

УДК 794.9
ББК 379.82
С 56

Автор-составитель
Николай Владимирович БЕЛЯЕВ

Охраняется законом об авторском праве. Воспроизведение всей книги или любой ее части запрещается без письменного разрешения издателя. Любые попытки нарушения закона будут преследоваться в судебном порядке.

С 56 **Современный преферанс** / Авт.-сост. Н. В. Беляев. — М.: АСТ; Мн.: Харвест, 2006. — 192 с.

ISBN 5-17-033378-1 (АСТ).
ISBN 985-13-5208-X (Харвест).

Книга посвящена преферансу — коммерческой карточной игре, в которой выигрыш и проигрыш в большей степени зависят от умения игрока, чем от слепого случая. Описаны разновидности преферанса, правила, техника и тактика игры. Отдельная глава посвящена этике преферанса.

УДК 794.9
ББК 379.82

ISBN 5-17-033378-1 (АСТ) © Подготовка и оформление.
ISBN 985-13-5208-X (Харвест) Харвест, 2005

ПРЕДИСЛОВИЕ

Преферанс — карточная игра, относящаяся к разряду коммерческих игр, в которых, в противоположность играм азартным, выигрыш и проигрыш в большей степени зависят от умения игрока, чем от слепого случая.

Эта игра появилась в России в четвертом десятилетии XIX века. Преферанс сложился из основных элементов различных старинных игр, распространенных в Европе.

Название свое эта игра получила от французского слова *preference*, что означает — предпочтение, преимущество. В играх, которые предшествовали в России преферансу — висте, ломбере, медиатере, «преферансами» называлась старшая масть, которой отдавалось предпочтение. Например, в висте преферансами называлась масть, открывшаяся козырем в первой сдаче. В продолжение всего роббера (партии, пульки) игра, сыгранная в этой масти, записывалась вдвойне (двойным считался также ремиз). Таким образом, свое название игра преферанс получила по названию принципа аукционной торговли,

который впервые в истории карточных игр стал использоваться в этой игре по отношению к масти.

В преферанс играют вдвоем, втроем или вчетвером. При игре вчетвером сдающий не участвует в игре. Большее число игроков возможно, но нежелательно, так как игра утрачивает динамичность: при игре впятером не участвуют в игре двое: сдающий и ожидающий очереди сдавать.

Колода для игры в преферанс состоит из 32 карт — по восемь карт четырех мастей. По порядку старшинства это:

- Ч — червы (самая старшая масть),
- Б — бубны,
- Т — трефы,
- П — пики (самая младшая масть).

Старшинство мастей имеет значение при торговле и заказе игры (контракта). Каждая из этих мастей включает следующие карты в нисходящем порядке: туз (Т), король (К), дама (Д), валет (В), десятка (10), девятка (9), восьмерка (8), семерка (7).

Одна из мастей может быть по правилам игры назначена козырем. В этом случае любая карта козырной масти становится

старше карты любой другой, некозырной, масти. Между картами козырной масти сохраняется традиционная иерархия — старшинство. Старшинство карт не изменяется никогда и не зависит от величины назначенной игры — контракта и заказанного козыря. Карты в очках не оцениваются.

При записи во время игры традиционно обозначают младшие карты знаком масти и символом достоинства, например десятка пик — П10, а старшие карты — знаком масти и заглавной буквой ее названия (русской или английской), например дама червей — ЧД или бубновый валет — БВ. При обозначении заказанной игры (контракта) на первом месте стоит величина контракта, а на втором знак масти — 7Т (семь треф).

Более правильно с точки зрения грамматики сказать «дама черв», но общеупотребительное «червей» давно уже стало литературной нормой. Точно так же прилагательное «червовый» вытеснило устаревшее «червонный», а «бубновый» — архаичное «бубён».

Глава 1

ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ

В основе игры в преферанс лежит принцип взятки. Взятка — это совокупность карт, выложенных на стол каждым из партнеров за один круг игры. Правила игры определяют, кому принадлежит взятка и каким образом ведется учет набранных взяток. Первая карта, положенная на стол с целью образовать взятку, называется ходом. Ход различают по масти первой карты, например производят ход в пику или ход в трефу.

На ход в масть каждый игрок обязан класть карту той же масти. Если карт этой масти нет, игрок обязан бить козырем. И только если у него нет ни масти хода, ни козырей, он может положить любую карту.

Игроки в установленной очередности кладут на стол по карте, и карта масти хода, или козырь, а при наличии нескольких козырей — старший из них, берет все карты,

т. е. взятку. Во всех видах игр в преферанс задача участников сводится к тому, чтобы брать взятки или, наоборот, не брать взятку.

Игры разделяются на три вида: игры на взятки — игрок назначает минимальное количество взяток, которое он обязуется взять при заказанном им козыре или без козыря; мизер — игрок обязуется не взять ни одной взятки; распасовка — все игроки стремятся взять как можно меньше взяток.

Десять карт, которые игрок получает во время раздачи, именуются «рукой». Расклад мастей — способ раскладывания карт по мастям в руке. Короткая масть — состоящая из трех или менее карт в руке, длинная — большее количество карт. Отсутствие карт в руке называется ренонсом.

У некоторых сочетаний карт одной масти есть собственные названия:

коронка — Т, К, Д;

марьяж — К, Д;

трельяж — К, Д, В;

четырельяж — К, Д, В, 10;

малая система — Д, В, 10.

Название одной из фигур в масти обычно объединяется с количеством карт, например Тххх — четвертый туз, К — бланковый король, Вхх — третий валет, Дх — вторая дама и т. д.

Смысл игры заключается в том, чтобы, оценив в каждой сдаче свои карты, заказать наилучший контракт и выиграть возможно большее количество очков.

Конечным итогом отдельно взятой игры является количество взятков, набранных каждым из ее участников. Взятка складывается из трех или четырех карт, которые кладутся на стол открытыми по очереди всеми желающими.

Карта, положенная на стол, уже не может быть заменена на другую, даже если взятка еще не закрыта. Все попытки заменить карту уже являются мошенничеством.

Вся совокупность контрактов, образующих самостоятельную игру, называется пулькой. Такое же название носят: протокол, регистрирующий результаты каждого контракта; часть этого протокола, регистрирующая только результаты выигранных контрактов. Другие части этого протокола называются горой и вистами.

Процедура розыгрыша мест за игорным столом называется тиражом и происходит следующим образом: все игроки вытягивают из колоды по карте. Тот, кто вытянет самую младшую карту, выбирает место первым, остальные игроки рассаживаются вслед за первым по часовой стрелке в порядке возрастания достоинства вытянутых ими карт.

Если два игрока вытянули одинаковые по достоинству карты, то учитывается масть последних: пики считаются младшей мастью, затем следуют трефы и бубны, а червы считаются самой старшей мастью. Туз при тираже, по традиции, считается самой младшей картой.

Новый игрок (четвертый при трех уже играющих) может быть принят в игру только с согласия всех участников. При этом, вступая в игру, он записывает в пульку и гору среднее арифметическое суммы очков в горе и пульке играющих. Все округления при записи делаются не в пользу новенького. Если новый игрок не замещает выбывшего, он занимает место по левую руку от только что сдававшего и становится сдающим в очередной сдаче.

При проведении турнира места участников за столом определяются жеребьевкой, которую проводит судейская коллегия. Разумеется, в дружеском кругу участники игры могут сесть так, как им заблагорассудится, по общему взаимному согласию.

Глава 2

РАЗДАЧА КАРТ

Первая сдача в пульке разыгрывается жребием, аналогично розыгрышу мест. Сдача всегда переходит к следующему игроку, независимо от того, какая игра игралась и была ли она сыграна. Игрок сдает повторно только в том случае, если сдача признана недействительной. Сдача переходит по кругу по часовой стрелке, т. е. к партнеру слева.

Сдающий должен тщательно перетасовать карты, затем положить колоду на стол перед своим соседом справа и предложить ему снять. Положив оставшиеся карты на снятые, он раздает их. Любой из участников игры может попросить потасовать карты, еще до того как произошел сьем. Перед сьемом любой из игроков может попросить дать ему карты для тасования. Перетасовав, он возвращает их сдающему. Если во время тасовки перевернется или упадет одна или несколько карт, карты следует тасовать еще раз до съема.

Согласно правилам игры, обязательен съём колоды. Съём следует делать на столе (не в руке сдающего), одной рукой, таким образом, чтобы в снятой или оставленной части колоды оказалось не менее четырех карт. Если съём произошел с нарушением правил, то любой из игроков может попросить повторить тасование и съём.

Если, при наличии более трех игроков, снять должен игрок, который в этот момент отлучился, то снять за него может его правый сосед, если отлучившийся не оговорил за собой снятие карт после своего возвращения.

Сдают карты по две за раз, по часовой стрелке, начиная с левого партнера.

Каждому из трех игроков сдают по десять карт в пять кругов. Две карты кладутся отдельно в прикуп. Прикуп желательно класть после первого круга сдачи, но в любом случае не первой и не последней парой карт. Если порядок сдачи нарушен, любой игрок может потребовать пересдачи.

Когда играют четверо, сдающий себе карт не сдает — он «сидит на прикупе»; при пятерых и более игроках играют оба левых соседа сдающего и его правый сосед.

Тасовать и сдавать карты следует таким образом, чтобы никто не видел лицевую сторону карт.

