



“Дурак подкидной”
Играют обычно два-четыре человека. Используется колода в 36 карт. Карты сдаются по одной - каждому игроку, всего по шесть. В первой партии сдачник определяется жребием, сдает вышнейшую младшую карту из колоды. В последующих партиях сдает проигравший (дурак). Заходит сосед проигравшего слева, что определяется устойчивым выражением “из-под дурака ход”. Оставшиеся после сдачи карты складывают стопкой на столе. Это талон. Верняя карта талона открывается - это козырь. Его кладут под низ перевернутому талону лицевой стороной вверх.
В первой игре пара первого хода принадлежит тому, у кого на руках окажется младший козырь. Заходит с любой одиночной карты или любым количеством карт одинакового достоинства. Ход дается под соседа слева. Нужно отбить (покрыть козырем или старшей картой) все данные карты. Все партнеры могут подбрасывать карты одинакового достоинства как с теми, которыми сделан ход, так и с теми, которыми игрок отбивается. При подбрасывании следует соблюдать очередность, первым это делает тот, кто ходил, за ним - все остальные по часовой стрелке. В сумме число карт захода и подобранных не должно превышать начального числа карт на руках, то есть шести. В конце игры участник может иметь на руках меньше шести карт. В таком случае общее количество карт, предлагаемых для отбоя, не должно превышать числа карт на руках у игрока.
Если игрок любил все карты, он отбрасывает их в обой, который в дальнейшей игре участия не принимает. Заглядывать в обой до окончания игры запрещается. Если игрок не сумел побить хотя бы одной картой, он забирает все подобранные карты себе и теряет право хода, которое переходит соседу слева. Обтисавшийся игрок ходит под соседа слева.
После каждого приема или обоя карт все, кому это необходимо, добирают из талона карты до шести. Разбирается

весь талон, включая и открытый козырь.
Прогрывает тот, кто один остался с картами на руках. Если последний ход под “дурака” сделан двумя шестерками, он считается “дураком с поганями”, которые могут воздурить ему на плечи.
В подкидном дураке может играть каждый сам за себя, а можно и пара на пару. Во втором случае игроки по договоренности определяют себе партнера, которому подкидывать нельзя. Нельзя также помогать партнеру отбиваться. Рассаживаются по схеме: противник - партнер - противник - партнер, то есть партнер сядет друг против друга. Выигрывает та пара, которой удалось избавиться от своих карт первой. В игре пара на пару следует учитывать при ходах не только свою выгоду, но и выгоду партнера, выработывая стратегию команды. Переговариваться, уточняя карты партнера, запрещено.
Ничья в подкидном дураке.
Чаще всего розыгрыш, когда карты кончились у обоих игроков (или пар) одновременно, признается ничейным.
“Вниманье”
Число играющих может быть любым. Используется колода в 36 карт. Карты выкладываются на стол рубашкой вверх, следя, чтобы они не накладывались друг на друга. Игроки по очереди перевертывают любые две карты. Если они составляют пару, игрок забират их себе и получает право перевернуть следующие две карты. Если эти карты составляют пару, игрок продолжает партию по тем же правилам. Если же карты не сопали, то ход переходит к другому игроку (слева).
Суть игры в том, что внимательный игрок может запомнить местоположение карт и при своем ходе подобрать пару к первой карте, перевернутой им. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество карт.

