

- перебил козыря, положенного в ответ на разыгрываемую масть, более высоким козырем;
- при заходе в козыря положил наивысшего козыря;
- зашел в козыря и получил в ответ карты обычных мастей.

Каждая взятка состоит из трех карт, по одной от каждого игрока. Взятка считается завершенной, когда на стол выложена ее третья карта. Каждый игрок должен забирать свои взятки сам, т. е. закрывать, переворачивать. Взятки следует забирать таким образом, чтобы каждый из игроков мог отчетливо видеть все ее карты, включая последнюю.

Дело в том, что любой игрок может потребовать показать ему последнюю закрытую взятку. После того как сыграна и закрыта очередная взятка, предыдущая перестает быть последней, и смотреть ее не имеет права никто, даже ее владелец.

Все взятки складываются аккуратно и по порядку так, чтобы их можно было проверить вплоть до окончания партии.

Если кто-либо берет несколько взятков подряд, не забирая их, то любой из игро-

ков может потребовать перевернуть предыдущие взятки.

Существует и наказание за несвоевременное и противоречащее правилам открытие взятки. Во-первых, если игрок просит партнера показать ему взятку, и просьба эта относится не к последней взятке, т. е. противоречит правилам, партнер должен указать ему на существование именно этого правила. Однако он имеет право выполнить просьбу, если никто из остальных участников игры не возражает.

Во-вторых, если игрок самовольно открывает и смотрит чужую взятку, либо свою, но не последнюю взятку, то он лишается одной своей взятки, независимо от того, является он разыгрывающим или вистующим. На распасовке он пишет за одну лишнюю, как бы одиннадцатую, взятку. На мизере, соответственно, одна взятка также добавляется.

Понесенное одним из игроков наказание не должно нанести ущерба другим игрокам. Так, например, если правило нарушил вистующий, его штрафная взятка не становится собственностью разыгрывающего. Кстати, как игрокам, так и

болельщикам запрещается считать вслух количество козырей или взяток во время игры.

Кратко поясним, что означает понятие «открытая карта». Если карта снесена не в очередь, то она признается настольной, или открытой, или штрафной и должна лежать на столе «до востребования». Нарушитель обязан сыграть открытой картой при первой возможности, если только противник не запрещает это, однако при ходе нарушителя противник не может запретить ходить открытой картой. Естественно, ходы должны быть сделаны по правилам преферанса (в масть), и если противник просит ходить другой картой в данную масть, а других карт масти уже нет, то во взятку кладется открытая карта.

Это правило относится ко всем открытым картам, если их несколько, и является универсальным: открытые карты нельзя больше брать в руки. Последовательность игры открытыми картами, если их больше одной, выбирает противник нарушителя.

Существует некоторая разница между случаями, когда ход не в свою очередь

сделал разыгрывающий, вистующий или участник распасовки. В одних случаях можно усмотреть злой умысел и ущерб партнерам — тогда, следовательно, нарушение должно быть наказано, в других случаях — ущерб нанесен только самому нарушителю. Соответственно, наказание за открытую карту может отличаться, в зависимости от ситуации.

Если ход не в очередь допустил вистующий, то в этом его действии можно усмотреть нелегальную передачу информации партнеру. В этом случае открытая карта должна быть сыграна при первой возможности при ходе в эту масть, но на второго вистующего налагается запрет хода в эту масть или, наоборот, отдается приказ — ходить в эту масть. Запрет или приказ дает разыгрывающий — по своему усмотрению.

Разыгрывающий может также принять ход не с той руки, т. е. не исправлять допущенной ошибки. Если ход не в очередь допустил разыгрывающий, он нанес ущерб главным образом себе — показал одну из своих карт. Однако он мог нанести ущерб и вистующим, если бы его ошибка осталась незамеченной. Наказание — игра на-

стольной картой по требованию любого из вистующих. Запретить разыгрывающему ходить открытой картой, когда ход принадлежит разыгрывающему, вистующие не могут.

Если ход не в очередь сделан на распасовке, то все взятки после нарушения забирает нарушитель.

Если игрок открывает карты, считая остальные взятки неотъемлемыми, и не сообщает план розыгрыша, ведущий к объявленному результату, то противник или противники вправе объявить все показанные карты открытыми и назначить последовательность ходов по своему усмотрению. Единственное ограничение — план розыгрыша, предложенный противником, не должен быть абсурдным: из-под тузов и т. д. Открывая свои карты без объявления плана розыгрыша, разыгрывающий как бы дает понять, что намерен взять все оставшиеся взятки при любом раскладе и любой последовательности ходов. Если можно доказать возможность получения вистующими хотя бы одной взятки в дальнейшей игре, вистующие могут заставить разыгрывающего ходить картами в той последовательности, которая им выгодна, за исключением нелогич-

ной — все карты признаются открытыми, или настольными. На мизере такой показ означает, что разыгрывающий намерен не взять ни одной взятки. При объявленном плане розыгрыша вистующие также могут заставить разыгрывающего ходить, но лишь в соответствии с изложенным планом разыгрывающего.

Ни одна карта, находящаяся в сыгранной взятке, не может быть объявлена настольной, что означает, что обнаруженная «задним числом» ошибка в очередности хода не наказывается, взятка не переигрывается. В дальнейшем ход принадлежит тому, кто взял последнюю взятку.

**Карта признается открытой, или настольной, в следующих случаях:**

- при ходе не в очередь;
- при исправлении фальшренонса;
- если игрок открыл карты, имея в виду, что возьмет все оставшиеся взятки;
- если игрок показал карту другому игроку, не выпуская ее из рук.

Фальшренонс — игровая ситуация, складывающаяся, если при заходе в какую-либо

масть или в козыря игрок положил во взятку карту другой масти, хотя у него была карта данной масти, или не побил козырем при наличии козыря и отсутствии масти хода. Вовремя замеченный и исправленный фальшренонс наказывается тем, что неправильно выложенная карта становится открытой. Однако если фальшренонс замечен не сразу, а в ходе дальнейшего розыгрыша, минимальное наказание виновному — штраф в одну взятку. Сыгранные после фальшренонса карты разбираются и разыгрываются снова, при этом все разночтения толкуются в ущерб виновному. Штрафная взятка становится собственностью противников.

Правом рекламации, т. е. указания на имевший место фальшренонс, игроки могут воспользоваться только до окончания розыгрыша. После того как карты смешаны для тасования и сделана запись, рекламации не принимаются и игра считается сыгранной или несыгранной в соответствии со сделанной записью.

Если у кого-либо из игроков, несмотря на правильную раздачу карт, в ходе игры оказалось больше или меньше карт, чем у других игроков, будь то в результате

сноса не двух, а большего или меньшего числа карт в прикуп, в результате «двойного» хода или пропуска хода, или по иным причинам, то виновному записывается штраф в размере максимальной возможной упущенной выгоды остальных игроков. Заказавший игру ставит ремиз по меньшей мере без двух, даже если он выигрывал игру.

Более высокий штраф назначается в том случае, если вистующие уже набрали такое количество взяток, которое гарантирует более высокий ремиз, или вистующие могут доказать, что непременно набрали бы такое количество взяток, если бы игра шла правильно.

#### Вот несколько примеров:

- разыгрывающий контракт 6П обнаружил, что у него осталось больше или меньше карт, чем у вистующих. Предполагается, что у вистующих изначально было по 10. Он доигрывает игру до конца, причем лишние карты за взятки не считаются, и от набранного количества взяток отнимает 2. Если он взял 6 взяток, то пишет за 4; если взял 4 взятки, пишет за 2. Если взял 8 взяток, то пишет все

равно за 4; т. е. без двух. Вистующие пишут висты за фактическое количество взяток и компенсацию — за фактический подсад, без учета штрафных взяток;

■ вистующий обнаружил недостаток или излишек карт на руках в процессе розыгрыша. Независимо от причин — карта упала под стол, карты были неправильно розданы, карты слиплись и в какую-то взятку были положены две вместо одной, был пропущен ход и т. п., — если только можно доказать, что именно у этого игрока неправильное количество карт, а у других — правильное, виновный наказывается ремизом «без двух» (в данном случае — на висте).

■ у двух игроков неправильное количество карт: у одного 11, а у другого 9. Причем один является разыгрывающим, а другой — вистующим. Наказываются оба: один без двух на игре, другой без двух на висте.

В процессе розыгрыша не разрешается задавать вопросов или каким-то образом комментировать ход розыгрыша, или давать комментарии ходам, как своим, так и противника. Единственным исключением из правила о недопустимости каких бы то ни было замечаний и вопросов в про-

цессе розыгрыша является просьба подтвердить ренонс. Если партнер сносит не по масти, допустимо спросить у него, действительно ли у него нет карт требуемой масти. Это исключение объясняется, во-первых, крупным штрафом за фальшренонс, а во-вторых, невозможностью восстановить нормальное течение игры после нескольких последовавших за фальшренонсом ходов. Совет постороннего, с чего ходить, дает право ближайшему противнику назначить ход или снос по своему усмотрению.

Нарушение правил или очередности хода в последней взятке несущественно и не наказывается.

Надо заметить, что игроки имеют право признать объявленный контракт сыгранным или проигранным и отказаться от розыгрыша согласно договоренности. Это правило существовало во многих играх прошлого века (винт, вист).

Ходить, разумеется, может только тот игрок, кому право хода принадлежит по правилам игры. Такая жесткость объясняется тем обстоятельством, что открытие одной-единственной карты на расписке может очень сильно повлиять на

окончательный результат последней. Например, такой внеочередной ход может привести к тому, что расклад станет полнотой очевидным для одного из игроков и он отдаст ход, а с ним и все взятки, третьему игроку.