Если при сдаче откроется хотя бы одна карта по прямой или косвенной вине сдающего, карты пересдаются.

Если при сдаче произошла ошибка, то есть если карты оказались розданы неправильно по числу, или не в том порядке, или не в том количестве за раз, то они пересдаются заново, при условии, что ошибка была замечена до начала торговли.

Если карты сданы не в очередь, то в случае, если ошибка обнаружена до окончания сдачи, нужно пересдать. Если же сдача окончена и хотя бы один из участников игры поднял карты, сдача считается законной, и игра продолжается своим чередом. Следующая сдача в этом случае принадлежит игроку, сидящему слева от сдавшего, — как если бы сбоя в очередности не было.

Карты следует пересдать в следующих случаях:

- если хотя бы одна карта при сдаче (при съеме) окажется перевернутой лицевой стороной кверху;

- если обнаружится недостаток карт в колоде;
- если не был сделан сьем (или был сделан неправильный сьем), при условии, что это нарушение было замечено вовремя — до окончания сдачи, пока никто своих карт не смотрел;
- если карты были сданы не в очередь и это упущение вовремя заметили: до окончания сдачи, пока никто своих карт не смотрел;
- если нарушен порядок сдачи: не по часовой стрелке, или не в нужном количестве за раз, или прикуп не был положен 4-й парой карт или другим традиционным образом;
- если сдано не одинаковое количество карт.

В отношении количества карт на руках в преферансе, как и во многих других карточных играх, действует единое правило: игрок сам отвечает за правильное количество карт у него на руках. И если неправильное количество карт у себя на руках обнаружено игроком до начала игры (торговли или розыгрыша), то он должен сразу заявить об этом. Далее события развиваются следующим образом: если в неправильной

сдаче не усматривается корыстного умысла, то карты нужно пересдать. Если умысел теоретически возможен, то игроку предоставляется право самому выбрать: пересдать карты или, по своему усмотрению, отдать одну карту в ту руку, где карт недостает (естественно, если в этом случае не ущемляются интересы третьего игрока, который не сдавал карты и не может быть ответственным за чужую ошибку). Если налицо противоречие интересов, то весь возможный ущерб (равно как и упущенную выгоду) должен компенсировать сдатчик. Ну а если игрок начал игру (торговлю или розыгрыш) с неправильным количеством карт на руках, он наказывается штрафом в размере максимального возможного для него выигрыша в данной игре.

Если сдатчик нарушит правило сдачи: начнет тасовать после съема, нарушит порядок сдачи, то мера взыскания за первую ошибку — замечание, а за вторую — условленный ремиз и переход сдачи. Все претензии по поводу ошибок или нарушений при тасовке карт, снятии колоды либо способа сдачи карт принимаются до окончания сдачи, а претензии по поводу

очередности сдачи — до открытия своих карт хотя бы одним из игроков.

Если кто-либо из игроков во время или после правильно произведенной сдачи увидит прикуп, он не имеет права принимать участие в торговле. Если в этой сдаче играется распасовка, нарушитель забирает первые две взятки, начинающиеся ходом с карты известного ему прикупа. В случае, когда по правилам игры прикуп на распасовке не открывается, например, если партнеры играют в «ростовскую» разновидность преферанса, в наказание за увиденный прикуп игрок должен забрать себе все десять взятков. Его партнеры в этом случае пишут висты пополам и в пулю по единичке, как если бы они не взяли взятков на распасовке.

Тот, кто во время или после правильно проведенной сдачи взял себе прикуп, также не имеет права участвовать в торговле. В таком случае виновный должен перемешать свои двенадцать карт и дать сдающему вытянуть две из них, чтобы отложить их в прикуп. Смотреть прикуп до его покупки не может никто, даже сдающий, не участвующий в игре. Наказанием за любопытство служит запись пяти очков в гору.

Каждый игрок обязан брать и держать свои карты таким образом, чтобы в них не мог заглянуть никто из других игроков, т. е. «ближе к орденам». Считается некорректным позволять другим игрокам смотреть в свои карты. Точно так же заглядывание в чужие карты и подсматривание достойны осуждения со стороны других игроков. Правда, конкретного наказания за такое поведение правилами не предусмотрено.

После окончания сдачи каждый участник обязан проверить правильность количества сданных ему карт и объявить о замеченной ошибке до своего вступления в торговлю. Любая заявка, в том числе и «пас», считается вступлением в торговлю, после которого за неправильное количество карт на руках отвечает не сдачик, а игрок имеющий неправильное количество карт.

По предварительной договоренности между игроками первая сдача может принадлежать тому, кто первым выбирал место, или любому вызвавшемуся добровольцу. Понятно, что никто не жаждет, чтобы сдача досталась именно ему, так как сдающий не участвует в игре.

Однако такое мягкое толкование правил допустимо в дружеском кругу. В строгой игре с денежными ставками лучше подождать отлучившегося, тем более, что он имеет право потребовать пересдачи по возвращении, если, конечно, не успел поднять своих карт.

Если обратиться к истории преферанса, то подобную строгость это правило приобрело после того случая, когда писатель Иван Сергеевич Тургенев сдал вышедшему по мелкой нужде литературному критику Виссариону Григорьевичу Белинскому восьмерную в червах (без четырех). В строгой игре корректным будет класть прикуп в одной и той же последовательности: всегда после первого круга, или всегда после второго круга. Любой из участников игры может потребовать неукоснительного соблюдения этого правила и настаивать на пересдаче, если сдающий станет выкладывать карты в нетрадиционной последовательности. Причем неважно, перевернулась ли карта по неловкости сдатчика, игрока ли, или так и лежала в колоде перевернутой. Если карта перевернулась по вине игрока, ему может быть сделано замечание сдатчиком — чтобы

не мешал сдаче. Если неловкость допустил сдатчик, то ему на первый раз прощается, а за вторичную неспособность сдать правильно он наказывается условленным ремизом, например 2 очка в гору, а сдача переходит к следующему игроку.

Во всех случаях требование пересдачи должно поступить до окончания сдачи. Это обстоятельство требует уточнения. Если в процессе торговли выяснится, что один игрок имеет меньше десяти карт на руках, а другой, соответственно, больше, то нужно пересдать. Если же недостающая карта окажется не на руках, а, например, под столом, то такой случай нужно считать казусом — игрок мог сбросить карту сознательно, а потом «обнаружить» ее отсутствие.

Отвечать в таком случае, по логике правил, должен сдатчик, но у него могут возникнуть вполне обоснованные подозрения — он помнит, что при сдаче всякий раз клал по две карты. И, наконец, возможен случай, когда неравное количество карт на руках обнаружится в середине розыгрыша. В этом случае игра засчитывается: имеющий лишнюю карту сбрасывает

ее как ненужную, а тот, кому недостает карты, не кладет ничего в последнюю взятку.

Последнее правило было введено винтерами Санкт-Петербургских общественных собраний в конце прошлого века и имеет такую предысторию. Было установлено, что недобросовестные партнеры, заранее договорившиеся играть на одну руку (или на один карман, т. е. выигрыш и проигрыш пополам), проделывали такую хитрость: в процессе розыгрыша один из них, подав другому условный сигнал, сбрасывал во взятку две карты, а другой в эту же взятку не докладывал ни одной, а только делал вид, что кладет карту. К концу розыгрыша «оказывалось», что первому недостает карты, а у второго на руках лишняя. Обвиняли сдатчика, и сдача не засчитывалась.

Кстати, способов нелегально изменить количество карт у себя на руках бесчисленное множество: нечистый на руку игрок может сбросить карту под стол или даже под ноги партнеру, может доложить лишнюю карту во взятку, как это случилось в Санкт-Петербургском общественном собрании. И составить правила, которые

могли бы гарантированно уберечь честного игрока от мошенника, наверное, невозможно. При игре в преферанс вдвоем (в «гусарика») иногда практикуют такой номер: сдают себе лишнюю карту, которую потом в паре с какой-нибудь другой картой той же масти сбрасывают себе во взятки. К концу розыгрыша ничего не подозревающий противник оказывается с «лишней» картой на руках. Начинают проверять по количеству взяток — действительно, получается, что у одного было 10 карт, а у другого — 11. Единственный выход из такого положения — немедленно прекратить такую игру, угроза чего должна внушить партнеру мысль пойти на уступку.

Итак, азы игры вы уже поняли. Что же должен уметь игрок для того, чтобы считаться если не сильным, то хотя бы грамотным преферансистом, способным с достоинством принять участие в игре с любой компанией?

Хороший преферансист должен уметь:

- ➔ вовремя включиться в торг и умело вести торговлю либо вообще отказаться от нее;
- ➔ правильно сделать снос;

- ➔ грамотно назначить игру;
- ➔ грамотно вистовать;
- ➔ практически безошибочно разыгрывать различные расклады в открытую;
- ➔ грамотно вести розыгрыш втемную;
- ➔ грамотно объявлять и разыгрывать мизер как за играющего, так и за вистующего;
- ➔ разыгрывать распасовку.

Глава 3

ТОРГОВЛЯ

После того как все карты розданы, происходит торговля: игроки конкурируют за право взять прикуп и назначить контракт. Берет прикуп и назначает контракт тот, кто сделает в конкурентной торговле наивысшее назначение.

