Карты к орденам, партнер любопытен!

Плачь больше, карты слезы любят.

Помогая партнеру, фактически ты его раздеваешь — это и есть "американская" помощь.

Посмотри карты соседа: свои всегда успеешь.

Враги преферанса — шум, сквозняк, крутящийся стол, жадность.

Разбор № 5 поможет партнерам решить возникающие разногласия.

Игрок не альпинист — сам в гору не пойдет.

Кури больше — партнер дуреет.

Познаешь преферанс — приобретешь интересных друзей.

Прежде чем объявить игру, подумай, что лучше? Перезаказать и сесть самому или недозаказать и посадить партнера?

Преферансист, как и спортсмен, должен быть высокого класса. Слабые обычно проигрывают.

Классическая пуля

Ленинградская пуля

Одесская пуля

Киевская пуля

Сочинская пуля (курортный вариант)

Успеха вам за столом игры!

В. Харковер КЛАССИЧЕСКИЙ ПРЕФЕРАНС И ЕГО РАЗНОВИДНОСТИ

В. Харковер

Классический преферанс

и его разновидности

В. Харковер

Классический преферанс

и его разновидности

Самоучитель

МОСКВА

ББК 75.7/7
Х21

Харковер В. И.

«Классический преферанс и его разновидности». — М.: ДатаСтром, 1992. 170 с.

ISBN 5-7130-0007-9

Впервые в России, не исключено, и в Европе, не говоря об Азии, определены единые правила игры в преферанс: подготовка с обязательными оговорами, сдача, розыгрыш, расчет, словарь профессиональных терминов и т. д. Его модификации — Уральская, Сочинская, Ленинградская, Камчатская и Классическая пули. Работа насыщена примерами разнообразнейших игровых ситуаций, толкованием их и рекомендациями по общим и частным случаям этой интеллектуальной увлекательной карточной игры.

Книга для массового читателя может послужить учебником и методическим пособием для каждого, кто хочет овладеть игрой в преферанс, одинаково равно может стать попутчиком, верным другом-советчиком и для опытного преферансиста, не утратившего желания поднять свою игровую классность до уровня мастера.

ББК 75.7/7

Х $\frac{4204000000-7}{В08(03)-91}$ Без. объявл.

ISBN 5-7130-0007-9

© В. И. Харковер

ПРЕДИСЛОВИЕ

Предлагаемая работа небезынтересна как для умеющих играть в преферанс, так и для желающих постичь эту красивую, увлекательную карточную игру.

В процессе создания сборника были учтены и пожелания людей абсолютно незнакомых с преферансом, что обязало автора системно изложить основные правила игры, объяснить смысл ее, познакомить с «заповедями» преферанса, которые вырабатывались многолетней практикой и несут в себе как строго деловые, так и поучительно шуточные советы.

В описании различных правил автор не ограничивается одним лишь перечнем их, а всюду, по возможности, комментирует легкодоступными примерами и разъяснениями.

Однако было бы наивным полагать, что даже уже научившийся играть в преферанс, прочитав эту работу, сразу же станет игроком хотя бы среднего класса. Необходимо для такого твердо усвоить все изложенные положения, добиться, постоянно тренируясь, быстроты в оценке карт, их сочетаний, надежно помнить игровые комбинации и многое другое — все, что приходит именно с опытом.

Что же касается неумеющих, но желающих играть в преферанс, таким необходимо как можно чаще садиться за стол с картами. Но! — процесс розыгрыша пули партнерами одного класса, надо знать, не приносит особой пользы в обучении, ибо они, одноклассники, не в состоянии использовать многих возможностей преферанса именно ввиду своей изначальной слабой подготовленности. Поэтому процесс обучения, никуда не деваться, должен проходить под руководством хотя бы одного опытного партнера, который направлял бы игру, комментируя разные ситуации.

Владеющие даже отменно преферансом найдут в предлагаемой работе рекомендации по стратегии и тактике игры, ознакомятся с комме-

тарнями ситуаций, необходимыми для закрепления знаний игры, оценят попытку систематизировать основные единые правила.

Само собой разумеется, не все выдаваемое автором в сборнике претендует на характер абсолютных законов. Правила игры в преферанс не определены до сих пор ни одним официально узаконенным документом (за исключением сборника «Коммерческие игры», издания 1902 г.); к сожалению, в этом сборнике преферансу уделено чересчур мало внимания и места, потому что в то время он еще не был обкатан до той степени совершенства, в какой владеют им игроки наших дней.

Отсутствие, однако, и теперь единых правил для всех категорий преферансистов — имеются в виду профессиональные, территориальные различия — вносит часто хаос в эту строгую, жестко логичную игру, делая неодолимо трудными встречи игроков малознакомых друг другу. Именно поэтому автор постарался оговорить всевозможные недоразумения, возникающие при игре малознакомых партнеров, особенно любителей из разных регионов нашей обширной страны.

Преферанс — чрезвычайно увлекательная карточная игра — общепризнан и весьма распространен в настоящее время благодаря требованиям, которые он предъявляет своим почитателям: быстрота анализа игровых сочетаний и комбинаций, необходимость постоянно держать в уме множество различных моментов, умение перестроить тактику игры в нужную минуту, быть выдержанным, последовательным и многое другое.

Это игра, для которой, как уже из вышесказанного можно понять, одного лишь умения играть недостаточно. Веским доказательством тому может служить правило, общепринятое у любителей: хороший преферансист в редких (впрочем, довольно определенных) случаях садится за стол со слабым противником; обычно подбирается равный по силам круг партнеров, что говорит само о себе.

И еще. Информационно о преферансе упоминается в литературе прошлого века. Однако с того времени он претерпел ряд существеннейших изменений. Основное из них — из коммерческого преферанс превратился в предмет активного отдыха, позволяющего переключить постоянно напряженную умственную деятельность современного человека на работу ума, сходную в некоторой степени с работой при игре в шахматы. Отчего и меркантильные соображения в преферансе ныне отошли на второй план — остались, в незначительной мере, лишь для обеспечения должной ответственности партнеров перед коллективом играющих. Основная же цель его ныне именно активный отдых, позволяющий не отключить, а разнообразить напряженную работу мысли, всего лишь подогревая ее хотя и мизерным, но все же материальным стимулом. Материальная ответственность сдерживает некоторых темпераментных партнеров от излишнего азарта, не дает им превратить преферанс в игру типа «двадцать одно».

В заключение один полезный совет: для удобства решения задач схемы следует вычерчивать от руки на отдельных листах бумаги в более крупном масштабе.

Раздел 1

Основные правила игры

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКА МЕСТА ИГРЫ

1. Прежде чем перейти к изложению содержания преферанса, хочется отметить, что основное правило этой игры — молчание. Кроме строго ограниченных переговоров, оговоренных загодя, не должны допускаться никакие слова, жесты, не должно быть никаких комментариев сделанным партнером заявлениям или ходам; ошибки и общий разбор каждой партии производятся лишь после сброса последней, 32-й карты.

Выполнение данного правила делает игру спокойной и содержательной.

2. Перед началом игры определенным образом расчерчивается «пуля», т. е. тот лист бумаги, на котором найдет свое отражение весь ход игры. Чертеж желательно наносить карандашом, так как ручка с чернилами или пастой крапит карты.

3. Для каждого играющего на листе выделяется определенный и равнозначный участок: «А», «Б», «В», «Г» (см. схему 1) или «А», «Б», «В» (см. схему 2).

4. Разлиновка пули представлена на схемах 1 и 2. Схема 1 — для случая игры четырех партнеров, схема 2 — для трех играющих.

5. Видно, что получаемые игроками участки равноценны в обоих случаях, имеют одно и то же назначение, а, следовательно, одно и то же название.

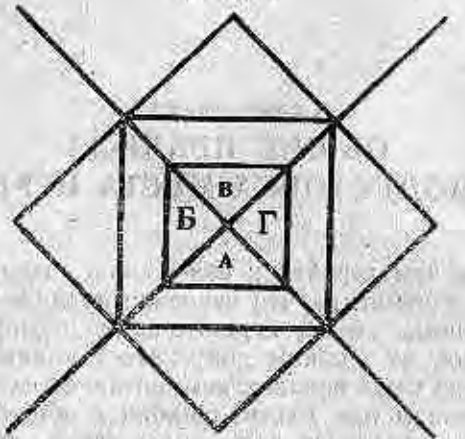
Для примера рассмотрим участок партнера «А» на схеме 1.

Для большего удобства вынесем его на схемы 3, 4 и сделаем (на схеме 3) обозначения «а», «б», «в», «в», «в».

6. Участок «а» — «гора»; здесь записываются все штрафные очки играющего. Чем больше «гора» (очков), тем хуже он выступает в данной партии.

7. Участок «б» — «пуля»; здесь записываются поощрительные очки за сыгранные игры, это потенциальный выигрыш играющего.

Схема 1



8. Участок «в» разделен на два или три подучастка, которые именуются «вистами»; здесь записываются «висты», т. е. чистый выигрыш всех участников игры друг на друга.

9. Подучасток «Б» служит для записи вистов на партнера «Б»; подучасток «В» — висты на партнера «В»; подучасток «Г» — висты на партнера «Г» (см. схему 4).

Схема 2

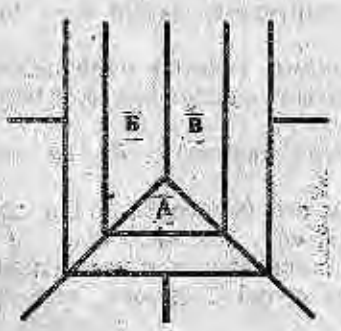
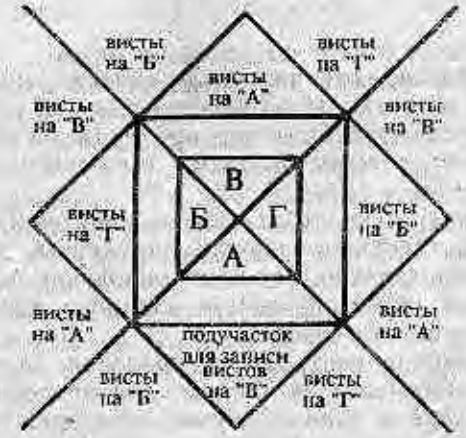


Схема 3

«Вист» — это абсолютный выигрыш играющих соперников. Цену вista оговаривают до начала игры, она может быть разной, от 1/4 копейки и т. д., все зависит от материального положения и цели играющих. «Вист» неделим, при расчете он плюсуется к вистам по «горе», об их соотношениях см. ниже.

Закончив расчерчивание «пули», партнеры определяют места за столом.

Схема 4



ГЛАВА ВТОРАЯ

ВЫБОР МЕСТА ПАРТНЕРАМИ

10. В преферанс, как уже было сказано, могут играть и три, и четыре человека. Игра ведется колодой из 32-х карт — от тузов до семерок. Опытные преферансисты играют двумя, как правило, новыми колодами, с разной расцветкой рубашек.

11. Из закрытой на столе колоды карт каждый берет по одной (игрок, случайно взявший две карты, должен взять новую, предварительно вложив ошибочно взятые две во внутрь колоды). Взявший самую младшую выбирает место, он же делает и первую сдачу.

12. При разборе карт для определения, кто первый выбирает для себя место за столом, делает первым раздачу, старшинство карт в данном случае обратное: туз считается самым младшим, т. е. — 1; валет — 2; дама — 3; король — 4; далее — 7, 8, 9, 10.

13. Старшинство по масти, в отличие от многих карточных игр, в преферансе определяется по возрастающей в таком порядке:

пика — масть 1-я,
трефа — масть 2-я,
бубна — масть 3-я,
черва — масть 4-я.

Таким образом, старшей мастью является черва.

14. Теперь, с учетом изложенного в пунктах 11, 12, рассмотрим на примере очередность выбора мест за столом.

Пуля играется вчетвером: партнеры «А», «Б», «В» и «Г». При разборе карт им достались следующие:

«А» — дама пик,
«Б» — семь бубей,
«В» — туз треф,
«Г» — семь червей.

Для удобства изложения дальнейшего пиковая масть будет именоваться «первой», как и обозначено выше, или просто — 1; трефовая — «второй» или 2; бубна — «третьей» или 3; червовая — «четвертой» или 4. В результате на руках:

у «А» — 1 — пика;	+Д (дама) — 3,	в сумме = 4;
у «Б» — 3 — бубна;	+7 (семерка),	в сумме = 10;
у «В» — 2 — трефа;	+Т (туз) — 1,	в сумме = 3;
у «Г» — 4 — черва;	+7 (семерка),	в сумме = 11.

Итак, право первому выбрать место за столом (и сделать первую сдачу) у «В»: у него наименьшее количество очков — 3. После «В» выбирает место «А»: у него в сумме всего лишь 4 очка. Затем выбирает место «Б» — 10 очков, последним «Г» — 11.

15. Партнеры «А», «Б», «Г» выбирают места за столом после «В» не по кругу от него, а именно (каждый) то, какое посчитает для себя наиболее выгодным. Это важно помнить всегда, прежде чем сесть за стол для игры, особенно в малознакомых компаниях. В противном случае, неопытный игрок может оказаться в кольце (случается такое), нечестных соперников, а это приведет, как правило, к неминуемому проигрышу.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
ТАСОВКА КАРТ

16. Карты тасуются обязательно за столом, на виду у всех, и так, чтобы их лицевая сторона не была видна никому из играющих, т. е. рубашкой к партнерам.

17. При игре двумя колодами — вторая готовится для очередной сдачи партнером, который сидит напротив сдающего, если карты не новые, желательно предварительно их осмотреть — не меченные ли они загодя.

18. Если в процессе долгой игры карты становятся меченными, их необходимо заменить; имеется в виду, что отдельные (нечестные) партнеры умудряются загнуть углы, поставить точки в процеосе игры, особенно на тузах и семерках.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ
СЪЕМКА КОЛОДЫ

19. Снимать колоду дают партнеру, сидящему с правой стороны.

20. Сдающий должен наблюдать, чтобы съемка была сделана аккуратно; чтобы в каждой половине раздвоенной колоды было не менее 5 карт.

21. Стол может оговорить: для съемки колоды сдающий кладет ее на стол. Снимать можно, разделяя колоду на три части.

22. При игре двумя колодами, вторая, подготовленная к сдаче, кладется на стол у правой руки игрока, который будет сдавать ее следующим разом. Снимается она непосредственно перед сдачей.

23. Если при сдаче случайно откроется какая-либо из карт, колода тасуется заново, переснимается вторично.

24. Если карты сняты правильно, сдающий не имеет права их перетасовывать или просить еще раз снять.

25. Снимающий вправе разрешить сдачу без съемки, хлопнув сверху по колоде рукой. В таком случае сдающий не переснимает и не тасует карты, а тут же приступает к их сдаче.

ГЛАВА ПЯТАЯ

СДАЧА И ОБЯЗАННОСТИ СДАЮЩЕГО

26. Карты сдаются по две, начиная с партнера, который сидит слева от сдающего, и далее — по часовой стрелке.

27. Сдаются карты — десять штук каждому играющему. Оставшаяся пара карт образует «прикуп», он откладывается в сторону в закрытом виде.

До окончания «торговли» прикуп принадлежит сдающему, за который он в ответственности.

28. В прикуп сдается любая пара за исключением первых двух и последних двух карт.

29. Сдающий после съемки колоды не имеет права смотреть нижнюю карту в колоде, а также карты прикупа.

30. Он не должен смотреть и карты любого из партнеров по столу, советовать, давать рекомендации, хотя бы и по просьбе. Он играет в пользу «стола», т. е. против «играющего». Исключение составляет приглашение на мизер (см. ниже).

31. Сдающий имеет право записать на играющего игру оговоренное в начале встречи количество висто́в за следующие карты в прикупе:

туз	— один вист,
марьяж	— один вист,
туз и король в одной масти	— два виста,
два туза	— три виста.

32. Если играющий сбрасывает карты прикупа открыто, он, в свою очередь, получает право на запись оговоренного количества висто́в на сдающего (прикуп, «брошенный в лицо»).

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ПЕРЕСДАЧА. СМЕНА КОЛОД

33. Игрок, вскрывший даже случайно карты прикупа, штрафуется на оговоренное в начале игры количество очков в гору, т. к. у каждого из партнеров могла оказаться игра, штраф назначается за срыв сс. Сдача переходит к очередному партнеру.

34. Засдавшийся имеет право пересдать только в том случае, если никто из партнеров не смотрел свои карты. Именно поэтому до окончания сдачи всем за столом не рекомендуется смотреть свои карты. Сдача может быть и продолжена, если партнеры не против того, чтобы карты сдающим были переложены правильно, но в закрытом виде.

