

карт одной масти: Д, В, 10, 7, остальные же карты в других мастях неберущие). Стоит ли объявлять мизер? Последний раз здесь мы вернемся к теории вероятностей. Итак, большой шанс успешно сыграть мизер (на любой руке) будет тогда, когда из прикупа вам подойдут не менее семи карт.

И если вы с уважением относитесь к лозунгу «Риск — благородное дело», то идите на него. Трусость — далеко не всегда хороший помощник. И еще. Идя на риск, а в данном случае, судя по вышеизложенному, он невелик, имейте хорошее представление, в какой компании играете. Если среди игроков силы примерно равные, будьте осторожнее. Если партнеры слабее вас, то смело рискуйте. Ну а в компании «зубров» не следует рисковать даже при 90 шансах из ста в вашу пользу. Набейте стаж, опыт. Сотня сыгранных вами партий, если каждая из них вас учила чему-то новому, а вы это хорошо усваивали, позволит в дальнейшем играть более раскованно. С каждой новой игрой станет меньше трудноразрешимых вопросов — а это верный путь к успешным партиям.

Пример 4

Объявлена распасовка. Каждый старается повыгоднее использовать свои возможности, в том числе и создаваемые ренонсы, если таковые предвидятся. Попробуйте и вы приложить максимум умения, чтобы взять как можно меньше взяток, имея на руках следующие карты:

П — Т, К; Т — Т, 9, 8, 7; Б — 8, 7; Ч — 9, 7.

Пример элементарный даже для новичка. Если вы первая рука, то сразу же отберете две взятки на пиках (Т и К) и отдадите остальные, выйдя с 8б. Если же ход «дядин» и у вас отобрали всю бубну и всю черву, то при ходе в трефу сразу же забирайте тузом и доберите еще две взятки на пиках, после чего успеете отдать кому-то на 9т. Итого, при вашем ходе у вас две взятки, при чужом — три.

Спустя два-три круга игр снова была объявлена распасовка. На этот раз у вас оказались карты:

П — Т; Т — К, 7; Б — Т, В, 10, 8, 7; Ч — 9, 7.

При своем ходе вы, разумеется, сразу же возьмете взятку на Тп. Этим вы создадите хороший ренонс в пиках. Зайдите с 8б, и ее кто-то возьмет. Теперь ожидайте хода со стороны. Если зашли снова в пику, то вы сноситесь, конечно, Кт — и взятку у вас больше нет. Если же отобрали черву и бубну, а потом вышли в трефу, то

придется брать вторую взятку К, после чего отдасте семерку этой же масти. В этом случае придется смириться с двумя взятками.

Пример 5

Многое, порою очень многое зависит от того, чей первый ход при заказанной игре. При одних и тех же картах, при одном и том же козыре на своем ходе вы, скажем, можете заказать и успешно сыграть восьмерную, но при чужом на этих же картах удовлетворитесь только шестерной. Поэтому, имея хорошую игру на руках, всегда помните о первом ходе — за кем он. Отсюда и стройте тактику своего поведения. Приведем пример.

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

Козырь — пики. Снос: 8б, 7б

Мы с вами проводили довольно много подробных анализов различных игр, от шестерной до девятерной. Поэтому здесь ограничимся краткими комментариями.

Ясно, что при своем ходе играющий берет восемь взяток. Сначала тремя ходами подряд выбивает козырей, затем выходит с любой трефы, отдав одну взятку. И еще отдает Кч. Любый следующий ход — и взятки у заказавшего восьмерную. Задачу свою он выполнил, грамотно разыграв козыри и трефовую масть.

Но вот на этих же картах играющий находится на второй руке. Значит, первый ход делает сидящий слева, то есть В-2. Даем очередность ходов.

1. Тт-Вт-10т; 2. 7т-Дт-9п; 3. 10ч-Тч-Кч (заметили, что три взятки уже у вистующих, но это еще не все); 4. 8т-Кт-10п. Остальные взятки конечно же теперь у играющего — но всего-то шесть, а не восемь, как неопытный игрок мог бы заказать. Вот что значит первый ход для играющего!

Пример 6

Одним из оригинальных приемов в преферансе является сюркуп. Мы о нем уже говорили. Суть его состоит, как вы помните, в том, чтобы, создав для себя соответствующие условия, перебить карту противника.

Приводим в качестве иллюстрации следующую игру, где в первом варианте ход играющего, а во втором (с теми же картами) — ход вистующих.

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

Козырь — пики. Снос: 8, 7 в червах

При своем ходе игра строится очень просто. Она идет в открытую. Поэтому играющий отбирает пять взяток на свои козыри плюс еще две на Тб и Кб. Итого семь взяток — то, что и заказывал играющий.

Но представим теперь, что ход вистующих. Вот здесь-то соперники и используют прием сюркупа. Игра протекала так:

1. Тт-9т-10т; 2. Кт-8т-Дт; 3. Вт-Вп-Кп. Вот он и сюркуп! Играющий вынужден бить единственного козырного валета вистующего своим К, а это значит, что вторая Д в козырях у другого вистующего оказывается взяткой, чего, как видели, не было при первом ходе играющего. Смысла продолжать игру уже нет. Играющий получил шестерную. Но он бы мог и подзалететь, не будучи знакомым с такого рода неожиданностью, если бы заказал семерик.

Пример 7

При раздаче карт получился следующий расклад:

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

Козырь — бубны. Снос: Ч — 9, 7

Ваш ход. Что бы вы сыграли? Судя по раскладу, вы можете заказать не выше шестерной. Козыри у вистующих — пополам. Значит, можно успеть разыграть трефу, чтобы получить свою взятку. Итак, чтобы не затягивать время, вы отбираете двумя ходами в старших своих козырях их у вистующих. Затем выходите с любой трефы. Она забирается Т или Д второй рукой.

Потом, при одном из следующих ходов партнеров, вы берете взятку на своего козыря и делаете еще раз ход с трефы (скажем, с 9). У вас на руках остается старшая трефа, козырь и берущий одну взятку в пиках Т. Итого вы получаете шесть взяток.

А теперь вы не на первой руке. Что можно прогнозировать? Конечно, четыре верные взятки на козырях и одну на Тп. А как получить шестую? Посмотрим, как начнут разыгрывать игру вистующие:

1. Естественно, начнут выбирать у вас козырей, поэтому заход будет в черву — Тч-7б-8ч. Теперь ход ваш. Нужно быстрее лишиться козырей вистующих: 2-й и 3-й ходы с Тб и Кб. Козырей отобрали. 4. 9т-Дт-7т. Взятка у вистующих. И они делают ход снова в черву: 5. 10ч-Дч-Вб. Взятка ваша. Но козырей у вас уже нет, и вы продолжаете разыгрывать трефу: 6. Вт-Тт-8т; 7. Вч-7п-9п (вам только это и следует, разумеется, сносить, а трефу обязательно беречь); 8. Кч-10т-Вп; 9. Теперь любой заход партнеров — и взятки ваши. В этот раз успели сыграть свою игру.

Здесь приведен пример, демонстрирующий возможность сыграть свою шестерную с применением метода сбрасывания не нужных вам карт, оставляя только то, что потребуется для перехвата. А это вы и должны были заранее рассчитать. Пример решен правильно.

Пример 8

Играющий на второй руке. Расклад карт следующий:

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

Вы решили объявить козырем пики. Снос: Ч — 8, 7

И вот что получилось не при вашем ходе:

1. 7т-Вт-Дт; 2. Тт-8т-Кт; 3. 10т-9т-7п; 4. 10б-7б-Тб (вам ведь ничего не остается делать, как быстрее разыгрывать длинную бубну); 5. Кч-Дп-Вч; 6. 8б-8п-9б; 7. Тч-10ч-Кп; 8. Вб-9п-Кб; 9. 9ч-Дч-Тп; 10. Дб-Вп-10п. Итак, объявив козырем пику, вы взяли вместо желаемых шести всего четыре взятки. Записали в гору и получили штрафные.

В чем ошибка? Вы забыли о правиле, что при наличии двух длинных мастей следует объявлять козырем слабую масть, чтобы эти козыри смогли брать ту масть, которой у вас нет. А старшие же карты некозырной масти здесь сыграют свою положительную роль. Теперь посмотрите, что получилось бы, если бы вы заявили козырем бубны:

1. 7т-Вт-Дт; 2. Тг-8т-Кт; 3. 10т-9т-8б (если бы противники выходили с червы, то у вас с таким же успехом играли бы маленькие бубны); 4. Тп-8п-10п; 5. 7п-9п-9б; 6. Тб-10б-7б; 7. Кб-Вб-Вп; 8. Кч-Дб-9ч. И играющий берет оставшиеся две взятки.

Еще раз подчеркиваем: как правило, при одном и том же количестве карт в двух мастях козырем надо объявлять ту из мастей, которую требуется разыгрывать.

