

Настольная ролевая игра

„МЭВЕРИК“

— Играют двадцать человек, а значит, девятнадцать
сердец будет разбито.

— Коммодор.

— Как ты догадался, что я блефую? Я ничего не
сказала, не перетасовывала карты, не поправляла
волосы, даже не шевелилась.

— Ты задержала дыхание.

— Аннабель Брэнсфорд и Брэт Мэверик.

Введение

«Добро пожаловать на Чемпионат всех рек по Покеру! Итак, для участия Вам необходима скромная стартовая сумма, всего 25000\$. Кажется, у Вас еще нет этой суммы? Что же, до Чемпионата остается еще немного времени. Все в Ваших руках!»

Вашему вниманию предлагается ролевая игра «Мэверик» по мотивам одноименного фильма. В данной игре права рассказчика распределены между дилером (мастером игры) и игроками, а основные цели игры: с одной стороны – раскрытие образов персонажей и участие в интриге, с другой – соревнование и попытка сорвать банк в финале. Вам предлагается погрузиться в атмосферу Америки середины девятнадцатого века, атмосферу авантюристов и приключений, воздуха свободы, денег и игровых карт.

Что необходимо для игры и основные понятия

Дилер – человек, сдающий карты в покере (крупье, банкующий, не участвующий в игре как игрок). В нашей игре под термином дилер понимается также мастер игры (Game Master, GM). Кроме дилера в игре могут участвовать от двух до четырех **игроков**, каждый из которых управляет одним **персонажем**. Для игры необходимо:

- Дилер (Мастер Игры, Game Master, GM)
- Игроки (от 2 до 4)
- Тихое спокойное место (с игровым столом)
- Колода из 52 игровых карт (от Двойки до Туза)
- Колода из 32 игровых карт (от Семерки до Туза)
- Листы персонажей (по одному для каждого игрока)
- Игровые карты (по одной для каждого игрока; не путать с игровыми картами!)
- Карандаши и ластик
- Фишки для игры в покер (опционально)
- Одна (или лучше по одной для каждого участника игры) восьмигранная игральная кость (d8) (опционально)
- Напитки и закуски (опционально)
- Саундтрек для игры: кантри или музыка из вестернов (опционально)

Кроме того, необходимо, чтобы каждый из участников игры знал основные правила покера с обменом (они будут приведены ниже).

Сюжет

В оригинальном фильме главный герой, Брэт Мэверик (которого в фильме 1994 года играет Мэл Гибсон, а в телевизионных сериях 1950х сыграл Джеймс Гарнер), профессиональный игрок, намеревается принять участие в Чемпионате всех рек по Покеру, который будет длиться ровно одну ночь на теплоходе «Красотка Лорен». Для

участия в Чемпионате участник обязан внести стартовую сумму 25000\$. Мэверiku не хватает 3000\$ до необходимой суммы, и он решает поправить свои дела, играя в покер и собирая старые долги в городке под названием Кристал Ривер. Эта задача ловкачу и авантюристу Мэверiku не стоило бы ничего, если бы его должники согласились отдать деньги, а на его пути не попались бы суровый парень Энджел и очаровательная картёжница и воровка Аннабель Брэнсфорд, также намеревающиеся принять участие в Чемпионате. Кроме того, набрав необходимую сумму денег, необходимо добраться вместе с ней на сам Чемпионат – поездка на дилижансе через дикие места, встреча с бандитами, ограбленными ими переселенцами-евангелистами и племенем хитрых и опасных индейцев – те еще приключения по пути. Но даже набрав необходимую сумму денег и добравшись в целости и сохранности на Чемпионат, Брэт Мэверик вынужден справиться с кознями и тайным сговором своих конкурентов, чтобы в итоге победить всех и сорвать куш в 500000\$. Что ж, за безопасностью и соблюдением правил на борту парохода «Красотка Лорен» будет следить сам легендарный Маршалл Зейн Купер...

Для получения представления о предстоящей игре каждому участнику рекомендуется просмотр оригинального фильма.

Итак, в самом начале игры персонажи игроков – это авантюристы, которые намерены принять участие в Чемпионате по Покеру. Разумеется, каждому из них не хватает некоторой суммы до необходимого стартового взноса. Каждый из них должен найти способ добыть оставшиеся деньги: игра, афёра, воровство или выбивание денег из старых должников – у каждого свой путь. Игра делится на несколько эпизодов (в среднем от 4 до 6), каждый из которых разбивается на произвольное количество сцен. Сколько сцен будет в каждом эпизоде, зависит от игроков, дилера и сложившейся игровой ситуации.

Эпизод первый: «Кристал Ривер»

Персонажи игроков собираются в городке Кристал Ривер с целью собрать оставшуюся необходимую сумму для участия в Чемпионате всех рек по Покеру. Здесь за карточным столом происходит их знакомство и первичная расстановка сил и приоритетов. Роль дилера в этом эпизоде будет более координирующая, нежели управляющая. Основными сценами будут как сами игры, так и происходящее между ними (окажется ли Мэверик в постели с Аннабель на этом этапе, и будет ли похищен его кошелек?). Первый эпизод продолжается ровно столько, сколько необходимо для четкого представления образов персонажей.

Эпизод второй: «Путешествие с приключением»

Персонажи игроков добираются до парохода, на котором произойдет Чемпионат всех рек по Покеру. Смерть кучера на дилижансе, встреча с бандитами и ограбленными

ими поселенцами, нападение индейцев, попытки провести тайные афёры «на стороне» и, разумеется, живые и остроумные диалоги между персонажами – вот наполнение сцен для этого эпизода. Этот эпизод при необходимости может быть разбит на два эпизода. В течение этого периода ряд сцен может быть отыгран втайне от остальных игроков между дилером и игроком, или между двумя игроками (желательно, в присутствии дилера). Переход к следующему эпизоду возможен тогда, когда как минимум все, кроме одного из игроков, набрали необходимую сумму для участия в Чемпионате.

Эпизод третий: «Чемпионат»

Разумеется, все персонажи, независимо от козней врагов и друг друга, добираются до парохода. Возможно, не все из них набрали необходимую сумму, но... разве не заложили они фундамент своего будущего в предыдущих эпизодах? Небольшие афёры, маленькое воровство и банальное взятие друг у друга в долг должны помочь всем оказаться на Чемпионате. Вслед за этим происходит сам Чемпионат. Необходима ли индивидуальная игра для каждого из игроков – это выбор дилера игры. По умолчанию предполагается, что именно персонажи игроков окажутся в финале игры (если, конечно, каждый из них успеет вернуться за игровой стол ровно к 5:00 утра после часового перерыва). За ним следует сам финал. Предполагается, что это будет наиболее драматичный момент, и его реализация во многом зависит от самих игроков. Данный эпизод также может быть разделен на два (до финала и сам финал). Возможно, это конец игры, а возможно...

