

Лидсовка

(разновидность Сочи)

Распределение сдачи

- Для определения игрока делающего первую сдачу
 - а) каждый игрок вытаскивает одну карту из колоды. Игрок вытащивший карты самой старшей масти сдаёт первым. Если 2 или более игроков вытащили карты одной масти первым сдаёт тот у кого самая старшая карта в этой масти.

или
 - б) один из игроков сдаёт остальным игрокам карты из колоды. Тот игрок кому выпадет первый туз становится первым сдающим

Сдача и торговля

- Сдающий должен дать поднять колоду игроку справа. Карты сдаются по 2 и в прикуп не кладутся первые и последние 2 карты.
- Сдающий не должен смотреть карты прикупа.
- Первый игрок объявивший о желании торговаться должен заказать 6 пик как только слово дойдёт до него.
- После этого прыжки в торговле допускаются
- "Здесь" можно говорить через пасующего сидящего справа. Нельзя говорить "здесь" на 6 пик.
- Если игрок желает играть мизер он должен заказать мизер сразу как только слово перейдёт к нему.
- Если играют 4 человека то сдающий записывает на разыгрывающего
 - 1) висты за одну взятку за туза в прикупе
 - 2) висты за одну взятку за марьяж (король и дама одной масти) в прикупе
 - 3) висты за две взятки за двух тузов в прикупе
 - 4) висты за две взятки за туза и короля одной масти в прикупе
- Висты за взятку зависят от стоимости игры
 - 2 виста за взятку на шестерной игре
 - 4 виста за взятку на семерной
 - 6 на восьмернойи.т.д.

Преферанс

Если при у игрока выигравшего торговлю на руках имеется 12 неубиваемых карт (включая 2 карты прикупа) то игрок получает преферанс. Пуля этого игрока закрывается, он закрывает всех остальных игроков, все очки с горы списываются, игра заканчивается и идёт подсчёт очков

Снос

- Кидать в морду. "Если играют 4 игрока то игрок выигравший торговлю может отказаться от карт в прикупе = "бросить их сдающему в морду". В этом случае карты прикупа остаются на столе лицом вверх. Сдающему записывается
 - а) 2 в гору.

или

- b) Количество очков в гору как за недобранную взятку на игре которую объявит разыгрывающий.

Вист/Пас

- Полвиста. При заказе шестерной и семерной игры можно объявить: Пас - Полвиста - пас/вист.
- При согласии на полвиста игроку объявившему полвиста записывает на играющего 4 виста при шестерной и семерной играх.
- Вист-Пас-Полвиста не допускается.
- Полвиста на восьмерной и выше играх не допускается.

Распасы

- Распасовка ограниченная арифметическая 6,7,8,8,8,8,8,8,8 и т.д.
- Выход ужесточённый.
Семерной из двойной и восьмерной из тройной.
- Прикуп на распасовке открывается. При игре втроём открытая карта прикупа назначает масть в которую надо ходить, но сама карта из прикупа в игре не участвует.
При игре вчетвером сдающий делает ход картой из прикупа.
- За каждую взятку сверх амнистии на шестерном распасе пишется 1 в гору. Игрок не взявший ни одной взятки на шестерном распасе получает 1 очко в пулю
За каждую взятку сверх амнистии на семерном распасе пишется 2 в гору. Игрок не взявший ни одной взятки на семерном распасе получает 2 очка в пулю
За каждую взятку сверх амнистии на восьмерном распасе пишется 3 в гору. Игрок не взявший ни одной взятки на восьмерном распасе получает 3 очка в пулю
- Переход сдачи скользящий. Сдача переходит по часовой стрелке к новому игроку.
- Мизер не перебивает распасы

Игра

- Вист джентльменский: За недобор взятки разыгрывающим все остальные игроки (вистующий, пасующий и сдающий) пишут висты за каждую недобранную взятку
- Вист ответственный.
При шестерной игре вистующий или оба вистующих игрока должны взять 4 взятки
При семерной игре вистующий или оба вистующих игрока должны взять 2 взятки
При восьмерной и девятерной игре вистующий или оба вистующих игрока должны взять 1 взятку
- Десятерная игра проверяется
- Уход без трёх взятки без вистов допускается.
- Первый ход разыгрывающего втёмную
- При недоборе взятки вистующим, вистующий записывает висты на разыгрывающего.

Вливание/закрывание

- Набрав необходимое количество очков в пуле игрок может закрывать пулю других игроков или в некоторых случаях списывать очки с горы.
- За закрытие пули другого игрока игрок закрывающий другого игрока пишет на последнего 10 вистов за каждое закрытое очко в пуле
- При вливании в первую очередь закрывается пуля игрока набравшего самое большое количество очков в пуле. Если у двух игроков одинаковое количество очков в пуле закрывается пуля игрока с самой большой горой.

- При игре вчетвером пуля сдающего не закрывается.
- При вистовой игре пуля вистующего не закрывается если он пошёл в гору
- Пустая пуля не закрывается. = Если игрок сам ещё не открыл счёт в своей собственной пуле ему нельзя «вливать» пока он сам не откроет счёт в своей пуле
- Очки в пулю набранные на безвистовой игре (мизере или распасах) могут вместо пули списываться с горы по желанию игрока.
- Очки в пулю набранные на вистовой игре должны записываться в пулю сыгравшему или закрывать пулю другого игрока. Только в случае когда нет возможности закрыть пулю другого игрока очки в пулю набранные в вистовой игре могут списываться с горы сыгравшего игрока.

Мизер

- Мизер перебивается девятерной.
- Мизер – 9 – мизер без прикупа – 9 без прикупа
- При несыгранном мизере сдача остаётся с игроком сдавшим несыгранный мизер.
- Уход с тремя взятками на мизере допускается
- Мизер пополам

При игре вчетвером игрок желающий сыграть мизер ДО объявления мизера может предложить сдающему сыграть мизер пополам. Если сдающий согласен и мизерящий объявляет мизер то в этом случае мизерящий и сдающий делят пополам очки в пулю если мизер сыгран и гору если мизер не сыгран.

Главное условие: сдающий не должен смотреть карты прикупа.

Окончательный подсчёт

Самая маленькая гора списывается (амнистия) и оставшиеся горы уменьшаются (амнистируются) на количество очков с самой маленькой горе. Получившиеся в результате горы складываются вместе, умножаются на 10 и делятся на количество игроков для получения среднего арифметического. В случае если получившееся число не целое (содержит дробь) оно округляется до следующего целого числа. Каждый игрок вычитает свою гору помноженную на 10 из получившегося среднего арифметического. Результат добавляется к балансу вистов каждого игрока для получения окончательного результата игры.