

— Я пришла к тебе против своей воли, —
сказала она твердым голосом, —
но мне велено исполнить твою просьбу!
Тройка, семерка и туз выиграют тебе сряду.
А.С. Пушкин. Пиковая дама

Глава VI ПУТИ К ВЫИГРЫШУ

НЕБОЛЬШОЙ ИНСТРУКТАЖ С КОММЕНТАРИЯМИ

В этой главе мы хотели бы кое-что напомнить, кое-что добавить и кое о чем предупредить игроков в преферанс.

1. Всегда внимательно следите за процессом торговли. Это — самая настоящая подсказка. Вы будете знать сильную масть союзника в совместном противостоянии противнику. Он, в свою очередь, вашу. Речь идет здесь и о слабой масти, которую вы оба покажете при втором своем ходе.

2. Под игрока выходите с маленькой карты короткой масти (по правилу «под игрока с семака»). Под вистующего делать ход с крупной карты длинной масти. Это все сразу же поставит на свои места. Небольшой пример. Играющий заказал семерную на бубнах. Расклад такой:

Масть	В-1	И	В-2
П	7	К, В, 10, 9	Т, Д, 8
Т	Т, 8	10	К, Д, В, 9, 7
Б	8	Т, К, Д, 10, 7	В, 9
Ч	в данном случае не имеет значения		

Ход В-1: 1. 7п-Вп-Дп; 2. Кт-10т-8т; 3. 8п-9п-8б. Вистующие уже взяли три свои взятки, на четвертую же играющий вынужден отдать пикового Т. Играющего, таким образом, оставили без взятки. Если бы был первый ход играющего, он бы взял свои «законные».

Таким образом, при переговорах каждый игрок должен договаривать свою масть до конца, чтобы не вводить в заблуждение партнера. В данном случае если бы игра шла втемную, то

В-2 мог бы вторым ходом пойти с Тп и был бы бит козырем играющего, что позволило бы сыграть ему свои.

3. «Нет хода — ходи с бубен». Это не указание в прямом его значении. Просто иногда ситуация складывается так, что вистующему не с чего зайти (обычно при игре втемную). А вам приходится делать выход под другого вистующего. Крупной карты длинной масти нет. Если же зайти с маленькой, то можете прорезать вистующего и дать лишнюю взятку играющему.

Конечно, вистующий, приглашая партнера играть втемную, должен отдавать себе отчет в том, что у союзника может не быть хода. И если такового у него нет, то вистующий берет ответственность на себя, не обвиняя за провал партнера.

В этом случае действительно надо выйти с бубен (если это не козыри, заявленные играющим, хотя можно пойти и с козыря — ничего страшного здесь нет). Ход же с бубен скажет ответственному вистующему, что других, стоящих карт у его товарища нет, «а на нет и суда нет». Пусть думает тот, кто берет в свои руки власть.

4. Поэтому, не имея верных взятков, лучше не вистовать; не следует вистовать также и при отсутствии хода. В этом случае, если у вас даже и неплохая карта, лучше спасовать. А если спасует и второй вистующий, то вы имеете право вернуть вист и играть в открытую, что облегчит процесс игры. Не имея же верных вистов, но завистовав, вы можете остаться без взятки, а то и без двух, если партнер, имея хорошие карты, также завистует. В этом случае вы вынуждены играть втемную, что приведет к «анархии», а это уже будет в пользу заказавшего игру.

Представьте такую ситуацию:

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

Козырь — бубна (в сносе 9т, 7т). Заказ — шестерная в бубнах

Оба завистовали. У В-1 есть висты на пиках и червах. Но вот хода верного не просматривается. С чего бы первая рука ни пошла, она дает возможность играющему взять более шести взятков, оставив вас без взятки, а то и больше.

Но если бы первая рука при ситуации «нет хода — не вистуй»

спасовала, то вторая пригласила бы ее открыться. И ход с первой руки стал бы ясен — с козырной 7 (козырь у второй руки неберущий — значит, терять будет нечего).

5. При заказанной игре Д бьется всегда — и играющего, и своего партнера. Иногда играющий, особенно тогда, когда он видит, что может недосчитаться одной взятки (а игра идет втемную) делает выход с Д из-под Т. Следующий ходящий за ним обязан взять Д, если у него имеется К, с маленькой, несмотря ни на что, даже если у последней руки окажется Т этой масти.

То же самое и в отношении вистующих. Если один из них сделал выход с Д, а у второго, скажем, имеется К и В этой масти, то надо брать Д (зачем отдавать взятку партнеру, когда это не отражается на интересах стола).

6. Не спешите брать взятку. Если вистующий сделал ход под вас (тоже вистующего), скажем, с К, а у вас имеются в этой масти Т, В, 10, то отдайте В или 10, иначе вы поможете играющему заработать лишнюю взятку.

7. Если под вас ходят с валета, а у вас имеется дама, всегда перебивайте ею. Соблюдайте следующее правило — десятка для валета, валет — для дамы.

8. Старайтесь заказывать на игре на одну взятку меньше, если нет твердой уверенности в том, что вы возьмете то, что хотели бы взять. Особенно не при своем ходе. Вот, к примеру, такой расклад карт:

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

Козырь — пика (в сноте Вб, 7б)

Казалось бы, у вас на руках девять взятков. Но есть правило: всегда считайте, что можете отдать, а не взять. Вы отдаете в трефах на Т. При не своем ходе можете потерять и больше. Вот посмотрите:

1. 9т-Кт-Тт; 2. 10т-8п (трефы у первой руки уже нет) — Вт; 3. 7ч-Тч-7п. Вот вы уже и отдали три взятки. На своем же ходе девятёрная была бы обеспечена. В этом случае лучше было бы заказать семерную, придерживаясь поговорки: «Лучше друг без двух, чем я без одной».

9. На чужом ходе лучше заказать слабую длинную масть. В этом случае чаще всего происходит так, что вам удастся взять больше взятков именно за счет слабой козырной масти. Представьте себе, что у вас:

П — Т, В, 9, 7 (козырь)

Т — Т, К, Д, 8

Б — 8, 7

Ход чужой. Пойдут в отсутствующую масть, и вы заберете семеркой. Следующий ваш ход с маленькой бубны, которую забирают и снова ходят вам под козыря (стараясь выбить их, что вам и надо). Потом вы разыгрываете трефу. Выходите с Т — он берет взятку, далее с К — он тоже берет, далее в эту же масть и уже выбивает козырей у партнеров. Но если вашего К взяли козырем, не расстраивайтесь. В следующий раз откозыряете Т, а затем выбьете козыря, зайдя с маленькой трефы.

В данном случае лучше, конечно, заказать шестерную. Если все сложится удачно, то вы оставите кого-то из вистующих без взятки при игре втемную. А если в светлую? Ну, здесь уже сами сообразите, как лучше провести сеанс. Если, скажем, козыри разложились поровну, а тем более марьяж на одной руке, то можно их с двух заходов изъять. А дальше разыгрывать трефу. Если же, скажем, на руках у партнеров третья Д или К, то после первого захода в козырного туза надо разыгрывать трефу. Вариантов здесь несколько.

10. Если на руках имеется три туза даже с маленькими прикрытиями, подумайте: надо ли вам говорить «пас» или «раз». Если при тузах имеются кроме двух маленьких еще К или Д, то лучше идти на заказ игры, а если нет крупных карт, а при них имеются по две-три маленькие, то лучше спасовать. Взятков больше трех не будет.

11. При расписках не забывайте забрать свои, в противном случае можете получить гораздо больше. Вот представьте:

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

Прикуп Вт, 10т

Сдающий открывает первую карту — 10п. Помните? Если есть возможность (но не в ущерб себе), лучше первую взятку отдать сдающему (чтобы он не вышел чистым из игры, иначе он отдаст взятку столу, да еще и снимет с горы определенное количество очков). В данном случае есть такая возможность, и все сбрасывают на десятку более мелкие карты. Итак, на 10п положили по очереди: 7, 8 и 9. Второй ход сдающего — Вт, которого вынуждена забрать последняя рука на Т. Теперь ход первой руки. Нужно ли отбирать свои (а они, несомненно будут, но сколько — вот в чем вопрос). Лучше пока сделать ход 10п (в конце концов всегда можно взятку перехватить на бубнах). На 10п по очереди выходят К (лучше взять, иначе опасность будет не только в пиках, но и в бубнах, где нет семерки), В. Вторая рука срочно начинает разыгрывать бубну и делает заход с 10, на которую кладутся Д, В. Ходит третья рука. Естественно, только в черву — с 9. Первая рука сбрасывает Тп, а вторая забирает Т. Далее старается взять на Кб, на которого третья рука сносит черву К, а первая должна перехватить взятку (иначе на пики можно получить больше) Т. И тут же кладет на стол Дп и забирает у второй и третьей руки по последней пичке. Далее, подсчитав (а считать вышедшие карты нужно приучить себя обязательно), что на руках осталась всего лишь одна бубна, делает выход с 7, которую и забирает вторая рука. Теперь они с третьей рукой делят две оставшиеся взятки в червах поровну.

Сделайте своими картами произвольную сдачу и поупражняйтесь на расписовках.

О мизерах. О них мы уже говорили, да и позже обязательно расскажем о кое-каких хитростях в этой сверхувлекательной игре.

А сейчас напомним, что восьмерка в бланке, если не ваш первый ход, — враг многих мизеров. И еще учтите: при этом сыгранными бывает не более 50% мизеров. И все же редко кто откажется от искушения попробовать свои силы, когда, к примеру, вы увидите у себя на руках: Т, К, Д, 10, 7 или Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7, а на других мастях по 8 (даже при своем ходе).

В первом варианте вы можете получить две взятки. Скажем, у вас отобрали все неберущие масти и осталось то, что записано выше. А у делающего очередной ход в вашей масти остались Д, 9, 8. Любой заход с 8 или 9 и вы без двух, а если вдруг на первый ход (чего, конечно, не сделаете, отдадите семерку), то «мизер окажется еще тот!» — целых четыре взятки! Во втором же

варианте у вас на руках все восемь карт одной масти. А вот как поступить с восьмерками? С какой же пойти? Ведь у кого-то на руках, как и у вас, окажется также длинная масть с семеркой, а у второго такой масти не будет. В общем, остается только одно: полагаться на себя. Сыграете — на домашнем столе бутерброд с черной икрой, а не получится — обойдетесь и чаем (совсем, кстати, неплохой напиток). Но шутки шутками, а риск — все же благородное дело. «Не так страшен черт...»

12. Если у вас опыт в преферансе небольшой, то старайтесь как можно чаще играть в светлую.

ГОТОВЫ ЛИ ВЫ ПОЛУЧИТЬ «АТТЕСТАТ ЗРЕЛОСТИ»?

В этой главе новички в преферансе могут проверить, насколько они усвоили все ранее изложенное, и закрепить свои знания. Мы предлагаем вашему вниманию ряд задач, примеров, нередко встречающихся раскладов за игорным столом и различного рода ситуаций. Сначала предложите свое решение каждой игры, а затем проверьте себя.

Мы здесь не претендуем на «высшую математику» преферанса, но все же выражаем надежду, что нижеизложенное будет встречено любителями игры не без интереса.

