

Терц — игра для интеллектуалов. Романтическую репутацию создала ему история происхождения: терц зародился в конце XIX века в каторжных тюрьмах Сахалина и Сибири. Игруют в терц только вдвоем колодой в 32 листа.

Сдатчика определяет жребий. Всего раздается по 9 карт на руки по три за раз. Сам сдатчик получает карты последним. Оставшаяся часть колоды (талон) кладется на стол. Верхняя карта в талоне открывается — так определяется козырь. Первым делает ход противник сдатчика. Ходят по одной карте. После каждого хода карты добираются из колоды — до девяти. Карты кладутся в масть независимо от их старшинства или бьются козырем, но только до того момента, пока из талона не взята последняя карта.

После первого розыгрыша взятки игрок, не взявший ее, снимает с колоды несколько карт и кладет под низ колоды. Это называется «ломать колоду». Козырь остается сверху, а карты добираются из-под низа. Тот, кто взял первую взятку, не берет карт из колоды, пока она не сломана. Когда колода закончилась, в игру вступают новые правила.

Ходить можно масть в масть. Нет масти — бить козырем. И только тогда, когда нет ни масти, ни козыря, можно сбрасывать любую карту. Карта противника обязательно перебивается. По своему желанию игрок может положить только валета козырного. Если у игрока оказалась козырная семерка, он может в любой момент перед своим ходом заменить ее на открытый козырь. Такая замена возможна, пока в колоде не останутся только две карты. В процессе игры партнеры могут смотреть взятки друг друга, но лишь до тех пор, пока в колоде содержится не менее четырех карт.

Игра считается законченной, когда кто-либо из игроков наберет 500 очков и более. Если при подсчете очков будут учитываться взятки, то необходимо набрать 501 очко. Старшинство карт различно в козырной и некозырных мастях. Некозырная масть: туз — 11 очков, десятка — 10 очков, король — 3 очка, дама — 2 очка, валет — 1 очко. Девятка, восьмерка и семерка в очках не оцениваются. Козырная масть: валет — 20 очков, девятка — 13, все остальные карты оцениваются так же, как и в некозырной масти.

Очки во взятках подсчитываются сложением всех карт во взятках, а также за объявленные комбинации. Последняя взятка стоит 10 очков. Перед своим ходом игрок может заявить о полученной комбинации, но очки начисляются только тому игроку, который имеет старшую комбинацию.

Комбинации по старшинству распределяются так:

4 валета — 200 очков (игрок говорит: двести валетов);

4 туза — 100 очков (сто тузов);

4 короля — 100 очков (сто королей);

4 дамы — 100 очков (сто дам);

8 карт одной масти подряд — 100 очков (объявляется: сто ~ восемь);

7 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — семь);

6 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — шесть);

5 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — пять);

4 карты одной масти подряд — 50 очков (пятьдесят);

3 карты одной масти подряд — 20 очков (терц).

Марьяж — комбинация козырного короля и дамы оценивается в 20 очков. Марьяж не перебивает ни одной комбинации, но и сам не может быть перебит.

При одинаковом количестве карт в комбинациях старшей из них считается та, в которой старше карты. При последовательности масти выше та, которая длиннее. При равной длине и равных достоинствах больше ценится та комбинация, в которой есть козырь. При козырных мастях в подобном раскладе преимущество отдается той, что была объявлена раньше. Допустимо, когда одна карта из последовательной комбинации входит и в комбинацию по достоинству. Марьяж может входить в любые комбинации, в этом случае старшинство не определяется.

Объявления делаются игроком до своего хода при наличии на руках девяти карт. Говорить надо кратко и четко: «терц», «сто дам». Комбинации могут перебиваться противником. Если партнеру непонятно старшинство комбинации, противник должен назвать старшую карту. Если у партнера оказалась комбинация старше, он должен заявить об этом и показать свои карты. При неперебитой комбинации игрок, сделавший заявление, может сразу записать очки. При этом надо пояснить, за что пишет. При требовании показывают карты.

Марьяж объявляется перед любым ходом, пока игрок имеет карты этой комбинации на руках. В конце игры подводится итог. Общее количество очков составляет 150. Свои очки считает тот игрок, у которого меньше взятки. Второй игрок определяет количество своих очков вычитанием суммы первого игрока

из ста пятидесяти. Очки, полученные после каждой игры, приплюсовывают к общей сумме. Сумма в терце округляется. Если число заканчивается на пятерку, то округление идет в меньшую сторону.

Новые карты сдает тот, кто взял последнюю взятку. В терце есть система штрафов. За ложное объявление противник записывает себе столько очков, сколько было в ложном объявлении. Сделавший ложное объявление должен записать себе «сто в гору»: для окончания партии ему необходимо набрать на сто очков больше.

За «чужой подъем» (взятую не в очередь карту) игрок наказывается очень серьезно: его партия считается проигранной. Если у игрока на руках оказалась лишняя карта, то его партия тоже считается проигранной. За неправильный подсчет (или запись) очков сумма приписанных очков списывается, и противник приплюсовывает ее к своей сумме очков.