Сыгранной считается взятка, в которую положили по карте все игроки. Для того, чтобы считаться сыгранной, взятка не обязательно должна быть закрытой.

Если допустивший фальшренонс игрок успел сделать несколько ходов и к тому моменту, когда ошибка была замечена, в значительной степени прояснился расклад, при повторном розыгрыше этот игрок не только не имеет права воспользоваться полученной информацией, но, напротив, по требованию противника, должен сделать любые не противоречащие здравому смыслу ходы, как если бы он не угадал расположения карт. Все возможные импасы и сюркупы после фальшренонса должны проходить. Следует заметить, что наказание за фальшренонс является одним из самых строгих в игре, так как это нарушение не только изменяет количество взяток, взятых сторонами, но и дезинформирует игроков относительно расклада, вво-

дит их в заблуждение и направляет на ложный путь в планировании дальнейшего розыгрыша.

Итак, изучив основные правила розыгрыша, теперь внимательно проследим за его ходом.

На этапе розыгрыша основная задача играющего — прежде всего обеспечить себе выигрыш того количества взяток, которое он назначил, ему не следует гоняться за дополнительным риском остаться «без».

Сколько бы ни взял играющий дополнительных взяток, он все равно сделает запись в свою пользу только за назначенную игру. Безусловно, в результате получения лишних взяток играющий может добиться дополнительного выигрыша за счет подсадки вистующих или уменьшения количества вистов. Но такая вероятность сравнительно невелика. Но если играющий не сможет набрать заказанное количество взяток, проигрыш его будет весьма солидным.

Как мы уже говорили, цель вистующих диаметрально противоположна целям играющего. Вистующие обязаны бороться за

возможность оставить играющего «без», даже если это связано с риском самим остаться без нужного количества взяток. При этом проигрыш оказывается сравнительно небольшим, а риск — более чем оправданным.

Если вистующие пожелали играть открыто, а играющий является первой рукой, первый ход он, несмотря на это, делает втемную. Если ход принадлежит вистующим, то они могут сначала открыть карты. Кроме того, при распасовке первые два хода делаются картами прикупа, и только третий ход делает первая рука. Следующий, четвертый ход делает тот, кто взял третью взятку.

Во время игры втемную разговоры тем более исключены. Вистующие не должны информировать друг друга каким-либо скрытым образом о пропуске той или иной карты, подсказывать, с какой карты ходить, что сбрасывать, что держать.

Игра втемную всегда доводится до конца. Недоигранные карты разрешается открыть лишь тогда, когда исход игры больше не зависит от порядка ходов либо же при объяснении плана дальнейшей игры, уклониться от которого уже нельзя. Тот,

кто вскрыл карты, взять их обратно на руку уже не может.

**Наказания за нарушения правил розыгрыша существуют следующие:**

- играющий, который мог бы сыграть игру и без нарушений, подвергается штрафу, но незначительному: он записывает «без одной», но висты на него не пишутся. Если он очевидно должен был остаться «без» или должен был угадать правильный ход для того, чтобы выиграть, то все пишется как «без» плюс одна;
- если нарушение сделал вистующий, то игра считается выигранной, нарушивший правила ничего за свои взятки не пишет, а пишет в гору «без одной» полностью за каждое нарушение. Второй вистующий пишет за свои взятки. Если нарушение совершено обоими, то на гору пишется каждое нарушение «без вистов».

При выполнении обязательств игроками игра считается сыгранной. Играющий пишет за свою игру соответствующее количество очков в пульку, а вистующие — в раздел «висты» на того игрока, который сыграл игру.

В случае, если играющий или вистующие не выполнили своих обязательств, запись идет в гору, а вистующие при этом еще и записывают висты на играющего.

Итак, розыгрыш карт во время игры происходит следующим образом: первым ходит игрок, сидящий за прикупным по ходу часовой стрелки, остальные в порядке очереди кладут по одной карте. Следующий ход делает игрок, взявший взятку, и такой порядок поддерживается до тех пор, пока ни у кого не останется карт.

Игрок, взявший взятку, собирает карты, переворачивает их и складывает возле себя таким образом, чтобы их было удобно считать — тройками. После окончания розыгрыша все игроки считают свои взятки и делают записи в соответствующих разделах пульки. Очередной игрок производит сдачу карт.

Каждой игре присуще некоторое количество очков, которое игрок пишет в пульку при реализации контракта или в гору — за каждую недобранную взятку при ремизе, а также на висте за каждую взятую взятку. Однако цена контракта не

всегда отражает стоимость игры, т. е. баланс выигранных и проигранных вистов. Между тем каждая игра имеет свою неизменную стоимость в вистах. Стоимость одной и той же игры может быть различной в различных разновидностях преферанса, но должна быть единой в пределах длительности одной пульки. Все договорные правила, признаваемые в отдельных компаниях, но нарушающие этот принцип, должны быть, по возможности, пересмотрены. Например, до окончания пульки осталось 2 очка. Игрок сыграл девятерную игру. Он пишет в пульку недостающие два очка и должен распорядиться оставшимися шестью очками. Их следует списать с горы, даже в том случае, если запись в горе примет отрицательное значение.

Нарушение принципа неизменности стоимости игры можно усмотреть в таких альтернативных решениях:

- оставшиеся очки пропадают;
- оставшиеся очки записываются на остальных участников игры вистами — скажем, на каждого из трех партнеров пишется по

20 вистов. Это категорически неверно, при правильном расчете пульки шесть очков с горы будут стоять каждому не по 20, а по 15 вистов, так как гора делится на всех участников игры, включая и ее «владельца»;

■ оставшиеся очки списываются с горы при игре в «гусарика» с неделимой горой. С горы следует списать лишь половину «не помещавшихся в пульку» очков.

При использовании повышающих коэффициентов в игре («темные», «бомбы», «рефеты», «елочки», «птички») стоимость сыгранной, равно как и не сыгранной игры возрастает пропорционально коэффициенту. Таким же непредсказуемым образом возрастает стоимость игры при игре с призами (так называемыми «скачками») — за то, что первым закрыл пульку и т. д. При проведении квалификационных турниров следует избегать разновидностей игры, предусматривающих такие коэффициенты и скачкообразные изменения стоимости игр.

Окончательный счет в сыгранной пулке определяется в вистах. При проведении турниров критерием победы является

наибольшая сумма набранных вистов. Организаторы могут, безусловно, вводить любые другие критерии, например наибольшее количество выигранных распасовок или минимальное совокупное количество взяток на всех распасовках, наименьшее количество ремизов или взяток на мизерах, но определяющей и главной должна быть разница в вистах.

Такие «местные» правила будем рассматривать как привносящие в преферанс нездоровый и не свойственный, в принципе, ему элемент азарта и склоняющий чашу весов не в пользу мудрости, трезвости, расчета и опыта, а в пользу везения и риска.

Одно очко в пулке или на горе соответствует десяти вистам, однако следует помнить, что общая сумма штрафов (сумма очков горы) после игры делится поровну между всеми участниками и поэтому игрок на штрафах теряет только  $\frac{3}{4}$  (75 %), так как  $\frac{1}{4}$  (25 %) после дележа все равно будет принадлежать ему. Следовательно, очки пульки несколько дороже очков горы. Поскольку в ходе расчетов это не учитывается, то всем игрокам записывать выигранные очки в пульку выгоднее, чем списывать их со своей горы.

Если игрок закрыл свою пульку и продолжает играть, набирая очки, то этими очками он может закрывать пульки своих партнеров и переводить каждое очко помощи в десять вистов на партнера или списывать свои штрафные очки с горы. Запрещается помогать сдающему и вистующему, если тот на этой игре сел. Помощь в первую очередь оказывают тому, у кого больше пулька и меньше гора. В «классике» чаще всего заработанные очки делятся пополам, одна половина закрывает пульку, другая списывает гору, и только после закрытия пульки, если нельзя помогать партнерам, заработанные очки целиком списывают гору — сначала свою, потом партнеров. Иногда в «классике», а также в большинстве ее разновидностей играют целиком на пульку, и после закрытия до контрольного времени — с горы.

Рассмотрим подробнее элементы техники игры розыгрыша в открытую. При розыгрыше такой игры в противоборство вступают два противоположных лагеря: с одной стороны играющий, с другой — вистующие. Розыгрыш в открытую — это изначальный и важнейший элемент техники преферанса.

Если вистующие по той или иной причине не угадывают снос и в силу этого допускают ошибки, то играющий, зная местонахождение всех 32 карт колоды, должен играть абсолютно точно.

Что означает овладеть техникой игры розыгрыша в открытую? Прежде всего — не торопиться при выборе конкретного решения, а приняв его, вести игру разумно с учетом всех особенностей расклада.

Одним из основных элементов розыгрыша в открытую является розыгрыш мастей. Для того, чтобы делать это правильно, нужно знать, что задержкой в какой-либо масти называется возможность получения взятки и хода при ее розыгрыше. Задержка может быть одинарной, двойной и тройной.

Например:

| Масть | 1 рука | 2 рука | 3 рука | Снос |
|-------|--------|--------|--------|------|
| П     | ТДхх   | КВхх   | х      | —    |
| Т     | ТКхх   | Дхх    | В      | —    |
| Б     | КД     | Тх     | Вхх    | —    |
| Ч     | —      | Дх     | Тххх   | КВ   |

Играющий находится на первой руке. На второй руке имеются две задержки в пиках и по одной в трефах и бубнах. Третья рука задержек не имеет.