Игры различной ценовой стоимости, или От шестерной до мизера

ШЕСТЕРНЫЕ

Вот такой расклад был у игроков:

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

Снос: 8ч, 7ч

Заказавший игру (третья рука) объявил козырем трефу.

Ход под играющего, то есть от второй руки. Игра идет в открытую. Вистует вторая рука, а первая пасует. Вистующий и делает первый ход.

Лучший — это ход в пику: не дать сыграть Тп и Дп заказчику. Конечно, не будет ошибкой первый ход сделать с Тч, но потом обязательно в пиковую масть. Не будет ошибкой сделать выход и с любой карты бубнового марьяжа, но уж после этого обязательно с пички.

1. 8п-Тп-7п; 2. Тб (такой ход сделан в первую очередь для того, чтобы в последующем третьим заходом в эту же масть обезглавить козырного короля противника, который без труда будет взят первым же ходом Тт)-9б-Дб. 3. 7б-10б-Кб. Противники не хотят без боя отдать козырного короля на некозырную карту. 4. 9п-Дп-8т (даме, как и планировали противники, не дали сыграть результативно. Даже если бы заказавший игру пошел с козырного туза, то и тогда Дп будет побита вторым козырем первой руки). 5. 9ч-Тч-Дч; 6. 10п-10т-9т. И седьмым ходом в бубну заказчик все же обезглавливает козырного короля, который уже не даст взятки вистующему.

Таким образом, делая или ренонс в пиковой масти, или выигрывая в противном случае взятку на козырного короля, соперники берут свои законные четыре взятки.

Следующая шестерная ситуация.

Расклад карт следующий:

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

Снос: 8б, 7ч

В торговле победил третий игрок. Он и объявляет шесть трэф. Игра идет в открытую, так как завистовала только первая рука. Она и пригласила «лечь» союзника. Первый ход вистующего. Ему не составляло труда правильно определить снос. Он также подсчитал, что заказавший шестерную имеет на руках только пять верных взятков. И его задача — не подыграть шестую, а это значит, что ему нельзя делать выход с пиковой и червонной мастей (иначе, понятно, у заказчика сыграют две пики или второй король в червах). Нельзя делать ход и с бубны (она единственная и сразу берется тузом заказавшего игру, который следующим ходом в эту же масть выбивает

ет у вистующего крупного козыря). То есть вистующий понял, что в этом случае получится сыгранная шестерная. Выход только один — начать игру с разыгрывания козыря, что он и делает.

1. Тт-7т-9т; 2. Дт-8т-Кт. Теперь пришла пора задуматься играющему. Да, действительно, у него на руках верных только пять взятков. А подзаетать кому же хочется. Неужели нельзя найти выход из этого положения? Нужно попробовать. И это можно сделать лишь в том случае, если вынудить зайти первую руку в пику (тогда на Тп и Дп можно будет взять две взятки и шестерная обеспечена), или же сделать так, чтобы вторая рука сделала ход в черву — в этом случае у заказчика играет Кч, а значит, шестерная также будет на руках. Итак... 3. Вт-10ч-7п; 4. 10т-7б-10б. Тактика верная: ходить только с козырей. А дальше задача решается без особого труда: 5. Дп-Кп-8п; 6. 9п (а с чего же еще-то пойти?). Приходится разрешить противнику сыграть заказанную игру. Как видим, задача средней тяжести успешно решена.

Следующая шестерная игра:

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

Снос: 9ч, 8ч

Первый игрок объявил шесть трэф. Завистовала вторая рука. Игра пошла в открытую. Первый ход вистующего. Он понял, что при своем ходе у заказчика шестерную было бы семь взятков. Он также понял, что не сделай он первого хода картой пикового марьяжа, то успешная игра была бы также проблематичной (скажем, зайдя он под козыря с бубны). Поэтому решено:

1. Дп-7п-Тп;
2. Кт-Тт-8т;
3. Кп-8п-10п;
4. 7ч-Тч-Дч;

5. 9п-Вп-7т. Вот и не дали возможности заказавшему игру взять дополнительную взятку. Вистующий забрал свои законные четыре взятки. На следующей игре расклад был таким:

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

Снос: 7б, 7ч

Вторая рука заказала шесть трэф. Она же делает и первый ход. Заказчик видит, что на руках у него только пять верных взяток (рассчитывал на хороший прикуп, но расчет, как видим, не оправдался). На что же тогда можно взять шестую взятку? Игра идет в открытую, так как завистовал только третий игрок. И у заказавшего шестерную, кажется, появилась хорошая идея, которая, после небольшого раздумья, перешла в уверенность. Пошла игра.

Вначале отбираются у другой стороны все козыри — тремя заходами. Дальше был сделан ход с 7п. Как поступить вистующему? Конечно, по-игроцки, следует на 7п положить 8п. Первый игрок забирает взятку девяткой этой масти. А дальше? Ход в любом случае перейдет к заказчику. И тогда он выходит уже под противников с Кп, на которую кладутся Дп и Тп. Таким образом, Вп при следующем заходе обеспечивает заказчику исковую игру. Других вариантов у его противников нет.

И наконец, завершающая игра этого достоинства. К игрокам пришла такая карта:

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

Снос: Дч, Вч

Заказчик решил сыграть шестерную (он под номером 2). Известно, что игра пойдет в открытую, так как будет вистовать первая рука. Какую же масть назначить козырем? Конечно, при своем ходе однозначно трэфу. Два раза откозырять, отдать сначала одну пику, потом он возьмет какую-либо взятку третьим козырем и зайдет снова в пику. У него останется еще один

козырь, которым он перехватит следующую взятку. А дальше проблем нет. Две оставшиеся пики — это две взятки. Итого шесть.

Но ход-то «дядин», а точнее, первой руки, то есть под заказавшего шестерную. Если здесь объявить козырем трэфу, то шестерной не получится. Почему? Да потому что первым же ходом (в черву) у него изымут одного козыря. И их у него уже останется три. Если он начнет разыгрывать пиковую масть, то первая карта этой масти будет бита. И снова противники заходят ему под козыря. Количество козырей у противника и заказчика стало одинаковым. Если последний откозыряет дважды, то его пика будет неберущей. А если он зайдет с пички, то в дальнейшем ему не хватит козырей (у него останется один-единственный, тогда как у противников по два) для того, чтобы закончить успешно розыгрыш пиковой масти. Значит, на чужом ходе надо заказать шесть пик, что и было сделано. И игра пошла так:

1. Тт-9т-7т; 2. Кт-10т-8т. Только так! Обязательно следовало вначале лишить противников козырей. Теперь на руках у заказчика осталось два козыря. Можно смело зайти с пиковой масти, причем с любой карты, ибо это никакой роли не играет. 3. Кп-Тп-7п; 4. Кч-9ч-Вт. У заказавшего шестерную остается еще один козырь. Поэтому он смело отдает еще одну карту пиковой масти, далее забирает вышедшую под него карту любой масти козырем (конечно, если сделан ход не в пику, что еще больше упрощает решение поставленной задачи)... и две оставшиеся пики берут две взятки. Итого получается своя игра.

Мы раньше говорили, что при чужом ходе заказавшему ту или иную игру (особенно шестерную) и имеющему две длинные масти целесообразно козырем назначить, во-первых, более длинную масть, во-вторых, с более мелкими козырями, как в данном случае. А если наоборот, то сами увидели, что могло бы произойти. Хотите — еще раз проанализируйте ситуацию.

СЕМЕРНАЯ

Теперь вашему вниманию предлагаются два варианта семерной. Надеемся, что, как и при анализе шестерных, вы поставитесь, не заглядывая в ответ, самостоятельно решить поставленные перед вами задачи.

Итак, первый семерик:

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

Снос: Дч, 10ч

Игру, как вы уже поняли по сносу, заказывает вторая рука. Какую же ей масть назначить козырем, если учесть, что первый ход делает сосед справа, то есть ходят под заказчика. Игра идет в открытую, и заказчик видит карты своих противников. Но дело даже не в этом. Заказывается-то игра, когда все держат свои карты «к орденам». Так что вначале, как это и положено, игрок перед тем, как заказать то, что он хотел бы получить, анализирует всевозможные варианты. Прежде всего считает, сколько он мог бы отдать взятку при неблагоприятном для него раскладе.

Времени для размышления мало. Тугодумов, как уже говорилось, за столом не приветствуют. Если, скажем, заказать шестерную, то, предварительно откозыряв три раза (ведь у одного из соперников могут оказаться на руках оставшиеся козыри — все три карты), если к тому же на одной руке, как в нашем варианте, окажется и вся бубна, можно рассчитывать лишь на пять взятков, ибо оставшихся в запасе двух козырей не хватит для того, чтобы успеть разыграть бубну. Значит, делать игру на трефах даже при своем ходе довольно-таки рискованно. А если на чужом — то тем более.

Игрок же заказал семь бубновых, поступив «так, как учили», то есть при наличии двух одинаковых длинных мастей целесообразнее и оправданнее иметь козырем более слабую из них. Что и сделано.

Делающему первый ход под заказчика игру, конечно, нет смысла отковыривать. Он на козырные Т, Д, 10 возьмет лишь одну взятку, тогда как, подождя ответные ходы, может смело рассчитывать на все три. Естественно, как и в подавляющем большинстве случаев, нужно сразу же попасть заказчику под козыря.

Расписывать схему ходов нет смысла. И так все ясно. Игрок любую выходящую под него карту (пиковой или трефовой масти) забирает своей червой, а потом начинает выбивать козырей вистующего трефой. И семь взятков ему обеспечено. Мораль: всегда просчитывайте, что можете отдать противнику при самом неблагоприятном для вас раскладе. Ведь лучше его оставить «без лапы», чем самому проиграть.

Вот еще одна, на наш взгляд, небезынтересная семерная. Да и расклад здесь довольно редкий:

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

Снос: Кя, Вч

Вторая рука ошибочно сделала заявку на семь бубновых. Кстати, первый ход ее. Заказавший же игру по вистам отстает от партнеров, да и с горкой у него неважнецки. Досадная ошибка! Сыграть бы свою шестерную в трефах, и все было бы в порядке. Но слово не воробей. А здесь после заявки третья рука сразу же завистовала. Значит, игру уже не перекажешь. И все-таки, подумав, заказчик нашел выход из положения. А вы сумели найти? Не спешите, подумайте. Мы обращаемся прежде всего к малоопытным игрокам, ибо те, кто «сами с усами», эту задачу решат.

Вот ее решение. Козырем назначена бубна!!! Конечно, семерная.

1. 7т-Тт-Вб; 2. Любой ход — и назначивший семерную берет вышедшую под него карту маленьким козырем. Семерная на руках. Если же партнеры откозыряют (у них по два козыря, тогда как у заказчика три), то у играющего останется еще один. Он им берет любую карту, а потом забирает шесть взятков на трефу.

ВОСЬМЕРНАЯ

Здесь мы предложим вашему вниманию целую серию игр такого достоинства, поскольку цена восьмерика довольно высока по суммарному результату.

