

Десятерная (тотус)	— 10 очков;
Мизер	— 10 очков.

За игру «распасовка» обычно, если она повторяется поочередно, пишут за первый круг по 2 очка, за второй — по 4, за третий — по 8 (в геометрической прогрессии), но можно писать в арифметической (кто как договорится). Набранные при распасовке очки записываются в гору. Если кто-то из игроков (скажем, в нашем примере на втором круге распасовок, где одна взятка стоит 4 очка) не получил ни одной взятки, то он списывает с горы 4 очка.

В тех случаях, когда играющему не удалось набрать заказанное количество взяток, то за каждую недобранную взятку он записывает на гору:

при шестерной игре	— 4 очка;
при семерной игре	— 8 очков;
при восьмерной игре	— 12 очков;
при девятерной игре	— 16 очков;
при десятерной игре	— 20 очков;
при мизере игре	— 20 очков.

Вистующие пишут висты на сыгравшего игру за каждую взятую ими взятку:

при шестерной игре	— 2 очка;
при семерной игре	— 4 очка;
при восьмерной игре	— 6 очков;
при девятерной игре	— 8 очков;
при десятерной игре	— 10 очков.

Примечание. Как мы уже говорили, десятерная, как правило, не играется, а проверяется. Если играющий должен был на этой игре получить одну или несколько взяток, то он записывает штрафные очки в гору, а партнеры пишут на него соответствующее количество вистов.

Если же заказавший игру недобрал то или иное количество взяток, то вистующие за каждую взятую взятку пишут в 2 раза больше (то есть аналогично тем очкам за взятку, которые несывавший записал бы себе в гору по рангу заказанной игры). Кроме того (а об этом обычно договариваются заранее), дополнительно пишется и за недобранное число взяток. К примеру, заказчик при шестерной недобрал две взятки, то есть

взял всего четыре. Первый оппонент при этом получил две взятки, второй — четыре. Так вот первый из них пишет по 4 очка за взятые взятки и по столько же очков за недобор (то есть еще за две взятки), итого за четыре, а всего он запишет 16 вистов (4×4). Второй оппонент приплюсует к своим взяткам (к четырем) еще две за недобор, и запишет он всего вистов 24 (6×4). Выше подробные данные о сыгранных и несывавших играх и штрафах за них мы уже представили в экспозиции № 3, что позволит вам в дальнейшем правильно ориентироваться при той или иной игре.

При несывавном мизере висты не пишутся, а за каждую взятку пишется в гору по 20 очков.

Итак, прежде чем приступить к заполнению пульки «арифметикой», то есть цифрами, эквивалентными той или иной игре, недобору взяток при них, а также и вистов, проведем несколько пробных игр, которые помогут, в первую очередь начинающим, правильно заполнять игровое поле.

Начнем с первой руки — с игрока А. Кстати, мы проводим игру в одну из разновидностей преферанса — «ленинградку», которая наиболее предпочтительна в компаниях. Он заказал восьмерик и сыграл его, за что в пульку записал свои законные 6 очков, а вистующие (каждый из них получил по одной взятке) записали в вистовое поле игрока А по 12 очков (вистов).

Следующему (игроку В) удалось сыграть мизер. И он записал в пульку 10 очков.

Пришла неплохая карта игроку Д, но ему не повезло с прикупом. Пришлось объявить шестерную. Он ее удачно сыграл и записал в пулю 2 очка. На этой игре все висты заработал игрок А, который и записал на Д 16 очков.

Снова повезло игроку Д. Он сыграл удачно мизер, записал десять очков в пулю (как видим, у него уже 12 очков в пуле). На следующей игре он, торгуясь с партнерами, заказал восьмерную. Карта в общем-то была неплохая. И если к двум мастям пришла бы нужная карта из прикупа, то восьмерная была бы сыграна. Но, посмотрев прикуп, игрок отказался от него (маленькие карты и не той масти). Из-за этого он недобрал две взятки. Пришлось записать в гору 24 очка. Плюс к этому получил крупный штраф. Он ведь взял всего шесть взяток. Играющие с ним взяли четыре взятки, да каждый из них дополнительно к своим приписал и по две взятки за недобор. Итого на игрока Д было записано 96 вистов.

Игра продолжалась дальше до назначенного часа. Последний круг, как и положено, был объявлен «кругом почета», то есть все по очереди по одному разу раздали партнерам карты. Кто-то сыграл свою игру и, закрыв пульку, оказал «помощь» тому, кто не успел ее закрыть. Так, скажем, если была сыграна семерная игра, а у выигравшего ее пуля была уже закрыта, то тот, у кого пуля ближе к закрытию, записывает в нее столько очков, сколько стоит семерная, то есть 4 очка, а за это на него сыгравший записывает 40 очков в висты (4×10).

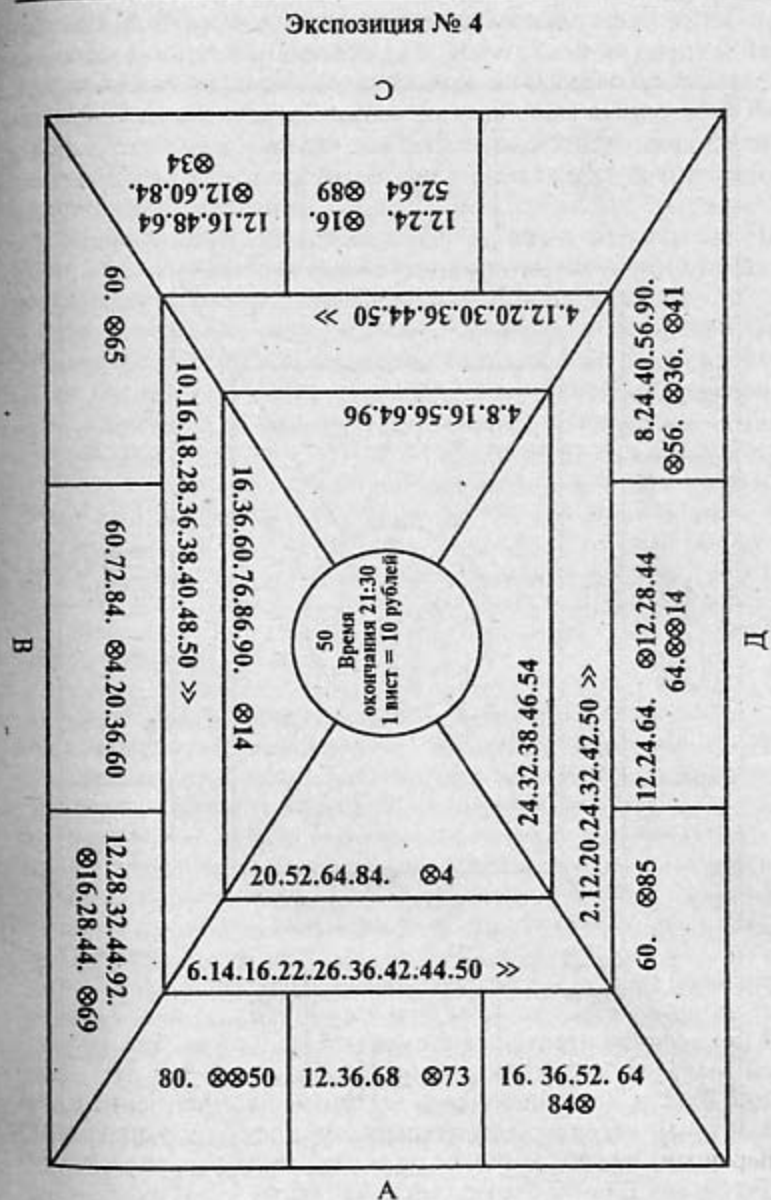
Но вот наконец игра закончена, как и договорились, почти что в обозначенное время (по согласованию сторон, к игре можно было бы добавить и дополнительное время). И, как говорят преферансисты, «тогда считать мы стали раны, товарищей считать». Какая получилась картина по окончании партии, видно из экспозиции № 3. (Примечание: здесь горки и пульки переведены в вистовые поля.)

Рекомендуем каждую сделанную игру проверять по ее завершении, дабы не было ошибок в записях, а если они обнаружены, то сразу же исправлять. Иначе при подведении конечных результатов может возникнуть недоразумение.

Подводим итоги

Итак, пуля заполнена. Теперь остается заняться «бухгалтерией». Не забудьте только, что когда у троих игроков пульки уже закрыты, как правило, не без помощи лидера, то четвертый свои очки из пульки переносит в гору. Дальше начинается расчет.

Первое слово — амнистеру, то есть игроку, набравшему на своей горе наименьшее количество очков (в нашем случае это игрок Д, у него 54 очка). Каждый из оставшихся трех игроков уменьшает свою гору на 54. У игрока А остаток равен 50 (он отнял со своей горы в 104 очка 54). У игрока В этот остаток равен 60 и у С — 42. Теперь каждый игрок, кроме Д, умножает величину своей горы на 10 и получившееся число делит на 4 (количество игроков за столом). Прделав все это, получаем следующие величины по игрокам: А — 125, В — 150 и С — 105. Теперь каждый из четырех партнеров полученные тем или иным игроком очки (теперь они получают ранг вистов) переносит на свое вистовое поле в соответствующие сектора. Так, игрок Д (амнистер) записывает висты на игрока А — 125,



Экспозиция № 5

			С		
			$\frac{692+}{565}$ $\frac{334}{433}$	$\frac{911+}{173}$ $\frac{689}{173}$	
			334	289	-341
В	165	591			
	$\frac{165}{434}$ $\frac{-234}{-169}$				
	160				
	$\frac{160}{434}$ $\frac{-314}{-154}$				
	626				
			$\frac{269}{434}$ $\frac{-250}{+19}$		
			250	173	250
			Итого: $\frac{250}{-269}$ $\frac{-19}{-19}$	$\frac{173}{-289}$ $\frac{-116}{-116}$	$\frac{100}{-185}$ $\frac{-85}{-85}$
			А		

50
Время
окончания 21:30
1 вист = 10 рублей

на игрока В — 150 и С — 105, приплюсовывая их к уже имеющимся. Аналогично поступают и другие участники игры. На экспозиции № 4 все это зафиксировано. Например, у игрока А было при окончании партии записано на игрока В 100 вистов, а после прибавления 150 получилось 250 вистов. Так же он действует и по отношению к другим игрокам. Точно так же поступают и остальные.