“Верю-неверю”
В игре участвует не более 5 человек. Карты сдают по две до окончания колоды. Не имеет значения, если у игрока оказывается больше карт, чем у других.
Начинает игрок слева от сдającego. Он выкладывает на стол несколько карт рубашкой вверх (можно одну) и называет их достоинство. Игра начинается с туза. Карты могут быть в самом деле тузами, а могут быть и другими, ненужными игроку картами. Число же карт нужно называть правильно. Следующий игрок должен выложить уже королей и объявить их число. За королями идут дамы и так далее, по нисходящей. После шестерок опит идет тузы и игра продолжается по кругу. В случае, если следующий игрок ошибется, назвав не то достоинство по старшинству (например, выскочит со своими давятками, когда должны быть десятки), он обязан забрать все карты со стола себе.
Любой участник игры имеет право после каждой выкладываемой группы выразить свое недоверие выкладываемому и сказать “Сомневаюсь”. В этом случае группа искрывается. Если хотя бы одна карта не соответствует объявлению (например, валет в группе королей), то вышнейший эти карты игрок обязан принять все предыдущие карты. Если же объявление оказалось верным, карты обязан забрать сомневавшийся.
О сомнении нельзя заявлять ранее конца последней карты композиции. Если сомневается несколько игроков, преимущество имеет первый. Если участники нетвердо уверены, что объяви о сомнении первым, преимущество имеет всег последний из игроков, выложившего композицию.
Партию выигрывает тот, кто первым снесет все карты. Последняя группа выкладывается на стол лицом вверх.

“Тысяча”
Играют вдвоем. Каждый получает по шесть карт. Остальные карты находятся в колоде. Начинает противник сдачника, выкладывая с рук одну карту. Ходить в масть обязательно. В отсутствие масти следует перебивать козырем. Бить старшей картой обязательно. Первым дополняет карты и заходит тот, кто взял взятку. При игре в тысячу выбрасываются карты ниже девятки, а остальные от туза до девятки расцениваются следующим образом:
Туз = 11 очков; Король = 4 очка; Дама = 3; Валет = 2 очка. Дестка = 10 очков; Девятка = 0.
Марьяж — дама и король одной масти.
Марьяж пиковый — 40 очков.
Марьяж трефовый — 60 очков.
Марьяж бубенный — 80 очков.
Марьяж червовый — 100 очков.
Заходит с одной из карт марьяжа. Масть марьяжа становится козырем до конца игры или до объявления следующего марьяжа.
Розыгрыш продолжается, пока не кончатся карты в колоде и на руках. Подсчитывается число очков во взятках и в объявленных марьяжах. Игра прекращается, когда один из партнеров наберет одну тысячу очков.
Тысяча столовая
Сдается по десять карт, четыре карты остаются на столе в виде двух комплектов по две карты. Противник сдачника объявляет количество очков, которые собираются взять. Он обязан объявить 100 очков, даже если его карты не позволяют ему это сделать.
Выигрывает торговою предложивший более крупную ставку. Он берет две любые карты — принту, показывает их партнеру а две сносит без демонстрации. Этот же игрок делает первый ход.
Игра идет до последней карты на руках. Если выигравший набрал заявленное количество очков (или больше), он

записывает заявленное число. В случае неудачи это число записывается ему в минус. Партнер же записывает себе фактический выигрыш за карты во взятках и очки за марьяжи.
Четыре карты в принту используются при подсчете в том случае, если выигравший торговою заказал 120 очков и взял все взятки без объявления марьяжа. В этом случае ему засчитываются и стоимость четырех карт принту.
Тысяча с торговолей для трех игроков
Раздают по семь карт, три остаются в принту. Торговля идет с обязательной сотней очков для начинающего ее — это делает игрок, сидящий по левую руку от сдачника. Выигравший торговою берет три карты на руки, показывая их партнеру и включает в свои карты на руки. Потом передает по одной карте в закрытом виде каждому из партнеров. Остальные правила без перемен.
При игре с торговолей (вдвоем или втроем) можно торговаться втемную, не заглядывая в свои карты. Выигравший торговою не показывает партнеру принту, и выигрыш (равно и проигрыш) в конце игры уравнивается. Если в ходе торговли втемную игрока возникнут сомнения в правильности своего решения, он может рассмотреть свои карты. С этого момента торговля продолжается обычным путем, в открытую.
“Пяницыч”
В игре участвуют максимум 4 игрока. Сдачник раздает поровну все колоду. Игроки собирают их в руке — каждый своей миниатюрной колодой, не заботясь о масти и рангах.
Первого хода принадлежит сдачнику. Он кладет на стол верхнюю карту своей колоды. Другие игроки поступают так же. Тот, чья карта окажется старшей, забират себе всю взятку и кладет ее под низ своих карт. Следом ходит сосед сдачника — он таким же образом кладет на стол свою верхнюю карту. Игра продолжается по образцу. Как только один из игроков “спустит

