

Е. АЛЕКСАНДРОВ, И. ЭРИК

СОВРЕМЕННЫЙ ПРЕФЕРАНС

Марийский полиграфическо-
издательский комбинат
Коммерческий центр «Дара»
Йошкар-Ола
1994

Александров Е. М., Эрик Е. И.

А 96 Современный преферанс.— Йошкар-Ола: Марийский полиграфическо-издательский комбинат, 1994.—160 с.

ISBN 5—87898—032—0

Предлагаемое Вашему вниманию издание представляет собой руководство по современному преферансу — серьезной и увлекательной карточной игре, широко распространенной в России. Издание предназначено как для начинающих, так и для опытных преферансистов.

Ваши замечания, пожелания и советы направляйте по адресу издателей.

А 4204000000—96 без объявл.
Д 12(03)—94

ISBN 5—87898—032—0
ЛР № 010069

ББК 75.7/7

© Марийский полиграфическо-издательский комбинат.
Коммерческий центр «Дара»
(оформление, содержание), 1994.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Преферанс — умная и увлекательная карточная игра, интересная по разнообразию игровых приемов и требующая постоянного анализа занимательных комбинаторных задач, имеющих далеко не тривиальные решения. Основные правила игры, не слишком утомительные для соображения, можно описать на одном листе. Вместе с тем, преферанс является настолько замысловатой игрой, что даже не каждый неплохой игрок в карты вообще, быстро становится хорошим преферансистом. Трудности, стоящие перед начинающим игроком, еще более значительны.

Преферанс постоянно развивается, правила претерпевают изменения, происходит взаимопроникновение и смешение вариантов игры, что делает различия между разновидностями еще более трудноуловимыми. В то же время во всех вариантах преферанса имеются типичные комбинации для розыгрыша и положения, в которых приходится бывать каждому игроку. Описания этих комбинаций составляют небольшую теорию, изложенную в настоящем руководстве. По нашему мнению, у читателя появится возможность в сравнительно короткий срок научиться правильно разыгрывать громадное большинство раскладов, встречающихся в игре, или же значительно усовершенствовать имеющиеся навыки.

В настоящем пособии приводятся общие правила преферансных игр и указаны распространенные разновидности преферанса, выделены тактические особенности каждой из них. В тех разделах, которые посвящены тактике и приемам игры, основное внимание уделено Ленинградке как наиболее популярной в настоящее время версии игры.

Мы не желаем навязывать игрокам описанные правила и приемы игры как единственно верные, но приводим соответствующие примеры раскладов, а в некоторых случаях и мате-

матические расчеты, подтверждающие изложенную нами точку зрения.

Для практического ознакомления читателя с типичными раскладами и приемами их розыгрыша в руководство включены задачи с решениями.

В заключительной части книги имеется терминологический словарь, в котором определены используемые в тексте понятия.

Мы будем признательны читателям за пожелания, замечания, предложения и критику (надеемся, доброжелательную и конструктивную).

Авторы

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Преферанс — одна из тех интересных карточных игр, названия которых мы часто встречаем в классической литературе. Исторически он заменил собой старинные *Вист* и *Бостон*. С середины 19-го века преферанс пользовался широкой популярностью у всех серьезных игроков.

В конце 19-го — начале 20-го века, когда произошло бурное развитие старых карточных игр и возникли новые, *Винт* — симбиоз *Преферанса* и *Виста* — несколько отодвинул чистый *Преферанс* на второй план. Несмотря на это, последний сохранил репутацию солидной игры и, благодаря нововведениям в правилах, восстановил в начале 20-го века свое влияние в обществе.

В России социальной средой распространения *Преферанса* были наиболее образованные слои общества. В период бурного развития *Винта* *Преферанс* переместился в средние слои. В середине 20-го века в связи с отмиранием определенной социальной среды распространения *Винт* постепенно затухает, а *Преферанс*, выйдя из мещанской среды, удержавшей и развившей его традиции, распространяется повсеместно.

Сначала возникли две четкие разновидности правил — *Сочинка* и *Классика*. Позднее произошло выделение *Ростовки*, а в недавнем прошлом — *Ленинградки*. Одновременно отмирают такие переходные формы развития *Преферанса*, распространенные до 1917 года, как *Преферанс* с котлом, с курочкой, *Уверт*, *Гусарик*, *Пасы*. По нашему мнению, они представляют сейчас лишь исторический интерес и поэтому в книге не рассматриваются. Вместе с тем, стоит отметить, что сравнение дореволюционных правил *Преферанса* с современными ярко проявляет историческую «картину» развития правил игры и во многом объясняет их теперешнее состояние. Познакомиться же с дореволюционными правилами *Преферанса* читатель может, например, по изданию «Коммерческие игры. Винт (во всех разновидностях)» 1898 года и переизданию этой книги, осуществленному в 1992 году издательством «ЭКИП».

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Достоинство карт будем обозначать так: *Т* — туз, *К* — король, *Д* — дама, *В* — валет, *10* — десятка, *9* — девятка, *8* — восьмерка, *7* — семерка.

Обозначения мастей: *П* — пика, *Т* — трефа, *Б* — бубна, *Ч* — черва.

При обозначении конкретной карты используем два знака: первый указывает масть, второй — достоинство. Например, *П: К* — король пик, *Б: Т* — туз бубен. Если имеется группа карт одной масти, то обозначение масти ставится один раз. Например, *П: Т, К, Д, 7* — *Т, К, Д, 7* пик.

Игроков обозначим буквами *А, В, С* и *Д* и будем считать, что *А* всегда находится на первой руке, *В* — на второй, *С* — на третьей, а *Д* — на прикупе.

При описании раскладов карт при играх на взятки запись вида *Дх — Кххх* означает, что игрок *В* имеет только две карты данной масти, причем старшая из них — дама, а у игрока *С* имеются король и три младшие карты. Наоборот, запись вида *7х — 8хххх* на мизере означает, что игрок *В* имеет в данной масти семерку и более старшую карту, а игрок *С* — четыре карты, из которых младшая — восьмерка.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. ИСХОДНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Игроков три или четыре человека. Каждый играет за себя. Колода карт содержит 32 листа (7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т в четырех мастях). Порядок мастей — *ника, трефа, бубна, черва*. Ходы осуществляются по масти. Если у игрока нет масти, в которую сделан ход, он обязан положить козыря. Если козыря нет, можно класть любую карту. Схоженные карты образуют *взятку*, которую забирает игрок, положивший старшую карту в масти или же козыря (старшего козыря, когда данной масти нет у двух игроков).

Перед началом игры определяются места каждого из партнеров, выбирается первый сдатчик и производится раздача карт.

1.1. Выбор места

Игроки рассаживаются по картам следующим образом.

Из лежащей на столе колоды каждый игрок вытягивает одну карту. Имеющий младшую карту (с учетом порядка мастей) выбирает место. Порядок мест остальных партнеров (по ходу часовой стрелки) определяется старшинством взятых ими карт. Например, если открыты П: К (игрок А), Т: 7 (игрок С), Т: Т (игрок В) и Ч: К (игрок Д), то место выбирает игрок А, а остальные рассаживаются так: А — В — С — Д.

Иногда используется способ размещения игроков по их желанию.

1.2. Первый сдатчик

Им становится или игрок, выбравший место, или игрок, определяемый по картам в результате следующей процедуры.

Любой из игроков, перетасовав колоду, мечет ее по одной карте рубашкой вниз (т. е. открывая карту) каждому игроку по очереди. Сдатчиком становится тот, кому первым выпал туз.

1.3. Раздача карт

Первый сдатчик раздает по две карты по ходу часовой стрелки, начиная с игрока, сидящего от него слева. В результате каждый игрок, кроме сдатчика, получает по десять карт. Себе сдатчик сдает две карты, являющиеся *прикупом*. В прикуп, как правило, сдатчик должен положить четвертую пару карт. В прикуп нельзя класть две первых или две последних карты. Ошибившийся сдатчик имеет право передать. До окончания сдачи игроки свои карты не трогают. При этом пересдача производится, если во время нее у кого-нибудь из игроков вскрылась карта или сдача произведена не в очередь, или же кто-либо из партнеров получил количество карт, отличное от положенного.

Смотреть карты прикупа до их вскрытия никто не имеет права.

Каждый игрок становится сдатчиком по очереди, начиная с игрока, сидящего по левую руку от первого сдатчика.

При трех игроках сдатчик сдает как обычно, но берет себе карты, сданные на последнюю руку.

После сдачи игроки смотрят свои карты и начинают торг.

Порядок игроков определяется их положением относительно сдатчика: первый слева от сдатчика — игрок первой руки, остальные партнеры — соответственно игроки второй и третьей руки.

2. ТОРГ ИЛИ РАСПАСЫ

2.1. Виды игр

В преферансе существуют следующие *игры на взятки* (игрок обязан взять соответствующее количество взяток):

шестерная,
семерная,
восьмерная,
девятерная,
десятерная

и, кроме того,

мизер — при объявлении мизера игрок обязан не брать ни одной взятки;

Преферанс — при игре без козыря игрок обязан взять все взятки на *двенадцати* картах (десяти своих и двух картах прикупа) при любом раскладе карт у противников и любом ходе. Так как это объявление может быть сделано только после получения прикупа, в процессе торга преферанс не объявляется.

Встречается преферанс чрезвычайно редко, поэтому перед началом обычно заранее договариваются, с преферансом или без него будет проводиться игра. Часто преферансом считается единственный вариант расклада: *Т, К, Д* в четырех мастях.

2.2. Старшинство игр

Игры бывают (в порядке старшинства по масти): *пиковая, трефовая, бубновая, червовая, бескозырная*. По старшинству игры имеют следующую градацию, представленную в таблице 1.

Таблица № 1

Старшинство игр

Шесть	пик	треф	бубен	черв	без козыря
Семь	пик	треф	бубен	черв	без козыря
Восемь	пик	треф	бубен	черв	без козыря
МИЗЕР					
Девять	пик	треф	бубен	черв	без козыря
МИЗЕР БЕЗ ПРИКУПА					
Девять без прикупа	пик	треф	бубен	черв	без козыря
Десять	пик	треф	бубен	черв	без козыря
ПРЕФЕРАНС					

Здесь каждое объявление в более низкой строке старше объявления, расположенного выше. Точно так же объявление любой игры из правого столбца старше объявления из

левого столбца той же строки. Например, игра без козыря старше той же игры в масти, любая семерная игра старше шестерной, мизер перебивает любую игру, не старше восьмерной. Девятерная старше мизера, но мизер без прикупа перебивает девятерную игру.

2.3. Правила торга

При торге каждый игрок имеет право на своей руке или объявить игру старше объявленной предыдущим игроком, или сказать «пас». Последнее означает отказ от торга. С другой стороны, объявив некоторую игру на взятки и получив прикуп, нельзя затем перейти на мизер. Например, взяв прикуп на «семь пик», нельзя объявить «мизер». Обратно, сказав «мизер» и взяв прикуп, нельзя затем играть на взятки.

Если в торге участвуют двое игроков, то имеющий относительно другого первую руку по ходу часовой стрелки может сказать «здесь» на втором и следующих кругах торга. Это будет означать, что данный игрок обязуется сыграть как минимум ту же игру, что объявлена до него. Если названным правом игрок не воспользовался, сказать «здесь» может второй игрок. Приведем примеры такого торга.

Пример 1.

Круг торговли	Игрок на 1-й руке	Игрок на 2-й руке	Игрок на 3-й руке
1-й круг	пика	трефа	пас
2-й круг	здесь	бубна	—
3-й круг	черва	здесь	—
4-й круг	пас	—	—

В данном случае первый игрок на третьем круге торга мог сказать «здесь», но не воспользовался этим правом. «Здесь» сказал второй игрок.

Пример 2.

Круг торговли	Игрок на 1-й руке	Игрок на 2-й руке	Игрок на 3-й руке
1-й круг	пика	мизер	мизер без прикупа
2-й круг	пас	здесь	пас

Здесь представлен случай торга двух мизеров. Видим, что преимущество также имеет игрок, сидящий на первой относительно второго руке.

При желании объявить мизер игрок имеет право пригласить в долю сдатчика. При этом как выигрыш, так и проигрыш они делят поровну.

2.4. Варианты правил для распасов

Если все три игрока объявили «пас» и, следовательно, торг не состоялся, то производится *распас* — розыгрыш, в котором игроки должны стремиться брать как можно меньше взятку. При этом могут быть использованы следующие варианты правил:

- после распаса сдатчик остается прежний, но не может сдавать более трех раз подряд;

- *скользящая сдача*: после каждого розыгрыша распасов сдача переходит к следующему по очереди игроку;

- *жесткий выход*: после распаса любой игрок имеет право начинать торг с игры не ниже семерной. Этот вариант, как правило, встречается при скользящей сдаче;

- при трех игроках распасы играют в двух вариантах: со вскрытием прикупа или без вскрытия. В первом случае каждая из карт прикупа указывает масть, в которую должен пойти игрок первой руки, причем он делает первые три хода независимо от того, кто получил взятку. Во втором случае прикуп в розыгрыше не участвует. Первым ходит игрок на первой руке, а далее тот, кто получил взятку. Чаще всего при таком варианте используют скользящую сдачу и жесткий выход.

3. Назначение игры

Игрок, выигравший торг (т. е. назначивший более старшую игру), получает прикуп. Его открывает и кладет на стол сдатчик или же сам играющий. Последний имеет право забрать прикуп лишь после того, как с ним ознакомились все остальные партнеры. Далее играющий смешивает карты прикупа со своими и, осуществив снос двух из них рубашкой вверх (не показывая противникам лицевой стороны карт), объявляет игру. При объявлении преферанса снос не делается.

Вистующие не имеют права смотреть карты сноса. Если игрок объявил игру без прикупа, прикуп сразу убирается в снос.

После сноса игрок назначает окончательную игру в соответствии с правилами, изложенными выше, т. е. назначаемая игра должна быть не ниже той, которая объявлена по-

следней при торге, а при объявлении на торге мизера должен играть мизер.

Взявший прикуп на шестерную игру имеет право отказаться от розыгрыша (уйти «за без трех»). Это означает, что без розыгрыша фиксируется следующий итог игры: играющий взял только три взятки. Соответственно определяется и запись в гору. Висты на подсевшего при этом не пишут.

4. ВИСТОВАНИЕ

4.1. Общие правила

После объявления окончательной игры два оставшихся игрока по очереди (по ходу часовой стрелки от взявшего прикуп) имеют право сказать «вист» или «пас». Первое означает желание участвовать в дальнейшей игре, второе — отказ от розыгрыша. Игроки, продолжающие розыгрыш, называются *вистующими*.

Если вистующих двое, то обязательно производится розыгрыш. При этом вистующие обязаны взять:

при шестерной игре — четыре взятки;

при семерной игре — не меньше двух взятки;

при восьмерной или девятерной играх — одну взятку.

Преферанс, мизер и, как правило, десятерная игра не вистуются. В тех случаях, когда допускается вистование на десятерной, вистующие также должны взять одну взятку.

Если вистует только один игрок, то он по своему желанию предлагает второму игроку либо положить карты (и сам производит розыгрыш в светлую), либо продолжить игру в темную.

В первом случае оба игрока кладут карты на стол, и всеми ими распоряжается вистующий. При этом в результате розыгрыша он обязан взять то количество взятки, которое должны набрать оба игрока (см. выше), и за ремиз (подсад) отвечает опять он один.

4.2. Возвратный вист

При одном вистующем существует вариант отказа от розыгрыша: при шестерной — за две взятки, при семерной — за одну (при остальных играх такой вариант не предусмотрен). Для выбора этого варианта вистующий объявляет: «за две» (на шестерной) или «за одну» (на семерной), чаще используется объявление «за свои» (имеется в виду «за свои взятки»). Однако данное решение может быть опротестовано пасующим или сдатчиком. Первый может вернуть вист и

произвести розыгрыш светлую или темную, как это было описано выше при игре одного вистующего. Сдатчик может вернуть вист и произвести розыгрыш, если пасующий этого не сделал (это называется «возвратный вист»). При этом сдатчик может сначала посмотреть карты одного из двух названных выше игроков.

Отметим еще раз, что возвращать вист, как и осуществлять уход, можно только на шестерной и семерной играх.

Мизер разыгрывается без вистования и с открытыми картами.

Если три игрока объявили «пас», производится розыгрыш распада.

5. ВИДЫ ВИСТОВАНИЯ

5.1. Ответственный вист

Он означает, что при втором пасующем вистующий отвечает за взятки обеих рук и при невзятии положенного количества взятки пишет в гору (в соответствии со стоимостью игры). Пасовавший не пишет ничего (ни в пулю, ни в гору). Правила ухода «за свои» и возвратного виста описаны выше. Отметим дополнительно, что при возвращении виста пасующим, уходивший «за свои» вистов не получает, за исключением подсада игрока, назначившего игру (здесь обязательно пишут висты за невзятие нужного количества взятки).

Если вистуют оба игрока, то при взятии ими положенного количества взятки каждый пишет за висты, взятые им самим. Если игроки получили в сумме меньше положенного количества взятки, то в гору пишет: взявший меньше двух на шестерной — за каждую недобранную вместе со вторым игроком взятку, взявший меньше одной на семерной игре — за одну недобранную взятку, вистовавший вторым — на остальных играх (т. е. тот, кто сказал «вист» после того, как предыдущий игрок уже сказал «вист»). Обычно это называется «второй вист ответственный»).

Например, пусть при вистовании на шестерной игре партнер В взял две взятки, партнер С — одну. В гору за одну взятку пишет игрок С. Если В взял две, а игрок С вообще не получил взятку, последний пишет в гору за две взятки. В той же ситуации, но на семерной игре, в гору не пишет никто. Если на девятерной игре первый вистующий (В) взял одну взятку, а второй (С) — не взял взятку, в гору пишет игрок С.

5.2. Полуответственный вист означает, что при подсаде подсевший пишет в гору в два раза меньше, чем при ответ-

ственном висте. Запись за висты аналогична записи при ответственном висте.

5.3. Джентльменский вист — отличается от ответственного тем, что при одном вистующем и втором пасующем висты пишут оба (вистующий и пасующий) пополам, но в гору за подсад пишет только вистующий. Как правило, встречается джентльменский полуответственный вист.

5.4. Жлобский вист означает, что при двух вистующих каждый из них обязан взять на соответствующей игре не менее необходимого количества взяток (по две — на шестерной, по одной — на семерной, восьмерной и девятерной играх). В противном случае недобравший взятку записывает штраф в гору. Если вистует один игрок, то уход «за свои» не допускается, проводится розыгрыш, в котором вистующий обязан взять необходимое по правилам количество взяток (две — на шестерной, одну — на остальных играх на взятки).

Приведем пример: игрок А объявил «шесть бубен» и взял пять взяток. При этом игроки В и С вистовали оба, В взял пять взяток, а С — ни одной. Игрок А пишет в гору за подсад, игрок В пишет висты на А с учетом имеющихся у него взяток и еще за подсад. Игрок С пишет в гору за невзятие двух взяток и висты на А за его подсад.

6. РОЗЫГРЫШ

После назначения окончательной игры и определения вистующих начинается розыгрыш: первым ходит игрок первой руки, далее — игрок, взявший взятку. Ход осуществляется одной картой. Остальные игроки в порядке своего местоположения должны положить на выхоженную карту свою карту той же масти, при отсутствии этой масти — козыря, а при отсутствии того и другого — любую карту другой масти. Полученную взятку игрок кладет около себя рубашкой вверх. Любой из партнеров может еще раз посмотреть последнюю взятку, пока не закрыта следующая.

Как уже говорилось выше, при вистовании всветлую вистующий разыгрывает как свои, так и карты пасующего. При этом любой из игроков может давать вистующему советы. Если же вистующий предпочел розыгрыш втемную, то советы играющему или вистующему в процессе розыгрыша давать запрещено.

При мизере розыгрыш проводят всветлую. Если объявивший мизер имеет первую руку, то карты открывают только после его хода.

При розыгрыше распаса сдатчик ходит с первой (верхней) карты прикупа и независимо от того, кто взял взятку, затем ходит со второй карты прикупа.

Розыгрыш при игре втроем аналогичен игре вчетвером, но за карты прикупа никто вистов не пишет. При распасах со вскрытием прикупа карты прикупа взятки не берут, а только указывают масть, в которую обязан пойти игрок на первой руке. Аналогично открывается вторая карта прикупа. Третий ход снова делает сидящий на первой руке, в дальнейшем — взявший взятку.

Например, выход первой картой прикупа в короля черв означает, что все игроки, начиная с первой руки, должны класть червы. Положивший старшую черву и возьмет взятку.

После розыгрыша все игроки подсчитывают количество своих взяток и делают запись в соответствии с принятыми правилами (см. следующий раздел).

7. ПОРЯДОК ЗАПИСИ

7.1. Общий вид пули

Поле для записи представляет собой лист бумаги, разделенный на части по количеству партнеров, и называется «пуля». Общий вид пули для четырех и трех игроков изображен соответственно на рис. 1 и 2. Верхняя часть (1) называется «гора», средняя часть (2) — собственно пуля, нижняя часть — «висты». В зависимости от количества игроков строка вистов делится на части (две или три), в каждой из которых записывают висты на игроков, сидящих соответственно слева, напротив и справа от данного игрока (при четырех игроках) или слева и справа (при трех играющих).

В поле горы также фиксируется стоимость виста, количество очков, необходимое для закрытия пули, или же время игры.

7.2. Запись за сыгранные и несыгранные игры

Эта запись производится следующим образом.

Если игравший взял не менее объявленного числа взяток, он записывает в пулю очки в соответствии со стоимостью игры (см. ниже). Взявший меньшее количество взяток, чем заказано, в пулю ничего не пишет, а пишет в гору очки по стоимости за каждую недобранную взятку. Играющий на объявленном мизере за каждую полученную им взятку записывает в гору штраф по стоимости мизера.

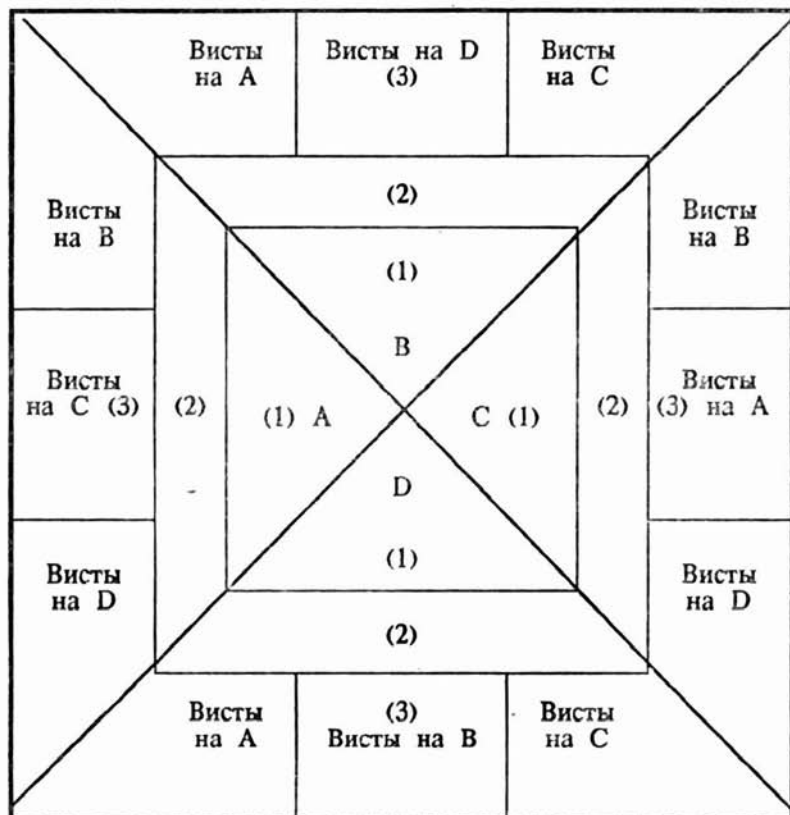


Рис. 1. Пуля для четырех игроков.

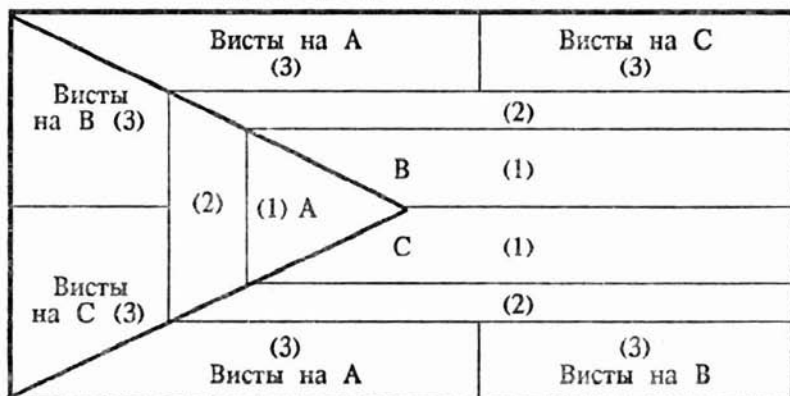


Рис. 2. Пуля для трех игроков.