Если же один из партнеров посмотрел свои карты, сдача переходит к следующему. При строгой игре он может быть оштрафован, скажем, на одно-два очка, как оговорит «стол».

35. Если карты ошибочно сданы не очередником и партнеры до полного окончания сдачи не заметили этого, игра считается законной и должна быть разыграна. Если же ошибка обнаружится во время сдачи, карты передаются следующему партнеру.

36. Ни один из игроков не может снимать или сдавать карты за кого бы то ни было без согласия всех играющих.

37. Каждый игрок после сдачи проверяет, все ли десять карт у него на руках. Если у кого-нибудь недочет или лишняя карта, должна последовать пересдача.

38. Обязывают пересдать случаи и такого порядка:

1 — недостаток карт в колоде,

2 — сдающий не дал карты для съема,

3 — во время сдачи случайно упала карта и открылась,

4 — сдача состоялась не по две карты.

39. Колоду карт можно менять только после окончания играющей партии. Замену колоды вправе потребовать любой из партнеров в момент сдачи.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ НА РУКАХ

40. Получив все десять карт, каждый партнер раскладывает у себя в принятом из практики порядке в определенной последовательности.

41. Старшинство карт в преферансе обычное: туз, король и т. д. — до семерки; обратное старшинство их, напоминаю, только при определении места и первой раздаче.

42. Во избежание неверных объявлений игры и прочих недоразумений рекомендуется карты раскладывать в порядке старшинства — слева направо, каждой масти, чередуя последовательно красные масти с черными (см. схему 5).

43. Для дальнейшего изложения материала необходимо разъяснить некоторые термины и определения.

Схема 5

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ТЕРМИНЫ, ОПРЕДЕЛЕНИЯ

44. Продолжительность встречи партнеров за столом определяется величиной пули или оговоренным временем игры.

Независимо от разновидности преферанса — предложение «расписать пулю» равнозначно сыграть в преферанс.

45. Смысл преферанса, как именно карточной игры. Каждый партнер при каждой сдаче карт стремится «сыграть игру», т. е. набрать определенное количество взяток и за это получить поощрительные очки, которые в конечном счете — после подсчетов и пересчетов — будут определять его выигрыш или проигрыш.

46. Заказ минимальной игры в преферансе — шесть взяток.

Заказывать игру менее шести взяток нельзя (начинающий играть не должен путать слова «заказывать игру» со словами «набрать шесть взяток»; не случайно говорят: «Закажешь шестерную игру, а возьмешь столько, сколько позволят тебе вистующие, карта, везение и умение).

47. Положительные очки за сыгранную игру при игре с пулей — половина добавляется в пулю, вторая половина списывается с горы (см. ниже).

48. По старшинству мастей минимальной игрой является «шесть пик», затем «шесть треф», «шесть бубей», «шесть червей», шесть без козыря и т. д. до «десяти червей» — максимальной игры в преферансе.

49. При оценке карт на предмет объявления возможного количества взяток каждый партнер определяет свою козырную масть, которая на его взгляд кажется для него наиболее выигрышна.

50. Общий козырь в преферансе не заявляется. Сразу после «торговли» его объявляет партнер, взявший на себя игру.

Например, партнер «А» в результате торговли с партнерами за право на игру выиграл ее, т. е. своей сильной картой заставил партнеров спасовать.

Изучив прикуп и сделав снос лишних двух карт, «А» объявляет столу восемь первых (пик); это означает, что в этой партии единый козырь — пиковая масть для всех партнеров.

51. В одной партии не может быть две козырные масти.

52. Партнер, получивший в результате торговли право на игру и объявивший для данной игры козырную масть, является и именуется «играющим» — «игроком».

53. «Партией» здесь и далее будем именовать игру, которая идет до своего завершения после одной сдачи карт.

54. Партнеры, за исключением играющего в данной партии, именуются «вистующими». Их цель — не дать возможности играющему набрать заявленное количество взяток.

55. К вистующим, когда игра идет вчетвером, относится и партнер, сидящий на сдаче в данной партии — без карт на руках. Ибо выигрыш игрока в данной партии происходит за счет всех партнеров, в том числе и сдававшего.

56. Совместная игра вистующих носит обязательный характер и именуется «игрой на стол».

57. Играть на стол должен и сдающий, выступающий в данной партии в пассивной роли, он тоже, как было упомянуто, пусть в данной партии и пассивный, но вистующий; в определенных ситуациях (о чем ниже) может взять игру на себя — в случае отказа от борьбы активно вистующих партнеров.

58. Процесс, когда играющий стремится набрать заявленное количество взяток, а вистующие препятствуют этому, именуется все той же «игрой» или «розыгрышем».

59. В данной партии вистующие могут выступать против играющего активно или пассивно в зависимости от выпавших на руки карт.

60. Активно выступать против могут один и два вистующих, в случае, когда у обоих оказались на руках «гарантированные висты».

61. Предпочтительное право голоса при решении спорных игровых ситуаций имеет вистующий активно, за исключением явных ошибок при розыгрыше, которые усматриваются остальными вистующими.

62. Как уже отмечалось, минимальной игрой является «шесть пик», как и любая шестерная игра. Имеется в виду,

что, объявив козырем пиковую масть, играющий игру должен набрать шесть взяток. Понятно, что взяткой может быть старшая карта в объявленной масти.

В идеале игра шесть пик выглядит так:

1 (пика) — Т, К, Д, В, 10, 9 и четыре любые мелкие карты.

Или:

1 (пика) — Т, К, Д, В; 2 (трефа) — Т, К и четыре любые карты и т. п.

Здесь, в первом варианте, играющий сразу же набирает свои взятки: во втором — отбирает вначале козырей, а затем — и остальные берущие карты; в первом и втором вариантах — оставшиеся четыре карты распределяются между вистующими в их розыгрыше.

63. В преферансе ход с козырной масти разрешается в любой момент игры, любому партнеру.

64. В 60-м пункте был упомянут термин «гарантированный вист». Рассмотрим подробнее это понятие.

«Вист» — это карта, дающая возможность вистующему получить взятку в данной партии. Карты какого достоинства и мастей можно отнести к вистовым?

65. Взятка, кстати, которую получил вистующий в процессе игры против играющего партнера, тоже носит название «вист».

66. Оговорим понятие «обязательные висты». При шестерной игре играющий набирает только шесть взяток, оставшиеся четыре обязаны отобрать вистующие. Не просто могут отобрать, а обязаны отобрать. При семерной игре — играющий берет семь, вистующие обязаны получить лишь две взятки. На 8-й и 9-й играх вистующим надлежит взять хотя бы одну взятку. В случае недобора обязательных вистов вистующие штрафуются записью проигранных очков в гору.

67. Вист имеет свое определенное материальное выражение. Он фиксируется в соответствующем поле каждого партнера и является его чистым выигрышем.

68. Вистующие должны набрать обязательные висты независимо от того, вистуют они оба или один из них довольствуется пассивной ролью. Во втором случае — за выполнение обязательных вистов ответственность полностью лежит на активно вистующем.

69. С учетом сказанного, к определению наличия на руках гарантированных вистов следует относиться крайне осмотрительно. Ибо, помимо оговоренной ответственности, против вистующих выступает и естественное стремление играющего

отдать минимум взяток. Ведь отдавая вистующим взятки, играющий уменьшает свой выигрыш.

70. Одинарный вист — дает взятку в рассматриваемой масти.

Это:
— бланковый туз,
— второй король,
— третья дама,
— четвертый валет.

Примечание:
а) бланковой — называется одна карта в данной масти,
б) второй король — король и маленькая,
в) третья дама — дама с двумя маленькими,
г) четвертый валет — валет и три любые младшие карты.

71. Рассмотрим розыгрыш данных сочетаний карт вистующего с картами играющего, скажем, в козырной масти.

Понятно, что на тузы вистующий в любом случае получит свою взятку.

Второй король — на туза играющего вистующий кладет маленькую, король остается старшим.

Третья дама — на туза и короля играющего кладутся маленькие, дама остается берущей картой.

Четвертый валет — аналогично рассмотренным примерам.

Понятно, что ходить в козырную масть вистующие должны вынудить играющего, именно он должен ее разыграть.

72. К двойному висту той же козырной масти можно отнести следующие сочетания:

— туз, король;	— туз, десять, девять, восемь;
— трельяж;	— король, валет, маленькая;
— закрытый марьяж;	— король, десять, девять, восемь;
— туз, дама, маленькая;	— дама, десять, девять, восемь;
— туз, валет, маленькая;	— ряд, подобный приведенным.

Примечание:
трельяж — король, дама, валет одной масти;
марьяж — король, дама одной масти;
закрытые трельяж, марьяж — это трельяж, марьяж с маленькой.

Двойной вист приносит вистующим две взятки в козырной масти только с учетом прежнего условия — разыгрывать эту масть они должны заставить играющего.

Рассмотреть приведенные сочетания с учетом изложенного в п. 72 предлагаю читателю самостоятельно.

73. Рассмотрим тройной вист — явление в козырной масти довольно редкое, ибо вистующему приносит три взятки:
— туз, король, дама;
— туз, король, валет;
— туз, король, две маленькие без семерки;
— закрытый трельяж;
— марьяж, закрытый двумя маленькими, без семерки;
— король, валет, две маленькие без семерки;
— подобные этим.

По аналогии с пп. 71, 72 нетрудно убедиться, что вистующие на этих картах получат именно три взятки.

74. Сочетания типа Т-К-Д и любая маленькая, за исключением семерки, несут вистующему уже четыре взятки в козырной масти.

Еще раз напомню, оговоренное количество взяток вистующий получит, лишь только принудив играющего разыграть данную масть. В противном случае число взяток значительно сокращается, а зачастую вистующий вообще не получает их при неверной игре.

75. Рассмотренные выше сочетания карт являются вистами не только в козырной масти, но и во всех остальных, если такие масти имеет на руках играющий.

76. При анализе наличия вистов на руках нужно помнить, что тройные и четверные висты редко приносят взятки вистующим, особенно на крупных играх. Наиболее благоприятны висты — сочетания пп. 71, 72.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

ТОРГОВЛЯ

77. Под «торговлей» будем понимать процесс, в котором определяется играющий в данной партии, борьбу трех партнеров за право назначения игры.

78. После сдачи карт первым объявляет игру партнер, сидящий слева от сдающего (первая рука), за ним — следующий по кругу, затем сидящий справа от сдающего. После чего круг повторяется вновь.

Очередность в торговле должна строго соблюдаться, особенно в тех разновидностях преферанса, где оговорена игра «втемную».

79. К примеру, партнеры расположены за столом согласно схеме 1. Сдача принадлежит «А». После сдачи карт партнер «Б» имеет на руках карты, позволяющие ему взять семь взяток при козырной бубновой масти; партнер «В» не видит у себя возможности набрать хотя бы минимум — шесть взяток; «Г» имеет возможность сделать игру шесть червей.

80. Переговоры или торговля обязательно должны начинаться с самой малой игры младшего достоинства — с шести пик, — далее следовать в порядке возрастания мастей и игр.

Невыполнение данного требования значительно затрудняет процесс вистования, ибо остаются невыясненными сильные масти вистующих.

Игра в случае нарушения очередности торговли не прерывается. Внеочередник штрафуется на заранее оговоренное количество очков в гору.

81. Каждому очереднику разрешается делать лишь одно заявление.

82. При переговорах каждый партнер должен торговаться до своей игры в своей масти, ибо преждевременный «пас» также не позволит выявить по мастям силовые возможности данного партнера.

83. С учетом вышесказанного, «Б» говорит «6 пик» или «пика» или «раз» (предпочтительно именовать игры по мастям, или одно обособленное слово «раз» созвучное слову «пас», вследствие чего часто возникают недоразумения). Сказав «пика», «Б» сообщил столу, что он намерен играть какую-то из игр в диапазоне 6 пик — 10 червей.

84. «В» должен сообщить, что он не намерен играть в данной партии. Это он и делает, объявляя «пас». Причем, раз спасовавший партнер лишается права на дальнейшую торговлю в данной партии.

85. «Г» имеет на руках шесть червей. Если бы «Б» и «В» запасовали, то игра однозначно была бы за ним, для чего «Г» должен был заявить «пика». Но это заявление сделано, чем исключена для «Г» возможность играть шесть пик. Заявить же «пика здесь» он не имеет права. «Г» говорит «два», чем берет на себя обязательство играть в диапазоне от шести, но теперь уже треф, до десяти червей.

86. Возврат сделанного объявления возможен лишь до тех пор, пока следующий по кругу партнер не зафиксировал ошибочное объявление своим объявлением.

Допустим, «В» оговорился и вместо «пас» сказал «два». Он может вернуть свое ошибочное объявление лишь до заявления «Г», независимо от того, что последний объявит. В противном случае «В» вынужден будет играть свое заявление, будь то пас или игра.

87. Сдающий участия в торговле не принимает: у него нет карт.

88. Так как «Б» имеет на руках семь бубей, он продолжает торговлю. Будь у него игра в шесть пик, после заявления «Г» «два», он вынужден был бы заявить пас, предоставив право на игру «Г».

89. Продолжая, однако, торговлю, «Б» говорит «два» или «трефы здесь». Именно такое заявление должен делать первый партнер, участвующий в торговле, а не заявлять следующую масть.

90. Ежели он перепрыгнет через трефу и объявит сразу семь третьих (бубна), т. е. нарушит очередность торговли, он исключит «Г» из игры, но в таком случае стол останется в недоумении: какой из двух мастей — трефой или бубной и т. д. — располагает партнер «Г»? Что значительно усложнит противоборство вистующих с играющим партию втемную.

91. В случае торговли трех партнеров первый из ее участников не имеет права возврата масти и достоинства игры до тех пор, пока не останется двое партнеров, претендующих на игру. Лишь после этого первый партнер обретает право возврата заявления оставшегося партнера.

92. Итак «Б» заявляет:

«Б» — «трефы здесь», «Г» — «бубны»;

«Б» — «бубны здесь», «Г» — «черви».

«Б» — «черви здесь»...

93. Партнер «Г» дошел до своей масти и игры, четко показал ее столу, но вынужден спасовать. Право на игру и прикуп пришло к «Б». Он стал играющим, партнеры «А», «В», «Г» — вистующими. «Б» имеет право на игру в диапазоне 6 червей — 10 червей.

94. Сидящий на сдаче «А» передает карты прикупа партнеру «Б» и тот вскрывает их для общего обозрения. Таким образом, у «Б» оказалось на руках 12 карт.

95. Карты прикупа могут принести играющему дополнительные взятки как прямые — скажем, туз; или косвенные — король к тузу или даме, которые имел играющий на руках. Но прикуп может оказаться вовсе бесполезным. Проанализировав прикуп, «Б» должен сбросить две любые, ненужные по его усмотрению, карты.

96. Любую из сброшенных карт может заменить играющий лишь до заявления партнера «пас» или «вист».

97. Сброшенные играющим карты никому не показываются до конца партии, смотреть их никто не имеет права.

98. Игра без сноса штрафуется столом на величину минус две взятки объявленной игры, с учетом количества набранных взяток.

Объявив семь бубей и не произведя сноса, партнер «Б»:

а) делает свою игру, т. е. набирает не менее семи взяток, — записывает в гору штрафные очки как «без двух» на семерной игре;

б) набрав всего шесть взяток, запись в гору будет уже как «без трех» на семерной игре.

Вистовые записи на него в обоих случаях не пишут.

Игра без сноса считается зафиксированной после первой вскрытой в розыгрыше карты вистующим. После этого играющий вынужден продолжить игру на 12 (11) картах, борясь уже за свой минимальный проигрыш.

Взятки, набранные играющим сверх заявленных, в расчет не принимаются, игра в любом варианте не считается сыгранной. Сдача переходит к следующему партнеру.

99. Игрок, не выполнивший своего заявления, штрафуется записью в гору на величину очков недобранных взяток объявленной игры.

100. После производства сноса «Б» объявляет игру с учетом, естественно, и тех дополнительных взяток, которые принес ему прикуп. Пусть в нашем примере «Б» не получает от прикупа дополнительных взяток, и он заявляет игру — «семь бубей».

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ВИСТЫ. ПОНЯТИЯ, ОПРЕДЕЛЕНИЯ

101. После объявления игры, партнеры «В» и «Г» с учетом изложенного в пп. 64—76 определяются, в какой роли — активной или пассивной — они будут выступать против играющего.