Следующий пример. Очевидно, что для розыгрыша какой-либо масти необходимо устранить все имеющиеся в ней задержки. При достаточном количестве козырей на руке играющего эта задача легко разрешима.

| Масть | 1 рука | 2 рука | 3 рука | Снос |
|-------|--------|--------|--------|------|
| П     | —      | КВххх  | ТД     | —    |
| Т     | ДВ     | Кх     | Тхх    | х    |
| Б     | ТКДВх  | —      | ххх    | х    |
| Ч     | КВ7    | Тхх    | Дх     | —    |

На первой руке было назначено «6 бубен». Для того чтобы выполнить обязательство, необходимо получить в червах одну взятку. Это вполне возможно. Играющий делает три первых хода в бубну (отбирает козыри), а затем делает ход в черву с семерки. Третья рука принимает семерку на фоску и отвечает в пику. Играющий бьет козырем и ходит с короля червей. Вистующие кладут туза и даму и повторяют

ход в пику. Играющий бьет пику последним козырем и отбирает еще одну взятку на валета червей — всего шесть взятков. Было бы грубейшей ошибкой, не отбирая козыря, сразу играть в черву. После хода с семерки третья рука получила бы взятку и повторила ход в черву. Вторая рука положила бы на второй ход туза и вновь ответила в черву. Третья черва была бы убита козырем с третьей руки.

Еще один специальный прием — игра на пронос. Пример:

|     |     |      |
|-----|-----|------|
| ДВх | х   | ТКхх |
| х   | Тхх | КДВх |
| КДх | Вхх | Тх   |
| Тхх | Кхх | — ДВ |

На третьей руке назначено «7 пик». Для того чтобы у играющего возникли трудности с розыгрышем трефы, необходимо ходить в черву. Третья рука бьет козырем и ходит с короля треф. Вистующий принимает тузом и снова — в черву. Играющий бьет черву козырем и два раза заходит в козырь с туза и короля.

Следующий ход он делает с дамы треф.

Первая рука бьет последним козырем и делает ход в последнюю черву. Играющий сбрасывает малую бубну и забирает все остальные взятки.

#### Передача хода на нужную руку

|      |      |      |   |
|------|------|------|---|
| ДВхх | Ткхх |      |   |
| Хх   | Тх   | КДВх |   |
| ДВхх | —    | ТК   | х |
| Дх   | ТКВх | —    | х |

Первый ход вистующих в козырь. План играющего состоит здесь в том, чтобы передать ход на первую руку в тот момент, когда там не останется червей. Он делает ход с короля треф. Вистующие принимают на туза и повторяют ход в черву. Наступает решающий момент, играющий бьет черву козырем и, не выходя в козырь, делает два хода в трефу.

На второй ход вистующие кладут по козырю, но козырь первой руки старше, и ход попадает именно туда. Приходится ходить в бубну и выбивать второго козыря у второй руки. Играющий тоже страдает, ведь ему приходится отдать короля бубен, но зато все остальные взятки — его.

#### Парад мастей

|       |     |      |   |
|-------|-----|------|---|
| Дх    | Вх  | ТКхх |   |
| х     | ТКх | ДВхх |   |
| хх    | ДВх | Тк   | х |
| ТКВхх | Дх  | —    | х |

После торговли на третьей руке назначено «7 пик». Пытаясь выбить козыри, вистующие ходят только в черву. В ответ играющий ходит только в трефу.

#### Смягчение

|      |     |      |    |
|------|-----|------|----|
| Вхх  | х   | ТКДх |    |
| х    | Тхх | КДВх |    |
| Дх   | Кхх | Т    | Вх |
| ДВхх | Ткх | х    |    |

На третьей руке назначено «7 треф». Может показаться, что странный снос из этого примера не имеет особого смысла. Ведь на ту самую черву, которая уйдет на отбор «смягчения» (оставленной червовой фоски), при неизбежной концовке без козырей, можно было бы сбросить бубновую фоску, оставленную вместе с тузом. Однако это далеко не так.

Вистующие два раза ходят по червам, при этом со второй руки кладут туза и короля, а с «первой руки» — две малые. Играющий вновь бьет черву, заходит с последнего козыря, затем ходит дважды в пику. Вторая рука вторую пику убивает, после этого игра продолжается в отсутствии козырей. На второй руке больше нет червей, и оставшиеся взятки, выполняя контракт, берет играющий.

Иной результат был бы при сносе малой червы и малой бубны. В момент начала бескозырной игры на второй руке сохранялась еще одна черва, на первой — две. Таким образом, вистующие получали возможность отобрать еще две червовые взятки и «посадить» играющего. Подобный снос играющего, в особенности, когда он оказывается эффективным, как в нашем примере, производит впечатление и считается признаком высокого класса игры.

#### Выбивание козырных вистов

|       |     |         |
|-------|-----|---------|
| ТКххх | ДВх | —       |
| ТКх   | Дх  | Вхх     |
| ТК    | Дхх | Вхх     |
| —     | Тх  | КДхх Вх |

На первой руке назначено «9 пик». Играющему удастся выиграть назначенную игру, так как после трех ходов в трефу козырной вист оказывается разбитым. Необходимо отметить, что с картой первой руки необходимо назначать «8 пик». Вистующий, имея козырной вист, на девятерной игре обязан пригласить партнера к игре втемную. Тогда играющий проигрывает игру не только в том случае, когда на второй руке дополнительно к козырному висту имеется три трефы, но и когда имеется трефа бланка.

Во втором случае король треф будет убит, а вистующие возьмут две взятки. Единственным оправданием играющему, назначившему «9 пик», является тот факт, что он перебил мизер, назначенный третьей рукой.

В заключение скажем еще несколько слов о распасовке. В этой игре каждый из играющих, включая сдающего, заинтересован в том, чтобы взять как можно меньше взятков. Не будь распасовки, любой из партнеров начинал бы торговлю, только имея на руке верные шесть взятков, совершенно не подвергая себя риску остаться

«без». Попутно распасовка направлена и против тех игроков, которые не прочь иногда объявить «пас», имея на руке сильные карты, в надежде обременить партнера, если тот сделает рискованное объявление.

Во время распасовки первые два хода принадлежат сдающему, в распоряжении которого находятся две карты прикупа. После хода сдающего свою карту кладет первая рука, затем вторая и третья руки. Таким образом, в первой и во второй взятках распасовки по четыре карты, а во всех остальных только три. Это необходимо помнить при подсчете общего количества вышедших из игры карт данной масти.

Поскольку в распоряжении сдающего имеются всего две карты, остальные участники игры обязаны сделать все возможное, чтобы дать ему хотя бы одну взятку.

Первый ход в третьей взятке принадлежит первой руке. Начиная с четвертой взятки, игра идет в обычном порядке: ход всегда принадлежит противнику, взявшему предыдущую взятку. А вся игра, подобно мизеру, ведется в поддавки — козырей

не существует, но на масть выхода необходимо класть такую же масть. Снос любой другой карты можно делать только при отсутствии масти выхода.

Если при распасовке кто-то из игравших не взял взятку, то он записывает единицу в пульку. Взявшие взятку записывают за каждую из них на гору.

## Глава 6

### ИГРОВАЯ ЗАПИСЬ (ПУЛЬКА)

Результат каждой игры заносится в игровой протокол, расчерченный традиционным образом и известный как «пулька». Место для записей результатов игр должно иметь три графы:

- горка для записи ремизов;
- пулька для записи сыгранных контрактов;
- вистовые записи (графа разделена на две или три секции, соответствующие количеству остальных игроков).

За сыгранный контракт его цена пишется в графу «пулька». За несыгранный контракт (ремиз) запись делается в «гору» — цена контракта умножается на количество недобранных взяток. Вистующие пишут за свои взятки в графе «висты», в той ее части, которая относится к разыгрываемому. В случае ремиза вистующих (недобора до обязательного количества взяток), вистующие пишут в гору цену контракта, помноженную на каждую недобранную взятку.

Величина игры и ставки являются предметом предварительной договоренности между игроками. Играют до определенного числа очков в графе «пулька» — например, *пулька до 50 очков: каждый игрок пишет за сыгранные контракты в графе «пулька» с нарастающим итогом до тех пор, пока сумма его очков не достигнет условленной, например 50. После этого он «помогает» тому из противников, чья запись в пульке больше. За каждое очко, записанное противнику «в помощь», игрок пишет на него 10 очков в графе «висты». Если у двух противников запись в пульке одинакова, то помогают тому, кто сидит слева. Если игроки сообща решили прекратить игру, каждый пишет на гору не доигранное до условленного количество очков (это можно сделать только при согласии всех участников игры). Как только запись в пульке у всех игроков достигнет условленной, игра окончена.*

Для оказания помощи несущественно, что игрок, которому адресована помощь, вистовал и поставил в гору ремиз-либо сидел на прикупе и в игре не участвовал.

Независтованные контракты, равно как и завистованные, не списываются с горы, а записываются исключительно в графу

«пулька» — либо самому разыгрывающему, либо тому игроку, которому, по условиям игры, предназначается помощь. В «ленинградской» разновидности преферанса — «ленинградке» «помощи» нет, переигранные очки при расчете списываются с горы вдвойне, а недоигранные очки выносятся на гору — также вдвойне. Например, играют втроем пульку до 50. Один из игроков, имея в пулке 48, сыграл восьмерную. Он делает полную запись в пулку — 54. Игра происходит до тех пор, пока суммарная запись в графе «пулька» у всех игроков станет равной или превзойдет 150. В этом момент пулка считается сыгранной и при расчете сыгранные сверх необходимых 50 очки списываются с горы вдвойне, а недоигранные до 50 — выносятся вдвойне на гору. Допустим, в рассматриваемый нами момент у всех троих было в пулке по 48. После сыгранной восьмерной игра закончилась: у двоих осталось в пулке по 48, а у третьего стало 54. Этот последний списывает с горы 8 очков, а двое его партнеров приписывают по 4. Если суммарная величина записей всех игроков превзошла 150, это ничего не меняет: результат

любой игры пишется полностью. То есть если бы вместо восьмерной была сыграна девятерная, то в пулку была бы сделана запись 56, а с горы при расчете списано 12 очков. Дальнейший расчет осуществляется так же, как во всех остальных разновидностях преферанса.