Эпизод четвертый: «А где же деньги?»

Как Вы помните, конец фильма «Мэверик» полон неожиданностей. Коммодор и Купер оказываются в сговоре и, после того, как Коммодор потерпел поражение на Чемпионате, они похищают из сейфа призовую сумму (все 500000\$) и сбегают с корабля. Что будет в Вашей игре? Будет ли сговор между персонажами? Будет ли поиск беглецов и возвращение похищенных денег? Чем все закончится? Это зависит от Ваших игроков и того, как сложится сама игра.

Каждый эпизод делится на определенное количество сцен. Границы между сценами определяются завершенностью игровой ситуации.

Примеры сцен: *партия игры в покер, встреча с переселенцами, встреча Мэверика с должником, финал Чемпионата всех рек по Покеру.*

Создание персонажей

Прежде всего, необходимо определить сам образ персонажа, каков он? Какие у него манеры и как он будет себя вести? Для определения **характера** персонажа каждый из игроков вытягивает наугад из колоды одну карту, и его **характер** будет определен мастью этой карты:

♣ (*трефы, холерики*) – герои этого типа нечасто бывают веселыми, они мрачны, раздражительны, плохо переносят оскорбления и долго помнят обиды. Эти люди полагаются на силу и страх, которые они способны внушить своим врагам. Примером такого персонажа в фильме является Энджел.

♦ (*бубны, флегматики*) – герои этого типа спокойны, рассудительны, уверены в себе и обстоятельны, они знают, чего хотят и как они это намерены осуществить. Такие люди более всего полагаются на свою репутацию и положение. В фильме персонажем этого типа является Маршалл Зейн Купер.

♥ (*червы, сангвиники*) – персонажи данного типа романтичны, милы, они делают ставку на собственную харизму и умение общаться с людьми более, чем на что-то другое. Таким героем в фильме является Аннабель Брэнсфорд.

♠ (*пики, меланхолики*) – эти люди далеко не всегда удачливы, но они всегда склонны к авантюризму и риску, они способны на неожиданные поступки, могут переживать из-за пустяков и более всего полагаются на удачу. Герой такого типа в фильме – Брэт Мэверик.

Игрок должен моделировать поведение своего персонажа исходя из своего собственного толкования и понимания значения выпавшей масти. После того, как определен характер персонажа, пора разобраться с его основными **характеристиками**. В игре их пять:

- **УДАЧА** – любовь госпожи Фортуны к данному персонажу. В разных ситуациях она может как «проверяться», так и расходоваться.
- **ХАРИЗМА** – совокупная характеристика, влияющая на репутацию персонажа, его респектабельность, доверие людей к нему.
- **ЛОВКОСТЬ** – характеристика, отвечающая за развитость тела данного героя, влияющая на меткость его стрельбы, ловкость рук, скорость реакции и другие ситуации, когда необходимо действовать быстро.
- **СИЛА** – зачастую, не менее важная характеристика, так как это и умение «двинуть в морду» обидчику, и удержаться в седле неистово несущейся лошади.
- **УМ** – совокупная характеристика, от которой зависит умения персонажа в игре, его расчетливость, внимание к деталям и способность оценить последствия действий.

Существуют два способа определения значения характеристик: «распределение очков» и «выбор наудачу».

Первый способ: каждому игроку достается 25 очков, которые он распределяется на эти пять характеристик. Значение характеристики может быть от 1 до 8.

Второй способ: дилер сдает каждому из игроков по 5 карт из 32-картной колоды. При необходимости, каждый из игроков может вслепую заменить от одной до всех пяти карт (по правилам покера). Получившиеся значения карт распределяются на характеристики, где «семерка» равна «1», а «туз», соответственно, «8».

В Листе Персонажа (смотри далее) для удобства предусмотрены две графы напротив каждой из характеристик

Когда необходима проверка этих характеристик самих по себе, определяет дилер игры. Результат проверки влияет на исход ситуаций или конфликтов в игре. Проверка характеристик подобна проверке навыков (см. стр. 7 – 9).

Помимо собственного значения, характеристики влияют на навыки персонажей. Для разных характеристик существуют определенные группы навыков.

Навыки персонажей

- **ВНИМАНИЕ (ум)** – это умение вовремя увидеть опасность, обнаружить мошенничество партнера по игре, опознать следы или пресечь попытку украсть собственный кошелек (проверка навыка производится как «открыто» – при заявке игрока, так и «тайно» дилером – при определенных ситуациях).
- **ИГРА (ум)** – это собственно умения играть в карты. Данный навык позволяет оценить по поведению других игроков, насколько хороша их комбинация, блефуют ли они и т.п.
- **ЛОВКОСТЬ РУК (ловкость)** – данный навык отвечает за такие вещи, как шулерство («спрятать карту в рукав»), умение взломать замок или стащить кошелек, быстрее противника выхватить револьвер.
- **СТРЕЛЬБА (ловкость)** – это собственно меткость стрельбы, проверяется при боевых столкновениях.
- **ДРАКА (сила)** – данный навык отвечает за умение рукопашного боя. Во-первых, прежде чем выхватить револьвер, помните об ответственности перед Законом, ибо убийство в большинстве штатов карается смертной казнью. Во-вторых, единственным человеком с оружием на Чемпионате будет блюститель порядка (Маршалл Зейн Купер), остальные обязаны сдать оружие.
- **АТЛЕТИКА (сила)** – навык, зачастую способный спасти жизнь персонажа или помочь преодолеть козни недругов: это и умение вскочить на лошадь, и пробраться по карнизу через окно из запертой комнаты, и удержаться, не упав, за край обрыва.
- **УБЕЖДЕНИЕ (харизма)** – ораторское и актерское искусство, позволяющее убедить собеседника. Кто знает, может быть именно этот навык поможет Вашим должникам отдать Вам деньги, или договориться с местными ребятами «подыграть» Вам в «драке» за небольшое вознаграждение, а зрителям – поверить в то, что Вы действительно неплохой боец.
- **СОБЛАЗН (харизма)** – не стоит понимать этот термин превратно, но это именно тот навык, или, лучше сказать, совокупность свойств Вашего персонажа, которая позволяет Вам влиять на действия других персонажей (как персонажей игроков, так и персонажей, управляемых дилером). Но, в конце концов, да, это именно тот навык, благодаря которому Аннабель Брэнсфорд может оказаться в постели Брэта Мэверика.