Пример 9

Вы объявили козырем пики. Рассчитайте, сколько взятков у вас могут отобрать вистующие, если вы находитесь на второй руке? Расклад карт следующий:

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

Козыри — пики. Снос: Т — 8, 7

Здесь вы без труда определяете, что взятков у вас будет семь и притом верных, при своем, конечно, ходе. Значит, три взятки будут у вистующих. Посмотрим, что же произойдет:

1. 8б-Вб-7б; 2. Вп-7п-Тп; 3. Тб-Дб-10б; 4. 9б-Кб-8п; 5. Еще одна взятка берется на Кч у вистующих — итого четыре взятки ваши.

Почему же так получилось? Да потому, что в данном случае использован так называемый ход с пропуском. Вистующие пропустили взятку, отдав ее играющему (ходом в маленькую бубну — восьмерку). На этом и выиграли. А играющему, если не его первый ход, надо было бы, конечно, сначала проанализировать варианты и решить, не сколько надо взять, а сколько придется отдать. И было бы верное решение: не на своем ходе заказывать только шестерную.

Пример 10

Здесь разговор также пойдет о возможностях вистующих проявить себя. Сегодня расклад карт получился следующий (вы снова на второй руке):

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

Козыри — бубна. Снос: 8т, 7т

При своем ходе вы заказали бы восьмерную игру, отобрав вначале козырей, а после поочередно разыграв пиковый марьяж и червонный трельяж. Но ход не ваш. Поэтому нужно точно рассчитать, сколько вы можете отдать взятков вистующим. Попробуйте это решить, не заглядывая в анализ.

1. Тч-Вч-10ч; 2. 7ч-Дч-7б; 3. Тп-Вп-Кп; 4. 7п-10б-Дп; 5. 8ч-Кч-Вб. Вистующие при своем ходе сумели отобрать у играющего пять взятков!

Почему? Да потому что в этой игре они использовали, можно сказать, два приема — «мельницу» и «переход». Первый, как вы помните, означает, что при благоприятной ситуации (как здесь) вистующие забирают у играющего крупные карты (черву) маленькими козырями. Второй прием дал возможность передавать поочередно ходы от одного к другому вистующему. И это должно стать хорошим уроком для малоопытного игрока. Еще раз подчеркиваем: очень многое зависит от первого хода.

Пример 11

Попробуйте самостоятельно (не заглядывая в ответ) решить, сколько взятков могут взять вистующие при следующем раскладе:

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

Козыри — пики. Снос: 7т, 9б

Вы, конечно, рассуждаете так. Не при своем ходе отдадите: две взятки в пиках, одну — в трефах, две — в червах. А что же произошло на самом деле?

1. 7ч-Вч-Тч; 2. 8ч-7п-Дч; 3. 8п-9п-Дп; 4. Тп-10т-10п. И еще одна взятка отдается на Кт.

Вистующие здесь спасли свой козырь — Дп, которая ушла бы на второй ход играющего в трефу (сначала с Т, потом с 9 — и козырная Д у вистующих не сыграла бы). Они это и сделали с успехом. И еще. Здесь был использован также ренонс (так что после хода в черву этой масти у В-1 уже не будет, а значит, при следующем ходе в черву В-1 возьмет ее маленьким козырем, лишив тем самым преимуществ трельяжа играющего).

Мы привели одиннадцать примеров, а некоторые и с вариантами. Если вы только учитесь играть или имеете пока небольшой опыт, то повторите пройденные уроки, проанализируйте их и запомните. Они вам пригодятся. А теперь перейдем к следующей контрольной работе, к своего рода задачам-головоломкам.

Контрольная работа № 2

Предлагаем вам несколько задач. Попробуйте их решить самостоятельно, не прибегая к шпаргалкам. Получится — отлично, не получится — заглядывайте в ответы.

Задача № 1

Известна под названием «Тихий ход».

У вас на руках:

П — —

Т — —

Б — Т, Д, В, 9, 8, 7

Ч — Т, К, 9, 8

Козыри — бубны. В сносе 8п, 7п.

Первый ваш ход был с Тб, на что один из партнеров ответил 10б, второй — 7т. Каким должен быть ваш следующий ход?

Будем рассуждать. Предположим, что на руках у одного вистующего остался играющий козырь (Кб) и четыре червы. В данном варианте не имеет значения, с чего выходить, если игра идет в открытую (в этом случае вистующий будет до конца держать черву). Отдаются три взятки. Вы сыграли семерную.

Ну а если черва развалилась пополам, то у вас — девять взятки. Отобрали две червы и следующую отдали на козырного короля.

Предположим, на руках у того же вистующего третья дама в червах. Тогда у вас пройдет восьмерная. Отдали своего козыря на его Кб и еще одну взятку в червах, остальные ваши.

А если игра пошла втемную? Тогда есть смысл начинать разыгрывать черву. Первым ходом с Тч вы увидите, как эта масть разложилась у партнеров. Тогда еще раз выйдете с червы (К). Если у одного из партнеров останется на руках две червы (с Д), а у другого только козырной К, то первый снесет маленькую черву, а второй возьмет эту взятку Кб. Вам в этом случае придется отдать еще одну взятку на Дч. Получилась сыгранная восьмерная.

Если же на руках у одного из партнеров после первого захода в Тч останется еще три червы (дама с маленькой) и козырной король, то вам придется отдать три взятки, так как у вистующего сыграет не только козырной король, но также Д и 10 в червах.

В общем, все зависит от расклада карт у партнеров. Главное же — после пробного хода с козырного туза начать разыгрывать черву, после чего картина прояснится.

Задача № 2

Сколько игровых очков запишет в гору играющий, заказавший шестерную и оставшийся без трех взятки? Сколько на него накрутят вистов партнеры, если первый из них получил две взятки, а второй — пять?

В процессе освоения основных элементов игры мы составили специальную таблицу (экспозиция № 2). Если вы садитесь играть пульку, то должны уже знать методику подсчета очков за висты, в пулю и в гору. Зная это, вы легко решите поставленную задачу.

Итак, по первому вопросу. Заказавший, но не сыгравший шестерную (без трех взятки) всветлую, запишет в свою гору 12 очков.

Второе: первый вистующий, получивший две взятки, дописывает висты еще за три (за недовзятие играющим).

Итого в вистовое поле играющего на него он запишет 20 вистов, а второй — 32 виста (как за восемь взятки). Напомним, что одна взятка на вистах в шестерную стоит 4 очка.

Задача № 3

На какую игру может сделать заказ первая рука, имеющая следующие карты:

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

Козыри — бубна. Снос: Ч — 8, 7

Само собою разумеется, играющий с первой руки сначала отбрасывает козыри у соперников: 1. Тб-9б-7б; 2. Кб-8п-8б; 3. Вп-Тп-7п; 4. Ход второй руки: Дч-Тч-10б (взял играющий); 5. Дт-7т-Тт (взята третья рука); 6. Дч-Вб-10ч (взята играющего). У играющего уже четыре взятки. Остальные он также забирает — итого восьмерная игра. Как видите, механизм разыгрывания элементарен.

А если игра начнется при первом ходе вистующего (В-2)? Подумайте вначале, сколько вам следовало бы заказать в этот раз взятку, какую игру реально сыграть. Думаю, что решили вы эту задачу так, как это выглядит в нашем ответе:

1. 7п-Вп-Тп; 2. 8п-7б-Дп; 3. Тт-Дт-7т; 4. 8т-Кт-9б; 5. 9п-8б-Кп. Играющему, как видите, остается только пять взятков. Вот что значит проявлять осторожность не при своем ходе. Всегда будьте бдительны, если при хорошей карте со всеми играющими козырями имеется марьяж или трельяж — они при чужом ходе далеко не всегда могут оправдать доверие заказчика, как, например, в данном случае, восьмерик. А тут и семерную-то нельзя было заказывать. Особенно будьте внимательны, когда вистовать будет один, а другого пригласит играть втемную. Вспомните, как в этих случаях говорят в среде преферансистов: «Лучше друг без двух, чем я без одной». И это действительно так. Заказали бы на этой карте шестерную (не при своем ходе), смотришь, и оставили бы вистующих без одной или двух взятков, при удачном, конечно, для вас раскладе.

Задача № 4

Сколько взятков смогут вистующие взять при таком раскладе карт?

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

Козыри — бубна. Снос: П — 8, 7

Во-первых, если бы вы были играющим, то заказали бы только шестерную в бубнах (из-за второго короля или дамы, не говоря уже о том, что на одной руке мог быть и марьяж и даже трельяж, тогда бы борьба была сложнее). Вот как в данной ситуации поступили вистующие: 1. 9ч-Вч-Дч; 2. Тч-10ч-Кч; 3. 7ч-Кб-Тб (здесь, как вы знаете уже, сработал сюркуп. И у вистующих заиграли козырные и Д, и В. Кроме того, вистующие возьмут еще взятку и на Дт. Всего же они взяли пять взятков.

Задача № 5

В этой задаче ход снова будет со стороны вистующих. Сколько они могут выбить взятку у играющего при следующем раскладе?