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

Снос: 8ч, 7ч

Играющим была заказана восьмерная с козырем в пиках. Ход чужой, а точнее, третьего игрока, который и завистовал. Во избежание ошибок противники выложили свои карты на стол. Игра пошла в открытую. Конечно, будь заказчик менее опытным, он бы при такой, можно сказать, отличной карте заказал девятёрную, а мог бы взять и все десять взяток. Но, обжегшись в свое время на молоке, стал дуть и на воду. И все же почему он не заказал девятёрную? Ну, во-первых, ход не свой, а это значит, что у него начнут выбивать козырей. И если их количество будет равно таковому у одного из партнеров, то есть опасность остаться без одной, а то и без двух взяток. Во-вторых, трефовая масть может также отложиться на одной руке у его соперников. В общем, он подсчитал, сколько взяток может отдать по максимуму. И не ошибся. Правило «лучше товарищ без двух, чем я без одной» этот игрок хорошо усвоил.

1. 76-К6-8п; 2. 8т-7п-7т; 3. 86-Т6-9п. Непостижимо! Как будто бы все рассчитал, даже с запасом, и вот тебе на!

Да, редки такие случаи в практике. Но они бывают. И вам наверняка встретятся. Ну а если бы козырем была заявлена трефа? Результат был бы при таком раскладе аналогичным. Посмотрите...

1. Т4-7т-9ч; 2. Тп-8п-7п; 3. Кп-9п-76; 4. Дп-Вп-86; 5. 10п-8т-96; 6. 10ч-Дч-Дт; 7. К6-9т-106; 8. Вч-Кч-Кт. И у заказавшего игру еще одна взятка на туза треф. Итого опять семь взяток.

Мы привели эту «историю» в разделе восьмерных игр для того, чтобы наглядно продемонстрировать, как нужно быть осторожным и осмотрительным даже в тех случаях, когда на руках вот такая прекрасная карта. И на старуху бывает проруха. При крупной игре, если имеется даже теоретическая опасность лишиться взятки, уж лучше недоказывать. И если расклад в вашу пользу, то хотя и запишете в пулю немного меньше, чем хотелось бы, зато выиграете за счет подсада вистующего.

Вот еще одна восьмерная, которую под силу решить совсем малоопытному игроку, если он внимательно ознакомился с нашим трудом, где аналогичные ситуации разбирались.

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

Снос: Дч, Вч

Была заказана восьмерная при козырной масти в трефах. Первый ход за заказавшим игру. Не стоило бы анализировать эту восьмерную, поскольку видно, что третья карта в пиках у заказчика берет взятку. А с семью взятками на козырях восьмерная обеспечена. И все же сделаем первые ходы, чтобы только что начавшие осваивать азы преферанса смогли убедиться в этом воочию.

1. Тт-7п-7т; 2. Кп-Тп-Вп; 3. Далее заказавший игру перехватывает ход своим козырем, отдает еще одну пику, а третья — это уже его взятка.

Переходим к следующему восьмерику.

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

Снос: К6, В6

Заказывающий игру (вторая рука) объявил восемь трефовых. Первый ход его. За вистами пошла третья рука и попросили «лечь» союзника. Игра идет в открытую. Сколько же взяток получит заказчик? Быстрый анализ показывает, что он может рассчитывать на восемь, и вот каким образом:

1. Тт-7т-7ч; 2. Дп-10п (или 9 — без разницы) -Кп; 3. Кч-9т-10ч; 4. Вп-9п-Тп. И пиковая восьмерка при одном из следующих ходов берет взятку. Итого игра получилась восьмерной. Конечно, заказчик совершенно верно, не зная расклада, решил идти на семь взяток.

Следующая восьмерная играется элементарно и рассчитана на «первоклассника». И все же мы ее приведем с последующим объяснением.

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

Снос: 7б, 7ч

Изоминка здесь состоит в том, что заказчик (вторая рука), независимо от того, кто первый ходит, вполне обоснованно заявляет восьмерную. Конечно, риск имеется, если на руке у одного из противников окажется четыре карты или в бубнах, или в пиках, да еще с тузами. При своем же ходе восьмерная — верная. И ее можно играть, объявив козырем пику или трефу либо сыграв бескозырку. При чужом же ходе, разумеется, следует заказывать не больше семи взятков.

Вот еще одна почти аналогичная ситуация:

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

Снос: Кч, Вч

Заказчик (а первый ход его) не совсем еще опытный; без всяких оснований объявил восьмерную игру с козырем в трефах. Игра ведется в открытую (вистует третья рука). Сможет ли он реализовать свой заказ?

Вот как развивался сценарий игры:

1. Тт-7ч-7т; 2. Кт-8ч-8т; 3. Дт-9ч-9т; 4. Вт-10ч-Дп. Но в этом случае у заказчика игру сыграет кроме Тп и третья карта этой масти. Он после сноса Дп выходит с Тп, далее с 8п, которая забирается противником, но следующий ход будет к нему под козыря, а значит, появляется возможность взять взятку на маленькую пику. Поэтому на четвертый ход с козыря противник

выкладывает Дч. 5. Тп-9п-Вп. И опять получается, что третья рука отдаст восьмую взятку на бубну — ведь у нее остаются старшие карты во всех некозырных мастях, которые придется разыгрывать. А это значит, что при одном из ходов (а именно в бубновую масть) соперник позволит заказчику взять две взятки на Тб и Дб. Итого восемь взятков у заказчика игры на руках. Но такой заказ, еще раз повторяем, рискован. Он был реализован благодаря удачному для заказчика раскладу.

Вот еще один довольно интересный расклад, который может привести к реализации восьмерной игры:

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

Снос: 8ч, 7ч

Была заказана восьмерная игра с козырной мастью в трефах. Ход — за третьей рукой. На руках у заказчика семь взятков, но если он не ошибется в тактике своей игры, то может взять и восемь. Посмотрим, что получится.

1. 7п (вот где зарыта собака). От поведения заказчика игру сейчас многое зависит. Что положить на 7п? Если туза, то надо ожидать ренонса в пиках, и последняя пика заказчика, а именно валет, будет побита маленьким козырем третьей руки. Понятно как? Заказчик, предположим, покрыл 7п своим тузом этой масти. Далее он должен ходить с козыря, который перехватывается тузом третьей руки, а та передает своему союзнику взятку на Кп; он же в свою очередь выходит с третьей пики, которая и забирается маленьким козырем третьей руки. Таким образом, казалось бы, берущий Вп не выполняет своей роли. А это значит, повторяем, что на 1. 7п-Дп заказчик, положив не туза, а даму, поступил дальновидно — Кп. Теперь ход второй руки. Она конечно же должна выйти под играющего с карты, которая будет побита козырем. 2. Дч-8т-9ч. Вот теперь можно ходить и с козыря. 3. Кт-10ч-Тт; 4. Вч-9т-Кч; 5. Дт-7б-7т. И, как видите, остальные взятки у заказчика восьмерную. Свою задачу он выполнил. А если бы, повторяем, на первый ход израсходовал Тп, то удовлетворился бы семью взятками.

ДЕВЯТЕРНЫЕ

Рассмотрим несколько вариантов девятрных игр. Вот один из примеров, когда заказавший девятрную, не будучи опытным игроком, не мог реализовать ее — не просчитал все возможные варианты:

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

Снос: 8ч, 7ч

При своем ходе девятрная была бы наверняка сыграна. Да и десятерную можно было бы заказать. Ведь расклады, когда на руке у противника находится четыре карты одной масти, встречаются довольно редко. Но и при своем ходе мало-мальски опытный игрок не стал бы заявлять о готовности сыграть десятерную. Слишком велик риск, а стоимость десятерной копируется по высшей категории. К тому же, как мы знаем, десятерная не играется, а проверяется.

Итак, на руках чистая девятрная, если заказавший ходит первым. Но здесь право хода у третьей руки. Вот как разворачивались события. Козырем была заявлена пика.

1. 76-К6-8п; 2. 8т-7п-7т; 3. 86-Т6-9п. Итого, играющий девятрную остался без двух взятков, за что и написал себе в гору солидное количество очков. А вистующий и его союзник плюсу-ют на него изрядное количество вистов. Виноват, естественно, заказавший девятрную. Он, видимо, забыл о том, что вначале следовало подсчитать, сколько он может отдать взятков при самом неблагоприятном раскладе. А это без труда определяется, если ход «дядин». Отдается по одной взятке на пиковую и трефовую масти. В крайнем случае можно было бы, мало рискуя, заказать восьмерную. В 80 процентах случаев такая игра была бы результативной для заказчика. Обо всем этом, садясь за игорный стол, особенно за тот, где цена виста довольно крупная, необходимо помнить. И не рисковать напрасно своим карманом.

Следующая девятрная:

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

Снос: 8ч, 7ч

Вторая рука заказала девять трефовых. Ход со стороны первого игрока, который и завистовал, приглашая союзника открыть карты (ведь на девятрной взакрытую крайне редко играют). Теперь заказавший игру видит, что он может остаться без одной — отдаются Дп и 10п. А значит, берет всего восемь взятков, оставаясь «без лапы». Расчет же здесь был сделан на то, что в один из последних ходов заказавший игру отдает Дп и ждет ответного хода также с этой масти. В этом случае и была бы сыграна девятрная.

Игрок, как видно, был малоопытным. И поступил опрометчиво, за что и наказал сам себя. Такого или примерно такого рода ошибки у многих из нас бывали. Но жизнь постепенно учит быть бдительнее к ее неожиданностям и непредвиденностям. Пример же, который мы здесь привели, относится «к начальной школе». Он наглядно демонстрирует, как не надо поступать.

Очередная игра в девятрную.

Подумайте сами и решите. Вот какие карты пришли первой руке, которая опрометчиво заказала девятрную с козырем в бубновой масти и... выиграла:

П —
Т Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7
Б Т, 7
Снос: 9б, 7б

Сами видите, что у заказавшего игру вылетело не то слово. А один из партнеров, имея на руках крупную бубну (и не одну), быстро завистовал и пригласил союзника открыть карты, что и было сделано. Заказавший же девятрную, хорошо подумав, решил не опротестовывать ошибочно заказанную игру. И... выиграл! Как это он сделал? Какой расклад был у его противников в данном случае?

Советуем вам разложить карты на столе и составить из них выигрышный для заказчика «пасьянс».

А расклад по козырям у противников был таков: у каждого из них на руках было по два козыря (не забывайте, что две бубнушки в сносе). К счастью, первый ход принадлежал заказавшему девятерную.

Вот как развивались события:

1. Тб — противники кладут на эту карту каждый по козырю. Теперь у всех осталось еще по одному козырю, в том числе и у играющего девятерную. 2. Заход с любой карты трефовой масти — и противники на нее выкладывают последние козыри. Вопрос решен. Девятерная с триумфом выиграна!

И наконец, последняя девятерная, представляющая определенный интерес:

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

Снос: 8п, 7п

Здесь не стоит и рассуждать о том, что при своем ходе третья рука объявила и сыграла бы десятерную либо при козыре в трефах, либо же без козырей (бескозырку). Но ход при этой сдаче принадлежит первой руке, то есть под игрока. Поэтому-то делающий заказ решил подстраховаться и объявил девять в трефах. Тут же о своем согласии бороться за вист высказалась первая рука, пригласив вторую «лечь» на стол.