После розыгрыша вистовавшие записывают в строку вистов или в гору (при подсаде на вистах) очки следующим образом.

Если игра сыграна и вистовавшие набрали по необходимому количеству взяток, они пишут висты на игравшего по стоимости игры за каждую полученную ими взятку.

Например, взявший две взятки, вистуя на семерной, пишет висты за две взятки. Не взявший ничего запись не делает.

В том случае, когда взявший прикуп недобрал положенное количество взяток, вистовавшие прибавляют недобранное количество взяток к своим и пишут висты по этому количеству взяток. Сдатчик (при четырех игроках) пишет висты за подсад.

Например, если игрок объявил шестерную игру, но получил только четыре взятки, а вистующие взяли соответственно четыре и две взятки, то первый из вистующих прибавляет к своим взяткам еще две и пишет висты за шесть взяток. Второй пишет висты за четыре взятки. Сдатчик пишет на подсевшего висты за две взятки. Если в этой же ситуации вистовал только один игрок, то при ответственном висте ему принадлежат все взятки плюс еще две за подсад (т. е. всего восемь взяток). Пасовавший и сидящий на прикупе пишут за подсад висты за две взятки. При джентльменском висте вистовавший и пасовавший имеют вместе шесть взяток, добавляют еще по две за подсад (итого получается десять взяток) и делят висты пополам (т. е. каждый пишет на подсевшего по стоимости игры за пять взяток).

Вистующий, не добравший положенного количества взяток, пишет в гору за каждую недобранную взятку по стоимости игры (при ответственном висте) или половину этой стоимости (при полуответственном висте).

7.3. Запись на распадах

За взятки на распадах игроки пишут в гору по стоимости взяток. Не взявший на распase ни одной взятки пишет по стоимости распада в нулю или же списывает с горы двойную стоимость соответствующих распадов.

7.4. Запись за прикуп

Сдатчик пишет висты по стоимости объявленной игры на взявшего в прикупе старшие в масти карты по следующему правилу: за туза или марьяж — как за одну взятку, за туза и короля одной масти — как за две, за два туза — как за три взятки. Данная запись не зависит от того, сыг-

рал или нет игрок, взявший прикуп, т. е. при подсаде сдатчик пишет на него дополнительные висты.

За прикуп на мизере сдатчик ничего не пишет.

7.5. Запись при объявлении преферанса

При объявлении преферанса после его проверки игра заканчивается. Объявивший преферанс списывает свою запись в горе, закрывает свою пулю и пули остальных игроков, в том числе сидящего на прикупе, получением соответствующего количества вистов (см. раздел об окончании игры и взаимном расчете). Затем производится окончательный расчет пули.

Если при проверке выяснилось, что преферанс объявлен игроком неправильно, то он пишет в гору как за несыгранную десятерную (при одной недобранной взятке). Отметим, что к такому на первый взгляд несопоставимому со стоимостью игры наказанию добавляется то, что игрок отказался от верной десятерной или другой ценной результативной игры и, следовательно, сам себя наказал.

8. СТОИМОСТЬ ИГР

В преферансе игры имеют следующую общепринятую стоимость:

*шестерная — 2 очка,
семерная — 4 очка,
восьмерная — 6 очков,
десятерная — 8 очков,
десятерная — 10 очков,
мизер — 10 очков.*

Распасы:

*одинарные — 1 очко,
двойные — 2 очка,
тройные — 4 очка.*

В соответствии с этой стоимостью за сыгранные и несыгранные игры производится запись очков, а также вистов по правилам, изложенным в предыдущих разделах.

Кроме указанной выше стоимости распасов существуют следующие варианты:

— стоимость распасов не 1, 2, 4, а соответственно 1, 2, 3, реже 1, 2, 2;

— стоимость распасов постоянна — по преимуществу 1 или 2 очка за взятку;

— стоимость распасов удваивается (не 1, 2, 4 или 1, 2, 3, а соответственно 2, 4, 8 или 2, 4, 6 очков за взятку).

9. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ВЗАИМНЫЙ РАСЧЕТ

Игра считается законченной, если в зависимости от используемых правил либо пули всех игроков закрыты (как в Сочинке), либо ими набрано назначенное суммарное количество очков (как в Ленинградке), либо истекло назначенное время игры. В результате каждый игрок имеет в пуле и горе определенное количество очков. Итоговый расчет проводится следующим образом.

Сначала определяется игрок, имеющий максимальное число очков в пуле. Из этого числа вычитаются пули всех остальных игроков, затем разности добавляются к записям в горе (в Ростовке с общей пулей и Ленинградке; в Сочинке пули всех игроков в конце игры равны). Отметим также, что в Ленинградке названные разности сначала удваиваются.

В итоге становятся закрытыми пули всех игроков. Дальнейший расчет можно проводить одним из двух способов.

9.1. Первый способ расчета

Сначала определяется игрок, имеющий в горе наименьшее количество очков. Это число вычитается из гор всех остальных игроков. Полученный результат каждый из партнеров умножает на десять и делит на количество игравших. Найденное число является проигрышем с горы в вистах игрока каждому другому и записывается ими в строку вистов. Сумма вистов с горы и вистов, полученных в процессе игры, дает количество вистов данного игрока.

Висты партнеров друг на друга взаимно сокращаются: имеющий больше вистов пишет разницу со знаком «плюс», имеющий меньше — со знаком «минус». Алгебраическая сумма разностей вистов каждого из игроков составляет его выигрыш или проигрыш (в зависимости от знака этой суммы). Умножив это число на стоимость вистов, получим выигрыш или проигрыш в денежном выражении. Приведем пример расчета пули для Ленинградки описанным способом.

Пример. Пусть игроков четверо, а итоговая пуля имеет вид, представленный на рис. 3.

Определяем игрока, имеющего максимальное число очков в пуле (игрок *D* — 32 очка). Из этого числа вычитаем пули всех остальных игроков (*y A* — 16, *y B* — 24, *y C* — 8), затем разности удваиваем и добавляем к записям в горе. Пули закрыты, далее не будем их обозначать (см. рис. 4).

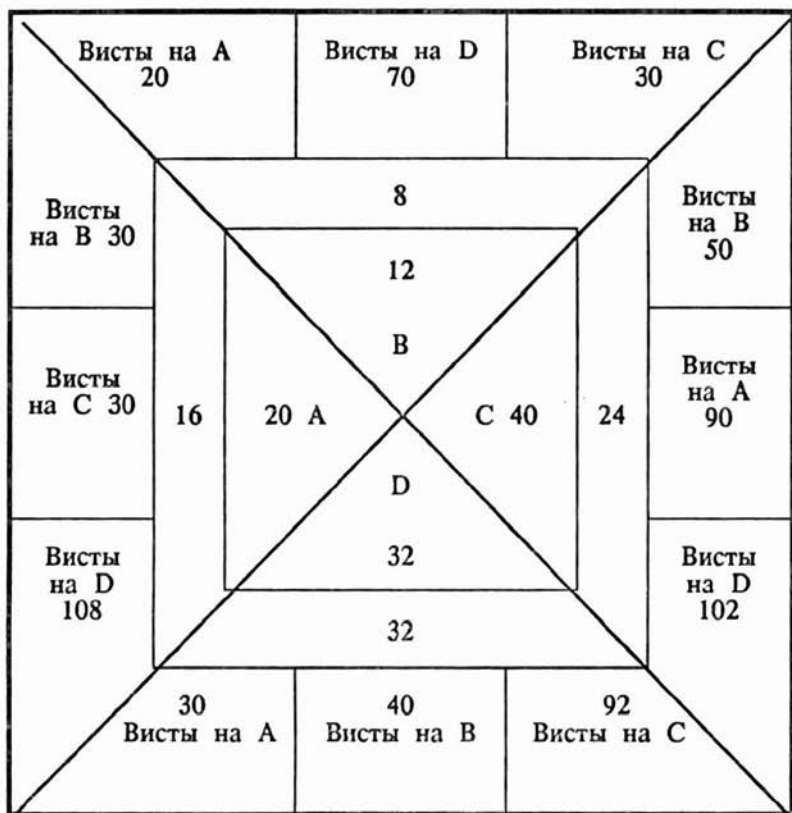


Рис. 3. Пример расчета

Вычтем меньшую гору (у игрока D — 32) из гор всех остальных игроков и проведем взаимное сокращение очков в горе (см. рис. 5).

Умножив каждую из гор на десять, делим результат на число игроков: A — $200/4=50$, B — $280/4=70$, C — $240/4=60$, D — 0. Полученные цифры суммируем с уже имеющимися записями в вистах. Горы уже не обозначаем, т. к. они закрыты (рис. 6).

Производим взаимное сокращение вистов и определяем выигрыши и проигрыши (рис. 7):

$$A: +32 - 50 + 28 = +10, \quad B: -32 - 40 - 30 = -102, \\ C: +30 + 50 - 50 = +30, \quad D: -28 + 40 + 50 = +62.$$

Таким образом, игроки A, C и D выиграли соответственно 10, 30 и 62 виста, игрок B проиграл 102 виста.

Висты на А 20			Висты на D 70			Висты на С 30		
Висты на В 32			60			Висты на В 50		
Висты на С 30			В			Висты на А 90		
Висты на D 108			52 А			С 56		
			D			Висты на D 102		
			32					
30 Висты на А			40 Висты на В			92 Висты на С		

Рис. 4. Пример расчета. Продолжение.

9.2. Второй способ расчета

Отличия этого варианта от первого начинаются после того, как пули закрыты и наименьшая гора вычтена из всех остальных (см. рис. 5). После этого горы складываются, а сумма делится на число игроков. Каждый игрок из полученного среднего вычитает оставшуюся после сокращения гору. Результат вычитания со знаком «плюс» или «минус» умножается на десять. В итоге получим результат чистого (в вистах) выигрыша с горы. После взаимного расчета вистов всех игроков к сумме вистов игрока с «плюсом» или «минусом» прибавляется вистовая запись с горы.

Рассмотрим пример такого расчета. Исходные данные приведены на рис. 4.

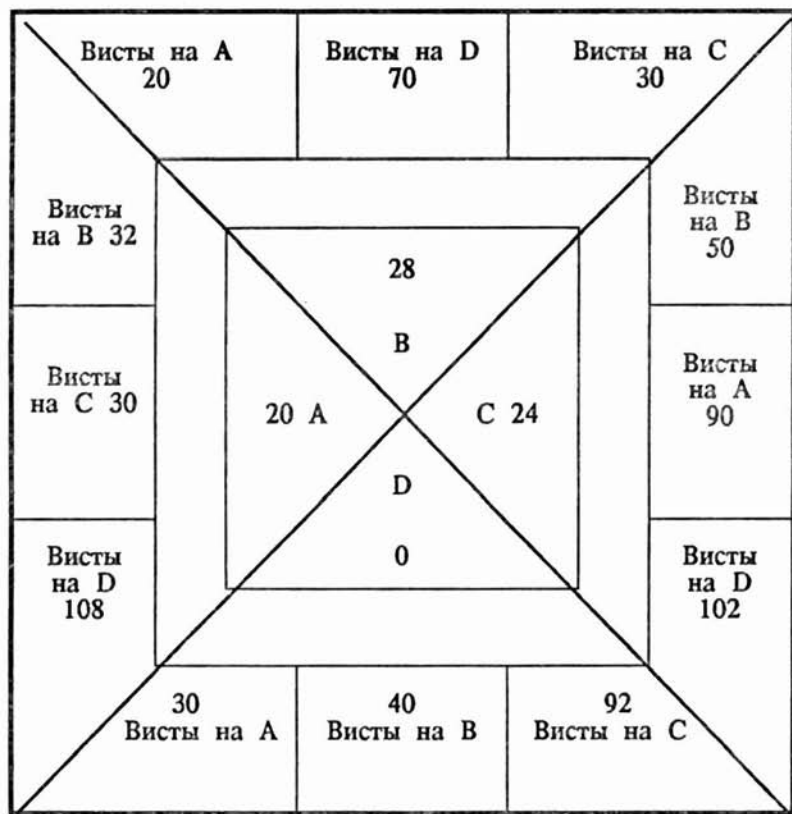


Рис. 5. Пример расчета. Продолжение.

Вычтем наименьшую гору из гор других игроков (см. рис. 5) и оставшиеся горы сложим: $20+28+24=72$. Разделим это число на количество игроков: $72/4=18$. Вычтем из последней цифры гору каждого игрока и умножим результат на десять: $A-(18-20)\times 10=-20$, $B-(18-28)\times 10=-100$, $C-(18-24)\times 10=-60$, $D-(18-0)\times 10=180$ (см. рис. 8).

Проведем теперь взаимный расчет вистов игроков друг на друга (рис. 9).

Произведя алгебраическое суммирование вистов с горы и вистов на каждого игрока, получим окончательный результат:

$$\begin{aligned}
 A: & +12-60+78-20=+10, \\
 B: & -12+30-20-100=-102, \\
 C: & +10+60+20-60=+30, \\
 D: & -78-30-10+180=+62.
 \end{aligned}$$

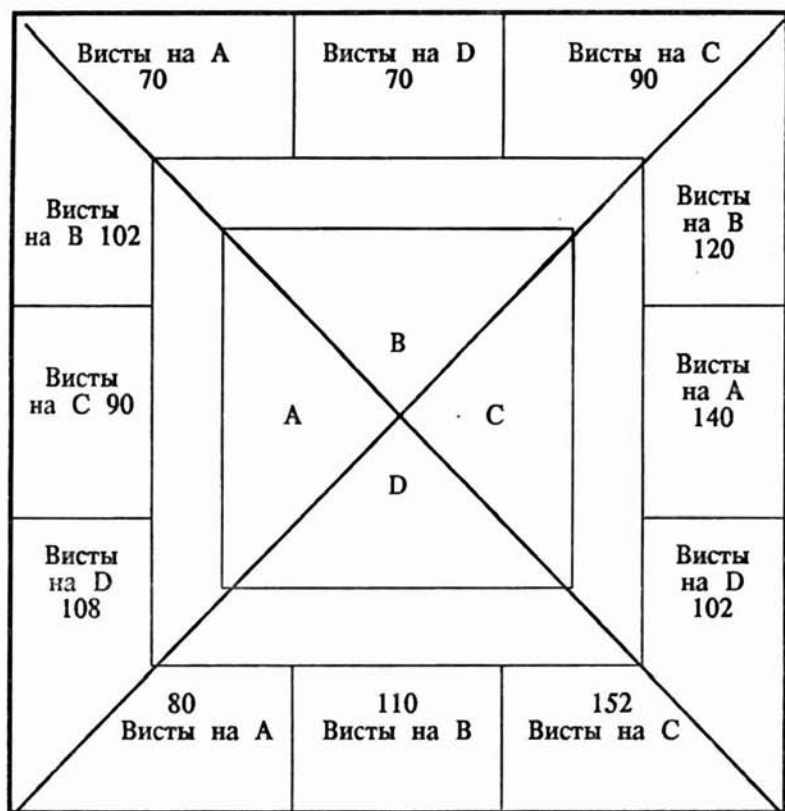


Рис. 6. Пример расчета. Продолжение.

Естественно, итог получился тем же, что и при первом способе подсчета.

При игре втроем расчет по всем описанным вариантам проводится аналогично с той лишь разницей, что деление записей в горе (в 1-м способе) и сумма гор (во 2-м способе) производится не на 4, а на 3 (по количеству игроков).

В заключение отметим, что для сокращения записи при достижении первой сотни очков вместо 100 часто пишут \emptyset — «колесо». Например, запись $\emptyset 2$ означает 102. При дальнейшем увеличении записи пишут только двузначные цифры второй сотни. При достижении значения 200 ставят второе колесо и т. д.

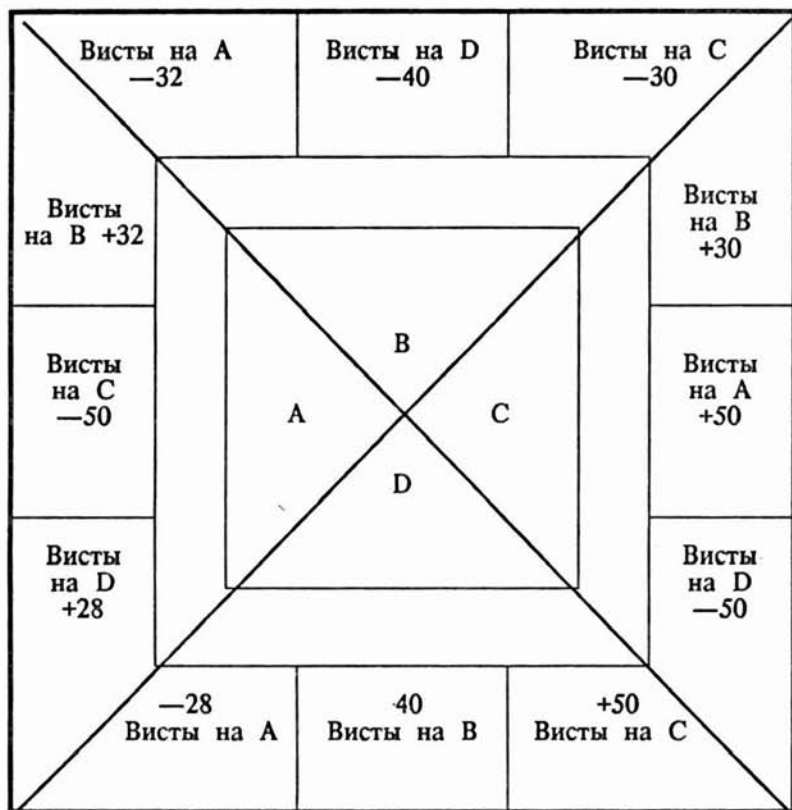


Рис. 7. Пример расчета. Окончание.

10. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СЛУЧАИ

Описанные выше правила должны при игре строго соблюдаться, и при их нарушении соответствующая игра или вся пуляк признаются недействительными. В компании квалифицированных игроков вопрос о каких-то послаблениях правил не может возникнуть в принципе. Если же игроки еще не приобрели достаточной квалификации, то по предварительной договоренности за некоторые не принципиальные нарушения правил может быть предусмотрен штраф. Так, например, если из-за ошибки сдатчика им произведена повторная сдача, и снова с ошибкой, сдатчик может быть наказан штрафом 2 очка в гору. Тот же штраф налагается, если сдатчик посмотрел карты прикупа до окончания торга или перед распадами, а сдача признается недействительной.

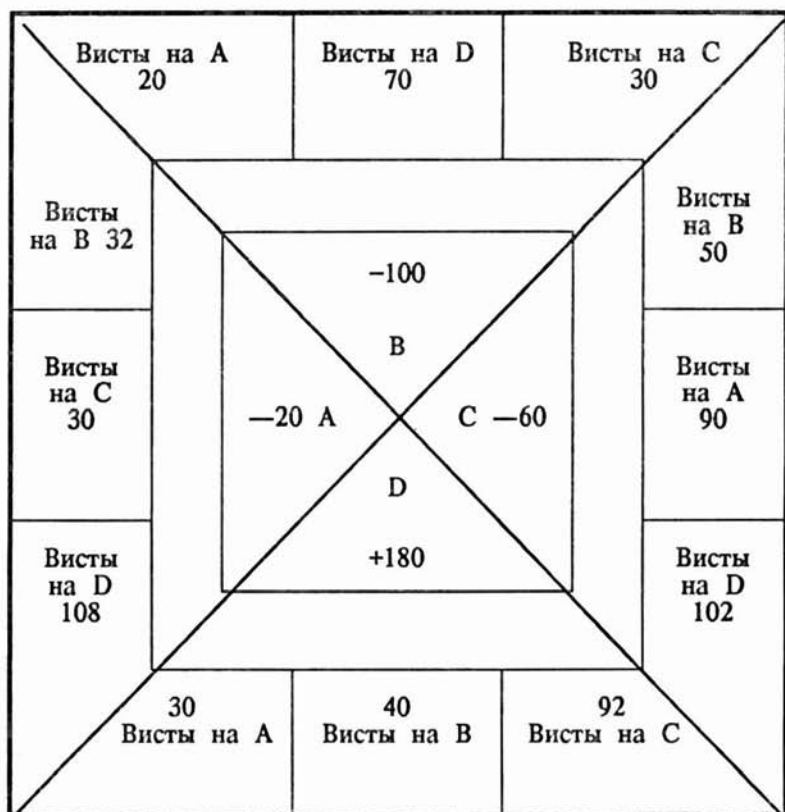


Рис. 8. Пример расчета.

С другой стороны, могут возникнуть неожиданные ситуации, которые регламентируются следующими правилами.

Игрок, желающий включиться в уже начатую игру четвертым, обязан получить согласие остальных партнеров. Входя в игру, он записывает себе в пулю среднее количество очков в пуле остальных (т. е. одну треть суммы пуль) и, аналогично, в гору — среднюю гору игроков. Например, если игроки А, В и С имели соответственно в пуле и горе 8 и 2, 4 и 10, 2 и 2, то входящий в игру партнер D должен записать в пулю 4 очка, а в гору — 5 (с округлением в большую сторону, для пользы «стола»).

Игрок, вынужденный выйти из игры до окончания пули в случае, когда остальные продолжают игру, пишет себе в гору недостающее до закрытия пули (при фиксированном количестве очков) или до среднего количества очков в пуле

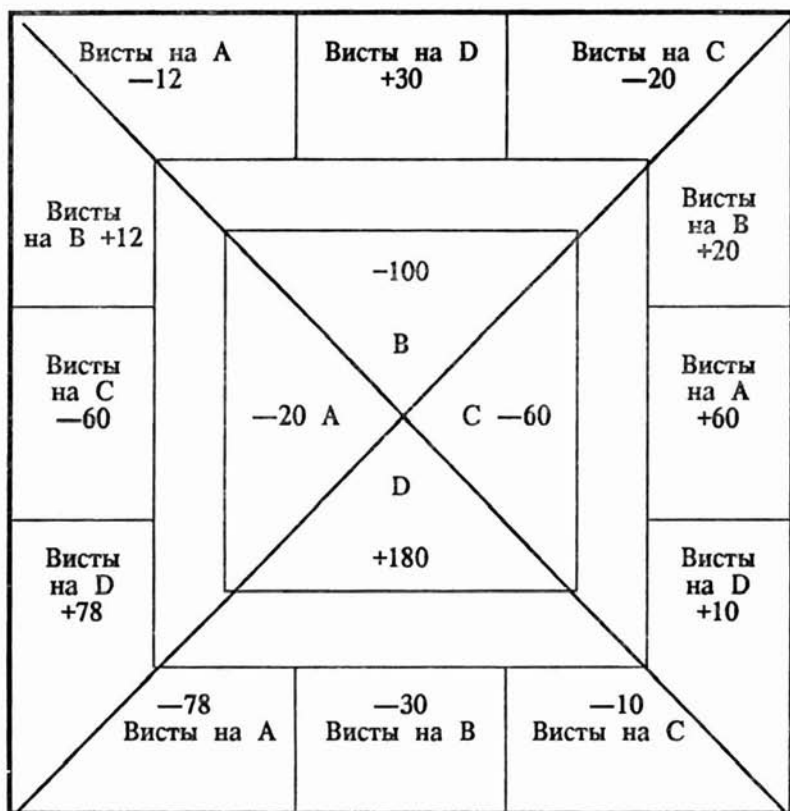


Рис. 9. Пример расчета.

(когда фиксируется лишь сумма предполагаемых игр). Его проигрыш или выигрыш определяется после окончания игры и расчета пули. Если же пуля этого игрока уже закрыта или же им набрано среднее количество очков, то он в гору не пишет. При игре на время описанные правила не действуют.

Если игрок объявил игру менее той, до которой дошел при торге, то считается, что объявление сделано в другом разряде, оно опротестовывается и назначается игра с тем же козырем в нужном разряде.

Например, игрок торговался до «семи треф», а объявил «семь пик». При протесте игроков разыгрывается восемь пик. Если же неправильно объявленная игра разыграна и никто из игроков не указал на ошибку до того, как всеми сделан первый ход, игра считается законной.

Игрок, неверно объявивший масть козыря, имеет право на перемену игры до того момента, как она завистована. Если же хотя бы один из игроков сказал «вист» или «пас», на замену козыря у играющего остается право лишь в том случае, когда у него на руках не больше двух карт названной неверно козырной масти. Точно так же игрок может пойти на повышение игры, если она не была еще завистована.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ВИДЫ ПРЕФЕРАНСА

СОЧИНКА

Кроме правил, изложенных выше, в Сочинке имеется несколько дополнений и уточнений. Перечислим их.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

В Сочинке десятичная игра не вистуется, а проверяется.

При объявлении «шесть пик» оба игрока вистуют автоматически, независимо от их желания.

