

Вытапливая воск, но сохраняя мед.
Козьма Прутков
Козыряй!
Он же

Глава V ПРЕФЕРАНС

ОСНОВЫ ИГРЫ

О правилах

О сути преферанса можно сказать так: заявление о своей готовности играть против закававшего ту или иную игру с обязательством взять определенное число взяток.

По давно установившейся традиции в понятие преферанс включается следующий набор карт:

П: Т, К, Д
Т: Т, К, Д
Б: Т, К, Д
Ч: Т, К, Д

Сочетание карт может быть и другим. Если играющий (как правило, на первой руке) имеет крупную карту во всех мастях или крупную карту с неберущим прикрытием других, младших Д, карт и уверен, что, взяв прикуп, он со своего хода объявит игру преферанс и докажет, открыв карты, что ни в какой масти при имеющемся раскладе карт у партнеров не отдаст ни одной взятки, игра считается сыгранной и партнеры производят полный расчет. И все же преферанс в исконном его толковании — это 12 верных взяток, то есть когда во всех мастях имеются Т, К и Д.

Как же происходит расчет? Выигравший заказным преферансом списывает с себя все отрицательные очки (накрученные на себя висты, обнуляет гору). И дописывает оппонентам все то, что они не успели доиграть, за что записывает себе в плюсы компенсацию вистами на партнеров.

Конечно, в жизни вряд ли кто встречал что-либо подобное тому, о чем мы только что рассказали. Но теоретически такое возможно. Может быть, кому-то из вас и повезет стать очевидцем этого события. Желаем, чтобы такой финал выпал именно вам. Нам же сейчас надо вернуться к обычному преферансу со

всеми его нюансами и непредвиденностями, которые мы вместе с вами будем учиться разгадывать и анализировать.

Родиной преферанса является Франция. Из Франции преферанс благодаря частым визитам наших соотечественников в эту страну быстро пришел в Россию и распространился «от Москвы до самых до окраин». Отношение правительства к этой интеллигентной и прежде всего аристократической игре было вполне лояльным. Да и вообще отношение к карточным играм в нашей стране, особенно после многочисленных реформ Петра I, вплоть до Октябрьской революции, было весьма снисходительным. Страсть к карточным играм (в том числе и азартным) особенно проявилась в период царствования Анны Иоанновны и Елизаветы Петровны. Но своей кульминации достигла во времена правления Екатерины II. Это и неудивительно, ибо многие ее приближенные — графы, помещики и князья — были заядлыми картежниками, играющими на крупные суммы, выигрывавшими и проигрывавшими целые состояния. Своему фавориту Зоричу императрица разрешила даже открыть картежную академию, куда съезжались известные вельможи и страстные игроки.

Наибольшего расцвета игра в преферанс достигла в XIX — начале XX века. Она привлекла к себе такое восторженное внимание широкой общественности, что преферансу начали посвящать стихи, песни. Хвалебные оды в то время посвящались как преферансу, так и другим увлекательным карточным играм (вист, вист и проч.). Так, А.С. Пушкин писал: «Я бы предпочел умереть, чем не играть».

Что же следует предусмотреть перед началом игры?

Весьма желательно иметь две колоды карт нераспечатанными, если вы играете не в компании закадычных друзей и тем более «под интерес». Карты могут быть как специально преферансными, так и обычными, откуда должны удаляться шестерки всех мастей. Имея две колоды карт, вы экономите время. Колода один сдает, другой тасует карты другой колоды.

В игре принимают участие обычно четыре человека, но, как уже говорилось выше, можно обойтись и тремя партнерами. Вот здесь-то, когда играют трое, особенно нужна вторая колода. Во время очередной сдачи тот, чья очередь сдавать, успеет их перетасовать хорошенько. Играть в преферанс можно, конечно, и вдвоем, но это малоинтересное занятие. Поэтому описание происходящего в игре здесь будет вестись из расчета, что за игорным столом сидят четыре человека.

Договорившись «сгонять пульку», участники готовятся занять места за столом, на который кладется специальный лист бумаги, называемый расчетным полем, а на профессиональном языке — пулькой, которой мы посвятим отдельный разговор.

Прежде чем занять места за столом, их следует разыграть, что и предусматривается правилами. Выбор места уже можно считать началом игры. Вскрывается колода карт, из нее удаляются шестерки, перетасовывается. Будущие игроки по очереди берут из колоды по одной карте и вскрывают ее. Первым имеет право выбрать приглянувшееся место игрок, у которого оказалась младшая карта младшей масти (пиковой). Далее следует очередь за тем, кто вскрыл трефовую масть, затем — бубновую и наконец — червонную. К примеру, на столе оказались вскрытыми 10 пик, Д и Т в бубнах, 7 в червах. Первым выбирает место тот, у кого на руках 10 пик, второй — бубновая дама, третий — бубновый туз и четвертый — 7 в червах. Если, скажем, на столе оказались в пиках 9 и К, то преимущественное право выбора принадлежит хозяину младшей пики, то есть 9. Все очередники садятся вокруг стола по часовой стрелке, или «по солнцу», считая от первого игрока, вскрывшего младшую карту пиковой масти.

Итак, места заняты «в соответствии с купленными билетами». Далее сделаем небольшую разрядку. В помещении, где вы играете, должна быть спокойная обстановка. Никто не должен мешать вам. Стол должен быть чем-либо накрыт, чтобы лист записей не «ездил» по поверхности.

А то получится, как в одном анекдоте:

- Вы играете на фортепьяно?
- Да, играю. Только у него поверхность полированная, и карты по ней скользят.

И, конечно, в комнате не должно быть посторонних, и если кто-то все же находится в помещении, то не должен «вертеться» вблизи стола, даже если и соблюдает в преферансе. Помните полухотливые выражения преферансистов: «Злейшие враги преферанса — жена, скатерть и шум», «Пятого игрока — под стол».

Старайтесь с самого начала воспитывать в себе способность внешне оставаться спокойным, уравновешенным, невозмутимым, даже если вам не повезло в игре. Те или иные эмоции — своего рода подсказка соперникам, особенно если они опытные в карточной игре. Конечно, человек не железо, без эмоций жизни не бывает. Но и здесь можно «делать плохую мину при

хорошей игре» или наоборот. Но лучше все же оставаться хладнокровным. Безобидные же шутки, тем более когда они к месту, вполне допустимы. А вообще-то частая несдержанность в любой игре, особенно в преферансе, мягко говоря, не приветствуется даже в приятном обществе. Чувство меры, приличия и доброго такта — лучшие помощники в игре.

В порядочной компании, да и вообще во всякой карточной игре, невежливо и нечестно заглядывать в карты партнеров, хотя до сих пор и бытует в арсенале преферансистов поговорка: «Сперва посмотри в карты соседа — в свои всегда успеешь». Но это выражение оставим для игроков другого пошиба. В то же время следует придерживаться профессионального правила: «Карты ближе к орденам», — так сказать, на всякий случай.

Во всем следует соблюдать чувство меры. Некрасиво подолгу раздумывать над заказом игры или очередным ходом. Тут есть такое правило-поговорка: «Не думай больше часа». Ибо это не только задерживает игру, но и действует партнерам на нервы. С тугодумом всегда нелегко играть.

Проигрывая ту или иную «ходку», сильно не расстраивайтесь. Помните: «Держи себя в руках — нервничай после расплаты», «Сел — не расстраивайся и отыгрывайся улыбаючись», «Не везет в картах — повезет в любви». Как видим, такого и подобного рода «заповедей» преферансистов много, и мы по ходу дела еще не раз будем к ним возвращаться.

Если вы договорились об игре заранее (за день ли, за неделю до предстоящей встречи «в верхах»), то будьте точны. Не опаздывайте — это невежливо по отношению к партнерам. «Пулька не свидание — к началу не опаздывай», — говорят обязательные игроки. Иногда и незначительные семейные обстоятельства мешают вовремя явиться «на деловое свидание». Найдите выход, если дома могут без вас в этот вечер обойтись.

Кстати, на этот счет у преферансистов есть анекдот.

- В доме врача звонит телефон — друзья вызывают его играть в преферанс.
- Дорогая, — говорит он жене, — я должен срочно ехать в больницу.
- Серьезный случай?
- Думаю, что да. Три врача уже на месте.

Будьте всегда внимательны и наблюдательны в игре. Издавна известно: «Кто в карты играет, тот масть примечает», «Худо в карты играть, а ни мастей, ни козырей не знать».

С незнакомыми или малознакомыми лучше в карты «под интерес» не играть. И об этом все хорошо знают, ибо «с чертом играть — себя проиграть». Но если так сложились обстоятельства и вы, тем более если вы доверчивый человек, оказались в чужой компании, будьте бдительны. Помните, не все еще у нас люди честные и порядочные. В наше время немало шулеров, мошенников. И написано об этом довольно много, и вам наверняка приходилось слышать о различного рода обманах. Нам приходится на эту тему говорить потому, повторяем, что немало сейчас «скучающих» в поездах, в домах отдыха, на пляже, которые «стерегут». Они нередко работают парой. Нашли вас, а потом «с трудом» найдут третьего, четвертого. Истории известны случаи о виртуозах карточных игр, нечистых на руку. Попробуем-ка вспомнить кое-что.

Например, в «Горе от ума» А.С. Грибоедова о графе Толстом читаем:

Ночной разбойник, дуэлист,
В Камчатку сослан был, вернулся алеутом
И крепко на руку не чист.

Но мы уверены, что настоящие ценители преферанса не клонут на дешевую наживку и всегда найдут достойную компанию, в которой приятно будет провести несколько часов за занимательной и умной игрой.

В игре недопустимо проявление алчности, стяжательства, жадности. Не показывайте вида, что пришли исключительно для того, чтобы кого-то материально наказать. Конечно, играя, всегда хочется выиграть. А в преферанс, что не секрет, как правило, играют на деньги. И здесь надо иметь чувство такта, воздержанности. Вспомните «Игрока ломбера» В.И. Майкова:

...что если станет впредь воздержнее играть,
То может быть в игре счастливей, нежели прежде.

Или из «Ворожеи» А.А. Шаховского:

Бранят все карты! Но дурного
Я в них не вижу ничего.
И тот, не хочет кто чужого,
Не проиграет своего.
Сберутся гости — карты в руки,
И все за картами равны.

Прошу прощения у читателя за такую разрядку. А теперь в путь — ближе к теме.

Сядя за преферансный стол, следует в обязательном порядке подробно обговорить все условия и правила, не все из которых являются догмой. Поэтому многое зависит от предварительной договоренности. Что сюда прежде всего входит? Время окончания игры; величина ставок; ответственный вист или нет; кабальным ли будет мизер, чем он может перебиваться; обязательна ли игра шесть в пиках или нет; какой потолок пули; будет ли игра со скачками, бомбами, с темными или без них; коэффициент распасов — в арифметической или геометрической прогрессии; какой игрой тот или иной распас можно перебить; по какому принципу наказывать за ошибки и ряд других моментов. И, конечно, какую разновидность преферанса собираются играть.

Если вы играете на деньги, то определите стоимость виста. Само собою разумеется, при этом следует иметь при себе столько, чтобы по окончании игры полностью расплатиться с партнерами, иначе вы поставите себя в неудобное положение. И на этот счет есть золотое правило: «Нет денег — не садись».

Иначе получится, как в том анекдоте:

Спрашивают у должника:
— Когда же вы заплатите мне свой долг?
— Я не знал, что вы так любопытны, — отвечает должник.

Старайтесь во время игры чувствовать себя уверенно. Помните, что «трус в карты не играет», что «риск — благородное дело». Одним словом, думайте своей головой, ибо, разумеется, никто из соперников вам совета полезного дать не сможет — никто не захочет играть против себя.

Приступая к игре, надо всегда держать в памяти (а мы постарались рассказать об этом как можно более подробно) следующие правила:

1. Для преферанса требуется колода карт в 32 листа. Иметь следует две колоды карт.

2. Порядок карт, начиная с младшей, следующий: 7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т, а порядок мастей: пики (П), трефы (Т), бубны (Б), червы (Ч) или, как принято в компании преферансистов их называть: первые, вторые, третьи и четвертые.

3. Первый сдающий — тот, кто первый выбрал место за столом. Слева от него занимают места игроки, которым достались очередные по старшинству карты.