102. Напомним, что основной целью партнеров «А», «В» и «Г» в данной партии является не дать возможности «Б» выполнить сделанное им заявление — набрать семь взяток. Именно исходя из этой главной задачи должны строиться их рассуждения при определении своей роли в данной партии. И вообще, на малых играх — 6, 7 — основным в определении роли вистующих является не наличие вистов, а наличие ходов, исключающих или хотя бы сводящих к минимуму возможность проигрыша взятки играющему (на крупных играх — основное — наличие вистов).

103. Для пояснения этого положения разберем два расклада карт, оказавшихся у партнеров в данной партии и для большей наглядности отдадим первый ход «В». В обоих вариантах расклада карты играющего не меняются. 8 и 9 пик он снес, располагая при этом шестью взятками на козырях — бубна и одной взяткой на марьяж треф.

Напомним еще раз, что первый ход мы отдали для наглядности партнеру «В», следующий же ход будет принадлежать тому, кто берет взятку.

Итак, схема 6. На ней рассмотрим два варианта.

Схема 6

Играющий «Б»	Партнер «В»		Партнер «Г»	
оба варианта	1 вариант	2 вариант	1 вариант	2 вариант
1 — 10 (9, 8 — снос)	К, Д, В	К, В, 7	Т, 7	Т, Д
2 — К, Д, 10	Т, В, 9	Т, В, 9	8, 7	8, 7
3 — Т, К, Д, 10, 8, 7	9	9	В	В
4 — . . .	10, 9, 7	10, 9, 7	Т, К, Д, В, 8	Т, К, Д, В, 8

104. Как было сказано выше, оба партнера имеют гарантированные висты в обоих раскладах:

Партнер «В»	Партнер «Г»
Вист в пиковой масти	Вист в пиковой масти
К, Д, В и К, В, 7	7, 7 и Т, Д
Вист в трефовой масти	Вист в червонной масти
Т, В, 9 и Т, В, 9	Т, К, Д, В, 8

Наличие вистов дает право обоим партнерам вистовать активно в обоих раскладах.

Заметим, что процесс игры может проходить при вскрытых картах вистующих — вист вовеглую, и закрытых картах — вист втемную (подробнее ниже). Пусть в нашем примере будет принято решение вистовать втемную. Первый ход принадлежит «В». С какой карты, какой масти пойти?

105. В процессе розыгрыша партнеры должны сбрасывать карты на стол в строгой очередности: «В» после «Б», «Г» после «В», «Б» после «Г». Несоблюдение этого правила зачастую меняет ход игры, что весьма нежелательно. Итак, рассмотрим для начала второй вариант расклада карт.

106. Понятно, что ходить с 3 и 4 масти «В» не должен — эти масти у него слабые и он может явно подыграть «Б». Остается пика и трефа. Наглядно видно из расклада, что ход в трефу ведет к подыгрышу, ибо на туза «треф» «Б» кладет 10 и у него остаются две старшие карты в этой масти (Д, К), т. е. марьяж, вместо одной взятки по расчету играющего, принес ему две взятки за счет неверного хода вистующих.

Аналогичный подыгрыш может случиться в пиковой масти. Именно для подобных случаев выработаны две «заповеди» преферансистов:

— за вистами не гонись! Не жадничай!

— нет хода — не вистуй! Играй на стол!

При данной степени анализа «В» должен сказать «пас» и отказаться от активного вистования, несмотря на наличие вистов.

107. В первом варианте расклада «В», зайдя в пику, практически не рискует подыграть «Б». Говорят, что в этом случае он «имеет ход» под вистующего.

108. К сочетаниям, сводящим к минимуму возможность подыгрыша играющему партнеру, можно отнести лишь подобные:

Т, К,.., К, Д, В,.., Т и не менее трех маленьких.

С учетом сказанного «В» в первом раскладе может сказать «вист», обозначив тем самым свою активную роль вистующего в данной партии, во втором же раскладе он должен довольствоваться пока пассивной ролью.

109. При сдаче «А» и игре «Б» для партнера «Г» не существует понятие наличия хода — он не ходит в подобной игровой ситуации под вистующего непосредственно, а только лишь «прорезает» играющего. Ходить под играющего «Г» может с любой самой незначительной карты, не боясь при этом подыгрыша. Для него основное требование — активное противоборство играющему, наличие вистов. Казалось бы, у него их два. Так ли это?

Трудно предполагать, что «Б» оставил на руках карты червонной масти (даже если они у него были), ведь на них практически нет никакой вероятности получить подыгрышную взятку. Явно червонная масть не должна идти в расчет при определении наличия вистов. Так должен рассуждать «Г». Остается лишь один пиковый вист, что на семерной игре недостаточно и «Г» говорит тоже «пас».

110. В п. 106 был исключен из рассмотрения вариант хода «В» в черву, именно поэтому там и поставлен знак вопроса. Ранее в п. 85 указывалось, что «Г» показал столу свою сильную черву, т. е. «В» уверен, что ход в 4 масть не несет подыгрыша взятки «Б». Более того, этот ход желателен в большинстве случаев, ибо он наверняка идет в козыря играющему, что весьма нужно для вистующих почти всегда.

Сейчас становится более ясным и требование соблюдения очередности мастей и игр в процессе торговли, о чем говорилось выше.

Таким образом, «В» при обоих раскладах (схема 6) имел право заявить «вист», ибо у него есть и ход — черва, и висты — два: пиковый и трефовый — свои, червовый — гарантирует ему своей торговлей партнер «Г».

111. Для вистования рекомендуется иметь на руках следующее количество вистов на играх разного достоинства:

на шестерной игре — от двух и более,

на семерной игре — от двух и более,

на восьмерной или девятирной играх — не менее трех или одного козырного.

Причем, на всех играх третьим вистом вполне можно считать ту масть второго вистующего, до которой он дошел в процессе торговли.

112. В п. 106 вкралась кажущаяся нелогичность: с одной стороны, «В» имеет на руках висты, за которые он может иметь какой-то выигрыш, с другой, своими рассуждениями мы принудили его сказать «пас». Напоминаем еще раз, что главной целью вистующих является недопустить выполнение игры партнером «Б». Именно поэтому «В» заявил там «пас». Ведь зачастую играются нетвердые игры, играющие сплошь и рядом надеются на подыгрыш вистующих и нередко случается так, что одна подыгранная взятка делает полную игру игравшему партнеру. Поэтому так строго должны выполняться требования наличия хода.

Однако преферанс предусматривает возможность компенсации кажущейся «жертвы» со стороны партнера «В», предоставляя ему «право возврата вista» и вводя «джентльменский вист» (см. ниже).

113. Как мы помним, после рассуждений в пп. 106 и 109, оба партнера заявили «пас». Это допускается. В действительности на малых играх (6 и 7) второй партнер из вистующих никогда не говорит «пас». В рассмотренной ситуации «Г» имел право (и это всегда делается) потребовать «свои висты».

Понятие «свои висты» существует только на шестерной и семерной играх и под ними понимается соответственно две или одна взятка, которые без игры отдаст вистующему играющий, если, конечно, стол не против, т. е. никто из трех (третий сдающий) вистующих не желает вистовать активно. В нашем примере «Г» должен сказать «свой вист», и если «В» и «А» не пожелают после этого вернуть вист, партия считается сыгранной. Для играющего «Б» это выгодно, так как он вместо трех вистов на семерной игре отдает «Г» лишь один. Именно поэтому в конце п. 108 сказано, что «В» пока довольствуется ролью пассивного вистующего, он предоставил право выбора «Г».

114. Понятие «свой вист» на восьмерной и девятерной играх отсутствует. В случае, если и первый и второй вистующие отказались от активного выступления против играющего, право возврата поступает лишь к сидящему на прикупе, который так же, как и на малых играх знакомится с картами одного из вистующих и принимает решение — вистовать ему или нет.

115. Итак, после заявления «Г» — «свой вист», партнер «В» имеет право возвратить вист, для чего он говорит «вист» и принимает на себя всю игру.

116. Право возврата вista принадлежит сдающему, как было указано, после того, как «В» и «Г» согласились на эту игру за свой вист. После этого он получает право знакомиться с картами любого вистующего, в нашем примере предпочтительнее с картами «В», ибо в картах «Г» одна из мастей — черва — уже известна столу, и принимать решение, соглашаться ли на свои висты или противоборствовать играющему.

117. В варианте: «В» — вист, «Г» — «пас», «В» имеет право также потребовать лишь свои висты и этим окончить игру. В этом случае право возврата вista получает поочередно вначале «Г», затем «А».

118. В некоторых разновидностях преферанса, где случаются заведомо заниженные игры, играющий может не согласиться, а потребовать от вистующего играть за свои висты. В этом случае последний должен не получить, а отыграть: на шестерной — два, на семерной — один вист, хотя это зачастую приводит к невыполнению вистующими обязательных вистов.

119. В случае возврата вista всю ответственность за игру, все очки за взятые взятки с полной консоляцией (С. Н.) получает возвративший вист партнер. На этот случай не распространяется и джентльменский вист (см. п. 120).

120. Джентльменский вист подразумевает запись полученных очков за взятки вистующих поровну между вистующим и пасующим, в случае невыполнения играющим своего заявления в данной партии.

В примере п. 106 «В» говорит «пас» исходя из двух соображений: во-первых, у него осталось право возврата вista на случай, если «Г» спасует, что случилось в нашем примере; во-вторых, наличие «джентльменского вista», который при ремизе играющего делил бы все полученные очки за взятки вистующих поровну между «В» и «Г». Включение джентльменского вista в игру значительно оживляет процесс розыгрыша, усложняет его для играющего, ибо почти полностью исключается возможность подыгрыша взяток, т. к. вистующие не стремятся заполучить лишь свои висты — они играют прежде всего против играющего партнера, т. е. на стол.

121. Консоляция — штраф вистами, оплачивающийся игроком, совершившим ремиз. Она бывает полной и неполной.

Какую заказывать на игру, оговаривается столом в начале игры.

122. Под полной консоляцией понимается запись вистующими за:

— взятое ими количество взяток,

— плюс — каждый из них за недобранное количество взяток играющим,

— плюс — сдающий также записывает за недобранные взятки на играющего.

Если игралась шестерная игра и случился ремиз на две взятки, вистующие записывают за 6, плюс 2, плюс две взятки, независимо от того, вистовали ли они оба, или один пасовал. Сдающий записывает также две взятки, т. е. играющий при ремизе заплатил штраф 24 вista, а при сыгранной шестерной игре отдает лишь 8 вистов.

123. Неполная консоляция — при таком методе оплаты штрафа, обремизовавшийся партнер не оплачивает спасовавшему и сидящему на прикупе за недобор взяток, т. е. (пример п. 122), если вистовал один — он запишет лишь 6, плюс: две взятки за недобор; если вистовали оба — каждый из них пишет за полученные взятки плюс за недобор. Сдающий в обоих случаях ничего не пишет за ремиз. Пусть «В» взял 5 взяток, плюс две за недобор = 7×2=14 вистов; «Г» взял одну взятку, плюс 2 за недобор = 3×2=6 вистов; сдающий = 0. Итого два активно вистующих «В» и «Г» получили 20 вистов против 24 при полной консоляции.

124. Ремиз — невыполнение назначенной игры. Играющий в случае ремиза штрафуется записью определенного количества очков в гору, а вистующие пишут висты за полученные взятки плюс за недобор. За ремиз в вистах, т. е. за недобор вистов, штрафуется только активно вистующий партнер.

125. Полная и неполная консоляция совместима с джентльменским и простым вистом.

126. Джентльменский вист не действует в случае, если в данной партии было кем-то из партнеров применено право возврата вista, в этом случае при ремизе играющего полная консоляция записывается вистовавшим партнером. Причем, если вист возвратил сдающий, то он пишет за (по примеру п. 122):

— 6 — взятые им взятки,

— 2 — за недобор — за партнера «В».

— 2 — за недобор — за партнера «Г»,

— 2 за недобор — за себя, т. е. пишет 12 взяток, которые равны 24 вистам.

127. Как было указано в пп. 109, 110, «В» заявил «вист», «Г» спасовал, первый ход принадлежит «Б». Вистующие определяются, как вести игру. Игра с открытыми картами вистующих возможна лишь, если один из них запасовал.

В этом случае вистующий может раскрыть карты второго партнера своим решением и уже всветлую играть против партнера «Б». Вист всветлую имеет ряд преимуществ; очевидны карты играющего, его снос в большинстве случаев не вызывает сомнений, почти полностью исключена возможность подыгрыша и т. д. Есть и недостатки — играющий также видит карты вистующих и вырабатывает соответствующий план игры применительно к данному раскладу карт.

Втемную или «стоя» рекомендуется вистовать почти всегда, особенно при наличии козырного виста и отсутствии масти, просто при отсутствии масти — это почти наверняка ведет к ремизу игрока.

Вистуют втемную игроки, достигнувшие определенного класса игры. Начинающим рекомендуется играть всветлую для наглядности игровых ситуаций, а также прислушиваться к рассуждению зрелых игроков, активнее участвовать в составлении плана игры.

128. Пригласить играть всветлую или втемную может только активно вистующий партнер, спасовавший не имеет права высказывать какие-либо пожелания в этом плане.

129. В случае, когда первый ход принадлежит играющему и вистующий примет решение играть всветлую, вистующие раскрывают карты лишь после первого хода, сделанного играющим.

130. Свои заявления, определяющие роль партнеров в игре, вистующие делают строго по кругу, в порядке обычной очередности. В нашем случае первым делает заявление «В», за ним «Г».

131. Вистующие несут ответственность за сделанные заявления, т. е. набрать определенное количество взяток. В противном случае на них налагается штраф. Штрафуется за ремиз в вистах только вистовавший партнер, пасующий ответственности за недобор вистов не несет.

132. В случае двух вистующих каждый из них несет ответственность самостоятельно. Так, при шестерной игре: пусть «Б» набрал 2 взятки, «В» — одну, недобрана одна из обязательных взяток, штрафуется «В»; пусть «Б» и «В» получили лишь по одной взятке — оба записывают штрафные очки в гору за свой ремиз и т. д.

Аналогичное распределение и на семерной игре.

133. На крупных играх — 8 и 9 — обычно вистует один из партнеров. Если же завистовали оба и не выполнили ни одной взятки, то:

— на восьмерной игре штрафуется второй из вистовавших партнеров, он ответственный за вист;

— на девятерной игре — оба записывают в гору штраф.

134. В случае возврата виста сдающим, он принимает на себя полную ответственность за все обязательные на данной игре висты.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ
ДЕСЯТЕРНАЯ ИГРА

135. Такое количество взяток довольно редкое явление, поэтому оговорим эту игру особо.

В данном случае играющий предъявляет в открытую свои карты вистующим, предварительно сделав снос и объявив козырей. Партнеры анализируют карты играющего и обычно игра на этом оканчивается.

Вистующие на этой игре отсутствуют.

Если же играющий совершил на десятерной ремиз, он записывает в гору штраф (см. схемы 39—40), висты на этой игре не пишутся.

Если же играющий вскрыл карты с объявлением игры без сноса, он штрафуется, как и обычно за недобор, записью в гору как «без двух», а в случае ремиза — плюс за недобор.

Если карты вскрыты играющим без объявления козырей, вистующие могут назначить сами любую из мастей, в которой играющий имеет более трех карт и предложить играть с этим козырем, ремиз неизбежен.

Если в этом случае состоится ремиз, он засчитывается, и играющий пишет в гору.

При заказе десятерной игры необходимо иметь следующие карты:

пика — Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7 — козырь;
трефы — Т, К;
бубны — (Д — снос);
черви — (10 — снос)

или подобные расклады.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ
ИГРА БЕЗ КОЗЫРЕЙ

136. Игра без козырей существует тех же достоинств, что и обычные игры, т. е. 6, 7, 8, 9, 10.

137. С учетом старшинства мастей она идет за червой и является старшей на играх одного достоинства.

Строго говоря, торговля должна вестись с учетом игры без козырей, т. е. за объявлением «6 червей здесь» должно следовать заявление — «шесть без козырей»; ввиду того, что бескозырная игра — явление редкое, этот пункт правил зачастую опускается.

138. Рекомендуется заявлять бескозырную игру, когда явно выраженного козыря нет, при наличии сильных, но коротких мастей. Обычно игра заказывается при собственном первом ходе. На схеме 7 приведен пример семерной игры без козырей:

Схема 7

1 — Т, К, Д
2 — Т, К, 10
3 — Т, В, (7 — снос)
4 — К, Д, (8 — снос)

Понятно, что в данном раскладе козырей объявлять трудно, да и незачем, бескозырная игра делается просто: первый ход с марьяжа червей, а далее все элементарно, везде тузовый прием — перехват хода. Отдается — 2 — 10, 3 — В, 4 — Д.