Ну и интересная же получилась картина, правда, со знаком минус для заказавшего эту злополучную игру. Чего не ожидал — того уж действительно не ожидал! Не дай бог, как говорится, и врагу присниться. Вот тут уж яркий пример для объяснения правила перехода хода! Вот, посмотрите!

1. 9п-7ч-Вт; заказчику нельзя отбирать козыри. Он уже видит, что при этом может остаться без многих. Хотя в общем-то это и не изменит положения. 2. Тч-7т-8ч; 3. 10п-9ч-Дт; 4. Кч-8т-10ч; 5. Вп-7б-Кт; 6. Дч-9т-Вч; 7. Дп-8б-Тт. В итоге игрок получил всего 4 взятки. Проигрыш относится к разряду крупных. А если еще и на бомбе?!

ДЕСЯТЕРНЫЕ

Редко приходит счастье, когда игрок может заказать эту сверхигру. Мизеры приходят гораздо чаще. Такая игра, а тем более успешно сыгранная, запоминается надолго. Особенно надолго запоминается «верный десятерик», который на самом деле с треском провалился. Рассмотрим один из примеров такого рода. Напомним, что объявленная десятерная не играет, а проверяется. Итак, розданы карты. И вот какой оказался расклад:

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

Снос: 8ч, 7ч

Итак, первая рука объявила десятерную, назначив козырем пиковую масть. При этом и право первого хода у него. Оппоненты, раскрыв свои карты, начали проверку. И получилось, что заказавший десятерную остается без двух взятков. А если неправильно сыграет, то и без трех. Скажем, трижды зайдет в трефу и заберет ее, а четвертую трефу (если он рискнет и с нее зайти) отдаст на валета. И ответным ходом в черву вторая рука выбивает у заказчика козыря, которых теперь у последнего останется три. Он и их не успеет разыграть. И наберет меньше восьми взятков.

При таком раскладе лучше всего три раза откозырять, а потом на оставшийся один козырь у противника отдать Кб. В этом случае останешься только без двух.

Так что, заказывая десятерную игру, нужно быть крайне внимательным. Обязательно следует иметь в виду любую «дыру», которая у вас есть. Всегда стоит помнить, что у противника может быть четвертая (если и у вас их четыре) берущая карта в какой-либо масти. Конечно, почти в 90% случаев такой расклад, как у заказавшего десятерную, бывает выигрышным. Но и 10% невезухи могут основательно подпортить пульки. Они, возможно, обойдутся вам дороже, чем 90% реализованных десятерных. Не забывайте об этом!

А теперь предоставим слово заключительной в этой серии игре, которая всегда бывает тайной мечтой любого игрока.

МИЗЕРА

О многих нюансах этого звена игры мы уже говорили довольно подробно. Здесь же читатель, не заглядывая в шпаргалку, должен самостоятельно потрудиться. Только тогда это доставит ему удовольствие. Представленные здесь мизера способны решить не только игроки средней руки, но и те, кто только приобщается к преферансу, но уже успел, хотя бы в нашей книге, более или менее детально познакомиться с мизерами.

Вот первый из них, решение которого приблизит вас к получению «аттестата зрелости».

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

Снос: 10ч, 9ч

Естественно, при такой карте, пришедшей на первую руку, не объявить мизер — это, по крайней мере, несерьезно. Никто не поймет. Конечно, ход «дядин» (второй руки), но ведь прикуп-то должен быть «в жилу». Ну хотя бы одна карта. Пришло две карты в прикупе, которые и пришлось снести. Ну да ладно. Бланковая восьмерка ведь не так часто оказывается ловленной. А вот что получилось на самом деле. Ловящие мизер положили на стол свои карты, и тут мизерящий быстро понял...

1. Тг-10б-9т; туза бубнового третья рука пока не будет пускать в ход. Скорее всего, он понадобится для перехвата взятки. 2. Кт-9б-8т; 3. Дт-8б-7т; 4. Тп-Кб-Дп; 5. Кп-Тч-10п; 6. Дб-Тб-7б; 7. 7ч-8ч-Вп. Эта и остальные взятки у мизерящего. Очень, очень крупный проигрыш!

Еще один пример хорошо ловленного мизера:

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

Снос: 10ч, 9ч

Мизер объявила первая рука. Ход же у второй руки. Противники открыли свои карты и начали думать, как наказать мизерящего, если это, конечно, возможно. Кажется, придумали.

1. Тг-10б-9т (более крупную бубну оставил у себя третий игрок для возможного перехвата хода). 2. Кт-9б-8т; 3. Дт-Тч-7т; 4. Дб-Тб-8б; 5. Тп-Кп-10п; 6. Кб-8б-Вб; 7. 7ч-8ч-Вп. И остальные взятки также у объявившего мизер. Итого он отхватил пять взятков. И все это в гору! Как говорят, резко взлетел. Кстати, напомним, что такой случай, когда мизерящий получает больше трех взятков, называется «паровозом». В данном случае заказчику не повезло. При своем ходе он также не реализовал бы заказ (у него же 8ч в бланке, а остальное, включая 7ч — у одного из противников). И все же проигравшего осуждать не будем. Кто из нас отказался бы сыграть мизер на такой карте?! Здесь тот редкий случай, когда человеку просто не повезло.

Вот еще один мизер, относящийся к классическому «паровозному» типу:

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

Снос: Дт, Тч

Здесь поймать мизер не составляет большого труда. И те, кто освоил систему проноса, сразу увидят, как это можно сделать.

1. Тп-10п-Вп; 2. Кп-8п-Кб (пронос); 3. Дп-7п-10ч (еще пронос).

Хорошо видно, что пики и бубны вышли из игры. Теперь труд заметно облегчается: 4. 7ч-8ч-Дб (еще один, и последний, пронос в бубну). Все остальные, включая под номером 4, взятки у заказавшего мизер. Семь взятков! Это почти рекорд при такой игре за столом.

Представляем вашему вниманию еще один мизер, где используется принцип параллельного проноса, когда карты одной масти проносятся как мизерящим, так и ловящим. Эту процедуру начинающим необходимо хорошо освоить, а главное — всегда видеть при раскладах, в которых этот принцип применяется.

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

Снос: Тч, Кч

Заказавшему мизер приходится выбирать вариант сноса. Очень часто при таком сочетании карт в одной масти, как Т, К, 8, 7, третий король (а не так уж и редко и третья дама) берут взятку при заказном мизере. Поэтому мизерящий решил снести Тч и Кч. А вот «дыра» в ликах также представляет опасность, тем более при чужом ходе, но она встречается реже, чем вышеописанная ситуация. Это и учел заказавший мизер. На первый взгляд казалось бы, что при таком раскладе мизер неловленный. Но более опытные игроки заметят «дыру» и быстро сориентируются, как можно ее использовать на благо игорного стола. Попробуйте и вы наказать мизерящего. Уверен, что вы уже сможете это сделать. Вы ведь уже «проходили» правило параллельного проноса. Вот и примените его сейчас. А мы тем временем даем ответ на этот вопрос.

1. Тб-8б-Вб; 2. Кб-7б-10б; 3. Вч-8ч-Дч; 4. 10ч-Дб (вот он, первый пронос); 5. Кт-Вт-8т; 6. Дт-Тт-7т; 7. 10т-Кп-Тп (параллельный пронос); 8. 9т-Вп-Дп (второй параллельный пронос); 9) 9п-... и одну взятку берет мизерящий.

А теперь — за вистами!

В этом разделе мы приведем немало раскладов, где один из игроков заказывает ту или иную игру — от шестерной до девятерной. Ваша задача — как можно больше забрать взяток у заказчика, то есть борьба пойдет за висты. Слово «борьба» относится прежде всего к противнику. А если с вами включился в борьбу за висты союзник по данной игре, то здесь нужно объединять усилия. Надо помнить одно компанейское правило преферансистов: игорный стол не должен страдать. Он должен быть более прибыльным. А точнее говоря, нельзя без достаточных к тому оснований лишать союзника взяток, вистов. Там, где есть возможность наказать заказчика игры, там нельзя игнорировать интересы стола. Так что вистующим при любой возможности прежде всего нужно объединять усилия в борьбе с «основным

врагом». Но, с другой стороны, когда вы видите, что можете остаться без своих законных вистов, то, само собою разумеется, упускать их не следует. Главное требование к вистовым «сражениям» — их целесообразность. Так, чтобы не дать заказавшему игру получить лишнюю взятку, следует не брать взятку, которую уже взял другой вистующий. Итак, надо стараться играть против заказчика игры так, чтобы не страдал стол и вы. После небольшого вступления приступаем к разговору по существу.

Розданы карты, и определился лидер, который заказал ту или иную игру. Вот на каких картах он это делает:

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

Снос: 8ч, 7ч

Играет, как мы видим из таблицы, первый партнер. Он заказал восьмерную с козырем в трефах. Сколько же взяток возьмут вистующие? Первый ход за игроком под номером 2. Судя по раскладу, у заказчика полная уверенность, что он выполнит поставленную перед собою задачу. А события между тем начали развиваться в следующем направлении: вистующий, предложив союзнику играть в открытую, увидел, что что-то можно, скорее всего, поиметь у противника в пиковой масти, то есть лишить его той взятки, на которую он рассчитывал. И, как говорят, процесс пошел. 1. 7п-Вп-Кп; 2. Кт-8п-Тт; 3. Кч-9ч-Тч; 4. 9п-7т-Тп. Противники забрали все же третью взятку у заказчика, лишив его надежды на выигрыш. Заработанные и проигранные очки пошли в соответствующие зоны пульки.

Игра продолжается. Следующая сдача принесла такие карты:

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

Снос: 8ч, 7ч

Игрок под номером один заказал шестерную, объявив козырем трефу. Первый ход принадлежит второй руке. Игра пошла в открытую. За вистами пошел третий игрок. А вторая рука, хотя и имеет шансы заработать висты на своих картах в бубновой и червонной мастях, «уважая стол», раскрыла свои карты, объединившись, таким образом, в более тесный союз с вистующим. И стало ясно, что трио Д, В, 10 в пиках не получит взятку, на которую рассчитывал заказавший шестерную.

1. 7п-Тп-10п; 2. Кп-Вп-8п; 3. Кч-Вч-Тч; 4. 9п-7т-Дп (что соперники планировали, то и сбылось). И у них будет еще одна взятка на Кб. Итак, вместо шести получилось пять взятки. Незапланированный недобор.

Переходим к следующей партии.

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

Снос: 9б, 8б

Было заказано семь взятки при козырной масти в пиках. Первый ход делает второй игрок.

Если бы заказавший игру был на первой руке, то при своем ходе взял бы восемь взятки. Но, увы, ход противника. Вот почему была заказана только семерная. Итак, заходит вистующий.

1. Тт-7т-Вт; 2. 8т-9п-Дт; 3. Тб-Кб-7б. И больше взятки у вистующего нет. Все разошлись мирно.

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

Снос: 8ч, 7ч

В этой игре заказано было семь трефовых. Первый ход за вторым игроком. На сколько взятки может рассчитывать вистующий?