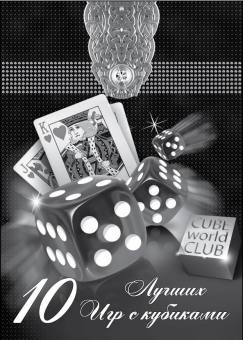
свое состояние”, — он лишается всех карт. Игра заканчивается.
Если встретятся две одинаковые по старшинству карты (два валета, две шестерки), игроки снова вынимают по карте и кладут их сверху стопки — и тогда уже старшая берет. Козыри первой карты не должны доставать другой — за ним сохраняется право первой карты. Если спорные карты — тузы, то старшим считается тот, кто вышел первым. Понятно, что в этой игре должна строго соблюдаться очередность, нельзя торговаться.
“Ведьма или колдунья”
Количество участников не ограничивается. Если играют от двух до шести, то берут колоду в 36 карт.
Сдачник раздает все карты по очереди справа налево. После этого каждой, начиная слева от сдачника, вытаскивает одну карту у соседа справа. После этого все игроки сбрасывают с рук по две карты парами (два короля, две семерки и т.п.). Сбрасывать нельзя лишь карты (козыри). Ее предвзвешивать, конечно, пиковая дама. В ходе обмена картами и их сброса эта роковая дама неоднократно может сменить свою жертву. В конце игры у проигравшего остаются на руках две дамы - ведьма и какай-либо из трех других.
“Девярич”
Играют 2-4 игрока колодой в 32 карты (кроме шестерок).
Сдача и досдача карт. Сдачника в первой сдаче определяют жребием. Каждому игроку полагается по шесть карт. Раздают их по три за раз, приче себе - последнему. Оставшуюся колоду кладут на стол - это талон. Верхнюю карту открывают - она определяет масть первого козыря. Старшинство в достоинство карт в козырной и неkozyрной масти разнятся. В неkozyрной масти старшая карта - туз (11 очков), за ним идет дестка (10 очков), далее - король, дама и валет (соответственно 4, 3 и 2 очка), девятка, восьмерка и семерка не стоят ничего.

В козырной масти старшая карта - валет (20 очков), за ним идет девятка (14 очков), далее - туз (11 очков) и дестка (10 очков). Король в даме козырной масти стоит соответственно 4 и 3 очка, восьмерка и семерка не стоят ничего.
Игроки по очереди могут по первому козырю заказать игру. Сдачник заказывает последним. Можно объявить: “Пас” или “Играю”. Как только один из игроков заявит: “Играю”, игра считается заказанной. Играющий должен набрать очко больше, чем его противник (он называется вистующим).
Если же после объявления первого козыря, оба игрока спасовали, игроки могут в той же очередности объявить козырем другую масть. Если же оба игрока снова спасуют, то карты следует переждать. Право сдачи переходит ко второму игроку.
Когда игра заказана, сдачник досдает еще по 3 карты за один раз. Каждый игрок имеет на руках по 9 карт. Вскрывается это один раз, начиная карты. Не кладут поверх оставшейся колоды “на фрезу”.
Комбинации: старшинство и достоинство.
Очки начисляются на объявленные комбинации карт и сумму очков всех карт во взятках. За последнюю взятку начисляется 10 очков.
Игрок имеет право заявить об имеющихся у него комбинациях перед своим первым ходом. Тому, у кого окажется на руках старшая комбинация, будут начислены очки.
Комбинации могут быть следующие:
- “Пятдесят” - четыре карты одной масти подряд (50 очков);
- “Терчи” - три карты одной масти подряд (20 очков);
- “Белла” - козырные дама и король.
Из двух комбинаций старшей считается та, которая длиннее. Выше “пятидесяти” объявленный нет: если у вас на руках комбинация из пяти и более карт, то считается все равно четыре. Из двух комбинаций равной длины преимущество имеет та,