139. Возможен заказ бескозырной игры и при ходе вистующих. В этом случае играющий должен иметь на руках все приемы, т. е. тузы, как на схеме 8.

Именно без козырей можно играть подобные расклады:

Схема 8

Девятерная игра	Десятерная игра
1 — Т, К, Д, В	Т, К, Д, В
2 — Т, К, Д	Т, К, Д, В
3 — Т, В, (10 — снос)	Т, (8 — снос)
4 — Т, (7 — снос)	Т, (9 — снос).

Только бескозырная игра обезопасит играющего от такого неприятного момента, как отсутствие какой-либо масти у одного из вистующих, при ходе второго в нее.

Действительно, пусть «В» играет 9 или 10 пик, ход «Б», партнер «Г» не имеет на руках треф — ремиз неизбежен. Бескозырная же игра в этом случае делается просто.

140. Играющий на «второй руке» или последним по кругу без всех приемов не должен заказывать бескозырной игры.

141. Играющий последним по кругу (на последней руке) может заказать данную игру и при приеме типа «второй король». На шестерной игре это допустимо в двух мастях, на 7 и 8 — только в одной масти. Для нас такую возможность имеет «Г» при сдаче партнером «А». Действительно, пусть у него случился расклад, представленный на схеме 9:

Схема 9

1 — Т, К, Д
2 — Т, К, Д
3 — К, 9, (7 — снос)
4 — К, 8, (7 — снос).

Наиболее целесообразной шестерной игрой при ходе «Б» является бескозырная, ибо вистующий «В» сразу же даст сыграть заявление, если зайдет в 1 и 2 масти; если же он пойдет в бубну или черву, он обремизует себя, ибо «Г» в этом случае берет уже семь взяток, т. е. в результате этого неверного хода «Б» играющий «Г» возьмет лишнюю взятку на К-3 или К-4.

142. При наличии двойных приемов (Т, К) в трех мастях при бескозырной игре с собственным первым ходом за взятку можно считать сочетания К, В, 10 и Д, В, 10. В этих случаях первый ход делается с любой карты этих сочетаний, после приема хода от вистующих делается заход второй в этом сочетании и налицо еще одна взятка.

143. Все изложенные в предыдущих главах правила действуют и при бескозырной игре. Укажем только на два момента: на бескозырной игре обычно вистует первый по кругу вистующий, он имеет право заявить «вист» даже при отсутствии вистов и хода. Второй вистующий обязательно пасует, это так называемое «право первого виста».

ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ
РАСПАСОВКА

144. В игре зачастую случается вариант, когда трое партнеров заявляют «пас». В этом случае разыгрываются распасы (распасовка); количество их подряд оговаривается в начале игры.

145. Это полная противоположность обычной игровой ситуации — здесь каждый из партнеров стремится взять минимум взяток, ибо каждая из них — штрафные очки, записывающиеся в гору.

146. Партнер, не получивший на распасе ни одной взятки, записывает поощрительные очки в пулю, а при закрытой пуле списывает их с горы.

147. Козырная масть на распасах отсутствует.

148. На распасовке, как и вообще в преферансе, на требуемую масть следует сбрасывать карту той же масти. И только если она отсутствует, можно произвести ренонс — сбросить любую карту.

149. В случае несоблюдения этого положения игрок, сделавший неправильный ренонс, записывает в гору за все десять взяток, игра прекращается, сдача переходит к следующему партнеру; остальные игроки не записывают за полученные взятки.

150. Ренонс считается зафиксированным после сброса карты следующим партнером, игра прекращается. Например, «В» зашел в пики, «Г» ошибочно сбросил буби, «А» сбрасывает пики, стол обнаружил ошибку «Г», взятки «А», «Б», «В» аннулируются, «Г» пишет за 10 взяток в гору.

151. Сброшенная карта не заменяется, что справедливо и для розыгрыша. Исключение составляют случаи ошибочного ренонса, когда сделавший его партнер замечает ошибку до снесенной карты следующим за ним игроком. В этом случае ему разрешается заменить ошибочно сброшенную карту на карту требуемой масти.

Заметим, что данное исключение не действует при розыгрышах, т. е. в этом случае говорят «карте место».

152. Первые два хода на распасах поочередно производит сидящий на прикупе, т. е. сдающий игрок.

153. Третий ход, независимо от того, кто взял предыдущую взятку, принадлежит партнеру, сидящему слева от сдающего.

154. Четвертый и последующие ходы делает тот из игроков, кто берет предшествующую ходу взятку.

155. Распасовка заканчивается розыгрышем последней 10-й взятки, каждый партнер записывает результат распасов в гору (или пулю). (См. п. 146).

156. На распасовке важно соблюдать очередность сброса карт партнерами. Бытующее правило «На туза — вне очереди» неверно, что становится ясным после рассмотрения примера: пусть «А» — сдающий — имеет в прикупе 2 пики; «Б» — имеет 4 пики; «В» и «Г» — по одной. Понятно, что совершая второй ход в пику, «А» предоставляет возможность реноса партнерам «В» и «Г». Если в этом случае «Г» сбросит карту вне очереди, т. е. ранее «В», то у последнего появится возможность более глубокого анализа сбрасываемой карты, т. к. он уже знает реноис «Г». Еще к более худшим последствиям приводит нарушение этого правила в розыгрышах.

157. На распасах сдающий принимает участие лишь в разыгрывании первых двух взяток. Затем его задача следить за соблюдением правил игры — отсутствием ошибочных ренонсов, очередностью хода и т. д.

В заключение он контролирует точность записи в гору всеми партнерами. Это правило действует до окончания игры.

Если ошибочно будет записано менее 10 взяток и невозможно установить, кем произведена ошибка, сдающий записывает недостающие взятки себе в гору.

158. Распасовка может быть по договоренности в начале игры скользящей и нескользящей. При скользящих распасах после разыгрывания 10 взяток сдача переходит к следующему по кругу партнеру. В случае нескользящего распаса, после распаса сдает тот же партнер. В этом варианте оговаривают в начале игры, какое количество сдач позволительно одному партнеру. Обычно после трех распасов подряд сдача переходит к следующему игроку.

Рекомендуется играть скользящий распас, что выравнивает шансы всех четырех партнеров, имеется в виду то, что при нескользящем распасе сдающий три раза подряд получит максимум шесть взяток. Остальные 24 взятки разыгрываются на троих партнеров.

159. Стоимость взяток в случае второго и третьего подряд распаса возрастает вдвое после каждой сдачи. На первом распасе взятка стоит 1 очко, на втором 2, на третьем подряд распасе уже 4 очка. Это так называемый «прогресс распасов», который применяется для дополнительного стимулирования более активной игры партнерами.

160. Обычно прогресс ограничен третьим распасом, после чего стоимость взятки уменьшается до одного очка. В этом случае оговаривают, что «прогресс распасов до трех». Именно оговаривают. Возможен «прогресс распасов» и более.

161. Общей ошибкой начинающих является их стремление отдать максимальное количество взяток в начале распаса, они не понимают необходимости розыгрыша по собственной инициативе сочетаний типа Т, 7; К, 8; Д, В, 10; напротив, разыгрывают такие, как Т, К, 9; Т, К, 10; Д, 10; порой не замечают возможности сделать несколько своих карт «козырными», не внимательно считают карты свои и своих партнеров, не пользуются своевременной передачей хода нужному партнеру, не стремятся отобрать так называемые «свои взятки».

162. Разберем для наглядности более подробно указанные ошибки и их последствия.

Имея на руках карты, подобные представленным на схеме 10, не нужно стремиться отдать свои младшие карты в надежде на безерную игру партнеров.

Схема 10

1 — Д, В, 10
2 — Т, 8
3 — К
4 — К, В, 10, 7.

Правильной видится следующая игра:

Первый ход — 3. К — это взятка так называемая «своя», т. е. маловероятно, чтобы кто-либо ее забрал. При заходе в бубну коллегами данный партнер делает себе возможность в дальнейшей игре производить реноис в этой масти.

163. Второй ход есть смысл сделать в пику. Здесь в случае средних раскладов одна взятка принадлежит этому игроку. Если никто не отобрал пику, есть смысл пойти с нее еще раз, ход отдан одному из партнеров.

164. Предпочтительнее отдавать ход соседу, сидящему слева от себя с тем, чтобы он ходил через второго партнера.

165. При ходе партнеров в трефу однозначно нужно брать взятку на туза и сразу же отдавать на восьмерку, появится вторая масть, в которой можно сделать реноис.

Если ход случился в бубну, смело сбросить туза треф. Именно для этого первый ход производился в бубну.

166. Четвертую масть самому разыгрывать не следует, ибо зачастую при самостоятельном розыгрыше сочетаний типа — 10, 7 — заходчик получает взятку, если же ее разыгрывают партнеры, взяток в этой масти, как правило, не будет.

167. Не рекомендуется самому разыгрывать сочетания типа Т, К, В; Т, Д, 9; К, В; Д, 10 и т. п. Нужно стремиться, чтобы эти масти разыгрывал сосед слева, для чего нужно соответствующим образом направлять игру.

168. Напротив, рекомендуется самому разыграть как можно скорее: длинные масти без семерок типа К, Д, 10, 9 (причем первый ход делать с 10—9, если будут положены 8, 7 — далее эту масть не отыгрывать); сочетания типа Т, 8; К, 7, естественно, ходом со старшей карты. При наличии и длинной масти, и подобных сочетаний, начинать нужно с длинных мастей, оставляя для их повторного отыгрыша перехваты, подобные приведенным сочетаниям.

После отыгрыша длинной масти рекомендуется отыграть бланковые карты, предоставить себе возможность ренонса.

169. При наличии длинной масти — от четырех и более — без семерки нужно стремиться быстрее ее отыграть, сделать ее «козырной», т. е. чтобы карты этой масти оставались только у данного партнера. Это целесообразно при раскладах, подобных приведенным на схеме 11:

Схема 11

1 — К, Д, 10, 9, 8

2 — Д, 10

3 — —

4 — К, В, 7.

В этом случае предполагается следующая игра: первый ход с 10 пик. Логично предположить, что партнеры заберут эту взятку. При ходе в трефу или черву — перехватывать ход себе и отыгрывать пики до отбора семерки. Оставшиеся три карты пиковой масти стали «козырями». Далее, если ход отбирался на червях, отыгрывать трефу, после чего отдавать заход на червях.

170. Важно в распасах и умение лавировать передачей хода. Пусть после четырех ходов у партнеров остались карты по схеме 12:

Схема 12

Партнер «А»	Партнер «Б»	Партнер «В»
1 — К, 7	. . .	В, 10, 8
2 — . . .	. . .	. . .
3 — Т, Д, 9, 7	К, В, 10, 8	. . .
4 — . . .	В, 10	Д, 9, 7.

После четырех ходов партнерам известно, что трефа отыграна, что червя у «А» отсутствует, ход принадлежит «Б». Совершенно логично «Б» делает ход с 3—10, «В» стремится сбросить пику, сносит 1 — В, партнеру «А» становится ясно (как и «Б»), что бубна у них поровну, он бросает 9. У партнера «Б» нет другой возможности отдать взятки, кроме как в бубях. Поэтому логичным выглядит его следующий ход 3 — В, «В» сносит 1—10. И вот здесь для «А» необходим элемент творчества. Он видит, что «Б» все равно вынудит его взять две взятки на бубях, в то же время на руках остается еще одна карта пиковой масти, можно предполагать, что она у «В». Поэтому «А» берет бубновую взятку тузом и сразу же отдает ход в пиках семеркой, т. е. вместо двух взяток он получает одну за счет своевременной передачи хода нужному партнеру, т. е. «В» в пику, у которого отсутствует бубна, а ход в черви для «А» — ноль взяток.

171. Не рекомендуется в ситуациях, подобных той, в которой оказался «В» после розыгрыша пятого хода, сносить от сочетания типа 9, 8. В роли этих карт могут оказаться любые, если на руках партнеров остаются карты типа 10, 7, т. е. когда у партнера две средних, а у стола младшая и старшая. Действительно, если бы «В» не снес 10 пик, то «А» вынужден был бы в начале отобрать одну пику королем и лишь затем отдавать ее семеркой.

В нашем примере «В» нашел возможным нарушить эту рекомендацию, ибо у него есть верная «отдача» партнеру «Б» червовой масти.

172. Еще раз отмечаю, что рассматриваются средние игровые варианты, которые являются правилами, но которые могут иметь исключения, поэтому в каждом распасе необходимо постоянно находить оптимальный вариант решения данного расклада карт.

173. До сего момента все изложенное было справедливо для игры трех и четырех партнеров (за исключением сдающего — при игре трех партнеров его роль поочередно выполняют все игроки).

При распасах возникает неясность с картами прикупа. При игре втроем карты прикупа не имеют своего достоинства — они лишь показывают масть, в которую должен ходить партнер, сидящий слева от сдающего.

Если у него эта масть отсутствует, он производит ренонс любой карты, следующий за ним партнер делает ход в эту масть.

Здесь возможно получить взятку и на семерку: пусть в прикупе две трефы, у игроков трефа разложилась следующим образом:

«А» — Д, В, 8, 7 «Б» — 9 «В» — Т Прикуп — К, 10

Первый ход в трефу забирает «В» на туза, «Б» сносит 9, второй же ход в нее приносит взятку на семерку «А», партнеры «Б» и «В» делают ренонс. В остальном распасовка втроем не отличается от этой игры при четырех партнерах.

174. В заключение замечу, что распасы довольно сложная игра, которой начинающий придает незаслуженно мало внимания, забывая о том, что в ряде разновидностей преферанса распасовка,умение играть ее может предопределить итог всей встречи. Говорят так: преферансист тот, кто умеет чистовать на простой игре и верно играть распас.

ГЛАВА ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ
МИЗЕР

175. Мизер означает игру без взяток, т. е. заявивший мизер обязуется в данной партии не взять ни одной взятки.

176. В торговле мизер заявляется обычным образом: «А» говорит «пика», «Б» говорит «пас», «В» — «мизер».

177. Заявивший мизер перейти на обычную игру не может. Действует и обратное правило — сказавший «пика» перейти на мизер не может. Оба момента действуют, если заявление было зафиксировано следующим партнером, т. е. его заявлением «пас» или «раз».

178. По достоинству и стоимости мизер находится на уровне десятерной игры. Висты за сыгранный и несыгранный мизер не пишутся. Сдающий также не пишет, если он в прикупе даст туза и вообще взятку, не пишет он и за данную в прикупе семерку. Не действует здесь и понятие прикупа «брошенного в лицо». Вистов на мизере не существует.

179. Расклад допускает возможность мизера у двух партнеров в одной партии. Право на игру в этом случае имеет первый по кругу партнер или второй партнер, заявивший играть мизер без прикупа (большой мизер).

180. Право на игру оспаривается партнерами, имеющими на руках карту, позволяющую играть десять взяток с учетом прикупа или девять — без карт прикупа.

181. Мизер без прикупа (т. е. большой мизер) может быть перебит только десятерной игрой без карт прикупа.

182. В случае игры без карт прикупа (независимо от того играется ли игра или мизер) они не вскрываются, никто не имеет права их смотреть до окончания партии. Игра ведется на тридцати картах.

183. Существует понятие «приглашение на мизер», которое действует при игре четырех партнеров. Обратите внима-

вие на слова — объявление мизера и приглашение на консультацию.

Партнер, имеющий на руках сомнительный мизер и не желающий самостоятельно рисковать, приглашает принять участие в нем сидящего на прикупе, т. е. сдающего.

Если сдающий принимает приглашение, он знакомится с картами этого партнера (если сдающий того желает) и принимает или отклоняет приглашение. Если приглашение принято, они объявляют свое решение столу, знакомятся с прикупом вместе со всеми и далее делят выигрыш и проигрыш поровну. Право голоса у них в этом случае равное.

В случае, если сдающий отверг предложение или сделал это после знакомства с картами пригласившего его партнера, последний может самостоятельно играть мизер, или игру, или спасовать. Приглашение на мизер сдающего не фиксируется столом как заявление играть мизер.

184. Сочетания, позволяющие играть мизер, должны обязательно начинаться с семерок, не иметь в пропуске более одной карты и выглядят так, как на схеме 13:

Схема 13

7, 8, 9, 10...

7, 9, В, К — это так называемые «чистые масти» на мизере.

185. Замена хотя бы одной карты в последовательности на следующую по старшинству ведет к ремизу играющего мизер. Так, в случае расклада в какой-либо масти по схеме 14

Схема 14

7, 10, В, К	или
7, 9, Д, К	или
7, 9, В, Т	

вполне допустимо, что оставшиеся четыре карты этой масти находятся на руках у одного из партнеров. В этом случае ремиз гарантирован.