4. Сдающий кладет колоду справа от себя, предварительно перетасовав карты. Последний по счету игрок (или партнер справа) снимает колоду, оставляя, как правило, не менее четырех карт снизу или сверху, и кладет их рядом с колодой.

5. Сдающий, сложив колоду в плотную стопку, естественно, рубашкой вверх, начинает раздавать ее на трех принимающих участие в активной игре партнеров. Первая пара (а сдают по две карты) идет партнеру слева и далее «по солнышку». Обычно четвертая пара карт предназначается для прикупа (не беда, если это будет вторая или третья пара после первого или второго круга раздачи).

6. Передача колоды происходит по часовой стрелке.

7. Игрок, раздавший карты, называется прикупным (естественно, при игре вчетвером). На данном круге раздачи карт он в игре не принимает участия, но имеет право на получение консоляции (см. словарь). То есть он получает плату за «проданных» тузов или марьяж, а также за каждый штраф (ремиз) от взявшего прикуп для активной игры.

8. Прикуп не показывается никому до окончания торговли. И сам прикупной не имеет права его смотреть — вплоть до окончания торговли.

9. Каждому игроку (после пяти кругов раздачи по две карты) достается по 10 карт.

10. Взявший на торговле (при победе в ней) прикуп показывает его всем участникам игры (если игра идет не втемную) и присоединяет к своим картам. Определив для себя заказанную игру, он сносит две ненужные ему карты на стол, не показывая их никому, и после этого уже заявляет о том, какую игру он хотел бы сыграть.

11. До окончания раздачи ни один игрок не должен поднимать свои карты, а тем более смотреть их, а сдающий не имеет права смотреть прикуп.

12. Если во время сдачи какая-либо из карт откроется, или у кого-нибудь будет недоставать одной-двух карт, или они окажутся лишними, или, скажем, сдача произошла не в порядке очереди, то обязательно карты пересдаются (для этого обычно берется другая колода, уже подготовленная к раздаче).

13. Карта, которая была уже снесена, не может быть заменена другой (правило: «Карте — место»).

14. Прикупной, закончив сдачу, готовит другую колоду к следующей игре.

15. Игрок имеет право перевернуть и посмотреть карты только последней взятки.

Как видим, правила простые, их нетрудно запомнить. Те или иные исключения, о которых мы вели в этой главе разговор, должны заранее обговариваться участниками игры. К примеру, в некоторых компаниях при неправильной сдаче сдающий штрафует определенным количеством очков, заноса их в гору. Справедливо это или нет — решайте сами.

Правила известны, теперь остается сказать еще об одном — о пулке, или листе записи.

Пулка

Играя в преферанс, вы должны вести и соответствующие записи на специально для этой цели подготовленном листе — пулке или расчетном поле. Формат пулки произвольный. В компаниях заядлых преферансистов нередко имеются заранее заготовленные расчетные листы, занимающие часто большую часть стола. Некоторые отпечатывают экземпляры пулки в типографии или делают ксерокопии. У старшего поколения игроков можно увидеть художественно оформленные пулки, причем с теми или иными отпечатанными правилами, шутками, поговорками типа: «На расписке хватай своих — иначе не дадут», «При чужом ходе на мизере восьмерка — твой враг», «Клади колоду справа», «Сначала сдай — потом закуривай», «Дыми больше — партнер дуреет», «Выпустил играющего — залез в свой карман», «Не выигрывай каждый раз — потеряешь партнера», «Два паса — в прикупе чудеса», «Умный в гору не пойдет...», «Если нету в картах масти, мы поедем в гости к Насте», «Взятку сносить — без взятки оставаться», «Первый ремиз — золото», «Не сумел сдать — пять наверх», «Сдал — помоги столу», «За игру без сноса — наверх без двух», «Вистуй без жадности — не перебивай взятки соседа», «Нет хода — не вистуй», «Он в чужих картах так и ночует» и т.д. и т.п. Нам пришлось видеть немало таких пулек, некоторые из них, без преувеличения, — произведение искусства, с высокохудожественными миниатюрными рисунками по теме. По ходу анализа тех или иных игровых комбинаций мы еще не раз вернемся к этим поистине мудрым профессиональным прибауткам, немало из которых — ключ к решению тех или иных задач, стоящих перед играющим или вистующим.

Пулька обычно состоит из ряда секторов, участков, обязательными из которых являются:

1. Горка, или полка, кура, верх, курятник (в разных компаниях горка, гора называется по-разному). Все эти слова, разумеется, аналогии.

2. Пулька, пуля.

3. Подвал, низ, висты (для играющего и игроков).

4. Время окончания игры и ставка за вист. Елочка, птичка (птица, бомба, елка) обычно применяются в классическом («классика») преферансе.

Рассмотрим несколько подробнее структурные элементы пульки. Правильнее же называть лист записи не пулкой (ибо в прямом смысле она имеет строго определенное место в листе записей), а расчетным или игровым полем. Но оставим все же старое, давно укоренившееся название. Оно давно считается общепринятым.

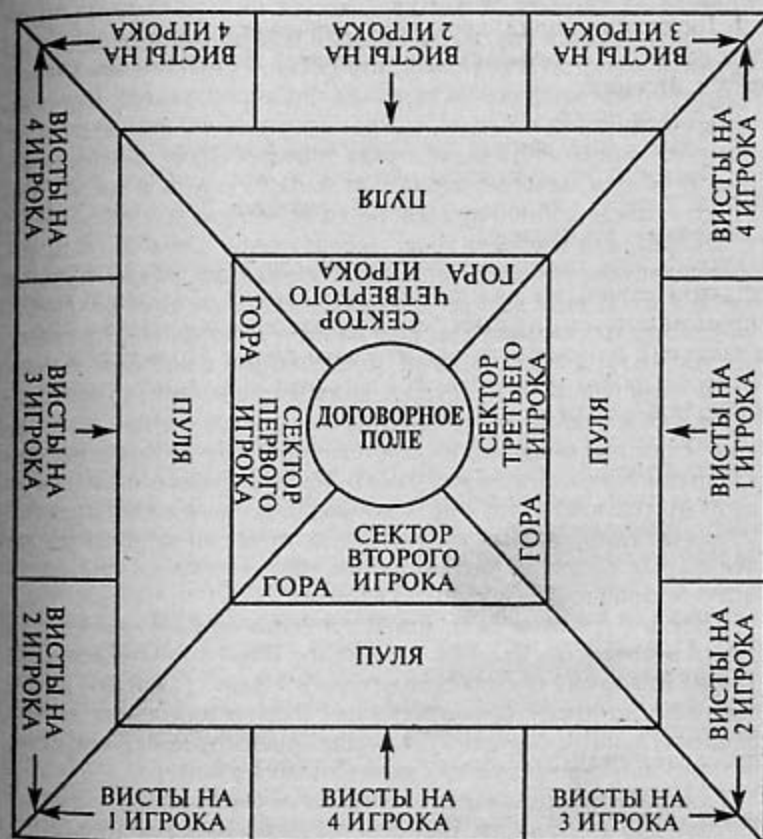
На представленной схеме-графике или экспозиции №1 хорошо видно расположение различных участков и секторов пульки.

Гора (горка) располагается в центре пульки. Она служит для записи отрицательных очков, являясь, таким образом, проигрышной зоной. Сюда вносятся записи о штрафных очках (ремизах), а также за недобор взяток при заказанной игре (подсуды) и очки за взятые на расписовках взятки. Вот почему, когда рука с карандашом вступает в эту зону, говорят: «Пошел в гору». При неумелой игре или при невезении можно докатиться в гору и до «солнышка», которое обозначается кружком с крестом внутри него. «Солнышко», как мы уже знаем, означает тысячу заработанных отрицательных очков. Но если с пульки можно списывать при удачной игре, то с горы уже не спишешь (хотя и здесь бывают исключения). В конце игры станет ясно, к чему привела вас злосчастная горка.

В центре горы, как правило, рисуется кружочек, где ставится время окончания игры (скажем, 21.30), а также стоимость одного виста и величина пульки. У каждого игрока есть место для своей горки.

Пулька (пуля) — участок игрового поля для записей положительных очков при сыгранных играх. Заранее определяют, сколько очков (поровну у каждого игрока) следует записать в пульку. Скажем, вы договорились, что цена пульки равна 50. При одном варианте можно «догонять» эту пульку, записывая в свой сектор сыгранные игры с самых первых цифр; при втором варианте

Экспозиция № 1



можно начинать списывать с установленной цифры поочередно выигранные игры, то есть приближаться к нулю. Если кто-либо из игроков раньше закроет свою пульку, то он начинает «помогать» (слово берем в кавычки, потому что такую помощь называют «американской» или «раздевалочкой») прежде всего тому партнеру, который по сравнению с другими игроками ближе всех к достижению цели по закрытию своей пульки. После этого уже эти два игрока со своими закрытыми пулками будут «помогать» при успешно сыгранной заказной игре остальным партнерам, начиная с того, у кого пулька ближе к закрытию.

Таким образом, имеющим пульку необходимо как можно быстрее ее закрыть. А это достигается не только ожиданием прихода хорошей карты, на которой можно сыграть довольно крупную игру, но и тактикой, стратегией, умением правильно оценить сложившуюся за игровым столом ситуацию, перехватить инициативу, объявив, скажем, распасовку втемную, если кому-то «прет» карта и он играет успешно свою «пятиминутку». В общем, многое зависит от вашего опыта и интуиции. И это в конце концов приведет к тому, что карта «повезет».

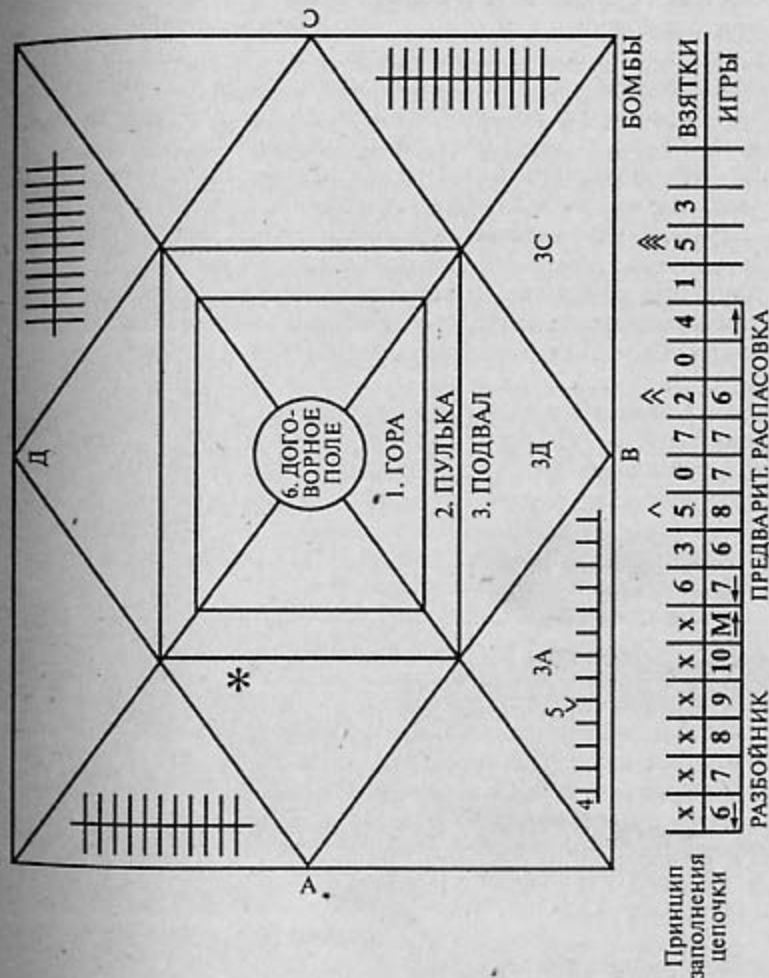
Подвал, или вистовое поле, предназначен для записи положительных очков на того или иного игрока, заказавшего ту или иную игру. И если вы при этом взяли определенное количество вистов, то стоимость одного из них, умноженная на взятое число очков, и будет вашими заработанными вистами. А если играющий недобрал некоторое количество взяток, то вы плюсуете к своему выигрышу в вистах еще и недобранное заказчиком, если вы, конечно, их сами и взяли. По договоренности каждый вистующий может писать на штрафника не только за свои взятые висты, но и за недобор. У каждого из четырех игроков по три вистовых участка, на которых он записывает завоеванные висты на вистовое поле того, кто заказал и провел игру, оставив вам энное число вистов.