Изначально значение каждого навыка равно значению соответствующей характеристики. После завершения каждого из эпизодов дилер может начислить каждому из персонажей бонус к удачно использованным в эпизоде навыкам, повысив их на «1» (или на карту достоинством выше на единицу).

***Замечание для Дилера:** если Вы желаете добавить бонусы к навыкам персонажей игроков, Вы должны начислить их всем персонажам поровну. Не стоит увеличивать персонажам более двух навыков за каждый эпизод. Иными словами, решив повысить навыки «соблазн» и «ловкость рук» персонажу Аннабель Брэнсфорд, не забудьте соответственно повысить, к примеру, навыки у персонажа Брэта Мэверика «игра» и «убеждение», а у персонажа Энджела – навыки «атлетика» и «драка».*

Стартовое имущество

Формально, у каждого из персонажей есть все необходимые средства личного существования, такие, как одежда, обувь, деньги и личное оружие. Все, что игроки хотят, чтобы было у их персонажей, они должны написать в Лист персонажа. Все списки предметов перед началом игры проходят ревизию дилером, который сохраняет за собой право вычеркнуть те предметы, которые, по его мнению, могут нарушить честный соревновательный дух игры.

Особенностью является **стартовая сумма денег**. Как мы помним, каждому из игроков не хватает некоторой суммы денег до стартового взноса для участия в Чемпионате. Взяв за основу фильм, мы решили считать, что у каждого из персонажей к началу игры имеется 22000\$. Однако, чтобы персонаж не оказался ограбленным на все эти деньги случайным образом, предполагается, что большая часть суммы (20000\$) ждет его на Чемпионате. Таким образом, на момент начала игры у каждого из персонажей имеется по 2000\$.

Механика разрешения: «задачи» и «конфликты»

Для проверки успешности того или иного навыка в каждой сцене существует два типа разрешения. Если это ситуация **«проверки успешности задачи»**, то существует два варианта. В первом варианте игрок должен вытянуть из 32-картной колоды карту «равную» или «ниже» достоинством, чем значение его характеристики. Во втором варианте, вместо вытягивания карты делается бросок d8, значение которого должно быть «ниже» и «равно» значению характеристики.

***Пример:** персонаж Брэт Мэверик пытается остановить несущийся на полном скаку дилижанс, но для этого ему нужно выбраться из его салона и добраться до места кучера. Его значение навыка «атлетика» равно «5» («валет»). Игрок, играющий Брэта Мэверика, делает бросок d8 (тянет карту из 32-картной колоды). Выпадает «4» («десятка»): проверка навыка успешна, и игрок*

рассказывает, как его герой выбирается из салона, перепрыгивает из дилижанса на одну из несущихся лошадей и останавливает, в итоге, дилижанс.

Право рассказа о результате проверки навыка принадлежит игроку, за исключением случаев **«Права дилера»** (см. стр. 12).

В ситуации, когда сталкиваются интересы двух (и более) персонажей, применяется механика **«проверки разрешения конфликта»**. Для этого каждый из игроков, участвующих в конфликте, делает бросок d8, после чего прибавляет выпавшее значение к значению своего навыка, которое, однако, не должно быть выше значения навыка («автоматический провал»). Выигрывает тот, чей итоговый результат окажется выше. При отсутствии восьмигранной игральной кости (d8) этот бросок моделируется вытягиванием карты из 32-картной колоды. В определенных ситуациях (в частности, при тайных заявках) бросок оппонента делается дилером.

Пример: персонаж Аннабель Брэнсфорд пытается вытащить кошелёк у персонажа Брэта Мэверика (тайная заявка дилеру). Её навык «ловкость рук» равен «5» («валет»). Навык «внимание» у персонажа Брэта Мэверика равен «7» («король»). Аннабель делает бросок d8, выпадает «5» (Аннабель вытягивает из колоды «туза»). Дилер делает тайный бросок d8 за Мэверика, выпадает «2» («восьмерка»). Сумма у Аннабель «5+5 = 10» больше суммы у Мэверика «7+2 = 9», и она благополучно получает его кошелёк. Несмотря на успешность проверки навыка «внимание» Мэверик ничего не замечает, поскольку конфликт выигрывает Аннабель.

Если бы бросок Аннабель был равен «6» (выпавшая карта – «дама»), то в данной ситуации «5+6 = 11», но «6 > 5», против «7+2 = 9» у Мэверика, получилось бы, что Аннабель не смогла вытащить кошелёк у Мэверика, но сам Мэверик бы ничего не заметил. То есть, Аннабель выигрывает конфликт, но проваливает проверку навыка. Аналогичный результат получился бы, если бы у Мэверика выпало значение d8 выше его значения навыка «внимание». Например, у Аннабель выпало «6» («дама»), а у Мэверика «8» («туз»), несмотря на то, что его «7+8 = 15» больше, чем «5+6 = 11» у Аннабель, он бы все равно ничего не заметил, так как выпавшее значение больше значения его навыка «внимание» («8 > 7»). То есть, Мэверик выигрывает конфликт, но также проваливает проверку навыка.

Если в результате открытого конфликта у обеих сторон получается **одинаковый результат**, дилер с согласия обоих игроков может воспользоваться **«Правом дилера»** и рассказать об исходе конфликта без перевеса в чью-либо пользу. В противном случае игроки делают повторный бросок d8 (тянут карту из 32-картной колоды), выкинувший больший результат выигрывает конфликт.

Если **одинаковый результат** выпадает в тайном конфликте, реализация **«Права дилера»** реализуется автоматически.

В случае открытого конфликта результат конфликта рассказывает инициатор конфликта (к примеру, если Энджел решил «набить морду» Мэверика, то даже если он проиграл конфликт, то, как он «получил по морде» от Мэверика, он рассказывает сам). Право рассказа о разрешении конфликта может быть перекуплено другим игроком путём

траты одного очка ДОВЕРИЯ (см. стр. 15 – 17). **Право рассказа о результате тайного конфликта всегда принадлежит дилеру!**

ВНИМАНИЕ! В случае использования 32-картной колоды, карты должны быть перетасованы перед началом каждой новой сцены, так же, как 52-картная колода должна быть перетасована перед началом новой сдачи карт!