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

Козыри — бубна. Снос: П — 8, 7

В решении этой задачи также использован принцип сюркупа:

1. 7ч-Вч-Дч; 2. Тч-8ч-Кч; 3. 9п-Тп-10п; 4. 9ч-Тб-Дб. Теперь очевидно, что у вистующих играет один из козырей (В или 10). В итоге вистующие забирают четыре взятки. Не зная этого метода, вистующие могли бы позволить играющему набрать семь взятков.

Задача № 6

На первой руке снова вистующий. Сколько взятков отдаст заказавший игру при следующем раскладе?

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

Козыри — бубна. Снос: П — 8; Т — 7

В данном случае слабая длинная масть в козырях играющему (и не только в этом случае) дает заметное преимущество: позво-

ляет получать взятки за счет других мастей, а также и успешно решает задачу по выполнению заказанной игры. Вот посмотрите, как выгодна в данном варианте слабая козырная масть, хотя вистующие и сыграли грамотно (использовав сюркуп):

1. 8ч-Кч-7ч; 2. 7б-Кб-Вб; 3. Вч-Тч-Дч; 4. 9ч-8б-Тб.

После этого у вистующих остается еще одна возможность получить взятку на козырную даму, набрав в итоге четыре взятки.

Кстати, подсчитайте, а какую игру смог бы заказать играющий на этих картах при своем ходе?

Ответ: он бы успешно реализовал семерик. Отдал бы два козыря и одну взятку на червонном марьяже. А вистующие не сумели бы помешать играющему разыграть марьяж. Первый ход играющего был бы с козыря.

Задача № 7

Приводим пример еще одного расклада. Ответьте, сколько взятков здесь могли бы взять вистующие при своем первом ходе?

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

Козыри — пики. Снос: Ч — 8, 7

В этой задаче попробуйте вначале подсчитать, а сколько бы взятков отдал играющий при своем ходе? Конечно, он бы сначала забрал всех (двух) козырей у вистующих (на Т и К). Далее разыграл бы свой, набор — К, В, 10 в червах, получив при этом одну взятку (козырей для перехватов у него бы хватило). И еще одну взятку получил бы на Тт, то есть всего шесть взятков. При чужом же ходе картина выглядит следующим образом:

1. 7б-10б-Дб; 2. Тб-8б-Вб; 3. 9ч-Тч-Вч. Чувствуете? Вистующие разработали план, по которому не позволят играющему получить взятку на Кб. Итак, следующий ход. 4. 9б-Кб-7п. Как видите, вистующие отобрали у играющего уже четыре взятки, а пятую они получают на Тт. Играющий остался, таким образом, «без лапы».

Мы привели несколько примеров и задач, чтобы начинающие четко усвоили: очень часто та или иная заказанная игра зависит от того, за кем первый ход. Ну и, конечно, от смекал-

ки партнеров. Такого рода задачи мы еще будем приводить. Они позволяют лучше набить руку, закрепить усвоенное.

Задача № 8

Сколько взятков могут получить вистующие при следующем раскладе?

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

Козыри — пики. Снос: 9б, 8б

Играющий помнит правило: при данном раскладе всегда следует заказывать козырем длинную слабую масть, тем более при чужом ходе. При своем же ходе он заказал бы козырем черву и получил бы девятёрную (вначале, естественно, забрав козырей у соперников). Но ход, увы, «дядин». И процесс игры пошел, естественно, в другом русле, а именно:

1. 9ч-Тч-8ч; 2. Кп-7п-Тп; 3. 10ч-Кч-9п. Заметили? Здесь один из вистующих искусственно создал у другого ренонс в червах, что и позволило получить дополнительную взятку. Теперь вистующие заработали две взятки.

А может быть, играющему все-таки следовало объявить при чужом ходе козырем черву? Это было бы неосторожно. Ведь у одного из вистующих в пиках кроме Т могла быть и другая карта. В этом случае он вначале зашел бы в Тп, получил бы на него взятку и снова повторил выход в ту же масть. Другой вистующий ее заберет козырем. И вистующие получат две взятки. Так что не при своем ходе всегда лучше заказывать на одну взятку меньше, чем смог бы сыграть.

Задача № 9

Какую игру может заказать играющий при следующем раскладе?

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

Козыри — трефа. Снос: Ч — 8, 7

Не оставим без внимания, что первый ход не за играющим. Какую же игру он может заказать? Вначале посчитаем, что он может отдать вистующим. Во-первых, одну взятку на козырно-го Т. Во-вторых, еще одну в пиках (на второго К). Получается, что можно бы сыграть и восьмерную. А выйдет ли — давайте посмотрим.

1. 7п-Тп-9п. Стоило ли играющему забирать на первом ходе пичку именно тузом? Ведь игра идет в открытую. И свои две пики можно было бы еще успеть забрать. Но карте место! 2. Вт-9ч-Тт; 3. 8п-Вп-Кп; 4. 10п-7т-Дп (вот и потерял играющий две взятки в пиках, которые от него бы не ушли, если бы он при первом ходе на пику вистующего положил не Т, а Д). Тогда бы он взял на одну взятку больше. А так вместо восьмерной сыграл всего лишь семерную, тем самым наказав себя.

Попробуйте еще раз проанализировать эти два варианта розыгрыша. И вам все станет ясно.

Задача № 10

Какую игру может заказать играющий, находящийся на первой руке, при следующем раскладе?

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

Козыри — бубны. Снос: Дп, 10п

В принципе при одинаковом количестве карт в двух мастях предпочтительнее заказывать козырем более слабую масть, что и сделал играющий. События развивались следующим образом:

1. Тб-10б-9б (теперь играющий может забрать три взятки на трефах, ибо козыря у В-2 уже нет, а у В-1 имеются три трефы). Итого у играющего четыре взятки. Далее следует ход 5. Вт-Дб-7п; 6. Кб-8п-7б. Еще играющий может получить две взятки на оставшихся козырях — итого шесть взятков.

А если бы козырем он объявил трефовую масть? Тогда дело приняло бы другой оборот:

1. Тт-10т-9т... Далее продолжать нет смысла, поскольку играющий, откозыряет ли он до конца или нет, не успеет разыграть бубновую масть и останется только при пяти взятках.

Задача № 11

Сколько взятков возьмет заказавший игру при следующем раскладе?

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

Снос: Вб, 10б

Предположим, играющий заявил козырем черву. Он стал играть следующим образом:

1. Тп-9п-(снос В-2 не имеет значения). Играющий забирает еще две пики и выходит с 7 той же масти. В любом случае все три козыря у В-1 — играющие, то есть забирают три взятки. Получилась семерная.

А если бы козырем играющий заявил пики? В этом случае он обязан отобрать все три козыря у В-1. У самого же останется только два. И он уже не успеет разыграть черву, а значит, останется без двух. Это и понятно: ведь у него просто не хватит козырей, чтобы заиграла черва. Резюме: подобные ситуации всегда следует учитывать при выборе козыря. В данном случае при такого рода раскладах целесообразнее заявить игру рангом поменьше (лучше подсадить других, чем себя) или же козырем должна быть длинная более слабая масть.

Задача № 12

Какую игру должен заявить заказчик при следующем раскладе?

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

Козыри — пики. Снос: 8т, 7т

Казалось бы, что по-игроцки больше шести взятков заказывать опасно. Могут быть две взятки на пиках у вистующих, если у кого-то из них Т, В и маленькая, а также, возможно, и

трельяж даст лишь одну взятку — все решает расклад, о котором вы узнаете после объявления своей игры. К тому же если еще оба завистуют. Посмотрим, что произошло за столом:

1. 76-В6-Т6; 2. 94-84-К4; 3. Дп-7п-Тп; 4. 86-Д6-10п; 5. 104-Вп-Т4; 6. Т7-10т-Вт. Ну а остальные четыре взятки берет играющий. Как видим, и здесь прекрасно сработал принцип не своего хода с первой руки.

Задача № 13

Игра уже началась. Сделаны первые три хода. Предлагаем вашему вниманию расклад оставшихся карт, а заодно и вопрос: сколько взятков могут в создавшейся ситуации взять вистующие?

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

Козыри — трефы

1. 84-Т7(!)-Т4; 2. Т6-Д6-В6; 3. 8т-10т-Вт; 4. Кт-76-Дт; 5. 74-86-К6; 6. 106-10п-Дп; 7. 8п-Тп-Кп.

Но если: 5. 74-86-Дп, то... 6. 8п-Тп-Кп; 7. 10п-К6-106.

Таким образом, и по одному, и по другому варианту вистующие берут семь взятков.

Задача № 14

Сколько взятков может взять играющий при следующем раскладе?

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

Козыри — бубны. Снос: 7п, 9т

1. Тп-96-8п; 2. Дт-10т-76; 3. Кп-В6-9п; 4. Вт-8т-106; 5. 74-94-84; 6. Тт-Кт-Д6; 7. 104-В4-86; 8. 10п-Т6-К6.

Играющий взял четыре взятки. После этого он добывает еще две — итого шесть. Другие варианты преимуществ играющему не дадут.