Елочка — участок для записи успешно проведенных игр, а также распасовок. Если вы играете и с «бомбами», то для каждой из них также специально отводится место (ячейки). «Бомбы» обычно отмечаются галочками (одной или двумя-тремя, располагающимися этажом выше предыдущей). «Бомбы» обычно накапливаются при распасовках втемную.

Каждая сыгранная успешно игра отмечается в елочке в отведенном для этого месте. На представленной экспозиции (№ 2) хорошо видна конструкция елочек. У каждого игрока она одна и выглядит в виде забора, расположенного слева внизу на вистовом поле. Здесь же записывается количество взяток при распасовке, а также «разбойники», являющиеся составной частью классического преферанса.

В ряде случаев игроки договариваются играть без «разбойников» и распасовок, чтобы сильно не затягивать игру, то есть заказывают игру, называемую «сочинкой». Но все же игра выглядит более интересной, если проводятся предварительные распасовки, что характерно для «ленинградки». Вот и вся «премудрость» листка с игровым полем.

Экспозиция № 2

**Обозначения:**

1. Горка (гора, полка, верх, кура, курятник).
2. Пулька, пуля.
3. Подвал, низ, висты:
- 3А — на игрока слева,
- 3С — на игрока справа,

3Д — на игрока напротив.

4. Елочка.

5. Птичка (птица, бомба, елка).

6. Договорное поле (время окончания игры и ставка за вист).

* Звездочкой принято обозначать играющего первым.

Принципы торговли, или борьба за заказ

Колоду раздали. Все получили свои законные десять карт. Сдающий положил прикуп на стол. Каждый рассматривает пришедшие к нему карты и пытается из них составить подходящую комбинацию, способную дать возможность сделать заказ и сыграть свою игру — от шестерной до мизера. Думать нужно, как мы помним, «не больше часа», другими словами, следует как можно быстрее сориентироваться в сложившейся ситуации. Все с нетерпением ожидают слова первой руки, сидящей слева от сдающего. Естественно, каждый, у кого имеется более или менее подходящая карта, но чего-то «чуть-чуть» не хватает, питает надежду на прикуп, в котором он хотел бы увидеть хотя бы одну нужную ему карту.

И вот первая рука произносит свое слово. Если у нее есть надежда на активную игру или на карту в прикупе, которая делает эту игру более реальной, говорит «раз», или «пики», или «первые», что все равно, так как «раз» и «первые» и означают «пики» (далее по очередности идут: «два» или «вторые» — трефовая масть; «три» или «третьи» — бубновая; «четыре» или «четвертые» — червонная). Таким образом, первый игрок, теперь уже не имея права пасовать (если после него другие сказали «пас») на сделанном заказе, сказав «раз», обязан взять не менее шести взятков в пиковой масти. У него может быть на руках и четыре, и пять взятков, но расклад карт как будто бы неплохой, и он надеется на хороший прикуп (авось что-то и придет). Кроме «пики» шестерной он имеет право сыграть эту же игру, но без объявления козыря (бескозырку).

Вторая рука может сказать «два» или «пас» (если же «пас» говорит первая рука, то вторая имеет право начать торговлю со слова «раз» и т. д.). Третья, последняя, рука, если карты неплохие, может сказать «два мои», или «здесь», или «три», судя по своим картам, а может, разумеется, и отказаться от борьбы за игру, заявив «пас».

Если на первом круге в борьбе за прикуп партнеры не сторговались, то они идут по второму кругу. Но тот, кто сказал «пас», уже лишается права торговли. Далее торговля идет по восходящей. И схема здесь такая, если вернуться к первой руке:

6п, 6т, 6б, 6ч, 6 без козыря;
7п, 7т, 7б, 7ч, 7 без козыря;
8п, 8т, 8б, 8ч, 8 без козыря;

9п, 9т, 9б, 9ч, 9 без козыря; 9 без прикупа.
10п, 10т, 10б, 10ч, 10 без козыря, 10 без прикупа
и наконец мизер.

Заметим, что при объявлении девятерной и десятерной игры есть приписка «без прикупа». Это означает, что если, скажем, двое игроков претендуют на одну из указанных игр и у обоих карты, значит, весьма хороши, то один может перебить другого, добавив слова «без прикупа». По правилу так говорят, пройдя этап торговли 9 (или 10) в червах или без козырей.

Все этапы торговли проходить необязательно. Любой из игроков может с самого начала объявить, например, «8 бубновых» (кстати, можно сказать «бубен»). Этим самым сокращается время торговли, а сэкономленные минуты позволят сыграть в партии большее число игр.

Следует учесть и еще один момент. Если в процессе торговли кто-то сказал «пас», следующий за ним игрок, не повышая ранга торговли, может на заказанную игру, сделанную игроком до спасовавшего, сказать «мои». Предположим, первая рука сказала «восемь пик», вторая — «пас», третья — «мои» — это значит, что он может играть не менее восьми взятков в пиках.

Победивший в «торговой войне» получает право взять прикуп, предварительно показав его столу, то есть всем игрокам. Как правило, прикупные карты открывает сдающий и кладет их перед заказавшим игру.

Взявший прикуп (теперь он называется играющим), подумав и выбрав свою комбинацию из двенадцати карт, оставляет на руках десять, а остальные, ненужные ему теперь две карты, сносит обратно в прикуп, не показывая их игрокам. После этого он заказывает свою игру. Он должен играть ту игру, которую обязался, например «семь червей» — не меньше. Но заказать «семь без козырей» и другие, выше по старшинству игры он имеет право. В любом случае играющий обязан взять не меньшее число взятков, чем заказал.

Если при объявлении какой-либо игры оба партнера пасуют, а сдающий также отказывается от приглашения сыграть за спасовавших, играющий записывает заказанное без игры.

Когда же завистовали оба партнера, то игра проходит втемную, но при этом при простой игре (шестерной) они обязаны взять четыре взятки, при семерной — две, при восьмерной и девятерной — одну.

Когда вистует один игрок, а другой пасует и при этом сдающий не идет на игру за все взятки, то с согласия играющего розыгрыш может не производиться. В этом случае вистующий записывает висты как за две взятки при шестерной игре и за одну — при семерной.

Если завистовал один, а второй спасовал, то вистующий приглашает играть пасующего или в открытую, или втемную, беря всю ответственность за недобор вистов на себя.

При заказе десятерной игры вистов не существует, но по введенному правилу (если нет специальной договоренности) этот заказ проверяется. При этом карты заказавшего игру и его партнеров открываются и производится анализ. Иногда заказавший «то-тус» может и «подсесть», если чего-то не учел заблаговременно. В этом случае ему пишутся висты за недобор взятки или взятков.

И еще: торговаться следует всегда до своей масти и только после этого говорить «пас», если нет возможности перебить лидера. В этом случае другой игрок (который также должен вести торг до своей масти) будет знать, какая сильная масть у со-товарища, что поможет более успешно бороться против заказавшего игру.

Игра «мизер» заявляется сразу — до открытия прикупа. Мизер может быть заказан на любой руке, если до этого игрок не говорил «пас» и не заказывал другой игры. Но к анализу этой весьма интересной, сложной и рискованной игры мы еще вернемся.

Если все игроки отказались от игры, сказав «пас», то проводится «распасовка». При неудачном раскладе карт распасовка может повторяться несколько раз. И еще несколько замечаний перед игрой.

Сдающий, или сидящий на прикупе

Мы уже говорили о некоторых правах и обязанностях сдающего. Но роль его несколько шире, чем простого наблюдателя. Он обязан следить за порядком. Пусть и не активно, но он участвует в игре.

Сдав карты, игрок «стережет» прикуп, чтобы исключить возможность «утечки информации». В преферансе роль сдатчика поочередно переходит от одного игрока к другому.

Карты, положенные в прикуп, должны лежать в том же порядке, в котором они были положены первоначально. Менять местами их нельзя, так же как и прикасаться к ним. Только

сдающий, если один из игроков оказался победителем в торговле, вскрывает теперь уже принадлежащий играющему прикуп, демонстрируя его всем партнерам. Если же игра была заказана втемную, то сдающий отдает прикуп играющему, не глядя в него.

Сдающий, если игра идет светлую, вместе с вистующими, равно как и со спасовавшим, может принять участие в обсуждении плана игры. То есть он играет за интересы стола. При этом решающее все-таки слово принадлежит вистующему, который взял на себя всю полноту ответственности в борьбе за висты.

Сдающий является хозяином прикупа, на котором он может иметь, так сказать, свой барыш. По договоренности между играющими (а таковая практически всегда бывает) сдатчик может заработать в свою пользу висты в следующих случаях. Во-первых, если он дал заказавшему игру одну или две выигрышные карты, которыми играющий может разумно и не распорядиться. Но это не лишает сидящего на прикупе своего дохода, даже, повторяем, если играющий и «подсел». Во-вторых, сдающий (опять-таки по предварительной договоренности перед началом партии) записывает соответствующее количество штрафных вистов на играющего, если последний недобрал одну или более взятков до обязательного минимума.

Вот перечень карт из прикупа, за которые сдающий получает консоляции:

При одном Т (необязательно козырном) пишутся висты стоимостью в одну взятку;

за два Т — как за три взятки;

за Т и К одной масти — за две взятки;

за К и Д одной масти — за одну взятку.

Цена одного виста зависит от ранга заказанной игры.

Сдающий никакой награды не получает, если он и дал играющему самые лучшие карты, но последний заказал мизер. Он не получает также награду, если играющий отказался от прикупа.

По договоренности в некоторых компаниях заказавший рискованную игру (скажем, мизер или девятерную при вероятности обычно весьма небольшой) может предложить сдающему разделить ответственность за игру пополам как при выигрыше, так и при проигрыше.

Если при заказанной игре оба других партнера объявили

«пас», то сидящий на прикупе может взять ответственность на себя и провести розыгрыш.

При проведении распасовки сдающий записывает себе отрицательные очки в гору, если одна или две его карты из прикупа возьмут взятку. Сдавший карты и освободившийся на время от дел может оказать играющим и другого рода услуги. Например, что-то поднести к столу, подойти к телефону и передать хозяину поступившие по нему сведения и другое. Это считается в доброй компании хорошим тоном, уважительным отношением к занятым игрой партнерам.

И еще одно маленькое замечание. При распасовках, если такая возможность имеется (не в ущерб, конечно, себе), сдающему на первую или вторую (или обе) карты стараются дать взятку — чтобы никому не было обидно.

Само собою разумеется, сдающий не должен давать советов ни играющему, ни вистующим. Например, рекомендовать, с какой карты и под кого зайти. Это делается только в том случае, повторяем, если идет игра в открытую, когда все, играющие против заказавшего игру, работают на стол.

Штрафы, или наказание за ошибки

От ошибок никто из нас не застрахован. Правда, редко, но бывает, когда «ошибаются» преднамеренно. Но с таким «хитрым» игроком навряд ли захотят встречаться повторно. Конечно, о штрафах за те или иные прегрешения следует договориться заранее. И все же обычно наказывают за следующие ошибки:

1. При неправильной сдаче, когда у одного оказалось больше карт, чем у другого, или сдающий забыл положить две карты в прикуп (ведь последнюю пару карт нельзя класть в прикуп).

2. За игру без сноса, когда заказавший игру сделал ход, имея на руках двенадцать карт.

3. Когда игрок вместо той масти, с которой зашел играющий, сносит другую или, имея нужную для стола масть, побьет ее козырем. Штраф следует и тогда, когда игрок в ответ на выход с козыря снесет на него некозырную карту, хотя и имеет козыря на руках; или не побьет козырем масть, которая у него отсутствует. Все эти промахи подлежат наказанию.

4. Если подобные ошибки допускает играющий, то он расплачивается вистами (равноценными заказанной игре) с вистующими.

Если из-за ошибки играющего вистующие не набирают нужное количество взяток, то весь штраф, или ремиз, платит заказавший игру. Сюда входят все виды штрафов, соответствующие заказанной игре.