Теперь каждый игрок поочередно рассчитывается со своими партнерами, оперируя только вистами, так как горы и пульки временно «конвертировались» в висты.

Возьмем для примера игрока А. У него на соседа слева (В) записано 250 вистов. В свою очередь у В на А записано 269 вистов. В итоге получается, что А проигрывает В по вистам 19 очков. Произведя расчет, он в этом секторе и фиксирует: (-19). Точно такие операции он проделывает с соседями напротив и справа. Получилось, что он в долгу перед игроком В (19 вистов), С+(116) и А+(85). Общие же его минусы составляют: 19+116+85. Итого он в проигрыше имеет 220 вистов. Аналогичные действия выполняют и другие игроки. В итоге получается, что с минусом идут игроки А (220 вистов), В (304 виста) и С (56 вистов). У игрока же Д (по его записи) очки со знаком плюс — всего 580 вистов.

В преферансе всегда количество отрицательных и положительных очков в сумме равно нулю, что и видно из экспозиции № 5. Зная стоимость одного виста (а в пулке в договорном поле это было отмечено заранее), легко определить выигрыш и проигрыш каждого из участников состязания.

В каждой компании имеются свои методы подсчета результатов пульки. Мы здесь привели, как нам кажется, наиболее удобную схему расчетов. В любом случае, повторяем, отрицательные и положительные очки в сумме должны компенсироваться. Иногда, правда, бывают и промахи. Исключения здесь допускаются, если разница между положительными и отрицательными очками не превышает десяти. Если же расхождения более серьезные, то ничего не поделаешь, придется вновь вооружиться карандашом и все пересчитать.

Обычно за всеми делами наблюдает прежде всего амнистер, который первым и оглашает цифру амнистии. Но везде свои порядки. Вы играете, вам и решать.

ОТ ШЕСТЕРНОЙ ДО ДЕСЯТЕРНОЙ

Каждая игра имеет свою специфику. В любом случае заказавший и вистующие должны выработать свою тактику поведения.

Шестерная

Самая частая игра в преферансе. Каждый раз, когда получаешь свои законные десять карт в руки, кажется: вот еще чуть-чуть — и шестерная пройдет. Вот бы в прикупе хотя бы одна карта была или к пикам, или к бубнам. И тогда никаких проблем. Но, как говорят преферансисты, «знал бы прикуп — жил бы в Сочи» или «если бы знать, что в прикупе лежит, можно было бы не работать».

Однако «если бы да кабы» не должно служить вашим ориентиром в игре. Рисковать нужно, когда есть к тому предпосылки. А они есть. Бороться за прикуп нужно, когда на руках, например, четыре туза. Как говорят преферансисты, от четырех тузов не прячутся. И это действительно так. Имея четырех тузов, надо начинать торговаться за обладание игрой. Ведь при тузах-то имеются и другие карты этой масти, а значит, из прикупа что-то и придет. Редко когда, имея четырех тузов, нельзя сыграть хотя бы шестерную. Ну и, конечно, при четырех тузах всегда вистуют, если кем-то была объявлена игра. При четырех тузах, когда кто-то другой претендует на игру, лучше пасовать (если, конечно, сами не ждете хорошей игры) — в этом случае немало вистов вам будет обеспечено.

Да и на трех тузах не стоит пасовать. Даже пусть в прикупе и не ваша карта, все-таки что-то можно «сообразить». В прошлом веке было такое присловье: «Полковник был большая сволочь — он пасовал на трех тузах». Ну а вистовать на трех тузах, как говорится, сам бог велел.

Заказывая шестерную, равно как и другую игру, всегда надо прогнозировать не сколько возьмешь взятку, а сколько отдашь. Приучить себя к этому нужно «с первого класса школы».

Даже если вы уверены, что на руках у вас чистейшая шестерная, никогда не бросайте карты на стол, заявив: «Своя, смысла нет затягивать время». Много можно привести примеров, когда такой самоуверенный товарищ получал недобор. Играть всегда надо до конца. Ведь вы можете оставить без одного, а то и двух вистов кого-то из соперников.

И еще. Не при своем ходе заказывай козырем длинную слабую масть, пусть она даже не имеет туза.

К примеру, у вас на руках:

П — Т, К, 9, 7

Т — Т, 10, 8, 7

Б — —

Ч — 9, В

Лучше при данном раскладе назначить козырем трефовую масть. Почему? Да потому что ваши противники в процессе торговли убежились, что у них на руках почти вся бубна. Вот с нее они, скорее всего, и будут под вас ходить, чтобы выбить козыря. А вам это как раз и нужно. Маленькие козыри (хотя бы два) сыграют, а туз и так будет верной взяткой. Пиками же вы будете выбивать козырей у партнеров. Смотришь, и шесть ваши. А то и семь, если козыри у соседей развалились пополам. При другом же варианте (вы объявили козырем пику), может быть, вы возьмете четыре взятки на козырях, а вот в трефах у вас, скорее всего, будет только одна взятка.

И все же шестерную, которую еще называют простой игрой, следует рассмотреть подробнее, что сэкономит время при анализе более крупных игр, поскольку здесь просматривается довольно много общих моментов в стратегии и тактике.

Вот какие карты на руках у игроков:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	Т, В	10, 8	К, Д
Т	В, 7	Д, 8	Т, К, 10, 9
Б	К, 10, В	Т, В, 8	Д, 7
Ч	Т, 10, 9	К, В, 7	Д, 10

Прикуп (у сдающего): П — 9, 7

Что-либо при таких картах заказывать — нет смысла. Поэтому первые двое довольно быстро сказали «пас». Третьей же руке пасовать невыгодно, ибо большинство карт берушие. Может, лучше сесть без одной-двух, чем набрать на распасовке пять-шесть взятку? Но и это не лучший выход. В данном случае лучше положиться на прикуп. Пришла бы еще одна трефа — и нет проблем. Или две бубны, червы, а еще лучше пики. Скажем «раз». Сдающий дает прикуп, а в нем две маленькие пички: 9, 7. Получив прикуп, заказчик сделал снос: Б — Д и Б — 7. И, помня правило: «На чужом ходе заказывай слабую длинную масть», — объявил пику козырем. «Шесть пик», — сказал он. (Но нередко в этих случаях говорят и так: «Пика — сколько дадите».)

Первая рука, имея самых старших козырей, возможные взятки в бубнах, а тем более в червах, конечно, ответит: «Вист».

Вторая рука, видя, что или на бубнах, или на червах можно взять две взятки, но они маловероятны и лучше играть на стол, сказал: «Пас». Игра пошла в открытую, поскольку вистующий пригласил к этому своего союзника. И правильно сделал. Во-первых, потому что видел в прикупе мелочь, во-вторых, у самого хорошая карта для вистов, а в-третьих, и у соседа что-то ведь должно быть. Так что запросто можно пойти за всеми четырьмя вистами.

Открыв карты, вистующий понял, что играющий снес или бубну, или черву. И сделал первый выход с бубнового Т. Но, хотя он и попал в козыря, сразу убедился, что может остаться «без лапы», ибо может получить взятки только на козырного Т, Т и К в червах.

Так и вышло. Играющий забрал взятку маленькой пикой; второй ход также сделал в пику (с К), отдав его на туза. После этого вистующий смог взять взятки (как и предполагал) на Т и К в червах.

Следует сказать об одной детали. Есть неписаное правило: на шестерной игре в пиках (которая, как вы помните, называется обязателькой) принято обязательно обоим партнерам вистовать. Недаром же шестерную в пиках называют «Сталинградом» — она, как правило, кончается крахом той или другой стороны. Ведь можно было бы (при другом раскладе) хорошо наказывать или играющего, или вистующих.

Семерная

При игре в преферанс, как и в жизни, мы часто сталкиваемся с проблемой выбора того или иного варианта решения. В нашей игре, торгуясь, часто решаешь: бороться ли дальше за прикуп или отдать его тому, кто собирается сыграть?

Опытные игроки, мгновенно проанализировав всевозможные варианты, быстро решают вопрос «быть или не быть». А вот сыгравших всего несколько партий вопрос этот часто ставит в затруднительное положение. Возникает много сомнений. И в этом нет ничего удивительного. Математики как-то подсчитали, что по теории вероятностей число раскладов карт составляет 2752800407504640!

Но вспомним, что Гарри Каспаров в шахматном турнире с ЭВМ (которая просчитывает сотни миллионов операций в секунду) все-таки одолел ее, принеся победу разуму человеческому.

Так и в преферансе. Почаще анализируйте, и у вас вырабатывается быстрая реакция.

Но ближе к делу. Простой пример. У вас на руках:

П — Т, К, В, 9, 7

Т — Т, К, Д

Б — Д, В

Ч — —

Какую игру заказать? Как будто должно быть восемь взятков. Скажем, сначала выйти с бубны. Вдруг вам «подарят» выход в черву — у вас сыграет маленький козырь. И снова ход в бубну. Может, кто-то уже на нее положит козыря. И ваша взяла. Так рассуждать можно долго. Но вспомним правило: уважайте третью даму. А она (козырная) может быть на одной руке да к тому же на этой руке будет не менее трех бубновых. Вот у вас и не получится восьмерной. И здесь верным окажется только одно решение: заказывайте семерную и будьте спокойны за нужный исход.