Задача № 15

Предлагаемая задача относится к категории более высокой сложности. Если вы внимательно проанализировали то, о чем говорилось в этой книге, то логика рассуждений поможет вам решить эту задачу. Итак, расклад сегодня такой:

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

Козырь — черва. Снос: 84, 74

После выяснения сноса мы поставили вопросительный и восклицательный знаки. Дело в том, что играющий объявил козырем черву, а главное — заказал девять взятков в червах! Вопрос вам: как же он смог реализовать свой план?

Решение задачи оказалось неожиданно простым:

1. Тп-8п-7п; 2. Т6-106-76; 3. Тт-9т-7т; 4. Кт-10т-8т; 5. Дт-Тч-9ч; 6. 9п-10ч-Вч; 7. Кч-10п-Дч.

А все остальные три взятки у играющего — всего девять взятков, о чем он и заявлял первоначально.

Задача № 16

В предлагаемом раскладе определите, какой ранг игры может заказать играющий и каковы шансы вистующих.

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

Козыри — бубна. Снос: 7п, Вт

Подумайте сначала, на сколько взятков может рассчитывать заказавший козырем бубну? Сыграет ли он шестерную? А если не сыграет, то останется без одной, двух или трех взятков? Теперь смотрите, какими порою труднопредсказуемыми бывают преферансные ситуации. Вот как протекала игра при чужом ходе:

1. 74-В4-Дч; 2. Тч-84-Кч; 3. 7т-76-Дт; 4. 94-96-106; 5. 8т-86-Тт; 6. 104-В6-Д6; 7. Т6-8п-К6.

Следующий ход В-2, у которого остались на руках три трефы — и они все забирают взятки у играющего. Можно назвать своего рода рекордом в преферансе, когда заказавший самую простенькую игру — шестерную не взял бы ни одной взятки! Подсчитайте сами, на сколько в гору поднимается играющий и сколько вистов на него накрутят его оппоненты.

В этой игре была с большим эффектом применена тактика «перехода», когда, в чем вы убедились, вистующие разработали план, по которому смогли передавать заходы друг другу через карты играющего как в одну, так и в другую сторону. А играющий при такой ситуации не имел возможности перехватить ход.

Естественно, претворяя в жизнь задуманное, вистующие должны были прочувствовать снос играющего, что они и сделали.

Задача № 17

Какую игру может заказать играющий при таком раскладе?

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

Козыри — черва. Снос: 7т, 7б

Четыре туза у играющего! И он к тому же на первой руке. Как говорится, ему и карты в руки. Но, похоже, он только и может иметь взятки на тузов. Ну, возможно, еще одна будет на Вп, а остальные должны уйти к вистующим. Но вот что произошло на деле:

1. Тп-Дп-7п; 2. 10п-Кп-8п; 3. 8б-Вб-Дб; 4. Тб-9б-Кб; 5. Вп-7ч-9п; 6. 8т-Вт-Дт; 7. Тт-9т-Кт; 8. 10ч-8ч-Вч; 9. 9ч-Дч-10б; 10. Тч-10т-Кч.

Игрок берет семь взятков. Есть и другой вариант решения задачи. Попробуйте найти его.

Задача № 18

Для разрядки снова вернемся к проблеме вистующих. Предлагаем следующий расклад, где вам предстоит проделать работу за вистующих. Сколько же взятков вы сможете взять?

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

Козыри — черва. Снос: 8п, 7п

1. 7б-Тб-10б; 2. 10ч-7ч-Тч; 3. 8б-Вб-Кб; 4. 7т-Тт-10т; 5. 8т-Вт-Кт; 6. 9т-9ч-Дт; 7. 9б-Дб-8ч. В общей сложности вистующие отобрали у играющего шесть взятков.

Задача № 19

Сколько взятков могут выиграть вистующие при следующем раскладе?

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

Козыри — бубна. Снос: 10п, 10т

1. Тт-8б-9т; 2. Тч-7ч-9ч; 3. 8ч-10ч-7б; 4. 7т-9б-Вт; 5. Вч-Дч-Кб; 6. 8п-Тп-7п; 7. Кч-Вб-Вп; 8. Тб-Дп-10б; 9. Кт-8т-Дб; и далее играющий отдает 9п на Кп второго вистующего. Итого вистующие набрали пять взятков.

Задача № 20

Объявлен мизер при следующем раскладе:

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

Снос: Вч, 10ч

Вопрос: ловленный ли мизер, а если да, то сколько взятков может получить играющий?

На первый взгляд, для имеющих небольшой стаж в преферансе задача кажется трудноразрешимой, а то и вообще нераз-

решимой. Но не спешите, подумайте. Если решение не созрело, то вот подсказка: прием, используемый здесь при ловле мизера, основан на так называемом параллельном сносе. Вот посмотрите, как это делается:

1. Тп-9п-10п; 2. Кп-8п-Кт (!); 3. Дп-7п-Дт; 4. Вп-9б-Кч; 5. Тб-8б-Кб; 6. Тт-10т-Дч; 7. Вт-9т-9ч; 8. 7ч-8ч-Дб. И играющий после этого вынужден принять еще две взятки. Итого три.

Если же играющий мизер на ход 4: Вп-8ч-Кб положил 8ч, то другой партнер сносит Кб, а далее: 5. Тт-10т-Дб; 6. Вт-9т-Вб; 7. Тб-9б-10б; 8. Тб-8б-Кч. И играющий вынужден брать еще две взятки. В любом варианте, как мы убедились, мизерящий получает три взятки.

Задача № 21

Эта задача была опубликована в журнале «Наука и жизнь» (1992, № 1) под названием «Ловленный мизер Де Голля». Решения не было дано, в расчете, видимо, на то, что читатели сами на досуге найдут верный ответ. Приведем свое решение задачи.

Приводим небольшой текст-приписку к «Ловленому мизеру Де Голля»:

«События развивались так: I и III рука — это московские гости, а на II руке играет Де Голль, объявивший мизер. Когда ему открыли прикуп, он снес его в открытую (на жаргоне преферанса — сделал «плевок» сдающему: сдающий в этом случае поднимается в гору на 100). Когда были раскрыты все карты, то I и III рука, оценив ситуацию, признали мизер неловленным.

Зачтя себе победу, Де Голль сообщил затем, что все-таки этот мизер можно поймать, и показал как».

Расклад карт был следующим:

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

Снос: 10п, Тч

Итак, повторяем, мы приводим собственное решение этой задачи.

1. Тп-9п-Вп; 2. Тт-9т-Дт; 3. Кт-8т-Вт; 4. 9б(!)-7б (ну не брать же эту взятку, рассудил бы другой игрок, уверенный, что у не-

го мизер неловленный. Де Голль, конечно, взял бы ее, ограничившись одной взяткой). Далее последовало: 5. 10т(!)-Кч-Вб; 6. 7т-Дч-10б; 7. Вч-Кп-9ч; 8. 10ч-Дп-8ч; 9. 7п-... и две взятки у мизерящего.

Но если бы 6. 7т-Дч-8п, то последовало бы: 7. Вч-Тб-9ч (то есть вистующий сносит уже не пику, а бубну); 8. 10ч-Кб-8ч; 9. 7б-... и снова две взятки у объявившего мизер.

Подумайте, может быть, вы найдете свой вариант решения этой интересной задачи. Как вы уже догадались, здесь использован прием, о котором мы говорили в задаче № 20, — прием параллельного сноса.

Задача № 22

Вот еще одна подобная задача по неловленому мизеру. Попробуйте сидящего на третьей руке игрока, объявившего мизер, подловить. Как вы думаете, сколько взяток можно ему дать?

Ход первого вистующего. Расклад был следующим:

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

Снос: Тт, Тч

Игра развивалась следующим образом:

1. Тб-Дб-9б; 2. Кб-10б-7б; 3. Вб(!)-10т(!!!)-10п; 4. 8б-9т-10ч; 5. Кт-Кп-Вт; 6. Дт-Дп-8т; 7. Дч-Вч-7ч; 8. Тп-Вп-9п; 9. 7п- и две взятки берет мизерящий.

А если на ход 3 Вб-10т-10ч, то и это не спасает положения, потому что продолжение будет таким: 4. 8б-9т-10п; 5. Дч-Вч-7ч; 6. Кт-Кп-Вт; 7. Дт-Дп-8т; 8. Тп-Вп-9п; 9. 7п- и то же самое, две взятки забирает мизерящий.

Задача № 23

И напоследок. Предлагаем вам решить задачу-шутку самостоятельно. Это, так сказать, домашнее задание.

Придумайте ситуацию, когда игрок, имея с раздачи чистый мизер, может взять все десять взяток на распасовке, если сыграет «правильно», и никуда не денется от девяти взяток, если сыграет «неправильно».