5. При ошибке одного из вистующих играющий, даже когда он и не сыграл заказанную игру, не штрафуются. В этом случае, если бы даже у него с самого начала и не было минимума взятка при данном заказе, он все плюсы заказанной игры пишет в свой участок пульки. У вистующего же отбираются неправильно набранные взятки. И за ошибку, и за недоборанные до должного количества взятки виновник пишет себе минусы в соответствии с заказанной игрой.

6. Иногда бывает, что при розыгрыше ошибаются как вистующий, так и играющий. В этом случае оба несут наказание. Все взятки, сделанные с допущенными ошибками, переходят к тому, чья карта оказалась старшей. При такого рода ошибках как играющий, так и вистующий платят поровну (пополам) штрафы другому вистующему за сделанные им взятки. Играющий же записывает еще и стоимость не сыгранной им игры в гору.

7. При тех или иных ошибках извинения типа «Простите, я случайно сбросил не ту карту» не признаются.

Распасовка

Она довольно часто встречается за столом преферансистов. Распасовка — одна из главных причин «взлетов» в гору. Как и другие игры, распасовка имеет свои тонкости, нюансы, правила. И сумеет ее правильно сыграть, набрав минимальное количество взяток, — большое дело. Здесь нужно правильно оценить обстановку, особенно тогда, когда объявлен «пас» первой, а тем более второй рукой. Это значит, что у вас в общем-то довольно крупная карта, а вот нужной игры, скорее всего, не предвидится. Тут-то и нужно все взвесить основательно: или заказать игру и «подсесть», или же присоединиться к пасующим. Надо выбрать наиболее выгодный для себя вариант.

Если вы внимательно отнеслись к кингу, особенно расписному, то опыт для проведения распасовок уже кое-какой есть. И в кинге, и в преферансе техника проведения распасовок практически одна и та же. А задача — взять как можно меньше

взятку самому и суметь как можно больше навязать их соперникам.

Конечно, очень трудно дать подробные указания, советы по тактике проведения распасовок, ибо раскладов карт у играющих великое множество, масса непредсказуемых, неожиданных вариантов. Казалось бы, карта у вас малоберущая, а получили больше взятку, чем планировали, и наоборот. И все же некоторые правила при проведении распасовок есть, а значит, можно дать и ряд рекомендаций.

Но вначале — об обязательных элементах распасовок. Как уже говорилось, эта игра возникает тогда, когда нет желающих бороться за взятки положительных очков — в шестерной — десятерной играх. Ни у кого также нет видов на мизер. Остается полагаться на случай.

Итак, колода карт распределена сдающим между игроками, как это и положено по правилам. Все отказались заявить ту или иную выигрышную комбинацию, то есть спасовали. Сдававший карты объявляет: «Распасовка», после чего открывает верхнюю карту прикупа. Все по очереди, начиная слева от сдававшего, кладут на эту карту свою — по масти, а если таковой не оказалось, то сбрасывают наиболее «вредную» карту другой масти. Кому-то пришлось забрать первую взятку. После этого сдававший вскрывает последнюю карту прикупа, на которую игроки отвечают аналогичным образом. Взявший эту взятку делает свой выход с карты наиболее ему удобной. Наконец все карты оказались на столе в виде взятки рядом с получившими их. Производится подсчет.

Партнеры договорились, что стоимость одной взятки при первом круге распасовки равна двум. Если прикупной не взял ни одной взятки, он вычитает с горы 4 очка (за две невзятые карты). А вот вторая рука взяла шесть взятку, и она записывается в гору $6 \times 2 = 12$ очков.

Не так уж и редко распасовки могут следовать одна за другой. По договоренности стоимость одной взятки при второй распасовке удваивается и составляет четыре очка, а при третьей — 8 (то есть рост идет в геометрической прогрессии). А при договоренности, что стоимость одной взятки будет возрастать в арифметической прогрессии, цена такой взятки соответственно будет составлять два, три, четыре очка. Не взявший ни одной взятки на распасовке игрок списывает с горы стоимость двух взятку с тем или иным коэффициентом

в зависимости от первой, второй или третьей по счету распасовки.

Если играют втроем, то карта из прикупа показывает только масть, в которую игрокам приходится сбрасывать карту этой же масти. Взятку берет тот игрок, карта которого оказалась старшей, чем карты партнеров (а номинал карты прикупа при этом не учитывается).

Играющему распасовку надо постараться отобрать те взятки, от которых нельзя уйти. Обычно это делается при своем ходе. Порою возникает необходимость перехватить взятку, чтобы отобрать свои, а потом уже отдать оставшиеся. У преферансистов на этот счет имеется поговорка: «На распасках хватай свое — иначе не дадут».

Но теория, как говорится, без практики мертва. Приведем несколько примеров из практической жизни игроков.

Например, к вам пришла такая карта: П — 9, 7; Т — 8, 7; Б — Т, 9, 8, 7; Ч — Т, К. Что следует предпринять при своем ходе? Конечно, отобрать взятки на червонных Т и К, а после отдать другим, выйдя с 8т. И больше взятку практически нет (взятка на четвертого Т в бубнах маловероятна).

Еще один пример. У вас: П — Т; Т — К, 7; Б — Т, В, 10, 8, 7; Ч — 9, 7.

Понятно, что при своем ходе следует отобрать взятку Т пик, создавая таким образом ренонс в пиках, что при следующем ходе кого-либо из игроков в эту масть позволит вам избавиться от К треф. Если же будет сделан выход в трефу, то придется забрать взятку К треф и отдать на 7 треф.

Теперь познакомимся с задачей по распасовочной игре и решим ее с более подробным анализом.

Первая рука	Вторая рука	Третья рука	Прикуп
П — Т, 7	П — Д, 8, 10	П — К, 9	П — В
Т — Т, 9, 7	Т — К, Д, 10	Т — В, 8	
Б — В, 9, 8	Б — 7	Б — Т, Д, 10	Б — К
Ч — Д, 9	Ч — К, 8, 7	Ч — Т, В, 10	

Все спасовали. Сдававший, объявив распасовку, вскрывает верхнюю карту прикупа, к примеру В пик. Вот как предлагают решать эту задачу преферансисты из Белгорода П.В. Крестовоздвиженский и Г.В. Троицкий, приславшие письмо в один из старых номеров журнала «Наука и жизнь».

На этот заход сдававшего все трое сбрасывают: первая рука — семерку, вторая — десятку и третья — девятку, рассуждая примерно так:

а) первая рука: «На пиках у меня одна своя (туз) и одна чужая взятка. Так как после розыгрыша прикупа первый ход мой, то сейчас я отдам семерку (пусть хоть у сдававшего будет взятка), а затем заберу свою взятку на туза»;

б) вторая рука: «Мне брать этого валета совсем не нужно (у меня дама и десятка — они граничат с валетом с обеих сторон). Если я возьму, то для меня это будет лишняя взятка. К тому же моя восьмерка после хода первой руки стала самой младшей в этой масти»;

в) третья рука: «Брать эту взятку королем мне не нужно, так как на руках у партнеров остались туз, дама и восьмерка и, возможно, мой король окажется неберущим. А сдававшему эта взятка не помешает».

Сдававший открывает вторую карту прикупа — король бубновый. Все партнеры, начиная с первой руки, соответственно сбрасывают: валета, семерку и даму. При этом первая рука про себя отмечает, что бубновой масти на руках у партнеров осталось две карты, причем его восьмерка и девятка являются младшими (а третья рука замечает, что его две бубны — самые старшие, то есть верные взятки).

Следующий ход первой руки. Она заходит тузом пиковым, затем тузом трéфовым (на оба туза партнеры сбрасывают свои самые старшие карты) и затем отдает девятку трéфа, которую забирает вторая рука.

После этого хода первая рука знает, что на руках у партнеров осталась одна трéфа и его семерка — младшая. Соответственно и вторая рука про себя отметила, что ее трéфа старшая и в любой момент может взять взятку.

Так как последняя взятка была второй руки, то она (чтобы забрать свою трéфу) ходит с десятки трéф, на что третья рука может сбросить туза бубен (первая рука тогда про себя отметит, что на руках у партнеров остается одна старшая бубна) или червонного туза. Более игроцкий, как говорят, ход будет последний, так как третий туз — это всегда взятка, к тому же червонная масть не разыгрывалась. Сносить же старшие бубны имеет смысл тогда, когда есть возможность их полного сноса.

После хода по трéфам вторая рука, зная, что пик больше нет и ходить восьмеркой пик нельзя, начинает разыгрывать червонную масть, делая ход с восьмерки.

Третья рука (если она снесла бубну на предыдущем ходе), имея довольно крупную для расписовки червонную масть, рассуждает так: «На червонного туза я всегда успею взять, как го-

ворится, «туз и в Африке туз», поэтому им ходить не следует» — и ходит валетом червонным (в случае сноса на предыдущем ходе червонного туза ее ход остается тот же).

Первая рука может поступить двояко:

а) взять эту взятку дамой червонной и затем отдать ход любой бубновой третьей руке (при этом вторая рука сбрасывает червонного короля), тем самым демонстрируя свое игровое мастерство, так как больше ее взятки не будет (оставшиеся три взятки будут у третьей руки), или

б) отдать эту взятку третьей руке, сбросив червонную девятку, и ожидать, что же дальше предпримет третья рука.

А третья рука, если ранее на ход по трéфам она сбросила туза бубнового, заходит десяткой бубновой, забирает младшую бубну на первой руке, после чего следует ход девяткой червонной и обе оставшиеся взятки оказываются у первой руки (то есть у первой руки вместо трех взятки может оказаться четыре).

Если принять, что игрок на первой руке хорошо разбирается в тонкостях преферанса, то в итоге имеем: первая и третья рука набрали по три взятки, сдававший и вторая рука — по две.

Запись игры, если договорились по две за взятку, такова:

— первая и третья рука за три взятки каждая записывают (плюсует, если есть к чему) на свои полки (горки) по шесть;

— остальные партнеры записывают также на свои полки по четыре;

— все добавляют себе по одной «елке» («птичке») — это при том, если играется классический преферанс. О механике записей в пульку мы еще поговорим в свое время.

Взятка

Во время игры три карты, брошенные на стол (а при расписовке — четыре карты на первых двух ходах, то есть включая сюда и сдававшего) в порядке очередности каждым игроком, составляют одну взятку. Она принадлежит тому, у кого оказалась старшая по масти карта (или в отсутствие масти — козырь), в которую сделан выход первой рукой (играющим). При этом собираются карты этой взятки со стола, складываются рубашкой вверх и размещаются возле себя, то есть каждый игрок, взявший взятку, кладет ее рядом с собой.

Всего за круг (кон) игры должно быть десять взятки — по числу карт у каждого игрока. При заказанной игре взятки рас-

пределяются между играющим и вистующими. Кто сколько взял, тот столько и получил.

Следует всегда внимательно изучать пришедшие к вам на руки карты, подсчитывать, сколько вы смогли бы на них «заработать». А если к тому же карта прикупная, то рассчитывать следует и на потенциальную взятку из пришедшего прикупа. В преферансе риск — нередкая вещь. Как говорится, «кто не рискует, тот не пьет шампанское».

К примеру, имея на руках Т, К и Д одной масти, можно взять три взятки, даже если они не козырные, но вы предварительно выбрали своими имеющимися козырями козыри партнеров. Обычно марьяж (К и Д одной масти) — одна взятка, трельяж (К, Д, В) — две взятки, если он козырной. Следует иметь в виду и то обстоятельство, что иногда идет взятка и на второго К, третью Д и даже четвертого валета. Скажем, у играющего четыре козыря: Т, К, Д, 10, а у вас оказался в этой масти четвертый валет. Это — верная взятка. Если вы «прочувствовали», что у играющего сильные козыри, а к ним имеются три некозырные карты (Т, К, В), то, ориентируясь при торговле, что у второго вистующего этой масти, скорее всего, нет, вы не сноситесь карты из-под третьей Д — взятка ваша. Вообще, три карты одной масти на руке, претендующие на взятку, называются системой.

Имея на руках пять верных взятков, следует начинать борьбу за заказ игры, ибо нередко из прикупа приходит и шестая взятка. Даже при четырех взятках, если в некозырных мастях имеется неплохая карта, можно надеяться (а это часто так и бывает), что в прикупе есть ваша карта. И еще. При трех тузах, как показывает многолетняя практика, следует бороться за игру — она часто при таком варианте реализуется.