Каждый игрок сам ведет запись результатов своей игры. Запись в каждой графе ведется нарастающим итогом, для того, чтобы обеспечить максимальную наглядность при сравнении результатов. Писать следует разборчиво. Цифры должны быть направлены своим основанием к записывающему. Разумеется, запись следует делать немедленно после окончания сдачи.

Ошибка в записи может быть поправлена партнерами, однако безнаказанно — только в первый раз, в виде предупреждения. Общее правило наказания за неправильную запись соответствует римскому праву («за равное — равным») и выглядит так: штраф за приписку должен равняться величине приписки. Например, если вы записали на партнера вистов больше, чем следовало, а партнер вас поправил, вам нужно списать лишние висты, а партнер

может написать на вас столько, сколько вы на него незаслуженно приписали. Правила хорошего тона предписывают вам самому предложить партнеру сделать это. Также если игрок приписал себе лишние очки в пульку, то столько же очков в виде штрафа он должен написать в гору, — исправив, разумеется, запись в пульке.

Поясним, что такое «правило карандаша». Ошибка считается сделанной и требующей наказания в тот момент, когда записывающий положил карандаш. Если записывающий игрок сам заметил ошибку или ему на нее указали в тот момент, когда ручка или карандаш все еще находятся у него в руках, он может исправить запись без наказания.

Указать на ошибку в записи и внести исправления в запись можно лишь до момента заказа следующей игры. Окончание торговли в следующей сдаче является той чертой, после которой сделанная запись, даже заведомо ошибочная, может быть исправлена только по доброй воле записывавшего. Не сделанная вовремя запись (забытая) может быть сделана не позднее окончания торговли в следующей сдаче. Все увещевания забывшего записать свою

игру или свои висты должны быть прекращены в случае отказа хотя бы одного из партнеров «вспомнить» предыдущую игру.

Для турниров по преферансу организаторам следует подготовить пульки (турнирные листы или протоколы), на которых поле записи содержит специальную графу с указанием заказанной игры и ее результатов. При наличии такой графы легче разбирать возможные споры и конфликты, так как игра более четко документирована.

#### Правильная пулька выглядит так:

Центральный круг (1, 2, 3, 4) — запись общих условий игры (цена виста, ход и т. д.), где:

1 — стрелка указывает первого игрока, с которого началась сдача карт;

2 — число очков, которые необходимо набрать в пульке;

3 — контрольное время игры, после которого начинается последний круг;

4 — цена одного виста.

А — Сектор игрока А.

Б — Сектор игрока Б.

В — Сектор игрока В.  
Г — Сектор игрока Г.

5а — гора, запись штрафных очков игрока А.

5б — гора игрока В.

5г — гора игрока Г.

6а — пулька игрока А; запись очков, отыгранных в ходе игры.

6б — пулька игрока В.

6г — пулька игрока Г.

7а — запись вистов игрока А на игрока В, долг игрока В игроку А.

8а — запись вистов игрока А на игрока В, долг игрока В игроку А.

9а — запись вистов игрока А на игрока Г, долг игрока Г игроку А.

7б, 8б, 9б — запись вистов игрока В на игроков А, В и Г.

10а — запись «бомб» игрока А.

11а — запись количества взяток с распасов, а также игр, которые необходимо сыграть на первом этапе «классики» — «разбойнике»: шестерная, семерная, восьмерная, девятая, десятая и мизер, а также два круга распасов.

12а — запись сыгранных игр, обозначающих для погашения распасов и «бомб».

Если при окончательном расчете пульки возникают дробные части итоговых сумм, то во избежание округления и возможного в связи с этим несхождения результатов одному из игроков добавляют или списывают с горы одно очко, чтобы деление шло без остатка. Остальные участники компенсируют эту запись вистами пропорционально количеству участников.

*Например, при игре втроем для удобства деления горы на три одному из участников с горы списали единичку. Двое других пишут на этого игрока по три виста, теряя на этой операции по 0,33 виста каждый.*

Величина денежных ставок в случае, когда игроки условились ввести такой дисциплинирующий фактор, как денежная ставка, устанавливается до начала игры. Выигранный вист приравнивается к определенной денежной сумме. После расчета пульки количество выигранных или проигранных каждым игроком вистов умножается на величину ставки. Произведение является суммой выигрыша и проигрыша.

После того как запись в графе «пулька» каждого игрока достигла условленной перед игрой величины, пулька считается законченной, т. е. сыгранной.

**Окончательный расчет пульки может быть произведен одним из двух равноценных способов:**

1. Поскольку количество очков в пулке у всех игроков равно, то эта графа не учитывается. Для удобства счета все записи на горе подлежат «амнистии». Это значит, что игрок, имеющий самую маленькую гору, списывает ее до нуля, а все остальные игроки уменьшают свои горы на ту же величину. В результате этой операции никто ничего не теряет, но считать чисто арифметически становится проще. Гора каждого игрока умножается на 10 и делится на количество участников игры, включая и самого хозяина горы. Если деление без остатка невозможно, то частное от этого деления является проигрышем хозяина горы каждому игроку в отдельности и прибавляется к записям вистов на него всеми остальными игроками. Так поступают с каждой горой, а потом сравнивают количество вис-

тов, записанных каждым друг на друга. Итоговый выигрыш, разумеется, должен равняться итоговому проигрышу, ведь преферанс относится к играм с нулевым результатом, в которых проигрыш одних равняется выигрышу других.

2. Второй способ незначительно отличается от первого одним упрощением: вместо того чтобы делить гору каждого игрока на количество участников и всем писать висты друг на друга, считают среднюю гору. Для этого складывают все записи в горе и делят на количество участников. Если деление без остатка невозможно, то поступают, как и в предыдущем случае: полученное частное представляет собой средний проигрыш с горы одного игрока. Если гора определенного игрока меньше средней, то разницу умножают на 10 и пишут ему в графу «выигрыш», а если гора больше средней, то разницу умножают на 10 и ставят перед ней знак «минус». По смыслу то же самое, а считать проще. Все вистовые записи точно так же сравниваются между собой, а к итоговой сумме добавляют выигрыш или проигрыш с горы. Сумма выигрышей и проигрышей при проверке должна быть равной нулю.

Закончить игру можно лишь по окончании пульки. Досрочно прекратить игру можно лишь в чрезвычайных обстоятельствах, выполнив все предусмотренные на этот случай процедуры.

Скажем здесь и о том, что вопрос «кому помогать?» не заслуживает того внимания, которое уделяют ему многие игроки. На самом деле, это совершенно не важно, потому что никак не влияет на экономический результат игры, так как каждый сыгранный в процессе пули контракт одинаков по стоимости, независимо от того себе или в помощь другим пошла запись за этот контракт. Во многих компаниях распространено договорное правило, согласно которому нельзя помогать тому, кто недобрал взятку на висте и сделал запись в гору, а также тому, кто являлся сдатчиком в данной раздаче и не принимал участия в игре. Мотивируется это правило тем, что человек уже и так пострадал в этой сдаче и не следует наказывать его дважды. Поскольку все контракты одного уровня, сыгранные в процессе пульки, одинаковы по стоимости и адрес записи никак не влияет на экономический результат, т. е. посыл о дополнительном наказании ложен, то дан-

ное правило может привести единственно к увеличению продолжительности пульки, так как возможны ситуации, когда результат одной или нескольких игр будет списан с горы. Поэтому применение указанного правила совершенно недопустимо при проведении квалификационных турниров и нежелательно в обычной игре.

Также в некоторых компаниях применяется правило, согласно которому независтованные контракты разрешается списывать с горы по желанию разыгрывающего. Это правило фактически позволяет игроку изменять величину пульки, поэтому его нельзя применять при проведении квалификационных турниров. В обычной же игре увеличить пульку или сыграть новую можно с общего согласия всех участников. Отдавать кому бы то ни было единоличное право увеличивать заранее определенную продолжительность игры было бы несправедливо.

## Глава 7

### «КЛАССИКА»

Преферанс играется только на деньги, но поскольку азарт, а также излишний страх проиграть не способствуют выигрышу, все расчеты в ходе игры между игроками записываются в виде условных денежных единиц — вистов. Цена одного виста в рублях, копейках или инвалюте определяется, как правило, до начала игры по договоренности между партнерами или назначается одним из игроков, который более всех проиграл в ходе первого этапа игры.

Классический преферанс, в дальнейшем именуемый «классика», — это тот самый первоисточник, от которого возникли многочисленные упрощенные формы — «сочинка», «сочинка с барьерами», «ленинградка», «гусарик» и произошло великое множество других карточных игр — кинг, тысяча, русский покер, подкидной дурак и т. д.

В «классику», как и в большинство разновидностей этой игры, играют вчет-

вером, реже втроем. Теоретически в эту игру можно играть и вдвоем, считая что третий партнер всегда пасует, но игра в этом случае становится менее интересной. Здесь и далее приводятся правила игры вчетвером.