И В ШУТКУ, И ВСЕРЬЕЗ, ИЛИ КОЕ-ЧТО ДЛЯ РАЗРЯДКИ

Без шуток, «подначек», каверзных вопросов — какая игра бывает! Так же и в преферансе. Многие выражения здесь стали своего рода крылатыми фразами. Но они «бьют» и в самый «глаз», когда применяются к месту. Эти «подначки» в то же время служат подсказкой, рекомендацией, предостережением, нравоучением... Воспользуемся же и мы этим, приведя с десяток различного рода «присказок», которые, не сомневаюсь, пойдут вам на пользу.

1. Хода нет — ходи с бубен

Хотя это и не обязательное правило, но оно часто применяется на практике. Предположим, игра идет втемную. Ваша рука первая, за вами и ход. Но ходить-то особенно и не с чего. Какую карту ни возьми — все не то. Да и боязно подыграть заказчику. В этом случае ничего не остается делать, как зайти с бубен. Возможно, вы и подыграете заказавшему игру, но партнер на вас не должен обижаться, ибо вы поступили по неписаному закону. Он поймет, что у вас карта ни то ни се, и будет уже надеяться на себя.

А вистующий же, в свою очередь, приглашая играть товарища втемную, должен подумать, а есть ли у него достойный ход. Оставшись же «без лапы», он не должен на приглашенного «точить зубы».

2. Под игрока с семака

А вот этого от вас требует правило преферанса. Пойди вы, скажем, с туза под играющего, у него может заиграть король. Поэтому правило требует: под играющего надо выйти с маленькой карты от длинной масти. Здесь сразу могут быть достигнуты две цели: отобрать козыря у заказчика, и если такой масти нет у партнера, то дать ему возможность побить этого козыря более старшим (ведь на первый ход играющий, как правило, не будет класть крупного козыря).

Это правило с одинаковым успехом может применяться как всветлую, так и втемную. При игре с открытыми картами, конечно, можно выбрать ход и порезультативней, а вот при игре в закрытую — тут уж правило «под игрока с семака» должно строго выполняться.

3. Под вистующего с тузующего

Если слева от вас сидит вистующий (а после него, известно, играющий), то вы должны зайти только с крупной карты — короля или туза одной масти (если же эти карты бланковые, а выйти больше не с чего — то можно сделать ход также и с одной из них). Что это дает? Туз (или король), если он будет побит козырем играющего, сразу же даст вам возможность построить нужный план дальнейшей игры. И конечно же хорошо, что вы этим ходом попали сразу в козыря.

Кроме того, если вы зашли, скажем, с короля, ваш партнер, разумеется, не должен взять его тузом (правда, если у него имеется еще и дама этой масти, то он в этом случае заберет вашего короля, чтобы не лишиться виста). Одним словом, надо взять за правило: ходить под играющего — только с крупной карты.

4. Приглашен втемную — береги длинную масть

Это правило рождено многими-многими играми в преферанс. И оно полностью отвечает требованиям «стола»: все в его пользу. А значит, польза будет и для тех, кто проводит это правило в жизнь.

Приглашая вас втемную, партнер надеется, что вы поймете его и сделаете выход с нужной масти и нужной карты в ней. Нельзя, к примеру, под играющего ходить в масть, где у вас Т, 10, 8, 7 или К, Д, 10, 9, 8. Если же вы пойдете с одной из таких крупных карт, скажем, с туза, то второй король у играющего будет взяткой, а вот ваш партнер, не имеющий данной масти, побьет ее козырем, и получится так, что вы только одним этим ходом потеряете две взятки.

Какой же выход? «Под играющего с семака» — лучший выход. И еще: надо постараться сделать так, чтобы заказчик начал разыгрывать вашу масть (о картах которой только что было сказано). Если он пойдет с крупной карты этой масти, то закрывшийся игрок, скорее всего, возьмет ее козырем. А вам с заказчиком предстоит сражение в этой масти, но оно уже будет в вашу пользу.

Конечно, все вышесказанное приобретается с опытом. Но он обязательно придет.

5. За игру без сноса — вверх без трех

Предположим, что играющий заказал семерную с каким-либо козырем. У вас наверняка при этом получается три виста.

И тут играющий делает первый ход, а участники стола видят, что он не сделал снос. Такая ошибка обычно наказывается подсадом наверх без трех взяток данной игры.

Бывает и такое. Играющий, взяв прикуп, видит, что он может остаться без трех-четырех взяток (да плюс много вистов штрафных). Здесь он может «забыть» снести прикуп, чтобы отделаться меньшим штрафом. Но если компания дружеская, можно поправить товарища.

Чаще же, конечно, играющий просто забывает снести две карты взамен и это обычно обнаруживается в конце игры, когда на руке заказчика остаются две карты. За это он и подвергается штрафу в три взятки. При этом игра не засчитывается, висты не пишутся. Штраф здесь будет: стоимость одной взятки (скажем, при восьмерной это 8 очков), умноженная на 3. Все это записывается в гору.

6. Показал сильную масть — отвечай за взятку

Выше мы уже касались подобного правила. Но здесь есть свои особенности. Скажем, играющий заказал восьмерную. Завистовали вы оба, поскольку карта у вас вистовая (так бывает относительно редко, но все же бывает). Игра пошла втемную. Играющий начинает выбивать у вас козырей. Выбив, заходит еще раз с козыря. Что снести? Правило говорит о том, что снести нужно такую карту, которая показывает вашу сильную масть. То же самое делает и второй вистующий. Эти масти (в первую очередь крупную карту) нужно держать до конца игры. Или у вас, или у вашего союзника что-то из этих мастей окажется выигрышным.

Если вы показали сильную масть, то ваш союзник таким образом получает от вас «добро» на пронос карт этой масти. То же самое делаете и вы — сносите карты его сильной масти. Вот почему нужно помнить, что вы отвечаете за свой ход с той или иной масти. Запомните: этим самым вы даете важную информацию своему союзнику о дальнейшем развитии событий за столом. Итак, сильная масть, показанная одним, повторяем, полностью скидывается другим, и наоборот. Поэтому при игре с закрытыми картами важно показать масть и быть предельно внимательным.

7. Второй вист на восьмерной — ответчик

Иногда, как вы уже знаете, на восьмерной игре вистуют оба. Получается и так, что ни один из них не приобрел взятку. Что

делать? В таком случае за недобор пишет в гору игрок, который пошел вторым вистом.

8. За ошибку в игре — вверх без трех

Выше мы говорили, что игрок, не снесший взамен прикупа две карты, наказывается штрафом в размере трех взяток, каждая из которых равноценна заказанной игре. Но часто бывают и другого рода ошибки. Скажем, вы ударили козырем масть (играющего или своего партнера), которая у вас имеется. Это обычно бывает случайно, но отвечать приходится. Игра в данном случае не засчитывается. Совершивший же ошибку пишет в гору за три взятки на игре, которая заказывалась. То же самое делается и при другого рода ошибках. Но об этом надо договориться в самом начале игры.

9. Нет хода — не вистуй!

Если не имеющие на руках верного виста вистуют, то это называется жадничаньем. Данное же правило — важное. Собираясь вистовать в ответ на ту или иную заказанную игру, решите для себя прежде всего следующие вопросы: возьмете ли вы висты и на чем, есть ли у вас ход под играющего. Ведь говоря «вист», вы тем самым обрекаете игру на закрытую, потому что, не имея надежных вистов, второй партнер скажет тоже «вист», так как у него карта по-настоящему вистовая. Играющий только приветствует такую «драчку» за висты — ему это на руку.

Лучше спасуйте, если нет верных вистов — их вы успеете вернуть. В противном случае играющий с успехом завершит свою игру, а один из вистующих «полезет» в гору. В то же время, спасовав, вы делаете игру светлую, а это, если у заказчика неважная карта, делает его «шведом под Полтавой».

Конечно, если первый партнер сказал на ненадежных картах «вист», а у вас верная вистовая карта, надо бороться за свои взятки. Пусть уж лучше товарищ пострадает. После будет знать, что жадность почти всегда наказывается, точнее, самонаказывается.

10. Сдал — помогай столу. Всегда клади колоду справа

Вы уже знаете об этом правиле. Вы — четвертый игрок и сейчас сидите на прикупе. Не теряйте времени — не приучайте себя рассматривать карты своих товарищей. Если вы этого делать не будете, то при игре можете смело участвовать в борьбе

против заказчика. В противном случае последний будет возражать. И еще. Не зная карт других игроков, вы с одним из них, если он решил объявить мизер, можете сыграть его вместе, разделив по окончании игры выигрыш и проигрыш пополам (это допускается).

Так что, сдав карты, тасуйте другую колоду и готовьте ее к следующей сдаче. И помните, что при игре двумя колодами одна из них кладется справа.

11. Смотрится последняя взятка

Мы уже говорили о том, что игроки не имеют права смотреть уже взятые и положенные на стол взятки. Есть только одно исключение: смотреть можно только карты последней взятки. В преферансе, конечно, нужно приучить себя запоминать вышедшие из игры карты, особенно той масти, которая вас наиболее интересует. Тогда вы легко определите, с какими картами вам предстоит еще поработать. А это только на руку вам, как играющему или как вистующему. Знать карты, снесенные на стол, и «прочувствовать», что же еще осталось у ваших соседей, — это путь к выигрышу.