Вот еще перед вами задача. Сколько взятков вы закажете при следующем раскладе?

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

Снос: Ч — 8, 7

Вы — первая рука. Козырем объявили, разумеется, пики. Нет сомнений, что, разыграв козыря (можно сделать поочередно три хода с него), выйдете в любую трэфу (она бьется тузом) и возьмете законные восемь взятков.

А вот если ход «дядин»? Вряд ли вы закажете теперь восьмерную. Только семь. И доказательство тому простое. 1-й ход: с семерки трэф, на которую идут Т и 10 этой масти; 2-й ход: с В червей, на которого кладутся Т и Д. Теперь 3-й ход сделан с трэфовой восьмерки (ибо ход этого игрока, так как он забрал черву своим тузом). В-1 забрал трэфу своим ма-

леньким козырем, а играющему пришлось отдать запланированную им взятку в трефах. Вот и получилось всего семь взятков. Таким образом, заказывая ту или иную игру, всегда нужно помнить о том, первая ли вы рука или нет. От этого часто очень многое зависит.

Еще один пример с семерной, где есть своя изюминка.

Вот такой расклад сегодня у вас:

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

Снос: Ч — К, В

Что заказать? Шестерная-то верная. А получится ли семерная? Игрок не был новичком и заказал в пиках семь. Он сообщил, что нужно успеть разыграть бубну и трефу. Пошли ходы: 1-й — Тп-76-9п; 2-й — Кп-86-10п; 3-й — Дп-96-Вп; 4-й — Кб-106-Тб; 5-й — 7ч (с другой масти смысла не было ходить)-7п-10ч; 6-й — Дт-Кт-9т; 7-й — Дч (другого хода также нет)-8ч (все равно, какую черву сносить)-8п; 8-й — Вт-Тт-10т. Сейчас ход В-1, и с чего бы он ни вышел, взятки идут к заказавшему игру. Он набрал свои семь. Была бы его тактика другой, и семерной не получилось бы.

И в заключение еще одна игра из разряда семерных. Ваши карты:

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

Снос: Ч — Д, 9

Первая рука доторговалась до семерной игры. В прикупе ничего для себя стоящего не получила. Но играть-то надо! И заказана козырем... пика!!! (Игрок, кстати, был весьма опытным.) Пошла игра:

1. Кб-7п-Тб; 2. Тт-7т-9п (1-я взятка у играющего); 3. Дб-Вп-8п (у партнеров выбиваются козыри); 4. Вт-Дт-10п (2-я взятка

у играющего). (Если бы даже В-1 вышел с козырного туза, то у играющего осталась бы козырная 9, и она бы привела к семерной); 5. Вб-Тп-Дп. Далее любой заход партнеров не имеет значения, поскольку играющий берет взятку на козырного К и разыгрывает до конца бубну. Свои семь взятков он получил благодаря тонкому расчету.

Восьмерная

Трудная игра. Ведь до нее доторговываются обычно, имея семь хорошо прогнозируемых взятков, а нередко и шесть, если есть смысл надеяться на прикуп. Все опять-таки зависит от опыта и интуиции. Иллюстрируем это следующим примером:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	—	Т, Д, 7	К, В, 10, 9
Т	К, 7	Т, Д, В, 8	10, 9
Б	Т, К, В, 10, 7	Д, 9, 8	—
Ч	К, Д, 10	—	В, 9, 8, 7

Сдающий (прикуп): П — 8, Ч — Т

Карта у всех неплохая. Эх, знать бы прикуп!

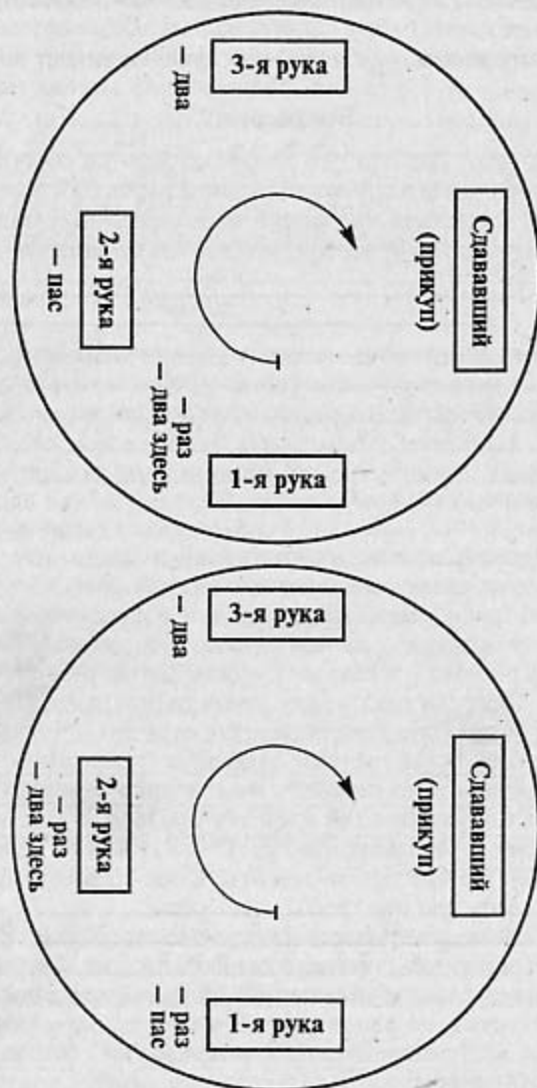
Первая рука имеет все основания сказать «раз». Вторая рука рассуждает: трефа у меня неплохая, да и в пиках возможны две взятки (и прикуп ведь со счета не надо сбрасывать). Так что на шесть треф рискую — и заявляет: «Два». Третья рука вынуждена спасовать. Торговля идет между двумя партнерами. Первая рука говорит «мои» (она имеет право так отвечать). Чуть ниже мы приведем схему такой тактики поведения (экспозиция № 6).

Второй руке можно перебить заказ только семерной, на что она не имеет возможностей и заявляет: «Пас».

Сдававший показывает прикуп: П — 8 и Ч — Т. То, что надо заказавшему. Но что теперь заявить? Снос-то ясен: или пичку и семерку треф, или обе трефы — все равно.

Теперь он подсчитывает, на что может отдать взятки и сколько. «Третью даму принято уважать, значит, в бубнах у меня может оказаться четыре взятки. Да и в червах иногда валет бывает четвертым на одной руке. К в трефах, естественно, отдаю. И все же рискну заказать восьмерную». Он объявляет: «Восемь бубновых».

Экспозиция № 6
Схема и тактика торговли



Вторая рука имеет у себя взятки в трех мастях и, конечно, вистует. Третья рука может тоже что-то поймать, но лучше спасовать для пользы общего дела. Итак, игра пошла в открытую. (Не забудьте только, что сдававший пишет за туза шесть вистов на заказчика.)

Ход за играющим — он на первой руке. Начинает прощупывать козырей и выходит поочередно с Т и К. Бубна оказалась, как он и предполагал, на одной руке. Но, к счастью, у второй руки нет масти в червах, и играющий делает ход с 10 этой масти. Третья рука забирает ее козырем. Теперь у нее четвертый валет оказался неберущим. Он еще забирает одну взятку на Т треф. Восьмерная сыграна. Производятся соответствующие записи на игровом поле.

Но здесь следует сделать одну оговорку. Предположим, что партнеры договорились играть втемную, тем более что ход играющего. Заказчик отбирает двумя ходами козырей и, как уже говорилось, убеждается, что третья дама в козырях осталась. Если теперь он сделает заход с Т в червах, то он тут же бьется козырной дамой (ибо червонная масть здесь отсутствует). В этом случае играет и третий валет в червах на третьей руке. Итог — играющий остался без одной. И такое, как видим, может случиться. Но риск, как известно, — благородное дело. В данном случае он не подвел заказчика восьмерик.

Девятерная

Довольно крупная игра. И кто успешно реализует девятерные хотя бы три раза за партию, тот добьется большого успеха. Девятерную порою приходится долго выжидать. Но уж если она на подходе (с учетом прикупа), то рисковать здесь стоит. Только внимание, внимание и осторожность. Точный и трезвый расчет.

Вот в таком плане мы и хотим сейчас проиллюстрировать игру, где ваша смекалка поможет решить данный вопрос. Расклад получился такой:

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

Снос: 9т и 8б

При таком раскладе первая рука, будучи опытным игроком, решает заказать девятерную. Завистовала вторая рука (ведь в трех мастях просматриваются взятки, да, может, что-то еще подвернется у спасовавшего партнера). Как видим, расклад не в пользу заказавшего. И все же прогнозируемый на девятерную план (даже с учетом невыгодного расклада) удался. Как игрок добился этого?

Трижды подряд он зашел с козырей, «освободив» от них вистующего. Далее еще дважды откозырял, чтобы выяснить, какими картами пожертвуют оппоненты. После этого вышел с тузов (бубна и трефа). Своим восьмым ходом играющий отдал червонную десятку. Вистующему ничего не осталось делать, как выйти в черву, — и две взятки снова у заказавшего игру, которую он, как мы убедились, провел талантливо.

В одной из следующих глав мы еще вернемся к анализу различных игровых ситуаций, в том числе и с девятерными играми. Дадим вам богатую, как говорится, информацию к размышлению. Поломав голову, вы много приобретете.

К игре с заказанными девятью взятками вистующим надо подходить осторожно. Обязательно иметь возможность взять хотя бы одну взятку на одной из трех мастей, где у вас должны быть второй К или третья Д (да и то при длинных козырях у играющего вы можете пронести нужную карту и дадите сыграть игру, оставшись сами без одной). Недаром же в среде преферансистов в ходу прибаутка: «На девятерной вистуют нищие и студенты».