Благосклонность Удачи

Характеристика УДАЧА является особенной в данной игре. В игре нет специальных навыков, завязанных на неё. Проверка характеристики может быть сделана дилером тайно для определения, например, кто из персонажей должен оступиться при переходе через ручей. Или кому из них при прибытии на теплоход встретится старый друг, который одолжит ему недостающую сумму для участия в Чемпионате (дилер может решить сделать тайную проверку УДАЧИ персонажа, которому не повезло в предыдущих эпизодах игры набрать необходимые 25000\$). Кроме того, проверка этой характеристики необходима во всех случаях, требующих проверки, но не попадающих под сферу других характеристик или навыков.

Внимание! При разрешении конфликта по характеристике УДАЧА между двумя персонажами, считается любая сумма характеристики и броска, без проверки «успешности задачи»!

Например: если УДАЧА Мэверика равна «3» («девятка»), а УДАЧА Энджела равна «5» («валет»), а при проверке у Мэверика выпадает «6» («дама»), а у Энджела – «2» («восьмёрка»), то конфликт выигрывает Мэверик, у которого «3+6 = 9» больше, чем «5+2 = 7» у Энджела. То, что у Мэверика «6 > 3» не имеет значения.

Помимо этого, характеристика УДАЧА является **динамической**: каждый игрок имеет право **потратить** одно очко этой характеристики (**понижить** достоинство соответствующей карты на единицу) для того, чтобы получить один из следующих бонусов:

1. В случае «разрешения задачи» игрок получает возможность увеличить значение необходимого навыка или характеристики на «1».

Пример: персонаж Маршалл Зейн Купер пытается удержать ось от колеса дилижанса. Его характеристика СИЛА равна «3» («девятка»), а УДАЧА равна «4» («десятка»). Он делает бросок d8 для проверки СИЛЫ и получает «4» (вытягивает из колоды «десятку»). Поскольку от этого зависит жизнь и здоровье всех присутствующих в дилижансе, он решает потратить единичку УДАЧИ, после чего она станет равна «4-1 = 3» («девятка»), но зато увеличит на эту сцену значение СИЛЫ на «3+1 = 4», благодаря чему его бросок d8 равный «4» становится успешным. Эффект от потраченного очка удачи действует на протяжении одной сцены.

2. В случае «разрешения задачи» игрок получает право сделать повторный бросок и выбрать лучший результат.

Пример: персонаж Брэт Мэверик пытается продемонстрировать горячему юнцу свой навык обращения с револьвером. Его навык «ловкость рук» равняется «5» («валет»), а характеристика УДАЧА равна «3» («девятка»). При броске d8 выпадает «7» (выпадает карта «король»), что означает «провал». Игрок решает потратить очко УДАЧИ и получить право сделать повторный бросок. Его характеристика УДАЧА становится равной $3-1 = 2$ (снижается до «восьмёрки»), но при повторном броске d8 выпадает «3» («девятка»), что означает «успех». **Эффект от потраченного очка удачи действует на протяжении одной задачи.**

3. В случае «разрешения конфликта» игрок получает право сделать дополнительный бросок и **прибавить** его к выпавшему результату (на этот раз без штрафов).

Пример: персонаж Энджел пытается смухлевать при игре в покер (смотри далее) против Брэта Мэверика. Значение навыка «ловкость рук» у Энджела равно «5» («валет»), его УДАЧА равна «4». Значение навыка «внимание» у Мэверика равно «6» («дама»). Энджел и дилер (тайно за Мэверика) делают броски d8 (тянут карты): у Энджела выпадает «5» («валет»), у Мэверика тоже «5» («валет»). Проверка навыков у обоих успешна, однако $6+5 = 11$ у Мэверика все же больше, чем $5+5 = 10$ у Энджела. Энджел решает потратить очко УДАЧИ, которая станет равна $4-1 = 3$, и получить право на дополнительный бросок. При дополнительном броске d8 выпадает «2» (из колоды вытянута «восьмёрка»), но его суммарный результат $5+5+2 = 12$ больше $6+5 = 11$ у Мэверика, поэтому его трюк оказывается успешен.

Н.В.: детальные правила про шулерство приведены далее в разделе «Игра в Покер» (см. стр. 14 – 15)!

4. При трате очка УДАЧИ при игре в Покер (смотри далее) игрок получает право на дополнительную **свободную смену карт** (после уже реализованного обмена, до начала торговли). В случае если при игре в Покер (смотри далее) используется более одного кона игры, очко УДАЧИ для обмена может быть реализовано только один раз и только одним игроком.

Очки УДАЧИ могут быть потрачены не более одного раза за сцену. За один раз может быть потрачено только одно очко удачи. Только один персонаж в течение сцены может воспользоваться своей УДАЧЕЙ (исключение составляет сцена финала Чемпионата всех рек по Покеру). Нельзя тратить очки УДАЧИ, если значение характеристики УДАЧА снизилось до нуля.

Очки УДАЧИ тратятся перманентно. Тем не менее, остается возможность восстановить утраченные очки удачи до исходного значения путём объявления «драматического провала». Игрок имеет право в любой задаче или любом конфликте объявить «драматический провал»: игрок получает право рассказа ситуации, в которой он

рассказывает о полном провале и полнейшей неудаче своего героя. Конфликт или задача автоматически проиграны, но в следующем эпизоде игры персонаж получит назад свою единичку УДАЧИ. Нельзя объявлять «драматический провал» чаще, чем один раз за сцену. Только один игрок может объявить «драматический провал» в течение одной сцены.

Рекомендация для игроков и дилера: *госпожа Удача натура тонкая, загадочная и свобододолюбивая. Попытки принудить её к чему-либо никогда и никого не доводили до добра. Поэтому использование как очков удачи, так и «драматических провалов» должно происходить в действительно значимых и ключевых сценах, способных сильно повлиять на сюжет игры.*

Боевые столкновения

Никакой вестерн не обходится без меткой стрельбы, и даже у красотки Аннабель Брэнсфорд под подушкой окажется дамский револьвер. Не обойдётся без неё и в нашей игре. В данном случае за боевые столкновения отвечают два навыка: «драка» и «стрельба». Оба навыка используются как для решения задач (таких, как необходимость разобраться с бандитами), так и для решения конфликтов (к примеру, если возникнет драка между Мэвериком и Энджелом).