Первое слово в торговле принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика и называемому «первой рукой». Далее право сделать заявку переходит по часовой стрелке. Следующий игрок называется «второй рукой», третий — «третьей рукой». Для удобства принято также называть игроков сторонами света: Север, Юг, Запад, Восток.

В каждую очередь позволительно делать только одну заявку — назначение или пасовку. Контракт назначается из расчета количества взяток, которые игрок сможет взять, если возьмет прикуп и назначит по своему усмотрению козырь или игру без козыря.

Начинать торговлю можно с назначения не менее чем шести взяток. Заявляя о своей претензии на взятие прикупа и заказ контракта, игрок может сказать «шесть пик», или «пики», или просто «раз». Следующий игрок может принять участие в торговле за прикуп и сказать «шесть треф», или «трефы», или просто «два».

Торговлю в преферансе можно представить себе в виде лестницы, первая ступенька которой — 6П, вторая — 6Т, третья — 6Б, четвертая — 6Ч, пятая — 6 без козыря, шестая — 7П и так до 10 без козыря. Игрок, сделавший одно из назначений в процессе торговли и взявший после этого прикуп, если оба его партнера спасовали, может назначить тот контракт, до которого он доторговался, или любой другой, который находится на воображаемой лестнице выше той ступеньки, на которой он остановился. Исключение составляет контракт мизер, который можно заказать только сразу. Это правило называется правилом «кабального мизера».

Назначения в процессе торговли нужно делать последовательно. Это правило существ-

вует для того, чтобы третий игрок, которому предстоит принять участие в розыгрыше, знал, до какой масти торговался каждый из партнеров. Той же цели служит правило, по которому игрок, находящийся на первой руке, может не увеличивать назначение, а сказать «здесь» или «мои». Например, у первого игрока сильная масть бубны. Он открывает торговлю заявкой «пики». Следующий игрок пасует, а третий говорит «трефы».

Объявивший «червы» уже не может назначить шестерную игру в других мастях, так как они слабее червы, но может назначить «шесть без козыря». Козырной можно назначить любую масть, но тогда необходимо играть уже не менее семерной игры.

Первому игроку лучше сказать «трефы здесь», а не говорить «бубны»: это даст ему возможность, если противник скажет «бубны», сказать «бубны здесь». Если он спасует, после того как противник скажет «червы», партнер будет знать, у кого сильная бубновая масть. В противном случае — если игрок вместо «трефы здесь» скажет «бубны», а противник назовет червы, возьмет прикуп и закажет,

например, 7П, будет не вполне ясно, какая масть у первой руки — бубны или червы.

Даже если кто-то уже начал торговаться, он должен дойти до масти, которую желал бы получить в козыри. Таким образом все получают информацию о сильной масти данной руки. Исключением являются случаи, когда игрок, пытаясь избежать распасовки, делает первое объявление на слабой для игры карте или когда рука с меньшим порядковым номером говорит «пас» вместо «мои», опасаясь, что у торгующегося партнера имеются четыре карты в той же масти — происходит, как говорят преферансисты, «встреча мастей».

Еще раз напомним, что необходимо строго соблюдать очередь при торговле, недопустимо любое объявление вне очереди.

Вот два примера торговли:

1. Здесь первая рука может назначить любую игру на взятие взятка.

1-я рука	2-я рука	3-я рука
пики	пас	пас

2. Вторая рука должна назначить не менее «7 червей».

1-я рука	2-я рука	3-я рука
пики	трефы	бубны
пас	червы	без козыря
—	здесь	7 пик
—	здесь	7 треф
—	здесь	7 бубен
—	здесь	7 червей
—	здесь	пас

Если все же кто-то нарушил очередность объявлений и торговля на этом закончилась, то игрок, не имеющий необходимой информации, имеет право задать соответствующий вопрос и потребовать на него ответа. Например, в только что рассмотренной игре могло бы быть так: после объявления «7 пик» игрок, сидящий на второй руке, вместо «пас» объявил бы сразу «8 пик», ответом на что последовало бы «пас». Тогда игрок, сидящий на первой руке, мог бы спросить у игрока, сидящего на третьей руке, до какой масти тот собирался торговаться. Ответ должен был бы быть, скажем, «до 7 червей». В таком случае инцидент считается исчерпанным и не дает предлога для дальнейшего конфликта.

Не рекомендуется использовать равнозначные объявления («раз», «два», «три», «четыре», «пять»...), так как на слух «пас» и «раз» очень похожи, из-за этого может возникнуть конфликт. Кроме того, возможность двоякого объявления позволяет при нечестной игре передавать таким образом дополнительную информацию о сильном или слабом раскладе руки.

Право первого хода, напомним, получает тот, кто в процессе торговли объявит более крупную игру, т. е. возьмет обязательство получить большее количество взяток — или равноценное, но в более старшей масти.

В награду победитель получает прикуп, и далее он обязан назначить игру не ниже объявленной при торговле. Если в результате розыгрыша взяток окажется меньше, победитель подвергнется соответствующему штрафу. Следовательно, прежде, чем начать торговлю, каждый участник игры оценивает свои реальные шансы и определяет, на сколько примерно взяток он может рассчитывать.

Игры заказываются следующим образом:

- шестерная — играющий обязуется взять шесть взяток, вистующие — 4;

- семерная — играющему 7 взяток, вистующим 2;
- восьмерная — играющему 8 взяток, вистующим по 1;
- девятерная — играющему 9 взяток, вистующим по 1;
- десятерная (тотус) — вистующему 10 взяток, вистов нет;
- мизер — обязательство игрока не брать ни одной взятки;
- распас — все игроки стремятся взять как можно меньше взяток.

Существует иной способ — допускается изменение объявления в случае, когда ошибочное и правильное объявление произносятся на одном дыхании. Объявление «мои» означает принятие на себя обязательства по предыдущему объявлению. В классическом преферансе такое объявление разрешается делать в любой момент торговли и на любой руке. Современные преферансисты считают его допустимым только при торговле вдвоем — когда одна рука уже сказала «пас», право на него имеет рука только с меньшим порядковым номером. После объявления «мои» для продолжения торговли необходимо повысить ставку.

Игра, как мы уже отмечали, может проходить при наличии козырной масти или без нее. Первый ход принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего — первой руке. Ход может быть сделан с любой из десяти карт, имеющихся на руке. А начиная уже со второго хода, ходить нужно только по масти выхода. По желанию игрока можно класть как старшую, так и младшую карту. А если требуемой масти нет, нужно класть козырь. Сносить произвольную масть можно только тогда, когда нет ни нужной масти, ни козырей.

По насыщенности мастей расклады бывают:

- равноразложенный (3-3-2-2);
- с ренонсом масти;
- с бланкой в масти (3-3-3-1);
- с одной длинной мастью;
- с одной длинной мастью и ренонсом (4-3-3-0);
- с двумя длинными мастями и ренонсом (4-4-2-0);
- с двумя длинными мастями, бланкой и ренонсом (5-4-1-0).

Взятка принадлежит либо тому, чья карта в разыгрываемой масти старше, либо тому, кто положил козырь. Если два игрока положили козырь, то взятка остается тому, чей козырь старше. Следующий ход принадлежит взявшему взятку.

Взятки можно брать на фигуры, на отыгранные фоски длинной масти, а также забитием.

Взятки на фигуры совершаются при ходе в определенную масть, исключая удар козырем. Коронка и четырельяж содержат три взятки, трельяж — две взятки, туз, марьяж, система и малая система — по одной взятке.

В остальных случаях наличие взяток на фигуры зависит от расклада данной масти на двух других руках.

Взятки на коронку и туза можно отобрать сразу. При марьяже, трельяже и четырельяже необходимо вначале разыграть масть, т. е. отдать одну взятку на туза. При наличии системы и малой системы понадобится двойной розыгрыш.

После розыгрыша масти нужно снова получить ход, чтобы иметь возможность забрать

свою взятку. Давайте рассмотрим несколько конфигураций:

КВ7 — в этом случае можно получить взятку на короля при условии, что на одной из рук туз будет либо вторым, либо бланковым. Вероятность благоприятного исхода — примерно 30 %. Следует ходить с малых карт и затем получить взятку на короля;

ТД7 — получение лишней взятки возможно, когда король второй или бланковый. Вероятность успеха примерно такая же, она несколько возрастает при раскладе ТД10, и в большей степени — при раскладе ТД9.

Чтобы брать взятки на отыгранные фоски, необходимо, чтобы на руках вообще не было ни карт этой масти, ни козырей. Для розыгрыша фоски нужно сделать не менее двух ходов в данной масти. И здесь вероятность успеха в большей степени зависит от расклада других рук.

Например:

ТКДхх — обе фоски играют при любом раскладе других рук;

ТКххх — играют две фоски из трех в случае, если на одной руке лежат оставшиеся три карты данной масти;

КДхх — возможно от одной до трех взятки;

Вхххх — возможно от двух до трех взятки.

При игре с козырем можно, помимо взятки на фигуры или отыгранные фоски, брать еще взятки забитием, то есть методом, когда кто-либо из игроков при наличии ренонса в масти выхода кладет козырь.

Как вести торговлю правильно? Перед началом торговли игрок, основываясь на раскладе руки, прежде всего должен принципиально решить, что ему выгоднее в данной ситуации — попробовать выторговать игру, играть распасовку или вистовать на чужой игре.