Следует учитывать и то обстоятельство, что заказавший девятерную имеет зачастую на руках десять взятков. Вистующему всегда желательно иметь первый ход, чтобы сразу же проверить ту или иную масть играющего. В этом случае легче уже бывает определиться, какую масть держать до конца. Практика показывает, что примерно в половине случаев вистующий берет все же свою взятку, иногда и «сажает» заказчика. Так что рисковать на девятерной (в погоне за вистом) нужно осмотрительно и более или менее уверенно. Зато какое удовольствие, когда вы лишите играющего одной, а то и двух взятков, необходимых для его минимума.

Предлагаем вашему вниманию довольно трудную девятерную игру, которая благодаря опыту и тонкому расчету благополучно завершилась. Посмотрим, каким был расклад:

Масть	И	В-1	Третья рука
П	Т, К, Д, 8, 7	В, 10, 9	—
Т	Т	К, 7	Д, В, 10, 9, 8
Б	Т	К, 7	Д, В, 8
Ч	Т, Д, 10	К, В, 9	8, 7

Снос: Б — 10, 9. Козырь — пики

Игра предстоит трудная. Ведь на руках у вистующего в червах две взятки, а заказ-то был на девятерную. Ну что ж, начнем разыгрывать.

Играющий трижды ходит в козыря, чтобы выбить их у вистующего. Затем еще дважды повторяет выход в козыря, проверяя, что же несут игроки, особенно вистующий. После заходит с двух тузов (в бубну и трефу) и далее отдает десять в червах и получает свои девять взятков. Если на другой ход, сделанный раньше, вистующий снесет черву, то со следующего хода отдастся десять в червах. В любом случае девятерная сыграна.

Десятерная

Эта игра крайне редко бывает при раздаче. Ее обычно объявляют тогда, когда, скажем, доторговавшись до восьмерной, а то и до девятерной, игрок получает прикуп, дающий возможность заказать тотус. Как правило, он не вистуется, а проверяется по имеющимся у партнеров картам. И если они не находят лазейки, то, так сказать, сдаются без боя.

Когда можно не сыграть десятерную? Тогда, когда у кого-либо из игроков имеется четвертый валет вашей масти. Или не на своем ходе. Проверяющие заметили, что у вас всего три масти, скажем, пять крупных козырей (предположим, в пиках), четыре в трефах (Т, К, Д, В) и еще один Т в бубнах. Черва отсутствует. Но вот у партнеров при проверке оказалось: у одного (вторая рука) есть небольшие козыри, но нет бубны, а у другого (сидящего справа от заказавшего игру) вся остальная бубна. Вот он с нее под играющего и заходит. Последнему придется отдавать туза, который бьется козырем на второй руке. Но эти варианты бывают крайне редко. И обычно заказавший десятерную благополучно ее реализует.

Его величество мизер

Как говорят преферансисты, мизер — голубая мечта каждого садящегося расписывать пулю. А рассказов-то сколько после

удачно сыгранного мизера! А сколько доводов в свое оправдание, когда он оказался ловленным. Анекдотов же про него, наверное, не меньше, чем про рыбака, поймавшего самую большую рыбу, которую почему-то, к сожалению, так и не смог показать.

Мизер в переводе с латинского означает «бедный, жалкий», что-то незначительное, ничтожное по размерам, величине. Кстати, в слове «мизер» ударение ставится на последнем слоге.

Так вот, об анекдотах. Некоторые мы уже рассказывали. Добавим еще два.

Человек в сберкассе снимает все накопленные за многие годы деньги. Кассир интересуется:

- Купили что-нибудь?
- Купил, еще как купил!
- Дачу?
- Нет.
- Машину?
- Нет, не машину.
- А что же?
- Два туза на мизере!

Хоронят преферансиста: он умер от инфаркта, когда получил четыре взятки на мизере. За гробом, чуть поодаль от родных, идут три его партнера по преферансу, степенные пожилые благообразные люди. Сосредоточенно молчат, как и причлещивают на похоронах.

— А знаете, Петр Иванович, — вдруг прерывает молчание один из них, — если бы вы тогда пошли с бубей, то было бы еще хуже...

Ну что ж. Анекдоты есть анекдоты, но доля правды, и притом большая, в них присутствует. Недаром мизер мастера преферанса называют самой сложной и трагической игрой.

В среде специалистов по этой карточной игре мизера классифицируют чаще всего так:

- чистые, когда во всех десяти картах нет дырок. Слово «дырка» означает, что в ряде карт одной масти, в которой между семеркой и находящейся с нею рядом другой картой отсутствуют мелкие, например девятка, десятка, валет. Или после семерки и девятки идут крупные карты, скажем К и Т. К мизеру с дыркой относится и такой порядок: 7, 9 (или 8), 10, К (или туз) или 7, 10. К разряду дырок можно отнести и ряд карт од-

ной масти, начиная с восьмерки. В среде преферансистов для этого существуют и свои термины. К примеру, разрыв между семеркой и десяткой называют стационаром, а глубоким стационаром называют 7, 10, В, Д. Имея такой набор, чаще всего получаешь довольно много взятки;

- раскладные. Это такой мизер, когда получение взятки напрямую зависит от расклада карт у партнеров. Если такой расклад благоприятен для оппонентов, одну взятку мизерящему обязательно дадут (а иногда и больше), при наличии у мизерящего такого, например, сочетания карт в какой-либо масти: а) 7, 10; б) 7, 9, К, Т; в) 7, 8, К, Т; г) 7, 8, Д, Т; д) 7, 9, Д;

- с перехватом или без него. Если мизерящий видит, что у него есть дырка, то он при первой же возможности перехватывает взятку, отдавая остальные. В противном случае ему могут дать больше;

- «паровозные». «Паровозным» называют такое положение мизерящего, когда при чужом ходе у него отбираются все отходы, после чего ему дают «массу взятки», ибо с чего бы ни сделал свой ход после этого объявивший мизер, он уже не в состоянии уйти от взятки. При анализе ряда мизеров мы еще вернемся к «паровозу»;

- «инфарктный». Ситуация при ловле мизера, напоминающая «паровоз», но мизерящий каким-то чудом избежал его. «Инфарктным» такой мизер называется потому, что уж очень он сильно отражается на психике играющего, вплоть, как говорят (а мы, врачи, свидетели этому), до сердечных приступов и седых волос;

- 50%. Их еще называют «угадайками». Из двух имеющихся коротких мастей, состоящих каждая из одной или двух карт, мизерящий сносит или одну карту единственной масти, или две последние карты другой масти. Ловцам приходится наугад зайти в ту масть, которая, как они думают, не была снесена. В этом случае взятка всегда будет обеспечена. Вероятность сыграть благополучно такой мизер составляет 50%. Поэтому он и напоминает игру «Угадай-ка!».

Само понятие «мизер» появилось лишь в конце 20-х — начале 30-х годов XX века. Вскоре даже стали играть в специальный мизерный преферанс, который в общем-то не нашел широкого распространения.

Но ближе к сути. Мизер — одна из игр, входящая в состав преферанса, равно как и другие составные этой игры. Объявить мизер — значит дать обязательство не взять ни одной взятки.

Приобретается мизер при торговле первой, второй или третьей рукой. Но при первом же вашем слове (когда очередь в торговле доходит до вас) вы обязаны заявить эту игру. К примеру, если вы на первой руке, то мизер, если что-то похожее на него, по вашему мнению, имеется, объявляется сразу. Если до вас очередь еще не дошла, то после заявок своих предшественников вы, при наличии этой игры, объявляете ее. Поэтому мизер и называется кабалным. Он может быть перебит девятёрной игрой. Но и в этом случае вы сможете сыграть заявленный мизер, если скажете: «Мизер без прикупа». И если только ваш партнер заявляет «перебиваю девятёрной без прикупа или десятёрной», то вы вынуждены уступить.

Думая, заявить или не заявить мизер, нужно убедиться, что во всех мастях у вас есть семерки, сразу после которых не должно быть карты выше девятки (конечно, если при семерке имеется другая одна или две карты старше девятки, которые могут быть снесены в прикуп без ущерба всем оставшимся картам). На своем ходе при наличии бланковой восьмерки можно, как правило, смело объявлять мизер, ибо восьмерка практически всегда перебивается (крайне редко на одной руке может быть семь карт этой же масти). Многолетняя практика игры позволила выработать правила на покупку прикупа к мизеру. Они заключаются в следующем:

1. Когда на руках имеется три семерки и что-то похожее на мизер, можно рискнуть его заказать, если в четвертой масти (где нет семерки) не более одной-двух карт, которые могут быть снесены, если прикуп придет нормальный. Но это рискованно. Здесь нужен большой опыт и наработанная интуиция.

2. Можно прикупать к тузам пять карт (7, но не 8 или 9). К примеру, 7, 10, В, Д (или К), Т, в том случае, когда игра будет хорошо разыгрываться.

3. К 7, 10, В можно рискнуть надеяться на прикуп при ренонсе на какой-либо другой масти (конечно, и здесь существует риск).

4. К 7, Д и К прикупать никогда не следует. Как бы плохо при этой карте ни играли партнеры, проигрыш обеспечен.

5. На Т сам-третей (при 7 и 8) довольно большой риск проиграть, если нет верного и обеспеченного ренонса (на который и можно было бы сбросить туза).

6. На Т сам-четверт (при 7, 8, 10) можно проиграть лишь в том случае, когда на одной руке у партнера имеются четыре карты этой же масти. Но это бывает очень редко. А прикуп

здесь часто может быть «в жилу». Так что здесь можно без большого риска идти на заказ мизера.

7. На прикуп к К сам-третей (с 8 и 9) нельзя надеяться. Весьма большая опасность быть пойманным — и не на одну взятку.