которая начинается со старшей карты.
Из двух комбинаций равной длины, начинающихся с карт одинакового достоинства, старше козыряя.
Если же неkozyрные комбинации совершенно равны, то выше ценится та, что объявлена раньше: чей ход, та и комбинация старше.
Особое положение занимает комбинация “белла”, ее не может перебить никакая другая комбинация. Однако и сама “белла” не перебивает никаких объявлений. За нее просто начисляются очки.
Если у вас на руках есть несколько комбинаций, объявляется только одна комбинация — старшая. Если по объявлению вашей старшей комбинации партнер не перебил ваше объявление, вы можете объявить дополнительно все остальные ваши комбинации (те, что младше первой объявленной).
В объявленных комбинациях не должно содержаться ни одной общей карты. Нельзя объявлять одновременно пятьдесят от туза и терчи от валета (kozyрные), так как валет является общей картой для двух комбинаций. Исключение из этого правила: “белла”. Карты, составляющие ее, могут входить и в другую комбинацию. Объявление “беллы” можно сделать перед любым ходом, даже если у вас на руках только одна карта из этой комбинации.
“Квартет или каре”
Играют от трех до пяти человек колодой в 36 карт.
Перетасовав карты, сдачный раздает их, приним при нечетном количестве игроков у кого-то их оказывается на одну больше. Начинает игру участник, сидящий слева от сдającego. Он должен потребовать от произвольно выбранного им игрока какую-либо конкретную карту, например, “Девятка бубенный”. Если эта карта окажется у выбранного игрока, то он отдает ее.

Запрашивающий продолжает игру. Если же требуемой карты у игрока не оказалось, то ход переходит к нему.
Иногда эта игра называется “рыба”. В этом случае тот, у кого на руках не имеется требуемой карты, объявляет об отказе возгласом “Рыба!” Собранные каре в этом случае называются “книжкой”.
Цель игры — собрать как можно больше “квартетов (каре), то есть комплектов по четыре карты одного достоинства (четыре валета, четыре семерки и т. п.).
Известно, что из 36 карт составляется девять каре. Каждый собранный “квартет” игрок откладывает. Выигрывает участник, собравший наибольшее количество каре за один или несколько туров игры.
“МАУ-МАУ”
Количество участников может быть любым. Колода - 32 карты (отложить все шестерки).
Игра ведется без козырей. Старшинство карт также не имеет значения. Важна, однако, их стоимость: туз — 11 очков, король — 4 очка, дама — 3 очка, валет — 2 очка. Все прочие карты — согласно их собственному номиналу.
В этой игре необходимо избавиться как можно быстрее от всех карт, получив при этом наименьшее количество штрафных очков.
Сдачник определяется жребием. В дальнейшем сдают по очереди. Заходит всегда сосед сдачника слева.
Каждому сдается по пять карт. В оставшейся колоде верояна карты открываются, остальные же остаются закрытыми.
Игроки по очереди выкладывают по одной карте. Каждая очередная карта в стопке должна совпадать с предыдущей либо по масти, либо по достоинству: трефа, коладу на трефа, семеру на семеру и т. п. Особенными преимуществами пользуются валеты:

эту карту всегда можно выложить с объявлением новой масти, пусть даже она не совпадает с фактической (половина валета бубен, объявить трефовую масть). Следующий участник уже должен сбросить карту именно этой масти. Если игрок не имеет возможности выложить никакой карту, он должен взять верхнюю из колоды. Если и эта карта не даст ему возможности выйти, придется пропустить ход.
Как только один из игроков сбрасывает свою последнюю карту, розыгрыш завершается. Другие игроки присчитывают себе штрафные очки согласно стоимости своих карт.
Игра ведется до 100 очков.
“Ерошкча”
Число партнеров от двух до десяти человек. Каждому игроку сдается по три карты. Ход игры заключается в следующем: каждый партнер, взяв какую-нибудь из своих трех карт и перевернув лицевой стороной вниз, шаркает ее по столу и потом меняет ее на другую карту с другим игроком. Продолжая таким образом, каждый из партнеров старается набрать три карты одной масти и, добившись такого исхода, выводит их игры.
Выходящий дает свои карты на рассмотрение партнерам, после чего последние продолжают партию, пока не выйдут все игроки, кроме одного, который и считается проигравшим, почему и получает прозвище Ерошкчи.



"Понтер на костях"

В игре используется пять игровых костей. Количество участников не ограничено. Первый ход определяет жребий игроку по очереди выбрасывают кости и начинают игру тот у кого выпадет с одной попытки больше количество очков.

Смысл игры — выбрать наибольшее количество очков путем набора соответствующей комбинации.

Один игрок за один ход выбрасывает пять костей. При каждом ходе у игрока есть три попытки для выигравшей суммы очков. Можно при повторной попытке заминуть все кости, кроме тех, которые на костях оставить для подсчета и выбросить оставшиеся.

Игра делится на две серии. Первая — выброс единицы, двоек, троек, четверок, пятерок и шестерок. Порядок выполнения комбинаций зафиксирован от единиц и расчета игрока. То есть, если в первом броске вам выпало наибольшее (как вы полагаете) количество игровых, то вы можете опустить в таблице пятерки, а единицы и прочие оставить "на потом".

Игрок имеет право передумать: начать добирать в одной комбинации, при последующем втором и третьем броске наращивать обходить другое.

Игрок имеет право передумать: начать добирать в одной комбинации, при последующем вторым и третьем броске наращивать обходить другое.

В первой серии при каждом ходе могут возникнуть варианты:

а) выпадает три кости одного достоинства. Игрок в соответствующей клеточке таблицы ставится знак фигуры выпавшей.

б) выпадает меньше трех костей одного достоинства. Фигура не выполняется. В таблицу заносится минимальный результат. Он равен количеству костей, находящихся до трех, уменьшенному на один номинал (при единицах — на один, при двойках — на два и так далее).

в) выпадает более трех костей одного достоинства. В таблицу заносится минимальный результат, равный количеству костей

большая тройка, уменьшенному на их номинал.

г) не выпало ни одной кости нужного достоинства. В таблицу указывается минимальный результат, равный номиналу нужной кости, уменьшенному на три.

После окончания первой серии проводится промежуточный итог. Очки каждого игрока суммируются. Если при сложении плюсовых и минусовых очков вышла сумма ноль или более ноль, иной прибавляется премия 50 очков.

Во второй серии игры следует выполнить также комбинации:

а) одна пара — две кости одного достоинства плюс две кости другого достоинства;

б) две пары — две кости одного достоинства плюс две кости другого достоинства;

в) любая тройка — три кости одного достоинства;

г) малый стрит — пять костей достоинства 1, 2, 3, 4, 5;

д) большой стрит — пять костей достоинства 2, 3, 4, 5, 6;

е) фул — две кости одного достоинства и три кости другого достоинства;

ж) каре — четыре кости одного достоинства;

з) понтер — пять костей одного достоинства;

и) шанс — пять костей любого достоинства.

Суммы комбинации подсчитываются сложением номинала входящих в нее костей.

При выполнении комбинации второй серии (кроме шанса) с первого броска сумма ее очков уменьшается на два. При выполнении повтора плюсуется премия в 50 очков, как только все клеточки таблицы заполнены, игра считается законченной. Очки каждого игрока суммируются и проводится обменный расчет.