186. Рассмотрим пример подобного мизера, который заявил «А». Первый ход пусть принадлежит партнеру «Б», хотя принципиального значения в данном случае это не имеет. Пример представлен на схеме 15.

Схема 15

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 8, 9	К, В	Т, Д, 10
2 — 7, 8	Д, В	Т, К, 10, 9
3 — 7, 10, В, К	Т, Д, 9, 8	. . .
4 — 7, (К, Т — сноc)	Д, В	10, 9, 8.

Казалось бы, «А» имеет на руках чистый мизер, однако, он «ловится», причем, не на одну взятку. Под ловлей будем понимать процесс игры против заявившего мизер.

187. Как в этом мизере, так и вообще при ловле мизера, вистующие обязательно должны перед первым ходом иметь четкий план всего хода игры. В процессе ловли они должны стремиться к тому, чтобы отобрать «свои» взятки и после этого отдать ход ремизующемуся партнеру.

Из схемы 15 видно, что 1, 2, 4 масти у играющего чистые (предполагать, что оставлены червовые К, Т нелогично). Мизер ловится в бубях. Следовательно, требуется отобрать две трефы, одну черву и две пики, после чего ход должен быть у «Б». Отбираются две, а не три пики, потому что третья пика будет сброшена «В» при первом ходе в бубну «Б». В соответствии с выработанным планом игра идет по схеме 16.

Схема 16

1 ход	«Б» : 1 — В	«В» : 1 — Т	«А» : 1 — 9
2 ход	«В» : 1 — Д	«А» : 1 — 8	«Б» : 1 — К
3 ход	«Б» : 2 — Д	«В» : 2 — 10	«А» : 2 — 8
4 ход	«Б» : 2 — В	«В» : 2 — 9	«А» : 2 — 7
5 ход	«Б» : 4 — Д	«В» : 4 — 10	«А» : 4 — 7
6 ход	«Б» : 3 — 9	«В» : 1 — 10	«А» : ?

У партнера «А» два пути: если он положит семерку, «Б» забирает две бубны — тузом и дамой — и оставшиеся две взятки у «А» — первый и неправильный (причем не только в этом раскладе, но и вообще на мизере) путь.

Правильным будет взять королем, отобрать еще одну взятку на валета и остальные отдать.

188. В примере предыдущего параграфа играющий получал в любом варианте по две взятки. Однако нетрудно убедиться из очередного примера, что не всегда, сбрасывая семерку, играющий получает такой же проигрыш (см. схему 17).

Схема 17

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 9, В, К, Т	Д	10, 8
2 — 7, 10, В, К	8, 9, Д, Т	. . .
3 — 7	8, 9, К, Т	10, В, Д
4 — (10, К — сноc)	9	7, 8, В, Д, Т

Игра здесь выглядит аналогично:

1 ход	«Б» : 1 — Д	«В» : 1 — 10	«А» : 1 — В
2 ход	«Б» : 3 — Т	«В» : 3 — Д	«А» : 3 — 7
3 ход	«Б» : 2 — 8	«В» : 1 — 8	«А»?

Понятно, если «А» сделает оплошность и положит 7 треф, он получит 5 взяток, вместо двух по примеру предыдущего параграфа. К аналогичным последствиям ведет пропуск и других карт в указанных на схеме 14 последовательностях.

В последних параграфах были рассмотрены наихудшие варианты для играющего мизер. Обычно пропуск карт в последовательности ведет к ремизу на одну взятку.

Основной вывод, который надлежит сделать из пп. 186—188 — это ни в коем случае не оставлять на руках длинную масть без семерок.

189. Заметим, что замена в последовательности короля на туза приводит к ремизу значительно реже, чем валета на даму, а тем более девятку на десятку, поэтому сочетания типа 7, 9, В, Т почти не вызывают сомнений у играющего мизер, так как четыре на четыре карты одной масти у разных партнеров явление очень редкое. Но!

190. Говорить о сочетаниях, имеющих в последовательности пропуск в две и более карты в мизере вообще нецелесообразно. В редчайших случаях можно сыграть мизер, имея на руках карты типа 7, В. Эти случаи являются исключением из правил.

191. Ранее было упомянуто о необходимости для ловящих мизер следить за ходом: кто из них должен ходить в тот или иной момент игры. Именно для этого перед первым ходом вистующие должны иметь четкий согласованный план ловли и действовать строго по нему. Для облегчения составления его перед производством сноса начинающие и среднего класса игроки обычно просят играющего задиктовать свои

карты до сноса прикупа — они их узнают и без него после некрытия своих карт, задиктовывается лишь для сокращения времени. Задиктованные карты записываются по мастям, определяется сноc и после этого разрабатывается план ловли мизера.

192. Проиллюстрируем важность определения ходов между ловящими мизер на схеме 18.

Схема 18

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 9, Д	Т, К, В	10, 8
2 — 7, 9, В	Т, Д, 10	К, 8
3 — 7, 8	К, В	Т, Д, 10, 9
4 — 7, 8, (К, Т — сноc)	Д, 9	В, 10.

Мизер ловится только в пики, для чего необходима двойная «прорежа» этой масти от «В» через «А». При розыгрыше пики от партнера «В» мизер не ловится. Ниже будет приведен более наглядный пример необходимости учета передачи ходов между ловящими мизер.

193. Мизер ловится с открытыми картами вистующих (если мизер не объявлен втемную), карты вскрываются после сноса играющим. Если первый ход принадлежит игроку, карты вистующих следует вскрывать после его захода.

194. Уже указывалось на необходимость отбора вистующими «своих» взяток перед заходом в «нечистую масть». Действительно, если в примерах схем 15 и 17 упредить события и зайти в 3-ю и 2-ю масти соответственно раньше указанных моментов, т. е. не отобрав своих взяток, то играющий мизер с первого же захода в эту масть перехватывает очку взятку и сразу же отдает ход в другую масть. Таким образом, вместо возможных двух взяток он ремизуется лишь на одну.

195. Весьма соблазнительным является следующий мизер (см. схему 19), когда начинающий зачастую не видит той опасности, подстерегающей его:

Схема 19

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 8, 9, В, Т	Д	10, К
2 — (10, В — снос)	7, 8, Д, К, Т	9
3 — 7, 8, В	10, Д, Т	9, К
4 — 8, 9	10	7, В, Д, К, Т.

Рассмотрим, к чему приводят подобные сомнительные игры. Для большей наглядности отдадим первый ход одному из вистующих. План игры довольно прост — ловить черву, предварительно отобрав свои взятки:

1 ход «Б» — 1 — Д «В» — 1 — К «А» — 1 — «В»

Хотя вообще-то «А» должен подумать, целесообразно ли отдавать эту взятку вистующим, но об этом ниже;

2 ход «В» — 1 — 10 «А» — 1 — 9 «Б» — 3 — Т

Сбросив бубну, партнер «Б» уходит от необходимости трижды отбирать бубну у играющего, теперь в эту масть они пойдут два раза, оставив третью карту в ней в качестве «козыря» играющему;

3 ход «В» — 3 — 9 «А» — 3 — 8 «Б» — 3 — Д
4 ход «Б» — 3 — 10 «В» — 3 — К «А» — 3 — 7

После четвертого хода играющий имеет на руках четыре «козыря» — три в пики и одного в бубях.

5 ход «В» — 4 — Т «А» — 4 — 8 «Б» — 4 — 10

Следующим ходом семеркой червовый партнер «В» вручает незадачливому игроку пять взяток.

196. Позволительно играть мизер с одной бланковой восьмеркой со своим ходом при чистых остальных мастях. Однако и это может привести к нежелательным последствиям, о чем свидетельствует расклад, представленный на схеме 20:

Схема 20

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 9, В, К, Т	. . .	8, 10, Д
2 — 7, 9, В, К	8, 10, Д, Т	. . .
3 — (К, Т — снос)	7, 8, 9, 10, В, Д	. . .
4 — 8	. . .	7, 9, 10, В, Д, К, Т.

Если играющий мизер решился пойти на этот риск с бланковой восьмеркой, то самым верным будет его ход именно с нее:

1 ход «А» — 4 — 8 «Б» — 2 — Т «В» — 4 — 7.

Ремиз состоялся. Но играющему необходимо делать и следующий ход. О том, что пагубно оставлять длинную масть без семерки говорилось выше.

Рассмотрим оба варианта с тем, чтобы у обучающихся это правило ни при каких обстоятельствах не вызывало сомнения:

Ход с семерки пик:

2 ход	«А» — 1 — 7	«Б» — 2 — Д	«В» — 1 — Д
3 ход	«В» — 4 — Т	«А» может бросить любую карту, предположим 1 — Т	«Б» — 2 — 10
4 ход	«В» — 1 — 10	«А» — 1 — 9	«Б» — 2 — 8;
5 ход	«В» — 1 — 8	«А» — 1 — В	итого семь взяток.

Ход с семерки треф:

2 ход	«А» — 2 — 7	«Б» — 2 — Д	«В» — 1 — Д
3 ход	«Б» — 3 — Д	«В» — 1 — 10	«А» — любая; его снос уже ничего не меняет, пусть он снес пику
4 ход	«Б» — 2 — 10	«В» — 1 — 8	«А» — 2 — 9
5 ход	«Б» — 2 — 8	«В» — любая	«А» — 2 — В — семь взяток.

Возникшие вопросы при чтении данного розыгрыша будут объяснены ниже.

Итак, еще раз показано, что длинная масть на мизере должна быть с семеркой.

Таким образом показано, что играющий вынужден отбирать или в пиковой или в трефовой масти по две взятки. Попытка его ограничиться лишь одной приведет к тем же последствиям. Он сам должен разыгрывать либо пику, либо трефу, что после первого хода стало безразлично. Если бы не

был снесен туз треф, то следовало бы начать с пик, ибо в ней он получает лишь две взятки, а отыгрывая трефу — три (при наличии у партнера «Б» четырех треф).

Правильной будет следующая игра:

2 ход	«А» — 1 — В	«Б» — любая	«В» — 1 — 10
3 ход	«А» — 1 — 9	«Б» — любая	«В» — 1 — 8
4 ход	«А» — 1 — 7	«Б» — любая	«В» — 1 — Д.

Розыгрыш трефы приводит по аналогии к такому же количеству взяток. Итак, и бланковая восьмерка может принести три взятки, но сразу следует оговориться — данный вариант очень надуманный. В игре, как правило, мизер с бланковой восьмеркой при своем ходе играется успешно. Этот расклад был предложен для демонстрации ряда приемов, которые используются при ловле мизера.

197. Вариант «параллельного проноса». Именно с ним мы столкнулись в предыдущем параграфе, когда играющему и одному из вистующих предоставляется возможность реноса, только с использованием его могут быть пойманы некоторые мизеры.

Играя в п. 196 иначе, т. е. не предоставив возможности снести второму ловящему «лишнюю масть», «Б» и «В» смогли бы дать партнеру «А» лишь две взятки:

Ход с семерки пик:

2 ход	«А» — 1 — 7	«Б» — 2 — Д	«В» — 1 — Д
3 ход	«В» — 1 — 10(?)	«А» — 1 — Т	«Б» — 2 — 10
4 ход	«А» — 2 — 7	«Б» — 2 — 8	«В» — любая оставшаяся.

У «А» — две взятки, дальше мизер чист.

Ход с трефовой семерки рассматривать не будем, при аналогичной игре результат такой же.

Возможность для параллельного проноса предоставляется с тем, чтобы можно было снести своему партнеру «лишние» карты в ловленной масти и при этом не дать возможности играющему перехватить ход и уйти от нескольких взяток.

После одного хода козырем в обоих случаях играющему становится уже нецелесообразно перехватывать заход — печальный конец мизера уже сделан правильной игрой вистующих и его уже не изменить.

Варианты параллельного проноса имеют свои особенности в зависимости от расположения играющего и вистующего. В нашем варианте рассмотрены оба случая, когда один из ловящих сносит до играющего и второй — после него. Оба эти случая должны быть на вооружении зрелого преферансиста.

198. В предыдущем параграфе указывалось на важность такого момента, как перехват хода играющим, когда у него может быть ремиз более чем на одну взятку. Для этого существует не только параллельный пронос, но и грамотное построение ловли мизера.

Рассмотрим схему 21:

Схема 21

«А»	«Б»	«В»
1 — 7, 9, В, К	Д, Т	8, 10
2 — 8, (К — снос)	7, 9, 10, В	Д, Т
3 — 7, 9, В, К	10, Д, Т	8
4 — 7, (В — снос)	К	8, 9, 10, Д, Т.

Первый ход одного из вистующих. Пусть им будет партнер «В». План игры: ловить трефу после сброса «В» двух треф на бубновой масти «Б», отобрав предварительно пику и червы. Последний ход должен принадлежать партнеру «Б».

1 ход «В» — 3 — 8 «А» — 3 — К(?) «Б» — 3 — Т

«А» стремится взять ход с тем, чтобы уйти от многих взяток, которые он неизбежно получает на восьмерку треф.

Партнер «Б» не дает ему такой возможности, ибо получив ход, «А» сразу же отдает «В» свою восьмерку, и вместо многих взяток, ремиз на одну. Понятно, что партнер «А» постарается перехватить ход и в пиковой масти, начни ее разыгрывать сейчас «Б». Поэтому «Б» отдает ход «В» в червях:

2 ход «Б» — 4 — К «В» — 4 — Т «А» — 4 — 7

С той же целью — не допустить перехвата «А», «В» прорезает через играющего пику:

3 ход «В» — 1 — 10 «А» — 1 — К(!) «Б» — 1 — Т, —

«А» сейчас стремится к перехвату и вновь у него это не выйдет.

4 ход «Б» — 1 — Д «В» — 1 — 8 «А» — 1 — В, —

отбирается пика, «А» вновь не имеет возможности взять заход.

5 ход «Б» — 3 — Д «В» — 2 — Т «А» — 3 — 9, —

отбирается дамой бубновой бубна, «В» сносит туза треф

6 ход «Б» — 3 — 10 «В» — 2 — Д «А» — 3 — 7, — отбирается бубна, здесь уже «А» имеет возможность получить ход, но в этом нет смысла — снесена дама треф партнером «В»

7 ход «Б» — 2 — 7 отдаются четыре оставшиеся взятки играющему мизер.

Если бы вистующие позволили играющему перехватить заход несколько раньше, чем это было сделано в примере схемы 21, то партнер «А» ограничился бы одной взяткой.

199. Не всегда перехват хода позволяет уйти от «коллектива» — многих взяток — незадачливому игроку мизера. Пример тому расклад, представленный на схеме 19. Если на первом ходу «А» перехватит заход пиковым тузом, пойдет в черву 4 — 9, стараясь уйти от коллектива, это не принесет ему облегчения, так как осталась 4 — 8, вместо этого он получит лишь лишнюю взятку.

200. В заключение данной главы хочется предостеречь начинающих от неосмотрительной заявки мизера, ибо у этой категории преферансистов существует прямо-таки болезнь — «мизерный зуд», который в итоге приводит к значительным проигрышам.

Пример из своей практики. Большинство начинающих прошли через «мизерный зуд», не обошла эта болезнь и меня. Я всегда стремился играть с партнерами более высокого класса. Это понятно; учебников с едиными правилами игры не было, поэтому научиться играть можно было только, играя с сильными партнерами, изучая их манеру игры, рассуждения, заповеди и т. д. Знал, конечно, что меня ждет проигрыш, но я об этом не жалел и теперь не жалею. Считал и считаю, о чем уже было сказано: чтобы стать игроком высокого класса, кроме теории, предложенной в данной работе, необходима практика, т. е. игра, но игра с сильными партнерами; не страшно, что на первых порах ты проиграешь, — это единственно верный путь к познанию всех тонкостей преферанса. Не играя с сильными, я, возможно, до сих пор имел бы ряд «болезней» в преферансе, в том числе и «мизерный зуд».