8. К 7, 10, В прикупать всегда трудно. Риск довольно большой. Если в прикупе будет хотя бы одна карта к неберущей масти, то В или 10 (а то и обе карты) можно снести в прикуп.

Само собой разумеется, при громадном количестве раскладов невозможно описать все наборы карт, которые смогли бы обеспечить игроку «верняк» при заказанном мизере. Всегда нужно трезво оценивать свою карту и прогнозировать возможную взятку, чтобы, при ожидающейся неудаче, суметь перехватить ход. А это даст возможность избежать лишних взяток.

Но теория без практики, повторяем, как известно, суха. Поэтому рассмотрим несколько мизерных ситуаций. Приводим первую из них:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	Т, К, Д, В	10, 9, 7	8
Т	9, 7	8	Т, Д, В
Б	Д	9, 8, 7	Т, К, В, 10
Ч	Д, В, 9	10, 8, 7	Т, К

Снос: Т — К, 10

Мы уже говорили, что в бланке 8 не на своем ходе — опасная карта. Она может принести взятку мизерящему, а иногда и не одну. В данном случае играющий получит одну взятку и именно на 8 в трефах. Ход первый, понятно, не у играющего. Приводим очередность ходов: 1. Дч-10ч-Тч; 2. Кч-Вч-8ч; 3. 8п-Тп-10п; 4. Кп-9п-Тп; 5. Дп-7п-Дт; 6. 9ч-7ч-Вт; 7. 7т-8т-Тб. И одна взятка у заказавшего мизер.

Следующая ситуация:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	10	7	Д, В, 9, 8
Т	—	Т, К, В, 9, 7	Д, 10, 8
Б	Т, К, 10, 9, 7	8	Д, В
Ч	К, Д, В, 8	10, 9, 7	Т

Снос: П — Т, К

И вот какой произошел конфуз для заказчика. Пошла игра, пошли ходы: 1. 8ч-10ч-Тч; 2. 8п-10п-7п; 3. Кч-9ч-Дб; 4. Дч-7ч-Вб; 5. 7б-8б-Вп; 6. Следующий ход играющего — и все взятки (3) его.

Еще один мизер. В этот раз расклад получился такой:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	Д, 7	Т, К, В	10, 9, 8
Т	К, В	Д, 9	10, 8, 7
Б	Т, К, В, 8	Д, 10	9, 7
Ч	В, 8	К, Д, 9	10, 7

Сдающий (прикуп): Т — Т; Ч — Т

У всех игроков карта, как говорится, ни то ни се. Никакой игры не прогнозируется. Первая и вторая рука спасовали, а вот третья решила взять втемную, объявив при этом «раз». (Про таких в компаниях говорят: «Решил мальчик порезвиться».) Пришлось задуматься: «Если заказать мизер, то меньше двух взятков иметь не буду (скорее всего, две). А если «пропилить» шестерную втемную, то уж четырех недосчитаться, а здесь и подсад крупный, и висты на меня будут разорительными. Так уж лучше заказать мизер». Объявил мизер, получил прикуп: Т — Т и Ч — Т! «Вот уж не везет так не везет, говорила же жена: «Есть у тебя календарь счастливых дней — так посмотри в него и реши, что делать». Некогда было, не посмотрел, вот и влип, как Филипп». Играющий к тому же сидит на последней руке. Что же получилось? Мизерящий снес Т и 10 червонные. Партнеры его определили верно.

Но, проанализировав ситуацию, ловцы пришли к выводу, что и ловить-то не в чем. Трефа у партнеров разложилась. На пиках ничего не дашь. Двух пик вторая рука ни при каком варианте не снесет (не на чем).

Да, мизера при таких картах у играющего похожи на «инфарктные». Но в данном случае пронесло.

И еще несколько добавлений к этой острой и весьма занимательной игре. Бывает, и нередко, когда мизер носит сомнительный характер, а отказаться от него так уж не хочется. В этом случае вы можете разделить свою участь с сидящим на прикупе, предложив ему неудачу или удачу поровну на двоих. Не забывайте о таком варианте.

Иногда случается и такое. Двум игрокам пришла мизерная карта. По правилам предпочтение имеет тот, кто первым его заявил, естественно, в порядке очередности. Скажем, есть желание сыграть мизер у второй и третьей руки. Вторая рука имеет первенство при заказе. То есть мизер мизером не перебивается. Кое-где договариваются, что в таких случаях мизер, объявленный первым игроком, может быть перебит мизером без прикупа вторым. Но это бывает крайне редко.

И еще. Никто пока не объяснил такой парадокс: иногда мизера идут «сериями». Не успел один игрок разыграть мизер, как через одну-две сдачи слышишь аналогичную заявку от него же или от другого игрока. В среде преферансистов в связи с этим появилось выражение: «Мизера ходят парами».

К любому мизеру, объявленному кем-либо, другие игроки проводят предварительную подготовку, выискивая варианты его ловли. Обычно для этого на отдельном листке или на свободном поле пульки выписывают все 12 карт, находящихся во владении заказчика. После подробного обсуждения сложившейся ситуации, определения возможного сноса приходят к общему выводу о том, в какой масти, на каком ходе можно дать одну или несколько взятков, а если первый ход у мизерящего, то ждут, когда он положит свою карту на стол.

Наконец задачи определены и цели ясны. В качестве примера приведем механизм ловли мизера, квалифицированного ловцами «как паровозный».

Масть	Игроки		
	I	II (мизерящий)	III
П	К	Т, В, 10, 9, 8, 7	Д
Т	Т, Д, 7	9	К, 8
Б	Т, К, Д, 9	8, 7	В, 10
Ч	К, Д	7	Т, В, 10, 9, 8

Снос: Т — В, 10

Итак, ход первой руки. Стало ясно, как ходить и где ловить. Вот как прошел этот процесс:

1. Кч-7ч-Тч; 2. Вб-Тб-8б; 3. 9б-7б-10б; 4. Дп-Кп-Вп (перебивать данную взятку Т в пиках уже нет смысла — лишняя просто взятка); 5. 7т-9т-8т — и все шесть взятков у игравшего мизер.

Мы помним, что стационаром называют такое положение, когда после 7 нет, скажем, 8, 9 этой масти. На этом можно по-

лучить много взяток (по типу «паровоза»). Представим себе такую ситуацию. На первой руке имеется восьмерка, на второй (у заказавшего мизер) — 7 и 10 и на третьей — Т, К, Д, В, 9... В данном случае у всех карты одной масти. Будем также считать, что у заказавшего мизер остальные карты неберущие. Ход первой руки. Она кладет на стол 8. Играющему мизер нужно решить: пропустить эту восьмерку (отдав на нее 7) или же перехватить? Если он перебьет взятку, то получит всего одну, а если нет, то ловцы отберут другие масти и на 10 мизерящий получит гораздо больше. Значит, нужно вовремя определиться: или остаться с одной-двумя взятками, или же получить «паровоз». Как уже говорилось, собирающемуся заказать мизер третья дама часто приносит неприятности (скажем, 7, 8, Д). В 25% случаев всех мизеров третья дама ловится. Приведем пример.

Масть	Игроки		
	I	II (мизерящий)	III
П	10, 9	Д, 8, 7	Т, К, В
Т	Т, Д, 10	9, 8, 7	К, В
Б	Т, В	К, 10, 9, 7	Д, 8
Ч	Т, Д, 10	—	К, В, 9, 8, 7

Снос: Ч — К, В

Первая рука выходит с 10п, играющий мизер может в этот раз снести 8п, а третья рука забирает Тп. Потом третья рука передает ход (скажем, в бубну) снова первой руке, которая делает второй ход с 9п. И если сейчас мизерящий не перехватит взятку Д, то ловцы (а третья рука, если мизерящий не возьмет взятку Д, заберет ее Т и у нее останется в пиках В) выберут свои масти и выдадут на Дп все остальные взятки.

В подобных случаях желательно мизерящему взять взятку на первом, в крайнем случае на втором ходе. Тогда он будет только с одной. В противном случае его ожидает «паровоз». Это сравнение с паровозом не случайно. Как паровоз тянет за собой один за другим сцепленные вагоны, так и в «паровозном» мизере одна пришедшая в руки мизерящему взятка будет вынуждена тянуть и другие.

Нередко бывают и такие случаи, когда партнеры, открыв свои карты и дав добро играющему мизеру, увидели, что мизер-то и не будет пойман. Но опытные преферансисты без боя не сдаются. Они всегда ищут, прощупывают те дыры, где есть возможность наказать соперника. И подтверждением этому служит вот такое «наглядное пособие». Розданы карты:

Масть	Игроки		
	I	II	III
П	Т, К, В	7, 8	Д, 10, 9
Т	К, Д, 10, 8	7, 9	Т, В
Б	9, 8	7, 10, В, К	Т, Д
Ч	10	7, 9	Д, В, 8

Снос: Ч — Т, К

Этот вариант осуществляется по принципу параллельных проносов, когда невыгодные для себя карты сносят как играющий, так и оппоненты. Не очень опытные игроки обычно не видят механизма ловли мизерящего. А он-то, оказывается, существует, только спрятавшись поглубже. Итак, ходы:

1. Кт-9т-Тт; 2. Вт-Дт-7т; 3. 10т-Кб-Тб (и мизерящий, и третья рука снесли бубну); 4. 8т-Вб-Дб. Как видим, третья рука освободилась от бубновой масти. Так что бубна осталась у ловца (9, 8) и играющего (7, 10). Первая рука делает выход с любой карты бубновой масти — и одна взятка «подарена другу».

Так что никогда не надо спешить бросать карты на стол, соглашаясь с играющим, что мизер у него чистый. В жизни встречаются такие мизера, когда и опытные игроки не всегда в состоянии поймать играющего. И только мастера своего дела находят такую возможность.