При своем ходе играющий семерную заказал бы вместо нее восьмерную и выиграл ее. Но при чужом ходе он проявил обоснованную осторожность. И правильно сделал — судя по раскладу. Он не в его пользу. Знать бы заранее, можно бы ограничиться шестерной. По-игроцки и надо было бы это сделать. Но слово сказано, а оно в преферансе имеет силу закона. Началась игра.

1. Тп-7п-Вп; 2. Вп-7т-Дп; 3. Тб-Дб-7б; 4. 8б-Кб-8т. Марьяж у заказавшего семерную не выполнил своей роли. И он остался «без лапы». Вистующий же себе в актив записал соответствующее количество вистов.

Продолжаем дальше:

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

Снос: 8ч, 7ч

Заказавший игру объявил семь треф. При своем ходе он бы спокойно мог объявить и восемь. Но он сидит на третьей руке. И, неоднократно «обжигавшись на молоке», теперь стал более осторожным. Кому же не хочется играть наверняка! Лучше меньше да лучше, надежнее. За вистами пошел второй, сидящий слева от него игрок. И пригласил открыться партнера, что тот и сделал. На сколько же взятки может рассчитывать вистующий? Видя свои и товарища карты, он прикинул, что в трефах и бубнах ничего не будет. В пиках же наверняка одна взятка. Да и в червах не менее одной. Почему? Да потому что у заказавшего вся оставшаяся пика (четыре карты) и трефа (также четыре). Это уже восемь карт крупной масти, из которой он отдает на Тп. В бубнах у него наверняка оставлен туз. Это девять карт. А десятая — в червах (ведь у него в этой масти должно быть три карты, а значит, одну, не берущую взятку, он однозначно оставил). Итого у заказавшего игру можно взять не менее двух взятки, что достаточно при семерной. И пошла игра.

1. Тп-7п-10п; 2. 9ч-Тч-Кч; 3. 8п-Вп-7т. Итого у заказавшего игру вистующий взял три взятки. Все довольны. Следующая игра:

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

Снос: Дб, Вб

Первый игрок объявляет семь трэф. Второй говорит: «Вист». Третий: «Пас». Игра идет в открытую. Вистующий уверен, что возьмет не менее двух взяток (обязательно в пиковой масти на своего туза и, скорее всего, в червонной, в крайнем случае в бубновой, а значит, эти масти нужно до конца игры придерживать). Первый ход ясен — в пику. Смысл таков: попробовать заставить заказчика игры взять на трельяже пиковом только одну, а не две, как последний рассчитывал, взятку.

1. Тп-9п-Вп; 2. 7п-10п-Дп. Теперь заказчику так и так придется разыгрывать козырную масть. 3. Кт-Тт-8т; 4. 8п-7т-Кп. Противниками получено уже три взятки. Да и на червонной масти светит одна. Можно теперь не без удовольствия потирать руки. И заказчика наказали, и сами заработали неплохие висты.

Идем дальше.

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

Снос: 8ч, 7ч

Играющий заказал восемь взяток с козырем в пиках. Ход не его, а второго игрока. При своем ходе он спокойно сыграл бы девятёрную. А при чужом, конечно, нельзя. И это понятно: скажем, первый ход будет в пику (тузом), а потом еще в эту же масть, которая забирается маленьким козырем противника. Ясно, что заказ на восемь взяток — это максимум. Пошла игра.

1. 9п-7п-Тп; 2. Кт (естественно, надо козырять) — Тт-7т; 3. 8п-8т-10п. Дальше играть нет смысла. Все при своих.

Переходим к следующей игре:

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

Снос: 8ч, 7ч

Игра переходит в руки второго партнера, который объявил: «Простая трефа». Завистовал третий игрок, а первый спасовал. Так что игра пойдет в открытую. На что можно рассчитывать в вистах? Если ход первого игрока? Ясно, что заказавший игру отправил в снос маленькую черву — она ему не нужна. А это значит, что можно свои шансы конкретизировать. Противникам видно, на что можно рассчитывать. С первого же хода у заказчика выбивается козырь. И козырей становится поровну у ведущих борьбу за свою игру. А это чревато потерей многих взяток. Но пусть игра рассудит, кому что достанется.

1. Дч (с туза не следует, так как на последнем этапе возможна передача на него хода) — Вт-10 ч (козырей сравнивали, что резко ухудшило положение заказчика); 2. Кп-7п-Тп (козырять нет смысла, да, кстати и этот ход уже ничего не изменит в стратегии игры); 3. 9ч-Дт-Вч; 4. Тт-7т-10т (заказавший этим ходом рассчитывал на последнем этапе обязать зайти третьего игрока с бубны, а это дало бы дополнительную взятку на Кб); 5. Кт-8т-8п; 6. Дп-9т-9п. И все стало ясно. У заказчика игру не получилось шести и ему пришлось ограничиться четырьмя. Не повезло с прикупом, на который он делал расчет. А такого рода расчеты нужно делать осмотрительно. Всегда следует ориентироваться только на свои силы. При торговле, правда, можно интуитивно прочувствовать прикуп. Но для этого нужен опыт и не один год стажа в преферансе.

Попробуйте разобраться со следующим раскладом:

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

Снос: 8ч, 7ч

Первый игрок объявил семь вторых (напомним, что это семь взяток в треновой масти). Третья рука завистовала, предложив второй «лечь». Первый ход третьей руки. Сколько взяток могут иметь здесь противники? Ходом под козыря (с червы, которая, понятно, у сделавшего заказ на игру в сносе) выравнивается количество трэф. А дальше... пусть покажет механика игры. Если б был ход заказавшего игру, то семь взяток его: 1. Дп-Кп-7п; 2. 9ч-10ч-Вт; 3. 9п-8п-7т; 4. Вч-Дт-Кч; 5. Тт-10т-8т; 6. 10п-Тп-9т... и остальные взятки у «хозяина». Он отдал всего три виста. Ну а если, как в данном случае, ход чужой? Тогда выходит:

1. Тч-Вт-9ч; 2. Дп-Кп-7п; 3. Кч-Вч-Дт; 4. Тт-Пт-7т; 5. 9п-8п-8т; 6. Дч-Кт-Тч; 7. 10п-Тп-9т. И у заказавшего играют две бубны и пика. Получились те же самые семь взяток, а у противника три виста.

Следующий расклад:

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

Снос: 8ч, 7ч

Второй партнер объявил семь трэф. Первый ход за третьим игроком. На что можно рассчитывать вистующему? С чего ходить? Если делать ренонс в пиках, то заказавший игру берет шесть взяток, при условии что противники делают задуманный ренонс при помощи передачи хода в червовую масть. Ну а если пойти под козыря, как это и приветствуется в преферансе? Может, в этом случае играющий останется больше, чем без одной взятки? Попробуем!

1. 9б-Вт-7б; 2. Вп-7т-7п; 3. Вч-Дч-Дт; 4. Тт-8т-8п; 5. Кт-9т-9п; 6. Дп-10т-10... И становится ясно, что играющий берет только четыре взятки. Не пришла нужная карта из прикупа. А самое главное, что ход чужой. И это всегда нужно иметь в виду. Видите, какие «подарочные» расклады бывают? А это ведь в преферансе не редкость. Еще раз напоминаем: всегда, тем более не при своем ходе, вычислите, сколько взяток вы отдадите вистующим при самом неблагоприятном для вас раскладе.

Лучше недозаказать, чем переказывать. Лучше наказывать вистующих, чем себя.

Идем дальше:

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

Снос: 8ч, 7ч

Объявлено семь вторых. Это сделал первый игрок. А третий, разумеется, завистовал, пригласив открыться второго, что и было сделано. Теперь легко определиться в своих возможностях.

Вистующий быстро понял, что играющему семерную можно дать семь взяток, а можно и восемь, лишив таким образом себя дополнительного виста. А поняли ли вы это? Надеюсь, да. Попробуем в этом убедиться воочию.

Итак, чтобы претворить задуманное в жизнь, решено: 1. 7т-8т-Дт; 2. Тт-9п-9т. Две взятки уже имеется. И теперь при заходе играющего в третью бубну последняя берется восьмеркой этой же масти его противником. У вистующих три запланированные взятки. Но если бы они стали ходить под козыря (скажем, с карты червонной масти), то у заказавшего игру взяток было бы восемь, так как его третья восьмерка в бубнах была бы бита козырной дамой. Всегда нужно изыскивать резервы для получения большей выгоды от игры. Так вот «по копеечке» на каждом дополнительном висте, взятом вистующими в результате продуманной тактики игры, смотришь, и набегал целый «рубль» при окончательном расчете. А самое главное — то, что игроки, проявив изобретательность, получили удовольствие от игры.

Пошли дальше:

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

Снос: 8ч, 7ч

Здесь ход второго игрока. А третий заказал шесть вторых. Даже при своем ходе он с имеющейся картой, несмотря даже на удачный для него расклад, не смог бы ничего большего выжать из своей карты. Игра идет в открытую. Вистует первый игрок (у него во всех мастях есть что взять). Второй спасовал и, по просьбе вистующего, открыл карты. Теперь все стало на свои места. Быстро был определен снос в червонной масти. План игры готов. Его и претворяют в жизнь.

1. Само собою разумеется, вистующему необходимо сделать ход с козыря, иначе заказавший игру выбьет второго козырного короля третьим ходом в пику... 8т-Тт-7т. 2. И с чего бы ни стал заходить заказавший игру, он возьмет всего пять взятки, оставшись, таким образом, без одной. А если бы противники пошли ему под козыря с червы, то тогда играющий получил бы заказанные взятки. Значит, перед началом игры следует четко определиться, стоит ли зайти под козыря заказчику, или же есть смысл сразу же разыграть козырную масть. От этого очень часто зависит и результат игры. Не торопитесь, но и не слишком долго думайте при выборе тактики. Теперь, когда вы уже хорошо знакомы с многочисленными вариантами раскладов, вам уже такое под силу. А раз так, то вы гораздо реже будете допускать ошибки.

И еще один вариант, близкий к предыдущему. Уверен, что вы найдете верное решение, и притом довольно быстро.

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

Снос: 8ч, 7ч

Играющий под номером три, так же как и в предыдущей игре, заказал шесть взятки в трефовой масти. Вистует первый игрок. Игра идет в открытую. И опять та же задача: сколько взятки можно забрать у заказавшего игру? Начались рассуждения. Снос, конечно, известен, тут и ежу ясно. А вот с чего сделать первый ход? Можно пойти под козыря с червы, но что это даст? Ведь у заказчика козырей много. И он, разыграв свою пику, повыбивает козырей у вистующего, не дав ему в них ни одной взятки. Значит, надо самим выйти с козыря, иначе шестерная игра у заказавшего обеспечена. Так и сделаем.

1. Кт (ход первого игрока)-9ч-Тт; 2. Тп-8п-10п; 3. 7п-7т-Вт; 4. Кт-Кч-8т. Теперь играющий вынужден отдать две пики и две бубны, оставшись, таким образом, без одной. В противном случае, повторяем, он бы сыграл свою. Еще раз подчеркиваем: если есть хоть малейшая возможность (а ее всегда нужно искать), то используйте ее, не оставляя никаких шансов противнику на получение дополнительной взятки.