Основной задачей игрока является выбор стратегии игры при данном раскладе карт, чтобы отыграть с кона максимально возможное количество своих заранее поставленных денег (очки пульки), забрать побольше денег у партнеров (очки с пулек партнеров и взаимные висты) и при этом заплатить как можно меньше штрафов (очки горы) за свои ошибки. Следует помнить, что в преферансе вообще и в «классике» в частности, наказывается любое ошибочное или необдуманное действие, будь то неправильная сдача карт, неверно сказанное слово, не та очередность слова, подсказка или ошибка в ходе самой игры (недобор объявленного количества взяток, ошибки в выходе той или иной масти и просто неверные ходы, наказывающие партнеров).

«Классика» играется в два этапа: первый называется «разбойник», второй — это собственно игра. Каждый этап состоит из

ограниченного («разбойник») или неограниченного числа робберов. Роббером называется комплекс действий (один тур игры) в период от одной сдачи карт до другой. Четыре роббера, при четырех игроках, называются кругом. В настоящее время термином «роббер» пользуются крайне редко, поскольку в ходе игры наиболее необходимое понятие — круг.

#### Каждый роббер состоит из:

- ➔ перетасовка и сдача карт;
- ➔ торговля (в «разбойнике» отсутствует);
- ➔ объявление играющим (тем, кто переторговал, т. е. объявил наиболее сильную игру) козырной масти и количества взяток, которые он берет в ходе данного роббера;
- ➔ объявление остальными (спасовавшими) игроками, будет ли каждый из них или оба сразу брать оставшиеся взятки (вистовать) или нет (пас);
- ➔ собственно игра, в ходе которой играющий рассчитывает взять объявленное или большее количество взяток, а вистующий или вистующие стремятся не дать игроку сыграть объявленную игру;
- ➔ запись результатов данного роббера.

Колода в 32 листа, без шестерок, тщательно перетасовывается. Игроки по очереди вытягивают по одной карте, тот у кого будет меньшее значение карты (семерка, восьмерка и т. д.) первым выбирает себе место за карточным столом, остальные игроки усаживаются на места из оставшихся в порядке возрастания вытянутых карт.

Вытянувший наиболее крупную карту садится последним на свободное место, тасует колоду и сдает по одной карте по часовой стрелке картинкой вверх, тот кому выпадет первый туз, будет сдавать на первый роббер. С этого игрока начинается первый круг игры и на нем заканчивается последний круг «классики».

Сдающий тщательно перетасовывает и обязательно поднимает колоду у сидящего справа. Колода сдается парами на трех игроков по часовой стрелке. В середине сдачи (только не первые и не последние) откладываются две карты, так называемый «прикуп», который после торговли заберет играющий. После сдачи у каждого игрока должно быть на руках по 10 карт и 2 карты на прикупе.

Раздавший игрок в данном роббере может помочь подсказками одному из партнеров за

висты или бесплатно, играет на кон или отдыхает. В ходе игры он может заработать:

- ➡ очки в пулю, если его пригласили играть пополам рискованную игру и этот тандем выиграл. Количество очков делится на игравшего и сдававшего;
- ➡ висты на играющего за прикуп, если с прикупом играющему пришла взятка (туз или марьяж — 1 взятка, туз и король — 2 взятки, два туза — 3 взятки);
- ➡ висты на играющего, если партнеры спасовали и сдающий взялся вистовать вместо них;
- ➡ штраф в гору, если: игрок отказался от прикупа; игрок, пригласивший играть рискованную игру пополам со сдающим, проиграл, сдающий подсказал ход или карту партнеру при игре втемную, если перед этим подсмотрел прикуп или карты соседа; неправильно сдал карты; прикуп на распадах взял взятку.

По окончании роббера, кроме распасов и пойманного мизера, колоду сдает следующий игрок, сидящий слева от сдававшего, по часовой стрелке.

В ходе торговли определяется игрок, кроме сдающего, который может заказать

наиболее сильную игру. Торговля происходит следующим образом: игроки по очереди, по часовой стрелке после сдававшего, условными фразами выражают свое отношение к игре, т. е. говорят о том, будут они пытаться играть или отказываются играть данный роббер. Перед торговлей каждый игрок, получивший карты, раскладывает их по мастям и в каждый масти по возрастанию номинала карт — это условие обязательно для начинающих игроков, так как оно поможет избежать многих ошибок в определении возможного количества взятков. Взяткой называется сильная карта на которую партнеры скинули свои более слабые карты.

**Условные слова, используемые в ходе торговли:**

Пас — отказ от игры в данном роббере.

Раз — объявление игры, игрок может играть любую игру при любой козырной масти или без козыря. Минимальное количество взятков, которое он может в дальнейшем объявить, — 6, максимальное — 10.

Два — игрок может играть шестерную игру при любом козыре, кроме пики, или

любую игру от семерной до десятерной на любом козыре.

Три — можно играть шестерик на красной масти (бубна, черва), нельзя играть шестерик при козыре пики или трефы. Можно играть любую игру от семерной до десятерной при любом козыре.

Четыре — играется шестерик при козыре червы или без козыря, а также любые семерные, восьмерные, девятерные и десятерные игры.

Бескозырка — шестерик без козыря или любая более старшая игра.

Семь первых — эта фраза перебивает все шестерные игры, произнесший ее может заказать любую игру, кроме шестерика, на любом козыре.

Семь вторых — семерные и более старшие игры, кроме семерной при козыре пики.

Семь третьих — семерик с красным козырем или любая более старшая игра.

Семь четвертых — семерик на червах или без козыря, а также любая более старшая игра.

Восемь первых, восемь вторых, восемь третьих, восемь четвертых, девять первых — далее все повторяется, но ранги

игр более высокие — восьмерики, девятерики. Во время торговли эти фразы произносятся крайне редко, потому что крайне редко бывает, чтобы двум игрокам одновременно пришли крупные игры, но если такой расклад и случится, то это означает, что у третьего игрока самая мелкая карта — если все крупные у торгующихся — и поэтому третий игрок играет мизер — не брать взятку — одну из самых сильных игр по зарабатываемым очкам.

Мизер (упал) — объявление мизера — игры, в которой игрок обязуется не брать ни одной взятки. Козырь в этой игре не назначается. Как правило, в преферансе играется кабальный мизер, который должен объявляться сразу, но иногда, по договоренности между игроками, играют торговый мизер. В последнем случае игрок может торговаться с партнерами (раз, два... восемь первых), а после взятия прикупа объявить мизер. Мизер можно перебить девятерной без прикупа, или десятерной игрой при любом козыре.

Мизер без прикупа — перебивается только десятерной без прикупа.

В ходе торговли каждый игрок должен определить, какую игру он сможет играть на своих картах и, если его перебьют более сильной игрой, спасовать.

Начинать торговлю следует при наличии более четырех взяток в двух мастях или более пяти в одной масти, надеясь, что с прикупом придут недостающие. В ходе торговли не следует перескакивать через фразы и сразу объявлять свою игру, поскольку этим игрок открывает свои карты. Торговаться следует последовательно, обращая внимание на то, на каких играх спасовали партнеры, тем самым с большой степенью вероятности можно определить расклад колоды и наличие той или иной масти у партнеров. Торговля считается законченной, после того как двое игроков или все трое, за исключением сдававшего, внятно сказали «пас».

Игрок, получивший право играть, открывает прикуп, показывая его партнерам, после чего берет его себе и сносит из своих карт две ненужные, не показывая их партнерам; объявляет игру, т. е. количество взяток, которые он обязуется взять, и козырную масть.

Объявленная игра не может быть ниже

той, которую он назвал в ходе торговли. Остальные игроки должны, по часовой стрелке от играющего, объявить свое отношение к данной игре, т. е. будут они пытаться забрать у игрока оставшиеся взятки (вист) или отказываются играть данный роббер (пас).

**Наименьшее количество взяток для вистующего распределяется следующим образом:**

- на шестерике 4 взятки;
- на семерике 2 взятки;
- на восьмерике 1 взятка;
- на девятке 1 взятка.

На играх десятерик и мизер партнеры не вистуют, а ловят игрока: на десятерике пытаются не дать ему взятки, а на мизере — всунуть.

Если все игроки в ходе торговли не желают играть, т. е. объявили «пас», то в этом случае играется распас.

Чистым мизер называется в том случае, если в каждой масти имеется следующий набор карт:

- первая карта — 7;
- вторая карта — 8 или 9;

- третья карта — 10 или валет;
- четвертая карта — дама или король;
- пятая карта туз.

Отсутствие одной из обязательных карт-прокладок называется дырой, например: первая карта — 7, второй — нет, а третья — 10. В данном случае карта-прокладка (8 или 9) отсутствует и такой мизер ловится следующим образом: ловящие ходят в имеющуюся у них восьмерку, мизерист кладет семерку, следующий ход партнеров в девятку и мизерист своей десяткой вынужден взять взятку. Однако это возможно только в том случае, если у ловящих мизер партнеров на одной руке отсутствуют карты этой масти или они заранее снесены, в противном случае партнер на третьей руке будет вынужден перебить десятку своей более крупной картой (валетом или дамой) и тогда мизер не ловится.

Теоретически ловля дыр распределяется следующим образом:

- 7, 10 — ловится в 50 % случаев;
- 7, 9 — ловится в 5 % случаев при ходе мизериста;

- 7, валет — ловится в 80 % случаев;
- 7, дама — ловится в 95 %;
- 8 — 5 % при своем ходе и 30 % при ходе ловящих;
- 8, 9 — ловится в 80 % случаев;
- 9 — ловится в 15 % при своем ходе и в 80—90 % при чужом;
- 7, 8 или 9, дама — ловится в 20 % случаев;
- 7, 8 или 9, король — ловится в 70 % случаев;
- 7, 8 или 9, туз — ловится почти в 100 % случаев;
- 7, 8 или 9, 10 или валет, туз — ловится в 10 % случаев.