Анализируя данную игру, следует уяснить, что при своем ходе, если на руках у вас мизер, нельзя делать ход в масть, где у вас, скажем, В, 8, 7. Нельзя ходить ни с 8, ни с 7, иначе может получиться как в вышеописанном варианте. Для первого хода, как правило, у мизерящего имеется подходящая карта, к примеру, из набора одной масти 9, 8, 7. Пожалуйста, делайте выход с любой из этих карт, и все будет в порядке.

Иногда играют мизера и втемную. Но на это идут только «зубры» преферанса, которые прекрасно друг друга понимают. Если партнер сказал своему союзнику «ловим мизер втемную», последний уже знает, с какой карты выйти под играющего.

Открыв свои карты для разработки плана ловли мизера, старайтесь не спешить сразу же дать взятку играющему. Может быть, немного подумав, вы ему сможете дать целый «паровоз». Иногда бывает полезно даже перехватить карту мизерящего, на которую можно было бы сбросить более мелкие свои карты. Если, конечно, у вас есть план, как дать играющему больше взяток.

Никто и никогда не даст исчерпывающих советов, как вести себя при ловле мизеров. Вариантов — что звезд на небе. Поэтому над каждым объявленным кем-то мизером стоит хорошенько подумать, быстро просчитать варианты ловли.

РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕФЕРАНСА

Каждая игра, в том числе и карточная, в своей многовековой эволюции претерпевает те или иные изменения. В полной мере это относится и к преферансу. И это закономерный процесс. Определенные периоды в развитии преферанса характеризовались теми или иными его усовершенствованиями. Старые методы, стратегия и тактика отмирали, новые нарождались и видоизменялись. Но основные принципы, разумеется, сохранились.

Современный преферанс значительно отличается от преферанса наших предков. О том, что собою представляла эта игра в XIX и XX веках и сегодня, мы расскажем в этом разделе.

Различают следующие разновидности преферанса:

1. Преферанс простой или обыкновенный.
2. Преферанс с десятичным счетом.
3. Преферанс с «курочкой».
4. Преферанс с «котлом».
5. Преферанс с мизерами.
6. Преферанс с увертами.
7. Преферанс с пригласительным вистом.
8. Преферанс гусарский («разбойники»).
9. «Гусарик».
10. «Сочинка».
11. «Ленинградка».
12. Ростовский.
13. Классический («классика»).
14. Смешанная «классика».
15. Дамский преферанс (хотя и относится к другому типу карточных игр — кинг).

Преферанс простой, или обыкновенный

Это преферанс XIX века. В те времена эта игра была весьма упрощенной (прообраз современного преферанса), не требовавшей сложных расчетов.

Суть самой ранней разновидности преферанса состояла в том, что игроки заранее договаривались об условленной цифре, кото-

рую называли пулькой. В случае ремиза за каждую недобранную при той или иной игре взятку к этой пульке приписывался штраф, соответствующий данной игре. При удачно же сыгранной игре, наоборот, такая фиксированная цифра списывалась с пульки.

Игра проводилась весьма быстро, не требуя особого напряжения ума. Из-за своей малопривлекательности и скучности простой преферанс в конце концов был предан забвению.

Преферанс с десятичным счетом

В этом случае игра идет почти в 2 раза быстрее, чем при простом преферансе. Из-за несложных и быстрых расчетов эта игра была для любителей предпочтительнее предыдущей, хотя записи здесь при проигрыше и выигрыше не всегда были справедливыми. В наше время данная разновидность этой игры представляет лишь исторический интерес, то есть относится к разряду забытых.

Преферанс с «курочкой»

«Курочкой», как известно, называется разновидность штрафов (ремизов), которые возникают вследствие недобора взятки, а точнее, при несыгранной игре. Уничтожается «курочка» согласно стоимости игры. Если, предположим, игрок списывает с игры 20 очков, то столько же он списывает и с «курочки». Когда у одного из партнеров «курочка» закрывается (при удачной игре), то он списывает соответствующие проведенной игре очки с «курочки» соседа, но при этом висты записываются в десятикратном размере.

Если «курочка» ограничена определенной (не слишком большой) цифрой, то игра не затягивается. Расчеты здесь производятся просто.

Игра с «котлом»

Отличие этой разновидности в том, что штрафы (ремизы) не заносятся ни в «курочку», ни в игру, а записываются в «котел» — особую кассу для фиксирования штрафов. Каждый игрок ведет свой особый счет. Когда величина ремизов в игровой записи разыграна, то есть после списания ставки, игроки делят накопившиеся у них ремизы в «котле» на несколько частей, в зависимости от договоренности.

Получившиеся суммы уже разыгрываются как обыкновенные игры. Игра, по сравнению с современными разновидностями преферанса, не пользуется популярностью. И читатели, которых она заинтересует, могут почерпнуть подробный материал о ней в различного рода справочниках по карточным играм.

Преферанс с мизерами

Из самого названия можно понять смысл данной разновидности. Игра идет без взятки. Когда-то игра с мизерами подразделялась на большой и малый мизер.

Условием игры является правило, по которому такая игра перебивает всякую простую. Успешно сыгравший мизер высчитывает из своей записи 10 очков, а за недобор пишет по столько же очков за каждую взятку себе в минусы.

Разница между большими и малыми 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. А 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 современном преферансе. Если, скажем, при торговле за право играть шестерную объявляется кем-то мизер, то он может перебиваться семерной, которую мизерящий уже не может перебить.

Преферанс с увертами

Слово «уверт» переводится как игра с открытыми картами. Аналогично преферансу с мизерами, здесь имеются большие и малые уверты. Малый уверт может перебить простую игру и пользуется при этом прикупом, а большой по старшинству выше семерной, но не может перебиваться игроком, заказавшим восьмерную игру.

Если объявляется большой уверт, то карты партнеров раскрываются и начинается розыгрыш. А при малом уверте вначале происходит покупка и только после этого играют с открытыми картами. После покупки, как и принято, делается 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 современные мизеры.

Во всех вышеприведенных разновидностях преферанса имелись, конечно, и свои разработанные правила. Они мало чем отличались от современных. Но при расчетах пользовались довольно громоздкими таблицами, которые назывались табельками. Так, например, один из видов табельки оценивает шестерные игры так: пика — 4, трефа — 6, бубна — 8, черва — 10, бескозырка — 12. Семерные же имеют двойной коэффициент и т. д. А вот по другому виду табельки шестерная пика стоит 4 очка, семерная — 14, восьмерная — 24, девятерная — 34, десятерная — 44. В трефах же к соответствующей игре прибавляется по 2 очка, к бубнам — еще по 2 очка, к червам — еще раз цифра возрастает на 2 очка. Кроме того, существовали табельки большие, десятичные, винтящиеся. Эта игра, как и вышеприведенные, отличается примитивностью по сравнению с современными.

Гусарский преферанс («Разбойники»)

В 60–70-х годах среди молодежи (20–25-летних) эта разновидность довольно широко практиковалась. Прежде всего потому, что можно играть вдвоем. Несмотря на малые ставки, игра носила острый, но доброжелательный характер. Соперничество, как правило, состояло в том, кто больше проявит смекалки, интуиции.

При игре в гусарский преферанс колода включала 24 карты (из нее извлекались 6, 7, 8): Т, К, Д, В, 10, 9. Каждый игрок при раздаче получал по 10 карт. Имелось по два прикупа — правый и левый, то есть каждый игрок имел собственный прикуп.

Торговля шла так же, как и в современном преферансе. Висты — тоже. К примеру, один из игроков получил право сыграть шесть третьих (шесть бубновых, напоминаем). Он, как и обычно, берет две карты из прикупа, отбирает из него нужные для себя одну или две карты, а в снос идут две карты, которые заказчику не нужны. Вистующий, если он отказывается от своего прикупа, может при шестерной ограничиться двумя взятками, но с прикупом — четырьмя (как и в обычном преферансе, когда оба партнера вистуют). Количество необходимых взятки при объявлении более старших по рангу игр такое: при семерной — минимум одна, при восьмерной и девятерной — по одной.

В отличие от современных разновидностей преферанса, при игре в гусарский ремизы не ставятся, «курочки» не существует. Ремиз сразу же переводится в висты. Скажем, соперник или сам играющий при семерной недобрали одной взятки. За это

записывается 40 вистов (понтов), как и в современном преферансе, то есть стоимость ремиза умножается на 10.

Распасовки в этом преферансе не предусмотрены. Если оба сказали «пас», карты пересдаются. Игра проходит довольно быстро. Поэтому пульку обычно договариваются записать в 500–700.

«Гусарик»

Эта разновидность по названию близка к гусарскому преферансу, но имеет с ним мало общего. Была распространена в молодежной среде в конце 50 — начале 60-х годов. Игра более интересна, чем гусарский преферанс. Здесь, как говорится, большой простор для мыслей. Освоив «гусарика», гораздо легче осваивать современные виды преферанса — «ленинградку», «классику», не говоря уж о «сочинке».

Игра в «гусарик» проходит в открытую. Игроков всего двое, но карты сдаются на троих. Третий — «болван», то есть условный, отсутствующий за столом игрок, картами которого распоряжается сказавший «вист» при объявлении той или иной игры партнером.

Торговля за заказ игры идет обычно. Победивший объявляет, какую игру собирается играть (от шестерной до мизера). Перед этим он берет прикуп и сносит ненужные ему две карты. После того как партнер завистовал, карты «болвана» открываются и подключаются к игре «двое против одного».