При игре всветлую при первом ходе играющего иногда используют правило: карты вистующих раскрываются лишь после первого хода.

Каждый игрок должен записать в пулю заранее оговоренное число очков (сам или «с помощью» остальных — см. об этом ниже). Только после выполнения этого условия пуля закрывается.

2. ПОРЯДОК ЗАПИСИ

2.1. Стоимость игр

В Сочинке используется общепринятая система стоимости:

*шестерная — 2 очка,
семерная — 4 очка,
восьмерная — 6 очков,
девятерная — 8 очков,
десятерная — 10 очков,
мизер — 10 очков.*

Распасы:

*одинарные — 1 очко,
двойные — 2 очка,
тройные — 4 очка.*

В соответствии с этой стоимостью за сыгранные и не сыгранные игры производится запись очков, а также вистов по правилам, изложенным в предыдущих разделах.

2.2. Правила «помощи»

Если играющий уже закрыл пулю, он «помогает» другому игроку, еще не закрывшему свою пулю и имеющему в ней очков больше всех остальных, за исключением сдатчика и игрока, вистовавшего в данной игре и подсевшего на вистах. На записавшего себе в пулю очки играющий записывает висты в десятикратном размере, например, при семерной игре — 40 вистов.

Если у двоих игроков, не закрывших свои пули, имеется одинаковое число очков, то «помогают» тому, у кого меньше в горе (опять же в случае, если он не сдатчик и не подсел на вистах). Если и в горе у этих игроков одинаково, то играющий «помогает» первому по ходу часовой стрелки.

Когда в пуле у игрока, которому «помогают», осталось меньше незакрытых очков, чем сыграно, то остатком «помогают» второму.

Если игрок не может записать другим «помощь» из-за их подсада или для закрытия пули нужно меньше очков, чем он сыграл, остаток (или все очки при подсаде вистующих) играющий списывает с горы. Если при этом у него в горе нуль или меньше, чем он должен списать, то после списания до нуля остаток записывается всеми остальными в гору (включая сдатчика).

Сдатчик, сыгравший мизер с кем-то пополам, «помогать» не имеет права.

При распадах игрок, уже закрывший пулю, но не взявший ни одной взятки, списывает с горы и «помогать» другим не имеет права.

3. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ВЗАИМНЫЙ РАСЧЕТ

Игра заканчивается, когда пули всех игроков закрыты, т. е. каждый из них имеет в пуле заранее назначенное число очков. Расчет пули производится по общим правилам (см. выше рис. 4—9). Так как в пуле всегда будет одинаковое количество очков, расчет упрощается и начинается с этапа, описанного на рис. 5.

4. ТАКТИКА И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Из всех разновидностей преферанса Сочинка является наименее азартным, т. к. не предусматривает увеличения стоимости сыгранных игр, вистов и подсадов, в ней нет

бомб, игр втемную и других элементов, усиливающих значение случайности при игре. Поэтому игрок средней квалификации даже при плохих картах в течение всей игры может добиться незначительного проигрыша. Именно поэтому Сочинка распространена среди игроков, не склонных к чрезмерному риску и азарту, но любящих точно рассчитывать комбинации и логически мыслить.

КЛАССИКА. БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Основные правила игры (объявление, розыгрыш, вистование и др.) аналогичны общепринятым. Дополнительными особенностями являются следующие.

Перед началом партии игроки договариваются, как будет вестись игра — с одинарными, двойными, тройными и т. д. бомбами. *Бомба* — это распас, объявленный втемную (не глядя карт). Двойные, тройные и т. д. бомбы — соответственно второй, третий и т. д. круг распасов втемную. Одинарная бомба стоит 2 очка за каждую взятку, двойная — 4 очка, тройная — 8 и т. д. (как степени числа 2). За невзятие взятки на бомбах игрок пишет в пулю по стоимости распаса.

Далее обговаривается, как будет проводиться первый круг — с распасами или бомбами. Например, если принято решение играть с тройными бомбами, то игра начинается с распасов (от одинарных до тройных) независимо от желания кого-то из партнеров объявить результативную игру. При этом возможны различные варианты начальных бомб.

Первый вариант: после первого распаса, давшего одинарную бомбу, тот же сдатчик производит повторную сдачу, и играется «двойная бомба». В третий раз тот же сдатчик проводит раздачу карт для «тройной бомбы». Затем сдача переходит к следующему партнеру, и опять производится трехкратная сдача и т. д. После того, как каждый из партнеров произвел сдачу три раза и сдатчиком опять стал первый игрок, производится оценка очков в горе у каждого играющего.

Второй вариант: сначала проводится круг одинарных распасов с меняющимся сдатчиком, затем круг двойных распасов, затем круг тройных. После этого подсчитываются очки в горе.

Если же принято решение начинать игру с распасов (например, с одинарных и двойных), проводятся круги соответствующих распасов (сначала одинарных, а затем двойных).

После этого, как и в случае начальных бомб, сравниваются записи у партнеров в горе.

Игрок, имеющий наибольшее количество очков в горе, заказывает игру — называет время окончания партии и до каких очков будет вестись запись.

Например, он предлагает играть до 50 очков в пулю, до 23 часов. Это означает, что для закрытия пули каждому нужно набрать 50 очков. После закрытия пули оставшееся до 23 часов время игра должна вестись по правилам, описанным ниже.

Несколько слов об обозначениях: знаки для обозначения бомб сильно варьируются, например, применяется знак \wedge для одинарной, знак \wedge — для двойной и т. д. бомб.

2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Кроме игр, предусмотренных стандартными правилами, в Классике имеются следующие объявления:

2.1. Бомба

Это объявление игрока, сказавшего «пас» и не смотревшего свои карты при условии, что до него никто не объявил игры. Остальные игроки могут по желанию присоединиться к первому, также сказав «пас» втемную (не глядя карт), либо объявить втемную результативную игру, сказав «пики втемную» или «мизер втемную», или, наконец, посмотреть свои карты и сказать «пас» или объявить игру не ниже семерной. Итак, любая бомба перебивается любой игрой втемную или игрой всветлую не ниже семерной.

Если все игроки сказали «пас втемную» или «пас», производится розыгрыш бомбы. При этом значок бомбы пишут себе только игроки, сказавшие «пас втемную». Посмотревший в карты и сказавший «пас» бомбы лишается. Двойные и тройные бомбы получают на следующих кругах при тех же, что для одинарной бомбы, объявлениях.

Взятки всех игроков на распадах, независимо от объявления бомбы или паса, оцениваются одинаково (2, 4, 8 и т. д. очков).

Если при розыгрыше бомбы игрок не взял взяток и имеет какую-либо запись в горе, то он списывает половину полагающегося количества очков с горы, а остальную половину записывает в пулю. Например, на одинарной бомбе нужно списать с горы 1 и записать 1 в пулю.

Если игрок на первом круге бомб сказал «пас», а на втором — «пас втемную», он записывает себе только двойную бомбу.

Если бомба перебита семерной (или выше) игрой, то на следующем круге может быть разыграна только одинарная бомба.

Если все игроки после объявленной и сыгранной бомбы сказали «пас» всветлую, производятся обычные распасы. После них, как и после результативной игры, может быть разыграна только одинарная бомба.

2.2. Пика втемную

Игрок на первой руке после «паса» или «паса втемную» имеет право сказать «пика втемную». Такое объявление в свою очередь может быть перебито любой семерной игрой (и выше) всветлую или игрой «шесть трэф втемную» (или более старшей шестерной игрой, но обязательно втемную).

Игрок, сделавший объявление втемную, может продолжить торг как втемную (не заглядывая в свои карты), так и всветлую.

В первом случае игра считается темной, и игрок получает прикуп также втемную, не показывая его партнерам. При назначении игры в том разряде, на котором был взят прикуп, оставшиеся игроки обязаны вистовать. Если же объявление окажется хотя бы на разряд выше, вистование ведется в обычном порядке.

Во втором случае (игрок перешел на торг всветлую) игра становится светлой и разыгрывается по обычным правилам.

Игра, объявленная втемную, и висты на ней ценятся вдвойне (шестерная — по 4, семерная — по 8, восьмерная — 12, девятерная — 16, десятерная — 20 очков). Аналогично двойными являются штраф за подсад и соответствующие висты.

После объявления игры втемную и рассмотрения своих карт до взятия прикупа игрок может перейти на мизер.

2.3. Мизер втемную

Как и «пика втемную», игрок может объявить «мизер втемную» и при пасе остальных взять прикуп втемную. Розыгрыш мизера также ведется втемную. Сыгранный мизер (или каждая взятка на нем) оценивается в 20 очков.

3. ИГРЫ НА БОМБАХ

Игрок, имеющий бомбы, независимо от его желания играет на бомбах. Это означает, что стоимость выигрыша и штрафа увеличивается в соответствии с порядком бомбы (на одинарной — в два раза, на двойной — в четыре, на тройной — в восемь раз). Если игра будет сыграна, бомба за-

черкивается (иногда используют запись вида $\overline{\Xi}$, которая означает, что на данной бомбе сыграна восьмерная игра). Если в результате розыгрыша играющий подсел, бомба остается.

Игрок, сделавший объявление на бомбе втемную, еще удваивает стоимость игры. Например, шестерная игра втемную на двойной бомбе стоит 16 очков. Взяв же прикуп на шестерную игру втемную на этой же бомбе, назначив семерную и сыграв ее, игрок получит 32 очка. Такова же стоимость вистов за одну взятку.

Если все бомбы закрыты, игрок играет за обычную стоимость.

4. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ, ЗАПИСЬ И РАСЧЕТ

Как указано выше, игра ведется не до закрытия пули, а по времени. Игрок, не имеющий ничего в горе, пишет весь выигрыш в пулю. Игрок, закрывший пулю, половину списывает с горы, вторую половину пишет в вистах на игрока, которому «помогает» (правила помощи — как в Сочинке). Напомним, что нельзя помогать подсевшему и сдатчику.

Если «помогать» некому, оставшуюся сумму игравший списывает с горы. Игрок, не имеющий горы, записывает всю сумму в пулю. Если его пуля закрыта, то вся сумма вливается в виде «помощи». Если и пули у всех закрыты, то всю сумму сыгравший списывает с горы партнера, имеющего меньше всех в горе, за что пишет на него вдесятеро вистов.

Например, списавшему с горы 20 очков в вистах помогают на 200. Если у двоих игроков в горе нуль, списание производится со следующего игрока, имеющего положительную запись в горе.

Все остальные правила записи и окончательного расчета пули совпадают с общепринятыми.

5. ТАКТИКА И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Основной особенностью Классики является наличие бомб и возможность игры втемную. Эти элементы не только придают игре азартный, рискованный характер, но и значительно изменяют тактический рисунок пули. В Сочинке игра, в основном, определяется картой: даже если у игрока, обладающего высоким классом, «непруха», у него очень мало возможностей изменить течение пули. В Классике этих возможностей больше. Если игроку карта не идет, он может пасовать втемную, заставляя противников искать семерную игру, что, естественно, не всегда осуществимо. Если пошла полоса везения — нужно объявлять «пики втемную».

Очень важным элементом тактики игры в Классику является умение оптимально распределить игры по бомбам. Желательно на двойной и тройной бомбах сыграть крупные игры, обидно «сжечь» тройную бомбу на шестерную. Поэтому если у вас есть пять с половиной взяток или шесть с неприкупной картой, целесообразно спасовать и подождать более перспективной раздачи.

Сильно меняется в Классике торг по сравнению с другими разновидностями Преферанса. Это объясняется тем, что партнеры здесь постоянно находятся в неравном положении: один может «сидеть» вообще без бомб, а другой — на тройной бомбе. Какая уж тут равноправная торговля?! Партнер без бомб с пятью взятками на руке может заторговать игрока на тройной бомбе до восьмерной, подсесть — и ничего страшного. Имея же тройную бомбу, садиться очень невыгодно: громадный штраф плюс психологические потери. Все это является сильным тактическим оружием.

Как мы видим, Классика сильно отличается от Сочинки не только азартностью, но и многообразием тактических приемов. Поэтому игроку, хорошо и удачно играющему в Сочинку, но незнакому с Классикой, садясь играть в нее, нужно быть очень внимательным. А рассуждения вроде: «Классика — это тоже преферанс», — могут сильно подвести.

КЛАССИКА. ПРОЧИЕ ВАРИАНТЫ

Базовый вариант Классики довольно сложен. Поэтому встречаются некоторые разновидности, отличающиеся от базового в сторону упрощения ряда правил. Опишем некоторые из них.

1. УПРОЩЕННАЯ КЛАССИКА

Один из вариантов заключается в том, что перед началом игры вместо обязательных распасов, дающих бомбы, в гору записывается заранее обусловленное количество очков.

Другой вариант дополнительно к сказанному предусматривает отсутствие игр на бомбы: распасы всегда обычные при скользящей сдаче. Но если игрок сказал «пас» на третьей руке после двух пасов, он ставит себе «птичку», остальные ничего не ставят. Игра «на птичке» аналогична игре на одинарной бомбе.

Кроме перечисленных есть вариант упрощенной Классики, в котором сдача не скользящая, все игроки на распасах,

включая сдатчика, ставят «птички», перед игрой проводятся два круга распасов. Игр втемную нет, до закрытия пули вист — полуответственный, после закрытия — ответственный. Игра кончается списанием с горы или по времени.

2. С «РАЗБОЙНИКОМ»

«Разбойник» — игрок, имеющий после трех кругов распасов наибольшее количество очков в горе и определяющий условия проведения игры (см. выше базовый вариант).

В данном варианте Классики права «разбойника» значительно расширены. Он может по своему желанию заказать определенный набор игр, обязательных для всех партнеров.

Например, может потребовать, чтобы каждый до конца игры сыграл мизер втемную. Не выполнивший такое условие до конца игры наказывается штрафом в гору как за десять взяток на мизере (т. е. 200 в гору). Другой пример требований «разбойника»: «Каждый до закрытия пули должен взять прикуп на объявленные по разу — мизер и десятерную, по два раза — девятерную и восьмерную. За необъявление игр записать как за уход без пяти или за пять на мизере, но без вистов».

Следует отметить, что в описанном варианте игры значительно большее значение приобретают случайные факторы, а присущие преферансу тонкий расчет и тактика уходят на второй план. Поэтому такая разновидность Классики не находит распространения в среде серьезных квалифицированных игроков.

3. С РАСШИРЕНИЕМ ПРАВ СДАТЧИКА

В этом варианте расширены права сдатчика: он может присоединиться к объявившим бомбу и за каждую взятку на распасах пишет по двойной стоимости (но зато получает и бомбу!). Если сдатчик пасовал, запись его очков на розыгрыше распасов, дающих бомбу, производится в обычном порядке. Кроме того, сдатчик может объявить «бомба» на последней руке после трех пасов всветлую.

4. С УСЛОЖНЕННЫМ ВИСТОВАНИЕМ

Отличие от базового варианта заключается лишь в том, что вистующие обязаны взять на шестерной — четыре, семерной — три, восьмерной — две, девятерной — одну взятку. Соответственно определяется уход «за свои»: на шестер-

ной и семерной играх - за две взятки, на восьмерной — за одну.

Если игрок вступает на десятерной или мизере и при этом взял взятку (на десятерной) или дал взятку (на мизере), то кроме подсада он пишет на игравшего еще и висты.

Если вистование было неудачным, вистовавший пишет 10 в гору.

Если на десятерной или мизере никто не вступает, то на подсевшего висты не пишутся.

РОСТОВКА

1. БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ

Игра ведется аналогично Сочинке — до закрытия индивидуальной пули, без распасов перед игрой, без бомб, с обычной стоимостью игры.

Первое отличие от Сочинки состоит в том, что на распасах взявший меньше всех и только он пишет на каждого игрока по пять вистов за взятку, сверх количества его собственных взяток. Именно поэтому в Ростовке нет различий между первыми, вторыми, третьими и т. д. распасами.

Например, пусть на распасах игроки взяли: *A* — 3 взятки, *B* — 4, *C* — 2, а сдатчик *D* — 1 взятку. На *A* сдатчик пишет 10 вистов, на *B* — 15, на *C* — 5 вистов. Остальные игроки ничего не пишут.

Если минимальное количество взяток на распасах имеют два и более игроков, то все они пишут висты по указанному правилу на тех, кто взял больше их.

Ростовка, как правило, играется со скользящей сдачей, с полуответственным вистованием. При трех игроках прикуп на распасах не вскрывается.

Второе существенное отличие от Сочинки в том, что за подсад на игрока кроме обычной записи каждый партнер пишет по 15 вистов за каждую недобранную взятку независимо от стоимости игры.

Третье отличие: за карты прикупа вне зависимости от игры все партнеры пишут на взявшего прикуп:

- за *T* или марьяж — 10 вистов,
- за *T* и *K* одной масти — 20 вистов,
- за два *T* — 30 вистов.

2. С ОБЩЕЙ ПУЛЕЙ

В этом варианте пуля закрывается после того, как сумма очков, набранных всеми игроками, равна заранее обусловленному числу. Игрок, набравший в пуле более среднего

арифметического, списывает с горы удвоенную разницу между его пулей и среднеарифметическим числом. Набравший в пуле меньше среднеарифметического пишет удвоенную разницу в гору.

Например, четверо игроков играют до 100 в пуле. Игра закончилась с результатом (количество очков в пуле): *A* — 40, *B* — 20, *C* — 30, *D* — 10. Значит, *A* списывает с горы 30 очков (среднеарифметическое — 25, а у него в пуле — 40, поэтому удвоенная разница — 30), *B* записывает в гору 20, *D* записывает в гору 30, а игрок *C* списывает с горы 10.

3. С ПРИЗАМИ

Этот вариант предусматривает премии, получаемые игроками, кроме обычных записей:

- за сыгранный мизер, кроме обычной записи, сыгравший пишет на остальных по 50 вистов;

- за первое закрытие пули — по 50 вистов на остальных;

- за невзятие на распасах — по 25 вистов на партнеров;

- за минимальную гору после закрытия всех пуль — по 50 вистов на каждого.

4. ТАКТИКА И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Основным отличием Ростовки от Сочинки является явное усиление роли распаса. Это достигается в первую очередь ужесточением наказания за несыгранную игру и, во-вторых, сильной бонификацией за выигранный распас, сравнимой с удачно сыгранной крупной игрой.

Ростовка отличается от Сочинки и несравненно большей напряженностью. Если в Сочинке игрок с проблемной картой может быть относительно спокоен, то в Ростовке его постоянно гложет мысль: «А вдруг будет распас...»

Большие изменения в тактику привносят «скачки» (игры с призами). Резко увеличивается значимость мизера: по правилам он поощряется призом и потому играется намного чаще, чем в других вариантах преферанса. По ходу развития пули каждый партнер может сделать свой выбор: играть на первое закрытие пули или на минимальную гору. И тут разгорается отчаянная борьба.

Ростовка — игра непростая, очень интересная, с большим выбором тактических возможностей.

ЛЕНИНГРАДКА

1. БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ

Отличия от основных правил — в сторону максимальной жесткости для ведущего игру на взятки. Перечислим эти отличия.

Игра ведется по времени, реже — до закрытия общей пули.

Записи в гору и в вистах на игрока при подсаде вдвое выше стандартной стоимости. Десятерная игра вистуется. При отсутствии вистующих на ней игра не проверяется. За подсад вистующего на десятерной игре до закрытия пули — 10, после закрытия — 20 в гору.

Вист — всегда джентльменский полуответственный. При подсаде на висте до закрытия пули в гору пишется обычная стоимость, после закрытия пули — двойная.

Распасы проводятся по скользящей сдаче с жестким выходом со стоимостью соответственно 2, 4 и 6.

Часто возвратный вист применяется на всех играх, в том числе и на десятерной. Уходить «за свои» сказавший вист непосредственно следом за играющим не имеет права.

При расчете пули используются те же правила, как в Ростове, с общей пулей (т. е. отсчет идет от среднего значения с удвоением списываемого количества очков с горы или записываемого в гору).

2. ТАКТИКА И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Ленинградка сродни Ростове, только здесь распасам уделяется еще большее внимание: во-первых, распас в Ленинградке — самая дорогая игра; во-вторых, правила предусматривают максимальную жесткость по отношению к играющему (двойное наказание за подсад); в-третьих, при распасе обязателен жесткий выход. Жесткий выход в сочетании с двойным наказанием за подсад создают для распасов очень благоприятную почву. Вместе с этим, распас в Ленинградке намного гибче, чем в Ростове: если в последней распас проигрывают все, кроме взявшего наименьшее количество взяток, то в Ленинградке это не так, но тем не менее распас здесь играет определяющую роль (см. ниже главу «Распасы»). И поэтому тот, кто хорошо играет распасы, имеет в Ленинградке большие шансы на выигрыш.

Тактика в Ленинградке определяется тем, как у вас идут распасы. Если хорошо, то поддерживайте распас, если плохо — старайтесь от него уйти. Очень важно вовремя выйти из распасов. Если вы удачно провели несколько кругов и вам пришла семерная игра, но при этом и распас хороший,

нужно хорошо подумать: или выходить из распасов, или дальше испытывать судьбу.

С помощью распасов можно попытаться исправить плохое положение в пуле: имея на руках игру, вы можете искусственно «закрутить» распасы в надежде на дальнейшее успешное их развитие.

Ленинградка — интересная непростая игра с богатым выбором тактических приемов. Успех в ней зависит не только от карты, но и в большей степени от мастерства игрока, что и определяет все возрастающую популярность этой разновидности Преферанса.

Как мы уже отмечали, все дальнейшие рассуждения и примеры будут ориентированы на Ленинградку.

НАЧАЛА ТАКТИКИ: ПРОГНОСТИЧЕСКИЕ ОЦЕНКИ И РОЗЫГРЫШ СТАНДАРТНЫХ СИТУАЦИЙ

1. ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Основные тактические действия игрока в преферанс должны быть направлены на достижение следующих целей:

- набрать максимально возможное количество очков в пуле за счет оптимального назначения и розыгрыша игр на взятки или мизеров;

- получить минимально возможное количество очков в гору за счет малого количества подсадов на играх и вистовании, минимально возможного числа взяток на распадах;

- отобрать при вистовании и розыгрыше совместно с другими партнерами максимально возможное количество взяток у взявшего прикуп.

Конкретные шаги для достижения указанных целей игрок может предпринять сразу после раздачи, когда он получил карты, оценил количество имеющихся на руке взяток (оценил «силу руки») и определил свою позицию при торге (сделал выбор между розыгрышем распаса и участием в торге).

Вступив в торг, игрок должен оценить целесообразность объявления мизера. Если мизер отвергнут, возникает вопрос о целесообразности торга. Наконец, участвуя в торге и получив прикуп, игрок должен определить целесообразность назначения той или иной игры. Конечно, если на руках имеются чистый мизер или, по крайней мере, шесть взяток, определиться легко: в первом случае нужно объявлять мизер, во втором — вступать в торг. Как правило, в каждой из описанных выше ситуаций случай, подобный только что названному, возникает крайне редко. Поэтому игрокам приходится просчитывать различные варианты, в том числе находить вероятность (шансы) прикупки карт, обеспечивающих назначение необходимой игры или получение чистого

мизера, вероятность распределения масти для розыгрыша мизерных систем и делать другие прогностические оценки. Названные вероятности позволяют сформулировать некоторые полезные правила ведения игры. Эти правила являются обобщением практического опыта авторов данной рукописи и многих других участников преферансных игр, базируются на вероятностных оценках, описанных ниже в пп. 2—6, и приведены в настоящей главе.

2. ОЦЕНКИ КОЛИЧЕСТВА ВЗЯТОК ПРИ ИГРЕ НА ВЗЯТКИ

Так как одна из основных задач игрока — взять максимальное количество взяток при игре на взятки и минимальное — на мизере, то для определения силы руки при торге необходимо оценить количество взяток в каждой из мастей. Это количество зависит не только от расклада карт данной масти у игроков, но и от их местоположения, порядка ходов и ряда других факторов. Учет в полном объеме всех этих факторов при вычислении количества взяток — трудная задача.

Вместе с тем, если не принимать во внимание такие факторы, как сюркуп, возможность забития и т. п., а базироваться исключительно на вариантах расклада карт у играющих, приходим к комбинаторной задаче перебора всех возможных вариантов раскладов и выделения тех из них, которые обеспечивают получение фиксированного количества взяток. Следовательно, нетрудно вычислить классическую вероятность интересующего нас события (получения названного количества взяток) как отношение числа благоприятствующих ему раскладов к общему их числу. При этом целесообразно зафиксировать порядок ходов играющих, например, рассмотреть случай собственного розыгрыша масти.

Ясно, что вычисленная таким способом вероятность является усредненной оценкой, потому что в реальности количество взяток может уменьшиться за счет забития другого порядка ходов, игры втемную и др. и может увеличиться по аналогичным причинам.