Комментарий автора: *рассмотрев все стороны и жанровые аспекты фильма и игры «Мэверик», мы пришли к выводу, что главные герои (и в нашем случае даже Энджел) не должны погибать, тем более, не добравшись до Чемпионата всех рек по Покеру. Поэтому мы решили не включать в правила нашей игры такое трагическое и во всех смыслах негативное явление, как смерть игрового персонажа. Вместо смерти персонажа мы предусмотрели следующий вариант.*

Нет необходимости останавливаться на случаях, когда сцена или конфликт решены в пользу иницилирующего их персонажа (**например**, Маршалл Зейн Купер, застреливший бандита). Другое дело, когда речь идёт о поражении персонажа в боевом столкновении. Если персонаж провалил проверку задачи или проиграл соответствующий конфликт, считается, что он **получил ранение**. Персонаж, **получивший ранение**, **автоматически пропускает следующую сцену в игре**. Это не обязательно означает отсутствие персонажа, но раненый персонаж не имеет права действия.

Пример: *в прошедшем столкновении с бандитами Маршалл Зейн Купер получил ранение. Теперь, несмотря на то, что Брэт Мэверик и Аннабель Брэнсфорд не бросят его в пути, противостоять окружившим героев индейцам Мэверик и Аннабель придётся без помощи Купера.*

В случае, когда речь идёт о драке между персонажами, игрок до решения конфликта может заявить, что не намерен наносить увечья противнику. Тогда в случае его победы, другой персонаж не получит ранения.

Пример: Энджел решил «отделаться» Мэверика за свой проигрыш в карты, но не намерен лишать его возможности участвовать в следующей игре, поскольку намеревается взять реванш. Игрок, играющий Энджела, делает соответствующую заявку дилеру. При решении конфликта Энджел выигрывает, однако Мэверик не получает ранения и не пропускает следующую сцену.

Внимание! Мы решили не оставлять такой милости скромным статистам вроде разбойников с большой дороги. Поэтому герои в случае успешного разрешения задачи имеют полное право пристрелить этих негодяев.

Право рассказчика

В нашей игре право рассказчика распределено между дилером и игроками. Дилеру принадлежит описательное право, и, как мастер игры, дилер управляет «внешним миром» и персонажами, не принадлежащими игрокам. Игроки управляют своими персонажами и повествуют о событиях, происходящих с ними. В зависимости от ситуаций и исходов решения задач и конфликтов, право рассказчика может принадлежать как одному, так и нескольким участникам игры. Как правило, обладающий правом рассказчика повествует основную часть, а остальные участники, при желании, дополняют описание сцены – игроки в том, что касается их персонажей, дилер – всего остального.

В случае решения задачи или открытого конфликта, правом рассказчика обладает иницилирующих их игрок. Право рассказчика может быть перекуплено другим игроком путём траты очков ДОВЕРИЯ (смотри далее). В ряде случаев право рассказчика может быть перехвачено дилером, это называется «**Правом Дилера**».

Дилер является рассказчиком в следующих случаях:

- при начальном описании новой сцены, нового места;
- при описании действий персонажей, не принадлежащих игрокам;
- при описании результатов тайного конфликта;
- при описании конфликта, где у обеих сторон выпал одинаковый результат (с согласия обеих сторон);
- при реализации «Права Дилера».

«Право Дилера»: в любой момент игры дилер имеет право перехватить право рассказчика у игрока и описать сцену, внеся в неё любые новые элементы. Это право дилер может использовать **не более трёх раз за каждый эпизод игры**, и обязан объявить о его реализации до начала рассказа игроком.

Игра в Покер

В фильме «Мэверик» герои играют в обычный пятикарточный покер с обменом (draw-poker). Именно в такой покер и будут играть герои нашей игры. Перед началом игры каждый участник обязан сделать начальную ставку («анте», начальный банк, в частности, те самые 25000\$ для участия в турнире). Перед каждой Затем дилер «в

закрытую» сдаёт по кругу на руки игрокам по 5 карт (сразу сдаётся по пять карт, не по одной!). В случае «домашней игры» карты сдают по очереди сами участники игры, но в нашей игре «Мэверик» карты всегда будет сдавать дилер, независимо от того, будет ли присутствовать в сцене игры не принадлежащий игроку персонаж «дилер». Карты сдаются из 52-картной колоды (без джокера). Затем производится обмен карт: по очереди (по кругу) игроки сбрасывают карты («в закрытую» от 1 до 5 карт) и получают от дилера то количество карт, сколько они сбросили. Игрок может не сбрасывать карты. Целью является набрать наиболее сильную «руку», то есть, комбинацию карт. Различают следующие комбинации (в восходящем порядке по старшинству):

- ПУСТАЯ РУКА – нет пар, например, ♥A-♦K-♣8-♦4-♠3.
- ПАРА – две карты одного ранга, например, 8-8-K-4-2.
- ДВЕ ПАРЫ – две карты одного ранга и две другого, например, A-A-5-5-10.
- ТРОЙКА (СЕТ) – 3 карты одного ранга, например, 9-9-9-Q-4.
- СТРИТ – 5 последовательных карт, например, 9-8-7-6-5. Масти карт значения не имеют. Туз может быть как самой старшей (A-K-Q-J-10), так и самой младшей картой комбинации (5-4-3-2-A). Последовательность с тузом внутри (3-2-A-K-Q) стритом не считается.
- ФЛЕШ – 5 карт одной масти.
- ФУЛЛ или ФУЛЛ-ХАУС – 3 карты одного ранга и две другого, например, 6-6-6-K-K.
- КАРЕ – 4 карты одного ранга, например, 4 валета или 4 пятёрки (плюс одна посторонняя карта).
- СТРИТ-ФЛЕШ – стрит в одной масти. Стрит – это 5 последовательных карт, например, Q-J-10-9-8. Комбинация 5-4-3-2-A – тоже стрит, но стритов с «внутренним» тузом не бывает: 4-3-2-A-K – не стрит.
- ФЛЕШ-РОЯЛЬ – наивысшая комбинация – 5 старших карт одной и той же масти (A-K-Q-J-10).

Если два расклада относятся к одной и той же комбинации, то их относительная ценность определяется в зависимости от старшинства карт. Между мастями приоритеты не установлены. Поэтому два расклада из карт попарно одинакового ранга имеют одну и ту же ценность. Например, червовый и трефовый флеш-рояли равноценны.