Вистующие

В подавляющем большинстве игр в ответ на заказанную игру один или два других игрока вистуют, то есть берут обязательство взять нужное количество взятков, а то и отобрать у играющего часть заказанных, другими словами, наказать заказчика. А в этом — соль преферанса: как можно больше взять себе и как можно меньше отдать претенденту. Игроки получают большое удовольствие, когда прихватывают чужие («дядины») взятки.

Помнить надо, повторяем, что при игре против заказчика марьяж, трельяж, четвертый валет в масти весьма часто дает од-

ну, а то и две (на трельяже) взятки. Только сумеете «прочувствовать» карты союзника. При своем ходе под играющего или под второго вистующего надо руководствоваться принципами, давно известными в преферансе, к примеру, такими: «Под игрока — с семака, под вистующего — с тузующего», «Нет хода — не вистуй», потому что это приведет к необходимости вспомнить другое правило-поговорку: «Выпустил играющего — залез в свой карман». И еще: «Показал сильную масть — отвечай за взятку». Мы уже говорили, что вистующие должны были в процессе торговли дойти до своей сильной масти и остановиться (сказать «пас»), если дальше торг становится неуместным. Но этим самым вы дали понять будущему союзнику, в какую карту ему следует сделать ход под играющего, или просто зайти с этой масти, что позволит выбить «лишний» козырь у играющего.

Если перед вами сидящий партнер завистовал, подумайте, стоит ли и вам вистовать. При «вялой» карте лучше сказать «пас» и «лечь» на стол по приглашению первого вистующего. В этом случае интересы «стола» и ваши в том числе чаще всего будут надежно защищены, да к тому же и играющего можно оставить «без лапы», а то и без двух-трех взятков.

Приглашение

Нередко в игре бывают ситуации, когда вистует только один, а второй из-за отсутствия твердых взятков пасует. В этом случае вистующий имеет два варианта выбора техники сражения с играющим. Его право, не начиная борьбы, согласиться на две взятки. Таким же образом может и поступить второй игрок, если первый спасовал. Но он должен на это получить согласие первого игрока, так как ему, по правилам, предоставляется возможность вернуть вист, то есть вистовать вторично. В этом случае он, если такое согласие получено, приглашает партнера играть или в открытую, попросив его положить карты на стол, или же втемную. Естественно, всю ответственность вистующий при этом берет на себя.

Если игра проводится втемную, существуют проверенные практикой неписанные правила: «Приглашен втемную — береги длинную масть». Приведем пример. Если у приглашенного имеются в какой-либо масти Т, В, 9, 7 или К, Д, В, 10, 8, то ему (при его ходе) не следует под вистующего делать выход с карты этой масти. Почему? Скорее всего, у вистующего данной масти нет и в этом случае он обязан выложить козырь, что может

привести к недобору взяток. Скажем, под играющего приглашенный зашел с Т неkozyрного. Играющий (а у него, предположим, в этой масти есть марьяж с маленькой) кладет на туза маленькую, а вистующий вынужден бить эти карты козырем. Таким образом можно потерять одну, а то и две взятки.

Приглашенный, понятно, не несет ответственность за недобор вистов. Но он должен способствовать тому, чтобы игра прошла эффективно, а это значит, если и дать заказчику успешно завершить свою игру, то остальные взятки должны остаться на столе. А еще лучше (и за это хвала приглашенному) оставить играющего без одной-двух взяток.

Напоминаем, что при игре в открытую вистующие обязаны взять при шестерной четыре взятки, при семерной — две, восьмерной — одну, девятерной — одну. Десятерная должна проверяться. Если же игра идет в открытую, но вистует только один человек, то ему достаточно при шестерной взять всего лишь две взятки, при семерной, восьмерной и девятерной — по одной.

Мы еще не раз будем возвращаться к описанным выше ситуациям при анализе тех или иных заказанных игр. Добавим, что приглашение, или пригласительный вист, играется по договоренности перед началом партии. Но обычно на это дается согласие для того, чтобы партия протекала менее однообразно и более остро.

Как известно, стоимость одного виста зависит от того, какая игра была заказана. Обычно при шестерной игре за один вист пишется в свое вистовое поле 2 очка, при семерной — 4, восьмерной — 6, девятерной — 8, десятерной — 10. При несыгранном мизере висты не пишутся. Несыгравший же мизер записывается в гору по 20 очков за каждую выданную ему взятку.

На представленной ниже экспозиции № 3 в специальной таблице имеется цифровая и числовая оценка проведенных игр, а также вистов на них.

Таким образом, при той или иной игре пишется за недобор заказчиком в гору столько очков, сколько стоит одна взятка при данной игре, а вистующими, кроме того, не только за взятки, но и за недобор, что и видно из таблицы.

Оценочная стоимость той или иной игры, а также штрафов может варьировать — все зависит от предварительной договоренности и от разновидности преферанса. Мы привели такой вариант, при котором начинающим было бы легче ориентироваться.

Экспозиция № 3

Игры	Подсад игрока											
	Своя игра		Без 1 взятки		Без 2 взяток		Без 3 взяток		Без 4 взяток		Без 5 взяток	
	пуля	вист	пуля	вист	пуля	вист	пуля	вист	пуля	вист	пуля	вист
Шестерная	2	16	4	28	8	40	12	52	16	64	20	72
Семерная	4	24	8	48	16	72	24	96	32	120	40	144
Восьмерная	6	24	12	60	24	96	36	132	48	168	60	204
Девятерная	8	16	16	64	32	112	48	160	64	208	80	256
Десятерная												
(тодес, тотус)	10	—	20	60	40	120	60	180	80	240	100	300
Мизер	10	—	20	—	40	—	60	—	80	—	100	—
Распас	1 кон — по 2 за взятку в гору; 2 кон — по 4; 3 кон — по 8											

По мере приобретения опыта игра может усложняться. К примеру, определенный контингент предпочитает игру с джентльменскими вистами. Это больше всего характерно для такой разновидности преферанса, как «ленинградка».

В этой игре и применяется джентльменский вист при недоборе нужного количества взяток заказавшим игру. Вистующие здесь имеют свои преимущества. Если вистует один, а другой пасует, то выигранные висты делятся поровну между оппонентами играющего. Это делается для того, чтобы вистующий мог распоряжаться картами пасующего, который, естественно, также в этом случае принимает активное участие в игре, помогая своему партнеру вести борьбу против заказчика. За все это с ним и поступают по-джентльменски, поощряя его вистами «по-братски».

Приведем пример для иллюстрации этого варианта. Предположим, играющий заказал восьмерную и сел без одной. В этом случае количество вистов подсчитывается следующим образом. Оба партнера взяли три взятки, да заказавший игру недобор одну. Итого получается уже четыре виста. Стоимость каждого виста умножается на его достоинство при данном заказе (то есть восьмерика). Получилось в общей сложности 48 вистов, которые и делятся пополам, а это означает, что каждый из оппонентов играющего получает по 24 виста, которые и записываются в соответствующие участки на заказчика. Играющий же при этом записывает в гору 12 очков. Но если бы он удачно провел свою игру, то записал бы себе в пульку 6 очков (цена восьмерика), а вистующие приобрели бы 24 виста (по 12 вистов на каждого игрока).

Если бы вистовали оба партнера, то каждый приписал бы к себе столько вистов, сколько сумел взять лично. А если бы вистовал только один игрок, взяв на себя всю ответственность, то он получил бы только взятые им висты, а пасующий остался бы без вистов.

Перезаказ

Случается (и не так уж редко), когда собирающийся заказать игру, скажем, семерную, что-то недосмотрел и объявил козырем не ту масть, которую планировал, или заявил что-то не совсем реальное, а его партнеры (один или оба) успели завистовать. Заказчик уже не вправе взять слово обратно. Он вдруг увидел, что на той масти, которую он заявил, не сумеет «вырулить». Какой же выход из этого положения? Извинения здесь не принимаются в расчет («воробей уже вылетел из гнезда»). Как известно, закон не имеет обратной силы, в том числе и в преферансе. И действительно, «слово не воробей — его не поймашь». Но в преферансе есть компромисс: если у заказавшего игру имеется не меньше трех козырей заявленной масти, он обязан провести заказанную игру, но никакую другую. Конечно, в дружеской компании поймут его страдания и ему могут позволить перезакзать игру, но только в сторону увеличения взятки, а это означает, что собравшийся активно играть может заказать игру, где его соперникам достанется уже больше взятки. Вместо, скажем, шестерной он должен заказать игру более высокого достоинства. В противном случае (опять-таки по предварительной договоренности) он может отказаться от заказанной игры и «подсесть» на три взятки, не добранные до заказанного. И еще, кстати, должен в знак признательности за доброе к нему отношение сказать: «Благодарю вас, господа» — как получится. А вообще-то в хорошей компании все можно решать без особых проблем. Но это — на ваше усмотрение. Вам играть, вам и решать — все в ваших руках. Только смотрите в оба — чтобы пореже шло не в свою пользу. Ведь, честно говоря, вы сели за стол не для того, чтобы остаться в проигрыше.

ЛОВЕЦ, ИЛИ «ХИТРОУМНЫЕ» СПОСОБЫ ПРОТИВ ИГРАЮЩЕГО И ВИСТУЮЩЕГО

В любой игре, в спортивной ли, карточной или в какой-то другой, всегда хочется найти такие лазейки, такие тайные пружины, такие хитрости, которые смогли бы лишить лидера его

преимуществ. Такие возможности имеются и в преферансе. И ими неплохо владеют «вкусившие порох в пороховницах». Приведем примеры, где противники заказавшего игру могут проявить свои способности, ум, интеллект, интуицию. В общем, «каждому — свое». И здесь наши рекомендации не столько для умеющих играть (хотя и для них тоже), сколько для начинающих осваивать игру. А новички, как известно, быстрее усваивают новое.

Теперь мы предлагаем вам довольно часто встречающиеся ситуации в игре, заказанной вашим товарищем, когда вы, продумав все варианты, можете решить, что у него все «о'кей». Но на деле окажется иначе. В доказательство приведем примеры из своего опыта и из практики «зубров». Итак, основные приемы розыгрыша.

Прорезка

Суть прорезки заключается в ходе маленькой карты от короткой масти. Он нередко приносит удачу, особенно когда делается под заказавшего игру. Опытные преферансисты не упустят случая воспользоваться этим эффектным приемом. Ход с маленькой (помните правило: «Под игрока с семака»?) заставляет играющего брать «семака» крупной картой, в результате чего он часто недосчитывается взятки. Термин «прорезка» означает, что карта заходящего как бы прорезает карты играющего.

Приведем пример.

Вы на первой руке, играющий — на второй. У вас имеется в какой-либо масти (козырной или нет) две карты: 10 и 9. У играющего в этой же масти К и В, у третьей руки — Т, Д, 8, 7. Вы выходите с 9 или 10... и у играющего нет взятки.

Или, скажем, первая рука имеет 8 и 7, играющий — Т, Д, 10, а третья рука — К, В, 9. Заход «под игрока с семака» лишает его одной взятки (естественно, в эту же масть, но со второго хода).

Надеюсь, вы отлично понимаете, что, имея на первой руке Т и Д в короткой масти, нельзя под играющего выходить с Т (ведь нередко бывает, что у него есть второй К).

Учтите и еще один вариант. Первая рука имеет Д и 10, играющий — К, В, 9, вторая рука — Т, 8, 7. Само собою разумеется, что первая рука не должна делать хода ни с Д, ни с 10, ибо в этом случае играющий на Д кладет К, и последняя рука вынуждена забрать взятку Т. Таким образом, играющий получает целых две взятки, на которые он и не рассчитывал. Он успеш-

но провел свою игру на верных козырях, да еще и прихватил две лишние взятки, таким образом наказав вас. Какой же выход в такой ситуации? Ищите своего «семака» в короткой масти или же найдите другой ход (ведь не даром у преферансистов есть поговорка: «Хода нет — ходи с бубен»). И еще такая заповедь: «Нет хода — не вистуй». Лучше ждите, когда играющий сам разыграет эту масть. А еще лучше, если первая рука спасует и игра пойдет в открытую. Тогда все и прояснится.