Ниже приведена таблица всевозможных систем, дающих взятки, и указаны классические вероятности получения указанного в таблице количества взяток при собственном розыгрыше масти и для случая игры светлую. Здесь же представлены расклады, благоприятствующие получению названного количества взяток. При этом сначала указаны карты второго (В), а затем — третьего (С) игроков. Отметим также, что в данном случае при перемене мест этих наборов карт итог розыгрыша не меняется. Поэтому при вычислении

вероятностей достаточно найти общее количество различных раскладов карт, а за благоприятствующие исходы взять удвоенное количество тех различных раскладов, которые указаны в таблице 2.

Например, для системы *Т, К, В* три взятки обеспечиваются раскладами *Д-хххх* и *Дх-ххх*. Всего их десять (два расклада *Д-хххх*, *хххх-Д* и восемь раскладов вида *Дх-ххх*, *ххх-Дх*). Общее же количество различных раскладов из пяти оставшихся карт, как нетрудно проверить, равно 32. Поэтому искомая вероятность (в процентах) равна $(10/32) 100\% = 31,25\%$.

Для интересующихся способом подсчета вероятностей укажем, что при наличии 7, 6, 5, 4, 3 и 2 свободных карт количества всевозможных вариантов наборов этих карт у игроков равны соответственно 128, 64, 32, 16, 8 и 4.

Таблица № 2

Вероятность получения взяток

Система	Кол-во взяток	Расклад	Вероятность, %
Т	1	любой	100
Т, К	2	любой	100
Т, Д	2	К-ххххх	3,12
К, Д	1	любой	100
К, В	1	Т-ххххх Д-ххххх	6,25
К, х	1	Т-ххххх	3,12
Т, К, Д	3	любой	100
Т, К, В	3	Д-хххх Д, х-ххх	31,25
Т, К, 10	3	Д, В-ххх	6,25
Т, Д, В	2	любой	100
	3	К-хххх	6,25

Система	Кол-во взяток	Расклад	Вероят- ность, %
Т, Д, 10	2	К-хххх В-хххх В, х-ххх К, х-ххх	62,5
Т, Д, х	2	К-хххх К, х-ххх	31,25
Т, В, 10	2	К, Д-ххх К-хххх Д-хххх	18,75
Т, В, х	2	К, Д-ххх	6,44
К, Д, В	2	любой	100
К, Д, 10	2	В-хххх Т-хххх В, х-ххх	37,5
К, Д, 9	2	Т-хххх В, 10-ххх	12,5
К, Д, х	2	Т-хххх	6,25
К, В, 10	1	любой	100
	2	Д-хххх	6,25
К, В, 9	1	Т-хххх Д-хххх 10-хххх Т, х-ххх Д, х-ххх 10,х-ххх	93,75
К, х, х	не менее 1	Т-хххх Т, х-ххх	31,25
Д, В, 10	1	любой	100
Д, В, 9	1	Т-хххх К-хххх 10-хххх Т, К-ххх 10,х-ххх	50

Система	Кол-во взяток	Расклад	Вероятность, %
Д, В, 8	1	Т-хххх К-хххх Т, К-ххх Т, К, 7-хх	25
Д, В, 7	1	Т-хххх К-хххх Т, К-ххх	18,75
Д, х, х	1	Т, К-ххх	6, 25
Т, К, Д, В	4	любой	100
Т, К, Д, х	4	хх - хх х - ххх	87,5
Т, К, В, 10	3	любой	100
	4	хх - хх д - ххх	50
Т, К, х, х	не менее 3	хх - хх х - ххх	87,5
	4	хх - хх	37,5
Т, Д, В, 10	3	любой	100
	4	К - ххх	12,5
Т, Д, В, х	3	хх - хх х - ххх	87,5
	4	К - ххх	12,5
Т, Д, 10, х	3	К-ххх В-ххх хх - хх	62,5
Т, В, 10, х	не менее 2	хх - хх х-х, х, х	87,5
	3	Д - ххх К - ххх хх - хх	62,5
Т, х, х, х	не менее 2	хх - хх х - ххх	87,5
	3	хх - хх	37,5

Продолжение таблицы № 2

Система	Кол-во взяток	Расклад	Вероятность, %
К, Д, В, 10	3	любой	100
К, Д, В, х	3	хх - хх х - ххх	87,5
К, Д, х, х	не менее 2	хх - хх х - ххх	87,5
	3	хх - хх Т - ххх	50
К, В, 10, 9	2	любой	100
	3	Д - ххх	12,5
К, В, 10, х	не менее 2	Д - ххх Т - ххх хх - хх	62,5
	3	Д - ххх	12,5
К, В, х, х	не менее 1	ххх - х хх - хх	87,5
	2	Д - ххх Т - ххх хх - хх	62,5
К, х, х, х	не менее 1	хх - хх х - ххх	87,5
	2	хх - хх Т - ххх	50
Д, В, 10, 9	2	любой	100
Д, В, 10, х	2	хх - хх х - ххх	87,5
Д, В, х, х	не менее 1	ххх - х хх - хх	87,5
	2	Т - ххх К - ххх хх - хх	62,5
В, 10, 9, 8	1	любой	100
х, х, х, х	не менее 1	хх - хх х - ххх	87,5
	2	хх - хх	37,5

Система	Кол-во взяток	Расклад	Вероятность, %
Т, К, Д, х, х	5	любой	100
Т, К, х, х, х	5	х - хх	75
Т, Д, В, х, х	4	любой	100
	5	К - хх	25
Т, х, х, х, х	3	любой	100
	4	х - хх	75
К, Д, В, х, х	4	любой	100
К, Д, х, х, х	4	х - хх	75
К, В, 10, х, х	4	Т - хх Д - хх	50
К, х, х, х, х	не менее 3	х - хх	75
	4	Т - хх	25
Д, В, 10, х, х	3	любой	100
х, х, х, х, х	3	х - хх	75
Т, К, х, х, хх	6	любой	100
Т, х, х, х, хх	6	х - х	50
К, Д, х, х, хх	5	любой	100
х, х, х, х, хх	5	х - х	50
Т, хххххх	7	любой	100
ххххххх	6	любой	100

Если игрок выиграл торг, получил прикуп и сделал снос, он назначает игру. Выбор игры следует делать, исходя из вероятностей получения взяток на системах карт, имеющих у играющего и приведенных в таблице 2.

Правило назначения игры при разбросе в единицу (шестерная или семерная, семерная или восьмерная и т. д.) представлено таблицей 3. Кратко оно формулируется так.

Правило 1. Имея силу руки с вероятностью взятия дополнительной взятки не меньше значения, указанного в таблице 3, назначаем соответствующую игру.

Например, имея при четырех играющих шесть верных взяток на руке и систему карт, дающую дополнительную взятку с вероятностью не меньше 83%, назначаем семерную.

Вероятность назначения игры

Назначение	Необходимая вероятность, %, не менее	
	при трех игроках	при четырех игроках
семь	80	83
восемь	83	85
девять	85	87
десять	86	88

3. РОЗЫГРЫШ СИСТЕМ ПРИ ИГРЕ НА ВЗЯТКИ

Приведем порядок розыгрыша наиболее часто встречающихся систем, дающих взятки и содержащихся в таблице 2.

Таблица № 4

Порядок розыгрыша систем

Система	Количество взяток	Расклад	Порядок ходов
Т, Д	2	К-ххххх	Т - Д
К, В	1	Т-ххххх Д-ххххх	В - К К - В
К, х	1	Т-ххххх	х - К
Т, К, В	3	Д-хххх Д, х-ххх	Т - К - В
Т, К, 10	3	Д, В-ххх	Т - К - 10
Т, К, В	3	Д-хххх Д, х-ххх	Т - К - В
Т, К, 10	3	Д, В-ххх	Т - К - 10
Т, Д, В	3	К-хххх	Т - Д - В
Т, Д, 10	2	К-хххх В-хххх В, х-ххх К, х-ххх	Т - Д - 10 Т - Д - 10 Т - Д - 10 Т - 10 - Д

Система	Количество взяток	Расклад	Порядок хо- дов
Т, Д, х	2	К-хххх К, х-ххх	Т - Д - х Т - х - Д
Т, В, 10	2	К, Д-ххх К-хххх Д-хххх	Т - 10 - В
Т, В, х	2	К, Д-ххх	Т - х - В
К, Д, 10	2	В-хххх Т-хххх В, х-ххх	К - Д - 10 10 - Д - К К - Д - 10
К, Д, 9	2	Т-хххх В, 10-ххх	9 - К - Д К - Д - 9
К, Д, х	2	Т-хххх	х - К - Д
К, В, 10	2	Д-хххх	К - В - 10
К, В, 9	1	Т-хххх Д-хххх 10-хххх Т, х-ххх Д, х-ххх 10, х-ххх	9 - К - В К - В - 9 К - В - 9 9 - В - К К - 9 - В К - В - 9
К, х, х	1	Т-хххх Т, х-ххх	х - К - х х - х - К
Д, В, 9	1	Т-хххх К-хххх 10-хххх Т, К-ххх 10, х-ххх	9 - Д - В 9 - Д - В Д - В - 9 9 - Д - В Д - В - 9
Д, В, 8	1	Т-хххх К-хххх Т, К-ххх Т, К, 7-хх	8 - Д - В 8 - Д - В 8 - Д - В Д - В - 8
Д, В, 7	1	Т-хххх К-хххх Т, К-ххх	7 - Д - В
Д, х, х	1	Т, К-ххх	х - х - Д
Т, Д, 10, х	3	К-ххх В-ххх хх - хх	Т - Д - 10

Система	Количество взяток	Расклад	Порядок хо- дов
Т, В, 10, х	3	Д - ххх К - ххх хх - хх	Т - В - 10
К, В, 10, 9	3	Д - ххх	К - В - 10
К, В, х, х	2	Д - ххх Т - ххх хх - хх	К - В - х х - К - В х - х - К

4. ВЕРОЯТНОСТЬ ПРИКУПКИ

Имея на руках карты и определив их силу, игрок может оценить, прикупка каких карт обеспечивает ему желаемую игру. Вероятность прикупки одной из карт, дающих необходимую игру, нетрудно подсчитать описанным ранее способом. Ниже приведена таблица таких вероятностей, где в первой строке указано общее количество нужных карт (от 3 до 18).

Таблица № 5

Вероятность прикупки

Количество карт, прикупив одну из которых, получим нужную игру	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Вероятность прикупки, %	26	34	41	48	55	61	66	71	76	80	84	88	91	93	95	97

Пример 1. У игрока после раздачи на руках оказались:
П: Т, В; Т: Д, 10; Б: К, В, 10, 9; Ч: Т, К.

На руках пять взяток: туз пик — одна, четыре бубны — еще две взятки, туз и король черв — две взятки. Нетрудно видеть, что шестую взятку дает любая из следующих десяти карт:

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

Глядя в таблицу 5, находим вероятность прикупки: 71%.

Пример 2. У игрока после раздачи на руках оказались:

П: 7, 9; Т: 7, 9, Д, К; Б: 7, 9, 10; Ч: Т.

Чтобы получить чистый мизер, достаточно прикупить любую из карт:

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

т. е. одну из двенадцати карт. Вероятность прикупки — 80%.

Отметим, что вероятность в таблице 5 относится к прикупке одной карты. Если речь идет о прикупке одновременно двух карт, то соответствующие вероятности подсчитаны в таблице 6.

Таблица № 6

Вероятность прикупки

Количество карт, прикупив две из которых, получим нужную игру	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Вероятность прикупки, %	1,3	2,6	4,3	6,5	9	12	16	19	24	29	33

Как видим, эти вероятности не превосходят 33%, и то для весьма прикупных раскладов. Отсюда следует еще одно правило.

Правило 2. Объявление мизера в условиях обязательной прикупки двух карт нецелесообразно.

5. ОЦЕНКИ НА МИЗЕРЕ

В преферансе мизер стоит особняком. Это одна из самых крупных игр, причем, что особенно заманчиво, безвистовая. Перебить мизер можно только девятёрной игрой (по договоренности — десятерной).

Какие же задачи стоят перед игроком, заказавшим мизер?

Мизер считается сыгранным, если при розыгрыше играющий его не взял ни одной взятки. В противном случае каждая полученная взятка строго наказывается: на гору ставит-

ся удвоенная цена мизера (по 20 очков) за каждую взятку, висты при этом не пишут.

Какие же карты располагают мысли игрока к мизеру? Прежде всего, введем понятие чистой (неловленной масти).

5.1. Чистые масти

На мизере чистой (неловленной) является любая система карт одной масти вида

$$7-9-B-K$$

и полученная из нее добавлением любой карты этой же масти или последовательным удалением из нее, начиная справа, одной или нескольких старших карт. Чистая масть получается также при замене в указанной системе любой карты на младшую. Таким образом, чисты системы:

а) при добавлении карт:

$$\begin{aligned} 7-9-B-K-T, \\ 7-9-10-B-K; \end{aligned}$$

б) при удалении справа:

$$\begin{aligned} 7-9-B, \\ 7-9; \end{aligned}$$

в) при замене на меньшую:

$$\begin{aligned} 7-8-B-K, \\ 7-9-10-K, \\ 7-9-B-D. \end{aligned}$$

Комбинации таких систем и дают «чистый» мизер. Единственное исключение, если играющий находится на 1-й руке — здесь могут возникнуть проблемы с ходом (об этом подробнее сказано ниже). Увы, к великому сожалению любителей мизеров, «чистые» мизера приходят чрезвычайно редко. Поэтому в основном мизер заказывают с системами карт, приближенными к чистым системам — в надежде на прикуп или расклад.

Теперь расскажем о системах карт, благоприятствующих мизеру, но отнюдь не чистых.

5.2. «Дырки»

Вернемся к исходной чистой системе

$$7-9-B-K.$$

Если в ней отсутствуют семерка или же одна либо несколько средних карт, а также если одна из карт ряда заменена на старшую, возникает система, которая может привести к взяткам на мизере — это и есть «дырка». Вероятность таких взятков зависит от многих факторов, в частности, от длины масти с «дыркой», величины самой «дырки» (количества пропусков в чистой системе), количества снесенных играющим карт той же масти, от возможности

сноса противниками карт этой же масти при ловле мизера, от расклада карт.

В приводимых ниже таблицах указаны наиболее часто встречающиеся «дырки» (и соответствующие расклады карт), а также вероятности ловли при свободной передаче хода как без учета проноса в той же масти, так и при возможности проноса вистующими одной карты. Здесь же указаны вероятности ловли при сносе играющим одной или двух карт масти «дырки». Звездочкой в таблицах отмечены случаи, когда карты второго и третьего игроков можно поменять местами с тем же результатом розыгрыша. В таблице 8 представлены лишь дополнительные расклады, позволяющие поймать мизер за счет сноса одной карты. Те мизерные системы из таблицы 7, когда снос одной карты не увеличивает вероятность ловли, в таблицу 8 уже не включены.

Таблица № 7

Вероятность ловли при «мизере»

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода без учета проноса той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Расклады	Двух карт	Расклады
8*	0,3	7xxxxxx-	1,08	7xxxxx-	2,8	7xxxx-
9*	53	78xxxxx- 7xxxxx-8 8xxxxx-7 7xxxx-8x 8xxxx-7x 7xxx-8xx 8xxx-7xx	54	78xxxx- 7xxxx-8 8xxxx-7 7xxx-8x 8xxx-7x 7xx-8xx	56,2	78xxx- 7xxx-8 8xxx-7 7xx-8x 8xx-7x
8,9*	11,9	7xxxxx- 7xxxx-x	25	7xxxx- 7xxx-x	47	7xxx- 7xxx-x
7,10	3	89xxxx- -89xxxx 9xxxx-8 8xxxx-9	9	89xxx- -89xxx 9xxx-8 8xxx-9	21	89xx- -89xx 9xx-8 8xx-9

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода без учета проноса той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Расклады	Двух карт	Расклады
7,В	20	8910xxx- -8910xxx xxxxx-8 xxxxx-9 xxxxx-10 xxxx-8,9 xxxx-810 xxxx-910 8-xxxxx 9-xxxxx 10-xxxxx	50	8910xx- -8910xx xxxx-8 xxxx-9 xxxx-10 xxx-8,9 xxx-8,10 xxx-9,10 8-xxxx 9-xxxx 10-xxxx	67	8910x- -8910x xxx-8 xxx-9 xxx-10 xx-8,9 xx-8,10 xx-9,10 8-xxx 9-xxx 10-xxx
7,10,В	45,8	89ДКТ- -89ДКТ 9xxx-8 8xxx-9 xx89-x xx8-9x xx9-8x x-89xx	45,8	89xx- -89xx xxx-x x-89x	47,4	89x- -89x 9x-8 8x-9
7,9,Д	21,8	810Вxx- -810Вxx КТх-xx КТxx-x	(снесен К) 27,2	810ВТ- -810ВТ Тxx-x	21	810В- -810В
7,9,Д,К	18,6	Тxx-x	21	810В- -810В	0	
7,9,В,Т	8,6	810ДК- -810ДК	0		0	
7,10,В,Д	43,6	89xx- -89xx xxx-x x-89x	47,4	89x- -89x 9x-8 8x-9	47,4	89- -89

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода без учета проноса той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Расклады	Двух карт	Расклады
7,9,К,Т*	58,2	810ВД-xxx-х	21	810х-	0	
7,10,В,Д,К	47,4	89Т-89Т 9Т-8 8Т-9	47,4	89-89	0	
7,9,Д,К,Т*	21	810В-	0		0	
7,10,В,Д,К,Т*	47,4	89-	0		0	

Таблица № 8

Вероятность ловли при «мизере»

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода с учетом проноса 1 карты в той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады (дополнительные)	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Расклады (дополн.)	Двух карт	Расклады (дополн.)
8*	4,9	х-7xxxxx	11,9	х-7xxxx	24,5	х-7xxx
9*	56,8	х-78xxxx	62,7	х-78xxx	64,3	х-78xx
8,9*	40,9	xx-7xxx	66,8	xx-7xx	88,8	xx-7x
7,10	24,7	9xxx-8х 8xxx-9х 89xxx-х х-89xxx	46	9xx-8х 8xx-9х 89xx-х х-89xx	73,6	9х-8х 8х-9х 89х-х х-89х

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода с учетом проноса 1 карты в той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады (дополнительные)	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Расклады (дополн.)	Двух карт	Расклады (дополн.)
7, В	55,8	8910хх-х х-8910хх 910хх-8х 810хх-9х 89хх-10х 8х-910хх 9х-810хх 10х-89хх	84,3	8910х-х х-8910х 910х-8х 810х-9х 89х-10х 8х-910х 9х-810х 10х-89х	100	любой
7, 10, В*	66,7	хх-89х	45,8	—	47,4	—
7, 9, Д*	21,8	—	39,6	810В-Т	21	—
7, 9, Д, К*	31	Т-ххх	21	—	0	—
7, 10, В, Д*	73	х9-8х	73,7	89-х	47,4	—
7, 10, В, Д, К*	73,7	89-Т	47,4	—	0	—

В таблицах 7 и 8 указаны, конечно, не все возможные «дырки». Например, встречаются мизера с системами карт 8, 10; 7, Д; 7, К; 8, В; 8, Д и другие. Для каждой такой «дырки» можно найти вероятность ловли точно так же, как это сделано в приведенных таблицах. Однако такие расчеты представляются нам не очень важными, потому что названные вероятности значительно превосходят те данные, которые приведены выше, и, следовательно, назначение мизера со столь опасными «дырками» нецелесообразно. Для подтверждения этого мнения приведем лишь один расчет для «дырки» 7, Д, причем из-за обилия раскладов, позволяющих поймать такой мизер, укажем в продолжении таблицы 7 лишь дополнительные расклады к случаю «дырки» 7, В, а в продолжении таблицы 8 — лишь дополнительные расклады, дающие взятку за счет проноса одной карты в масти «дырки».

Вероятность ловли при «мизере»

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода без учета проноса той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Дополнит. расклады к случаю «дырки» 7,В	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Дополнит. расклады к 7,В	Двух карт	Дополнит. расклады к 7,В
7,Д	79,4	8910КТ-В 910КТ-8В 810КТ-9В 89КТ-10В ВКТ-8910 9КТ-810В 8КТ-910В 10-КТ-89В Вх-8910х 9х-810Вх 8х-910Вх 10х-89Вх	86	хххх-В ххх-8В ххх-9В ххх-10В Вх-8910 9х-810В 8х-910В 10х-89В В-8910х 9-810Вх 8-910Вх 10-89Вх	100	любой

Вид «дырки»	Вероятность ловли при свободной передаче хода с учетом проноса 1 карты в той же масти, %					
	Без снесенных карт в той же масти	Расклады (дополнительные)	При сносе в той же масти			
			Одной карты	Дополн. расклады	Двух карт	Дополн. расклады
7,Д	98,4	8910х-Вх 810Вх-9х 910Вх-8х 89Вх-10х 8910Вх-х	100	любой	100	любой

Сравнение этого результата с расчетом для «дырки» 7, В не требует комментариев!

Сделаем еще одно замечание. Рассмотрим «дырку» 7, 9, К и рассчитаем вероятность ее ловли. В данном случае намного легче указать не те расклады, которые позволяют поймать мизер, а те, когда «дырка» не ловится. Если пронос хотя бы одной карты данной масти невозможен, то, очевидно, «дырка» 7, 9, К не ловится лишь при раскладе хх-ххТ. Легко вычислить вероятность такого расклада — 21%, значит, вероятность ловли — 79%. Если играющий снес одну карту (т. е. туза), «дырка» не ловится лишь при раскладе пополам (хх-хх). Вероятность ловли — 58,2%. Если же игрок снес две карты (т. е. даму и туза), приходим к уже рассмотренному случаю «дырки» 7, 9, Д, К, Т. Из таблицы 7 находим вероятность ловли — 21%. Наконец, заметим, что для данной «дырки» возможность проноса соперниками одной или двух карт этой масти несколько не ухудшает ситуацию, и вероятности ловли не меняются.

Анализ таблиц 7, 8 четко выявляет характер «дырок». Дадим некоторую их классификацию.

5.2.1. «Слабые дырки»

Это «дырки» с небольшой вероятностью ловли, например:

8 в бланке;
7, 10;
7, 9, Д; 7, 9, Д, К, Т;
7, 9, В, Т.

Очевидно, что даже при неудачном прикупе в данном случае вероятность сыграть мизер «чистым» очень велика. Другое дело — «плохие дырки».

5.2.2. «Плохие дырки»

К ним относятся:

— крупные бланки;
— системы 7, Д; 7, К; 7, Т;
— еще хуже 8, Д; 8, К; 8, Т,

а также «дырки» из таблиц 7, 8 с большой вероятностью ловли. Вариантов «плохих дырок» много, как и неприятностей в жизни. Попробуем с ними разобраться.

а) крупный бланк

Здесь мизер можно заказать при своем ходе при небольшой вероятности прикупки — в крайнем случае одна взятка или же при чужом ходе и при очень большой вероятности прикупки.

Пример 1. Игрок имеет карты:

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

Для того, чтобы сыграть мизер, нужно прикупить одну из следующих шести карт:

П: 7; Т: К; Б: 8, 9; Ч: 8, 9.

Согласно таблице 5, вероятность прикупки 55% — не слишком много. Объявление мизера целесообразно только при своем ходе. Следует также учесть, что при своем ходе увеличивается вероятность прикупки — в прикупе нас устроит и восьмерка пик. При чужом ходе в данном случае можно получить семь взяток.

Пример 2. Имеем

П: Т; Т: 7, 8, 9; Б: 7, 8, 9; Ч: 7, 8, 9.

Нас устроит прикуп, содержащий любую из тринадцати карт

П: 7; Т: 10, В, Д, К; Б: 10, В, Д, К; Ч: 10, В, Д, К.

Вероятность прикупки 84% — очень велика. Ныряйте! Если уж очень не повезет — максимум три взятки.

б) системы 7, Д; 7, К; 7, Т.

В случае неудачного прикупа — максимум одна взятка. Минимальная вероятность прикупки — около 40%. Предполагаемый выигрыш равен максимальному проигрышу — рекомендуем играть мизер.

в) системы 8, 9; 8, 10; 8, В и т. д. или же 8+крупный бланк в другой масти.

Рекомендуем «падать» на мизер только при своем ходе и высокой вероятности прикупки.

Пример 3. Игрок имеет карты:

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

В прикупе устроит любая из десяти карт:

П: 7; Т: 10, В, Д, Т; Б: 8, В, Д, Т; Ч: 7.

Вероятность прикупки (см. табл. 5) — 71%. При своем ходе рекомендуем объявлять мизер.

Пример 4. Имеем

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

В прикупе нас устроит любая из семи карт:

П: 7; Т: Д, К; Б: 9, 10, В; Ч: 7.

Вероятность прикупки — 55%. В случае неудачного прикупа можно получить много взяток, даже при своем ходе.

г) «плохие дырки» из таблиц 7, 8.