После этого начинается торговля. После того, как первый игрок сделал ставку, следующий игрок может сделать «колл» (уравнивающую ставку), «рейз» (повысить ставку) или, если он не уверен в своей комбинации, объявить «пас» (сбросить карты и отказаться от участия в игре, сделанные им ставки остаются в игре). При последующем круге торговля игроки могут сделать «колл», то есть, добавить ставку до максимальной, сделать «рерэйз», то есть, повысить ставку ещё больше, или, опять же, пасовать. Торговля заканчивается на последнем в круге игроке. После того, как все уравнили ставки, карты вскрываются.

Если речь идёт не о турнирной игре (в частности, «домашняя игра» в баре в городке Кристал Ривер, в начале игры), то вместо начальной ставки «анте» делается «блайнд» – обязательная ставка «вслепую», или «втёмную», до сдачи карт. После этого

следующий игрок может сделать «страдл», повышение ставки «втёмную». Если «страдл» остаётся в игре, то за этим игроком остаётся последнее слово в торговле.

В случае, когда игрок имеет на руках слабую комбинацию или «пустую руку», он может не пасовать, а продолжить участие в игре, и даже поднимать ставки, вынуждая пасовать других игроков. Это называется «блеф» и требует хорошего знания психологии, умения великолепно владеть собой и достаточного опыта игры. Блеф – это всегда высокий риск, поскольку если попадётся противник, который не станет пасовать (уверенный в силе своей «руки» или другой блефующий игрок), блефующий при вскрытии карт легко может потерять деньги.

***Комментарий автора:** Приведенные выше правила Покера упрощены и предназначены для незнакомых или слабо знакомых с правилами Покера игроков. Для каждой сцены с игрой в Покер предполагается один круг игры. Однако, любители Покера могут превратить каждую «игру внутри игры» в полноценный игровой вечер, растянув, таким образом, игру «Мэверик» на множество игровых сессий. Главное, в азарте карточной игры не забыть о том, что игра «Мэверик» – ролевая.*

Блеф, шулерство (опциональные правила)

Учитывая то, что далеко не все игроки являются умельцами покера, а тем более, карточными шулерами, нами разработана следующая модель трюков в игре. Получив карты на руки и совершив обмен, игроки на своих Игровых картах (смотри в приложении) пишут номер игры и собранную ими комбинацию (например, ♠K - ♦K - ♣10 - ♣6 - ♥4). Рядом с комбинацией в следующей графе они пишут заявку, например: «играю, слежу за игрой», «буду блефовать», «пытаюсь подсмотреть карты у Мэверика», «пытаюсь определить карты», «применяю шулерский приём, хочу получить ♠A - ♠K»). Затем игроки сдают свои Игровые карты дилеру, который, исходя из их заявок, делает тайные проверки навыков и характеристик персонажей, после чего пишет игрокам ответы на их тайные заявки и возвращает Игровые карты. Если заявка была явно «провалена» (например, Энджел выронил карту при попытке «вытащить туза из рукава»), дилер объявляет об этом открыто вслух.

***Пример 1:** игрок блефует. Для успешного блефа может быть использована характеристика ХАРИЗМА или навык «игра», в зависимости от того, что из них лучше развито. Соответственно, для определения блефа может подойти как навык «внимание», так и навык «игра», опять же, смотря что лучше. Получив заявку, дилер делает тайную проверку конфликта навыка «блефующего игрока» против тех, кто «следит за игрой» или «пытается определить карты» и остальных игроков. Выигранный блефующим конфликт означает успешный блеф. Если конфликт выиграл «следящий за игрой» или «пытающийся определить карты», дилер пишет в его Игровой карте: «Аннабель, возможно, блефует». Если конфликт провален против другого игрока, дилер пишет в его карте: «Аннабель нервничает».*

***Пример 2:** игрок «пытается определить карты». Дилер делает тайную проверку его навыка игры против навыка игры других игроков. О тех, у кого он*

выиграл конфликт, дилер пишет игроку ответ в духе «Сильная комбинация», «Средняя комбинация», «Слабая комбинация», «Возможно, блефует».

Пример 3: игрок пытается подсмотреть чужие карты или применить шулерский приём. Для этого делается проверка «ловкости рук» игрока против «внимания» всех остальных игроков. Пример схож с попыткой выкрасть кошелек (смотри описание примера про Аннабель и Мэверика в «проверке разрешения конфликта»). Если проверка задачи шулерства провалена, дилер объявляет об этом открыто. Если проверка успешна, и конфликт выигран успешно, игрок получает то, что он хочет. Если проверка успешна, но проигран конфликт кому-то из остальных игроков, дилер пишет тому игроку в Игровой карте: «[Ты заметил, что] Энджел вытащил карту из рукава» или что-то в этом духе. Реакция игроков на результаты их заявок остаётся за ними.

Использование очка УДАЧИ в игре

Кроме приведенных выше примеров, игрок может написать в Игровой карте заявку «трачу очко УДАЧИ». Если такую заявку пишут одновременно два игрока, дилер делает тайный бросок разрешения конфликта по характеристике УДАЧА обоих персонажей, и выигравший конфликт тратит очко УДАЧИ для смены карт, а второй – не тратит очко УДАЧИ и не меняет карты. При реализации очка УДАЧИ, после смены карт дилер производит ещё одну замену карт для данного игрока. В Листе персонажа характеристика УДАЧА снижается на «1».

Также, во время игры можно объявить «драматический провал»: данный игрок проигрывает партию, оставив в игре большую сумму денег (не менее 1000\$). В начале следующего эпизода он восстановит одно очко характеристики УДАЧА. «Драматический провал» должен быть объявлен до начала партии игры.

Доверие

Вся игра, всё состязание между игроками превратилось бы в обычную гонку за деньгами, если бы не возможность создать интригу, вступить в тайный сговор с другими. Для реализации взаимодействия игроков мы решили заимствовать идею «очков доверия» из игры «Горная Ведьма» (автор – Timothy Kleinert; еще ранее механика очков доверия была реализована Rich Forest в игре про гангстеров). Доверие – это степень влияния того персонажа на другого персонажа. Каждый игрок сам определяет, насколько его герой «доверяет» каждому из других персонажей.