Снова задача на ту же тему:

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

Снос: 8ч, 7ч

Третий игрок не унимается. Идет карта, и он заказывает шестерную в тот же самый козырь — в трефу. Вистует второй игрок. Свои открытые карты противники выложили на стол. И стали думать: что можно взять, а что отдать, тем более что ход под играющего — от второго игрока. Заходить с козыря не имеет смысла, ибо он при данном раскладе полностью не выбивается, а это значит, что один из них (Д или В) берет взятку. Самый лучший ход здесь — это в пику, что даст возможность сыграть бланковому козырному королю. А это в свою очередь принесет дополнительные взятки противникам, так как их малый марьяж (Д и В) козырной масти берет две взятки. Так и решили.

1. 9п-Вп-Дп; 2. Тп-10п-Кп; 3. 7п-Кт-Тт. Вот теперь козырные Д и В выигрывают, принося два виста. Да и третья бубна заказавшего игру отдается. И он остается без взятки. При другом ходе игра получилась бы своя.

А вот другая игра, уже покрупнее:

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

Снос: 8ч, 7ч

Третий игрок решил наверстать упущенное. У него же «пятиминутка». И он, поторговавшись с первым, объявил семь вторых. Опять козырь трефа. Надежда была на то, что третья дама козырная вряд ли будет на одной руке, а если и будет, то ее можно достать третьей червой. Вистующий (первый игрок) «положил» своего союзника на стол. Стало видно, что все козыри у заказавшего семерную берущие. А кроме того, играют Тб и Кб, то есть набирается семь взяток. Ну а если подумать получше? Кажется, выход найден. Можно сделать так, чтобы один из козырей у вистующего заиграл. Перед тем как смотреть ответ, найдите самостоятельно решение. И вы не дадите заказчику выполнить поставленную им задачу. Получилось! Тогда проверим, совпадают ли наши планы.

1. Тп-9п-Вп; 2. Кп-10п-Дп; 3. 7п-10т-Кт (вот что и имелось в виду!). Теперь заказавшему семерную придется отдать одну взятку в трефах, одну — в бубнах и одного козыря. Он остался без одной. Ну а если бы первый ход сделать играющему под козыря, то есть пойти с червы, то заказная игра легко реализовалась бы. Так что еще раз подчеркиваем: прежде чем выбивать козырей у заказчика, подумайте — нет ли более рационального варианта. И если каждая следующая игра будет сопровождаться такого рода рассуждениями, то откроется много шансов на положительный для вас исход партии...

Идем дальше:

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

Снос: 7б, 7ч

Ну что ж. Мы привыкаем уже к тому, что третий игрок заказывает игру. Оставляем это в силе. Для нас удобна такая расстановка. Сейчас заявляется игра шесть трефовых. Вистует первый игрок. И, по традиции, игра пошла в открытую. Начинаем думать. Ходит первым игрок, сидящий справа от заказчика. Понятно, что две взятки будут в козырной масти и одна в пиковой. Ну а если копнуть поглубже? Так оно и есть. Еще две взятки можно получить на трефах, разрушив марьяж так, что-

бы он не принес ожидаемых дивидендов, которых ожидает заказчик. Теперь все становится на свои места. Действуем!

1. Тп-Вп-Дп; 2. 10п-Вт-Кп. И две взятки берутся на козырные Т и К. Играющий остался без взятки. Теперь, когда вы уже опытный, такой возможности, надеемся, не упустите.

Вот еще один небезынтересный расклад:

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

Снос: 8ч, 7ч

Первый ход за третьим игроком. Первый же игрок, которому с прикупом не повезло, объявил шестерную в трефах. Как видим, у него на руках не более пяти взяток. Вистует, понятно, второй игрок, который и предложил союзнику сыграть в открытую, на что получил согласие. Сколько же взяток можно забрать у заказавшего шестерную?

Первый ход для вистующего ясен — не дать сыграть второму королю в пиковой масти.

1. Дп-Кп-Тп; 2. 7п-10т-Вт (передача хода третьему игроку с целью не дать взятку и на второго короля в бубновой масти); 3. 7б-Вб-Дб; 4. Тб-Кб-8б; 5. Тч-10ч-9ч. Игра закончена. Вистующий взял пять взяток, а играющий шестерную остался без одной.

Решите, не заглядывая в ответ, следующую игру. Сколько вы здесь собираетесь набрать вистов?

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

Снос: 8ч, 7ч

Первый партнер заказал шестерную в трефах, второй выразил готовность пойти за всеми вистами, получив согласие тре-

тьего. Игра идет в открытую. Снос, конечно, определился сразу же. Вистующий должен предпринять усилия, чтобы его второй козырь (король) имел возможность получить взятку. Если же дать возможность заказавшему игру сделать третий ход с пики, то козырный король не сыграет. Но дело здесь не в этом, поскольку у «хозяина» пиковый трельяж, а это, при правильной игре и отсутствии существенных препятствий, всегда две взятки. В данном случае для этого нужно у противника выбить козыри — тогда этот вопрос решится элементарно. Все зависит от грамотности ведения игры. Итак, первым ход делает третий игрок. Конечно, нужно зайти с червы.

1. Тч-Кч-9ч; 2. 8п (отличный ход!)—Вп-Тп; 3. 9ч-Дт-Тт (хотел вистующий хотя бы одну взятку иметь на трефах, а теперь будет иметь две). Продолжать игру нет смысла — и так все ясно. Никто не подсел. Вистующий сумел взять все положенные на шестерной взятки. В малоопытной компании могло быть совсем по-другому.

А вот, на наш взгляд, довольно интересный расклад, который противникам заказавшего игру доставит немало удовольствия.

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

Снос: 8ч, 7ч

Игру заказал третий партнер. Он объявил девять треф. Если бы был его первый ход, то он смело пошел бы на десятку. Игра крупная, и нужно быть крайне осмотрительным. Десятерную не на своей руке (а первый ход у второго игрока) даже при такой карте заказывать нельзя. Например, на одной руке может оказаться четыре козыря. И если первым ходом (при отсутствии у заказчика масти — в данном случае червы) лишить его козыря, то дело пропало — он, по-хорошему, останется без одной. Поэтому-то была заказана девятая. Противники заняты поиском возможностей, во-первых, взять свою взятку, а во-вторых, если удастся, наказать дерзкого партнера. Кстати, если бы завистовали двое, то девятая была бы сыграна.

1. 9ч-Вт (о чем и говорили!)—7п. Теперь проблемы возникли у заказавшего девятую. Он теперь не успеет разыграть козырей. Беды уже не избежать.

2. Тп-7т-8п; 3. 10ч-Дт-7б; 4. Кп-8т-9п; 5. Вч-Кт-8б. А далее все ясно. Заказавший остается без пяти взятки! Он сумел взять только четыре. Ну-ка представьте, вернее, подсчитайте, во что это выльется заказавшему? А если к тому же договорились писать и за невзятие, да спасовавший ради интересов стола также запишет висты. А если игроков было четверо, то и сидящий на прикупе поимеет энную сумму. Не будем обвинять заказавшего такую хорошую игру. При любом другом раскладе шансов сыграть ее было бы очень много.

Вот еще одна интересная игра:

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

Снос: 7б, 9ч

1. Тп-Вп-7п; 2. 8п-Дп-7т. Далее вистующий берет еще две взятки на Тт и Дт плюс еще одна бубна. Итого играющий «без лапы».

А теперь представим, что первый и второй игроки поменялись местами. Сколько здесь светит вистующему? Правильно, у заказчика забирается пять взятки. Сначала ход в пичку. Потом еще в эту же масть, которая забирается маленьким козырем. Дальше ход со второго маленького козыря. И Т и Д козырные берут две взятки. Да еще на бубну одна. Как видим, и в данном случае играющий недобирает одной взятки. Как говорится, от перемены мест слагаемых сумма не изменилась применительно к этому варианту. Продолжаем дальше.

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

Снос: 8ч, 7ч

Первый партнер на пришедших к нему картах мог объявить только семь трэф. Сколько взяток возьмет при таком раскладе вистующий, если первый ход делает третий партнер?

При своем ходе, как говорится, нет проблем. Играющий три раза откозыривает, тем самым освобождая своих оппонентов от всех козырей. И далее он отдает одну взятку на пиковую масть и снова козыряет. Кроме того, отдает Кб и Вб и успешно реализует свою семерную. А вистующий берет три взятки. Получилась своя игра.

Все сказали «пас»

О расписовках мы подробно говорили выше. Здесь же проведем своего рода контрольную работу. Примеры приводятся из того расчета, что их следует решать игрокам, приобретшим первые опыты в преферансе в кругу друзей. Усвоив вышеизложенные рассуждения о механизме проведения тех или иных преферансных операций, вы без труда сумеете набрать минимальное количество взяток при самых различных вариантах расписовок.

Вам пришла следующая карта:

П: Т, 8, 7
Т: Т, 10, 9, 8, 7
Б: К, В
Ч: Т, К

Все игроки, в том числе и вы, сказали «пас». Право первого хода за вами. Ваша тактика?

Вы уже твердо усвоили, что при первой возможности следует отобрать свои взятки, иначе, если этого не сделать своевременно, вам дадут и обязательные свои, и чужие.

У вас закончилась минута на размышления. Делайте ходы. Сколько же взяток вы поймали? Пять? Проверим.

Вначале отбираем черву. Это две взятки. Затем — бубну. Почти в 90% случаев вам отдают более мелкие карты. Итого уже четыре. И пятая — на туза пикового. Правда, не будет ошибкой, если вы перед этим зайдете с маленькой трефы. Ее у вас возьмут. И, возможно, кто-то сделает ход в отсутствующую у вас масть. Тогда вы снесете Тт и ограничитесь четырьмя взятками. Но стоит ли рисковать? Предположим, что две трефы в снос. Тогда, отдав маленькую трефу, ждите хода противника. Если пошли в пику, придется перехватить. Ничего не подела-

ешь. В большинстве случаев при наличии таких карт, как у вас, приходится брать пять взяток.

Следующая расписовка. Сейчас у вас такая карта:

П: Т, К
Т: 10, 9, 8, 7
Б: 9, 7
Ч: 9, 7

Это задача для «первоклассника». И решается элементарно. При своем ходе нужно немедленно забрать две взятки на пиках. Остальные же легко отдаются другим партнерам. Правда, есть небольшое добавление. С чего зйти? Чтобы исключить даже малейший риск, следует сделать выход с любой карты трефовой масти. Все они у вас младшие, так что любую карту заберет один из ваших товарищей. Не стоит рисковать ходом с 9б или 9ч, ибо если у кого-то на руках имеются все остальные карты этой масти, то он заберет вашу карту себе. Отберет потом трефу, черву или пику (смотря с чего вы зашли: если с червы, то у вас отберут бубну и наоборот), а чуть позже на оставшуюся у вас девятку могут дать взятку и, возможно, не одну. Так что всегда нужно просчитывать возможные варианты, включая и редко встречающиеся.

А теперь поступим по-игроцки. И сдадим карты всем трем партнерам.