Начинать торговлю следует уже в том случае, когда на руке имеются верные шесть взятки либо просматривается возможность прикупить хотя бы до этого количества. Но рассчитывать, что прикупишь более одной взятки, — очень неосмотрительно. По сравнению с небольшим выигрышем на

шестерной риск остаться без двух слишком велик.

При имеющихся на руках шести взяток можно торговаться до семи. При семи, соответственно, до восьми. Продолжать торговлю до девяти, имея на руках восемь взяток, более чем рискованно. Надо понимать, что если противник торгуется так долго, у него на руке очень сильная карта, и именно это увеличивает для вас вероятность попасть на неблагоприятный расклад.

Любой участник торговли во избежание чрезмерного риска должен вовремя остановиться и сказать «пас».

Большое значение при определении возможности торговаться имеет наличие так называемых неочевидных взяток, зависящих от расклада остальных карт этой масти. Например Тххххх — 5 или 6 взяток; ТКххх — 4 или 5 взяток; ТКхх — от 2 до 4 взяток (обычно считают три); ТДх, ТВ10 — одна или две взятки; КВх, Кхх, Кх, ДВх — могут оказаться взяткой.

Помимо этого, количество взяток в козырной масти часто можно увеличить за счет того, что вам, возможно, удастся разбить козырной вист противника при

помощи карты другой масти, на которую вистующий вынужден будет положить козырь. Для этого данная масть у играющего должна быть более длинной.

	Играющий	Вистующий
П	ТДхх	Кх
Т	ТКх	хх

Козырь пика. Играющий делает три хода в трефу с туза, короля и малой карты. Вистующий обязан убить малую козырем и тем самым лишиться взятки на козырного короля. В практической игре в открытую в подобной ситуации играющему всегда целесообразнее сначала выйти с козырного туза и лишь потом выбить оставшийся козырь трефой.

Существует убеждение, что при торговле две неочевидные (раскладные) взятки можно считать за одну верную. Тем более, что при удачном прикупе в масть неочевидной взятки (прикупную масть) число их может существенно увеличиться. Но надо ли вообще начинать в таком случае торговлю?

Представим, что на руке верных пять взяток и имеются определенные шансыкупить шестую. Находясь на первой руке, не

обходимо незамедлительно сказать «пика». Но если вы находитесь на второй или третьей руке и кто-то уже открыл торговлю, а ваша карта является к тому же хорошим вистом, то следует, не задумываясь, пасовать. В таком случае есть определенная надежда оставить играющего «без», что значительно выгоднее. А если ремиз не состоится, то вы запишите полный вист, не подвергая свой выигрыш риску.

Имея на руках более крупную игру, следует продолжать торговлю до своей масти. Вот еще несколько примеров.

П	ТКДхх
Т	Тхх
Б	Кх
Ч	—

При такой карте на любой руке целесообразно начинать торговлю и продолжать ее на второй и третьей руках до «7 пик», а на первой руке до «БК».

ТД10
КДх
—
ТКхх

Формально на руке, считая три взятки в червах, всего пять взятков. Но, учитывая конкретную ситуацию, можно продолжать торговлю до «7 червей». Есть чем разбить возможный козырной вист в червах (третья трефа) и большая надежда на две взятки в пиках. Возможно, что будет еще и прикуп.

ТК
КВ9
Х
КДВх

На руке почти 6 взятков. Но если торговля уже открыта, то целесообразно отвечать «пас».

—
10 8
ТКхххх
98

Первая и вторая руки спасовали. Третья рука без труда может сыграть «6 бубен», но гораздо выгоднее объявить искусственную распасовку. Вероятность получить при такой игре более одной взятки очень мала.

Умение вовремя включиться в торг и грамотно вести торговлю является, в известной степени, творческим процессом, требующим учета многих нюансов. Наряду с умением правильно играть втемную, техника торговли является наиболее сложным для усвоения элементом преферанса. Однако эти навыки приходят с практикой.

Не менее важно научиться правильно делать снос. Сначала рассмотрим несколько примеров, которые дают представление о правильном сносе.

Тхх

Тхххх

КВ

ТК

Необходимо снести две бубны, так как вероятность того, что здесь окажется взятка, очень невелика, ведь для этого понадобятся, чтобы на руках вистующих либо туз, либо дама данной масти были бланковыми. Следует оставить три пики в надежде выбить ими козырь.

хх

Тхххх

КВ

ТК

Во избежание сюркупа — случая, когда козыри вистующих играют самостоятельно, целесообразно снести одну пикку и одну черву, а не две пики или две червы. Конечно, сюркуп может случиться и при таком сносе, но его вероятность все же значительно уменьшается.

Особая ситуация возникает, если сносу предшествовала торговля. Скажем, один из ваших партнеров торговался до «6 червей». Не вызывает сомнения то, что у этого игрока 4, 5 или даже 6 червей. Кроме того, необходимо заказывать уже «7 бубен».

Проблема состоит в том, что сюркуп может состояться вне зависимости от числа оставленных вами карт червовой масти. Но все же предпочтительнее отправить в снос две пики. При наличии в одной руке трех бубен это единственный шанс выиграть игру, ведь черва может разбить козырной вист.

xx

ТДК

ТДКxx

xx

При таком раскладе сюркуп практически не страшен, поэтому при чужом ходе необходимо в строгой секретности отправить в снос две пики или две червы. Это подстрахует вас от варианта, при котором трефу можно убить после передачи хода на нужную руку. Мاستь передачи, разумеется, снова придется угадывать.

ДВ10

ТДК

ТДКВxx

xx

При чужом ходе желательно снести две старших пики, потому что взятка такого рода почти всегда, как показывает практика, бывает убита. Но шанс взять взятку на червы при этом сохраняется. Игра, заторгованная в «7 треф», может быть эффектно сыграна при наличии в червах ДВ9.

Играющий сносит две пики и на второй ход в эту мاستь кладет козыри. Повторно

использованный в этой же компании прием может и не пройти.

Из рассмотренных примеров можно сделать следующие выводы:

- ➔ следует оставлять на руке более длинную мاستь для обеспечения возможности выбить козырной вист;
- ➔ нужно стараться избежать сюркупа;
- ➔ следует избегать очевидности передачи хода на нужную руку вистующих;
- ➔ нужно оставлять на руке ту из неочевидных взятков, вероятность сыграть которой выше.

Глава 4

НАЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ

Игрок, который в процессе переговоров сделал наивысшее назначение, то есть поднялся на самую высокую ступеньку лестницы, получает право заказать контракт и называется разыгрывающим. Он открывает прикуп на всеобщее обозрение, берет его себе, а две карты сносит по своему усмотрению, никому не показывая. После сноса разыгрывающий назначает контракт.

Разыгрывающий обязан заказать игру в любом случае, даже если не видит возможности выполнить назначение. Он обязан заказать контракт не ниже того, до которого он дошел в процессе торговли. Если игрок делает заказ, противоречащий основным правилам, например заявляет контракт ниже назначения, сделанного в торговле, или мизер после участия в торговле другими заявками, партнеры должны указать ему на недопустимость его действий и предложить сделать заказ в соответствии

с правилами. Если игрок не хочет изменить заказ, то ему засчитывается ремиз «без всех» в той игре, до которой он дошел в процессе торговли.

Понятно, что возврат прикупа и изменение заявок в торговле не допускаются. Если игрок заказал контракт, имея на руках больше или меньше десяти карт, то он наказывается штрафом (ремизом) без двух на объявленной игре. Если при этом партнеры могут доказать, что и при правильном количестве карт на руках ремиз был неизбежен при оптимальной игре всех участников всветлую, то штрафные две взятки плюсятся к тем, которых недосчитался бы разыгрывающий. *Например, разыгрывающий заказал шестерную игру и не сделал сноса или снес три карты. Когда ошибка выяснилась, вистующие сумели доказать, что при правильном сносе разыгрывающий сидел бы без пяти. Записывают как за подсад без семи.*

Заказ контракта, сделанный в соответствии с правилами, не может быть изменен, если хотя бы один из партнеров завистовал. Это относится и к ситуации, когда у разыгрывающего в назначенной козырем масти меньше трех карт. И если

разыгрывающий ошибся при заказе контракта, он может изменить назначение контракта, но только если он делает или пытается сделать это без паузы. Например, игрок заказал 6Т и тут же поправился: разумеется, червей. Он имеет право заказать 6Ч. Если же имела место пауза, но контракт не был завистован, то разыгрывающий может заказать контракт уровнем выше, т. е. 7Ч. Если же контракт 6Т был завистован, то играется 6Т. Если было очевидным намерение игрока исправить ошибку, то есть торговля происходила так: 6Т — Ой!-ой!-ой! — вист! — 6Ч, то ошибка может быть исправлена. Разыгрывающему позволено заказать 6Ч.

После заказа контракта изменения сноса не допускаются. После первого хода не разрешается также смотреть собственный снос. Если разыгрывающий заглянет в снос после начала розыгрыша, то он наказывается штрафом на одну взятку. Если было набрано ровно объявленное количество взяток, то считается ремиз без одной. Если была взята лишняя взятка, то она не засчитывается, а взаимно уничтожается со штрафной. В случае, когда бы-

ли взяты несколько лишних взяток, то одна отнимается. Если имел место ремиз, то штрафная взятка плюсуется к недобраным. Например, разыгрывающий заказал шестерную игру и в процессе розыгрыша заглянул в снос. Вистующие посадили разыгрывающего без одной. Записывается ремиз без двух.