12. Десятка — взятка

Распасы — довольно частое явление в преферансе. Речь же сейчас идет о четвертом игроке — хозяине прикупа. Вот он переворачивает и кладет на стол первую карту. Если это десятка, то каждый из игроков старается сбросить на нее карты поменьше, чтобы сдающий просто так не ушел из игры и не списал бы заслуженные очко-два с пульки, а наоборот, хотя бы немножечко увеличил горю. Конечно, это не обязательное правило. Но все же...

13. За взяткой не гонись

Этого правила нужно стараться придерживаться при игре втемную. Перед вистующим почти всегда стоит вопрос: взять данную взятку или нет? Ответить на этот вопрос однозначно нельзя. Все решает ситуация. И все-таки. Если первый вистующий перебил карту играющего, то нужно подумать, а стоит ли вам ее еще раз перебивать. Если у вас есть крупная карта в этой масти, то нет ли смысла подождать еще хода. Ведь взятка-то уже не у играющего. А вот если вы перебьете ее, то следующая взятка может быть отдана заказчику на карту рангом меньшую, чем была ваша.

Так что примите к сведению это необязательное правило. Думайте прежде всего в интересах игорного стола.

14. За своими в прикуп не ходят

Очень трудно нередко бывает удержаться в процессе торговли. У вас, например, верная шестерная в червах, а сосед уже перешел на семь первых. Как быть? Соблазнов много. Кажется, вот-вот и в прикупе... «чудеса». И пошли торговаться до своих, то есть до семи четвертых, и выиграли право на заказ. Открыли прикуп — а в нем ничегошеньки хорошего для вас нет. Вот тебе и подсад, вот тебе и штрафные очки.

Не стоит надеяться на прикуп. Надо надеяться на «синицу в руках», на то, что у вас уже есть и что никто не отнимет. Прикупать в ряде случаев конечно же стоит. Но прежде подумав. Маленький совет: если вы видите, что один игрок доторговался до пик, другой — до треф, а у вас козырем предполагается бубна, да и черва (на которой партнеры не остановились) неплохая, то на прикуп стоит рассчитывать. Скорее всего, там будет нужная вам карта. А нужна-то всего бывает как раз одна карта.

15. На семерной — ход в туз

Само собой разумеется, игроки, если заказчик заявляет о своей игре, должны в первую очередь сделать такой ход, чтобы «угодить» ему в козыря. Это даст вам возможность определить, что придержать на руках, а что бросить на козыря заказчика.

Итак, слева от вас играющий. Ход ваш. Лучший ход будет с «семака» с короткой масти. Если такой возможности нет, то надо зайти с туза, который прикрыт королем, — этим самым вы почти наверняка выбьете у заказчика козыря.

А вот если вам предстоит заходить под вистующего, за которым находится, естественно, играющий? Выход надо делать только с крупной карты. Лучше с туза от длинной масти (при котором есть и король, и другие две карты помельче). С бланкового туза, или если он прикрыт всего одной-двумя картами, выходить не стоит. Если у вас имеется марьяж с маленькой, то можно выйти и с короля или дамы.

Но во всех этих случаях, особенно когда идет крупная игра, нужно одному из вас припаснуть — для пользы общего дела. Это даст вам возможность подсадить игрока, если, конечно, есть на чем это сделать.

16. На распах хватать свое — иначе не дадут

Этой темы мы также касались. Получив карту, посмотрите, что вы на ней будете иметь. И зайти с той карты, на которую или точно будет взятка, или вероятность этого большая. Игнорируя это правило, вы во второй половине игры получите много взяток. Особенно это опасно на втором-третьем круге распасовок. Так что надо вначале отобрать свои, иначе... Посмотрите, что может быть, если у вас на руках такая карта:

П: В

Т: 8, 7

Б: Т, К, Д, 8, 7

Ч: Т, К

Идет распасовка, ее второй круг, когда каждое очко равно 2 (или 4). Если вы зайдете вначале с Вд, то его может кто-то забрать (особенно тот, у кого Т и 7 этой масти), чтобы следующим ходом взять свои «законные» и тут же выдать оставшиеся карты другим. Поэтому сначала вам следует отобрать взятки на Тч и Кч, затем забрать (если никто другой не возьмет) на Вп, а далее у вас уже взятка не будет. В противном же случае не миновать шести взяток.

17. Валет — фигура

Валет, если с него ходит (при заказной игре) сам играющий или вистующий, должен вами забираться, но не тузом, а дамной. И вообще, существует положение в преферансе: десятка для валета, валет для дамы, дама для короля.

18. Слабо стукнешь — не возьмешь

В этих словах заключена своего рода уловка, хитрость для играющего, желающего на своей козырной карте получить все взятки, несмотря на то, что у другого игрока имеются К и 7. Но приведем пример. Итак, у играющего в козырных Т, Д, В, 10, 9, 8. Его же и ход. Игра идет втемную. И заказчик решил зайти с... 8! Следом сидящий игрок, у которого имеются К и 7 этой же масти, думает: «А стоит ли брать? Ведь у моего союзника должен же быть козырь, раз играющий зашел с маленькой». И кладет на восьмерку свою семерку. А у его партнера не оказалось козырей. Вот играющий и сыграл заказанную шестерную. Вы поняли, если бы заказчик начал козырять с Т, то он остался бы без одной. Поэтому-то он и пошел на риск.

19. Лучше друг без двух, чем я без одной

У вас сейчас имеется крупная карта. Можете сыграть даже девятёрную. Но... расклад, расклад — какой он?! Если не в пользу заказчика, то он может взять только шесть, хотя семь почти (а на «почти» игрок не должен делать ставку) есть. Игрок, сидящий по левую руку от заказчика, завистовал, а его партнер, в интересах стола, согласился «лечь». Игра, таким образом, будет открытой. И заказчик вдруг увидел, что ни девяти, ни даже семи не будет! Всего только шесть. И остается без взятки. А закажи он шесть, то мог бы (при другом, гораздо чаще встречающемся раскладе) сыграть и девять. Так что нужно было «слушать» только свои карты. Нужно было посчитать, сколько по максимуму при неблагоприятном раскладе можно отдать взятку сопернику. Вот почему бывает и довольно часто вспоминается преферансистами поговорка: «Лучше друг без двух, чем я без одной».

В подавляющем большинстве случаев нужно заказывать столько, сколько вы можете взять, имея такие-то карты на руках. На прикуп, конечно, стоит надеяться, если карта у вас прикупная. Но... все приходит с опытом.

20. На чужом ходе заказывай слабую масть

Выше мы говорили, что собирающийся заказывать какую-либо игру, имея на руках две масти по четыре карты в каждой, должен отдать предпочтение более слабой масти. Практикой неоднократно подтверждалась правильность такого заказа. Приведем пример. У вас на руках имеются следующие карты:

П: Т, 10, 9, 8

Т: Т, К, 10, 7

Б: В, 10

Ч: —

Ход чужой. Лучше здесь заявить козырем пику. Ваши противники, как это и положено, будут стараться в первую очередь выбивать у вас козырей, а значит, делать ходы в черву. В этом случае вы возьмете, как правило, не менее трех взяток в козырной масти. Да еще три — в трефовой. Вот и сыграли свои шесть. Конечно, после получения взятки вы будете разыгрывать трефу, выбивая таким образом (обычно начиная с третьего хода) козырей у противников.

Но, предположим, вы заказали козырем трефу. Что будете иметь? Будете-иметь четыре взятки в козырной масти и всего одну в пиковой. А вот при своем ходе надо заказывать более сильную масть, в данном случае трефу. Отобрав козыри двумя заходами в трефу, вы будете видеть, есть ли еще козырная карта на руках у ваших оппонентов. Если это так (да и в случае ее отсутствия), вы начинаете разыгрывать пику. И шестерная в большинстве случаев обеспечена. Мы не говорим здесь о тех довольно редких случаях, когда ваши играющие масти будут находиться на одной руке. Тут вы можете остаться и без одной. В большинстве же случаев, заказывая козырем более слабую масть, вы легче сыграете свою игру.

21. Кто не рискует — тот не пьет шампанское

Такая поговорка в ходу у преферансистов. Обычно это относится к мизеру. К вам пришла карта, которая уж очень «просится помизериться». Мизер — редкое счастье на игорном столе. Но, как говорится, и хочется, и колется. Участники игры начинают колеблющегося подначивать поговоркой про шампанское. Что делать? Вспоминаются две пословицы: «Трус в карты не играет» и «Риск — благородное дело».

Если ваш ход и карта более-менее прикупная, то следует рискнуть. Когда еще придет такая возможность?! Но часто, когда игрок отказывается от объявления мизера, в прикупе, который достается заказавшему игру, — ваша карта! Переживания неизбежны. Конечно, «береженого Бог бережет», но все же...