Еще раз подчеркнем: нельзя упускать из виду принцип: под игрока с младшей карты короткой масти. А если нет такой возможности, то с крупной карты длинной масти.

Сюркуп

Этот прием весьма эффективен и дает, как правило, крупный выигрыш вистующим, заставляя играющего отдать верные, на его взгляд, взятки. Если вам попадет такая комбинация, не упустите своего счастливого случая. Сюрприз для играющего состоит в том, что на ход первой руки с неkozyрной карты партнер бьет ее козырем (из-за отсутствия данной масти), а второй вистующий (также из-за отсутствия этой масти) перебивает козыря своим, старшим. И взятка, на которую рассчитывал заказчик, ушла.

В качестве примера приведем случай из нашей практики. Здесь и далее: И — играющий, В-1 — первый вистующий, В-2 — второй вистующий.

Карты (сюркупные) разделились следующим образом:

Масть	В-1	И	В-2
Т	8, 9, Д (козырь)	Т, К, 10, 7	В
Ч	Т, К, 7	Д, 9	В, 8 (10 — в сносе)

Ход первой руки. Игра идет светлую. На стол положен Т, на него пошли по очереди 9 и 8. Следующий ход в К, на него снесены Д и В. Взявшая обе взятки первая рука снова заходит в ту же масть — с 7. Играющий в растерянности: какой козырь положить? Побить десяткой? Тогда второй вистующий заберет взятку себе. Если же побить Т или К, то у первой руки сыграют два козыря (Д и 9).

Таким образом, играющий вместо трех взятков берет две. Сюркуп оправдал себя. Не упускайте случая, если в картах играющего имеются такого рода прорехи.

Вот еще один вариант с используемым сюркупом:

В-1	И	В-2
10, В, К	Т, 9, 8, 7	Д

Вистующий делает ход десяткой. Играющему ничего не остается, как перебить эту карту Т. Остальные две взятки будут у первого вистующего. И здесь сюркуп возложенные на него обязанности выполнил.

Но и сам играющий может применить этот принцип в свою пользу.

Например, у игроков козыри распределились так:

И	В-1	В-2
К, В, 9, 8, 7	Т, 10	Д

Играющий здесь делает выход с К, на что идут последовательно Т и Д. Все остальные взятки у играющего. При любом же другом ходе он недосчитается одной взятки, так как сразу же заиграет Д в бланке, а у первого вистующего останется Т.

Переход

Воспользовавшись принципом ПЕРЕХОДА, можно, как говорится, разорить играющего даже на крупной игре. Суть его состоит в том, что вистующие, начиная игру, попеременно передают ходы друг другу. При этом складывается такая ситуация, когда заказавший игру не имеет возможности перехватить заход себе. Особенно эффективным ПЕРЕХОД выглядит тогда, когда оппоненты заказчика правильно определили, какую масть он снес в прикуп.

Прежде чем использовать такой вариант, следует четко определить, какими ходами можно поочередно передавать друг другу взятку. Изучив механизм этого приема, его с успехом можно использовать при розыгрыше мизеров, прорезки тех или иных раскладов играющего и т.д. Но чаще всего принцип ПЕРЕХОДА находит свое применение при той или иной заказной игре, как правило, от шестерной до восьмерной, иногда и девятерной.

Вот один из вариантов с использованием ПЕРЕХОДА:

Масть	В-1	И	В-2
Т	Д, В, 10, 9, 8, 7	Т, К	—
Б	Т, Д	В (9 и 8 в сносе)	К, 10, 7
Ч	—	Т, К, Д, В, 8, 7	10, 9 (козырь)

Пику включать в игру не будем, так как она здесь никакого значения не имеет.

Итак, первый ход (догадываетесь?!) в трефу, скажем, с 7, далее идут Т (К), который перебивается маленьким козырем (9 или 10). Ход возвращается первой руке в бубну, скажем, 10. Играющий сносит единственного В, и взятка забирается Д. Снова первая рука выходит с трефы — взятка перехватывается последним козырем второго вистующего. Что же получилось? Судя по картам, играющий заказал, наверное, восемь взятков, а остался без двух, за что и поплатился крупным проигрышем.

А вот еще одна задача по данной теме из нашей давнишней коллекции:

Масть	В-1	И	В-2
П	10	Т, К, Д, В, 9	8, 7 (козырь)
Т	Д, В, 10	—	Т, К, 9, 8, 7
Б	7	К, Д (9 и 8 в снос)	Т, В, 10
Ч	В, 10, 9, 8, 7	Т, К, Д	—

Из этого расклада видно, что, будь ход играющего, он бы смело пошел на девять взятков, объявив пику козырем. Игрок же был довольно опытным, поэтому заявил «восьмерик». Игра в открытую. Завистовала третья рука, которая и пригласила «лечь» первую. И тут началась «раздевалочка».

1-й ход: 7ч-Дч-7п. Взятка у второго вистующего. Его ход.

2-й ход: Тб-Дб-7б. Взятка снова у второго вистующего. Игра продолжается...

3-й ход: 10б-Кб-10п. Марьяж у играющего «сломался». Первая рука взяла ход. Далее следует:

4-й ход: 8ч-Кч-8п.

Все неберущие козыри партнеров сыграли отлично. Вместо восьми «верных» взятков у играющего оказалось шесть. Остался без двух, за что и записал в гору, да к тому же еще проиграл довольно крупно на вистах.

Как видите, в преферансе нужно быть весьма и весьма осторожным. Лучше уж недоказывать игру и «посадить» завистовавших, чем самому остаться в проигрыше.

Хорошо запомните и следующее. Не держите у себя крупные карты той масти, которой нет у заказавшего игру. Жертвуйте ими, как говорится, направо и налево. Это обеспечит лучшее проведение в жизнь принципа ПЕРЕХОДА. Заказавший же

игру, повторяем, должен просчитать все возможные варианты, в которых он может лишиться взятков. А также стараться определить верный снос, помня о таком правиле: «Снос в прикуп взятку — остался без взятки». В шутку или всерьез когда-то родились эти слова, но в них большая доля правды.

Достача

Таким словом называют в игре ситуацию, при которой играющий, сделав очередной ход имеющейся у него мелкой некозырной и не претендующей на взятку картой, не дает возможности своим противникам получить взятку на козырях. В таких случаях вистующие обычно говорят: «Он нас достал».

Рассмотрим такой вариант игры. Карты разложились следующим образом:

Масть	В-1	И	В-2
П	В, 10, 7	(9, 8 в снос)	Т, К, Д
Т	Д	Т, 10, 8, 7	К, В, 9
Б	К, Д, 10	Т	В, 9, 8, 7
Ч	Д, 10, 8	Т, К, В, 9	7 (козырь)

Какую же игру следует заказать? Конечно, третья дама в козырной масти всегда должна прогнозироваться у оппонентов. Итак, в червах твердо будет четыре взятки (ведь «третью даму мы всегда уважаем»). Одна взятка будет в бубнах. В трефах же лучше всего запланировать две взятки (чем черт не шутит — а вдруг на одной руке три крупные трефы). Значит, следует сыграть семерную. Так и сделаем. И пошла серия заходов (от первой руки, естественно):

1-й ход: 7п-7ч-Дп (по-игроцки лучше было бы сносить Т, показав тем самым партнеру по борьбе с играющим свою сильную масть).

2-й ход: Тт-9т-Дт.

3-й ход: Тч-7б-8ч (ага, дама козырная, значит, на первой руке. Попробуем ее достать).

4-й ход: Кч-8б-10ч.

5-й ход: 10т-Вт-Дч (вот она и не сыграла).

Теперь осталось отдать маленькую трефу на К — и остальные взятки у заказавшего. Вместо семерной получилась восьмерная, так как пятым ходом была совмещена взятка у вистовавших в трефах и червах.

Но в жизни всякое бывает. В данной игре могло быть и так, что вы черва и трефа на одной руке. Вот почему «семь раз примерь — один раз отрежь». Правда, в данном случае нахождение на одной руке четырех треф и трех червей маловероятно. Так что риска у играющего не было, тем более что он заказал семерную игру (немало игроков на такой карте польстились бы на «восьмерик»).

Снос

Как известно, заказавший игру всегда пользуется прикупными картами. Взяв их (получив от сдающего, если играете вчетвером), надо решить вопрос: что же снести на стол, какие две карты? От правильного решения этого вопроса порою зависит конечный результат. Как правило, в снос идут две небольшие карты от короткой масти. Неплохо, если вы тем самым освобождаетесь от нее. Если партнеры сделают заход с этой масти, вы возьмете маленьким козырем. Вековая практика игры показывает, что весьма нецелесообразно освобождаться от карт в следующих комбинациях:

а) Т, К, 7. Если игра идет втемную и один из партнеров зашел в масть этих карт, а другой, за неимением такой масти, бьет ее козырем, то вы сбрасываете семерку, а после, взяв ход козырем и разыграв козырей, на оставшихся Т и К будете иметь две взятки.

б) Т, Д, 7. Это обычно две взятки, если второй К в этой масти на одной руке. А если у вас еще и длинная козырная масть, то при одном из ходов с козыря кто-то может пронести ту карту из масти, в которой у вас Т, Д, 7.

в) К, Д, 7. Здесь может ваша пара (К, Д) быть неберущей, если после выхода с Т этой масти второй ход также будет сделан в эту же масть, а другой партнер побьет ее козырем. Но если вы оставили при марьяже и маленькую карту, то, откозыряв при своем ходе, обеспечиваете взятку на Д.

г) К, 10, 7. Ситуация близка к предыдущей. Особенно если на другой руке второй Т.

Если же возникла необходимость снести одну карту из трех имеющихся у вас, то оставляйте самую крупную у себя, чтобы не дать возможности соперникам провести операцию ПЕРЕХОД.

Иногда приходится освобождаться от двух карт из-под Т; иногда, судя по раскладу собственных карт, можно оставить

второго К. Если не будет прорезки, то К может оказаться взяткой.

Вариантов много. Набирайтесь опыта и решайте сами, как поступить, исходя из ситуации. И держите в памяти процесс торговли. Он подскажет вам, какие сильные масти у ваших противников. Это поможет также избежать и неприятного для вас скупка.

Отход

Очень часто встречается ситуация, когда у играющего имеется на руках Т и Д (козырные или нет), а у одного из вистующих второй К. А очень бы хотелось на Т и Д получить две взятки. Такое бывает редко, но иногда, когда представляется случай, эту возможность нельзя упускать. Надо так распланировать игру, чтобы соперник вынужден был зайти в эту масть.

Это можно сделать при таком, например, раскладе карт:

Масть	В-1	И	В-2
П	К, 10	Т, Д	В, 9, 8, 7
Т	10	Т, К, Д, 9, 8, 7	В (козырь)
Б	К, Д	Т, В	10, 9, 8, 7
Ч	Т, Д, В, 8, 7	— (в снесе 10, 9)	К

Первая рука сделала выход в черву (скажем, с К). Взятку берет козырем игрок. И далее пять раз подряд делает выход с козыря. Перед последним выходом в козырь у опасного для играющего партнера остаются: П — К, 10; Б — К, Д и Ч — Т. А у играющего: П — Т, Д; Т — 7; Б — Т, В. Играющий вышел с последнего козыря. И что бы партнер ни сносил, ему не избежать потери. Если он сносит Тч, то играющий зайдет с Тб, а потом отдаст на одну оставленную от марьяжа карту. Взявший взятку вынужден отдать К и 10 в пиках. Если же партнер снесет не Тч, а, скажем, 10п, то играющий два раза пройдет в пики. Проанализируйте сами и убедитесь, что партнер не сможет взять более одной взятки на свои пять оставшихся (казалось бы, совсем неплохих) карт.

Как видим, до последнего играющий старался провести комбинацию так, чтобы оставить отход для получения двух взятки в бубнах или пиках, а задачей вистующего было не дать задуманному играющим осуществиться. Так что имейте в

виду и такую ситуацию, стараясь ее использовать с выгодой для себя.

Розыгрыш масти

Успеть разыграть свою масть — прием, приводящий зачастую к выигрышу. Можно выразиться и так: успел разыграть масть — выиграл, не успел — проиграл. В первом случае играющий нередко оставляет вистующих без минимума взяток, во втором — несет довольно ощутимый ущерб (не только «лезет» в гору, но и расплачивается большим количеством вистов).