Итак, о «мизерном зуде». Играли мы классику, но по северным ставкам — 10 копеек цена листа. Оговорено «хозяином» игры было почти все: и «бомбы» до трех, и «разбойник», и сброс за десять взяток на распасах, призы и т. д. Игра наметилась стать захватывающей, если еще учесть, что моими партнерами были игроки именно высшего класса. Но на меня накатил «мизерный зуд» и я затерзал им всех. Партнеры меняли тактику игры по-всякому, чтобы помешать мне объявить мизер, я был невозмутим: за шесть часов игры объявил на разных бомбах десять мизеров. Играл любые. Один даже прошел при моем ходе 7, Д (у первого партнера на руках оказались карты моей масти Т, К). Так вот, за четыре часа я выиграл где-то 500 рублей, а за оставшиеся два часа продолжая мизерить, я проиграл 2000 рублей. А запомнились мне особенно два последних темных мизера — на тройных бомбах. Сижу на последней руке, уже прилично проигрываю, карта идет мелкая. Партнер на первой руке объявляет «раз», на второй руке «два», смотрю, что времени остается мало, не успею сыграть тройную бомбу. Рискую: объявляю мизер втемную, партнеры пасуют. Знакомлюсь с картами, поднимаю прикуп, все нормально — чистый мизер! Вот он:

пики — 7, 8, 9, Т;
трефы — 7, 9, В, Д, К, Т;
бубна — нет;
червы — (Д, В — сброс).

Обрадовался, забыл, что мизер втемную и ловится втемную, что чужой ход, что возможен расклад 4—0—4. Открываю карты, говорю: «Ловите, братцы». Партнеры, как по команде, открывают карты и — мне плохо. У первой руки, т. е. у заходчика, четыре пики.

Вот их карты:

«Б»	«В»
1 — 10, В, Д, К	1 — нет
2 — нет	2 — 8, 10
3 — 7, 8, 9, 10, К, Т	3 — Д, В
4 — нет	4 — 7, 8, 9, 10, К, Т.

Ход от «Б», он и пошел доставать моего пикового туза. В результате одна взятка, а это на тройной бомбе втемную — 160 в гору.

(Хочу озадачить начинающих. В раскладе при неверной моей игре не одна, а семь взяток, попробуйте сыграть). Приведем к вистам 1600 : 4 = 400 × 10 коп. = 4000, т. е. я проиграл трем партнерам — каждому 40 рублей, или столу — 120 рублей.

Но это меня не остановило. И я в этой игре заказал еще один мизер, после которого меня вылечили на всю жизнь от болезни «мизерный зуд».

А произошло следующее. Опять первая рука «раз», вторая «два», я, не раздумывая, объявляю мизер втемную — все та же тройная бомба. Партнеры, естественно, оба «пас». Знакомлюсь с картами. Вот расклад всех трех партнеров:

Я — «А»	«Б»	«В»
1 — 7, 8, 9, В	1 — 10, К	1 — Д, Т
2 — 7, 9, 10, В	2 — нет	2 — 8, Д, К, Т
3 — 7, (Д, К — снос)	3 — 8, 9, 10, В, Т	3 — нет
4 — 8	4 — 10, Д, Т	4 — 7, 9, В, Т.

На первый взгляд, чистый мизер, но мои опытные партнеры втемную сыграли без единой ошибки и вручили мне четыре взятки по 160 в гору.

Не буду рассказывать весь ход игры, подумайте сами. Первый ход подскажу:

1 ход «Б» — 3 — В; «В» — 2 — Т; «Я» — 3 — 7.

Здесь два варианта: «В» мог снести не туза трефи, а даму пики, результат один — мои четыре взятки.

Вот так меня научили постепенно ко всем заявкам в игре, как и к самой игре в преферанс, относиться серьезно.

ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ

ПОЛНЫЙ ПРЕФЕРАНС

201. Под полным преферансом понимается такое сочетание карт, которое позволяет набрать десяток взяток при любом раскладе карт вистующих, который определяют они сами, с ходом любого из вистующих, причем две карты играющего они относят сами, по своему усмотрению.

Полный преферанс может быть козырным и бескозырным.

202. В случае объявления полного преферанса с козырной мастью понятно, что играющий должен иметь на руках никак не менее 8 козырей и 4 остальных берущих карт, т. е. должен иметь какой-то такой вид:

1 — Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7	или	Т, К, Д, В
2 — Т		Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7
3 — Т, К		. . .
4 — Т		. . .

Здесь какой бы снос не произвели вистующие, какой ни назначь они ход, какой расклад они не выложи — в любом варианте все десять взяток играющего.

203. Бескозырной полный преферанс имеет только один вид:

1 — Т, К, Д
2 — Т, К, Д
3 — Т, К, Д
4 — Т, К, Д.

В случае замены хотя бы одной карты из предложенного варианта полный преферанс объявлять нельзя. При этом раскладе в любых условиях играющий выбирает десять взяток.

204. Полный преферанс перебивает любую игру, на нем не может быть ремиза, ибо он составляется всеми партнера-

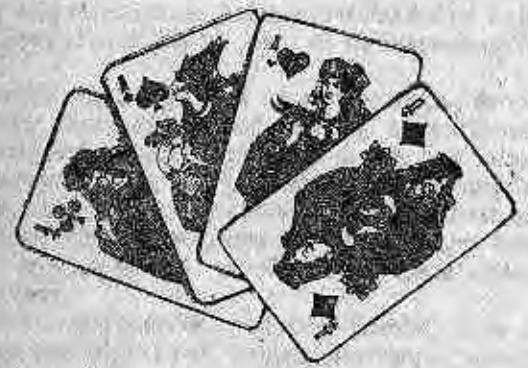
ми, контролируется и утверждается столом. В случае несостоявшегося полного преферанса партнер переходит на любую игру и заказывает ее обычным порядком.

205. Понятие полного преферанса должно обязательно оговариваться в малознакомых и несыгранных коллективах, ибо его очень высокая стоимость вызывает крупные разногласия. Впрочем, полный преферанс — чрезвычайно редкое явление.

Расчет стоимости полного преферанса читатель найдет в разделе 3, п. 23.

Раздел 2

Розыгрыш



ГЛАВА ПЕРВАЯ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. В этом разделе рассматриваются различные правила и рекомендации играющему и вистующим в тех или иных игровых ситуациях. Материал предполагает, что читатель уже ознакомился с вышеизложенным и может быстро ориентироваться в терминах и определениях.

2. Необходимо еще раз напомнить, что самыми сложными играми для вистующих и играющего являются простые — 6-я и 7-я, в них максимальное противоборство партнеров, больше возможностей для взаимных ремизов. Простые игры обычно заявляются не так строго, как крупные, в них чаще двусторонние ремизы, именно в них и многообразие игровых ситуаций. Поэтому мы здесь и будем рассматривать в основном простые игры.

3. При розыгрыше для всех партнеров действует ряд правил. Некоторые были упомянуты вскользь — напомним их, введем новые.

4. На требуемую масть кладется карта той же масти обязательно. И обязательно с учетом очередности партнеров.

5. Если требуемой масти нет, ее обязательно перебивают козырем.

6. Если двое из играющих кладут козырь, второму не надо перебивать старшей картой козырь первого партнера.

7. На требуемую масть, когда ее нет и нет козырей, сбрасывается любая карта, на усмотрение играющего.

8. Возможны варианты ренонсов (сноса карты не в масть) как играющим, так и вистующим. Общим для них является то, что они фиксируются со сбросом карты следующим по кругу партнером.

9. В случае ошибочного ренонса (сноса) для играющего может быть два варианта: когда партнеры обязывают его выполнить свое заявление или когда разрешают заменить карту.

В первом случае игра оканчивается на ошибочном реноссе и игравший ее пишет в гору как «без двух» на игре данного достоинства. Во втором — ошибочно сброшенная карта возвращается играющему, данная игра доигрывается до конца и игравший пишет в гору свой ремиз, если он не выполнил свое заявление, плюс «без двух». В каждом случае — как решат активно вистующие партнеры.

Это правило справедливо и для мизера.

10. В случае ошибочного ренонса для вистующих также возможны два варианта.

Первый. Играющий выполняет заявленную им игру, а у вистующего, который сделал ошибочный ренонс, аннулируются все взятые им в этой игре висты. Если партия закончилась без взятия своих вистов провинившимся вистующим, он штрафуется за свой ремиз, как обычно: за недобор обязательных вистов записывает в гору соответствующее количество очков на объявленной игре.

Пример. Играющий объявил восьмерную игру и выполнил свое заявление. Вистующий остался без вистов — он запишет в гору только 6 очков, т. е. только за недобор своего обязательного виста на 8-й игре.

Никаких проверок и рассуждений в данных случаях не допускается.

Второй. Ошибочный ренонс вистующего при явном ремизе играющего на шестерной игре, например. Играющий не числит за собой ремиза и не производит запись в гору за недобор взяток. Эту запись полностью на величину ремиза играющего делает допустивший ошибку вистующий. Для выяснения величины ремиза играющего, ошибочно сброшенная карта возвращается вистующему, он делает правильный сброс, партия доигрывается до конца.

Выяснилось: играющий набрал всего четыре взятки, т. е. остался без двух на шестерной игре. Вистующий за ошибочный сброс пишет себе в гору 4 очка, плюс он еще лишается своих вистовых записей; висты второго вистующего остаются в силе, если он не спасовал, активно вистовал в данной партии. Например: «А» одающий, «Б» объявил шесть треф, «В» вистует, «Г» пасует. 4 ход: «Б» — 2 — 10; «В» — имея трефы на руках ошибочно сбрасывает 1 — В, т. е. вальта пики; «Г» сбрасывает 2 — 8, «Б» замечает ошибочный ренонс «В» и сообщает столу. Стол может разрешить «В» забрать вальта пики и сделать правильный ход, партия будет продолжена. Стол может принять и другое решение: разобрать свои карты и переиграть игру заново для выяснения ремиза играющего.

Итак, «Б» остался без двух взяток. При любом решении стола — продолжать игру или переигрывать — за ошибочный ренонс «В» будет наказан, как за ремиз без двух — он пишет вместо играющего себе в гору 4 очка и лишится всех вистов.

Давайте посмотрим, сколько стоит такая ошибка.

Не сделай ошибочного сноса «В» партнер «Б» отдавал бы с горы по 10 вистов партнерам «А», «В», «Г», т. е. — 30 вистов по горе. Расчет: за без двух на шестерной игре — 40 очков в гору (см. схему 39). 40 : 4×3= —30 вистов по горе. По вистам «Б» проигрывает только «В» 16 вистов, т. е. за шесть взяток, плюс две за недобор, итого 8×2= —16 вистов.

Итог: «Б» проиграл бы «В» 26 вистов — по горе — 10, по вистам — 16.

Расчет показал, что «В» за свой ошибочный сброс вместо выигрыша 26 вистов проиграл столу 30 вистов.

Вывод напрашивается сам: за ошибки надо платить. И лучше их стараться не допускать в такой строгой игре, как преферанс.

И еще. Если ошибочные реноссы были допущены в одной партии играющим и вистующим, игра не засчитывается. Каждый из них пишет в гору как за «без одной» на объявленной игре, притом за каждый ошибочный ренонс в данной партии.

В этом случае все вистовые записи аннулируются.

Случаи ошибочных реноссов крайне редки, но они в преферансе строго наказуемы.

11. Игру всегда следует доигрывать до конца, недоигранные карты играющему можно открывать лишь тогда, когда оставшиеся взятки очевидны. В большинстве случаев, когда игра очевидна, и у играющего после рассмотрения карт вистующих нет надежды на подыгрыш взятки, он предъявляет свои карты, вистующие их изучают и на этом игра заканчивается. Играющий записывает в пулю, вистующие свои висты.

12. Если при распасах партнеру очевидно, что все оставшиеся взятки его, он сбрасывает свои карты, тем самым отказываясь от дальнейшей игры. Если после этого обнаружится, что рассуждения неверны и он мог отдать свои взятки, претензии не принимаются. Сбросивший карты записывает за все взятки, как за взятые при игре, так и за сброшенные.

13. Если в процессе розыгрыша кто-либо ошибочно сбросил две карты, партнеры указывают на ошибку, допустивший ее партнер делает правильный ход по своему усмотрению.

14. В процессе игры все партнеры имеют право посмотреть карты предыдущей взятки. Право смотреть ее утрачи-

вается всеми партнерами, как только последующая взятка будет перевернутая или будет сделан следующий заход.

По просьбе любого из партнеров последующая взятка может не переворачиваться (задерживается очередной ход) для восстановления в памяти масти предыдущей взятки.

Смотреть остальные карты (взятки) в ходе розыгрыша никому из партнеров не разрешается, их просто нужно помнить, следя внимательно за процессом игры.

15. Если играющий сделал ошибочное заявление и оно было зафиксировано хотя бы одним из вистующих (то ли «вист», то ли «пас»), он обязан играть данную игру или игру в своей масти, но на достоинство больше. Право выбора принадлежит играющему.

Это правило касается только ошибки в мастях. Ошибка в достоинстве игры не учитывается. Заявив на шести взятках десятерную игру, данный партнер обязан ее играть.

16. В случае, если один из партнеров по каким-либо уважительным причинам не может продолжать игру, пуля расписывается на том этапе, который оговорит стол. Однако нужно помнить, что подобные срывы игры не делают чести данному партнеру и его приглашение в коллектив в следующий раз весьма сомнительно и маловероятно.

17. В процессе розыгрыша все партнеры должны быть максимально собраны и внимательны, т. к. каждый из играющих должен помнить и следить за тем, кто и до каких мастей торговался, кто и какие «показывал» масти, какое соотношение в сильных и слабых мастях у вистующих, кому из них надлежит держать какую масть, какую масть разыгрывает играющий, количество вышедших козырей и соотношение оставшихся у играющего и вистующих, какие масти отсутствуют у того или иного партнера, в каких мастях существует передача хода второму вистующему или играющему и многое другое.

При внимательной игре все это держится в уме и уже после сравнительно небольшого опыта не является сложным. Без этого же процесс розыгрыша теряет свою остроту и вместо удовольствия принесет огорчения.

ГЛАВА ВТОРАЯ

РЕКОМЕНДАЦИИ ИГРАЮЩЕМУ ПРИ РОЗЫГРЫШЕ

18. Играющий, заказывая игру, обязательно учитывает все те взятки, которые он отдает (неопытные игроки поступают наоборот, считают берущие взятки), абсолютно не надеясь при заказе на подыгрыш.

Имея, скажем, Т, Д, В, 10, 8, 7 в какой-то масти обязательно надо учитывать, что вистующие заберут взятку на второго короля, хотя вероятность этого мала. Имея на руках Т, К, В, 10, 8 обязательно нужно учесть, что отдастся взятка на третью даму и т. д.

19. Обычно на играх до восьмерной включительно не учитывают вариант расклада «4 на 4» или «4 : 0», т. е. 4 карты у одного вистующего встречаются с 4 картами этой же масти играющего. В расчет принимается только наличие трех из них на руках одного из вистующих. Так, имея козырей Т, К, 10, 8 обычно играющий минусует из них только одну взятку на третью даму — это обязательно; на «4 : 0» редко кто на малых играх делает расчет. Если таковой расклад все-таки встречается, это воспринимается как несчастный случай. Впрочем, строгие игроки всегда заявляют игры исходя именно из таких соображений, что часто приводит к ремизу вистующих.

20. Введем понятие «прикупная карта». Пусть два партнера имеют на руках следующие карты по схеме 22:

Схема 22

«А»	«Б»
1 — Т, К, Д, В, 10, 9	7
2 — В, 7	Т, К, Д, В, 10
3 — 10	К, В
4 — К	Т, 7.

Казалось бы, у обоих на руках простые игры. Однако «Б» может вполне торговаться до семи треф, партнер же «А» практически лишен такой возможности.

Следует заметить, что на тузов в прикупе зрелый игрок никогда не рассчитывает. Наиболее вероятный прикуп, как это следует из теории вероятности, две карты одной масти среднего достоинства, т. е. что-то типа 10, 9 или В, 10. Это же показывает и опыт игры. «А», торгуясь, заявил «пика», партнер «Б» — «трефа», «В» запасовал (из приведенного расклада видно, что игра для «В» маловероятна). «А» стоит перед дилеммой: продолжать ли борьбу или спасовать. Где наиболее вероятно прикупить ему взятку? Две бубны и две червы ему взятки не принесут, надеяться на пику в прикупе не приходится — слишком много их и без того на руках только одного партнера. Остается только надежда на трефовую масть, что маловероятно. Партнер «А» должен спасовать. Для «Б» очевидно, что «А» на руках имеет сильную пику. Далее его рассуждения должны быть подобными следующим: вся пика у «А», следовательно, ее в прикупе не должно быть. Любые карты (в паре) из оставшихся трех мастей несут взятку «Б», логичным выглядит решение «Б» торговаться до семерной игры, если бы его партнеры не заявили «пас» раньше. Карта, которую имеет на руках «Б» в данном случае, считается «прикупной».

Мы убедились, что учитывать нужно не только свои карты, но и ход торговли для определения величины своей возможной игры, ведь именно это позволило «Б» исключить из предлагаемого прикупа карты пиковой масти и принять решение идти на более высокую игру.