Ну что ж. В процессе жизни в преферансе вы еще не раз убедитесь в справедливости приведенных выше полярных по смыслу цитат. Пусть интуиция вам будет в такого рода играх верным советчиком, и пусть она вас редко подводит. То же самое касается и других крупных игр (девятерной, десятерной).

22. На мизерах не столько выигрывают, сколько проигрывают

А это как бы дополнение к только что изложенному. Опытные игроки, среди которых имеются и мастера мизерных «атак», считают, что от сыгранных мизеров выигрыш всегда меньше, чем проигрыш от несыгранных. Это так и есть. Скажем, сыграли вы удачно два мизера, а вот на третьем «подзалетели без двух». Потеря здесь будет большей, чем от сыгранных ранее двух мизеров.

Пришла «околомизерная» карта. Вы хозяин — вам и решать. В таких случаях, если вы решили все-таки объявить мизер, лучше это сделать при своем ходе — потеря будет меньше.

23. Выпустил играющего — залез в свой карман

Это правило родилось еще задолго до появления преферанса. Но оно очень верно и для этой игры. Играя против заказчика, вистующие должны определить свой верный заход под играющего. Если же был сделан неверный ход, то незапланированная взятка — в «кармане» у заказчика. Сделана игра, которая по всем элементарным правилам карточных игр не должна была получиться. Мы выше не раз писали о том, насколько важным бывает первый ход. Главное здесь — не подыграть заказчику и помогать союзнику.

Перед началом игры просчитайте варианты атак на противника и выберите более подходящий.

24. Уважай третью даму

Вы уже убедились, что третья дама на другой руке — частый гость. Но малоопытный игрок нередко старается это «не замечать», возможно, и надеясь на авось. Приведем простой пример. К вам пришла карта:

П: Т, 7

Т: Т, К, В, 10, 9

Б: Т, 10

Ч: 9

Вы — первая рука, значит, ваш и первый ход. Какую игру заказать? Шестерная-то будет наверняка. Но ведь и семерная бывает нередко. И заказчик решается: «семь треф». Но у одного из противников оказалась третья дама в козырях. Играющий недосчитывается одной взятки. А выбить даму нечем.

При такой карте можно было бы заказать и, как правило, сыграть семерную, если бы у вас на руках были три (а не две, как здесь) некозырные карты в какой-либо масти. Тогда бы имелся шанс отобрать даму третьим заходом, например, в бубну (имея на руках вместо 9ч 9б). Здесь риск был бы оправдан.

Мы еще раз напоминаем, что надо рассчитывать только на те взятки, которые у вас есть на руках. В данном случае, если бы в бубнах у вас было три карты во главе с тузом, то третьей картой имела бы возможность «достать» козырную даму.

Или же (если вы еще не брали прикуп) можно рассчитывать, что с прикупом придет нужная карта. Только в этом случае был бы оправдан заказ на семерную игру. При вашей же карте надо заказывать только шестерную. Лучше уж, сыграв ее, оставить без виста кого-то из игроков.

25. Взятку сносить — без взятки оставаться

Такое часто встречается в преферансе. И это видно, к примеру, из ваших карт:

П: К, Д
Т: Т, К, В, 9, 8, 7
Б: К, Д, 8
Ч: К, Д.

Есть такой закон в преферансе: от длинной масти карту не сносят. Правда, в данном примере это, как говорится, и ежу ясно. Но даже если на руках имеются пять или четыре карты одной масти, то их нужно побережь.

Вернемся к нашему примеру. Что бы вы ни снесли, взятка теряется. А что же делать — такой расклад. Лучше уж снести голый марьяж (Кч, Дч). Почему? Да потому что, делая последовательно заходы в козыря (можно шесть раз откозырять, оставив на руках седьмого), потом зайти с 8б (или с Дб), что будет видно по сносимым картам противника. И на бубнах вы можете получить две взятки вместо одной, запланированной.

Еще один пример. У вас на руках следующая карта:

П: Т, 9
Т: Т, К, В, 9, 7
Б: —
Ч: Т, К, В, 9, 8.

Что снести? Длинные масти, как договорились, трогать не будем. Хотя если и снесете здесь одну карту (с трефовой или червонной мастей), беды не будет. Но хитрые игроки и здесь иногда находят выгоду. Они сносят Тд и 9п, «случайно» открыв туза. Противники, видя это, навряд ли завистуют, если вы объявите, скажем, 9п. Может пойти, конечно, один из них за вистом, если у него будет третья дама в козырной масти. А вот имеющий третью даму в некозырной масти навряд ли завистует (ведь играющий отправил в снос туза!). Но по-игроцки все же надо третью даму уважать. В данном случае заказав семер-

ную, вы, скорее всего, оставите «без лапы» вистующего (на семерной ведь за двумя взятками кто-то пойдет же). По-игроцки же надо заказать восьмерную — она верная!

И все же: не делайте сносов от длинных мастей.

26. Пуля приходит и уходит, а гора остается

И это всем преферансистам известно. Гора может только расти, но не уменьшаться (в редких случаях в конце игры кому-то удастся за счет закрытия пульки соперника немного списать и с горы). Главное в пулке — беречь гору от устремления ее наверх. Надо бережно к ней относиться.

Считается, что с горой у вас все в порядке, если вы приблизились к закрытию своей пули, а на горе у вас имеется 30–40 очков, а не 150–200, как у ваших партнеров.

Всегда помните, что гора — индикатор, притом главный, вашего выигрыша или проигрыша. Если вы будете с горой на «вы», то считайте, что партию вы закончили успешно.

27. От четырех козырей не прячутся

Когда на руках у вас имеются четыре козыря, которые заказал играющий, вы конечно же завистовали. Завистовал и ваш союзник. Игра пошла втемную. И вдруг вы убедились, что вистующие лишились двух верных взятков. И это в то время, когда сам играющий должен остаться без взятки! Что же случилось?

Есть же правило: «От четырех козырей не прячутся». А оно в этой игре не было учтено. Из-за этого вы не смогли рационально распорядиться своими козырями. При четырех козырях на одной руке надо играть только всветлую. Вы бы и заказчика подсадили, и сами бы взяли максимум вистов. Игрок, у которого нет козырей, а вистов на других картах всего один-два, должен же, разумеется, спасовать во благо общего дела, особенно если заказывается шестерик. И это начинающим игрокам следует всегда иметь в виду.

28. На девятерной вистуют нищие и студенты

Ох как трудно идти за вистом при объявлении кем-то девятерика! Ведь многие игроки, имея на руках практически десять взятков, не хотят рисковать и заказывают верных девять.

Упускать же играющего не хочется. И при девятерной не так уж редко остаются без одной, а то и более взятков. Поэтому,

смотря на свои карты, нужно тщательно взвесить все «за» и «против» и прежде всего: чей ход, есть ли у вас на руках три виста. А первый ход вистующих много значит. Играя в открытую, можно сразу же увидеть «прорехи» в девятёрной играющего. При своем же ходе заказчик начинает, как правило, выбивать козырей, и ваши три виста окажутся безвзяточными. При своем же ходе вы первым же заходом проверяете масть, и если она бьется, то держите остальные две масти до конца игры.

Почему на девятёрной вистуют «нищие и студенты»? Да потому что, условно говоря, ни тем, ни другим терять нечего. А вот вам при девятёрной, если завистовали и проиграли, потерять придется немало. Так что при такой крупной игре нужно думать, думать...

29. На трех тузах не пасуй

Практика показывает, что, имея трех тузов на руках (а ведь к тому или другому обычно бывает и еще по две-три карты), заказывают игру. Даже если и прикуп неважнецкий. Но в прикупе зачастую приходит карта к тому или иному тузу. Если же вы спасуете, а к вам присоединятся и другие, то не избежать трех-четырёх взятков как минимум. Так что на трех тузах надо говорить «раз». Когда же кто-то из игроков сказал «два», то вам не грех и спасовать (если не складывается семерная). В этом случае вы выиграете хорошо на вистах. Да и подсадить можете играющего.

В некоторых случаях игроки, заметив, что вы спасовали, имея на руках трех тузов, не преминут сопроводить это старинной фразой: «Полковник был большая сволочь — он пасовал на трех тузах!» Сказано-то было в шутку, а вы понимайте как хотите.

30. Уважай три семерки на мизере

Три семерки игроку приходят не так уж и редко. Но к ним еще бывают и карты, которые заставляют подумать: а не попробовать ли мизернуть? И глубоко переживаете, когда, спасовав, увидели, что в прикупе была как раз ваша карта. И все же подходить к решению такого важного вопроса надо крайне осторожно. Ведь мизер — это не шестерная. Когда вы на первой руке, то еще можно и рискнуть, если есть надежда на благоприятный прикуп. А если таковой нет, то пусть уж сосед «пилит» свою игру.

31. На туза бросай без очереди

Правило требует, чтобы карты игроками выкладывались на стол поочередно: сначала — первая рука, за ней — вторая, далее — третья. Это и понятно, поскольку, скажем, если после хода играющего (первая рука) следующую карту кладет на стол третья рука, то вторая может положить свою — меньшую или большую. А это может отрицательно сказаться на игре заказчика.