Мизер стоит объявить, если у игрока одна или две дыры, которые по сумме ловятся не более чем в 80 % случаев, надеясь на то, что прикуп либо совсем закроет дыры, либо снизит процент ловли. В любом случае без семерки, если в этой масти есть другие карты, рисковать не стоит. Исключение составляет случай, когда есть одна восьмерка (девятка) без других карт той же масти и свой первый ход. В этом случае вероятность того, что один из игроков перебьет первый ход восьмеркой

или девяткой, весьма высока. «Классика» играется следующим образом: на первом этапе игры — в «разбойнике» — каждый игрок по очереди должен сыграть 6, 7, 8, 9, 10 и мизер. Игры играются на выбор, из числа оставшихся, по одной игре за один роббер. После того как «разбойник» сыгран всеми игроками, играется два круга распасов (8 робберов). По окончании «разбойника» хозяин горы — игрок с наибольшим количеством штрафов — объявляет цену одного виста, количество очков в пульке (но не более числа наименьшей горы), которые нужно сыграть и контрольное время игры, после которого начинается последний круг. Остальные игроки обладают только правом совещательного голоса. После объявления основных условий игроки договариваются по второстепенным правилам. И только затем начинается основная часть преферанса — списывание своей горы и закрытие пульки.

После того как играющий взял прикуп, снес две ненужные карты и объявил игру, а его партнеры выяснили, кто (возможно, оба партнера сразу) будет вистовать, начинается собственно игра.

Если все игроки, имеющие на руках карты, отказались играть, сказав «пас», т. е. никто из них не набирает шести взятков, играется «распас». При игре «распас» каждая взятка приносит взявшему ее игроку штрафные очки. Таким образом, при распасах задача игрока — взять как можно меньше, а отдать как можно больше своих карт.

В распасах козырной масти нет. Первый ход делает сдававший, открывая одну карту прикупа, затем по часовой стрелке эту карту бьют или скидывают на нее карты той же масти остальные участники.

В преферансе бить или скидывать карты масть в масть строго обязательно, уличенный в несоблюдении этого правила списывает себе в гору все штрафные очки, которые можно заработать на данной игре (так, будто он взял все взятки), и только при отсутствии подходящей карты можно скидывать карту другой масти, причем в этом случае скинуть желательно карту большего номинала, чтобы в дальнейшем не взять на нее взятку.

Первая взятка принадлежит тому, чья карта в данной масти наиболее крупная, остальные масти не учитываются. Второй

ход делает также сдающий, открывая последнюю карту прикупа. Третий ход делает сидящий слева от сдающего, а четвертый и последующие — тот, кто перед этим взял взятку.

Взявший взятку обязан перевернуть карты рубашкой вверх и положить их около себя. Желательно раскладывать взятки по порядку, для упрощения подсчетов набранных взятков и во избежание споров — кто сколько взял.

В ходе игры разрешается смотреть только последнюю перевернутую взятку, предыдущие карты смотреть не разрешается ни хозяину, ни его партнерам.

Взятки прикупа, если эти карты никто не перебил, приносят штрафные очки сдававшему. Таким образом, сдающему выгодно играть распас, так как больше двух взятков он не возьмет, а игроки делят между собой оставшиеся восемь, а то и все десять взятков, увеличивая общую сумму штрафов за свой счет.

После распасов сдававший вновь сдает колоду, причем новый распас приносит игрокам двойное количество штрафных очков, и сдающий мечет колоду третий раз подряд. Если и в третий раз все скажут

«пас», то в этом случае каждая взятка подорожает в четыре раза, и по окончании третьих распасов колода переходит к следующему игроку, а сдававшего могут наказать штрафом до 10 очков в гору за неумелую сдачу карт.

Если партнеры отдали игроку игру на «раз», то, забрав прикуп, он может играть любую игру от шести до десяти взятков при любом козыре. Следует, однако, наиболее точно определять количество взятков, которые игрок возьмет в ходе игры, потому что недозаказ наказывается так, как будто игра не сыграна и игрок на ней сел. Например, игрок объявил шесть взятков, а взял семь или восемь и не может показать расклад, при котором он взял бы не более шести. И, наоборот, если играющий шестерик взял в ходе игры семь взятков и смог разложить карты партнеров, при которых он берет только шесть взятков, то в этом случае наказываются вистующие штрафными очками, чтобы впредь не вистовали, не имея чистых вистующих карт.

Технически **шестерик** проходит следующим образом: игрок, сидящий слева от сдававшего, делает первый ход картой,

которой считает нужным зайти, игроки по часовой стрелке бьют ее или скидывают по одной карте, стараясь взять взятку. Следующий ход делает тот, кто перед этим взял взятку. Соблюдать правило масти строго обязательно; при отсутствии масти, по которой сделан ход, необходимо бить объявленным козырем, и только при его отсутствии можно скинуть карту другой масти. Если против играющего вистуют оба партнера, то они играют на пару и не должны перебивать взятки друг у друга, а должны забирать только карты игрока.

При игре шесть пик (шесть взятков при козыре пики) вистовать обязаны оба игрока, спасовавших в ходе торговли, а сама игра идет втемную (стоя) — не показывая друг другу карт.

При шестерной игре с другим козырем или без козыря, а также на всех остальных играх — разрешается пасовать как одному, так и обоим партнерам, и если сдающий также откажется вистовать, посмотрев карты любого из пасанувших, то играющий записывает себе выигрышные очки в пулю без игры, а сидящий справа от него — висты: на шестерике за две

взятки, а на семерике за одну (ушел за свои висты).

В другом случае, когда один из игроков изъявил желание вистовать, а второй сказал «пас», игра по желанию вистующего может идти как втемную (стоя) так и в открытую (лежа).

Игра «стоя» проходит аналогично игре шесть пик, но с другим козырем, а при игре «лежа» карты вистующего и пасанувшего кладутся на стол: при ходе вистующего до первого хода, при ходе играющего — после его хода. Вистующий, глядя на свои карты и партнерские, определяет, какие карты у играющего, на что он собирается брать взятки, что может отдать и какие карты снес. Определив расклад, можно наметить стратегию игры: какие свои карты и карты партнера могут взять взятки, какие карты не пригодятся и их можно будет скинуть, если не будет нужной масти, и т. д.

В обоих случаях при игре «стоя» или «лежа» решающее слово остается за вистующим, а его пасанувший партнер и сдававший игрок обладают только совещательным голосом, поскольку все выигрышные висты, а также штрафные очки за эту игру принадлежат вистующему.

Основная стратегия вистующего заключается в том, чтобы заставить игрока первым разыгрывать спорные масти, а у игрока цель противоположная. Дело в том, что начинающий первым разыгрывать спорную масть всегда проигрывает одну взятку, например: у одного игрока туз, дама, а у другого король, валет. Если ход первого, то он берет тузом валета, а даму отдает на короля — и у каждого игрока по одной взятке. Однако если ход второго, то с какой бы карты ни пошел — взятку он не имеет: ход в короля и первый игрок забирает его тузом, а дамой забирает валета, а если первый ход валетом, то его игрок забирает дамой, а на короля остается туз. Поэтому если король с маленькой у игрока не играет — играющий чаще ходит, то у вистующего это верная взятка, конечно, если он не наделает ошибок. Если игрок отберет свои верные взятки и отдаст вистующему ход какой-нибудь неиграющей картой, а тот, не предвидя такой возможности заранее, оставит только спорную масть, то в этом случае вистующий проиграл, так как при вынужденном ходе в спорную масть он теряет ту самую взятку, на которую надеялся, объявляя «вист».

При игре «стоя» можно надеяться только на свою память: кто на чем остановился в ходе торговли, кто что сказал в ходе игры, какие карты вышли и, следовательно, — какие остались на руках.

При игре «лежа» выигрыш или проигрыш чаще всего определяются до первого хода, в зависимости от того, сумеет или не сумеет игрок определить планы своего противника, и возможность предпринять контрмеры, а сам ход игры лишь подтверждает или отрицает это умение.

Семерная, восьмерная и девятенная игры играют аналогично шестерикам, только здесь, как правило, играют «лежа», ибо количество взяток, которые может отдать играющий, крайне мало и поэтому вистовать вдвоем не имеет смысла, а при игре «стоя» можно наделать много ошибок. Однако бывают случаи, когда у одного из партнеров по вистам нет какой-нибудь масти (не козырной), и тогда вистующий может «затемниться» (играть «стоя») в надежде на то, что игрок, не зная про отсутствие масти, выйдет с туза или побьет тузом карту партнера, а «затемнившийся» «прихлопнет» его (считанную взятку игрока) мелким, неиграющим козырем, но

такие случаи бывают крайне редко, да и сам игрок может догадаться, от какой масти «затемнились» вистующие.

На **девятерной** игре вистует только один игрок и только в том случае, если у него есть надежный вист: взятка на козыре или сильные карты в трех мастях. Если же нет ни того, ни другого, то вистовать не стоит, так как на девятике вистующий может проиграть в десять раз больше, чем выиграть, другими словами — если нет вистов, то «пас» будет дешевле стоять. На **десятерной** игре не вистуют, а просто, положив свои карты на стол, пытаются отыграть у игрока хотя бы одну взятку.

**Тотус** — это 12 невыбитых взяток на своих картах с прикупом. Тотус приходит крайне редко — один раз в жизни преферансиста и сулит верный выигрыш в данной игре. Играется он следующим образом: игрок, объявивший тотус, показывает свои карты партнерам, те делают снос — какой они захотят, и на оставшихся десяти картах игрок должен сыграть десятиерик.