Как уже было сказано, это «дырки» с достаточно большой вероятностью ловли:

*7, 10, В;
7, 9, Д, К;
7, 10, В, Д;
7, 9, К, Т;
7, 10, В, Д, К;
7, 10, В, Д, К, Т.*

В первую очередь следует отметить, что мизера с такими системами очень неприкупные. Чтобы сыграть «чистым» такой мизер, необходимо прикупить «прокладку» (в данном случае восьмерку) или две «своих». Прикупить определенную карту очень трудно — это ясно, а прикупить две «своих», как показывает таблица 6, тоже маловероятно. Поэтому, играя такой мизер, ищите счастья сначала в прикупе, а затем — в раскладе. А счастья в жизни так мало! Последнее каждый знает давно, но рассматриваемый мизер может принести двойное несчастье, потому что при соответствующем раскладе «плохие дырки» могут дать две взятки. Беда может прийти не с одной взяткой!

5.3. «Паровоз»

Оценивая карту на мизер, нельзя не упомянуть о мизерах с длинной мастью. Это связано с тем, что если такой мизер ловится, то на много взятки (как минимум, на четыре), за что и получил название «паровоз» (а полученные взятки — вместо вагонов). Поимка «паровоза» во многом определяет дальнейшее прохождение пули, не говоря уж о психологическом состоянии игравшего «паровоз». Стандартные варианты «паровоза» следующие:

*пять чистых+четыре чистые+бланк (ловленный),
шесть чистых+три чистых+бланк (ловленный).*

При своем ходе нет проблем: плохой прикуп — одна взятка. При чужом ходе картина резко меняется. Хотя вероятность прикупки — 66%, но риск слишком велик — одной игрой можно решить судьбу пули (может быть, заодно и свою). Поэтому такие мизера стараются играть при наличии перехвата в чистой масти.

При варианте 6+3+бланк наличие перехвата очень проблематично, поэтому такой вариант очень опасен.

Вариант 5+4+бланк более оптимистичен. «Железный» перехват возможен при двух тузах в чистых мастях; «полужелезный» — при одном тузе, лучше четвертом; и перехват проблематичен при пятом и четвертом королях.

Если перехват осуществлен, вы отбираете бланком и выдаетесь. Результат — две взятки.

Итак, перспективы розыгрыша «паровозов» при чужом ходе:

- «чистый» мизер;
- две взятки;
- много взятки.

А вероятность прикупки только 66%... Более подробно о «паровозах» мы расскажем ниже в главе «Мизер».

5.4. Выводы

Анализ таблиц 7, 8 и практический опыт игры позволяют нам дать некоторые рекомендации о целесообразности объявления мизера.

Правило 3. Имея на руках карту с одной «дыркой», на мизер целесообразно идти, если:

— вероятность ловли меньше 55—60%, независимо от вероятности прикупки;

— вероятность ловли более 70%, а вероятность прикупки не менее 50%.

Имея на руках карту с одной «дыркой» на две взятки (например, 7, 10, Д), объявлять мизер целесообразно при вероятности прикупки более 60%.

Правило 4. Имея на руках карту с двумя «дырками» с суммарной вероятностью ловли не более 60%, объявлять мизер целесообразно, даже не учитывая вероятность прикупки.

Правило 5. Объявление мизера с тремя «дырками» и суммарной вероятностью ловли более 70% целесообразно при вероятности прикупки более 60%.

Объявление мизера в условиях обязательной прикупки прокладки нецелесообразно (см. также правило 2).

Отметим, что иногда расчет вероятности прикупки можно изменить в сторону увеличения получающегося значения. Например, при подсчете карт, благоприятствующих мизеру, в их количество можно включать не только те, которые дают «чистый» мизер, но и карты, значительно уменьшающие «дырки». Так, если у вас бланковый король, то при строгом подсчете в этой масти вас устроит только прикуп семерки. При ослабленном варианте подсчета можно учесть и восьмерку, т. к. она значительно уменьшает вероятность ловли этого мизера. Аналогично, прикупка четвертого туза не дает абсолютно «чистый» мизер, но опять же уменьшает вероятность ловли.

Приведем еще несколько примеров определения целесообразности объявления мизера.

Пример 1. На первой руке игрок имеет карты:

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

Вероятность ловли мизера (бланкового короля бубен) — 98,4%. Для получения мизера с вероятностью ловли меньше 55% достаточно прикупить любую из карт (см. таблицу 7):

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

Вероятность прикупки равна 95% (см. таблицу 5). Мизер объявлять целесообразно.

Пример 2. На руке

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

Имеется одна дырка с вероятностью ловли больше 70%. Для получения мизера с вероятностью ловли меньше 55% нужна одна из одиннадцати карт:

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

Из таблицы 5 находим вероятность прикупки — 76%. Объявление целесообразно.

Пример 3. На руке

П: 7, 8; Т: 7, 8, 9; Б: 7, 10; Ч: 7, 8, Д.

Возможен пронос на трехах. Учитывая это, значение вероятности ловли берем из таблицы 8: вероятность ловли «дырки» 7, 10 — 24,7%, «дырки» 7, 8, Д — 21,8%. Суммарная вероятность — 45,5%, что меньше 60%. Объявление мизера целесообразно.

Пример 4. Имеем

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

В трехах «дырка» на две взятки. Вероятность прикупки — 55%. Объявление мизера нецелесообразно.

Пример 5. На руке

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

В трехах «дырка» на две взятки. Согласно таблице 5 вероятность прикупки — 66%. Объявление мизера целесообразно.

Пример 6. Имеем

П: 7, 9, Д; Т: 7, В; Б: 7, 9, Д; Ч: 7.

Возможен пронос одной карты. По таблице 8 находим вероятность ловли «дырки» 7, 9, Д — 21,8%, «дырки» 7, В — 55,8%. Суммарная вероятность ловли 77,8%. Прикупные карты:

П: 8, 10, В; Т: 8, 9; Б: 8, 10, В; Ч: 8, 9.

По таблице 5, вероятность прикупки 71%. Объявление мизера целесообразно.

Пример 7. Имеем

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

Чтобы сыграть «чистый мизер», необходимо прикупить две «свои», что, согласно таблице 6, маловероятно. Объявление мизера нецелесообразно.

5.5. Выбор между игрой на взятки и мизером

Часто возникает ситуация, когда игрок может объявить как мизер, так и игру на взятки. В том случае, когда игра соизмерима по стоимости с мизером (девятерная, десятерная), следует учесть следующие обстоятельства: насколько «чист» мизер и насколько надежна девятерная (десятерная). Практически такой выбор определяется однозначно.

Пример 1.

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

В данном случае «девять пик» — «железная» игра при любом ходе, а при мизере есть «дырка», причем на 1-й руке нет хода. Очевидно, выбор делается в пользу девятерной.

Если у вас на руках менее крупная игра (восьмерная или семерная), нужно учесть три фактора:

- вероятность ловли мизера;
- вероятность прикупки к мизеру;
- вероятность прикупки для увеличения игры на взятки.

Принимая их во внимание, а также учитывая личные склонности (кто-то любит играть мизера, а кто-то предпочитает «железную» семерную), нужно сделать свой выбор (со всем как в рекламе: «Ваш ваучер — ваш выбор»).

6. ВЕРОЯТНОСТЬ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ МАСТИ

Для правильного розыгрыша необходимо оценить вероятность распределения масти у вистующих при раскладе карт. Приведем таблицу таких вероятностей.

Таблица № 9

Вероятность распределения масти

Количество карт данной масти у вистующих	Распределение масти	Вероятность, %
7	7 — 0	1,6
	6 — 1	10,9
	5 — 2	32,8
	4 — 3	54,7
6	6 — 0	3,2
	5 — 1	18,75
	4 — 2	46,8
	3 — 3	31,25
5	5 — 0	6,25
	4 — 1	31,25
	3 — 2	62,5
4	4 — 0	12,5
	3 — 1	50
	2 — 2	37,5
3	3 — 0	25
	2 — 1	75
2	2 — 0	50
	1 — 1	50

С помощью таблицы 9 можно сформулировать:

Правило 6. При назначении игры на взятки не закладываемся, как правило, на расклады вида 7—0 (например, имея бланкового туза), 6—0 (когда у играющего Т, К или Т, х, причем фоска снесена) и вида 5—0 (например, у играющего Т, К, Д).

7. ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ТОРГА

Игрок безусловно входит в торг, имея на руке верные шесть или более взяток. Если взятка меньше шести или количества, уже объявленного при торге, необходимо оценить вероятность дополнительной взятки за счет силы руки. Такие вероятности для различных систем карт представлены в таблице 2. На основе ее сформулируем:

Правило 7. При торге в число имеющихся на руке взяток можно включать лишь те, вероятность взятия которых не ниже 60—65%.

Отметим, что в аналогичной ситуации при назначении игры эта вероятность выше (см. таблицу 3).

В зависимости от разряда игры на торге пасование или торговля ведутся следующим образом (см. таблицу № 10).

Таблица № 10

Вероятность дополнительной взятки

Назначение	Вероятность дополнительной взятки за счет силы руки или прикупки, % более	
	при трех игроках	при четырех игроках
Шесть	69	76
Семь	65	72
Восемь	59	67
Девять	54	60
Десять	50	55

ИГРА НА ВЗЯТКИ. ОЦЕНКА СИЛЫ РУКИ

1. ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Получив карты, игрок должен подсчитать имеющееся у него суммарное количество взяток (силу руки). Это количество вовсе не является суммой взяток в каждой из мастей, а определяется наличием и числом козырей, возможностями забития и опережения в козырях, местоположением игрока. Прежде всего, необходимо оценить возможность игры с козырем или без него. Такая оценка может быть сделана с помощью следующих правил, опирающихся на данные таблиц 2, 4 и 10.

Правило 8. Для игры с козырем необходимо:

— на 1-й руке иметь не менее четырех карт одной масти любого достоинства;

— на 2-й или 3-й руке — не менее четырех карт одной масти и фигуру в ней или же сильные карты в трех мастях при раскладе 3-3-3-1.

Правило 9. Для игры без козыря необходимо:

— на 1-й руке иметь безусловные взятки;

— на 2-й или 3-й руке — перехват во всех мастях.

Названные требования являются лишь необходимыми, но отнюдь не достаточными для успешного назначения соответствующей игры. Вместе с тем, еще до торга они позволяют игроку сориентироваться в выборе типа игры. Естественно, взятие прикупа может существенно изменить ситуацию.

Следующий шаг — подсчет количества взяток и, прежде всего, в козырях, если выбрана игра с козырем.

2. ВЗЯТКИ В КОЗЫРНОЙ МАСТИ

Количество таких взяток определяется имеющимся у игрока числом карт масти, которую планируется объявить козырной. Результатом анализа таблиц 2 и 4 является следующая таблица.

Система карт, дающая определенное количество взяток

Количество козырей	Количество взяток	Системы карт
8	8	Т,К,Д,В,10,9,8,7
7	7 6	Т,х,х,х,х,х,х К,Д,В,10,9,8,7
6	6 5 4	Т,К,х,х,х,х Т,х,х,х,х,х; К,Д,х,х,х,х х,х,х,х,х,х
5	5 4 3 2	Т,К,Д,х,х Т,К,х,х,х; Т,Д,В,х,х; К,Д,В,х,х Т,х,х,х,х; К,Д,х,х,х К,В,10,х,х; Д,В,10,х,х х,х,х,х,х
4	4 3 2 - 3 1 - 2	Т,К,Д,В Т,К,Д,х; К,Д,В,10; Т,Д,В,10 Т,К,х,х; К,Д,В,х; Т,Д,В,х Т,х,х,х; К,Д,х,х; Д,В,10,х

Естественно, что указанное в таблице 11 количество взяток может увеличиться в зависимости от расклада оставшихся карт у партнеров, а также уменьшиться за счет розыгрыша втемную или неправильной игры. Поэтому и для розыгрыша козырной масти важен порядок ходов (см. таблицу 4).

3. ВЗЯТКИ В НЕКОЗЫРНОЙ МАСТИ

Оценка количества взяток в некозырной масти существенно зависит от возможности опережения в козырях и от возможности забития.

3.1. Учет опережения в козырях

Опережение в козырях — это возможность розыгрыша играющим системы карт в любой масти без потерь взяток за счет предварительного розыгрыша козырной масти или же возможность вистующих взять лишнюю взятку в сильной масти играющего за счет того, что он не успел еще

разыграть козырную масть. Оценка опережения в козырях определяется следующим образом (см. таблицу № 12).

Таблица № 12

Оценка опережения в козырях

Количество козырей	Разыгрываемые системы карт	
	Игроком на 1-й руке	Игроком на 2-й или 3-й руке
6 – 8	любые	любые
5	Система не более чем с двумя отдачами или две системы с одной отдачей	Система с одной отдачей
4	Система с одной отдачей	Система без отдач или система с одной отдачей и перехватами хода в других мастях

Напомним (см. таблицу 4), что системами с одной отдачей являются, например, Т, Д, В; К, Д, а системами не более чем с двумя отдачами — соответственно Т, Д, 10; К, В, 10; Д, В, 10 и т. п.

Пример 1. Игрок имеет

П: х, в, х, х, х, х; Т: —; Б: х, х, х, х; Ч: —.

В бубнах имеем систему карт с двумя или тремя отдачами. Так как есть шесть козырей, эта система может быть разыграна и, следовательно, в бубнах можно считать своей одну взятку (а лучше—0,5).

Пример 2. Игрок имеет

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

Если он находится на 1-й руке, в червах можно считать своей одну взятку. Если он на 2-й или 3-й руке, розыгрыш черв затруднен.

Пример 3.

П: Т; Т: К, Д; Б: Д, В, 10; Ч: Т, К, Д, 7.

В этом случае имеем на любой руке только шесть взятков, т. к. система К, Д трэф в любом случае будет разыграна (без учета забития не при своем ходе).

3.2. Учет забития

Забитие — отбор у играющего при розыгрыше верной взятки в некозырной масти за счет хода в эту масть одним из игроков при ренонсе этой масти у другого. В зависимости от расклада забитие может быть осуществлено вистующими при любом количестве козырей у играющего (естественно, не выше семи). При оценке количества взяток в некозырной масти полезно использовать следующее правило.

Правило 10. Забитие не следует учитывать, если:

- игрок на 1-й руке может отобрать все козыри вистующих;
- забитие в некозырной масти увеличивает количество взяток в козырной;
- забитие маловероятно.

Пример 1. На 1-й руке игрок имеет

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

Оценка количества взяток — шесть. Вистующие могут забить бубну, но при первом ходе играющий отберет всех козырей, и забитие станет невозможным.

Пример 2. Игрок на 2-й руке имеет

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

Вистующие могут забить бубну, но тогда не возьмут пика (при раскладе оставшихся козырей 3-0). Итог: шесть взяток. Отметим, что существует расклад, когда вистующие забьют как бубну, так и трефу (в итоге будет пять взяток). Но такой расклад маловероятен и его можно не учитывать. Кстати, при своем ходе выходом в два старших козыря игрок мог бы полностью исключить вариант двойного забития.

Пример 3. На 1-й руке игрок А имеет

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

В принципе, забитие червы возможно при единственном раскладе бубен и черв:

игрок В (или С) Б: —; Ч: Т, х, х.

Забитие маловероятно. Оценка количества взяток — восемь.

Изменим условие примера, считая, что указанные карты имеет игрок В. В этом случае забитие возможно для следующих раскладов бубен и черв:

№ п/п	Игроки	Бубна	Черва
1	А С	Т,х —	х Т,х,х
2	А С	Т х	Т,х,х х

Вероятность таких раскладов мала, поэтому количество взяток — восемь, хотя осторожный игрок назначил бы семёрную игру.

Пример 4. При чужом ходе игрок В имеет
 П: —; Т: 8; Б: К, Д, В, 10, 9; Ч: К, Д, В, 10.
 Забитие возможно в следующих случаях:

№ п/п	Игроки	Бубна	Черва
1	А или С	Т,х,х —	х Т,х,х
2	А или С	Т,х,х —	Т х,х,х
3	А или С	Т,х х	х Т,х,х
4	А или С	Т,х х	Т х,х,х
5	А или С	х,х Т	х Т,х,х
6	А или С	х,х Т	Т х,х,х
7	А или С	х Т,х	х Т,х,х
8	А или С	х Т,х	Т х,х,х

Вероятность появления одного из представленных раскладов—37,5%. Значит, забитие вероятно и оценка количества взяток — шесть.

В общем случае опыт игры подсказывает:

Совет 1. Если забитие в принципе возможно, целесообразно закладываться на забитие систем К, Д, В; К, Д, В, х и К, Д (при одной снесенной).

Совет 2. Нужно учитывать, что всегда забивается Д, В, 10.

Совет 3. Можно не закладываться на забитие систем Т, Д, В и К, Д, х.

3.3. Общая оценка

Как мы уже отмечали, сила руки не всегда определяется простым суммированием взяток в мастях из-за опережения в козырях и забития. В каждом конкретном случае подсчет нужно проводить с использованием сведений, приведенных в пп. 3.1 и 3.2. Сформулируем итоговый вывод.

Правило 11. Суммарное количество взяток на руке равно количеству взяток за счет систем карт во всех мастях минус

количество взяток, которые берут вистующие за счет забития и опережения в козырях. Дополнительно можно учесть взятки в козырной масти, которые будут получены за счет выбивания козырей вистующих.

Суммарная сила руки увеличивается при наличии двух длинных мастей или четверки с двумя третьими в мастях (т. е. 4-3-3).

Приведем несколько примеров.

Пример 1.

П: Т, Д, х, х, х; Т: —; Б: —; Ч: Т, Д, х, х, х.

Имеем не шесть, а как минимум семь взяток, т. к. есть две длинные масти и для шести взяток нужно, чтобы у одного из партнеров оказались шесть карт (П: К, х, х; Ч: К, х, х). Вероятность такого расклада (см. таблицу 9)—3,2%, на него можно не закладываться.

Пример 2.

П: К, Д; Т: Т, К, Д, В; Б: К, Д; Ч: К, Д.

Имеем всего шесть взяток, т. к. один марьяж не сыграет из-за забития или опережения в козырях.

Пример 3. На 1-й руке имеем

П: Т, х, х, х, х; Т: Т, х, х, х, х; Б: —; Ч: —.

Назначив козырем пику, возьмем как минимум четыре взятки в козырях за счет выбивания козырей у вистующих выходом в трефу. Смело можно играть семерную.

Пример 4.

П: —; Т: Т, х, х; Б: Т, х, х; Ч: Т, Д, В, 10.

Для того, чтобы сыграл король черв, один из вистующих должен обязательно иметь три трефы, три бубны и как минимум второго короля черв, т. е. восемь карт на руке. Вероятность этого меньше 1,6% (см. таблицу 9). Поэтому можно назначать шестерную игру.

В заключение настоящего пункта сформулируем еще один полезный совет.

Совет 4. При вычислении количества взяток на руке считайте не те карты, которые берете, а те, которые отдаете. Оценка силы руки будет объективней.

4. ИГРА БЕЗ КОЗЫРЯ

4.1. Целесообразность назначения

Один из основных моментов при обдумывании назначения игры на взятки — нельзя забывать игру без козыря! Например, если вас «сняли» с масти (переторговали), нужно внимательно проанализировать карту, учесть свое местоположение и выяснить, нельзя ли сыграть игру без козыря. Приведем один простой пример.

Пример 1. У вас на 1-й руке

П: Т, К, Д, В, 10; *Т:* Д, 10; *Б:* Т, В; *Ч:* 9.

При торге вы сказали «пика», один из партнеров сказал «трефа». Не забудьте: вы можете сыграть «шесть без козыря».

Вот более сложная ситуация:

Пример 2. У игрока на руках

П: Т, К, Д, В, 10; *Т:* К, В; *Б:* Т; *Ч:* К, В.

На 3-й руке можно играть «шесть без козыря».

Пример 3. На 2-й руке вы имеете

П: Т, К, Д, В; *Т:* Т, Д, 10; *Б:* Т, 10, В; *Ч:* —.

Предположим, что вы сказали «пика», игрок на 3-й руке сказал «трефа». Вы можете смело торговаться до «шести без козыря», т. к. даже единственный вариант неприкупа — две червы — даст вам большие шансы сыграть бескозырную игру. Это связано с тем, что уменьшится количество черв — масти, где у вас нет приема, а вероятность попадания на пять черв на одной руке (единственный вариант проигрыша) очнь мала. Если же черв на одной руке четыре или три, то вы выигрываете, т. к. на четыре червы проносите неберущие трэфовые и бубновые фоски, а далее ход перейдет к вам.

Как показали приведенные примеры, игра без козыря может быть назначена, когда вас переторговали. В каких же еще случаях целесообразно назначать эту игру? Ответ таков:

— по возможности всегда, если это не уменьшает количество ваших взятков. Игра без козыря — хорошая страховка от «несчастных» случаев: забития бланковых тузов, королей, систем Т, К и Т, К, Д;

— когда у вас нет козыря — расклад мастей 3-3-3-3.

Пример 4. Имеем

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

На 1-й руке при сносе восьмерки бубен и девятки черв у вас «железная» игра «шесть без козыря». Назначение козыря может вызвать серьезные проблемы.

Пример 5.

П: К, Д, В, 10; *Т:* Т, К, х; *Б:* Т, К; *Ч:* Т, К, х.

На любой руке при игре с козырем возможно забитие бубны, трефы или червы. Объявив «девять без козыря», получим «железную» игру.

Пример 6. Имеем

П: х, х; *Т:* Т, х, х, х, х, х, х; *Б:* Т; *Ч:* х, х.

На 1-й руке объявления «восемь трэф» и «восемь без козыря» равнозначны, но при торге до «восьми бубен» может быть объявлено только «восемь без козыря».

4.2. Сила руки

Правило 12. Сила руки при игре без козыря определяется как сумма взяток в мастях. На 1-й руке для розыгрыша системы карт с одной отдачей в одной масти нужно иметь перехваты во всех остальных мастях, а на 2-й или 3-й руке — по два перехвата в остальных мастях.

Пример 1.

П: Т, К; Т: Т, К; Б: К, Д; Ч: Т, К, Д, х.

Имеем «девять без козыря» на любой руке, если не закладываемся на четвертого валета черв, а если со 100%-й гарантией, то «восемь без козыря».

Пример 2.

П: Т, Д; Т: Т, Д; Б: Т, Д; Ч: Т, К, Д, х.

— «семь без козыря» на любой руке.

Пример 3.

П: К, Д, В; Т: К, Д, В; Б: Т, К; Ч: Т, К.

— «восемь без козыря» на 1-й руке и «семь без козыря» — на любой другой.

Из рассмотренных примеров ярко видно, насколько важно местоположение игрока при назначении игры без козыря. Порассуждаем на этот счет.

4.3. Учет местоположения

Игра без козыря на 1-й руке. Особых проблем нет — все сводится к подсчету взяток с учетом количества ходов на розыгрыш, количества приемов и посторонних проносов.

Игра без козыря на 2-й руке. Это одно из наихудших положений, т. к. возникает опасность прорезки. Здесь нужны задержки типа «третий король».

Пример 1. На 2-й руке можно назначать «семь без козыря» при карте

П: Т, К, Д, В, 10; Т: Т; Б: Т; Ч: К, 10, 8

при сносе девятки трсф и десятки черв. Игра получается при любом раскладе. Аналогичной была бы ситуация при наличии в червах Д, В, х.

Игра без козыря на 2-й руке. Это положение предпочтительнее. Здесь годятся любые слабые задержки: второй король, третья дама (даже без валета). Для тренировки рассмотрите предыдущий пример, заменив имеющиеся там червы на Д, 8, 7.

Итак, подведем итог сказанному. На 1-й руке практически все помнят об игре без козыря, а на 2-й или 3-й руке часто забывают. И если вы находитесь на 2-й или 3-й руке и вас переторговывают, нужно обязательно учесть, что даже если вы не прикупите свои карты, то сможете получить задержки и сыграть игру без козыря.

Вместе с этим стоит отметить, что выбор между играми с козырем и без него может быть иногда predetermined тем, что бескозырная игра почти всегда вистуется.

Пример 2. На 1-й руке имеем

П: х; Т: Т, х, х, х, х, х, х; Б: Т, Д, х; Ч: х.

В данном случае целесообразнее объявить «восемь трэф», но не «восемь без козыря», т. к. достаточно велика вероятность взять в бубнах две взятки — 31,25% (см. таблицу 2).

ИГРА НА ВЗЯТКИ. ТОРГ, СНОС И НАЗНАЧЕНИЕ КОЗЫРЯ

Как мы уже отмечали выше, оценка игроком силы руки позволяет ему выбрать позицию при торге, т. е. вступить в торг, объявить мизер или отказаться от торга. Рекомендации по целесообразности торга или пасования даны в таблице 10. Сейчас же мы сформулируем несколько общих правил ведения торга, соблюдение которых будет способствовать определенному обмену информацией между вистующими и, следовательно, облегчит дальнейший розыгрыш.