На той же карте партнеру «Б» уже не рекомендуется продолжать торговлю, если его коллеги торгуются соответственно до 3-й и 4-й мастей. Здесь ему прямой смысл спасовать.

Все приведенные в данном параграфе и ниже соображения имеют не абсолютный характер, их можно назвать скорее среднестатистическими, проверенными опытом рекомендациями, и понятно, что в игре могут быть отклонения от них.

21. Рассмотрим часто встречающийся расклад карт играющего «две по четыре», т. е. когда у него в двух мастях по четыре карты различного достоинства. Играются на таких картах любые игры, от шести до десяти в зависимости от старшинства карты и хода.

Пусть данный партнер имеет карты, представленные по схеме 23, и, соответственно, первый ход.

Схема 23

1 — Т, К, 10, 8
2 — Т, К, Д, 10
3 — Д, 10, 7
4 — Д.

Какую игру на каком козыре он должен заявить?

Как было оговорено выше, учитывать вариант 4 : 0 на играх достоинством менее 8-й нецелесообразно, в противном случае играющий имеет всего 5 взяток. Конечно, такой расклад возможен, но маловероятен. Следовательно, играющий должен учесть одну отдаваемую взятку в пиковой масти, снеся 4 — Д и 3—7. Такой заказ, вызван тем, что разыгрывать козырей значительно проще, именно поэтому партнер заказывает пики козырем; вполне вероятно, «выбить» третью даму в козырях неберушей второй бубновой удастся (особенно, если один из играющих торговался до 3). Именно с этой целью при своем ходе и оставляются две бубны. На крайний случай можно иметь в виду вариант: возможно, придется отдать даму трефы. Но тогда должны играть все четыре козыря.

22. Тот же вариант, но с чужим первым ходом предполагает другой снос: 3—10, 7 с тем, чтобы свести к минимуму возможность перекозырки играющего через вистующего. Рассмотрим схему 24 с первым ходом от «А».

Схема 24

«А»	«Б»	«В»
1 — Д, 9, 7	Т, К, 10, 8	В
2 — 10, 7	Т, К, Д, 8	В, 9
3 — Т, К, 8	Д, 10, 7	В, 9
4 — В, 9	Д	Т, К, 10, 8, 7.

Так как торговли до третьей масти никто не вел, «Б» может предполагать, что она распределилась у вистующих как 2 : 3. Для исключения перекозырки на третьем ходу в бубновой масти логично снести две бубны с тем, чтобы на втором ходу в эту масть взять ход от вистующих и строить игру по собственному плану. Если же снос окажется прежним

(по схеме 23, п. 21), то очевиден ремиз играющего на, казалось бы, «чистой» игре:

1 ход	«А» — 3 — Т	«Б» — 3 — 10	«В» — 3 — 9
2 ход	«А» — 3 — К	«Б» — 3 — Д	«В» — 3 — Б
3 ход	«А» — 3 — 8	«Б» — вынужден брать взятку королем пик, т. к. его 8, 10 пик перебьет «В» вальтом, после чего «Б» придется отдавать еще две взятки на козырях партнеру «А».	

В том же варианте, т. е. при чужом ходе, но если кто-то из вистующих торговался до 3 масти, следовало оставлять две бубны в надежде на то, что:

а) козырной и бубновый висты лежат на разных руках и можно бубной выбить третью даму;

б) в этом случае более вероятна перекозырка в третьей масти по второму ходу в эту масть — ведь торгуются, имея на руках обычно не менее 4 карт в масти.

Вистующие всегда должны стремиться найти вариант перекозырки, имея у себя на руках разложенный старший козырной вист:

К, Д, 10 В, Д, 8, 10 Т, К, 7 и т. д.

23. В варианте по схеме 25 заказывается козырем масть с тузом, т. е. пику, и данный партнер стремится разыграть трефу как можно скорее, а затем, руководствуясь раскладом карт у вистующих в трефовой масти, пытается сделать свою игру. Заказ козырей в этом случае не сообразуется с первым ходом.

Схема 25

1 — Т, Д, 8, 7
2 — К, Д, В, 10
3 — Д, 10, 7
4 — В.

24. Имея карты, изображенные на схеме 26, играющий должен руководствоваться следующими соображениями: не рекомендуется на четырех козырях при чужом ходе с разыгрываемой мастью без всяких приемов играть более чем простую игру. Отнюдь не критическим для играющего будет такой расклад, когда третьи дамы в первой и во второй мастях легли на разные руки и вистуют втемную.

Схема 26

1 — Т, К, 9, 8
2 — Т, К, 9, 8
3 — Т, 7
4 — Д, 10.

Для наглядности рекомендую проиграть вариант, изображенный на схеме 27.

Схема 27

«А»	«Б»	«В»
1 — Д, 9, 7	Т, К, 10, 8	В
2 — В	Т, К, 10, 8	Д, 9, 7
3 — Т, В	Д, 10, 7	К, 9, 8
4 — Д, 10, 9, 7	В	Т, К, 8.

Напомним, что обстановка значительно ухудшится, если «Б» не выполнит рекомендации пп. 21, 22 относительно сноса и возможности перекозырки. Итак, ход «А», игра втемную, козырь — трефа.

25. При наличии разыгрываемой масти играющий должен помнить о наличии приемов как козырных, так и в обычных мастях. В схеме 28 у партнера «А» разыгрываемой мастью является пика — для получения одной взятки в этой масти он должен дважды отыграть ее у вистующих, причем первый ход принадлежит ему же. Однако при четырех козырях без одного приема (отсутствует прием в червонной масти), пику за взятку считать не следует. Проиграв вариант по схеме 28 читатель легко убедится в том, что здесь у «А» только шесть взяток.

Схема 28

«А»	«Б»	«В»
1 — К, В, 10	8, 7	Т, Д, 9
2 — Т, К, Д, В	10, 9, 8	7
3 — Т, К, 7	В, 8	Д, 10, 9
4 — (Д, 10 — снос)	Т, В, 7	К, 9, 8.

26. Далее ощутима нехватка козырей при раскладах, подобных схеме 29.

Схема 29

«А»	«Б»	«В»
1 — Т, К, 10, 9	Д, 8, 7	В
2 — Т, К, 10, 9	Д, 8, 7	В
3 — К, Д	В	Т, 10, 9, 8, 7
4 — (В, 10 — снос)	Т, Д, 8	К, 9, 7.

Это обычный игровой вариант, который оканчивается ремизом играющего, если заявляется семерная игра. Особенно тяжелой в таких случаях игра будет при решении вистующих играть втемную.

27. Важным фактором при определении количества взяток является первый ход играющего. Карты, приведенные по схеме 30, позволяют при своем первом ходе играющему «А» заказать восьмерную игру — первыми двумя ходами отбираются козырные карты у вистующих и дважды отыгрывается пика; при первом ходе вистующих эти карты дают лишь семь взяток, ибо отбирают уже при пики. Например, первый ход от партнера «Б» — у него 4 пики 7, 8, К, Т. У вистующего партнера «В» два козыря в трефи 7, 10. Партнер «Б» делает первый ход 1 — 7, «В» — 2 — 7, «А» — 1 — 9. Игра сделана, «А» отдает «Б» еще две пики на Т и К. Сам, в результате неправильного заказа, остался без одной.

Схема 30

1 — Д, В, 10, 9
2 — Т, К, Д, В, 9, 8
3 — (7 снос)
4 — (В — снос).

28. При определении величины игры и сноса имеет значение и ход вистующих, ходят ли они непосредственно под играющего, т. е. играющий сидит на второй руке, или же они первым ходом прорезают друг друга — играющий на последней руке. Имея на руках карты по схеме 31 на последней руке, играющему целесообразно оставлять возможность подыгрыша во всех трех мастях — невзбежен подыгрыш вистующих в одной из них независимо от того, вистуют ли они всветлую или втемную.

Схема 31

1 — Т, К, Д, В
2 — Т, Д
3 — Т, Д, 7
4 — К, 10, 7.

Правильной игрой вистующих будет отдавать первым ходом игру играющему партнеру в козырях, но и это не всегда спасает их от ремиза. Однако заказывать игру с учетом этой почти всегда верной взятки не следует, ибо возможны расклады, в которых этой подыгрышной взятки может не быть.

29. Если играющий сидит на второй руке с картами по схеме 31, то оставлять следует либо полностью бубну, либо полностью черву, в надежде на второго короля в бубях, либо второго туза в червях. Логичным выглядит снос: 2 — Д, 3—7.

Оставлять карты по п. 28 нецелесообразно, ибо вистующие первым ходом обязательно прорежут одну из мастей и в дальнейшем она будет служить им для «отхода».

30. Почти всегда приносят лишнюю взятку играющему такие сочетания, как Т, Д, 10; К, В, 9; Д, В, 9. Считать же их за гарантированные взятки не следует, ибо при верной игре вистующих и при соответствующем раскладе их карт, эти взятки не выполняются. Лучше оставлять их не учтенными для ремиза вистующих.

31. Имея на руках слабый козырь типа Т, 10, 9, 7 или Т, Д, 8, 7 снос нужно делать таким образом, чтобы дать возможность вистующим с первого их хода попасть в козырей — здесь появляется возможность того, что успевают сыграть три маленьких козыря. Так в раскладе по схеме 32 не рекомендуется оставлять второго короля в червях, предпочтительнее иметь на руках две масти — трефу и бубну по три карты и ими выбивать козырей из вистующих и дать возможность своим маленьким козырям играть на червях с первого же захода в эту масть.

Схема 32

1 — Т, Д, 9, 8
2 — Т, 8, 7
3 — Т, 9, 7
4 — К, В

32. При козырях без короля или дамы (имеется в виду, что у вистующих на руках второй король и третья дама) также целесообразно оставлять масть с тремя картами для выбивания этого козырного виста, нежели тешить себя надеждой на подыгрыш, скажем, второго короля. В схеме 33 логично выглядит снос двух треф.

Схема 33

1 — Т, Д, В, 9, 8
2 — К, В
3 — Т, 8, 7
4 — Т, 7.

33. На старших играх целесообразным выглядит снос тузов (иногда), что наглядно видно на схеме 34.

Схема 34

«А»	«Б»	«В»
1 — 9, 8, 7	Т, К, Д, В, 10	—
2 — 9	Т, К, Д, 8, 7	В, 10
3 — . . .	Т, К	Д, В, 10, 9, 8, 7
4 — Т, К, В, 10, 8, 7	. . .	Д, 9.

Это правило следует выполнять при первом ходе вистующих. Если в данном примере первый ход «А» и партнер «Б» не снес бубну, он берет всего лишь семь взяток на, казалось бы, десятерной игре (имеется в виду по данному раскладу, что козырем заказана трефа). Сделав снос верным, т. е. снеся две бубны, играющий четко выполняет десятерную игру. Вообще нет смысла оставлять лишние масти, которые могут быть использованы вистующими для передачи хода друг другу, если эти масти не увеличивают заявленной игры.

На старших играх, имея карты по пять и более в масти, при чужом ходе обязательно нужно учитывать подобный вариант расклада, когда у одного из вистующих нет этой масти. И они берут взятку на младшего козыря.

34. Играющий почти всегда должен стремиться иметь на руках максимальное количество приемов. Не рекомендуется при своем первом ходе начинать игру с некозырных тузов — первым обычно следует ход в козырей и после вскрытия

карт вистующих (если они вистуют всветлую) составляется план игры. Если же вист темный, то таковой план должен быть готов у играющего заранее.

35. Иногда играющий попадает в такое положение, когда необходимо заказывать козырей из трех карт. Имея карты по схеме 35 правильным видится заявление козырей — трефу, к сносу 1—7, 3—8. Действительно, в пиковой масти туз и король дадут играющему две взятки без объявления их козырями, трефа почти наверняка приносит играющему в козырях две взятки. Плюс два марьяжа. Червовый марьяж, прикрытый десяткой, может дать две взятки, если валет отложится у вистующих вторым, десятка же послужит и для выбивания козырей у вистующих, если этот вариант будет целесообразным для играющего в случае третьего валета у вистующего.

Схема 35

1 — Т, К, 7
2 — Т, Д, 7
3 — К, Д, 8
4 — К, Д, 10.

36. На крупных играх при первом ходе вистующих не следует считать за взятку марьяж (трельяж за две взятки). Нередки случаи, когда они не выполняются за счет расклада карт данной масти у вистующих соответствующим образом. В подобных случаях следует играть твердую игру, хотя и на порядок меньше.

37. В конце розыгрыша возможны ситуации, когда у играющего и одного из вистующих остаются соответственно следующие карты: играющий — Т, Д, 10, вистующий — К, В, 9 (или сочетания, подобные этим). Играющему рекомендуется отдать ход вистующему со второй карты сочетания — налицо подыгрыш взятки.

38. Не всегда, имея на руках прикупную к шестерной игре карту, следует заявлять ее. Если перед вами была уже заявка на игру одним из партнеров, есть смысл отдать ему игру в надежде на ремиз играющего. Это относится к случаю, когда в трех мастях сильная карта типа схемы 36.

Схема 36

1 — Т, В, 10
2 — К, Д, 7
3 — Т, Д, 8
4 — К.

Как видно, карты весьма прикупные к шестерной игре, но не следует подвергаться риску — лучше предоставить эту возможность партнеру, сказавшему «пика» первым.

39. Существует рекомендация не говорить «пас» при трех тузах на руках. К ней нужно относиться весьма критически и в каждом конкретном случае принимать решение.

40. Имея на руках короля и валета какой-либо масти, при ходе вистующего в нее с маленькой, играющему целесообразно перебивать ее валетом, ибо вистующие ходят под игрока из-под туза, ход же из-под дамы не считается верным. В подобном случае подыгрывается взятка.

41. Почти всегда для играющего целесообразно отдавать ход вистующему, сидящему слева от него, что заставит вистующего делать ход через своего коллегу, прорезая его. Поэтому играющий внимательно следит за показом сильных и слабых мастей (см. ниже) вистующими и регулирует игру таким образом, чтобы своевременно передать ход нужному для него вистующему.

42. Предложенные рекомендации для играющего партнера, естественно, не могли вобрать в себя все многообразие игровых ситуаций, однако, наиболее типичные были разобраны в данной главе и во многих случаях окажут помощь играющему.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

РЕКОМЕНДАЦИИ ВИСТУЮЩЕМУ

43. Основные моменты для вистующих были изложены в предыдущих главах. В данной главе предлагаются чисто практические советы, выработанные многолетним опытом игры.

44. Оба вистующих, как впрочем и играющий, должны внимательно следить за ходом торговли, что позволит им знать сильные масти друг друга при игре втемную.

45. Для упрощения изложения материала назовем условно вистующего сидящего справа под играющим — первым, за играющим — вторым.

Следующий ниже материал предполагает вист втемную (стоя), за исключением особо оговоренных пунктов.

46. Вистующий ходит под игрока со слабой масти младшей картой по заповеди «под игрока с семака от слабой масти».

47. В большинстве случаев целесообразно делать первый ход под игрока в козырную масть, если козырь у первого вистующего слабый.

48. В козырную масть рекомендуется ходить и в случае сильного козыря у первого вистующего, типа четвертого короля. Здесь играющий, не зная, у кого на руках король, вынужден перебивать младший козырь тузом, после чего первый вистующий сам планирует игру в козырной масти, своевременно отбирая младших козырей у играющего.

49. Иногда правильным является ход из-под четвертого короля (дамы) и в некозырной масти.

Если расклад дал вариант 4 : 0 в этой масти, туз играющего перебивает вторым вистующим козырем и далее игру в этой масти планирует первый вистующий.

50. Ходить с бланковых (одиноких) тузов, королей, дам и валетов не рекомендуется, это ускоряет возможный подыгрыш взятки играющему.

51. Верным является и ход в ту масть, до которой торговался второй вистующий. Этот ход, наверное, ведет к выкозыриванию игрока. Однако, если установлено, что у играющего слабый, т. е. мелкий козырь, ходить в козырей не следует. Необходимо прорезать козырей козырем же, искать варианты перекозырок со вторым вистующим, чтобы не дать играть мелкому козырю играющего.

52. Первый вистующий не должен ходить из-под тузов слабой масти, т. к. наигрывается король играющему. При необходимости ходят тузом самой сильной масти.

53. Как было оговорено выше, второй вистующий помимо вистов должен иметь еще и ход первого вистующего. В главе 8 было дано определение наличия хода, но там представлены идеальные расклады, которые в игре встречаются редко. Обязательным остается требование ко второму вистующему, что он обязан ходить под первого с самой сильной масти, «под вистующего с будущей — сильной масти».