В классике можно объявлять игру, не глядя в карты: «пас втемную», «раз

втемную», «два втемную» и т. д. При этом игрок идет на риск, ибо, проиграв или выиграв, он платит или получает двойные очки. Объявивший «раз втемную» может играть любую игру, включая мизер, и не показывая прикуп. В отличие от игр в открытую, все шестерики и семь пик (на «раз втемную») играются только втемную и вистовать обязаны оба партнера, причем недозаказ в темных играх не рассматривается и не наказывается. На остальных играх, в том числе и на мизере, можно играть «лежа» и пасовать.

Объявивший «два втемную» может играть все игры, кроме шесть пик, причем шестерики и семерики пик и трэф играют только втемную.

«Три втемную» — темные игры продлеваются до семи бубен. При объявлении «мизер втемную» играется мизер и только «стоя», при этом перезаказывать другие игры, посмотрев свои карты, уже нельзя. Темный мизер перебивается только темной десятерной.

«Раз втемную» перебивается только «два втемную» или «семь первых в светлую» (т. е. «семь первых в открытую»). «Два втемную» перебивается только «три

втемную» или «семь вторых в светлую». Если темную игру перебили светлой семерной, а затемнившийся игрок уже посмотрел свои карты, то он может продолжить торговлю всветлую, но уже без повышающих коэффициентов.

Игра «пас втемную» на первом роббере перебивается игрой «раз втемную» или семерником всветлую. Объявлять «пас втемную», если до этого был «раз» (даже всветлую) — нельзя. Если первый темный распас никто не перебил, то объявивший его на второй сдаче может вновь заказать «пас втемную», который перебивается уже восьмерной светлой или семерной темной. Третий подряд пас втемную перебивается девятерной светлой или восьмерной темной.

Темный распас играется аналогично простому, но все штрафные очки за взятки удваиваются для всех игроков, независимо от того — присоединились они к темным распасам или посмотрели карты. Таким образом на первых распасах штрафы будут вдвое больше, чем на светлых, на вторых — вчетверо больше и на третьих — больше в восемь раз.

Всем объявившим «пас втемную» и присоединившимся на пульке рисуется

«бомба», за второй пас — двойная «бомба», за третий — «елка». Если все игроки, не глядя в карты, сказали «пас втемную», то соответствующие «бомбы» пишутся также и сдающему. Если хотя бы один игрок, прежде чем объявить «пас», посмотрел карты, то ему и сдающему «бомбы» идут на ранг ниже: при простой «бомбе» — ничего, на двойной — простая, на «елке» — двойная.

В последующем «бомбы» отыгрываются как на светлых так и на темных играх — увеличивая выигрыш или проигрыш от игры в 2, 4 или 8 раз. При проигрыше, однако, «бомба» не пропадает, оставаясь до следующей игры. Сыгранная игра гасит «бомбу», и следующая игра идет на другой «бомбе».

В «классике» количество сыгранных игр должно быть обеспечено таким же количеством распасов или игр «разбойника» (ответственные игры). Игрок, который сыграл больше игр, чем распасов (светлых или темных), теряет половину заработанных очков (неответственные игры), хотя штрафы платит как за ответственную игру.

Стоимость сыгранных игр в очках

пульки, а также штрафов за каждую недобранную взятку в очках горы (для играющего и вистующего) и стоимость каждой взятки для вистующего в вистах на различных играх приведена в таблице:

|           | ИГРЫ    |             |    |    |         |             |    |     |
|-----------|---------|-------------|----|----|---------|-------------|----|-----|
|           | Светамо |             |    |    | Тонны   |             |    |     |
|           | простая | на «бомбах» |    |    | простая | на «бомбах» |    |     |
| ШЕСТЕРИК  | 2       | 4           | 8  | 16 | 4       | 8           | 16 | 32  |
| СЕМЕРИК   | 4       | 8           | 16 | 32 | 8       | 16          | 32 | 64  |
| ВОСЬМЕРИК | 6       | 12          | 24 | 48 | 12      | 24          | 48 | 96  |
| ДЕВЯТЕРИК | 8       | 16          | 32 | 64 | 16      | 32          | 64 | 128 |
| ДЕСЯТЕРИК | 10      | 20          | 40 | 80 | 20      | 40          | 80 | 160 |
| МИЗЕР     | 10      | 20          | 40 | 80 | 20      | 40          | 80 | 160 |
| 1 РАСПАС  | 1       | —           | —  | —  | 2       | —           | —  | —   |
| 2 РАСПАС  | 2       | —           | —  | —  | 4       | —           | —  | —   |
| 3 РАСПАС  | 4       | —           | —  | —  | 8       | —           | —  | —   |

Например, игрок сыграл шестерик всветлю. В соответствии с таблицей, он записывает себе в пульку 1 очко и списывает с горы 1 очко, или просто записывает 2 очка в пульку, а вистовавший, забрав 4 взятки —  $4 \times 2$ , записывает на игрока 8 вистов.

Второй пример: игрок сел без одной взятки на светлой семерной игре, кото-

рая игралась на простой «бомбе». Он запишет 8 очков в гору за 1 взятку, вистующий — взяв 4 взятки по 8 вистов каждая, пишет 32 виста на игрока и еще 8 вистов за то, что игрок не добрал взятку — итого 40 вистов. Партнер вистующего и сдававший, не взяв ни одной взятки, тем не менее, пишут на игрока по 8 вистов, за то что тот 1 взятку не добрал — за безвзятие. Таким образом, игрок проиграл 80 вистов по горе — 8 очков горы и 56 вистов партнерам.

На десятерике все партнеры пишут только за недобор игроком, независимо от того, чья карта взяла — за безвзятие. На мизере висты не пишутся и только не сыгравший мизер игрок пишет очки на гору.

По договоренности между игроками висты за безвзятие можно не записывать — это «джентльменский» вист или записывать в увеличенном размере — каждый пишет на игрока столько же, сколько записал вистовавший — «грабительский» вист. Но более распространен вышеописанный обычный вист — когда не играющие

партнеры пишут на севшего игрока за безвзятие столько вистов, сколько очков он записал себе в гору.

Игрок, который объявил и сыграл тотус, закрывает свою пульку и списывает всю свою гору. Тотус на простой «бомбе» позволяет закрыть пульки и горы у себя и любого партнера, переводя очки помощи в висты. Тотус на двойной «бомбе» закрывает и списывает горы, кроме своей, еще у двух партнеров. Тотус на «елке» списывает горы всех игроков. Несыгранный тотус удваивает гору игроку. Несыгранный тотус на простой «бомбе» прибавляет к своим удвоенным очкам горы такое количество очков, которое имеет партнер, которому собирался помогать игрок.

В распасах все заработанные очки идут только в гору или с горы, если игрок не взял ни одной взятки. Записывать заработанные на распасах очки в пульку или помогать партнерам в «классике» запрещено (в «сочинке» можно). Если своя гора уже списана, то заработанные на распасах очки пропадают.

За ошибки на сдаче карт: обседача, прикуп выкинут первым или последним,

колода не поднята — сдающему идет 1 очко в гору.

Если с прикупом игроку пришла взятка, то сдающий может записать на игрока, в зависимости от класса игры:

- за туза — как за 1 взятку,
- за туза и короля — как за 2 взятки,
- за двух тузов — как за 3 взятки,
- за марьяж — как за 1 взятку,
- за возвращенный прикуп — 1 очко в гору.

#### Наказания за ошибки в ходе игры:

- за неснесенный прикуп — как за недобор трех взяток, висты не пишутся и игра считается не игранной, сдающий сдает снова;
- за нарушение правила масти: на игре — без 3 взяток в гору и игра считается не игранной, на распасах — за 10 взяток и распас сыгран;
- подсказка между вистующими — 1 очко в гору. Сдающему — 1 очко, но только в том случае, если он видел карты других игроков или прикуп. Остальные нарушения наказываются по договоренности между игроками;

- ➔ Рассчитывается пуля следующим образом: из штрафных очков каждого игрока вычитается количество очков амнистера (игрока с наименьшей горой), полученный остаток умножается на 10 и делится на число игроков — на 4.

Полученные штрафные висты игрок отдает своим партнерам, а те суммируют их со своими вистами на данного игрока. Выигрыш или проигрыш определяется по разнице взаимных вистов.

## Глава 8

### НЕКОТОРЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ «КЛАССИКИ»

#### «Сочинка»

Наиболее распространенная игра. Играется без «разбойника», без темных игр, «бомб» и «елок». Все заработанные очки идут только в пулю, гора списывается лишь в крайнем случае, когда некому помогать. Игра продолжается до закрытия всех пулек.

Это самый простой и безобидный вид преферанса. Он дает первоначальные навыки игры — умение ходить и производить записи. Ошибки здесь наказываются не очень строго. «Сочинка» играется по общим правилам с некоторыми дополнениями.

Ведение записей производится адаптированно; ответственный вист по договоренности может быть как «джентльменским», так и «грабительским». Здесь нет ни темных игр, ни скачков, ни ухода без трех.

Распасовки перебиваются простой игрой. Обычно партию начинают с серии распасовок (чаще всего на три круга). Это делается для повышения статуса горки.

### Стоимость игры в «сочинке»

| Игры       | Пуля               | Гора                 |                        | Висты             |       |
|------------|--------------------|----------------------|------------------------|-------------------|-------|
|            |                    | за взятку<br>на игре | за взятку<br>на вистах | за одну<br>взятку | всего |
| Шестерная  | 2                  | 2                    | 1                      | 2                 | 8     |
| Семерная   | 4                  | 4                    | 2                      | 4                 | 12    |
| Восьмерная | 6                  | 6                    | 3                      | 6                 | 12    |
| Девятерная | 8                  | 8                    | 4                      | 8                 | 8     |
| Десятерная | 10                 | 10                   | 5                      | 10                | 10    |
| Мизер      | 10                 | 10                   | —                      | —                 | —     |
| Распасовка | Коэффициент: 1,2,3 |                      |                        |                   |       |

### «ГУСАРИК»

Играется только «разбойник» «классики», после чего рассчитывается пулька. Иногда в «гусарике» не учитываются взаимные висты и пульки, а расчет ведется только по горе.