1. ТОРГ

1.1. Ведение торга

Напомним сначала, как проходит торг. Начинает его игрок на 1-й руке. Он имеет право сказать «пика» (и, значит, вступает в торг), «пас» (т. е. отказывается от торга) или объявляет мизер. Каждый следующий игрок может или объявить игру старше названной предыдущим игроком, или сказать «пас». Если в торге участвуют двое, то имеющий относительно другого первую руку может сказать «здесь» на втором и следующих кругах торга. Это будет означать, что данный игрок обязуется сыграть как минимум ту же игру, что объявлена до него. Если названным правом игрок не воспользовался, сказать «здесь» может второй игрок. Примеры такого торга приведены выше в главе «Правила игры».

При введении торга целесообразно использовать следующие соображения.

Правило 13. Торг должен вестись строго в последовательности старшинства игр: «пика — трефа — бубна — черва

— без козыря — семь пик» и т. д., но не «пика — бубна — восемь треф» и т. д.

Соблюдая данное правило, взявший прикуп затрудняет вистующим определение второй своей длинной масти в том случае, когда прикуп изменяет силу руки.

Пример. Игрок А, имея

П: —; Т: Т, Д, В, х; Б: К, х, х; Ч: Т, К, х,

сказал «пика», взял в прикупе Ч: Д, В и объявил «девять черв». Вистующие, не зная, что его вторая длинная масть трефа, спасовали. Если бы игрок А сразу сказал «трефа», то партнер, имеющий в трефах второго короля, завистовал бы обязательно.

Правило 14. Торговаться нужно до своей масти.

Например, при наличии на руках семи взяток в бубнах, пасовать нужно лишь после объявлений «семь черв» или «здесь семь бубен», но не при объявлениях «семь пик» или «шесть без козыря».

Данное правило обеспечивает передачу информации о сильной масти пасующего игрока второму вистующему. Кроме того, появляется дополнительная возможность точнее оценить силу руки играющего (переторговав вас, он тем самым демонстрирует, что сильнее по картам соответствующих мастей).

Иногда наблюдается пасование после первоначального объявления «пика». Это связано, как правило, с нежеланием игрока идти на розыгрыш распасов. Возникающие здесь тонкости описаны в главе «Распасы».

1.2. Торг за некрупную игру

Если после раздачи карт оценка силы руки показала 5—5,5 взяток, т. е. речь может идти о торге за некрупную игру (шестерную или, в лучшем случае, семерную), то он ведется следующим образом.

Имея 1-ю руку и пять старших карт в различных мастях, например, Т, К, Д и Т, К или Т, К, Т, К и Т, нужно обязательно довести торг до «шести без козыря». Аналогично нужно поступать, имея четыре старшие карты в одной масти и туза в другой.

Если же, следуя нашим советам, вы боролись до последнего, но вас все равно переторговали и, следовательно, не дали сыграть, не расстраивайтесь: во-первых, своей стойкостью вы, возможно, добились того, что взявший прикуп оказался «заторгован», и, во-вторых, дали возможному партнеру по вистованию информацию о своей карте.

1.3. Торг за крупную игру

Когда идет торг за крупную игру (семерную, восьмерную и выше), нужно учитывать, что при этом увеличивается вероятность прикупки нужных карт. Например, у вас на руках две длинные масти соответственно с пятью и четырьмя картами (пять на четыре), сила руки — семь или восемь взятков. Если партнер продолжает торг, следовательно, он торгуется на картах остальных двух мастей. Значит, рассчитывать на прикуп старших карт в этих мастях нецелесообразно. Поэтому при вычислении вероятностей можно эти карты не учитывать.

Пример. На руках

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

Дополнительные взятки дает любая из семи карт (напомним, что бубны и червы — сильные масти соперника, и при расчете мы не учитываем тузы в этих мастях):

П: 7, 8, 9; Т: К, Д, 9, 8.

Расчет дает вероятность прикупки — 69% вместо 66% в обычной ситуации (для девяти прикупаемых карт — семь указанных плюс тузы бубен и черв, см. таблицу 5).

1.4. Торг при мизере у одного из партнеров

Часто случается так, что во время торга один из партнеров заказывает мизер или задумывается о его назначении. Опишем подробнее возможные ситуации.

Если один из игроков объявил «мизер», а у вас на руках девять взятков или восемь взятков и очень прикупная карта, вы, естественно, вправе перебить мизер девятерной игрой. Представим, что после такого объявления ваш соперник сказал «пас» а прикуп дал вам десятую взятку. Наш опыт показывает, что в этом случае, особенно при чужом ходе, из-за объявленного при торге мизера нужно обязательно заложиться на худший расклад. Например, имея в масти Т, К, Д, 10, стоит заложиться на четвертого валета.

Другая ситуация: идет торг — «пика» (игрок на 1-й руке), «трефа» (игрок на 2-й руке), а третий игрок задумался. У вас мощная карта: онеры, марьяжи, короли и нет семерок (или всего одна), а партнер думает и не вступает в торг. Психологически ясно: он обдумывает объявление мизера. Как и в первой ситуации, в данном случае, даже при силе руки на шесть-семь взятков, нужно быть очень осторожным.

Таким образом, при перебитии объявленного мизера или в ситуации, когда при торге становится ясно, что один из партнеров обдумывает возможность объявления мизера, при назначении игры, особенно на чужом ходе, нужно учитывать расклады с малой вероятностью появления.

1.5. Психологические аспекты

При торге часто возникают ситуации, когда игрок принимает решение, опираясь на дополнительную информацию и, в частности, на психологический фактор.

Например, если игрок находится на 3-й руке и имеет около четырех взяток и неважный распас, то после двух «пасов» партнеров на принятие решения о его вступлении в торг могут оказать влияние знание характеров соперников и представление об их положении в пуле на данный момент времени. Так, кто-то из них может просто любить играть распас и поэтому сказал «пас», будучи далеко не «чистым». Возможно, что один из игроков «закручивает» распас, чтобы поправить свое трудное положение в пуле. Во всех этих случаях при достаточной силе руки можно вступать в торг, т. к. велика вероятность прикупки.

Другой интересный вопрос — можно и нужно ли «заторговываться», т. е. идти на семерную игру при силе руки в шесть взяток и т. п.? Ответ на первую часть вопроса снова может быть связан с психологическими аспектами. Например, у одного из партнеров пошла «пруха», он назначает (и успешно играет!) одну игру за другой. Конечно, здесь можно пойти на завышенную игру и попытаться остановить этого игрока. Другая ситуация: торгующийся партнер очень азартен. Здесь часто приносит успех тактика поднятия старшинства игры, чтобы «заторговать» азартного соперника. В любом случае безусловное правило поведения только одно — все хорошо в меру!

Ответ на вторую часть вопроса дать несколько проще: его можно напрямую связать с вероятностью прикупки (см. таблицы 5 и 6).

Особое значение психологические аспекты приобретают при розыгрыше распасов. Подробнее об этом сказано в главе «Распасы».

2. СНОС

Получив прикуп, игрок должен сделать снос, который зависит от силы руки, местоположения играющего, назначения и других факторов. Здесь следует выделить две ситуации: *первая* — снос очевиден, различных вариантов нет; *вторая* — имеются различные варианты сноса. В последнем случае снос делается из соображения «чего мы хотим избежать» (сюркупа, опережения в козырях, перехода при забитии и др.). Сначала остановимся на широко известных и логически очевидных правилах сноса для простых раскладов, а затем опишем варианты сноса, снижающие возможности

появления названных выше случаев, которых мы «боимся». В следующих главах будут приведены особые случаи сноса.

2.1. Простейшие правила сноса

Правило 15. При раскладе с двумя фосками в одной из мастей и системами карт, дающими взятки, в других мастях, сносят две фоски.

Думается, это правило не требует комментариев!

Правило 16. Если козырные карты неплотны (например, Т, Д, х, х; Т, х, х, х; К, В, х, х и т. п.), а в двух других мастях имеются по две фоски или по фоске с фигурой, сносят по фоске в каждой масти.

Объяснение этому правилу очень просто — это желание уменьшить вероятность сюркупа или опережения в козырях.

Пример 1. При карте

П: х, х; Т: Т, х, х, х; Б: К, Д, х, х; Ч: х, х
сносим по одной фоске в пиках и червах.

Пример 2. При карте

П: Т, К, В, 9; Т: Т, Д, 8, 7; Б: Т, 10; Ч: Д, 10
сносим обе десятки.

Правило 17. При неплотном козыре и двух тройках сносят от более слабой тройки.

(Обеспечиваются меньший розыгрыш и возможное выбивание козырей у вистующих).

Пример 3. При карте типа

П: К, Д; Т: Т, В, х, х; Б: Т, х, х; Ч: Т, х, х
сносим Б: х, х или Ч: х, х, но не Б: х и Ч: х.

2.2. Снос взятки

Правило 18. При необходимости сноса от систем карт, дающих взятки, определяем снос из соображений:

— меньшей вероятности получения взятки;

— большего розыгрыша,

т. е. сносим от той системы, для розыгрыша которой нужно больше выходов, а вероятность взятки на ней меньше.

Пример 1. Система К, Д требует одного выхода для розыгрыша, а К, В, 10 — двух выходов. Значит, предпочтительнее оставить марьяж, а сносить от третьего короля. Далее, вероятность взятки на системы К, х, х и Д, В, 9 — соответственно 31,25% и 50% (см. таблицу 2) при одинаковом розыгрыше (два выхода). Сносим от короля.

Иногда имеет смысл снести взятку, чтобы получить поддержку попадания в козыря.

Пример 2. Имеем

П: К, В; Т: Т, Д, 10; Б: Т, К, Д, В; Ч: К, Д, В.

Для задержки попадания в козыря ходами вистующих в пику сносим Т: Д, 10.

2.3. Учет сюркупа, забития и опережения в козырях

Как мы уже отмечали (см. правило 16), имея по две фоски или по фоске с фигурой в двух мастях, для уменьшения возможностей сюркупа или опережения в козырях целесообразно снести по одной фоске в каждой масти. Если фосок нет, снос определяет следующее.

Правило 19. Для того, чтобы избежать забития или опережения в козырях, сносят так, чтобы остались перехваты хода.

Пример 1. Имеем

П: Т, К, Д; Т: Т, К, Д; Б: К, В, 10; Ч: Т, К, Д.

На 1-й руке играем «девять без козыря» со сномом двух бубен, на 2-й руке — «семь без козыря» и оставляем три бубны. На 3-й руке оставляем две бубны и объявляем «восемь без козыря» (прорезка короля бубен здесь невозможна).

Пример 2. При розыгрыше

П: К, Д; Т: Т, К, х, х; Б: К, Д, В; Ч: Т, Д, В
лучше снести даму и валета черв и оставить пиковый марьяж, иначе возможно опережение в козырях, что делает проблематичным розыгрыш трельяжа бубен.

2.4. Учет перехода при забитии

Для плотных систем карт типа К, Д, В; К, Д, В, 10 или даже К, Д, х, х велика вероятность забития. Но забить могут два раза, если найдут переход хода. Поэтому за счет сноса ну»чо уменьшить возможность такого перехода.

Пример. При чужом ходе имеем

П: Т, К, Д, В, 10; Т: К, Д, В, 10; Б: К; Ч: В, 10.

Сносим Ч: В, 10, так как переход на короля бубен менее вероятен.

2.5. Необходимость достачи

Если козырная масть неплотна (нет третьей дамы, второго или третьего короля), необходимо обеспечить достачу этих козырей. В этом случае снос делается с учетом:

- торга (если он был);
- возможного розыгрыша втемную;
- своих карт.

Приведем несколько примеров.

Пример 1 (учет своих карт). Имеем

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

Так как в трефах нет дамы (и, следовательно, по раскладу она может оказаться третьей), необходимо обеспечить достачу. Поэтому сносим П: К, В.

Пример 2 (учет торга). Партнер при торге дошел до «семь треф», а вы взяли прикуп на «семь бубен» и имеете

П: К, 8; Т: Д, 10; Б: Т, К, В, 10, 9; Ч: Т, К, 9.

Целесообразен снос П: К, 8, чтобы ходами в трефу ваш соперник доставал лишь козырей третьего игрока.

Пример 3 (учет игры втемную). Имеем

П: Т, К, В, 10, 9; Т: Т, К, 9; Б: Т, 10, 9; Ч: В.

Сносим Б: 9, Ч: В, так как втемную могут убить короля треф.

2.6. Маскировка

Если после неудачного прикупа у вас не получилась 100%-я игра, целесообразна маскировка сноса.

Пример. После прикупа имеем

П: Т, К, В, 10; Т: Т, Д, 10; Б: К, В, 8; Ч: К, В.

Казалось бы, снос очевиден — король и валет черв, но ясно, что даже если по раскладу в бубнах будем иметь взятку, при четырех козырях не успеем ее разыграть. Поэтому сносим короля и валета бубен. Если партнеры прорежут бубну, положим восьмерку. Это может ввести их в заблуждение и спровоцировать на ход в черву. Возможно, они сразу пойдут в черву и наиграют второго короля.

3. НАЗНАЧЕНИЕ КОЗЫРЯ

В неравноразложенных раскладах, когда в одной из мастей больше карт, чем в других, козырем назначают эту самую длинную масть. Исключение может составить случай, когда переход к игре без козыря дает большее количество взятков (см. п. 4 предыдущей главы). Если же в нескольких мастях имеется одинаковое число карт, общее правило назначения выглядит так: *козырем назначают более слабую масть*. Некоторые особенности назначения козыря при различной длине козырной масти описаны ниже.

3.1. При двух пятерках

В данном случае назначение козыря определяет следующее правило:

Правило 20. Козырем объявляют:

— при двух пятерках с тузами не на 1-й руке — более слабую систему;

— при двух системах вида Т, х, х, х, х и К, Д, х, х, х — систему без туза;

— при двух плотных системах без тузов — более слабую систему.

Пример 1.

П: Т, х, х, х, х; Т: —; Б: Т, К, Д, х, х; Ч: —.

На 1-й руке розыгрыш очевиден: отбор козырей (бубен), затем ход в пику. Получим минимум восемь взяток. Назначение козырями пик и бубен равнозначно, но бубны предпочтительнее, т. к. в этом случае партнеры могут отказаться вистовать.

На 2-й руке возможны и забитие, и опережение в козырях (представьте самостоятельно соответствующие расклады!). Объявив козырем пику, имеем восемь взяток независимо от расклада. Забитие бубны не уменьшает количество взяток ввиду того, что при этом будут использованы берущие козыри.

Пример 2.

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

При такой карте возможно опережение в козырях даже на 1-й руке, т. к. в трефах имеется система карт с тремя отдачами. Поэтому на любой руке объявляем козырем трефу. Выход в козыря на 1-й руке или любой другой руке после взятия хода сразу определит расклад и позволит взять как минимум семь взяток.

3.2. При двух четверках

Особенности назначения козырей в данном случае состоят в том, что такая карта даст от шести до восьми взяток в зависимости от расклада.

Пример 1.

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

Здесь козырем нужно объявлять бубну.

Пример 2.

П: Т, К, х, х; Т: —; Б: Т, К, х, х; Ч: х, х.

Ясно, что при раскладе пик и бубен пополам имеем восемь взяток, при раскладе 4-0 или 3-1 — от четырех до шести. При нашем ходе вистующие скорее всего будут вистовать втемную или уходить «за свои» при плохом для них раскладе. Поэтому, исходя из того, как проходил торг, опираясь на свою интуицию и знание психологических особенностей партнеров нужно стремиться, чтобы розыгрыш прошел всветлую.

3.3. При трех четверках

При трех неплотных четверках снос производится из самой слабой (той, которая по первым трем картам дает меньше взяток или столько же, что другие, но с меньшей

вероятностью; эти вероятности содержатся в таблице 2). При неравных оставшихся четверках на любой руке козырем объявляют более слабую.

3.4. При трех или четырех тройках

При отсутствии возможности объявить игру без козыря такой расклад является очень тяжелым. Большинство игроков стремятся в данной ситуации так назначить козыря, чтобы играть втемную. Посоветовать что-либо здесь трудно — все зависит от вашего чувства расклада, игрового опыта и интуиции.

Наличие четырех троек меняет правило назначения козырем более слабой масти на следующее правило.

Правило 21. При четырех тройках козырем назначают:

— пику, если имеется возможность розыгрыша «шесть пик» втемную;

— или наиболее сильную масть обязательно с тузом.

При сносе отдают наименее ценные системы, но обязательно оставляют перехват в масти, если он есть.

Пример 1. Имеем

П: Т, Д, х; Т: Т, Д, х; Б: х, х, х; Ч: Т, К, х.

Сносим две бубны, козырем назначаем черву.

Пример 2. Имеем

П: К, х, х; Т: Т, Д, В; Б: Т, Д, х; Ч: Т, Д, х.

Сносим Б: х, Ч: х и объявляем козырем пику или сносим П: х, х и объявляем «шесть трэф».

Пример 3.

П: х, х, х; Т: Т, К, В; Б: Т, Д, х; Ч: Т, Д, х.

Сносим две пики, козырем объявляем трэфу.

Пример 4.

П: К, В, 10; Т: К, Д, х; Б: Т, К, Д; Ч: Т, Д, В.

Сносим Т: х, Ч: В (или даже Ч: Д, В), объявляется пика.

ИГРА НА ВЗЯТКИ. РОЗЫГРЫШ И ВИСТОВАНИЕ

1. РОЗЫГРЫШ

Основная цель партнера, объявившего игру на взятки, — обеспечить эту игру за счет правильного розыгрыша козырей и других систем, дающих взятки. Розыгрыш таких систем для игрока средней квалификации, особенно всветлую, не представляет большого труда. Тем не менее, для наиболее часто встречающихся вариантов порядок ходов можно найти в приведенной выше таблице 4.

При вистовании втемную играющему неясен расклад карт, поэтому очень важен постоянный расчет мастей, особенно козырей. Кроме того, определить расклад можно по сносам вистующих, но это только в том случае, когда они знакомы с элементарными правилами вистования (см. ниже) и следуют им. Так, например, по этим правилам вистующие должны сначала сносить карты наиболее сильной своей масти, а затем — слабой. Впрочем, если вистует только один игрок, то при розыгрыше втемную пасующий должен держать свою самую сильную и длинную масть. Далее, вистующие не должны сносить от масти так, что при этом в ней уменьшается количество взятков. Другие правила вистования подробнее описаны в следующих пунктах.

Если же этим правилам игроки не следуют, то их снос непредсказуем, а играющему для успеха розыгрыша необходимо опираться на ряд общепринятых положений, основные из которых мы сейчас укажем.

1.1. Розыгрыш и выбивание козырей

Ясно, что первый пункт в плане розыгрыша любой игры с козырем — отбор козырей у вистующих.

Если у играющего козырная масть плотна, отбор козырей можно осуществить первыми ходами на любой руке. При этом первый ход играющего в козыря часто определяет воз-

можность полного отбора козырей. Например, имея козырь типа *Т, К, х, х, х* (без третьей дамы), после выхода с туза в случае, когда оба вистующих положили по козырю (и, значит, нет третьей дамы у одного из них), нужно пойти с козырного короля. Аналогично разыгрываются козырные системы вида *К, Д, В, х, х*. Здесь рекомендуется пойти младшей картой из плотных козырей (валетом), так как при игре втемную вистующий с козырями *Т, х* или *Т, х, х* может пропустить ее, не побив тузом, что уменьшает вероятность опережения в козырях или забития (если они, конечно, в принципе возможны).

Розыгрыш козырной масти противопоказан, если он может привести к опережению в козырях у вистующих или же к отбору козырей у играющего. Как правило, это случай неплотного козыря. Так, не отбирают козыря при карте вида *Т, х, х, х, Т, Д, 10, х* или *Т, В, 10, х*.

При невозможности полного отбора козырей у вистующих играющий должен попытаться их выбить, что может осуществиться третьей или, реже, второй картой в масти и, естественно, той, что не дает взятки. При этом, имея карту вида *Т, х, х*, сначала выходим тузом, а затем — фоской.

Пример 1.

П: —; Т: К, Д, х; Б: Т, х, х, х; Ч: Т, х, х.

Порядок ходов (козырь — бубна): туз черв — маленькая черва — снова маленькая черва (после получения хода). После этого разыгрываем трефу, причем в случае, когда в козырях остается только туз (вистующие три раза попали в козыря), сначала отбираем козырей заходом в него.

Пример 2.

П: Т, х, х, х; Т: —; Б: Т, К, х, х; Ч: х, х.

Порядок ходов (козырь — бубна): туз бубен — туз пик — снова пика.

Пример 3.

П: Т, К, х, х; Т: Т, К, х, х; Б: х, х; Ч: —.

Порядок ходов (козырь — пика): туз пик — король пик (при наличии пики у обоих вистующих — считайте и следите за игрой!) — туз треф — король треф. Здесь возможно забитие короля треф, но даже в этом случае удастся разыграть четвертую трефу.

1.2. Прорезка

1.2.1. Прорезка козыря

При прорезке вистующими неплотных козырных систем вида *Т, Д, В, х; Т, В, 10, х; Т, В, 10, х, х* целесообразно (если ни один козырь еще не вышел!) положить не туза, а

вторую по старшинству карту (в данном случае даму или валета).

При козырной карте типа $T, K, x; T, K, x, x$ выхоженную карту всегда нужно пробить тузом.

При других козырных системах из трех карт на выхоженную карту кладем более старшую. Например, при прорезке системы $T, B, 10$ на выход девяткой нужно положить десятку.

1.2.2. Прорезка в некозырной масти

Различные варианты реакции на прорезку в некозырной масти возможны лишь в том случае, когда играющему не требуется взятие хода для выбивания козырей вистующих. Если же ему нужен ход, он должен постараться сразу его получить.

Кроме того, при прорезке в некозырной масти очень важен учет возможного забития. Например, имея T, D, B, x , всегда на выхоженную карту кладем туза, ибо возможен расклад $K, x, x - x$ и при непробитии тузом получится забитие одной карты в данной масти.

При прорезке вистующими систем типа $T, x, x; T, B, 10$ можно положить не туза, а вторую по старшинству карту.

При прорезке систем типа T, D, x на выхоженную маленькую карту кладем даму (не туза!) из расчета наличия короля у игрока справа.

1.3. Принуждение к розыгрышу

Принуждение к розыгрышу производится отдачей взятки одному из вистующих в такой ситуации, когда он вынужден разыграть играющему систему карт с сомнительной взяткой. В большинстве случаев играющий может принудить вистующих к розыгрышу при игре всветлую. При игре втемную принуждение к розыгрышу возможно, когда расклад карт вистующих ясен на основании подсчета мастей, или же в том случае, когда других способов получить дополнительную взятку у игрока больше нет.

Наиболее часто принуждение к розыгрышу осуществляется в следующих ситуациях:

— у одного из вистующих имеются две тройки в мастях играющего с сомнительными взятками;

— у игрока слева имеется прием (в козырях, на бланковую старшую карту и др.) с последующей прорезкой вистующего справа;

— играющий выдается от T, D так, что один из вистующих вынужден разыграть второго короля или систему T, D в другой масти.

Приведем несколько таких примеров.

Пример 1. Играющий имеет карты

П: Т, К, Д, 10; Т: Т, К, 7; Б: —; Ч: Т, К, В,
а один из вистующих —

П: В, 8, 7; Т: Д, В, 10; Б: 10; Ч: Д, 10, 7.

Вистующий не может снести ни третью трефу, ни третью черву, так как в этом случае играющий сразу получит лишнюю взятку. Следовательно, вистующий на четвертый выход в пику вынужден снести бубну. Тогда играющий трехкратным выходом в трефу принудит вистующего разыграть черву.

Пример 2. Игроки А и В имеют карты:

игрок А: П: Т, Д, 10; Т: Т, Д; Б: Т, К, Д, 9; Ч: Д,

игрок В: П: К, В, 7; Т: К, В, 10; Б: В, 10; Ч: Т, К,

Четырехкратным выходом в бубну игрок А отберет у игрока В всю бубну и две фоски в пиках и трефах (или одну из них и короля черв; обе червы сносить нельзя, так как после этого дама черв станет старшей картой и даст взятку). Следующим ходом в даму черв осуществляется передача хода игроку В. Если раньше он снес две фоски, то имеет возможность зайти в черву и получить еще одну взятку (при этом игрок А должен снести десятку пик). Теперь у игрока В остались только пика и трефа. Ход в любую из этих мастей дает игроку А дополнительную взятку.

Пример 3. Игрок имеет

П: Т, К, Д; Т: Т, К; Б: Т, К; Ч: Т, Д, 10.

Нетрудно проверить (сделайте это сами!), что на 1-й или 3-й руке при любом раскладе из-за принуждения к розыгрышу играющий берет девять взяток (при игре без козыря).

2. Целесообразность вистования

Вистование представляет собой настолько обширный раздел теории Преферанса, что его описанию и анализу могут быть посвящены отдельные издания. И это неудивительно, ведь вистование составляет значительную часть розыгрыша любой пули. Не имея возможности из-за ограниченного объема книги остановиться на всех аспектах вистования, мы укажем лишь основные из них, без которых просто невозможно представить себе любой справочник, учебник или пособие по современному преферансу.