Приоритет при использовании этого приема принадлежит тому, кто начал разыгрывать масть: играющий или его оппоненты. Как известно, вистующие должны довести торговлю до своей масти и остановиться, дав понять товарищу, что на этой масти он и сам бы заказал игру, то есть она у него сильная. Со своей стороны, другой партнер делает то же самое. А это уже в той или иной мере поможет «заглянуть» в карты заказчика. Зная это, вы в большинстве случаев зайдете с той карты, масть которой отсутствует у играющего, и последний лишится одного из козырей. Это мешает ему разыграть свою длинную некозырную масть, а речь здесь идет как раз о длинной масти.

При розыгрыше длинной масти всегда нужно стремиться выравнивать козырей, а если получится, то и опередить играющего в этом. Тогда вистующие будут «на коне».

Вот наглядный пример проведения этого принципа в жизнь:

Масть	В-1	И	В-2
П	Д, 10	К, 7	Т, В, 9, 8
Т	К, Д, В	Т, 10, 8, 7	9
Б	К, Д	в сноте (10, 9)	Т, В, 8, 7
Ч	Д, 10, 9	Т, К, 8, 7	В

В торговле победил играющий, перебив шестерную на бубнах у В-2. Что играть? Семерную опасно, значит, заказываем шестерную в червах. Завистовал один игрок (В-2) и предложил партнеру играть втемную, надеясь, что тот сделает нужный первый ход (ведь В-2 доторговался до своей сильной масти в бубне). Пошел розыгрыш. Очередность ходов шла так:

1. К6-7ч-7б. Играющий забрал взятку, теперь — быстро начинать разыгрывать трефу. 2. Тг-9т-Вт. 3. Тч-Вч-9ч. 4. 10т-8б-Дт. 5. Дб-8ч-Вб. 6. Кч-8п-10ч.

И все остальные взятки ушли к вистующим. А если бы играющий не отобрал козырей на Т (третий ход), а пошел бы еще раз в трефу, то могло быть и хуже. А так он остался всего лишь «без лапы». Если бы игрок был менее опытным, то на такой карте он, скорее всего, заказал бы семерную, что нередко и случается в жизни. Так что еще раз напоминаем: при любых сомнениях лучше недоказывать, чем переказывать. И сам сыграешь, и вистующих можешь наказать.

Резка системы

Вспомним, что системой называется такая комбинация карт, которая дает надежду на получение взятки. Это относится к таким тройкам, как К, В, 10 и Д, В, 10. При своем ходе с достаточным количеством козырей после отбора их у вистующих, если у играющего имеется одна из некозырных троек, то взятка, а иногда и две, обеспечена. Надо только правильно провести игру.

Если же ход «дядин», то здесь, как правило, взятку играющему не дадут ни на одну из этих трех карт. К примеру, к концу игры на руках остались следующие карты:

Масть	В-1	И	В-2
П	8	—	—
Т	—	Т	9
Б	9	—	—
Ч	9, 7	К, В, 10	Т, Д, 8 (козырь)

Первая рука заходит с козыря — 7ч-Вч-Дч. Второй вистующий, забрав взятку, выходит с трефы — 9т-9ч-Тт (и туз у играющего «пролетел»). Далее, любой ход с первой руки (а очередной ход, понятно, ее) — и взятка у имеющего К, В, 10 нет.

И это следует иметь в виду, поскольку такие системы встречаются довольно часто.

Уйти за свои

Очень часто бывает так: играющий заказал шестерную или семерную. Вистующим надо набрать в первом случае обязательно четыре, а во втором две взятки. Предположим, первая рука сказала «вист», когда играющий объявил шестерную. Стоит ли и вам вистовать? Если, на ваш взгляд, имеется вер-

ных две взятки (а в процессе торговли вы должны в этом сориентироваться, узнав, какая сильная масть у партнера), то, конечно, свои «кровные» нет смысла терять. А если же имеются сомнения, то лучше спасовать, и тогда вистующий может вас пригласить «лечь» и играть с открытыми картами, что всегда в пользу стола, так как в этом случае имеется вероятность наказать заказчика. Но если вистующий захочет уйти за свои, вы имеете право пригласить его на игру, беря ответственность на себя. Кроме того, если первая рука сказала «пас», а у вас карта сомнительная, лучше согласиться на две своих или при семерной игре — на одну взятку, и на этом игра будет закончена.

Недозаказ

Это означает, что игрок умышленно заказывает меньшую по рангу игру, хотя у него имеется полная возможность сыграть покрупнее. Вообще-то в приятельской компании это не всегда приветствуется.

Когда же можно себе позволить недозаказ? В том случае, если у вас на горе больше очков, чем у партнеров, и вы хотите выровнять счет. Выход один — постараться оставить без вистов того, кто погнался за ними, то есть наказать зарвавшегося.

К примеру, у вас на руках восьмерная игра, да и первый ход за вами. Если кто-то пойдет за вистами, то непременно недоберет своих и подсядет по крайней мере без двух, а то и более.

Там, где собирается компания опытных игроков, такой номер далеко не всегда проходит, а значит, играющий в этом случае накажет только себя. Зная, с кем вы сели за пульку, сообразайте сами, стоит ли использовать этот принцип. Правда, существует в ряде случаев и предварительная договоренность штрафовать за недозаказ, хотя это далеко не всегда бывает легко доказать. Мы этого вопроса уже касались.

В малознакомой компании вы можете легко вычислить любителя недозаказов. Стоит завистовать однажды на его игре — и сразу же станет ясно, кто есть кто. А дальше будьте осторожны. Не упускайте случая заработать свои висты и в то же время внимательнее относитесь к заказавшему ту или иную игру. А при торговле, узнав сильную масть партнера, вы еще лучше ориентируетесь в своих возможностях. Чувствуете подвох — лучше уходите за своими. Старайтесь всегда надеяться только на себя. От ошибок, разумеется, никто не застрахован. Но на них и учатся. И еще совет. В малознакомой компании не играйте на крупные ставки.

О сигналах сильной и слабой масти

Рассматривая выше те или иные ситуации, возникающие в преферансе, мы говорили о том, как важно еще до первого хода играющего знать о сильной масти ведущего торговлю партнера. Об этом не надо забывать, особенно при игре втемную. Партнеры, прочувствовав друг друга, могут организовать красивую, выигрышную борьбу с противником.

Как же показать свою сильную масть уже в игре? Играющий сделал выход козырем. У вас такового не оказалось. Вот здесь-то вы и покажите своему союзнику сильную масть. Есть неписаное правило: сильная масть показывается первым проносом, слабая — вторым. И все станет на свои места. Вистующие, как говорится, с полуслова будут друг друга понимать.

Итак, партнер показал вам свою сильную масть. Это сигнал о том, что вы смело можете класть на стол ту же масть. При очередном ходе и вы дадите знать партнеру о своей сильной, а также и слабой масти. Получится так, что вы ловите играющего уже на двух мастях.

Но для усвоения различных принципов игры нужна практика, внимание, а главное, всегда следует логически анализировать и прогнозировать следующие ходы. Научиться читать мысли играющего. Как в шахматах. Опередите противника на ход — и это уже путь к выигрышу.

Сбить с масти

Этот прием не совсем джентльменский, хотя имеет полное право на существование, если игра идет «под интерес». Каждому хочется выиграть. И для этого все позволительные приемы хороши. Опытный игрок не обидится, если вы недоказали игру, перебили его висты, сбили, наконец, с масти. У каждого своя голова. Тем более правила напоминают: нет вистов — не вистуй, не заторговывайся, помогай столу и т. д.

Итак, вы задались целью подсадить игрока (у него уже и так «пятиминутки» затянулись, нужно сломать как-то его игру). Скажем, первая рука заказала шесть трэф, а у вас на руках хорошая бубна и другие масти прикупные, то есть вы надеетесь, что имеется большая вероятность сыграть шестерную на бубнах. В ответ на «раз» вы говорите «два». Но первая рука также имеет неплохие карты: во-первых, шесть в пиках «неубиенные», во-вторых, в червах К, В, 8 (а вдруг в прикупе что-то к ним придет, а то и к пикам). Подумав, первая рука вынуждена

идти на заказ семерика (бескозырка шестерная у него не проходит).

Прикуп ничего не принес первой руке, и она осталась без одной. Принцип «сбить с масти» выполнил свою роль. А вот игрок, у которого на руках верные шесть в червах, а к тому же была беская надежда и на нужную прикупную карту, не сыграл. Получается, что вы пожертвовали своей игрой ради подсада другого. Ну что ж, кому что выгодно. Решайте сами.

Сбивая партнера с масти, вы можете и сами полатиться. Недаром ведь есть поговорка: «Не рой другому яму...» Заторговавшись, не имея надежной игры, вдруг да получите добро на реализацию своего дела. Но в любом случае помните, что, пойдя на такую авантюру, нужно находиться на первой руке, когда легче справиться с ролью заказчика.

Об одном компромиссе

Этот компромисс тесно связан с тем, о чем мы только что говорили. Вы, предположим, заторговались и получили право заказать игру. Или же вы имели пять верных взяток на руке, а в других мастях такие карты, что к ним должна уж обязательно прийти на помощь прикупная. Но... ничего не получилось. Как было на руках пять взяток, так и осталось.

На этот непредвиденный случай в некоторых компаниях существует правило, по которому игрок, отказавшись от борьбы за продолжение заказанной игры, может бросить на стол карты и сказать: «Без трех». При этом он пишет в гору стоимость данной игры, умноженную на три, но зато освобождается от штрафа по вистам — они ему не записываются. Скажем, игрок доторговался до семерной игры, а ее нет. Подсчитав, что он может получить, скажем, недобрав двух взяток, пришел к выводу, что выгоднее написать в гору 24 очка (8х3).

Среди опытных игроков такое правило чаще всего не действует. Там действует другое: «Слово — закон». Заказал игру — отвечай за сказанное. Это справедливое правило. Заторговался, погубил себя, а вот другому, кому надо было бы сыграть, не дал такой возможности. Представьте себя на этом месте. Заказавшему не пришел прикуп, какого он ожидал, и он «залетел» в гору без трех. А прикуп-то, оказывается, был ваш, и на нем вы бы запросто сыграли восьмерную.

Преферанс тем и хорош, что, несмотря на некоторые незыблемые правила, можно заранее, до начала игры, о многом до-

говориться. Поэтому, садясь за стол, продумайте вначале, как говорят, и тактику, и стратегию. Когда меньше недоразумений в игре, она протекает для всех участников более спокойно, без конфликтов.

О ТАКТИКЕ И СТРАТЕГИИ

На первый взгляд, казалось бы — сколько сложностей в преферансе: правила, принципы, тактика, да еще и со стратегией. Сам черт не разберется. На самом же деле преферанс — игра довольно простая. Освойте азбуку (ну хотя бы тот же кинг), сядете за стол — и, уверяю вас, игра пойдет. А на третьей-четвертой игре вы уже будете «сам с усами». А сейчас вернемся к некоторым вопросам, решение которых поможет лучше сориентироваться в той или иной обстановке.

Заказ игры

От правильного заказа игры зависит ее успех. Если, как мы об этом не раз уже говорили, вы, увлекшись борьбой, заторговались, то недосчитаетесь энного количества взяток да плюс к этому накрутите на себя висты. Растет гора, а вот пулька остается без движения. Придет время, и вам будут оказывать «американскую помощь», а это значит, что только на одних вистах можно довольно крупно проиграть.

И наоборот. Если вы человек осторожный, избегаете допустимого, как во многих других играх, риска, то, имея на руках семерик, правда не совсем чистый, заказываете шестерную, а на самом деле сыграли даже восьмерную. Один же из партнеров отказался, зная вашу тактику, вистовать, а другой ушел за своими. У вас же гора хотя и не растет, но до закрытия пульки останется еще много времени. Скорее всего, раньше ее закроют другие, после чего начнут «раздевать» вас.

Так что перед заказом игры надо подумать, как повели себя партнеры, какая у вас на руках длинная масть, есть ли марьяжи, трельяжи, к которым чаще всего и приходит нужная карта из прикупа.

В процессе игры внимательно наблюдайте за сносимыми соперниками картами, что позволит вам на очередном ходе разыграть ту масть, на которую у других игроков уже недостаточно будет карт. Смотришь, и третья дама в этом случае может обернуться дополнительной взяткой, а иногда даже и второй король, если в конце игры вы вынудите зайти вистующего именно с той масти, где у вас имеется второй король.