Отказ от прикупа, по договоренности между игроками, может сулить наказание сдающему в виде условленного количества очков в гору. Однако для серьезной игры, особенно в квалификационном турнире, это правило применять нежелательно: никто не должен страдать из-за неумения класть в прикуп тузы.

За взятку, данную разыгрывающему в прикупе, сдающий, по договоренности между игроками, пишет на разыгрывающего компенсацию как за взятку на заказанной игре. За туза — как за одну взятку; за туза и короля одной масти — как за две взятки; за двух тузов — как за три взятки; за марьяж — как за одну взятку. Однако снова напомним — в серьезной игре. То есть в квалификационном турнире, это правило, как и предыдущее, не следует применять — ведь умение класть в

прикуп тузы, соответственно, не должно и вознаграждаться.

Кстати, совет постороннего наблюдателя переменить масть козыря, повысить или понизить заказ игры лишает права как на то, так и на другое.

Итак, подробно рассмотрим, как происходит назначение игры. После того как двое из участвующих в торговле сказали «пас», определяется победитель — это игрок, который будет назначать игру. Величина игры должна соответствовать его последнему объявлению или быть выше. Назначить игру ниже объявленной у него нет возможности. И, прежде чем начать игру, он получает в свое распоряжение прикуп. Никто, прежде чем этого не сделает сам прикупивший, под угрозой штрафа не имеет права смотреть прикуп. Игрок, допустивший такое нарушение, не только подвергается штрафу, но и лишается права играть в дальнейшей игре в эту раздачу.

Взявший прикуп тут же показывает его остальным. Если в прикупе есть крупные карты — два туза, туз и король одной масти, туз и марьяж, сдающий получает право на вознаграждение играющего в соответствующих размерах.

Играющий обязан сбросить в снос, т. е. положить на стол в сторону закрытыми, две любые карты из имеющихся у него на руках двенадцати, в том числе и взятые из прикупа, а с оставшимисядесятью картами, — с учетом сноса, — он начинает игру.

Как и прикуп, снос недоступен для просмотра. Разница только в том, что прикуп до его открытия вообще неизвестен, а о сносе осведомлен играющий, и именно это, кстати, во многих ситуациях имеет решающее значение.

Игрок может сменить снос, но только до момента назначения игры. Если снос случайно вскрылся, можно взять его обратно и сделать повторный.

Если в процессе дальнейшей игры окажется, что в прикупе оказалось случайным образом карт больше или меньше, чем две, то, вне зависимости от исхода, играющий записывает штраф в размере двух недобраных взяток, а игра аннулируется.

И с момента окончания торговли игроки становятся противниками, преследующими взаимоисключающие цели. Играющий должен назначить и выиграть игру как можно большего достоинства. Вистующим — его

противникам (в число которых при игре вчетвером условно входит и сдающий), необходимо делать все возможное для того, чтобы этому помешать, разумеется, согласно правилам игры. Вистующие должны дать при розыгрыше играющему как можно меньшее количество взяток и оставить играющего «без», т. е. не позволить ему выиграть назначенную игру.

После назначения игры вистующие регламентируют свои дальнейшие действия. Каждый из них в порядке очереди, которая считается по часовой стрелке от играющего, объявляют, в зависимости от расклада руки, о своем желании вистовать или пасовать. Понятно, что желающий вистовать говорит «вист», не желающий вистовать — «пас».

Игрок, участвовавший в торговле любой значащей заявкой, кроме мизера, и взявший прикуп, заказывает контракт, в котором он обязуется взять определенное количество взяток при заказанном им козыре или без козырей. Все контракты, в которых разыгрывающий стремится взять взятки, в отличие от контракта «мизер» и распасовки, отныне условимся называть играми на взятки.

При игре с козырем одна из четырех мастей всегда становится козырной. Любая карта козырной масти старше любой карты другой масти. Между картами козырной масти сохраняются те же иерархические отношения, которые существуют, напомним, для всех мастей. Остальные масти в козырной игре равноценны.

Все игры на взятки разыгрываются в случае, если завистованы. Не составляет исключения и десятичная игра.

Игрок, взявший прикуп, не может сдаваться без боя иначе как признав, что остался «без всех», но должен играть завистованную игру до конца. Правило «без трех без вистов» в этом случае не действует.

По правилам, принятым в отдельных компаниях, десятичная проверяется, т. е. вистующие, ничем не рискуя, смотрят, не существует ли расклада или плана розыгрыша, позволяющего обременить разыгрывающего. Это правило не может претендовать на то, чтобы считаться справедливым. В ответ на предложение играть с таким правилом можно заметить, что «проверяются облигации трехпроцентного займа», а десятичная, как и любая другая игра, должна вистоваться.

Одновременно в некоторых компаниях существует еще одно правило, согласно которому заторговавшийся игрок имеет право после взятия прикупа «уйти без трех» без игры. В этом случае он пишет в гору за «без трех» на той игре, до которой доторговался, а вистующие не пишут ничего. Анализ показал, что от этого правила следует отказаться, ведь игроку иногда выгоднее уйти без трех, чем, к примеру, играть распасовку. Таким образом «наказание» действует в пользу провинившегося.

Мизером называется контракт, в котором заказавший его обязуется не взять ни одной взятки. В отличие от существовавших в архаичных разновидностях большого и малого мизера, а также большого и малого уверта — мизера на открытых картах, все современные разновидности преферанса знают только один вид мизера.

В «классике», признающей игры втемную, есть правило: мизер, заказанный втемную, довится втемную. Прикуп при «темном» мизере берется также взакрытую — т. е. не показывается.

В современных разновидностях преферанса мизер играется следующим образом:

объявивший мизер игрок, если никто не перебил его назначения девятерной игрой, открывает обе карты прикупа на всеобщее обозрение. Потом прикуп берется в руку, откуда сносятся две любые карты.

Снос никому не показывается. Если ход принадлежит разыгрывающему, он должен сделать его, до того как противники «лягут» — откроют карты. Если первый ход принадлежит вистующим, они открывают карты до первого хода.

Козырей на мизере не существует. Старшинство карт сохраняется, равно как и все основные правила преферанса: на ход в масть обязательно давать в масть, ход принадлежит игроку, взявшему последнюю взятку.

Вистующие на мизере могут записать расклад. Это разрешается только при игре мизер, так как во всех остальных играх пользоваться средствами записи, калькуляторами, компьютерами, а также мнемотехническими предметами запрещено.

Игрок может пригласить сдающего — сидящего на прикупе и не участвующего в игре — играть с ним мизер пополам, при условии, что последний не видел карт других игроков. В этом случае он передает

прикупщику свои карты и говорит: «Приглашаю». Прикупщик, посмотрев карты, должен лаконично согласиться разделить риск или отказаться. В случае согласия компаньоны объявляют мизер, выигрыш и проигрыш пишется пополам. Споры между компаньонами при возникновении проблемных ситуаций не допускается. Формально разыгрывающим считается игрок, которому были сданы карты. Отказ от прикупа также не допускается.

Существует договорное правило: мизер перебивается девятерной игрой, а девятерная игра — мизером без прикупа, который может быть перебит только девятерной без прикупа или десятерной игрой. Это правило мы относим к архаичным, как и все остальные, в которых присутствует игра втемную или без прикупа. Поэтому рекомендованной нормой для проведения турниров является правило: мизер перебивается девятерной игрой, дальше торговля не идет. Нужно заметить, что девятерная игра по статистике и теории вероятностей — значительно более редкое событие, чем мизер.

Игра мизер не может быть заказана игроком, который участвовал в торговле

любой заявкой. Желающий играть мизер должен объявить об этом своей первой заявкой. Если игрок успел сделать любую другую заявку, он теряет право заказать мизер. Игрок, не желающий начинать или продолжать торговлю, говорит «пас» и лишается права на заказ какого бы то ни было контракта, то есть на участие в дальнейшей торговле.

Ни одна заявка, сделанная в процессе торговли, не может быть взята назад. Игрок, сделавший значимую заявку, после которой партнеры спасовали, обязан взять прикуп и заказать контракт не ниже заявленного в торговле. Если все игроки сказали «пас», то играется распасовка — игра, в которой все стараются взять как можно меньше взяток.

Игрок, сделавший в процессе торговли самое высокое назначение, становится «играющим» или «разыгрывающим». Он берет прикуп и заказывает контракт.

После того как заказан контракт, следующий за разыгрывающим игрок должен сказать, обязуется ли он взять обязательное для данной игры количество взяток, как правило, равное разности от

вычитания величины заказанной игры из числа 10. Если обязуется, он говорит «вист», а если не обязуется, говорит «пас». Игрок, сделавший заявку «вист», называется «вистующим».

За каждую взятку вистующий пишет условленное количество очков в графу «висты».

При ремизе разыгрывающего вистующий пишет дополнительно компенсацию за каждую недобранную разыгрывающим взятку. Компенсацию обычно пишут все игроки, включая сдающего.

При ремизе вистующего он пишет висты за фактически набранные взятки, а за недобранные — в гору.