Первые два основных вопроса, встающие перед любым игроком после назначения игры другим, это:

— объявлять ли «вист»?

— вистуя, играть всветлую или втемную?

Дадим некоторые рекомендации, позволяющие в каждой конкретной ситуации с большей уверенностью разрешить названные вопросы.

Выбор позиции игрока при вистовании определяется на основе:

- *силы руки;*
- *торговли второго вистующего;*
- *карт прикупа.*

Наиболее важной для вистования является информация о силе руки.

2.1. Оценка силы руки

Сильной считается рука с тремя сильными мастями или с двумя такими мастями при условии ренонса третьей масти или же при уверенности, что третья масть сильна у второго вистующего. Сила руки определяется наличием систем, дающих взятки. Таковыми являются, например, системы *Т, Д; К, Д, х; К, В, х; Д, В, 10* и наборы карт, дающие взятки в козырной масти (например, *Т, х; Т, х, х; К, х; К, х, х; Д, х, х*). Сила руки увеличивается при наличии трех-четырех козырей с одним перехватом и одной-двух длинных сильных мастей.

Слабой считается рука с системами карт, не дающими взятков в сильных мастях играющего. Таковы, например, бланковые короли, вторая дама в козыре. Рука ослабляется при наличии трех мастей с двумя картами в каждой. Так, например, из двух вариантов

П: Т, К, В, х; Т: Д, х; Б: К, В; Ч: Т, х,

П: Т, В, х; Т: Д, х, х; Б: К, В; Ч: Т, х

при объявлении козырем бубны второй при вистовании предпочтительнее.

2.2. Учет торговли

Выше при описании правил торга мы отметили, что торговаться нужно до своей масти (см. Правило 14). Напомним, что это правило способствует передаче второму вистующему информации о сильной масти пасующего игрока. Конечно, встречаются игроки, вообще не доходящие до своей масти. Другие же имеют обыкновение не говорить «здесь», а пасовать при объявлении их длинной масти (следовательно, для них сильной можно считать последнюю объявленную масть). Поэтому учет торговли при вистовании нужно проводить после выявления манеры игры партнеров.

Отметим еще раз, что начальное объявление «шесть пик» с последующим «пасом» не может быть всегда воспринято как наличие сильной пики, так как такое объявление, возможно, было сделано для ухода от распасов.

2.3. Оценка карт прикупа

Карты прикупа оценивают по возможности получения на них дополнительных взяток. Поэтому хорошей прикупкой являются тузы, короли, дамы, марьяжи, а также любые карты в масти, объявленной козырем. Слабой считается прикупка карт, не дающих взяток в сильных мастях вистующих. Например, малоперспективна прикупка *К, 10*, если у вистующих в этой масти имеются *Т, Д*. То же самое можно сказать о прикупке *В, 10* при карте *К, Д, х, х* у вистующих. Аналогично можно оценить как слабую прикупку карт не выше валета в мастях, не объявленных козырем.

2.4. Выводы

Опираясь на изложенные в предыдущих пунктах соображения, сформулируем итоговые рекомендации, когда нужно объявлять «вист».

В первую очередь такое объявление зависит от силы руки. Следовательно, при отсутствии достаточного количества вистов безусловно нужно пасовать. При достаточной силе руки объявление «вист» не является единственно верным и должно, прежде всего, ориентироваться на следующее положение: *подсад играющего выгодней вистующему, чем просто получение своих взяток*. Поэтому игрок должен поступать так, чтобы своим решением не способствовать получению играющим дополнительных взяток. Одна из возникающих здесь проблем — с первым ходом.

В частности, игрок первой руки при играющем на третьей руке при отсутствии первого хода обязан пасовать независимо от количества своих взяток (вспомните одну из преферансных заповедей — «Нет хода, не вистуй!»). Например, имея на первой руке

П: 8; Т: Т, Д, х; Б: Т, Д, х; Ч: К, В, х,

конечно же, получим свои взятки на вистах. Однако ход в любую масть может привести к наигрышу взятки играющему. Поэтому нужно пасовать, даже если козырем объявлена трефа или бубна.

Хорошими считаются первые ходы: от трельяжа, от марьяжа с фоской (со старшей карты), а также в бланкового короля при слабом козыре.

Вторая существенная деталь, которую следует учитывать, это *местоположение игрока*.

Если вистующий сидит непосредственно за играющим и имеет длинную и сильную масть в козырях, нужно вистовать независимо от остальных соображений. В этом случае второй вистующий обязан пасовать, предоставляя первому

вистующему определить самому оптимальный способ розыгрыша — всветлую или втемную.

На восьмерной и девятерной играх безусловно вистуем при наличии верной взятки в козырях. Целесообразно вистование первым и при наличии вистов в трех мастях, так как вист невозвратный и поэтому за подсад на вистовании при двух вистующих отвечает второй игрок.

Если на шестерной или семерной игре вы спасовали из-за отсутствия хода или ориентации на розыгрыш всветлую, а второй вистующий ушел «за свои», целесообразно вернуть вист. На второй руке после первого паса при тех же назначениях стоит учесть, что первый вистующий не имеет хода или предпочитает розыгрыш всветлую. В этом случае, имея висты в трех мастях, можно объявить «вист» и в зависимости от ситуации производить розыгрыш всветлую или втемную.

Еще несколько слов о целесообразности пасования.

Если имеется хороший первый ход или достаточная сила руки на второй или третьей руке, пасовать целесообразно при слабом козыре или при явной (с вашей точки зрения) возможности подсада на вистах.

В заключение назовем некоторые расклады карт, неблагоприятные для играющего. Прежде всего, это распределения мастей у вистующих 3-0, 4-0, 5-0, 6-0 или даже 3-1, 4-1; наличие у одного из вистующих двух третьих дам или королей. С другой стороны, для вистующих неблагоприятны расклады с бланковыми Т, К, Д в масти козыря, со второй козырной дамой, двумя маленькими козырями.

2.5. Выбор между розыгрышем всветлую и втемную

Такой выбор возникает в случае, когда вистует только один из игроков (часто в ситуации, когда после объявления первым из вистующих «вист», второй, имея висты, должен определить оптимальную позицию).

Розыгрыш втемную может привести к совершенно неожиданным результатам — от подсада играющего при своей игре до подсада вистующих при четырех-пяти взятках на руках у играющего. Поэтому для нормально разложенных раскладов нет никаких оснований для отказа от игры всветлую.

Розыгрыш всветлую предпочтительнее:

— при сильном разыгрываемом козыре (типа Т, К, Д; трельяжа, марьяжа с фоской или даже Т, х, х) при пере-хватах в остальных мастях;

— при возвратном вистовании;

— при первом пасае и ренонсе в масти козыря.

Основанием для вистования втемную служат:

- ренонс или бланк в масти при козыре с перехватом;
- вторая дама в козырях при возможном заторговывании играющего;
- наличие хороших ходов при первом ходе играющего (не всегда, а с учетом дополнительных обстоятельств, указанных выше).

3. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ВИСТОВАНИЯ

3.1. Игра всветлую

Первый шаг вистования — разработка плана игры: открыв свои карты, вистующие определяют предполагаемые взятки играющего, оценивают возможный снос и решают, как они будут действовать. При очевидной своей игре никакого особого плана не требуется, и в принципе при обоюдном согласии розыгрыш можно не проводить. При наличии же альтернативных вариантов разработка плана нацелена на получение максимального количества взятков с учетом применения следующих приемов вистования.

3.1.1. Прорезка

Это наиболее распространенный из приемов вистования, позволяющий обесценить такие достаточно сильные системы карт играющего, как *Т, Д, В; К, В, х; К, Д, 10*.

Пример 1. Имеется расклад карт (*В* — играющий):

игрок А: П: 10, 9, 8, 7; Т: 10, 9; Б: 10, 9; Ч: 9, 8;

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

игрок С: П: К, В; Т: Т, Д; Б: Т, К, В; Ч: К, Д, 7.

Любой ход игрока *А* (при любом сносе у *В*) приводит к прорезке игрока *В*.

Существуют системы карт, прорезка которых не уменьшает, а наоборот, увеличивает количество взятков. Ярким примером служит система *Т, В, 10*. Нетрудно проверить (сделайте это!), что ее можно прорезать только в двух случаях:

- при наличии марьяжа с одной или двумя фосками слева от играющего;

- при наличии второго короля (дамы) слева от играющего. Приведем соответствующие примеры.

Пример 2. Имеется следующее распределение масти у игроков:

Вариант 1: 7, 8 (игрок А), Т, В, 10 (игрок В), К, Д, 9 (игрок С);

Вариант 2: К, 9, 7 (игрок А), Т, В, 10 (игрок В), Д, 8 (игрок С).

В обоих случаях прорезка игрока В осуществляется ходом с семерки.

Пример 3 (контрпример). При раскладе

Д, 8 (игрок А), Т, В, 10 (игрок В), К, 9, 7 (игрок С) прорезка игрока В нецелесообразна, потому что увеличивает на единицу количество взяток (проверьте это самостоятельно!).

Пример 4. Можно ли прорезать игрока В при следующем раскладе карт масти:

Д, 8, 9 (игрок А), К, В (игрок В), Т, 10, 7 (игрок С)?

Очевидно, прорезка невозможна.

Часто прорезка может быть осуществлена лишь при правильном ходе.

Пример 5. Имеется расклад

Д, В, 7 (игрок А), К, 10 (игрок В), Т, 9 (игрок С).

Здесь прорезку можно производить только дамой или валетом, но не семеркой (на нее игрок В положит десятку).

3.1.2. Забитие

Этот прием часто позволяет даже при сильных козырях играющего забить его старшие фигуры в другой масти при любом местоположении игроков. В нормально разложенном раскладе всегда забивается третья дама. Часто осуществляется забитие марьяжей и трельяжей.

Пример 1 (забитие третьей дамы). Козырь — пика, трефа и пика имеют расклад:

игрок А: П: К, 7; Т: Т, К, Д;

игрок В: П: 8; Т: 7, 8;

игрок С: П: Т, Д, В, 10, 9; Т: Д, В, 10.

Забитие осуществляется троекратным выходом игрока А в трефу. Отметим, что в данном случае забитие оказалось возможным лишь за счет первого хода вистующих.

Забитие может производиться и при своем ходе играющего.

Пример 2 (забитие трельяжа). Имеется расклад (играющий — А, козыри — бубна, в сносе — дама и валет пик):

игрок А: П: —; Т: Т, К; Б: Т, Д, В, 10, 9; Ч: К, Д, В;

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

игрок С: П: Т, В, 9, 8, 7; Т: 9; Б: —; Ч: Т, 9, 8, 7.

При любом ходе игрока А вистующие успевают забить трельяж в червах, даже при попытке игрока А разыграть козыря.

Забитие может совмещаться с прорезкой.

Пример 3. Имеется расклад в пиках и трефах (козыри — трефа):

игрок А: П: 8, 7; Т: 7;

игрок В: П: К, В, 10; Т: Т, К, Д, В, 10, 9, 8;

игрок С: П: Т, Д, 9; Т: —.

Прорезая семеркой пик, игрок А передает ход игроку С, который забирает вторую пику, а третью забивает на козырную семерку игрока А.

Существуют расклады, когда забитие может быть осуществлено после второго или третьего хода.

Пример 2. Имеется расклад (играющий — В, козыри — трефа, в сносе — король и девятка пик):

игрок А: П: Д, 8; Т: Т, 7; Б: 8, 7; Ч: К, Д, 10, 7;

игрок В: П: —; Т: К, Д, В, 10, 9, 8; Б: К, Д, В; Ч: Т;

игрок С: П: Т, В, 10, 7; Т: —; Б: Т, 10, 9; Ч: В, 9, 8.

Забитие трельяжа бубен осуществляется козырной семеркой. Для этого необходимо первым ходом обязательно отдать маленькую бубну, но не брать тузом, так как только на этого туза можно передать ход игроку С.

Встречается и так называемое «двухстороннее забитие», когда оба вистующих забивают старшие фигуры играющего.

3.1.3. Опережение в козырях и отбор козырей

Опережение в козырях возможно при наличии у играющего не более пяти козырей.

Пример 1. Имеется расклад (играющий — В, козыри — бубна, в сносе — десятка и девятка треф):

игрок А: П: В; Т: Т, К, Д, В; Б: 9, 8, 7; Ч: Т, 7;

игрок В: П: Т; Т: —; Б: Т, К, Д, В, 10; Ч: Д, В, 10, 9;

игрок С: П: К, Д, 10, 9, 8, 7; Т: 8, 7; Б: —; Ч: К, 8.

Игроку В для розыгрыша черв нужны два хода. Заходом в трефу игрок А доводит разницу в количестве козырей у игроков А и В до единицы. В результате ни одна из черв длинной масти игрока В не возьмет взятка.

Отметим, что в данном раскладе при первом ходе игрока В опережение в козырях уже невозможно.

Намного легче осуществляется опережение в козырях при четырех козырях взявшего прикуп.

При слабом козыре у играющего и сильном — у вистующих речь должна идти не об опережении в козырях, а об их отборе. Отбор козырей вистующие часто проводят при наличии у них таких систем карт, как К, Д; К, В, 10; Д, В, 10; Т, К; Т, Д, В.

Пример 2. Имеется расклад (играющий — В, козыри — черва, в сносе — дама и валет бубен):

игрок А: П: К, 7; Т: Д, 10, 7; Б: К, 7; Ч: К, В, 7;

игрок В: П: Т, В, 8; Т: Т, К, 9; Б: —; Ч: Т, 10, 9, 8;

игрок С: П: Д, 10, 9; Т: В, 8; Б: Т, 10, 9, 8; Ч: Д.

Чтобы не дать сыграть козырям игрока *B*, целесообразно пойти в козыря (с семерки). Если играющий возьмет эту взятку козырным тузом, то при любой его дальнейшей игре ход придет к игроку *A*. Откозыряв два раза, он заберет козыри играющего. В итоге у *B* — пять взяток.

Отметим, что в данной ситуации у игрока *B* при правильных ходах имеется возможность сыграть свою игру. Предлагаем вам самостоятельно найти их.

3.1.4. Сюркуп и принуждение к розыгрышу

Сюркуп — ход одного из вистующих в масть, которой нет как у играющего, так и у второго вистующего.

Пример 1. Имеется расклад (играющий — *B*, козыри — трефа, в сносе — семерка и восьмерка черв):

игрок *A*: П: *K*, 8, 7; Т: *Д*; Б: *K*, 8; Ч: Т, *K*, 10, 7;

игрок *B*: П: Т, *Д*, В; Т: Т, *K*, 10, 9, 7; Б: *Д*, 10; Ч: —;

игрок *C*: П: 10, 9; Т: В, 8; Б: Т, В, 9, 7; Ч: *Д*, В.

При своем ходе игроку *B* обеспечены семь взяток. Имея первый ход, игрок *A* сначала отбирает королем бубен, а затем передает ход на туза бубен игроку *C*. Последний снова заходит в бубну, делая сюркуп. В результате играющий вынужден забрать козырную даму тузом (или королем), второй валет треф даст теперь дополнительную взятку.

Принуждение к розыгрышу при вистовании имеет те же цели и способы реализации, как и при розыгрыше своих карт игроком, взявшим прикуп. Об этом мы подробно рассказали в предыдущей главе. Дополнительно отметим, что для принуждения к розыгрышу вистующие должны отдавать играющему его очевидные и безусловные взятки так, чтобы он не мог получить в результате хода дополнительную взятку. Системами, позволяющими отдать ход игроку, кроме хода в масть, отсутствующую у играющего, являются: бланковые тузы, марьяжи, трельяжи при наличии у игрока второго или третьего туза или ход в короля от системы *K*, *Д*, 10 (но не от *K*, *Д*, *x* при наличии у играющего Т, В, 10), ход в даму от третьей дамы с валетом при наличии у играющего туза, короля и фоски, ход в масть, разложившуюся пополам при наличии у играющего системы Т, *K*, *x*, *x*.

3.2. Игра втемную

Как мы уже отмечали, розыгрыш втемную возможен при двух вистующих или же при желании единственного вистующего играть втемную. Последнее часто означает, что вистующий имеет бланковые карты, ренонс в масти или фигуры в козырях.

Основное требование при розыгрыше втемную — согласовывать свои действия с партнером, подсчитывать вышедшие и оставшиеся на руках карты и строго соблюдать принятые правила, без выполнения которых вистование втемную просто бессмысленно. К изложению этих правил мы и переходим. Кстати, именно они нашли наибольшее отражение в преферансных шутках и поговорках (заповедях) (см. заключительный раздел). Отметим также, что все приемы вистования, описанные в предыдущих пунктах (прорезка, сюркуп и др.), используются и при розыгрыше втемную, однако здесь их применение затруднено из-за неполной ясности с раскладами мастей.

3.2.1. Правила хода

Основные правила хождения для вистующих втемную таковы (см. также преферанские заповеди):

— *под вистующего следует ходить со старшей фигуры в масти («под вистуза — с туза!»);*

— *под играющего — со слабой карты короткой масти или фоски («под игрока — с семака!»).*

Учет местоположения игрока учитывается следующим правилом:

— *выхоженную карту играющего надо перебивать следующей по старшинству или картой на один ранг выше, в противном случае — пропускать. На языке заповедей данное правило звучит так: «Валет — для дамы, дама — для туза!»*

Первый ход под играющего зависит от силы руки вистующего и выбранного им плана игры. Если решено осуществлять опережение в козырях, нужно ходить с сильной длинной масти (типа *Т, К, Д; К, Д, В, 10; Т, Д, В, х, х*) и получив взятку, продолжать ходы в эту же масть. При отсутствии хорошего хода и невозможности опережения в козырях целесообразнее ходить из-под третьего короля или дамы, из-под марьяжа, но не из-под туза.

Первый ход под вистующего производится старшей картой ряда:

— в самую длинную ровную масть, если вистуют оба;
— в ровную масть из двух-трех карт, если вас пригласили вистовать втемную.

Например, приемлемы ходы в *Т, К, х; К, Д, В; К, Д, 10*; в крайнем случае в *Д, В, х*.

Очень важно помнить: если вы пасовали, но вас пригласили вистовать втемную, нельзя ходить со своей длинной сильной масти, пока это не сделают вистующий или играющий. Вот соответствующая заповедь: «Взялся играть втемную — береги длинную масть!»

Стоит также не забывать, что наигрыш практически исключен при ходе в бланкового короля масти, где не было прикупки, или же в бланкового козырного короля.

Если нет абсолютно никакого хорошего хода, а вас пригласили играть втемную, то за все ответит вистующий: ходим в самую сильную карту короткой некозырной масти или же как рекомендует пословица: «Хода нет — ходи с бу-бен!»

3.2.2. Правила сноса

Во время розыгрыша очень важен правильный снос масти, идущей в козыря, и масти перехвата. Этот снос не только позволяет передать информацию второму вистующему, но и существенно влияет на план игры. Основные правила сноса таковы:

— при отсутствии козыря на первый ход в козыря или в масть, отсутствующую у вистующего, он сносит младшую карту своей длинной сильной масти (*показывает сильную масть*). При этом, естественно, нельзя сносить карту, которая может дать взятку («Взятку снес, без взятки остался!»), но при наличии мощной плотной системы типа *Т, К, Д, В* можно снести туза вместо валета, чтобы передать информацию партнеру;

— при втором ходе в отсутствующую масть нужно сносить карту короткой и слабой масти.

Отметим, что приведенные правила сноса относятся только к случаю двух вистующих. Приглашенный играть втемную, как мы недавно указывали, показать свою длинную масть не имеет права, пока игра не выявит ситуацию.

После показа сильных и слабых мастей на следующих ходах рекомендуем поступать при сносе так:

— сносить другие карты масти, показанной как сильная, игрок не имеет права, пока не станет известно, что она отсутствует у играющего;

— вистующий может снести любые карты масти, указанной как сильная другим вистующим, кроме туза: его сносят в последнюю очередь. Если же заранее известно, что такой масти у играющего нет, туза нужно сносить при первой же возможности.

В конце розыгрыша особенно важно соблюдать следующее правило:

— если у второго вистующего больше, чем у вас, карт той масти, которая идет играющему в козыря, вам нужно сносить старшие карты в ней. В результате все приемы в данной масти останутся у второго вистующего, что позволит ему на последних ходах, особенно в случае реализованного опережения в козырях, получить дополнительную взятку.

3.2.3. Расчет мастей

На первых двух-трех ходах, а иногда даже сразу после первого хода, вистующим удается произвести расчет мастей с целью определения длины и силы козыря играющего, оценки силы его руки и возможности подсада. Техника таких расчетов аналогична расчету мастей при розыгрыше распасов. Этому вопросу уделено существенное внимание в главе «Распасы», поэтому в данном пункте мы на нем не останавливаемся.

Описанные в данной главе правила и рекомендации составляют существенную часть «Свода законов преферанса», рожденного многолетней практикой многих поколений игроков и основанного на элементарных этических (джентльменских) нормах игры. Следование этим правилам не только поможет вам избежать множества обидных игровых промахов и даже серьезных ошибок, но и тоньше почувствовать интеллектуальный уровень преферанса и глубже проникнуть в его тонкости. Рассказанное же нами является лишь верхушкой айсберга, скрытого под толщей вод. Отметим в этой связи, что к вистованию относятся и ловля мизера, имеющая свои особенности и изложенная в следующей главе.

МИЗЕР

В разделе «Начала тактики...» мы подробно рассказали об оценке карты на мизере, об основных видах «дырок», вероятностях их ловли и удачной прикупки. Когда же вы решились на мизер и взяли прикуп, встают новые проблемы: снос и розыгрыш. Им и посвящена настоящая глава.

1. СНОС

1.1. «Чистый» мизер

Вам повезло — у вас «чистый» мизер. Здесь возможна только одна проблема — первый ход, если вы на 1-й руке. Рассмотрим несколько проблематичных ситуаций.

Пример 1. На 1-й руке имеем

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

Казалось бы, снос очевиден — Т, 8 черв, но нет хода. Поэтому нужно снести короля бубен, туза черв и зайти с восьмерки черв.

Ситуация усложнится, если вместо восьмерки будет черва покрупнее. В этом случае сносят обе червы, после чего остается угадать, с какой девятки пойти (ведь существуют расклады, когда оставшиеся 7 и В будут ловиться!) Например, если у игрока на второй руке следующая карта

П: К, Д, 10; Т: К, Д, 10; Б: Т, Д, 10, 8; Ч: —,
то мизер ловится при любом ходе.

Пример 2. Игрок на 1-й руке имеет карты:

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

В данном случае необходимо снести валета и короля в одной из мастей и выйти девятой этой масти.

1.2. «Нечистый» мизер

Это случай, когда после взятия прикупа при любом сносе у вас остаются одна или несколько «дырок». Как здесь осуществить оптимальный снос? Дадим некоторые рекомендации, основанные на вероятностных расчетах.

1.2.1. Стандартный снос

Совет 5. Если у вас три «дырки», целесообразно снести «дырки» с наибольшей вероятностью ловли (см. таблицы 7 и 8).

Совет 6. Если вы имеете бланковую восьмерку и четвертого туза, то на 1-й руке лучше оставить восьмерку (для хода), а на 2-й или 3-й руке — четвертого туза.

Совет 7. Если у вас две «слабые дырки» и одна «дырка» на возможные две взятки, лучше снести последнюю.

Совет 8. Имея две «дырки» с близкими вероятностями ловли, лучше снести «дырку» с более короткой мастью.

Пример 1. Имеем

П: 7, 10; Т: 7, 8, Д; Б: 7, 10, В; Ч: 7, 8, 9, Т.

Рекомендуем снести 10, В бубен.

Пример 2.

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

Рекомендуемый снос — Д, К черв.

Пример 3.

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

Рекомендуемый снос — 10, В бубен.

И последний совет: если вы играете в постоянной компании, целесообразно разнообразить снос, чтобы партнеры не могли с легкостью определить, что нужно ловить.

1.2.2. Нестандартный снос

Нестандартный снос преследует следующие цели:

— сыграть мизер, используя инертность мышления противников;

— минимизировать количество взяток при явно ловленном мизере.

Расскажем сейчас о сносе чистой масти с целью:

— последующего ренонса;

— подпорки «дырки».

Пример 1. После прикупа игрок имеет

П: 7, 9, Д; Т: 7, 8, Д; Б: 7, 8, 10; Ч: 7, 8, Т.

В данном случае, казалось бы, снос опять очевиден: туз черв и одна из дам, но какая? Слишком обидно не угадать! Поэтому предлагаем снести восьмерку и туза черв. После

определения расклада при отборе червы вы сможете снести «опасную» даму.

Это еще один пример на тему, что нужно почаще разнообразить снос, чтобы противникам было нелегко вас «вычислять».