54. Имея на руках марьяж (трельяж), второй обязательно ходит под первого королем. Имея на руках туза с мастью — обязательно с туза.

55. Ходить еще раз в эту масть второй вистующий должен с учетом сброшенных карт. Нужно помнить, что даже подыграв взятку в данной масти (сделать ход с туза при наличии у играющего второго короля), не следует искать другой ход, нужно играть эту масть дальше. Ведь ход с туза в данной масти был сделан после зрелого размышления и, очевидно, в других мастях вероятность подыгрыша существует меньшая.

Второй вистующий должен избегать разыгрывать несколько мастей, это должен делать первый, прорезая своим ходом играющего.

56. Имея на руках третьего (четвертого) короля, второй вистующий идет под первого с младшей карты этой масти. В случае второго короля и необходимости делать ход — второй вистующий идет королем.

57. От четвертой дамы также следует ходить младшей, от второй и третьей — второй вистующий ходит самой дамой.

58. Сильной мастью можно считать любые четыре и более карт в одной масти.

59. Если второй вистующий идет под первого с мелкой карты, первый обязан перебить ее самой старшей своей картой — ведь эта масть у второго вистующего сильная и он за нее ответственен.

60. Дама второго вистующего не перебивается первым, если у него на руках король. Если таковой отсутствует, то дама перебивается тузом, по заповеди: «дама для туза».

61. Второй вистующий избегает разыгрывать козырей. Это можно делать лишь при наличии у него сильного козырного вista или для помощи первому вистующему.

62. Как и для первого, для второго вистующего правильным является ход в ту масть, до которой торговался коллега-вистующий.

63. Первый не перебивает короля второго вистующего за исключением необходимости перехвата для перекозырки, «разбивание» марьяжа (трельяжа) и т. п. случаев.

64. Вистующим для обеспечения должной передачи хода нужно стремиться к тому, чтобы партнер, имеющий более длинную масть, имел в ней и старшие карты.

65. Вистующие избегают ходить в ту масть, которую разыгрывает играющий. Исключение составляют те случаи, когда можно лишить играющего его взятки, т. е. при розыгрыше сочетаний типа К, В, 10 либо Д, В, 10, марьяж или трельяж с целью перебить берущую карту подобных сочетаний неберущим — мелким козырем. Здесь вистующие «помогают» играющему разыгрывать сочетания, что оканчивается обычно ремизом играющего.

66. Второй вистующий при ходе играющего с короля или дамы обязан их перебить старшей картой. Валет играющего пропускается для дамы первого из вистующих. Если же второй имеет в этой масти Т, К, он перебивает и валета.

67. На играх от семи и выше, имея козырной вист, рекомендуется вистовать втемную, это правило, наверное, ведет к ремизу играющего, в случае отсутствия у этого вистующего какой-либо масти и козырного вista — играющий редко выполнит свое заявление.

68. На крупных играх, если вистует один партнер и при этом предпочел вист втемную, второй вистующий не сносит от своих сильных мастей, обязан беречь длинную масть. Особенно это относится к четвертым дамам, королям, тузам.

Он имеет право сносить любые карты, ибо вистующий в этих случаях играет самостоятельно, возможно, не имея на руках именно этой масти.

Существует заповедь: «приглашен втемную — береги длинную масть».

69. Вистующие при ходе играющего в козырей или в любом другом случае, когда им предоставляется возможность

реплика, должен четко выполнять следующее правило сноса: первой картой сносится сильная масть, второй — слабая (показ сильных и слабых мастей партнеру).

70. Показом сильной масти считается и ход второго вистующего под первого — для всех партнеров должно быть ясно: если второй пошел под первого трефу, у него сильная карта трефа.

71. Показав свою сильную масть, данный вистующий отвечает за нее перед столом. Он обязан держать эту масть до конца партии, не снося ее, за исключением случаев, когда эта масть у играющего отсутствует.

72. В ответ на показанные сильные масти вистующие следующими ходами стремятся сбросить свои карты в этой масти. Пусть первый имеет сильную пику и показал ее, второй — трефу и тоже показал это столу. Тогда первый должен стремиться снести от себя трефу, второй пику до последней карты в этой масти. Это делается для облегчения счета карт в сильных мастях вистующими, которые отвечают за показанную сильную масть.

73. Первый, показав сильную масть, предоставляет второму право ходить в нее — за подыгрыш в этой масти второй не отвечает.

74. Если первый вистующий имеет карты по схеме 37 и после двух ходов играющего в козырную (червонную масть), он должен показать свою сильную масть на третий ход играющего с козыря. В этом случае рекомендуется первой сбрасывать карты той масти, до которой торговался второй вистующий. Если торговли не было, сносить нужно восьмерку бубей, сбрасывая ее «под» карту, лежащую на столе. Следующий снос должен быть тоже бубновый. Тем самым этот вистующий показывает столу, что бубна у него слабая, в первой и второй мастях он имеет висты, но от них сносить нельзя.

Схема 37

1 — К, В, 10
2 — Д, В, 7
3 — В, 8
4 — . . .

75. Вистующие должны внимательно следить за наличием у себя отходов, т. е. тех карт, которыми они отдают ход играющему, заставляя последнего самому разыгрывать его масти. В раскладах, подобных представленному на схеме 38, при первом ходе от «А» правильным является ход не в черви, а в козырей, ибо в противном случае «Б» при втором ходе в черви берет ее козырем, отбирает двух козырей (вистующие лишаются своих отходов в этой масти), отдает 2 — К на туза трефи «А».

«А» вновь может ходить только в черви; зайдет в трефи — явный подыгрыш своего вальта; зайдет тузом бубновым — у «Б» сыграет 3 — К. Итак, «А» заходит в черви, «Б» берет ее последним козырем (пошла игра без козыря), ходом 2 — Д отбирает 2—7 у «А» и отдает ему ход своей 2—10 на 2 — В. Налицо подыгрыш 3—К.

Этого могло и не быть, если бы «А» при первом ходе в трефи «Б» 2 — К не забрал тузом, а сбросил свою семерку треф. Своими неправильными ходами «А» лишился отходов и при явном ремизе «Б» сыграл свою шестерную игру.

Разыгрывай «А» пики, подыгрыша взятки не состоялось бы, «Б» набирает 5 взяток.

Схема 38

«А»	«Б»	«В»
1 — 8, 7	Т, К, Д, В	10, 9
2 — Т, В, 7	К, Д, 10	9, 8
3 — Т, Д	К, 9	В, 10, 8, 7
4 — К, В, 7	10 (9, 8 — снос)	Т, Д.

76. Вистующий, имея на руках старшего из оставшихся козырей, должен обязательно при первом ходе от себя откозырять им, особенно если этот козырь может уйти на взятку второго вистующего.

77. Параграф 76 не выполняется, если этот старший козырь прикрыт мелким, дать сначала сыграть младшему козырю, затем немедленно откозырять старшим.

78. Это правило не следует выполнять и в случае, когда оба вистующих владеют старшими козырями. Например, после выхода туза, вистующие порознь имеют короля и даму. В подобных случаях они стремятся перекозырнуть играющего друг с другом, что обеспечит им две взятки в козырях вместо одной. Возможности такого варианта должны видеть вистующие при составлении плана вистования и стремиться к этому; играющий, естественно, пытается не допустить перекозырки.

79. При ловле мизера права вистующих и сдающего равны, план игры принимается большинством, если оставшийся в одиночестве партнер не может доказать абсолютную правильность предлагаемого им варианта ловли мизера. Отдель-

ные начинающие игроки при ловле мизера занимают роль наблюдателя — это неправильная позиция. Необходимо с первых дней игры занимать активную позицию во всех игровых ситуациях и чувствовать себя равным за столом.

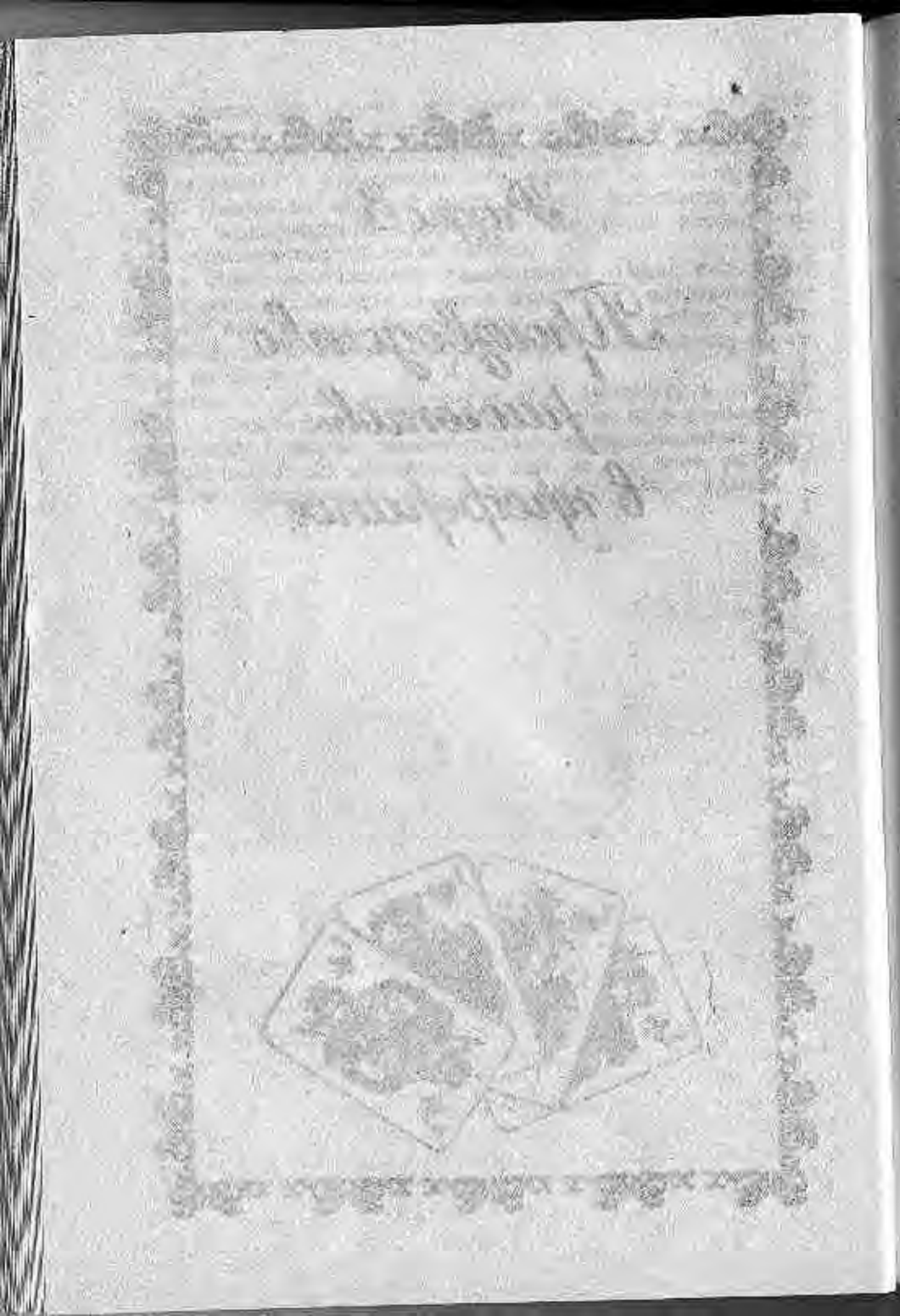
80. Некоторые нюансы имеет процесс вистования в различных модификациях преферанса, что будет рассмотрено в соответствующих разделах работы.

На этом заканчивается рассмотрение общих положений преферанса. Далее предлагается вниманию читателей несколько разновидностей этой игры, которые имеют существенные отличия друг от друга, а также производство расчетов в преферансе.

Автор не ставил перед собой цели рассмотреть все возможные варианты этой игры. Предлагаемые пять разновидностей имеют большие, можно сказать, принципиальные отличия, остальные же модификации есть не что иное, как смешивание предлагаемых пяти основных видов преферанса.

Раздел 3

Производство расчетов в преферансе



1. Все расчеты и таблицы в данном разделе будут вестись применительно к классической форме преферанса.

2. Игровые таблицы в классическом преферансе имеют вид, представленный на схемах 39, 40.

Схема 39

Количество очков за:

Игры	Сыгранную игру в пулю (с горы)	Каждую недобранную взятку в гору	Одну взятку в висты	Недобранный вист в гору
6	20	20	2	20
7	40	40	4	40
8	60	60	6	60
9	80	80	8	80
10	100	100	—	—
Мизер	100	100	—	—

Схема 40

Сыгранные игры в диапазоне от 6 до мизера

Количество очков за сыгранные игры на:

Игре	Без бомб	Одинарная бомба	Двойная бомба	Тройная бомба
6	20, Т-40	40, Т-80	80, Т-160	160, Т-320
7	40, Т-80	80, Т-160	160, Т-320	320, Т-640
8	60, Т-120	120, Т-240	240, Т-480	480, Т-960
9	80, Т-160	160, Т-320	320, Т-640	640, Т-1280
10	100, Т-200	200, Т-400	400, Т-800	800, Т-1600
Мизер	100, Т-200	200, Т-400	400, Т-800	800, Т-1600

Примечание:

«Т» — игра втемную. Стоимость любой игры увеличивается в 2 раза.

Из таблиц вытекает ряд существенных моментов, которые мы разберем подробнее.

3. Стоимость игр одного достоинства в разных местах одинакова, соответственно одинакова и стоимость ремиза на них как для играющего, так и для вистующего. Например, «А» сыграл шестерную игру на тройной бомбе, списал с горы 160 очков, недобрал одну взятку на этой игре. «А» запишет в гору 160 очков.

4. Малые игры — 6 и 7, большие 8—9. Мизер и десятерная игра являются особыми — на них отсутствуют вистовые записи и они самые высокооплачиваемые.

5. Соотношение между очками в вистах, с одной стороны, и очками в пуле и горе, с другой стороны, как 1 : 10. Обычно, чтобы не загромождать записи в горе излишними нулями, во время игры записи производятся без нулей, об этом помнят при расчете играющие.

6. Наглядно показана и материальная ответственность вистующих за сделанные ими заявления, за недобор вистов штраф такой же, что и на игровом ремизе.

7. В соответствии с п. 5 можно «привести» гору и пулю к вистам. Для расчета обычно пуля, если она не списана во время игры, приводится к горе, после чего гора приводится к вистам через коэффициент 10.

8. Проигрыш в горе носит не абсолютный характер. Он составляет лишь X, П очков, где X — количество очков в горе, П — количество партнеров. При игре четырех партнеров он составит $^3/_4$ от горы, при игре трех игроков — $^2/_3$ очков.

9. Перед началом встречи оговаривается стоимость игры. Для ее оценки обычно назначается стоимость виста. Пусть цена одного виста равна одной копейке.

10. Каждый партнер во время игры должен постоянно отдавать себе отчет, ясно представлять свое положение в отношении стола, четко видеть итог каждой игры как своей, так и любого из партнеров. А для этого нужно или помнить стоимость каждой сыгранной игры, или быстро просчитать итог данной партии. Чтобы легче было произвести моментальный подсчет выигрыша, предлагается запомнить схему 41.

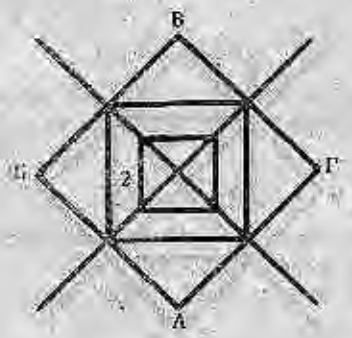
Схема 41

Игры	Выигрыш за сыгранные игры
6	7 коп.
7	18 коп.
8	33 коп.
9	52 коп.
10	75 коп.
М	75 коп.

В схеме указана стоимость выигрышей сыгравшего игру без бомб всветлую, при условии — цена виста 1 копейка.

11. Рассмотрим пример расчета результата сыгранной простой игры одним из партнеров. Для упрощения примем момент начала встречи, когда все записи находятся на нуле. Сдающий «А», «Б» сыграл 6 треф, «В» вистовал, «Г» пасовал. Как играющий, так и вистующий выполнили свои заявления. В этом случае запись результата выглядит, как на схеме 42.

Схема 42



Как уже отмечалось, гора и пуля равнозначны, хотя противоположны по смыслу. Следовательно, записав в пулю 2 очка, «Б» тем самым как бы увеличил горы остальных партнеров на такую же величину. Это и является приведением пули к горе, т. е. результат последней партии можно представить, как это изображено на схеме 43.