Обязательное для вистующих количество взяток:

Контракт	Вистующие должны взять
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1

Мизер Нет обязательств

Если вистующих двое, во избежание личной ответственности при недоборе общего числа взяток каждому из них следует взять:

- на шестерной игре не менее двух взяток;
- на семерной игре не менее одной взятки;
- если на восьмерной или на девятерной игре вистуют двое, то при неудаче ответственность несет тот, кто сказал «вист» вторым — второй вистующий.

Рассмотрим три примера:

1. На шестерной игре вистуют двое. Первый вистующий взял четыре взятки, у второго взятка нет. Оба вистующих взяли вместе необходимые четыре взятки, следовательно, штрафа не будет.

Если первый вистующий взял две взятки, у второго взятка не было, второй вистующий остался «без двух».

Если каждый из вистующих взял по одной взятке, то каждый из них остался «без одной».

2. На семерной игре вистуют двое. Если первый вистующий взял две взятки, у второго взятка нет, следовательно, взятка взята достаточно и штрафа не будет.

Если первый вистующий взял одну взятку, у второго взятки нет, следовательно, второй вистующий остался «без одной».

Если взятки не было вообще, то каждый вистующий остался «без одной».

3. Двое вистуют на восьмерной или девятерной игре.

Если первый вистующий взял одну взятку, то у второго взятки нет. Следовательно, взятки достаточно и штрафа не будет.

Если взятки не было вообще, второй вистующий остался «без одной».

Третий игрок может тоже вистовать или пасовать, независимо от того, вистует или пасует предыдущий. Если завистовали оба противника разыгрывающего, то они вместе должны взять обязательное для данной игры количество взятки. Розыгрыш контракта в этом случае происходит втемную. Если завистовал только один, он решает, будет ли розыгрыш контракта происходить втемную или в открытую: в последнем случае он предлагает пасовавшему партнеру положить карты на стол и распоряжается ходами с обеих рук единолично. Также один он и несет ответ-

ственность за взятие обязательного количества взятки. В случае, если, по решению вистующего, игра будет происходить в открытую, вистующие должны положить карты на стол до первого хода, независимо от того, кому принадлежит право первого хода — разыгрывающему или одному из вистующих.

Исключение существует только для игры мизер, в которой вистующим дается преимущество: при своем ходе они ложатся сразу, а при ходе заказавшего мизер тот должен сделать первый ход втемную.

Если план розыгрыша, предлагаемый вистующим, не поддерживается пасующим или сдатчиком, то ситуация может быть разрешена одним из описанных ниже способов, в зависимости от того, встретились ли спорная ситуация в коммерческой пультке или в квалификационном турнире:

— *коммерческая пультка*. Игрок, настаивающий на своем плане розыгрыша и уверенный в его правильности, предлагает несогласным либо принять его план, либо предложить ему записать определенный

результат в вистах независимо от результата розыгрыша при условии его неучастия. Со своей стороны он должен предложить аналогичные условия, если розыгрыш будет доверен ему. *Например, играет мизер. Мнения вистующих разошлись. Игрок А предлагает игроку Б и сдатчику, что он будет ловить по своему плану и при любом исходе гарантирует результат «без одной». Игрок Б и сдатчик соглашаются. Игрок А «выпускает» мизер. Разыгрывающий пишет 10 в пульту. Игрок Б и сдатчик, которые проиграли на этом по 25 вистов и недополучили по 25 вистов выигрыша в случае ремиза разыгрывающего, который был бы неминуем при их плане розыгрыша, пишут на игрока А по 50 вистов компенсации.*

— **квалификационный турнир.** До начала розыгрыша к столу приглашается судья, до сведения которого доводятся разногласия между игроками. Судья должен дать возможность вистующему привести в исполнение собственный план, а несогласному пасующему или сдающему присудить компенсирующий результат, который был бы получен, если бы розыгрыш шел по другому плану. Разыгрывающему в этом

случае присуждается (по жребию) один из результатов, полученных при том или ином плане розыгрыша. Если завистовали оба, то каждый отвечает за взятие половины от обязательного количества взяток. Если вистующие в сумме набрали меньше обязательного количества взяток, то материальную ответственность несет (пишет в гору) каждый, кто набрал меньше половины обязательного количества взяток. *Например, заказано 6Т. Завистовали оба. Первый взял две взятки, а второй — одну. Второй пишет в гору за недобор взяток на висте (без одной). Другой случай. Заказано 6Т. Вистуют двое. Разыгрывающий взял 9 взяток. Тот, кто взял одну взятку, пишет в гору за подсад без одной; тот, кто не взял ни одной взятки, пишет в гору за подсад без двух.*

На контрактах 8, 9 и 10 взяток за недобор взятки отвечает второй из последовательно завистовавших. *Например, заказано 8Т. Завистовали оба. Разыгрывающий взял 10 взяток. В гору за подсад без одной пишет тот, кто завистовал вторым.*

Если сидящий следующим за разыгрывающим сказал «пас», то второй может

«уйти за полвиста», следовательно, признать игру сыгранной и без розыгрыша записать за половину от обязательного количества взятков. Это правило действует только для шестерной и семерной игр, так как на восьмерной игре обязательное количество взятков равно одной.

После того как второй сказал «полвиста», спасовавший партнер имеет право вернуть вист, завистовать. При игре вчетвером право вернуть вист принадлежит также и сдатчику, который может посмотреть в карты одного из противников разыгрывающего. Право это принадлежит сдатчику в последнюю очередь, значит, один из игроков говорит «пас», второй говорит «полвиста», первый снова говорит «пас» и только тогда спрашивают у сдатчика, не пожелает ли он вистовать.

Право вернуть вист у спасовавшего на первой руке существует только на шестерной и семерной играх, где существует возможность ухода за полвиста. На восьмерной и более старших играх после двух пасов право завистовать сохраняется только у сдатчика. После возврата виста любым из партнеров (спасовавшим ранее или сдатчиком) уходящий за полвиста теряет право

вистовать. Его единственная заявка после возврата виста — «пас».

Обязательных для вистования игр не существует. При открытом висте вистующие должны открыть все свои десять карт до розыгрыша таким образом, чтобы карты были хорошо видны, сгруппированы по мастям и по порядку. Если это не так, любой игрок имеет право переложить карты как следует.

Ответственный вист. Если недобор вистующими взятков до обязательного их количества наказывается ремизом в полном объеме, т. е. в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку, то такой вист называется ответственным. Ответственный вист характерен для «сочинки». В «классике» вист, по договоренности, становится ответственным, после того как закрыта пуля.

Полуответственный вист. Если недобор вистующими взятков до обязательного их количества наказывается ремизом в половинном объеме, т. е. в размере половины стоимости игры за каждую недобранную взятку, то такой вист называется

полуответственным. Полуответственный вист характерен для «ленинградки» и «рос-това», а также для «классики» — до момента, когда пульт закрыта.

Вист «жлобский». Существует совокупность договорных условий о правилах виста, характеризующихся как жесткие, называемая «жлобским» вистом. При «жлобском» висте в случае ремиза разыгрывающего висты пишутся только вистующим, если один из игроков сказал «пас», а пасующий пишет только за безвзятие; при двух вистующих каждый пишет за себя — и висты, и ремизы. Такая игра характерна для «сочинки» и является предметом предварительной договоренности между игроками.

Вист «джентльменский». Существует совокупность договорных правил виста, характеризующихся как мягкие, называемая «джентльменским» вистом. При «джентльменском» висте в случае ремиза разыгрывающего висты пишутся пополам, если один сказал «вист», а другой — «пас»; можно на первой руке сказать вист, а если второй партнер спасовал, уйти за полвиста (в свою

очередь пасовавший имеет право вернуть вист); уходивший за полвиста вистов при ремизе разыгрывающего не пишет; при двух вистующих каждый пишет за себя — и висты, и ремизы. Общая характеристика игры при «джентльменском» висте — поощряется игра в открытую, полезно говорить «пас» на первой руке. Такая игра характерна для «ленинградки» и является предметом предварительной договоренности между игроками.

Пригласительный вист. Устаревшее правило гласит, что вистующий может «пригласить» спасовавшего партнера поддерживать игру против разыгрывающего (втемную или в открытую), но может и «идти один». Карты спасовавшего в этом случае в игре не участвуют, а вистующему достаточно взять половину от обязательного количества взятков. В настоящее время правило трансформировалось в правило «полвиста».

Игрок, победивший в торговле и ставший разыгрывающим, имеет право взять и открыть прикуп самостоятельно. Никто, в том числе и сдающий, не должен открывать прикуп разыгрывающему иначе, как

по его просьбе. Если первая рука и вторая рука сказали «пас», отказавшись таким образом от торговли, третья рука имеет право взять прикуп себе без каких-либо заявлений. Тем самым этот последний игрок обязуется объявить какой-либо контракт, отличный от мизера.

Но в случае, когда один из игроков вольно или невольно увидел или взял прикуп до окончания торговли, он больше не имеет права участвовать в ней. Если при этом был нанесен ущерб остальным игрокам, то поступают таким образом, чтобы компенсировать ущерб всем пострадавшим участникам игры за счет нарушителя. А если прикуп был увиден только одним нарушителем, то торговля продолжается своим чередом без участия нарушителя.