В таблице всего 17 вертикальных граф: первая серия — комбинации от одной пары до пятерки и шанса, промежуточный итог — после первых шести комбинаций и окончательный итог — после второй серии.

Комбинация:	Игрок №1	Игрок №1
Единицы		
Двойки (Десятки)		
Тройки (Валеты)		
Четверки (Дамы)		
Пятерки (Королы)		
Шестерки (Тузы)		
Промежуточный итог:		
Одна пара		
Две пары		
Тройка		
Малый стрит		
Большой стрит		
Фулл хаус		
Каре		
Понтер		
Шанс		
Окончательный итог:		

"Очки"

Крайне незатейливая и очень азартная игра. Понтер делает ставку, банкмент выбрасывает две кости. После этого понтер имеет право бросить еще один кубик. Выигравшей комбинацией "Очками" считается 11 очков.

"Без Дэйс"

В бак дэйс может играть неограниченное количество участников.

Играют три кости. Перед началом партии проводится жеребьевка, при которой все участники по очереди бросают по три кости. Тот игрок, который выбросил комбинацию с наибольшим количеством очков, имеет право на первый ход.

Игрок с наименьшим количеством очков бросает одну из костей еще раз. Выпавшее число будет игровым очком, которое в процессе игры и будет нужно выбрасывать игрокам.

Каждый игрок бросает кости один раз и записывает себе одно очко при выпадении заранее выбранного числа.

Например, если игровое очко равно 3, то игрок будет записывать себе по одному очку вский раз, когда хотя бы одна кость выпадет тройкой вперед. В том случае, когда за один бросок выпадет сразу две кости с игровым очком, игрок записывает себе два очка. Три одинаковых числа, одновременно выпавших на костях считаются малым баком, за который игрок получает 5 очков. Эти же 5 очков записываются на счет играющего, даже если они не являются игровыми очками. Но если на костях выпали сразу три игровых очка, то игрок пишет себе сразу 15 очков, независимо от сумм, которые он может набрать за предыдущие броски. Игрок может делать броски до тех пор, пока не выбросит такую комбинацию, в которой не будет ни одного игрового очка или до тех пор, пока не наберет 15 очков. После неудачного броска ход переходит к другому игроку.

"Отлично метруша"

Количество участников может быть любым. В игре используется пять костей. В начале жребий определяет очередность ходов.

Игрок бросает одновременно все пять костей. Сумма очков записывается за них, если на не одной из пяти костей не выпало двоек или пятерок. Если же выпала хотя бы одна двойка или пятерка, то сумма очков игроку не записывается. Та кость, что показала пятерку или двойку, обменивается "зернышко": ее откладывают в сторону. Если таких костей несколько, отложите их в сторону.

Участие продолжается игру. При каждом удачном броске его очки плюсуется к записаным прежде. Он выбрасывает кости до тех пор, пока ему не выпадет либо выигравшая, либо проигравшая сумма.

"Бани на костях"

Здесь играют две игровые, одна из которых банкмент, а второй — понтер. Вначале понтеры делают ставки на любое число от одного до шести. Играют три кости. После этого одновременно бросают три кости. Если хотя бы одна из трех костей выпала той гранью, на число которой сделана ставка, понтер получает выигрыш, равный сумме этой ставки. Если с поставленным числом совпадают две грани костей, понтер получает двойной выигрыш. Если же выпало три грани, это большая удача, что соответствует, тройной выигрыш. А если ни одна из костей не покажет загаданного понтером числа, то он терит свое ставку.

"Понтер"

Эта самая простейшая игра, в которую могут играть сколько угодно игроков. В ней используется две кости. Игрок бросает их и считает сумму выпавших очков: если она равна 7 или 11 — он выиграл, если 2, 8, 12 — проиграл. Если на костях другая сумма — это «поить». Когда он выпадает, игрок бросает кости до тех пор, пока ему не выпадет либо выигравшая, либо проигравшая сумма.