Обязаловка

Почти во всех компаниях она входит составной частью в преферанс. Обязаловка в обычной практике игроков — это шестерная в пиках. Предположим, кто-то сказал «РАЗ» (помните, что это равноценно словам: «первые», «пики»). И если у партнеров нет своей игры, они вынуждены согласиться. У вас может быть семь взяток на руках, но вы имеете право заявить шестерную. Вам это даже выгодно, ибо обязаловка проводится втемную (поэтому она и называется так). А раз игра идет втемную, то все очки удваиваются. Есть возможность довольно жестко наказать ни в чем не провинившихся перед вами партнеров. Но за это, как говорится, не судят.

При проведении обязаловки, как видим, серьезно могут пострадать партнеры. Недаром среди преферансистов такая коварная, «кровожадная» игра названа «Сталинградом».

Бескозырка

Немало игроков предпочитает играть бескозырку. Она прежде всего выручает тех, кто по каким-то причинам заторговался и не может сыграть шестерную с объявлением тех или иных козырей. Вот тут нередко и выручает игра без козырей. Конечно, без козырей можно играть все игры: от шестерной до десятерной.

Игра эта чаще всего проходит успешно, если первый ход заказчика. А при чужом ходе нужно иметь такие карты, которые смогли бы на первом-втором ходах перехватить инициативу и постараться не дать хода вистующим до тех пор, пока не наберете нужное количество взяток. Приведем пример. На раздаче у вас оказались карты:

П — Т, К
Т — К, Д, В
Б — Т, Д, В
Ч — Т, 10

Ваш первый ход. Что предпочтительнее сыграть: шестерную или семерную? Конечно, шестерную, при условии, что первый выход будет не с Т червей. В противном случае, если на руках у одного из вистующих будет, скажем, пять черв хотя бы с одной крупной картой, то заказанной игры не получится, а если к тому же иметь в виду, что отдаются еще две взятки: одна в трефах (на Т), другая в бубнах (на второго К), то положение будет, мягко говоря, далеко не из лучших.

Марьяжи и трельяжи при игре без козырей весьма хороши, если вы сумеете вовремя перехватить ход. А для этого надо иметь тузов в других мастях. И это при своем ходе. При первом же ходе соседа ваше положение может стать незавидным.

Например, при таком наборе карт, как

П — Т, К, Д
Т — Т, 8
Б — Т, К, Д
Ч — Т, К

и при вашем или чужом ходе девять взяток обеспечены. В любом случае козыря здесь не следует заявлять, так как в этом случае останетесь «без лапы», а то и без двух. Допустим, вы объявили бы козырем пики, а на руках одного из противников окажется четыре пички и длинная трефа, да еще в придачу отсутствует бубновая масть. Вот и прикиньте, что получится.

Трехкозырка, или струна

На руках у вас, казалось бы, хорошая карта, а вот заказать нечего. К тому же вы на последней руке при двух спасовавших. Пасовать же вам никак нельзя (очень-очень много взяток тогда вам дадут). Успешной игры также почти не предвидится. На руках ведь верных только четыре взятки. Об этом говорят карты, оказавшиеся у вас на руках:

П — К, В, 7
Т — Т
Б — Т, К, 7
Ч — Т, Д, 10

Ход ваш. Если вы закажете козырем черву (а это лучший вариант), то взяток только четыре. Что же делать? Большая вероятность, что сыграют все три козыря. С козыря, естественно, нет никакого резона выходить (отдадите одну, а может, и две взятки). Ждите, когда вам его наиграют. В этом случае можно рассчитывать на шестерную игру. Такие же карты, как К, В, 7, следует беречь до последнего — ждать, когда второй король заиграет. Значит, чтобы вышла шестерная, надо, чтобы сыграли все три козыря или два козыря и одна пика.

Прикупная карта

Мы довольно часто обращались к вопросу о прикупных картах, но он рассматривался как бы с общих позиций. Больше же

речь шла о прикупе, а это, как говорят в Одессе, «две большие разницы». И действительно, прикуп и прикупная карта имеют свои четкие определения.

Прикупная карта — это карты, которые пришли к игрокам после раздачи колоды, то есть она включает в себя 10 карт. Так вот, прикупная карта — это наличие у вас таких карт, на которые без прикупа игру не закажешь, ибо не будет даже минимума взятка. Но у вас такой набор, что приди всего одна-две карты из прикупа к своей масти — и они спасут положение. При этом вероятность шестерной игры резко возрастает.

Приводим несколько комбинаций карт, которые расцениваются как прикупные: 1) Т, В, 10; 2) Т, К, 7; 3) К, Д, В; 4) К, Д, 10, 8.

Такие комбинации невыгодно иметь на первой руке. Почему? Да потому что говорить «пас» опасно — с вами могут согласиться, и в этом случае многих взятков трудно будет избежать. Ничего не остается делать, как заказывать игру (дай-то бог, чтобы кто-то перебил ее) и надеяться на удачный прикуп. Но если вы будете на последней руке, то положение упрощается. Ход не ваш, а значит, могут и подыграть в той или иной масти. Если и подсядете, то совсем не намного. Но к таким картам нередко приходит из прикупа то, что надо. Так что есть надежда. У вас здесь есть выбор: подсчитать, что выгоднее — сыграть или присоединиться к спасовавшим.

Тактика игры втемную

Понятно, что к такой тактике прибегают с одной целью — лишить возможности заказчика игры правильно проанализировать свою позицию: какой лучше козырь объявить (если две масти по рангу почти равны), с чего сделать первый ход и т. д. Когда, в каких ситуациях следует партнерам предпочесть игру втемную? Здесь можно выделить следующие ориентиры:

1. Первый ход играющего, а у вас отсутствует какая-либо масть. Есть шанс «убить» некозырного туза заказчика, если он с него выйдет, маленьким козырем, лишив его таким образом одной взятки. И тут же, прочувствовав ситуацию, выбить козырь у играющего своей или партнера сильной мастью, которой нет у заказчика.

2. Когда у вистующих имеется вист в козырной масти и всего лишь одна карта в некозырной.

3. Применить нетрадиционный («с хитринкой») способ. Зайти под играющего с одной из некозырных карт от своего короля, тем более если у него еще осталось и прикрытие. Играющему воленс-неволенс придется, будучи на второй руке, бить тузом (следуя профессиональной поговорке: «Слабо стукнешь — не возьмешь»). Теперь ваш король будет берущим.

Играя с противником втемную, нужно иметь определенный опыт, ибо этот элемент преферанса относится к сложным. Но основная задача здесь, как и во многих других играх против заказчика, — попасть с первого же хода ему в козырь, заодно показав партнеру свою сильную или слабую масть. Перед тем как решиться идти втемную, хорошо подумайте. Ведь это может обернуться и против вас. При стаже игры в преферанс не более года лучше как можно реже прибегать к такой тактике. Играйте в открытую, набирайтесь опыта. Постепенно освоите все нюансы, а пока немного терпения.

Риск — дело благородное, или маленькая хитрость

Бывает в игре нередко и так, что на руках у вас, заказчика, скажем, семерную, в длинном козыре с тузом имеется «дыра», которая приведет к потере взятки, а их у вас столько, что с трудом можно выполнить свое обязательство. Например, такие карты: Т, Д, В, 10, 8, 7 плюс марьяж в другой масти. В прикупе для вас ничего не оказалось. А семерную-то как-то надо сыграть. Игра идет втемную, а первая рука — ваша. С чего выйти? Если с Т, то, возможно, у сидящего с вами рядом (слева) вистующего второй К. Волей-неволей приходится применить маленькую хитрость, зайдя под партнера с 10. И действительно, партнер немножко замешкался. Значит, второй К у него. Бить королем не по-игроцки. Кто же кладет короля на десятку?! Партнер сбрасывает на вашу десятку свою 9 из-под короля, а у второго партнера нет козыря, и он сбрасывает карту другой масти. Взятка ваша. В следующий выход — все взятки на козыри также ваши (король оказался в бланке). И, конечно, сыграл марьяж. Все заказанные семь взятков взяты. Задача выполнена.

Или вот такой пример:

Масть	В-1	И	В-2
П	К, 8	Т, Д, 9, 7	В, 10 (козырь)
Б	9	К, Д, В, 8	Т, 10, 7

Другие масти роли не играют. Игра опять втемную. Вам пришлось заказать шестерную (притом с небольшой надеждой сыграть ее). Какую тактику применить? Надо пойти на риск, иначе не видать вам нужной взятки. И вы смело кладете на стол бубнового валета. Второй вистующий, естественно, отдавать на валета своего туза не будет (ведь по правилам валет — для дамы или же бьется на последней руке более крупной картой). Кстати, правило «валет для дамы» практически почти всегда себя оправдывает, то есть приносит дополнительный вист игроку. Это правило действует уже более двухсот лет. Знал его и М.Ю. Лермонтов, который полушутя-полусерьезно сказал о нем в своем «Маскараде»:

— Эта карта будет дама,
Бьет валета, как
Бьешь ты маму...

Вы, наверное, почувствовали, что это не лермонтовский стиль стихотворения, не его язык. Все правильно. Эти слова были взяты им из одной старинной шуточной песни. Итак, вистующий, недолго размышляя, на валета положил семерку. А первый вистующий, сидящий на последней руке, не имеет возможности взять такую «мелочь» (у него же в бланке 9).

Теперь вы делаете ход еще раз в бубну (с Д). Здесь уже она бьется тузом, а последней руке ничего не остается делать, как перебить туза союзника козырем. Следующий ваш выход с козырного туза — и игра сыграна. Вместо шести (которых и не должно было быть) вы набрали семь взятков. Оставили одного игрока «без лапы», поскольку ваша хитрость удалась: вы совместили две взятки в свою пользу. В открытую вам бы так не удалось сделать.

Ставка на висты

Ну не идет вам в этот раз карта — видно, несчастливый сегодня для вас день. Хотя и говорят: «Карта не лошадь — к утру повезет», но утро уже скоро, скоро и игре конец, а везенья нет. Не расстраивайтесь. Будут в жизни и другие, более удачные дни.

Но вот вы посмотрели в пульку и прикинули, что дела ваши не так уж плохи. У других, более активно играющих, горки больше вашей, да и вистов на вас совсем немного накрутили. Правда, до закрытия собственной пульки еще далековато. Од-

нако, судя по всему, тактика у вас в этой игре неплохая. Вы приобрели немало вистов.

Так и действуйте дальше. Ваша задача — сохранить горку на минимуме и приумножить висты, стараясь в этой игре не терять их. Берите их там, где только представится возможность, конечно, не в ущерб столу. Ведь выгоднее подсадить играющего, чем записать себе один-два виста. Не избегайте игры втемную, но проявляйте здесь осмотрительность.

Если же первый после играющего партнер завистовал, а у вас также есть хорошие карты для вистов, не отказывайтесь от них. Пусть в этом случае каждый вистующий отвечает сам за себя.

Итак, имея в конце игры меньшую гору, чем ваши партнеры, а также набрав больше них вистов, считайте, что игра для вас сложилась нормально.

ПОДСЧЕТЫ И РАСЧЕТЫ

Как заполнять пульку во время игры

Итак, мы рассмотрели основные правила, принципы, тактику и стратегию при игре в преферанс. Пора начинать и партию в «преф». С первой же игры (распасовка ли, сыгранная игра со своими или без своих взятков, висты и другие элементы пульки) необходимо все фиксировать в листке записи — пульке, общая схема которой вам уже известна по экспозиции № 1.

Мы начали играть в обычный для многих компаний преферанс, где стоимость всех его игр, включая висты, известна. Запишем в соответствующую зону только время окончания игры, величину пульки (скажем, 50).

И вот прошли первые игры. Попробуем расписать их в пульке, после чего станет ясно, как заполнять ее при дальнейших играх.

Вновь напомним о расценках всех игр, являющихся необходимой составной преферанса.

Сыгранные игры записываются в пулю по следующей расценочной шкале (напоминаем, ставки могут быть другими, в зависимости от предварительной договоренности):

Шестерная	— 2 очка;
Семерная	— 4 очка;
Восьмерная	— 6 очков;
Девятая	— 8 очков;