Игра идет по тем правилам, которые изложены в этой книге. Здесь допустимы игры с бомбами, мизерами, темными, распасовками и т. д. Играющий, естественно, пользуется только своими картами, а вистующий в союзе с «болваном», используя его карты по своему усмотрению. Ходы делаются в порядке очередности. Если получил взятку «болван», то он и делает первый ход, но взятку берет старшей картой один из игроков. Одним словом, играют так же, как и в современном преферансе, втроем.

Игровое поле делится на двух участников. В каждом из индивидуальных полей разделяются зоны для горки, пули, вистов.

Игра «распасовка» имеет свои особенности. Во-первых, карты «болвана» в распасовках не участвуют, во-вторых, на любой ход противника надо обязательно сбрасывать меньшую карту. То есть отдавать все взятки, пока для этого имеются возможно-

сти. А если уже ничего не осталось отдавать, то приходится брать. По окончании распасов очки записываются в гору.

Окончательные расчеты производятся обычным способом.

И одно маленькое дополнение. Возможно, название «гусарский преферанс», или, как ласково его еще называли, «гусарик», уходит своими корнями к середине — концу XVIII века. Вероятно, его рождение совпадает с рождением в России легкой кавалерии, главными задачами которой были военные действия на флангах и в тылах. Легкая кавалерия выполняла также роль патрульной и разведывательной службы. Зачисленные сюда для прохождения военной службы молодые мужчины и назывались гусарами, пикинерами и уланами.

Не исключается вероятность того, что гусары увлекались игрой, похожей на одну из разновидностей преферанса. Да сами и видоизменили ее, сделав более простой и удобной для себя, а главное — короткой по времени, что особенно важно для служивого человека.

Теперь перейдем к современным разновидностям преферанса, которые пользуются наибольшей популярностью.

«Ленинградка»

Самая популярная игра среди любителей преферанса. Умная, тонкая, заставляющая мыслить, логично рассуждать; учит осторожности, прогнозированию, оправданному риску. Воистину интеллигентная игра.

Возможно, по популярности «ленинградка» несколько и уступает «сочинке», но по глубине своей, комбинационным приемам, конечно, превосходит ее. Да и азарта здесь не так уж много. Горячее сердце, холодная голова, трезвый подход к сложившимся порою очень сложным ситуациям — вот за что уважают «ленинградку» «понюхавшие порох» в преферансе.

Все то, о чем здесь писалось, строилось на основах «ленинградки».

Информацию о горе, пулке, вистах, играх и штрафах мы дали в экспозиции № 2.

Единственное уточнение: здесь при распасе игрок, сидящий на прикупе, не списывает очки при невзятии (хотя в некоторых компаниях и отходят от этого правила). Обязаловка здесь тоже не предусмотрена.

«Ленинградка» бывает со скачками и с темными. Со скачками играют по договоренности как в этой разновидности преферанса, так и в «сочинке». В чем здесь особенность? Если, скажем, в пулке первоначально записано 60, то первый, кто дойдет до 30, на всех остальных записывает по 100 вистов в соответствующие зоны. Тот, у кого горка окажется самой маленькой, также на всех остальных пишет по 100 вистов. Не исключается, что у одного и того же игрока будет как самая маленькая гора, так и пулка не ниже 30. Тогда он пишет уже на всех других партнеров по 200 вистов. То же самое делается, когда число в пулке достигнет 20. А тот, кто успеет закрыть первым пулку, уже пишет на других по 300 очков (вистов). Перед завершением игры тот, у кого горка будет наименьшей (амнистер), записывает на всех остальных по 300 очков. В остальном же игра идет как обычно. Вист же может быть полуответственным и джентльменским.

«Ленинградка» с темными — это игра не только для опытных, но и ловких преферансистов. Недаром ее называют авантюристической. Здесь часто везет не тому, кто хорошо разбирается в различных ситуациях, а тому, кому придет хорошая карта (игра-то идет втемную). Так что такая «ленинградка» считается на «везунчиков».

Играющие должны внимательнее оценивать свои карты, их возможности. Но и выходящие карты противника тоже должны запоминаться (масти же сильные и слабые обычно выявляются в процессе торговли).

Все это относится в равной степени как к заказавшему ту или иную игру, так и к вистующим. Успех играющего зависит прежде всего от его воображения, гибкости, наблюдательности, от умения использовать приходящую с ходами оппонентов информацию. Если же в ходе игры выясняется, что реальность не совпадает с запланированным вами, то план на ходу следует перестроить, быстро находя другие пути реализации задуманного (выбить козырей у противников; быстрее разыграть ту или иную масть; перехватить или отдать ход тому, от кого очередной выход для вас будет более выгодным и т. д.).

Вистующие же в свою очередь должны «пасти» играющего, перво-наперво выяснив ходы в козыря, не дать возможность разыграть ему нужную масть. Вистующие должны твердо помнить, что они союзники в борьбе с играющим, что интерес стола важнее личного. У них с самого начала должно установиться

взаимопонимание с помощью «немного разговора»: дать понять партнеру, какая у тебя сильная и слабая масть, ожидая от него того же. Если, к примеру, один вистующий перебивает козыря играющего, а у другого его нет, то он должен показать сразу же свою сильную масть. И не забывать правила, о котором мы уже говорили: «Под игрока с семака, под вистующего...»

В «ленинградке», особенно с темными, быстро растет гора, тем более если идут одна за другой распасовки в геометрической прогрессии. Все это требует от участников особого внимания, опыта, точного расчета. Здесь также надо действовать по принципу: «Возьми свои и поскорей отдай чужие». Нужно постараться точно определить момент, когда следует на распадах перехватить взятку, чтобы после не дали больше. О стоимости игр, вистов, подсадов смотрите экспозицию № 2.

«Сочинка»

Относится к разряду элементарных игр. Спокойная, простая и безобидная пулка. Это и видно из представленной таблицы (экспозиция № 7).

Экспозиция № 7

Игры	Пуля	Гора		Висты	
		За взятку на игре	За взятку на вистах	За одну 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				

Ведение записей элементарное, не требующее поправок. Да и недомолвок здесь почти не возникает. Если попытаться охарактеризовать эту разновидность преферанса одним словом, то можно сказать так: «ленинградка» — прежде всего игра против играющих, тогда как «сочинка» — игра против вистующих. Здесь ответственный вист по договору между участниками может быть как джентльменским, так и жлобским. Хотя можно обойтись и без таких дорогих вистов.

В «сочинке» отсутствуют обязаловка, темные игры, скачки, уход без трех. Распасовки здесь перебиваются простой игрой. Обычно партию начинают с серии распасовок (чаще всего по три круга). Это делается для повышения статуса горки.

Если в тактическом плане «сочинка» считается слабенькой игрой, то для начинающих — это школа преферанса, способная в первую очередь, без страха крупного проигрыша, научить делать верные ходы и освоить механику записей в пультке.

«Сочинка» прежде всего «пляжная игра». Ни в какой другой разновидности нынешнего преферанса нельзя чувствовать себя более раскованным, чем в этой игре. Она как бы создана для отдыхающих. В «сочинку» запросто можно играть втроем — даже, может быть, интереснее, чем вчетвером. Здесь все заняты, все при деле. Советуем начинающим осваивать азы преферанса некоторое время провести за «сочинкой». Она неплохо подготовит вас к играм в другие разновидности, прежде всего «ленинградку» и классический.

Как мы уже говорили, в «сочинку» многие предпочитают играть втроем. С этой целью представляем расчетное поле (пультку) для троих (экспозиция № 8). Разумеется, что такого рода листок записей полностью подходит и к другим разновидностям современного преферанса для троих.

Ростовский преферанс

Ростовский преферанс относят к самым популярным наряду с «сочинкой» и «ленинградкой». Отличие его в том, что нет ни бомб, ни темных, ни обязаловок, ни других элементов, делающих игру более зависящей от расклада карт.

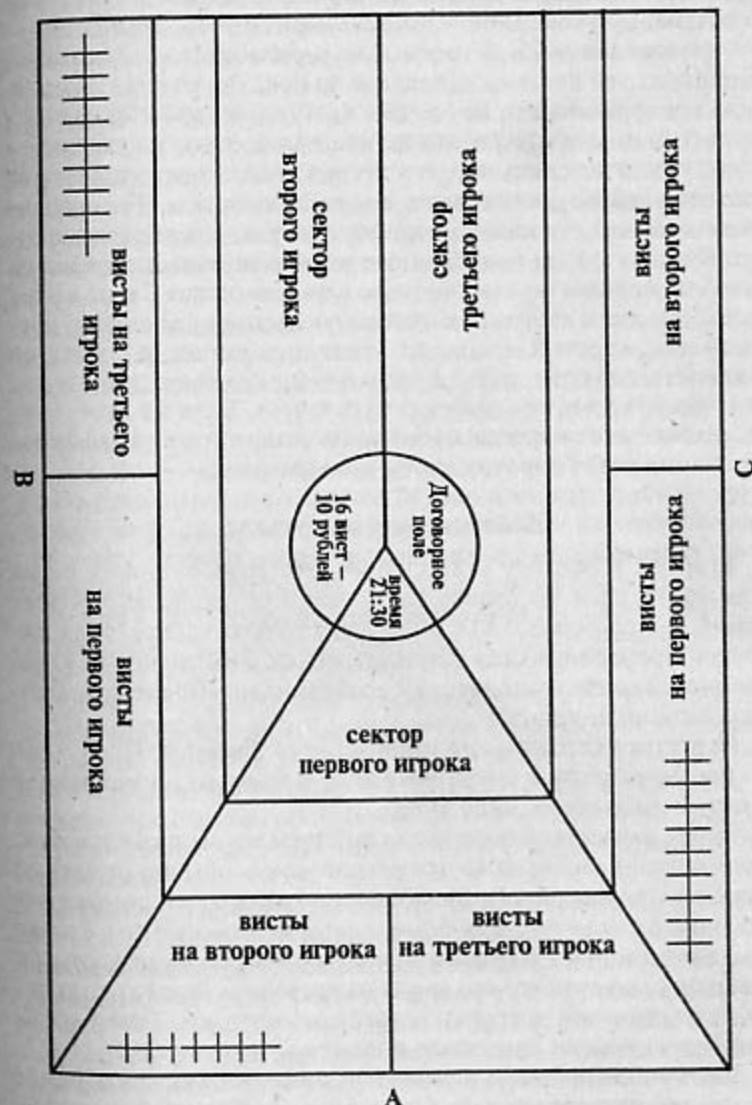
Борьба идет прежде всего за висты. Это объясняется тем, что при распасовках очки записываются не на гору, как в других разновидностях, а в вистовое поле. Вист здесь всегда полуответственный, а наказание за ремиз более жесткое, чем в сочинском или ленинградском вариантах. Очень часты распасовки, которые и определяют результативность игры. У нас в стране немало настоящих мастеров распасовок, учившихся на данной разновидности. Вот почему ростовский преферанс специалисты называют игрой мастеров распасовок.