"Чашаго"

В этой игре используется две кости. Количество игроков не ограничивается. В игре одинарный разукор. В первом разукоре игрок должен, выбрасывая кости одну за другой, выбросить два очка.

Тот, кто первым выполнит это задание, записывает на свой счет два очка. Во втором разукоре следует выбросить в сумме три очка (на счет записываются три, к третьему — четыре и так далее до одинадцатого разукора, когда нужно выбросить двенадцать очков (на счет записываются двенадцать). Тот, кто в одиннадцатый разукор наберет наибольшую сумму очков, считается победителем.

"Самша"

Одна из самых простых и недумосмысленных игр в кости. Число игроков не ограничивается.

В игре используются только одна кость. Цель игры: бросая кость, первым набрать сто очков.

В начале разгравывает очередность вступления участников в игру. Первым начинает тот, у кого выпало наименьшее количество очков за один бросок. В игре участник бросает кость и суммирует свои очки сколько угодно раз. Однако, если выпадет единица, все его очки, набранные в данной серии, аннулируются и он должен передать кость другому игроку. Игрок имеет право в любой момент остаться и передать ход другому участнику, не дожидаясь появления единицы и уничтожения своих очков. Все игроки имеют право на одинаковое количество серий бросков.

"Коробль, Калитан, Штурман и Команда"

В этой игре используется пять игровых костей. Количество игроков не ограничено. Каждый игрок имеет право на три броска. Выпаде ему необходимо выбросить "коробль" (шестерку), "калитан" (пятерку) и "штурман" (четверку). Порядок выброса фигур очень важен. Если выпадет шестка и пять ("коробль" и "калитан"), то обе фигуры зачитываются. Если же выпадет "коробль" и "штурман", то зачитаны будут только "коробль", так как игрок, перед четвёртой обязан выбросить пятерку.

Кости, на которых выпали в нужном порядке необходимые фигуры ("коробль", "калитан" и "штурман"), после броска откладываются. Для следущего броска употребляются только те кости, что остались. Если игрок за три броска сумел выбросить все три указанные фигуры, то он получает право "набрать себе команду". Для этого следует выбросить оставшиеся две кости. Сумма очков на них и будет считаться "командой".

"Двадцатка": если игроку удалось выбросить "коробль", "калитан" и "штурмана" за два или даже за один бросок, то один-два броска остаются у него в активе. При неудачной "команде" можно попытаться переломить судьбу, использовав эти один-два броска и перероисе обе кости. Выигравшим считается тот, чья "команда" содержит больше очков. Он и забирает себе все ставки, которые были сделаны в начале игры.

"Хай Дэйс"

В Хай Дэйс играют два игрока, один из которых банкмент, а второй — понтер. Каждый игрок бросает по две кости. Сумма чисел на выпавших костях будет считаться очками игрока. Первым делает ход банкмент. Чтобы одержать победу, его соперник должен бросить кости так, чтобы на них выпало большее количество очков. В этом случае банкмент обязан выплатить сопернику одну ставку. Если оппоненту не удалось обогнать банкмента, то он сам выплачивает ему проигранную ставку. Перед началом игры участники могут оговорить величину выплачиваемых ставок, а также количество бросков, которые можно делать.

Например, существует вариант игры, при котором разрешены один или два дополнительных броска. Когда игрок договаривается, что понтер может делать дополнительные броски, он должен перед каждым броском условно звать одну ставку у банкмента. Если и второй бросок будет неудачным, то понтер выплачивает банкменту две ставки. Когда в соответствии с договоренностью понтер получает право делать три броска, но все же не выигрывает, он обязан выплатить три ставки банкменту. В последнем варианте банкмент в игре занимает менее выгодную позицию, поскольку не имеет шанса отыграть в случае неудачного броска.