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

В прикупе: Тб, 10ч

Вы игрок под номером один. Ваш первый ход. Все спасовали. Оно и понятно: ни у кого нет карты даже на шестерную. Прикупа, естественно, никто не видел. На это следует сделать поправку. К тому же и карт соседей вы также не знаете. Игра, таким образом, идет вразкрытую.

Помните правило «отбери сначала свои, иначе получишь и свои и чужие»? Но, как и во всех правилах, здесь есть свои исключения. Здесь именно такой случай.

1. К6-Д6-В6. Первый ход был очевиден. А второй? Если пойти с Тт, а потом и Вт, то, скорее всего, вы получите две взятки. А на семерку можете не успеть отдать, поскольку, во-первых, трефа могла разложиться пополам между вашими соперниками, а к тому же одна из карт этой масти может лежать и в прикупе. Лучше уж на этой масти подождать хода другого игрока. То же самое касается и червонной масти. На К и В вы также можете получить две взятки, что всегда успеется и при чужом ходе. Но при нем есть немалая вероятность получить не четыре взятки на трефах и червах, а только две или даже одну. Так что лучше не трогать эти масти, при имеющейся у вас возможности для этой цели использовать заведомо берущуюся партнерами карту в пиковой масти. 2. 8п (это лучше, чем пойти с 10). Скажем, оставшая пика на руках у одного партнера да плюс одна карта этой масти в прикупе. В этом случае на вашу пиковую десятку сбросит 9п один партнер, а крупную карту другой масти — второй. Так что разумнее сделать ход с 8п или 7п — Тп-Дп; 3. Кп-Вп-10п; 4. 9п-Кт-7п; 5. Дч-Тч-Кч (о чем мы и говорили выше. Вы избавились от лишней взятки, отдав сейчас Кч другому); 6. 10т-Вт-9т. Ничего не поделаешь. Теперь нужно выйти с Тт; 7. Тт-Дт-8ч; 8. 7т-8т-10б; 9. 7б-9б-... и все оставшиеся взятки у третьего игрока. Вы избежали лишней взятки, нарушив правило «отбери сначала свои». Когда в другой масти имеется при крупной карте прикрытие из семерки той же масти, тут риск вполне оправдан. И это нужно в практической игре учитывать... В каждом отдельном случае нужен свой, индивидуальный, подход. От себя мы можем только добавить: не всегда, а когда это целесообразно лично для вас и для интересов игорного стола.

Еще одна распасовка:

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

Прикуп: Тб, 7ч

Вы первый игрок, и ваш первый ход. Тактика уже ясна. Сначала постараться отобрать свои взятки. А это значит, что нужно начинать с бубны.

1. Кб-10б (сосед оставил Дб для возможного перехвата — у него ведь карта далеко не важнецкая)-10т (тоже туз оставлен для возможного перехвата). Никто не взял вашего короля тузом, значит, он, скорее всего, в сносе; 2. Вб-10б-Тт; 3. 8б-7б-9т; 4. Дт-Кт-Дп; 5. 8т-8п-7т (теперь можно и отдать 7т — этой масти уже нет у противника). Вот вы и ограничились тремя взятками. Если бы вы не стали разыгрывать бубновую масть, то, скорее всего, при таком раскладе у вас также было бы три взятки, возможно, четыре. Бубна ваша могла бы уйти и на черву — ведь когда-то ее стали бы разыгрывать. Но лучше уж не надеяться на это. Вы поступили по-игроцки. Последняя распасовка:

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

Прикуп: Тб, 8ч

Ход сегодня не ваш. Его делает третий партнер.

1. Дб-Вб-10б; 2. Тт-Дт-Кт; 3. 10т-Вт-9т; 4. Кб-9б-Кп; 5. 8б-7б-8п; 6. 7т (если 8т не в сносе, то отлично. Но лучше, возможно, был бы ход с 10п — тогда была бы уверенность, что дело ограничится одной взяткой)-8т-... И больше у вас нет взятки.

О ситуациях

Здесь будут приведены несколько раскладов карт, которые нередко встречаются у заказывающего ту или иную игру. Этот раздел имеет сугубо практическое значение, поскольку существует необходимость выбора при объявлении желаемой вами игры. Построенный вами план (первый ход будет за вами) позволит более рационально и с наибольшей выгодой для себя сделать заказ. Получив карту на первой руке, надо быстро включиться и принять нужное решение. Не забывайте о том, что расклады могут быть у партнеров самые непредсказуемые. Поэтому делайте заказ на такую игру, которая даст вам максимум выгоды и минимум потерь. Главное в преферансе перед объявлением игры — не перезакзать. Продумайте, что можете отдать вистующим. Не забывайте, что очень часто на руках у

противника встречается третья дама, а не так уж редко и четвертый валет. На это следует делать соответствующую поправку, особенно при заказе крупной игры. Еще раз вспомните, что «уж лучше друг без двух, чем я без одной». Итак, поехали.

К вам пришла следующая карта:

П: Т, К, Д
Т: Т, 10, 9, 8, 7
Б: 10, 9
Ч: 10, 9

Какую игру заказать? Что отправить в снос? Ну, на первый вопрос вы уже смело можете ответить. По-игроцки надо объявить шесть вторых, хотя шансов на семерную также много. Но, предположим, ход не ваш, а на руках у одного из партнеров козырный трельяж. Это значит, что две взятки на своих козырях теряются, то есть игра получается шестерной. Или же, скажем, у одного из вистующих нет пиковой масти. В этом случае можете потерять и тут взятку. Так что лучше объявить шестерную наверняка и благополучно сыграть ее. Да при этом еще (а вероятность здесь большая), оставить «без лапы» вистующего. Но при такой карте, как у вас, скорее всего, вистующий пойдет лишь за двумя взятками, если у него не будет крепкого тыла. Но вы ничего не теряете.

Теперь, заказав игру, нужно определиться со сном. Что же вы решили? При данном раскладе лучше снести одну бубну и одну черву. Почему? Если вы оставите две карты одной масти, то вистующий может пройти два раза в эту масть, отобрать ее у вас и сделать следующий заход с карты этой же масти. А это значит, что на нее пойдет один козырь, скажем, валет противника. Вам же придется положить на него своего туза. Теперь у партнера может быть на одной руке как король, так и дама козырные, которые отберут у вас две взятки. Так что по-игроцки надо снести по одной карте в каждой неберущей короткой масти.

При таком раскладе, как у вас (тем более что и первый ход за вами), лучше откозырять. И все быстро прояснится. Или вы возьмете шесть взятков, или сыграете семерную.

Попробуйте теперь разобраться еще в одной небольшой «головомолке». У вас на руках такая карта:

П: Д, В, 10
Т: Т, К, Д, В, 10, 7
Б: К, В, 8
Ч: —

Вы заказали игру. Что нужно отправить в снос? Ход будет не ваш. Здесь нет сомнений: снести надо две карты в пиках. И это объясняется просто. Если вы так не сделаете, то вистующие два раза делают ход в пику и отбирают ее. Они и третий раз в нее зайдут. А это значит, что один из партнеров возьмет вашу даму маленьким козырем. Вы лишитесь, таким образом, одной взятки.

Но вы все-таки поступили разумно и отдали в снос две пики. Тогда ваш король в червах может на второй заход иметь взятку, что часто и бывает. А вот при своем ходе надо в снос отправить две червы, а затем отобрать у вистующих козырей и разыграть малый трельяж. И третья дама вам принесет взятку.

При своем ходе здесь игра семерная, при чужом — только шестерная. Постарайтесь не забывать такого правила. Это ведь преферанс, и ошибка такого рода недопустима, ибо наказуема. Она отрицательно отразится на вашем кармане.

А теперь попробуйте разобраться с ситуацией, можно сказать, средней сложности. На стол легли следующие карты:

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

Снос: 8п, 9б

Первая задача. Начинаете играть вы (сидите на первой руке). Что бы вы заказали и какую тактику игры избрали?

При своем ходе играть больше, чем шестерную в червах, не следует. Скажем, у противника на одной руке вся черва и вся пика, а вот бубны нет. В этом случае у вас не хватит козырей, чтобы разыграть пику или черву. Итак, вы заказали шестерную игру с козырем черви. Тут же завистовал второй партнер. Карты легли на стол. Перед вами задача не из простейших. Как говорится, наварались. А играть-то надо! И сделать так, чтобы у вистующего не осталось больше козырей, чем у вас.

1. Тч-8ч-8т; 2. Кч-10ч-9т; 3. 10п-Вч-7п; 4. Дч-Вт-7ч; 5. 7т-Вт-9ч. Теперь все остальные взятки ваши. Получилась восьмерная.

Так почему же нельзя было объявить восьмерную или, в крайнем случае, семерную? Да потому, повторяем, что у висту-

ющего могла быть на руках и пика, скажем, две-три карты. И игры бы у вас не получилось.

А если ход чужой? Тем более заказывать нужно только шестерную. Кстати, в предыдущем примере обычно не играют в открытую. Раз козыри разложились пополам, то вистующий предложит партнеру не открывать карт. Тогда играющему пришлось бы очень трудно. Итак, ход чужой, под вас. Вот что получилось.

1. 8т-7ч-7т; игра здесь идет в светлую, а значит, вам легче будет ориентироваться. Вскрытую шестерную вряд ли будет сыграна. 2. 10п (такой ход сделан вами, повторяем, потому, что игра идет в открытую. В противном случае с 10п вы бы не пошли)-8ч-9т; 3. Тт-Вт-9ч; 4. Тч-Дч-9п; 5. Кч-Вч-7п; 6. Тп-Дч-9п; 7. 10т-Дт-Дб; 8. Кт-Кб-8б. Остальные взятки берет заказавший игру.

Если бы игра шла вскрытую, то шестерной у вас, скорее всего, не получилось бы. Так что все подводные камни надо заранее предвидеть и научиться их обходить. Не забывайте золотого правила преферанса: «Лучше меньше, да лучше».

Не так уж редко в преферансе пользуются так называемыми хитрыми ходами. Действительно, кому из нас не хочется, заказав, например, сомнительную семерную, поставить вистующего в затруднительное положение. И тем самым выжать взятку там, где ее быть не должно. Такая изворотливость обычно применяется при своем ходе и при игре втемную. Здесь вынудить противника сделать ошибку — значит добиться победы. Вот вам наглядный пример.

У вас на руках пиковая масть с такими картами: Т, Д, В, 10, 8, 7. Карты же других мастей считать не будем — они не берутся. Вы объявили шесть первых, то есть обязаловку, когда оба ваших партнера вынуждены вистовать. Первый ход ваш. Вы видите, что больше пяти взятков при таком раскладе взять нельзя (имеется в виду, а это часто и бывает, что козырные король и семерка на одной руке). Поэтому нужно идти на хитрость. А она заключается в следующем. Вы делаете свой первый выход с 10п. Вторая рука имеет Кп и 9п. Она рассуждает так: зачем мне забирать десятку королем, когда у моего союзника должны быть или туз или дама? Он поэтому и не берет десятку, оставляя короля для следующей взятки. А у второго партнера козыри отсутствуют. Вот вам и получилась шестерная там, где ее не должно быть.