В случае, когда прикуп был открыт на всеобщее обозрение, когда один из игроков еще не закончил торговли, то прикуп отдается этому последнему, а последней заявкой торговли считается заявка этого игрока. Например, торговля: 6П — пас — 6Б. В этот момент первая рука, полагая, что остальные игроки спасовали, открывает прикуп. Зафиксировав факт нару-

шения, третья рука берет прикуп себе и может назначить любой контракт не ниже 6Б.

Если прикуп был открыт на всеобщее обозрение, когда два игрока еще не закончили торговлю — как мы уже сказали, открытый прикуп, разумеется, делает дальнейшее продолжение нормальной торговли невозможным, — все открывают свои карты и смотрят, какой контракт мог быть сыгран каждым неспасовавшим участником торговли при данном прикупе и раскладе. Результат возможного контракта записывается вистами на нарушителя.

Например, торговля: 6П — 6Б — 6Т. В этот момент первая рука открывает прикуп. Зафиксировав факт нарушения, все открывают свои карты и видят, что если бы прикуп достался второй руке, был бы сыгран контракт 9Ч, а если бы прикуп достался третьей руке, то контракт 6П пошел бы без одной. Вторая рука пишет на нарушителя 52 виста (стоимость девятерной), а сдающий пишет на нарушителя 7 вистов (свою упущенную выгоду от возможного подсада третьей руки на шестерной). Наружитель не

пишет ничего. Если бы двое могли сыграть положительный контракт, то висты на нарушителя писали бы оба.

В случае, когда кто-либо из игроков случайно взял себе карты прикупа до окончания торговли, а другой желает объявить игру, первый должен перемешать свои 12 карт, а сдававший должен втемную вытянуть из них две и отложить в прикуп.

Если игрок сделал заявку вне очереди, то он должен дождаться своей очереди. Наказание за внеочередную заявку не предусмотрено, если нарушитель стал разыгрывающим. Если же нарушитель стал противником разыгрывающего, то разыгрывающий может наложить запрет или, наоборот, отдать приказ ходить в объявленную масть при первом попадании хода к партнеру нарушителя.

Если игрок, по его словам, оговорился и неправильно начал игру, он может исправить ошибку, но не позднее, чем следующий вистующий сделает свое объявление «вист» или «пас». Если игрок ошибочно назначил козырем масть, в которой у него на руке было не более двух карт, то по его просьбе игра может быть аннулирована без

последствий, но только в том случае, если исход игры при возможности верно назначенной масти не вызывает сомнений в пользу играющего. В ином случае играющий остается без соответствующего количества взяток, которые он имел бы в нужной масти.

Вистующий записывает выигрыш за каждую взятую взятку, но он обязуется взять определенное заранее количество взяток и в случае невыполнения обязательства подвергается штрафу. Следовательно, остаться «без» может не только играющий, но и вистующий игрок. Также этот последний может быть и подвергнут штрафу.

Десятерная игра не вистуется, а проверяется. Все 30 карт выкладываются на стол открытыми, и здесь ответственность за неудачу несет играющий. Если он остался «без» (ремиз), вистующие пишут висты пополам.

В случае, когда вистуют двое, розыгрыш игры может происходить «втемную», при этом каждый из игроков карты не открывает и имеет возможность смотреть только в них. Так оба вистующих имеют равные права. Они записывают висты за

взятые взятки, записывают компенсацию в случае, если играющий остался «без», они могут быть подвергнуты штрафу за недобор взяток.

«Заявки втемную» — то есть когда партнеры не смотрят своих карт — допускаются только по предварительной договоренности между участниками игры.

Возможны следующие заявки втемную:

➔ «пас втемную». В случае, если после такой заявки произойдет распасовка, цена взятки будет двойная. Игрок, заказавший «пас втемную», если распасовка состоялась, получает «бомбу», называемую также «птичка», «елочка», «рефет». Перебить «пас втемную» можно только семерной игрой;

➔ повторный «пас втемную» снова удваивает все показатели: распасовка после него идет по учетверенной цене, заработанная «бомба» дает коэффициент 430, перебить повторный «пас втемную» можно только восьмерной игрой. В дальнейшем увеличение показателей происходит в геометрической прогрессии, предел которой может быть установлен по предварительной договоренности. Сдатчик при игре вчетвером в случае

распасовки также получает «бомбу». Не получает «бомбу» только игрок, сказавший «пас в открытую». При этом цена взятки на распасовке для него точно такая же, как и для темнивших игроков;

➔ «раз втемную» — или любая другая значащая заявка, если торговля уже была открыта одним из игроков. Такая заявка может быть перебита обычной заявкой «два» или следующей по торговле.

Темнящий может продолжать торговлю втемную или посмотреть карты и продолжать торговлю на общих основаниях. Игрок, победивший в торговле втемную, берет прикуп, никому его не показывая. Если он заказывает шестерную игру, противники обязаны вистовать втемную, на других играх вист обычный. Цена выигрыша и проигрыша независимо от величины заказанной игры удваивается.

Если игрок делает назначение ниже возможного, партнеры должны указать ему на некорректность такой заявки и предложить изменить заявку на любую возможную, включая заявку «пас». Однако такая вольность позволительна только в дружеском кругу.

В строгой игре или в квалификационном турнире игрок, поступивший таким образом, рискует быть не понятым партнерами.

В случае заказа контракта одним из игроков ущерба нет, ведь нарушитель так или иначе увидит прикуп позже, а сам он отстранен от участия в торговле. При этом вторая рука записывает только один из двух возможных результатов по своему усмотрению: либо за свой контракт, либо за чужой ремиз. Если такое нарушение случается при проведении квалификационного турнира, то решение передается на усмотрение судьи, так как изменение карт прикупа и, следовательно, величины и результата контракта может отразиться на результатах игры других участников за другими столами.

Обычно заявки втемную применяются только в одной разновидности, называемой «классикой». «Бомба» является повышающим коэффициентом стоимости следующей игры. После получения «бомбы», отмечаемой на пульке специальным значком, выигрыш и проигрыш в следующей игре удваиваются. После сыгранной (выигранной) игры «бомба» уничтожается, а при несыгранной

(проигранной) сохраняется до тех пор, пока не будет выиграна какая-либо игра.

Игрок, заработавший несколько «бомб» (одинарную, двойную, тройную), использует их не по своему усмотрению, а в порядке появления «бомб». Например, после серии распасовок, принесших игроку три «бомбы», он сначала сел на шестерной игре, затем выиграл семерную игру, а затем снова сел, но уже на мизере. За первый подсад он пишет вдвойне (вдвойне также пишутся висты на него), за сыгранную семерную игру пишет вдвойне — ведь первая «бомба» сохранилась при несыгранной игре, за подсад на мизере пишет вчетверне, — потому что первая «бомба» уничтожилась сыгранной семерной игрой и действующей стала вторая «бомба».

Если игра происходит к тому же на «бомбе», то коэффициенты перемножаются. Например, игрок на двойной «бомбе» сказал «раз втемную» и сыграл восьмерную игру. Двойная «бомба» дает ему коэффициент 4, а «темная» — 2. Он пишет в пулю 48. За каждую взятку вистующие пишут также по 48.

До взятия прикупа игрок, получивший право на игру после торговли втемную,

может изменить заказ и объявить мизер. В этом случае прикуп берется в открытую и удваивающий коэффициент пропадает. Если игрок начал торговлю втемную, а затем, в условиях конкурентной торговли, посмотрел свои карты, он может продолжить торговлю в открытую, но сыгранная им в этом случае игра будет считаться без повышающего коэффициента.

Заявку «мизер втемную» можно перебить только девятерной игрой втемную или десятерной игрой в светлую. Прикуп берется втемную и ловится «темный мизер» тоже втемную, т. е. вистующие не открывают своих карт.

Если «вист» сказал только один игрок, то ему принадлежит право выбора способа розыгрыша — он может пригласить партнера играть втемную либо в открытую, ведь теперь только на этом игроке лежит вся ответственность за исход игры.

В процессе игры в открытую играющий держит карты закрытыми, а оба вистующих выкладывают свои карты на стол. Понятно, что карты играющего легко просчитываются, хотя и с определенной долей вероятности, ведь вистующим неизвестен снос.

Во время выработки плана игры против играющего и наблюдатель, и сдающий могут давать советы и даже настаивать на своем предложении. Но окончательное последнее слово в ситуации, допускающей разногласия, может сказать только ответственный вистующий, равно как и ходы с обеих рук стола обязан делать только он.

Кстати, не запрещается, если ответственный будет только называть требуемые карты, а перемещать их по столу будет кто-то другой.

Чтобы избежать неудачи, вистующий может не приглашать к игре спасовавшего партнера, а уйти «за свои» — «за две» при простой игре и «за одну» при семерной. На более крупных играх уходить «за свои» нельзя.

Объявление «за две» или «за одну» означает предложение немедленно прекратить игру, играющему — записать выигрыш, а вистующему записать соответственно одну или две взятки.

Уход «за свои» может не состояться в случае, когда спасовавший решает «вернуть игру», что означает вистовать с использова-

нием карт обеих рук. В такой ситуации он становится главным действующим лицом и определяет, каким образом будет происходить розыгрыш, втемную или в открытую.

После объявления «за свои», которое равнозначно объявлению «один», и возвращения игры бывший вистующий лишается всех прав, кроме права давать советы. Он вообще не делает записей после розыгрыша, даже если играющий остался «без», а весь выигрыш достается вернувшему. Четвертый игрок — сдающий — в этом случае записывает компенсацию. Однако возвращать вист можно только на шестерной и семерной играх.