В Листе персонажа есть графа степени его Доверия к каждому другому персонажу, и степени Доверия других персонажей к нему, выраженное в числовом значении. Изначально значение Доверия между персонажами определяются их «мастью» («характером»): персонажи «одной масти» имеют три очка Доверия по отношению друг к другу, пары ♠♥, ♠♦, ♣♦ и ♣♥ – по два очка доверия, и противоположные пары ♠♣ и ♦♥ – ни одного очка доверия друг к другу. Перед началом каждого следующего эпизода, в зависимости от текущей игровой ситуации, игроки могут изменить свою степень доверия к каждому из персонажей: увеличить на единицу, оставить неизменным, или снизить на любое число. В процессе игры игрок может воспользоваться Доверием к его персонажу

другим персонажем, потратив очко доверия. Когда все очки Доверия потрачены, игрок больше не может ими пользоваться. В начале следующего эпизода очки доверия восстанавливаются до новых, определенных игроками значений.

Реализация очков доверия

1. Помощь в задаче или конфликте (1 очко). В этом случае персонаж, которому оказывается помощь, прибавляет значение характеристики помогающего персонажа к значению соответствующей своей характеристики, и делается второй бросок. Сумма бросков сравнивается с суммой характеристик.

***Пример:** Доверие персонажа Брета Мэверика персонажу Маршалла Зейна Купер равно «2». Навык «стрельба» у Мэверика равен «4», а у Купера – «7». При столкновении с бандитами Мэверик намерен вступить с ними в перестрелку, но выкидывает на d8 «5», что означает «провал». Маршалл Зейн Купер решает помочь Мэверiku справиться с бандитами. Для этого он тратит одно очко Доверия Мэверика к нему (остаётся «1»), и добавляет значение своего навыка «стрельба» к навыку Мэверика: «4+7 = 11», и делает бросок d8, выпадает «4». Результат двух бросков «5+4 = 9», то есть, меньше «11», таким образом, совместные действия Мэверика и Купера привели к победе над бандитами.*

2. Покупка прав рассказчика (1 очко). Это значит, что игрок может потратить очко доверия персонажа к его персонажу и, перехватив у него право рассказчика, самому рассказать о том, что случилось с тем персонажем в результате решения задачи или конфликта. Покупка прав рассказчика должна осуществляться до начала рассказа игроком о своем персонаже. У дилера перекупить право рассказчика нельзя. В случае, если при попытке перекупки прав рассказчика, дилер решает воспользоваться «Правом дилера», право рассказчика переходит к дилеру, а очко доверия не тратится. Кроме того, нельзя перекупать право рассказчика после того, как оно уже было перекуплено.

3. Бонус «предательства» (+1 за одно очко). Этот бонус не всегда означает предательство как таковое, он означает вмешательство в конфликт между двумя этими персонажами.

***Пример:** Аннабель Брэнсфорд намерена затащить Мэверика в свою постель, так как утром надеется улизнуть с его кошельком. Доверие Мэверiku к ней равно «2». Её навык «соблазн» равен «8» («туз»), характеристика Мэверика «ум» равна «6» («дама»). При проверке навыка и характеристики у Аннабель выпадает «2» («восьмёрка»), а у Мэверика «5» («валет»). Обе проверки успешны, но «8+2 = 10» у Аннабель меньше, чем «6+5 = 11» у Мэверика, и он не поддаётся на чары красавицы. Тогда Аннабель тратит оба очка Доверия Мэверика, добавляя их к своему результату «10+2 = 12», выигрывая тем самым конфликт, и Мэверик проводит ночь в постели Аннабель.*

В одной сцене каждый персонаж может тратить очки Доверия только один раз. В одном конфликте только один из участников конфликта может воспользоваться очками доверия.

Тайный козырь

Ну, как же, как же обойтись без «туза в рукаве»? Нет, конечно, речь вовсе не обязательно идёт о шулерстве. В данном случае речь идёт о некой «тайной возможности», или «тайном козыре», который есть у каждого из персонажей. Распределение «тайных козырей» происходит вслепую в самом начале игры: мастер делает бросок d8 (тянет карту из 32-картной колоды) и пишет в Листе каждого персонажа его «тайный козырь». «Тайные козыри» персонажей одной игры не могут повторяться.

Варианты «Тайных козырей»:

- 1 – «Должники». Из них можно попытаться выбить деньги.
- 2 – «Знание о другом персонаже», которое можно использовать против него.
- 3 – «Группа поддержки»: у персонажа есть пара друзей, к чьей помощи он может обратиться.
- 4 – «Возможность пронести оружие» на борт парохода, где пройдёт Чемпионат.
- 5 – «Старый друг». Игрок может воспользоваться этим правом в любом сложном конфликте (например, другом окажется один из индейцев, окруживших героев).
- 6 – «Неожиданные деньги»: появление недостающей суммы до 25000\$ перед самым началом Чемпионата.
- 7 – «Тайный сговор» с капитаном парохода «Красотка Лорен» и/или охраняющим правопорядок, блюстителем правил Чемпионата, маршалом.
- 8 – «Магия»: право персонажа в финальной игре Чемпионата по заявке получить необходимые карты. После окончания обмена карт и определения комбинаций, мастер определяет наиболее сильную комбинацию из возможных оставшихся в колоде карт и пишет их в Игровую карту игрока вместо «меняемых». Заявка игрока делается так же тайно на Игровой карте.

В 1-м варианте «Тайный козырь» может быть использован один раз в каждом эпизоде.

Во 2-м, 4-м, 5-м и 8-м вариантах «Тайный козырь» может быть использован один раз за Игру по заявке игрока.

В 3-м варианте игрок в любой момент может ввести в действие пару друзей, которым он может поручить то или иное задание. В отличие от основных игровых персонажей, «друзья» имеют статус «статистов» и не имеют «иммунитета от смерти», то есть, могут быть убиты в боевом столкновении.

В 6-м варианте «Тайный козырь» реализует дилер, делая «сюрприз» игроку.

В 7-м варианте тайный сговор приватно совершается в самом начале игры между дилером и игроком.

Чемпионат всех рек по Покеру

Прибыв на Чемпионат всех рек, персонажи, кому повезло набрать 25000\$, принимают участие в игре отборочном турнире. Если случилось так, что кто-то из персонажей все-таки не смог набрать необходимую сумму, он не сможет присутствовать на турнире в качестве игрока и остаётся в рядах зрителей. Но не забываем, что в игре может возникнуть и тайный сговор, и у персонажа могут быть тайные планы (например, «похитить призовые деньги»), так что он остаётся активным участником игры.

Внимание! В случае если персонажу в предыдущей сцене было нанесено ранение, он пропускает не сам Чемпионат, а только предшествующую ему сцену. Иными словами, нельзя «подстрелить конкурента» и тем самым «вышибить» его из числа участников. Однако, это может помешать персонажу реализовать получение оставшейся суммы денег до стартового взноса, если к этому моменту он ещё не успел набрать свои 25000\$.