Что более всего характерно для ростовского преферанса?

Во-первых, при заполнении пультки играющие договариваются заранее, до скольких очков в пультке будет продолжаться

Экспозиция № 8

Схема заполнения пультки для трех игроков



игра. Во-вторых, при соответствии стоимости игр другим разновидностям стоимость виста здесь оценивается совсем по-другому. Так, например, при шестерной игре одна взятка равна 5 вистам, при семерной — 10, восьмерной — 15, девятерной — 20, десятерной — 25. В-третьих, на расписовках каждая взятка оценивается 5 вистами. Сидящий на прикупе участия в расписовках не принимает, но за свою сдачу имеет право записать в пульку одно очко (если это не последнее очко, закрывающее пульку) или же списывает его с горки. Расписовку 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 он записывает висты (по 5 за одну взятку) на партнеров, участвующих с ним в этой игре. Так, если этот игрок взял на расписовке две взятки, другой — три, а третий — пять, то, отняв свои взятки от других, он записывает за одну взятку 5 вистов тому, кто имеет три взятки, и 15 вистов тому, кто получил пять взяток. Если же двое играющих набрали по одинаковому количеству взяток на расписовке, то они делают поровну висты проигравшего.

Классический преферанс

Его еще называют «классикой». Эта разновидность самая консервативная по сравнению с другими. Большая часть ее правил сохранилась с XIX века, когда только-только среди мастеров преферанса стал разрабатываться собственный кодекс законов. Так что классический преферанс можно назвать матерью сегодняшних игр.

Играется «классика» до назначенного времени. Пули здесь не предусмотрено, а сыгранные игры и подсады записываются в гору — либо вверх, либо вниз.

Перед началом пульки, когда приняты договорные условия, проводится несколько кругов расписовок — обычно от двух до пяти (как договорятся). За каждую сыгранную расписовку игроку положен рефет, или бомба, которая отмечается в елочке (см. экспозицию № 1). Обычно каждый игрок сдает карты по три раза (находясь все это время на прикупе). Затем колода передается другому, третьему, четвертому игрокам. Таким образом будет обойден круг, как и положено.

Заработанные бомбы отмечаются соответствующим образом в верхнем секторе елочки. Одинарная бомба имеет символ —

✓ или ∧, двойная — √ или ∧, тройная — ⋈ или √. Коэффициент их соответственно составляет: 2, 4, 6 или 2, 4, 8.

Ниже мы приводим таблицы, которые помогают ориентироваться в игре с бомбами.

Бомбы	✓	√	⋈	✓	√	⋈	✓	√	⋈
Взятки	6	0	3	7	1	8	4	1	2
Игры	7	6	9	6	М	6	7	7	8

Теперь приводим таблицу с теми или иными сыгранными играми и их расценками в соответствии с теми или иными использованными бомбами.

Бомба	Коэффициент	Игры						
		6	7	8	9	10	М	Р
✓	2	2×2	4×2	6×2	8×2	10×2	10×2	2×2
√	4	2×4	4×4	6×4	8×4	10×2	10×4	2×4
⋈	8	2×8	4×8	6×8	8×8	10×8	10×8	2×8

Из приведенных таблиц видно, что игра идет здесь по крупному счету. Так что новичкам или малоопытным игрокам вряд ли стоит начинать с этой разновидности преферанса. Ведь «классика» уходит своими корнями, как уже вам известно, в XIX век. В нее играли обычно люди состоятельные. А из литературы известно, какие проигрыши бывали в те времена. Порою проигрывали целые состояния.

Сейчас в классический преферанс играют либо в хорошей компании среди своих, оценивая при этом вист порою символической ставкой, либо «зубры» садятся за стол (если располагают средствами) биться, как говорится, не на живот, а на смерть. Они часто собираются за этим делом, чтобы расквитаться, отыграться, одним словом, чтобы продолжить выяснять отношения.

Давайте представим, во что вам, скажем, обойдется девятерная, сыгранная без двух? В гору вы запишете (если вы играли на тройной бомбе) 128 очков, за висты вам напишут (включая за безвзятие) $7 \times 64 = 448$ вистов. Если гору (128) разделить на четверых, то получится, что каждый из трех игроков вам запишет по 32 очка, которые еще надо умножить на 10, чтобы перевести в висты, итого получится 960 вистов. Приплюсуйте их к 448, и в итоге вы проиграли только на одной несыгранной девятерной

1208 вистов. Допустим, каждый вист у вас в договорном поле стоил совсем мало — 10 рублей, или три коробка спичек. Получается, что только на одной игре вы проиграли 12 080 рублей. А если бы вист стоил 100 рублей? А если бы вы сыграли втемную? Было бы в 2 раза больше. Вот почему в классический преферанс садятся играть люди, собаку съевшие в карточных играх. Мне приходилось участвовать в классическом преферансе, и даже неоднократно, в компании, слава Богу, друзей. Кое-чему научился (слово беру без кавычек, ибо так оно и было). Теперь предпочитаю либо «ленинградку», либо «сочинку». Как-то спокойнее при этом на душе. И не только спокойнее, но и гораздо комфортнее себя чувствуешь за столом. Будешь осторожен — много не проиграешь.

По окончании круга распасов вы суммируете свои взятки, сопоставляете стоимость каждой в зависимости от той бомбы, на которой они игрались, и переносите в гору.

В зависимости от величины горы игрок, который имеет наибольшее количество очков в горе, может, по своему усмотрению, добавить, скажем, еще по 100 очков (и себе также), чтобы имевший небольшое количество очков на своей горе не успел быстро списать ее, после чего оказывать разорительную помощь соседям.

Если у какого-либо игрока все бомбы сыграны, то он может, дождавшись последней руки и имея (по его разумению) в своей колоде приличные для распасовки карты, спасовать втемную, заработав тем самым себе новую бомбу.

Вообще-то в классическом преферансе не бывает джентльменских вистов. Как говорится, что взял, то и получил. И это справедливо, поскольку игра идет по-крупному. Обычно такое не оговаривается вначале — и так все ясно, исходя из правил. Но правил, как известно, без исключений не бывает. В некоторых компаниях практикуют и темные, и джентльменский вист.

Теперь о сидящем на прикупе. Как правило, одна взятая им взятка оценивается тремя очками. Кстати, здесь пас втемную перебивается семерной игрой. И если такая игра у перебившего распасовку сыграна удачно, то в следующий раз распасовки снова идут, начиная с одинарной бомбы. Но это говорится о тех случаях, когда прошел обязательный круг распасовок.

Разумеется, каждый хотел бы сыграть более крупную игру на тройной или двойной бомбе. И здесь следует ждать счастливого случая. При этом хорошо помогает интуиция, «телепатия».

Ведь крупную игру на двойной-тройной бомбе хотите сыграть не только вы, но и ваши товарищи. Часто бывают такие ситуации. Вы на последней руке. Двое спасовали. Что же делать вам? Если двое спасовали, значит, у вас неплохая карта. Может, стоит объявить «раз втемную»? А вдруг повезет? Но не спешите, подумайте. Первая и вторая рука могут у себя иметь неплохие карты, скажем, достаточные для объявления шестерной. Но они просто не хотят на нее потратить двойную или тройную бомбы. Вот они и пасуют, особенно если подсчитали, что более трех взятков не возьмут. Вы же, не учтя всех этих тонкостей (к тому же, зная ваш характер, партнеры могут и специально спасовать, имея на руках хорошую для вистов карту), объявляете игру втемную... и получаете массу взятков. Всегда берегитесь такого подвоха. Чаше будете смотреть на выражения лиц играющих с вами — постепенно изучите их, так сказать, психический статус. Наблюдайте за реакцией игроков. Это будет для вас полезно. Скажем, вы поняли, что у первой и второй руки имеются карты для шестерной-семерной, но они спасовали. Может, и вам спасовать, но только втемную. При успехе будет большой выигрыш, если вы набрали минимум взятков, да еще на бомбе. В «классике» нужно думать, думать и думать!

Прикуп, взятый на игру втемную, естественно, никому не показывается, точно так же, как и в других видах преферанса.

Во всем остальном классический преферанс практически ничем не отличается от «ленинградки» и «сочинки»...

И еще одно дополнение. Как говорится, спешить не надо, но поторопиться следует. Если вы будете долго не играть, скажем, шестерные или семерные на бомбах, тем более двойных-тройных, то вы просто можете за все время игры (а она продолжается обычно в среднем три часа) ничего не сыграть, сохранив таким образом бомбы «на память». В лучшем случае останетесь при своих интересах, но обычно будете в проигрыше, так как другие за это время уменьшат пульку, а то и вам «помогут» это сделать. Так что успевайте свои задачи выполнять своевременно. Удачно сыгранные шестерные-семерные на бомбах — это неплохой плюс.