Игра в «гусарик» происходит в открытую. Игроков всего двое, однако карты

сдаются на троих. Третий — «кукла», т. е. условный, отсутствующий за столом игрок, картами которого распоряжается сказавший «вист» при объявлении той или иной игры партнером.

Торговля за заказ происходит как обычно. Победивший объявляет, какую игру он собирается играть — от шестерной до мизера. При этом он берет прикуп и сносит ненужные ему две карты.

После того как партнер завистовал, карты «куклы» открываются и подключаются к игре «двое против одного».

Игра идет по всем правилам, о которых говорилось выше. Допустимы игры «втемную» и с «бомбами», мизерами, распасовками. Играющий пользуется только своими картами, а вистующий в союзе с «куклой» пользуется картами этого третьего «партнера» по своему усмотрению. Ходы делаются в порядке очередности. Если взятку получил партнер-«кукла», то он и делает первый ход, но взятку берет старшей картой один из игроков. Одним словом, играют так же, как в современный преферанс играют троим.

Игровое поле делится на двух участников. В каждом из индивидуальных по-

лей выделяются зоны для горы, пульки, вистов.

Распасовка имеет свои особенности. Во-первых, карты «куклы» в распасовках не участвуют, во-вторых, на любой ход противника надо обязательно сбрасывать меньшую карту, т. е. отдавать все взятки, пока для этого есть возможность. А когда отдавать больше нечего, приходится брать. По окончании распасов очки записываются в гору. Окончательные расчеты производятся традиционным способом.

### «ЛЕНИНГРАДКА»

Игра идет без «разбойника». Заработанные очки идут в пульку лишь после полного списания горы. Игра идет до закрытия пульки у одного из игроков, остальным недостаток пульки выносится в гору и игра рассчитывается.

Это самая популярная игра среди любителей преферанса. Умная, тонкая, заставляющая мыслить, логически рассуждать. Она намного превосходит «сочинку» по глубине комбинационных приемов.

Существуют три подвида этой игры — обычная, со скачками и с темными.

Отличие — в этой игре при распасе игрок, сидящий на прикупе, не списывает очки при невзятии, хотя в некоторых компаниях от этого правила могут отходить.

«Ленинградка со скачками» — игра, для которой характерны поощрительные призы. Тот, кто первым дойдет в записи до половины пульки, записывает на всех по 100 вистов. То же самое делает тот, у кого на этот момент самая маленькая гора. Тот, кто первым успеет закрыть пульку, пишет на других по 300 вистов. То же самое делает тот, у кого на этот момент самая маленькая гора. По договоренности скачки могут происходить и в любой другой заранее обусловленный момент игры.

«Ленинградка с темными» отличается от обычной тем, что в ней запрещены игры в открытую.

### «РОСТОВСКИЙ» ПРЕФЕРАНС

В этом виде преферанса нет ни «бомб», ни темных, ни каких-либо других элемен-

тов, делающих игру более зависимой от расклада карт.

Здесь борьба идет прежде всего за висты, это объясняется тем, что при распасовках очки записываются не на гору, как в других разновидностях, а в вистовое поле. Вист здесь всегда полуответственный, а наказание за ремиз более жесткое, чем в «сочинке» или «ленинградке».

Также здесь очень часты распасовки, которые и определяют результативность игры.

**Основные особенности «ростовского» варианта преферанса таковы:**

- при заполнении пульки играющие договариваются заранее, до какого количества очков в пулке будет продолжаться игра;
- при соответствии стоимости игр другим разновидностям стоимость виста здесь оценивается совсем по-другому. Так, например, при шестерной игре одна взятка равна пяти вистам, при семерной — десяти, при восьмерной — пятнадцати, при десятерной — двадцати пяти;
- на распасовках каждая взятка оценивается пятью вистами.

Тот, кто сидит на прикупе, участия в распасовках не принимает. Однако за свою сдачу он имеет право записать в пульку одно очко, если это не последнее очко, закрывающее пульку, или же списывает его с горки. Распасовку выигрывает тот, кто набрал наименьшее количество взяток. Если он не взял ни одной, то, как и сдающий, получает одно призовое очко. Кроме того, за недобранные взятки игрок записывает висты (по пять за одну взятку) на партнерах, которые участвовали вместе с ним в этой игре.

Так, если этот игрок взял на распасовке две взятки, другой — три, а третий — пять, то, отняв свои взятки от других, он записывает за одну взятку пять вистов тому, кто имеет три взятки, и пятнадцать вистов тому, кто получил пять взяток.

Если же двое играющих набрали по одинаковому количеству взяток на распасовке, то они делят поровну висты проигравшего.

**ПРЕФЕРАНС ПРОСТОЙ,  
ИЛИ ОБЫКНОВЕННЫЙ**

Это один из классических вариантов преферанса. Прежде эта игра ценилась

именно за свою упрощенность, не требующую сложных расчетов.

Суть этой разновидности состоит в том, что игроки заранее договариваются об условленной цифре, которую называют пулкой. В случае ремиза за каждую недобранную при той или иной игре взятку к этой пулке приписывается штраф. При удачно сыгранной игре, наоборот, такая фиксированная цифра списывается с пулки.

Такая игра проводится быстро и не требует напряжения ума.

### ПРЕФЕРАНС С ДЕСЯТИЧНЫМ СЧЕТОМ

Такая игра занимает почти в два раза меньше времени, чем стандартный преферанс. Из-за несложных и быстрых расчетов такой вид игры предпочтителен для любителей поиграть ради того, чтобы убить время. Фокус в том, что записи при такой игре очень легко варьировать самым несправедливым образом.

### ПРЕФЕРАНС С КУРОЧКОЙ

В этой разновидности игры «курочкой» называется разновидность штрафов — ремизов, которые возникают как результат недобора взятки, а точнее, при несыгранной игре.

Курочка уничтожается согласно стоимости игры. Если, предположим, игрок списывает с игры 20 очков, то столько же он списывает и с курочки.

Когда у одного из партнеров при удачной игре курочка закрывается, то он списывает соответствующие проведенной игре очки с курочки соседа, но при этом висты записываются в десятикратном размере.

Если курочка ограничивается определенной, как правило, не слишком большой цифрой, то игра не затягивается надолго, и расчеты здесь производятся тоже очень быстро.

### ПРЕФЕРАНС С КОТЛОМ

Отличие этой разновидности преферанса состоит в том, что штрафы — ремизы не

заносятся ни в курочку, ни в игру, а записываются в котел — особую кассу для фиксирования штрафов. При этом каждый игрок ведет свой особый счет.

Когда величина ремизов в игровой записи разыгрывается, что означает, что произведено списание ставки, игроки делают накопившиеся у них ремизы в котле на несколько частей, в зависимости от договоренности.

Получившиеся суммы далее разыгрываются как обыкновенные игры.

### ПРЕФЕРАНС С МИЗЕРАМИ

Смысл такой разновидности игры очевиден из ее названия. Игра идет без взятки. Условием ее является правило, согласно которому такая игра перебивается любой простой. Игрок, успешно сыгравший мизер, высчитывает из своей записи десять очков, а за недобор пишет по столько же очков за каждую взятку себе в минус.

Разница между большим и малым мизерами состоит в том, что при большом, если его заказывает играющий, перебиваются

другие, не прикупочные игры. При этом игрок, желающий сыграть простую игру, не имеет права ее играть.

Малый же мизер может перебиваться только прикупочными играми, так как приобретает право на прикуп. При малом мизере ремизы оцениваются каждый в пять очков, столько же списывается и при сыгранном.

Торговля в этой игре ведется так же, как и в традиционном преферансе. Если, скажем, при торговле за право играть шестерную объявляется кем-то мизер, то он может перебиваться семерной, которую мизер уже не может перебить.

### ПРЕФЕРАНС С УВЕРТАМИ

Слово «уверт» означает — игра с открытыми картами. Как и в преферансе с мизерами, в этой игре имеются большие и малые уверты. Малый уверт может перебить простую игру, а большой по старшинству выше семерной, но может перебиваться игроком, заказавшим восьмерную игру.

Если объявляется большой уверт, то карты партнеров раскрываются и начина-

ют розыгрыш. А при малом уверте вначале происходит покупка, и только после этого играют с открытыми картами. После покупки, как и принято, делают снос.

При успешно сыгранном большом уверте списывается 20 очков, при малом — 15. За взятые при этом взятки соответственно записываются висты. Уверты в некотором роде напоминают мизеры.

## Глава 9

### ЭТИКА ПРЕФЕРАНСА

Этика преферанса претерпела за долгую историю этой игры многочисленные изменения. Строго говоря, нельзя вести речь о какой-то единой этике преферанса. Советская история выработала совершенно новую этику этой игры, которую можно назвать этикой советских служащих. Кроме того, профессиональная игроцкая среда, в которой преферанс, кстати говоря, не является распространенной игрой, выработала совершенно отличную систему понятий, которая тоже с полным основанием может называться этикой. Учитывая общую криминализацию общественного сознания, проникновение и закрепление «блатных» понятий в обыденной жизни, а выражающей их лексики — в современном языке, игнорировать ценности «блатной этики» в современных игроцких нормах просто невозможно. Тем более, что они-то как раз чаще всего основаны на здравом смысле и понятии справедливости, а кроме того