В процессе **отборочного турнира** дилер играет с каждым из игроков короткую партию в Покер. Поскольку мы исходили из принципа, что все персонажи игроков должны дойти до Финала, цель отборочного этапа – испытание сил и удачи персонажей.

Для отборочного турнира мы разработали правило: если персонаж выигрывает партию в «отборочном турнире», то он переходит в Финал без всяких потерь. Если же персонаж партию проигрывает, он переходит в Финал, но с него списываются все очки УДАЧИ, и он не сможет воспользоваться правом траты ОЧКА УДАЧИ для смены карт в Финальной игре.

Внимание! На реализацию восьмого «Тайного козыря» («Магия») это правило не влияет!

После окончания отборочного турнира следует небольшая сцена, которая может как помочь раскрыть образы персонажей с неожиданной стороны («Аннабель оказывается в постели у Мэверика не из желания утащить его кошелек, а просто так»), так и послужить источником веселья для игроков, так и быть использована для реализации тайных договорённостей и устранения конкурентов («Энджел подговорил друзей запереть Мэверика в комнате, чтобы он не успел к началу Финальной игры в 5:00»). Будут ли организованы тайные свидания, произойдёт ли между персонажами душевная беседа или что-то ещё – зависит от самих игроков и использования ими права рассказчика.

Финальная игра

Разумеется, Финальная игра на Чемпионате должна стать накалом страстей. Итак, все попавшие на Чемпионат игроки прошли отборочный турнир (большей или меньшей

ценой) и собрались за столом для Финальной игры. Для Финальной игры действуют несколько особенных правил:

- Право использования очка УДАЧИ для дополнительной смены карт не ограничено одним игроком. Этим правом могут воспользоваться все персонажи, у которых сохранились не истраченные ранее и не «сгоревшие» в отборочном турнире. Дополнительный обмен карт происходит по кругу в порядке игры.
- Игрок, имеющий «Тайный козырь: Магия», может воспользоваться им. Этот «Тайный козырь» реализуется ДО реализации очков УДАЧИ для дополнительной смены карт.

А где же деньги?..

Вполне возможно, что Финальная игра окажется окончанием сюжета игры «Мэверик», и после получения счастливым призовых 500000\$ наступит счастливый конец. Последует заключительная сцена игры, завершающие диалоги, поздравления победителя, расставание героев и начало новых приключений (которые «уже совсем другая история»).

Но может быть, не всё так просто? И Маршалл Зейн Купер и Коммодор сбежали с призовыми деньгами из-под носа у победителя? Тогда игрокам предстоит еще один весёлый эпизод игры: поиск беглецов и возвращение украденных денег. В этом случае, в игре происходит разделение, игра разбивается на «ходы» (маленькие сцены или просто заявки), в которых беглецы и преследователи играют приватно с дилером, отдельно друг от друга. В зависимости от этого либо беглецы смогут замести следы, либо преследователи их найдут, и произойдёт еще одна сцена с разрешением конфликтов. Итог этой сцены и должен стать окончанием игры «Мэверик». И ведь не всё так просто, возможно, Мэверик и Маршалл Зейн Купер договорились задолго до всех остальных?..

Эпилог

После окончания игры каждый из игроков рассказывает эпилог, в котором он рассказывает о дальнейшей судьбе своего персонажа. Единственным ограничением эпилога является этический игровой момент: игрок не должен вмешиваться в эпилоги других персонажей, если только об этом не договорятся сами игроки. **Например:** «Мэверик и Аннабель поженились. Аннабель родила ему пятерых детей, и все они жили они долго и счастливо».

При написании правил игры «Мэверик» использовались следующие источники:

1. Фильм Ричарда Доннера «Мэверик» (1994).
2. Статья в англоязычной Википедии, а также статьи с других сайтов сети Интернет о фильме «Мэверик».
3. Книга правил игры «The Mountain Witch» by Tymothy Kleinert (1999).

Приложение 1. Лист персонажа

Портрет

Имя _____

Масть (характер) _____

Игрок _____

Характеристики Общая Текущая

УДАЧА		
--------------	--	--

Значение Карта

ХАРИЗМА		
ЛОВКОСТЬ		
СИЛА		
УМ		

Навыки

Значение

Карта

УБЕЖДЕНИЕ		
СОБЛАЗН		
ЛОВКОСТЬ РУК		
СТРЕЛЬБА		
ДРАКА		
АТЛЕТИКА		
ВНИМАНИЕ		
ИГРА		

Имя персонажа	ДОВЕРИЕ	
	К нему	К Вам

ТАЙНЫЙ КОЗЫРЬ

ИМУЩЕСТВО ПЕРСОНАЖА		
	НАЛИЧНЫЕ ДЕНЬГИ	

Для заметок:

Приложение 2. Игровая карта

Имя _____ Игрок _____

№ партии	Комбинация	Заявка	Ответ дилера

Памятка по комбинациям:

- **ПУСТАЯ РУКА** – нет пар, например, ♥А-♦К-♣8-♦4-♠3.
- **ПАРА** – две карты одного ранга, например, 8-8-K-4-2.
- **ДВЕ ПАРЫ** – две карты одного ранга и две другого, например, А-А-5-5-10.
- **ТРОЙКА (СЕТ)** – 3 карты одного ранга, например, 9-9-9-Q-4.
- **СТРИТ** – 5 последовательных карт, например, 9-8-7-6-5. Масти карт значения не имеют. Туз может быть как самой старшей (А-K-Q-J-10), так и самой младшей картой комбинации (5-4-3-2-A). Последовательность с тузом внутри (3-2-A-K-Q) стритом не считается.
- **ФЛЕШ** – 5 карт одной масти.
- **ФУЛЛ** или **ФУЛЛ-ХАУС** – 3 карты одного ранга и две другого, например, 6-6-6-K-K.
- **КАРЕ** – 4 карты одного ранга, например, 4 валета или 4 пятёрки (плюс одна посторонняя карта).
- **СТРИТ-ФЛЕШ** – стрит в одной масти. Стрит – это 5 последовательных карт, например, Q-J-10-9-8. Комбинация 5-4-3-2-A – тоже стрит, но стритов с «внутренним» тузом не бывает: 4-3-2-A-K – не стрит.
- **ФЛЕШ-РОЯЛЬ** – наивысшая комбинация – 5 старших карт одной и той же масти (А-K-Q-J-10).