Пример другого рода. У вас также сомнительная шестерная игра. Вы один раз откозыряли тузом и, забрав взятку, убедились, что у одного из вистующих могут быть два козыря, один из которых берущий, например К и 8. Что делать? Вы посмотрели еще раз в свои карты некозырной масти. А они таковы: К, Д, В, 10. И вы решили схитрить, сделав выход с 10. Первый вистующий имеет на руках Т, 8, 7 этой же масти. И он, конечно, не будет забирать вашу десятку, ибо уверен, что на такую «мелочь» у союзника найдется что-нибудь постарше десятки. А у последнего на руках только девятка этой масти. Одну взятку, таким образом, вы имеете. Причем ту, на которую не рассчитывали. Теперь вы снова повторяете ход в эту масть. Второму вистующему придется положить на нее своего козыря. А у него остался один лишь король. Первый же вистующий потратил на выхоженную играющим карту (скажем, В или Д) своего туза. Не пропускать же на втором ходе еще одну взятку! Вот вам еще непредвиденная взятка. Так что не грех иногда прибегать к различного рода уловкам. И это в карточной игре не возбраняется. Как в данном случае — на неберущей некозырной масти заказавший игру взял целых две взятки!

Пришла пора и потемнить

Игра втемную, или, как ее еще называют, вскрытую, находит нередкое применение за игорным столом. Используется она, как правило, с далеко идущими целями, которые в принципе сводятся к одной — к выигрышу. Опытные игроки умело пользуются этим компонентом преферанса, нередко крупно наказывают своих партнеров. К примеру, первая и вторая рука спасовали. А третья рука, будучи опытным игроком и зная психологию своих партнеров, также сказала «пас». Предполагая, что у противников довольно крупная карта, которая при распасовке и забирает львиную долю взятков. Или же вместо паса третья рука втемную заявила о готовности сыграть игру, если почувствовала, что у партнеров слабоватая карта.

Но чаще же всего втемную играют вистующие, когда не хотят показывать (открывать) свои карты заказавшему игру. В каких случаях это делается? Во-первых, когда у одного из вистующих отсутствует та масть, которая, по предположению, есть у играющего. Во-вторых, когда у него на руках имеется равное количество козырей с заказавшим игру. И в-третьих, когда ви-

стующий планирует прорезку. Скажем, у объявившего семь пиковых на руках имеются козыри: Т, Д, 10, 9, а у вистующего, сидящего справа от него — К, В, 8 и у союзника — 7. Под играющего выходят с 8п, которая бьется, как правило, тузом. Теперь у вистующего на козырных картах две взятки. Этот эффект еще более результативен, когда у вистующего при наличии козырных К, В и 8 отсутствует та масть, которая имеется у заказчика. Представим, что у объявившего семерную на пиках есть трефовая масть, включающая Т, К и Д. Любой выход с этой картой окажется под ударом козырей вистующего.

Конечно, чтобы хорошо ориентироваться во всех хитросплетениях игры втемную, нужно наработать опыт, интуицию, поскольку этот элемент преферанса относится к сложным его компонентам. Но главная задача игры втемную, несомненно, состоит в том, чтобы выбить козырей у заявившего о своей игре, после чего вистующие обязаны помочь друг другу угадать свои слабые и сильные масти. Тогда игра заметно упрощается. И вистующие уже не только не дадут лишнюю взятку заказчику, но и приложат все силы, чтобы лишить его самого взятки-двух.

Разумеется, если вы не имеете надлежащих навыков игры втемную, то лучше лишний раз не делать этого. Ведь чаще всего вистующим не имеет смысла прятать свои карты от заказавшего игру. Легче, видя свои и союзника карты, составить удачный план, взять положенные вам взятки или наказать заявившего игру большего достоинства, чем то, которое имеется на его картах. В общем, смотрите по обстоятельствам.

Игра втемную, несомненно, обостряет обстановку за столом. Особенно тогда, когда объявляется о готовности сыграть семерную и старше. Например, первый игрок сказал, посмотрев свои карты, «раз», второй, также видя свои, «два», а вы втемную — «три». Это не часто бывает, но все же случается. Такая игра по своей психологии приближается к азартным. Особенно когда протекает на фоне имеющихся у партнеров бомб. Но обычно заказывают игру втемную, когда первые два игрока пасуют. Вот здесь больше шансов на успех, особенно в малоопытной компании. Ведь там чаще пасуют, когда на руках карта довольно слабая. Этим и пользуются умудренные опытом, а то и просто более азартные игроки.

Каков обычно механизм образования темных? Первый игрок говорит «пас», второй также пасует, а третий сообщает: «Раз втемную», не торгуясь, берет прикуп и не показывает его

никому. После этого назначает игру. Причем любую — от шестерной до мизера.

Такая игра, как правило, призвана обострить ситуацию. Чаще всего она назначается игроком, имеющим большую гору и массу вистов на себя. Ему нужно уменьшить гору, заказав игру, скажем, вместо семерной, имеющейся на руках, шестерную, — и наказать своих товарищей. Ведь при простой игре втемную оба партнера обязаны вистовать. Честно это или не честно — судить каждому из вас. Но в жизни такое встречается отнюдь не редко. Все же, имея многолетний опыт игры в преферанс, скажу, что темные всегда носят авантюристический оттенок. Ведь играть на «пан или пропал» — удел не истинных любителей преферанса, добропорядочных компаньонов. Мы не рекомендуем проводить такие игры в компании друзей. Ну, может быть, для разрядки раз-два за партию и можно «схихмить».

Следует отдавать себе отчет, что при игре втемную крайне трудно бывает угадать — повезет вам или не повезет. А это значит, что можно и проиграть по-крупному.

Вот вам наглядный пример из одной партии, сыгранной нами много лет назад, когда мы, имея примерно однолетний стаж в игре, считали, что знаем уже все.

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

Снос: 8т, 7ч

Во-первых, заметим, что уже тогда мы знали, что сносить нужно разномастные карты. Выше мы уже подробно объясняли, почему следует так поступать.

Первая рука, а она под номером три, посмотрев свои карты, объявила «пас». Вторая рука (у нее еще шла «пятиминутка») объявила раз втемную. Третий игрок, посмотрев свои карты и убедившись, что он не может перебить семерной (что, напомним, обязательно при пасе втемную), также спасовал. Став хозяином положения, заказчик увидел, что даже при самом благополучном для него раскладе он не потянет выше шестерной, да и шестерная-то далеко не безоблачная. Проанализировав ситуацию, он

решил сыграть шесть простых. Партнеры автоматически зависовали. Пошла игра. Первый ход, напоминаем, под играющего.

1. Тг-9т-7п; 2. Тч-Кп-Вч (смотрите, что творится за столом!); 3. 10т-Дп-7п; 4. 7б-10п-8б; 5. 9ч-Вт-8п; 6. 10б-Вп-9б; 7. ... Остальные взятки у заказавшего игру. Всего он набрал семь взятков, оставив втемную одного товарища без необходимой взятки. Пришлось тому записать в гору в двойном размере.

А как бы сложилась игра, если бы пошла в открытую? Посмотрим. 1. 7т-9т-Дб (сделано это для передачи хода); 2. 8ч-Кп-Вч; 3. 10т-Дп-7п; 4. 7б-10п-8б; 5. 9ч-Вт-8п; 6. 10б-Вп-9б; 7. ... и остальные взятки у играющего шестерную. Здесь все мирно разошлись. «Без лапы» никто из вистующих не остался.

Завершая разговор о преферансе, еще раз отметим: мы постарались рассказать о преферансе полно и подробно, обо всех его этапах и звеньях, всевозможных нюансах. А что у нас получилось, судить уже вам.

ПРИМЕРЫ И ЗАДАЧИ С ВАРИАНТАМИ РЕШЕНИЙ ДЛЯ ИГРОКОВ С ОПЫТОМ

Автор решил, предлагая вам те или иные примеры и задачи, сразу же давать на них подробные ответы. Принцип такой: пример — анализ — окончательное решение; задача — ее решение с необходимыми пояснениями. Совет при этом один: имейте карты и на досуге берите любой пример или задачу и решайте. Тренируйтесь, нарабатывайте опыт. Будете рассуждать — найдете ответ сами, не хватит усидчивости, терпения или желания — чуть ниже читайте правильное решение.

Только учтите: чаще всего с одного захода решение может быть и не найдено. Некоторые задачи и опытные игроки решают порою не за один день.

Контрольная работа № 1

Пример 1

Какую игру вы бы заказали, имея на руках после сноса прикупа следующие карты: П — Т, К, В, 9, 7; Т — Т, К, Д; Б — Д, В; Ч — ?

Может быть, семь взятков, а может, и восемь. На что решиться? По теории вероятностей третья Д (в пиках) окажется на одной руке в 25% случаев. Получается, что 75 шансов из ста на вашей стороне. Если у вас рейтинг по шкале риска высокий, то можно надеяться и на восьмерную. Все же не забывайте,

что третью Д следует уважать. И если восьмерной не получится, потом придется, возможно, долго компенсировать утраченное. Мы на стороне тех 25% игроков, которые заказали бы семерную и без тревожений ее успешно реализовали. И избежали бы, пусть и небольшой, но стрессовой ситуации. А она, как известно, может сослужить плохую службу при следующих играх.

Пример 2

У вас имеется два варианта, причем оба приводят к положительному результату, если вы сделаете правильный заказ.

Вариант I: П — Т, К, В, 9, 7; Т — Т, К, 8; Б — Д; Ч — 10.

Вариант II: П — Т, К, В, 10, 9, 7; Т — Д, В; Б — 9; Ч — Т.

Есть еще две карты в прикупе, которые вам предстоит взять, так как вы доторговались до семерной и вам ее уступили.

Верная семерная на руках. А будет ли восемь взятков? Эх, знать бы прикуп — часто в таких ситуациях можно эти слова услышать от преферансистов.

Давайте проанализируем, какие же карты из прикупа вас устраивали бы. В первом варианте: в пиках — любая (из 3); в трефах — любая (из 5); в бубнах — Т или К (2 карты); в червах — Т (одна карта). Итого по первому варианту вам нужна всего одна карта из 11.

Во втором варианте, чтобы сыграть восьмерную, нужны: в пиках — любая (из 2); в трефах — Т, К или 10 (из 3); в бубнах — Т (одна); в червах — К (одна). Итого, во втором варианте вам понадобилась бы из прикупа любая из семи перечисленных карт. Опять нам поможет теория вероятностей. А по ней, как мы видим, больше шансов сыграть восьмерную в первом варианте, поскольку здесь ваша карта «более прикупная». По первому варианту, если торговля еще не закончена, вам смело можно идти до восьмерной. Больше риска во втором варианте, ибо, как мы убедились, здесь меньше шансов получить нужную карту из прикупа. Но и здесь следует, если торговля дошла до семерной в червах, идти на восьмерную, остановившись в том или другом варианте на трефовой масти. Мало вероятности, чтобы вам не пришла всего лишь одна нужная карта. И здесь риск оправдан.

Пример 3

У вас на руках карты, близкие к мизерным. Есть опасность взять одну взятку (скажем, в следующем наборе из четырех