Следует знать и то, что при заявлении вистующего «один» и отказе пасующего сдающий тоже может вернуть игру. Он имеет право посмотреть карты любого из партнеров — только одного, вистующего или пасующего, после чего вынести свое суждение: согласиться с таким решением либо же продолжить игру в качестве вистующего на месте того игрока, чью карту он смотрел, приглашая партнера к игре втемную или в открытую.

Теперь ответственность перекладывается только на него, но и выигрыш, даже

в случае поражения играющего, достанется ему одному. Впрочем, такое положение не следует воспринимать буквально. Оба партнера, участвующих в игре, получают свои доли выигрышей за счет штрафа, которому подвергается играющий за недобранную взятку. Партнеры лишаются только тех вистов на проигравшего, которые они могли бы записать в случае, если бы не отказались от игры. Эти висты и забирает себе сдающий.

Сдающий получает такие же права, если на восьмерной или девятерной игре оба игрока, имеющие право вистовать, спасуют. Сдающий имеет право посмотреть карты любого игрока и либо согласиться с их решением, либо продолжить игру в качестве вистующего.

Есть ли профессиональные хитрости при назначении игры? Безусловно, есть. Прежде всего, играющему важно знать, сколько следует играть и какую масть при наличии альтернативы назначать козырем.

Назначая игру, играющий может либо ограничиться тем, что было объявлено при торговле, либо увеличить игру. Во втором

случае важно правильно оценить, насколько это целесообразно.

Для оценки следует предположить худший для себя расклад и соответственно ему назначить игру. Конечно, вряд ли стоит на небольших играх считать, скажем, ТКДх менее чем за четыре взятки. Но назначить игру лучше с учетом объявлений предшествующей торговли.

Если, например, один из участников торговли дошел до какой-то масти, а в этой масти у играющего четыре карты, то весьма вероятно, что оставшиеся четыре карты находятся на одной руке.

Увеличивая игру с верной шестерной на сомнительную семерную, вы сильно рискуете. Дополнительный выигрыш при этом небольшой, а проигрыш весьма существенный. Кроме того, играя шестерную, можно посадить вистующих и тем самым без риска получить дополнительную прибыль.

Начинать игру без козырей при своем ходе можно, если удастся сразу отобрать объявленное количество взятков, либо если имеются задержки (перехваты), которые позволяют разыграть длинную масть или длинные масти. При чужом ходе для

тех же целей задержки должны быть двойными.

Иногда удается сыграть «6 БК» при чужом ходе и отсутствии какой-либо масти, но при наличии неберущих карт для сноса. Целесообразно заказывать игру без козырей и во избежание более крупного проигрыша.

Что касается масти, которую, при наличии альтернативы, необходимо назначить козырем, то здесь, главным образом, назначается более длинная масть. При одинаковой длине мастей предпочтение, как правило, отдается той, которую придется дольше разыгрывать.

И снова ряд примеров:

ТКДВ

КДхх

КД

—

Заказывать нужно только «простую трефу». Играть «7 треф» очень рискованно. Достаточно трех козырей на одной руке любого из вистующих, и ремиз практически обеспечен. Зато если трефы легли пополам, по две на каждой руке, то вистующие останутся без двух.

—
ТК

КВх

ТКххх

На любой руке можно назначать «7 червей». Даже если окажется в наличии козырной вист, то КВх с большой вероятностью либо сами приведут к взятке, либо разобьют его.

Т

ТКДхх

Т

ТД10

Следует понимать, что при своем ходе можно заказывать «9 трэф» либо «9 БК».

ТКДВхх

КВ10

Т

На «первой» и «третьей» руках — «8 пик». На «второй руке» систему трэф могут убить, потому выбираем «7 пик».

Еще одна проблема, связанная с назначением игры — это подвод, иначе говоря, умышленное занижение игры — например, когда играющий на очевидных восьми назначает шесть.

Подвод абсолютно правомочен, хотя почти никогда не бывает коммерчески выгоден. Однако на неопытных игроков подвод иногда действует угнетающим образом. Партнеры теряются и начинают пасовать, а следовательно, и терять висты, даже на хорошей карте. Потому подвод не так уж безобиден.

Опытные игроки, оказавшись в компании начинающих, умеют пользоваться подводом с большим эффектом и пользой для себя.

Отдельно поговорим о грамотной тактике игры вистующего. Главной задачей каждого вистующего является необходимость запастись как можно большим количеством вистов на своих противников. Так как в процессе игры игроку намного чаще приходится быть вистующим, чем играющим, значительный выигрыш приносит хорошая игра именно в этой роли.

Но это совершенно не означает, что объявлять «вист» нужно как можно ча-

ще. Поскольку вистующих всегда двое, то основным здесь являются способность к взаимопониманию и готовность к сотрудничеству между партнерами.

Разумеется, наибольший выигрыш вистующие могут получить в случае, когда им удастся оставить играющего «без». Таким образом, если кто-то из вистующих в целях открытия игры, даже при наличии хороших вистов, должен пасовать, следовательно, он рискует потерять свои взятки в случае, если ремиз не состоится. Тем не менее, именно такая стратегия при достаточно большом количестве игр, как это свойственно вообще преферансу, дает наилучшие результаты.

Когда обоим вистующим, основываясь на раскладе мастей и торговле, совершенно ясно, каким образом играть втемную, пасовать с возможностью утраты вистов им не стоит.

Особенно пристально нужно следить за ситуацией, когда на первой руке при наличии хороших вистов намечаются сложности с первым ходом. Пасовать в таком положении при крупной игре категорически нельзя — партнер может предположить, что первый вистующий пасует из-за плохой

игры, и тоже спасовать, а вернуть игру будет невозможно. В результате вистующие проигрывают играющему так, что им остается лишь после игры мысленно проклинать друг друга.

На простой или семерной играх пасовать в таком положении не только безопасно, но и выгодно. Существует большая вероятность того, что второй вистующий объявит «вист один», и тогда спасовавший с хорошим вистом вернет игру и при любом ее исходе заберет себе все висты.

Если у кого-то из вистующих слабая карта, но он необоснованно предполагает, что у партнера она очень сильная, ему все равно не следует вистовать, чтобы предоставить сильному партнеру право выбора игры. Только обладая сильной картой, можно сделать выбор правильно.

Вистующий обязан помнить, что объявление «вист» связано с определенным риском, и в случае недобора взятков он понесет наказание. Кроме того, в большинстве случаев вистующий не может заранее определить, сколько у него будет взятков. Но это совсем не значит, что рисковать нельзя вообще. В этой ситуации риск с лихвой окупается при ремизе играющего.

Бескозырную игру, с точки зрения вистующих, как правило, необходимо проводить в открытую, поэтому вистовать вдвоем при любых обстоятельствах явно не следует.

Таким образом, ответ на вопрос о необходимости вистовать или пасовать может быть сведен к творческому анализу следующих факторов:

- ⇒ наличие вистов;
- ⇒ наличие либо отсутствие первого хода;
- ⇒ необходимость открыть игру;
- ⇒ наличие ренонса в некозырной части;
- ⇒ наличие или отсутствие торговли.

Рассмотрим теперь несколько примеров.

Vxxx

Dx

ДВ

Dx

Если козыри трефы, бубны или червы, то взятков на руке нет. Необходимо, следовательно, пасовать в любом случае. Если же козырь пика, то можно как вистовать,

так и пасовать, но желательна игра в открытую.

Dxx

Tx

KBx

KD

На руке очень много вистов. Теоретически можно взять по одной взятке в пиках и трефах, одну или две в червах и две в бубнах. Главное — стремиться открыть игру.

KD10x

Txx

Kxx

—

Первая рука назначила «6 червей». Приведенный расклад выпал на вторую руку. Вистов много, однако отсутствует козырная масть, поэтому опасно вистовать. Может оказаться так, что на третьей руке соберутся очень сильные козыри, соответственно игру придется вести втемную. Если сказать «вист», то в этом случае третья рука окажется поставленной в безвыходное положение. Если третья рука спасует, вторая рука

в таком случае раскроет игру и скажет «вист» — тогда игра будет проходить втемную, но при двух вистующих, а не после приглашения втемную. По законам легальной передачи информации в преферансе приглашение играть втемную, как правило, накладывает на приглашающего запрет на выход в длинную масть и ее снос. Приглашен втемную — береги длинную масть. Если после второго паса на второй руке третья рука приглашает играть втемную, то, очевидно, там — сильный козырный вист.

Глава 5

РОЗЫГРЫШ

Традиционно первый ход принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика, а в дальнейшем — игроку, взявшему последнюю взятку. Ходят, как правило, всегда одной картой. На ход в масть игрок обязан класть масть. Если масти нет, нужно бить козырем. Если нет ни масти, ни козыря, можно сносить любую карту.

Карта, побившая другие карты, или не побитая другими картами, берет взятку. Игрок, которому принадлежала эта карта, берет взятку себе.

Другими словами, взятка принадлежит тому игроку, который при правильном розыгрыше:

- положил карту высшего достоинства в разыгрываемой масти;
- положил карту масти, на которую другие игроки не ответили ни той же мастью, ни козырем;
- побил разыгрываемую масть козырем;