Но вот если ход сделан с туза, то тут, в виде исключения, очередность ходов можно нарушить. Ничего здесь страшного нет!

32. На крупных играх на чужом ходе заказывай на одну меньше

Это правило проверено практикой давным-давно. И оно всегда срабатывает. Пожадничав и заказав игру в надежде на хорошую карту, вы можете довольно крупно проиграть. Опытные игроки советуют: поступитесь двумя очками, но закажите игру на ранг ниже. И настроение не будет испорчено, и товарища можно подсадить. В хорошей же компании следует, конечно, заказывать ту игру, которая у вас имеется на руках, иначе на вас будут обижаться, хотя и без веских на то оснований. Да и вам самому не интересно будет играть «мелочь». Но при любых сомнениях игру нужно заказывать на одну меньше: вместо девятёрной — восьмерную и т. д.

33. Меняю колоду

Каждый игрок в течение всей партии имеет право требовать поменять колоду карт. Особенно в малознакомой компании. Причина? Он может заметить, что карты крапленые, что некоторые из них стали отличаться от других и т. д. Он может попросить поменять колоду даже лишь потому, что с данной колодой ему просто не везет.

34. «Господа офицеры!»

Это из области старинного гусарского правила. Бывает, что кто-то из игроков при распасовке набрал целых десять взятков. В этом случае один из игроков, не лишенный чувства юмора, может подать шутливым голосом традиционную команду: «Господа офицеры!», после чего все обязаны встать и молча посочувствовать «герою данного торжества».

35. Сначала сдай — потом закуривай

Это, несмотря на ироничность выражения, важное правило, означающее: сначала сделай общее дело, затем все остальное. Так, скажем, если подошла ваша очередь сдавать карты и вы еще не успели сделать соответствующую запись в пультке, то сначала нужно провести сдачу карт, а только потом удовлетворить личные потребности. Или: если вам нужно отлучиться на несколько секунд, то вначале обеспечьте картами игроков, а потом «курите».

36. Нет денег — не садись

Такое правило в офицерской компании прежних лет было законом, ибо «карточный долг — долг чести».

37. Карте — место

К этому надо себя приучить с самого начала. Такое правило, кстати, существует и в шахматах. В преферансе же считается (равно, как и в других карточных играх): ход уже сделан, если карта коснулась стола или если карта вышла из руки и опустилась на стол. Здесь нет возможности сделать переход. Правда, в ряде случаев, если игрок на козыря, который также у него имеется, случайно положил некозырную карту, то ему разрешается исправить эту ошибку. Во всех других случаях должно строго соблюдаться правило — «карте — место». Это приучает к порядку. Сначала подумай, потом только делай ход. В некоторых компаниях есть правила (договорные) помягче: если ваши карты, выложенные на стол, покрыты, то пути к ее возврату нет. Участникам игры неприятно, когда кто-нибудь, периодически извиняясь, возвращает карту со стола.

38. Как перебить распасовку

В общем-то это вам ясно. Любая распасовка перебивается заявкой на ту или иную игру, неважно, будет ли она сыграна или нет. Обычно же договариваются так: первая распасовка перебивается шестерной, вторая, если предыдущая распасовка совершилась, — семерной и третья, следующая сразу за второй, — восьмерной.

39. Возвращение вистов

Мы уже говорили о том, что при игре втроем, если первый, сидящий за играющим, спасовал, а второй пошел только за

своими (при шестерной, как знаете, за двумя, при семерной — за одной), то первый партнер может вернуть висты, сказав при этом: «За все». То же самое и при восьмерной. Если первая и вторая рука спасовали, то первая может вернуть вист, сказав «вистую». При этом он может играть в открытую, пригласив товарища «лечь», либо взакрывать.

40. Мизер перебивается девятерной, а мизер без прикупа — девятерной без прикупа

К этому добавлять нечего, и так все ясно. Правда, в некоторых компаниях договариваются, что мизер перебивается в любом случае девятерной или десятерной — без всякой торговли. И еще: мизер мизером не перебивается. Но тоже есть исключение: мизер с прикупом можно перебить таковым без прикупа.

41. Прикуп?! Возвращаю!

Часто бывает, что вам дают прикупную карту, которая ничего в игре не меняет. В этом случае прикуп демонстративно возвращается сдающему (то есть четвертому игроку), который запишет себе в гору 2 очка, чтобы в следующий раз «поумнел» и «давал, что мне нужно». Опытные игроки таких вещей стараются не делать. По одной причине — чтобы противники не знали сноса, а это, как вы знаете, может существенно изменить ход игры не в пользу играющего.

42. Скользящая раздача

Бывает, и нередко, когда мизер заканчивается «крахом», то есть мизерящий берет одну или несколько взяток. Следующую сдачу делает тот же, кто и сдавал до этого. Правда, можно заранее договориться и о скользящей раздаче, когда, независимо от исхода мизера, надо «скользить» колодой дальше, то есть сдавать по очереди.

43. Скатерть, вино и жена — злейшие враги преферанса

Сказано это было давно то ли в шутку, то ли всерьез. Тому были, да и есть основания. Скатерть мешает потому, что карты нередко за нее цепляются, отчего она скользит по столу и ее часто приходится поправлять, что раздражает участников игры. Вино затуманивает разум, и игрок часто преувеличивает свои возможности. Да и болтливости много за столом, что делает игру неинтересной. Женщины же часто отвлекают от игры.

44. Кури больше — партнер дуреет

И здесь есть доля правды. Дым утомляет игроков, не говоря уже о его отрицательном действии на здоровье не только самого курящего, но и сидящих рядом с ним. Хотя «правило» и предполагает наличие пепельницы за столом. В общем, курение — на усмотрение самих играющих.

45. Плачь больше — карта слезу любит

Эта поговорка стала давно поверьем играющих. Замечено: чем больше игрок жалуется на невезение, тем чаще к нему приходит хорошая карта. Но ныть часто не рекомендуется, ибо это раздражает игроков, сбивает их с толку. Из-за этого могут случаться и ошибки — это-то как раз и на руку «плаксе».

46. Два паса — в прикупе чудеса

И здесь есть доля истины. Это и понятно! Если соседи спасовали (не блефуя при этом), значит, у них неважная, скорее всего, карта. И последняя рука может заказать «темную». Но здесь следует проявлять осторожность. Немало игроков могут пасовать и на в общем-то неплохой карте. А в ряде случаев «пасы» могут быть и приманкой для зарвавшегося игрока. Так что, особенно если вы не «дока» в преферансе, лучше открыть свои карты и убедиться в их «дееспособности».

47. Карта не лошадь — к утру повезет

Нередко бывает: в начальный этап игры, а порою и до середины партии ну не идет вам карта, и все тут. Старайтесь не переживать, берегите нервы. Относитесь к невезению с некоторой долей юмора. Вспомните лучше, что «карта не лошадь...». Смотришь, и карта вдруг пошла, у вас началась «пятиминутка». Используйте ее более активно. Ведь в эти 15–20 минут, пока не ясно, по каким законам карта кряду идет сплошь хорошая и притом на немелкую игру. Так что смотришь, и к «утру» действительно повезло.

48. Подсказчика — под стол

Вот уж чего не любят играющие — это когда в их карты «суют нос» другие, в первую очередь, сидящий на прикупе. Это всегда раздражает. Лучшее для постороннего — это наблюдать за игрой молча. Ведь молчание и в преферансе — «золото». Зачастую подсказчика в конце концов обрывают, и правильно

делают. Если вы вообще не участвуете в игре, то вам не возбраняется наблюдать за ней. Но только не мешайте никому, а главное — не лезьте со своими советами.

49. Не выигрывай каждый раз — потеряешь партнеров

Так оно в ряде случаев и бывает. Слабому игроку в конце концов не захочется садиться за один стол с «обдиралой». Вот почему компания должна подбираться так, чтобы игроки были примерно равными в способности сражаться за преферансным столом.

Игроки по своей опытности делятся на три группы: высшая лига, высокого класса, а также первая — то есть все остальные. Для начинающих главное — не торопиться переходить «во второй класс», не изучив азбуку первоклассника, иначе вы всегда будете в проигрыше. Ищите соперников по себе. Будет гораздо интереснее играть. Да и премудрости преферанса будут постепенно усваиваться. В среде же «крутых» игроков можно быть просто наблюдателем — это пригодится.

50. Следует знать и меру

Жены не любят, когда преферанс главнее их. Но если вы уже, честно говоря, не можете просто так отказаться от пульки и на всякий «вызов» бежите к друзьям, то делайте это так, чтобы на вас не обижались близкие вам люди. Перед тем как идти на пульку, получите «добро» от своих, скажите, когда примерно вернетесь домой. Лучше, конечно, не засиживаться за полночь. Если это придется все-таки сделать, то созвонитесь с женой, поговорите с ней так, чтобы убедить ее дать согласие остаться до утра. И конечно же оставьте ей телефон своего друга (на всякий случай).