Пример 2. После прикупа на чужом ходе игрок имеет
П: 7, 8, 9, 10, В; Т: 7, 8, 9, В; Б: 10, В, Т; Ч: —.

Это так называемый «паровоз» без перехватов (на пять-шесть взяток). Вероятность ловли десятки бубен больше 70%. Советуем оставить в бубнах десятку и валета, а снести туза бубен и одну карту из чистой масти. Тогда появляется большая вероятность выдаться на валета бубен после приема на десятку, т. е. отделаться одной взяткой.

1.2.3. Странный снос

В некоторых случаях делается не совсем обычный снос, например, сносится «дырка» с меньшей вероятностью ловли, а оставляется с большей. Это мотивируется следующими соображениями:

- небольшим количеством взяток на мизере (две-три), если все же поймают;

- желанием запутать противников;

- получена информация о ловле маленькой «дырки» (вы случайно подсмотрели карты противников или один из них неосторожной фразой определил свою карту, вы учли ход торга и др.);

- у противников большой выбор ловли ваших «дырок».

Пример 1. После прикупа игрок имеет

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

По логике нужно снести два туза, но тут применимы приведенные выше соображения: взятку (если угадают) всего две, в худшем случае три, а у противников три варианта ловли с предпочтением ловли трэф. Мы советуем попытаться запутать партнеров.

Когда речь идет о четырех и более взятках, советуем быть осторожнее. Здесь вопрос психологии и знания партнеров выступает на первое место. Если вы уверены в себе — дерзайте!

2. ЛОВЛЯ МИЗЕРА

Цель ловли мизера, казалось бы, очевидна — дать как можно больше взяток играющему, но это не всегда так. Встречаются ситуации, когда можно дать либо одну верную взятку, либо несколько взяток, но в то же время во втором случае есть шанс не поймать мизер из-за неочевидного сно-

са и неверной игры. Таким образом, возникает проблема выбора — «синица в руках или журавль в небе».

Решение этой проблемы во многом зависит от положения играющих в пуле. Если игрок, объявивший мизер, много выигрывает, а вистующие, соответственно, проигрывают, им хочется дать играющему побольше взяток и тем самым улучшить свое положение в пуле. Если же положение игроков равное, лучше дать верную взятку, чем вообще упустить мизер. Итак, все зависит от характера вистующих, их установки на игру.

Рассмотрим методику ловли стандартных «дырок».

2.1. Методика ловли стандартных «дырок»

Для удобства введем несколько иную, чем ранее, классификацию «дырок»:

1. 7, 8, 9, T;

2. 7, 8, x; 7, 8, x, x; 7, 8, x, x, x, где x — карты старше валеа;

3. 7, x; 7, x, x; 7, x, x, x, где x — карты старше девятки;

4. x; x, x; x, x, x, где x — карты старше семерки.

Заметим сразу, что расклады, при которых ловятся эти «дырки», в большинстве случаев приведены в таблицах 7 и 8, поэтому говорить о ловленных раскладах здесь более не будем.

Итак, как ловить названные «дырки».

2.1.1. «Дырка» 7, 8, 9, T

Ясно, что четвертый туз ловится при четырех картах данной масти на одной руке. Ловля заключается в последовательном выхаживании в масть «дырки». Отбор других мастей при этом можно не проводить (при отсутствии других «дырок»), т. к. все равно получается только одна взятка на мизере.

2.1.2. «Дырки» 7, 8, x; 7, 8, x, x; 7, 8, x, x, x

Здесь стоит выделить «дырку» вида 7, 8, x, x. Это «дырки» 7, 8, D, K; 7, 8, D, T; 7, 8, K, T. Они примечательны тем, что могут дать две взятки в случае наличия четырех карт этой масти на одной руке.

Ловятся названные «дырки» следующим образом: отбирают и сносят чистые масти, чтобы лишить играющего последующей прямой отдачи и четырехкратным выходом разыгрывают ловленную масть.

Пример 1. Имеется расклад карт:

1-я рука — П: Д, Т; Т: 9, 10, Т; Б: 10, Т; Ч: 9, Д;
 2-я рука — П: 7, 9, 10; Т: 7, 8, Д, К; Б: 7, 9; Ч: 7
 (К, Т в сносе)
 3-я рука — П: 8, В, К; Т: —; Б: 8, В, Д, К; Ч: 8,
 10, В.

Мизер играется на 2-й руке.

Розыгрыш проходил следующим образом (* означает взятку):

№ хода	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука
1	П: Т*	П: 10	П: К	
2	П: Д*	П: 9	П: В	
3	Б: Т*	Б: 9	Б: К	
4	Б: 10	Б: 7	Б: 8	
5	Ч: Д*	Ч: 7	Ч: В	
6 —	Т: 9*	Т: 8	П: 8	
7	Т: 10	Т: Д*	Ч: 10	
8		Т: К*	Ч: 8	Т: В
9		Т: 7	Б: Д	Т: Т*
10	Ч: 9	П: 7	Б: В	

Обратим внимание на два момента:

1) третья пика на 3-й руке не отбирается, а сносится при первом ходе в трефу. Если ее отобрать, то будет всего одна взятка (разберите сами!).

2) на седьмом ходе играющий мог не перехватывать 10 треф, а тогда нужно было бы сыграть 1-й руке так: туз, валет треф. Опять получилось бы две взятки, т. к. у играющего остается отыгранная семерка пик.

Если при названных «дырках» у кого-либо из вистующих нет четырех карт данной масти, а имеются только три на 3-й руке, то одна взятка дается простой прорезкой.

Есть еще один вариант, когда имеются три маленькие карты в ловленной масти на одной руке (любой). Тогда оставшаяся старшая карта на другой руке сносится, а затем разыгрываются три маленькие. При отсутствии сноса и во всех оставшихся случаях расклада карт рассматриваемые «дырки» не ловятся.

Обратимся теперь к системе 7, 8, х. Это «дырки»

7, 8, Д; 7, 8, К; 7, 8, Т

Как мы уже говорили, ловленные расклады приведены в таблицах 7 и 8. Наиболее сложные случаи, когда одна или две старших карты находятся на руке справа от играющего. Здесь возможны три случая, когда на 1-й руке:

*старший бланк;
старшая и маленькая карты;
две старших карты.*

Напомним, что мы всегда в данной главе говорим о ловленных раскладах.

В первом и третьем случаях одну или две старшие карты сносят на какой-либо чистой масти, затем ход передают на руку слева от играющего и разыгрывают маленькие карты — в итоге одна взятка.

Во втором случае старшая карта на руке справа проносится и проводится подрезка с маленькой карты — опять одна взятка.

Пример 2. Имеется расклад карт:

1-я рука — П: В, К; Т: 9, К; Б: 8, В; Ч: 8, 10, В, К;

2-я рука — П: 7, 9, 10; Т: 7, 8, Д; Б: 7, 9 (Т в сносе);
Ч: 7, 9 (Т в сносе)

3-я рука — П: 8, Д, Т; Т: 10, В, Т; Б: 10, Д, К; Ч: Д.
Мизер играет на 2-й руке.

Розыгрыш проходил следующим образом (* означает взятку):

№ хода	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	П: К*	П: 10	П: Д		
2	П: В	П: 9	П: Т*		
3			П: 8*	Т: К	П: 7
4			Б: 10	Б: В*	Б: 9
5	Т: 9	Т: 8	Т: Т*		
6			Т: В	Ч: В	Т: Д*
7		Т: 7	Т: 10*	Ч: 10	

В итоге — одна взятка.

Система 7, 8, Д, К, Т ловится только в том случае, когда у вистующих три карты на одной руке, троекратным выходом в данную масть.

2.1.3. «Дырки» 7, х; 7, х, х; 7, х, х, х

Система 7, х (7, 10; 7, В; 7, Д; ..) ловится просто. Если у вистующих карты данной масти на одной руке, то последовательно ходят с восьмерки, девятки — в итоге одна

взятка на мизере. Если масть разложилась и есть старшие карты на руке справа, то они проносятся, ход передается на руку справа и делается прорезка с маленькой карты (часто в этом случае пронос и не нужен). Опять получится одна взятка.

При системах 7, х, х (7, 10, В; 7, 10, Д; 7, В, Д, ...) возможны две взятки на мизере. Приведем пример.

Пример 1. Имеется расклад карт:

1-я рука — П: 10, Д, Т; Т: К; Б: В, К; Ч: 8, 9, 10, Д;

2-я рука — П: 7, 8, 9; Т: 7, 10, В; Б: 7, 8, 9;

Ч: 7 (К и Т в сносе);

3-я рука — П: В, К; Т: 8, 9, Д, Т; Б: 10, Д, Т; Ч: В.
Мизер играет на 2-й руке.

Розыгрыш проходил следующим образом (* означает взятку):

№ хода	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Б: К	Б: 9	Б: Т*		
2			Б: Д*	Б: В	Б: 8
3			Б: 10*	Т: К	Б: 7
4			П: К*	П: Д	П: 9
5			П: В*	П: 10	П: 8
6			Ч: В*	Ч: 10	Т: 7
7			Т: 9	П: Т	?

Если 2-я рука перехватывает, то будет вынуждена отбирать еще одну взятку. Если не перехватывает, то вистующим нужно сыграть так: дама треф, а затем восьмерка — опять получится две взятки.

Система 7, х, х, х (7, 10, В, Д; 7, 10, Д, Т; 7, В, Д, К; ...) ловится аналогично предыдущей системе.

2.1.4. «Дырки» х; х, х; х, х, х (8; 8, 9; 8, 9, 10; ...)

В отличие от предыдущих «дырок» в данном случае можно получить большее число взяток (от одной до шести). Здесь все зависит от хода, расклада и наличия (или отсутствия) перехвата. Можно предложить три способа ловли данных «дырок»:

- *полный отбор;*
- *неполный отбор;*
- *параллельный снос.*

Способ полного отбора заключается в отборе карт чистых мастей играющего с максимальным использованием проноса других берущих мастей у вистующих, чтобы после взятия на «дырку» играющий получил все оставшиеся взятки в отыгранных мастях.

Пример 1. Имеется расклад карт:

1-я рука — П: 8, 9, 10, Д, Т; Т: К; Б: Д, Т; Ч: 10, В;

2-я рука — П: В, К; Т: 10, Д, Т; Б: 8, 10; Ч: 7, 9, Д;

3-я рука — П: 7; Т: 7, 8, 9, В; Б: 7, 9, В, К; Ч: 8.

Мизер играет на 3-й руке, в сноте король и туз черв.

Розыгрыш проходил следующим образом (* означает взятку):

№ п/п	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука
1	Т: К	Т: Т*	Т: В	
2		Т: Д*	Т: 9	Ч: 10
3		Т: 10*	Т: 8	Ч: В
4		Б: 8	Б: К	Б: Т*
5	Б: Д*	Б: 10	Б: В	
6	П: 10	П: В*	П: 7	
7		Ч: 7	Ч: 8*	П: Д

Остальные взятки — у играющего, всего их четыре. Отметим, что на четвертом ходе была попытка перехвата.

Неполный отбор. Встречаются ситуации, когда полный отбор нецелесообразен, потому что после него остаются только «дырка» или же две взятки. В данной ситуации нужно рассмотреть возможность принуждения играющего к розыгрышу неплотной масти типа 7, 9, В.

Пример 2. Имеется расклад карт

1-я рука — П: 7, 9, В; Т: 7; Б: 7, 9, В, К; Ч: 8, 9;

2-я рука — П: В, К; Т: В, Д; Б: 8, 10, Д, Т; Ч: 10, В,

3-я рука — П: 10, Д, Т; 8, 9, 10, К; Б: —; Ч: 7, К, Т.

Мизер играет на 1-й руке, в сноте дама черв и туз трэф.

Нетрудно заметить, что если вистующие будут играть на полный отбор, они дадут играющему максимум одну взятку. Предложим другой вариант.

№ хода	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Ч: 8	Ч: 10	Ч: Т*		
2			П: Т*	П: В	П: К
3			П: Д*	П: 9	П: В
4			П: 10*	П: 7	Ч: В
5			Т: К*	Т: 7	Т: Д
6			Ч: 7	Ч: 9*	Т: В

Получив взятку в червах, играющий, пытаясь выдаться в бубну, возьмет, как минимум, еще две взятки.

Параллельный снос заключается в использовании ренонса у играющего и одного из вистующих, когда играющий не успевает снести полностью свою «дырку».

Пример 3. Имеется расклад карт

1-я рука — П: 8, 9, 10; Т: 7, 9; Б: 7, 9, В; Ч: 7, 9;

2-я рука — П: В, Д, К; Т: 10, Д; Б: 10, Д; Ч: 8, Д, Т;

3-я рука — П: 7, Т; Т: 8, В, К; Б: 8, К, Т; Ч: 10, К.

Мизер играется на 1-й руке, в сносе туз трэф и туз черв.

При своем ходе и только одним сносе в бубнах кажется, что мизер чистый. Однако это не так.

Розыгрыш проходил следующим образом (* означает взятку):

№ хода	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	П: 9	П: К	П: Т*		
2			Т: К*	Т: 9	Т: Д
3			Т: В*	Т: 7	Т: 10
4			Ч: К*	Ч: 9	Ч: Д
5			Ч: 10*	Ч: 7	Ч: 8
6			Б: Т*	Б: В	Б: Д
7			Б: К*	Б: 9	Б: 10
8			Б: 8*	Б: 7	П: Д
9			Т: 8*	П: 10	П: В
10			П: 7	П: 8*	Ч: Т

Как видим, одна пика проносится на восьмом ходу на бубнах, а на девятом ходу при обоюдном ренонсе проносит-

ся вторая пика, а у играющего еще остается берущая пика, которую он и получает.

2.2. «Паровоз»

Рассмотрев ловлю «дырок» последнего типа, нельзя ничего не сказать о «паровозе», ведь именно при таких «дырках» он чаще всего и возникает. При «паровозе» и очевидном сносе задача вистующих — не допустить перехвата хода играющим, если принято решение дать взятку побольше. Если же определение сноса проблематично, то возможно «джентльменское» соглашение: вистующие предлагают играющему без розыгрыша записать в гору за две взятки (а может быть за одну или за три — в зависимости от ситуации). Соглашаться на это или отказаться — дело играющего.

Пример 1. Мизер играется на 2-й руке с картами

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

После сноса может остаться одна из девяток (бубен или черв). Вероятность угадывания — 50%. По раскладу обе девятки ловятся. Возникает дилемма: дать пять-шесть взятки или выпустить «чистым». Здесь возможно «джентльменское» соглашение, так как вистующим страшно не угадать снос, а играющему не хочется получить пять-шесть взятки, что сразу определит его пулю. При двух же взятках можно в будущем еще и поборотся.

РАСПАСЫ

Как мы уже упоминали выше, распасы — это игра «не брать взятки» для всех игроков (в отличие от мизера, где взятки не должен брать объявивший игру). Правила здесь очень простые: козырей нет, ходить нужно по масти, нет масти — бросать любую карту. Казалось бы, никаких проблем нет: чтобы брать как можно меньше взятки, под карту партнера нужно класть меньшую, а если нет масти — другую самую большую. Увы, это не совсем так. И слава богу, иначе преферанс стал бы значительно менее интересен.

Стоимость распасов очень велика, поэтому и говорят: «Тот, кто хорошо играет распасы, в конечном счете выигрывает». Редкая пуля обходится без серьезной серии распасов, а иногда из них просто невозможно выбраться.

Проблеме розыгрыша распасов следует уделить достаточно пристальное внимание еще и потому, что их наличие является единственным принципиальным отличием преферанса от таких карточных игр, как Бридж, Вист или Винт. С другой стороны, кажущаяся простота распасов может создать впечатление их малой значимости для игры и отпугнуть истинных ценителей. Все эти вопросы заслуживают, на наш взгляд, серьезного обсуждения.

Авторы не берут на себя смелость утверждать, что в данной главе полностью раскрыли проблемы распасов и указали все оптимальные варианты игры и подсчета карт партнеров. К тому же, как известно, «нельзя объять необъятное». И все же некоторые попытки в этом направлении нами сделаны. Понимание остальных проблем придет к читателю в процессе игры, особенно с учетом конкретной ситуации, манеры игры партнеров и их психологического склада.

1. ПРАВИЛА РОЗЫГРЫША РАСПАСОВ

Распас — единственная игра, отличающаяся преферансом втроем от преферанса вчетвером. Это сразу следует из общих правил игры, изложенных в первой главе. Напомним их еще раз.

При игре распаса втроем открывается первая карта прикупа, указывающая масть, в которую следует ходить заходящему игроку и всем следующим, если у них такая масть есть. Достоинство карты прикупа не учитывается, взятку берет игрок, выложивший старшую карту данной масти. Если масти нет, игроки сбрасывают любую другую карту. Полностью аналогично разыгрывается вторая карта прикупа.

После розыгрыша прикупа ход делает игрок на первой руке. В дальнейшем игра идет по обычным правилам, т. е. следующий ход делает тот, кто взял взятку.

При игре вчетвером в розыгрыше участвует и сдатчик. Порядок ходов здесь тот же, что и в игре втроем, но открытая из прикупа карта участвует в розыгрыше и если берет взятку, эта взятка считается за сдатчиком.

После розыгрыша распаса раздача переходит к следующему игроку (скользящая сдача).

Запись результатов распасов производится только в гору: первый распас — по 2 очка за каждую взятку, если следующая игра тоже распас — по 4 очка за взятку. Распасы, следующие подряд после первых двух, считаются третьими, а цена взятки на них — 6 очков в гору (в некоторых компаниях — 8). Если игрок или сдатчик не взяли ни одной взятки, они считаются «чистыми» и списывают с горы стоимость двух взяток.

Распас можно перебить игрой, не ниже семерной (иногда, по договоренности, не ниже восьмерной), т. е. если игрок не хочет играть второй или третий распас, он обязан сыграть как минимум семерную игру. Несыгранная игра оставляет тот же распас, что и до нее, но раздача переходит к следующему партнеру. В случае удачного перебития следующая серия распасов начинается с первого. В Ленинградке сыгранный или несыгранный мизера распасы не перебивают (чтобы не нарушать динамику игры), раздача также скользящая.

Различные варианты Ленинградки предполагают некоторое различие в правилах распасовки, например:

- порядок распасов — 1-е, 2-е, 3-и, 3-и, 3-и, 3-и, 2-е, 1-е, 2-е, 3-и и т. д.;
- сыгранный мизер перебивает распас;
- сдатчик для данной серии распасов не меняется.

Естественно, что стратегия игры несколько меняется, но читателю уже нетрудно будет перенести на эти случаи все сказанное далее.

2. СТОИМОСТЬ РАСПАСА И ЕГО ПЕРЕБИТИЯ

Для наглядности дальнейшего изложения приведем таблицу стоимости взяток в вистах для третьего распаса (6 очков в гору за каждую взятку) при игре втроем и вчетвером.

Таблица № 13

Количество взяток	«Чистых» нет		«Чистый» 1 игрок		«Чистых» двое	
	втроем	вчетвером	втроем	вчетвером	втроем	вчетвером
0	—	—	280	240	240	210
1	140	90	100	60	—	30
2	80	30	40	0	—	—30
3	20	—30	—20	—60	—	—90
4	—40	—90	—80	—120	—	—150
5	—100	—150	—140	—180	—	—210
6	—160	—210	—200	—240	—	—270
7	—220	—270	—260	—300	—	—330
8	—280	—	—320	—360	—	—390
9	—	—	—380	—	—	—450
10	—	—	—	—	—480	—

Прочерками в таблице отмечены невозможные ситуации. Например, если игрок на первой руке взял девять взяток, то кто-то обязательно должен быть «чистым», а при игре вчетвером «чистым» не может быть только один игрок.

Если же при игре вчетвером вы взяли десять взяток, то вас ожидает не только памятник в родной деревне, но и — 540 вистов, а три ваших партнера будут «чистыми» и выиграют по 180 вистов каждый.

Приведем теперь стоимости некоторых сыгранных и несыгранных игр, чаще всего возникающих при перебитии распасов.

Игра втроем	Стоимость	Игра вчетвером	Стоимость
Сыгранный мизер	+133,3	Сыгранный мизер	+150
Сыгранная 7-я	+29,3	Сыгранная 7-я	+36
Сыгранная 8-я	+56	Сыгранная 8-я	+66
Сыгранная 9-я	+90,6	Сыгранная 9-я	+104
Семерная без 1-й	-101,3	Семерная без 1-й	-116
Семерная без 2-х	-178,6	Семерная без 2-х	-208
Семерная без 3-х	-256	Семерная без 3-х	-300
Семерная без 4-х	-333,3	Семерная без 4-х	-392

Теперь, думаем, каждый видит: распас — очень дорогая игра.

Анализ приведенных таблиц наводит на размышления об отличиях распаса втроем и вчетвером.

Во-первых, уже то, что сдатчик может взять максимум две взятки, а часто оказывается «чистым» (совершенно без борьбы, что особенно противно), говорит о том, что распас втроем безусловно справедливее распаса вчетвером. Кроме того, при игре втроем у всех равные возможности.

Во-вторых, из таблиц видно, что стоимость распаса вчетвером примерно на одну лишнюю взятку отличается от стоимости распаса втроем, т. е. играя вчетвером, вы должны рассчитывать на то, что хотя бы одну свою взятку отдадите сдатчику (что, естественно, не всегда возможно).

Из сказанного можно сделать следующий вывод:

Совет 9. При возможности выбора и прочих равных условиях выбирайте распас чаще при игре втроем, чем при игре вчетвером.

Тем не менее, игра вчетвером более распространена (и приятна — каждому мечтается побыть на распасе сдающим), а шансы игроков несколько уравниваются тем, что раздача после розыгрыша распаса скользкая.

Существуют следующие очевидные соглашения при розыгрыше распаса вчетвером:

Совет 10. Дайте взятку сдатчику. Даже если карты не очень позволяют сделать это, все равно отдайте — это будет выглядеть, по крайней мере, благородно. В противном случае будьте готовы хладнокровно выслушать не всегда лестные для вас замечания партнеров.

Совет 11. Если первый выход сдатчика оказался с маленькой карты, наберитесь мужества (даже если вы на первой руке) и пробейте старшей картой. Всегда существует вероятность, что следующий ход сдатчика окажется снова в эту масть (часто именно так и бывает), и благодаря вам он получит взятку.

Например, имея на руках 7 и Т в одной масти, в случае выхода девятки той же масти не раздумывая бейте ее тузом — все равно вы на него возьмете. Зато если следующая карта из прикупа будет той же масти, взятку наверняка получит сдатчик. Даже если у вас на первой руке 7 и Д, бейте дамой. Возможно, остальные ее перебьют из тех же соображений.

3. ПРОГНОЗ РЕЗУЛЬТАТА РАСПАСА

После раздачи карт для принятия верного решения о том, играть или нет распас, всегда нужно сделать прогноз — примерно оценить количество взяток, которые вы не сможете не взять на распасе. Такой прогноз необходим постоянно, если вы на первой руке или игроки перед вами спасовали, независимо от того, была предыдущая игра распасом или нет. Хорошо, если такой прогноз войдет в привычку, тем более, что он в сущности не так уж и сложен.

Следует также учесть, что оценки количества взяток для распаса и для мизера принципиально отличаются — распас оценивается слабее, все-таки вы, в отличие от мизера, будете играть втемную (надеемся, что противники не играют «на лапу»). Оценка ваших карт — это прогноз результата распаса примерно для среднего по сложности расклада. Чаще всего таким он и бывает, хотя встречаются ситуации, когда оценка взяток колебалась от 0 до 1, а в результате получилось шесть или семь взяток. Тут уж ничего не поделаешь — «расклад-с». В сущности оценка зависит от конкретной пули, от того, как складывается для вас игра: если неудачно («непруха»), оценивайте по максимуму — не будет разочарования; если нормально — оценивайте усредненно.

Дадим теперь некоторые советы, как проводить прогноз.

3.1. Оценка длинной масти

Длинной считается масть, имеющая не менее четырех карт. Если длинная масть начинается с 7, 8, с 7, 9 или даже с 7, 10, то она считается на распасах чистой, т. е. при ее розыгрыше вы, возможно, не получите взятку. Конечно, неприятно, если вас «режут» под 7, 10, но мы ведь говорим об оценке, а не о реальном течении розыгрыша. Такие ва-

рианты, как 7, 9, К, Т или 7, 10, Д, Т, тоже условно могут считаться чистыми — мы ведь оптимисты!

Для пяти и более карт длинной масти проблем вообще нет: оценка взяток — 0, если уж совсем осторожно — 1.

Масть из четырех карт, начинающаяся с 8, 9 или 8, 10, также условно можно оценивать как чистую — вероятность этого довольно велика. Если же в такой масти пять и более карт, то лучше в этом случае вообще попытаться перебить распас, т. к. почти в половине случаев вам дадут в этой масти не меньше четырех взяток («зачехлят»). Впрочем, если у вас есть перехват в другой масти, то «чехла» можно избежать, и оценка будет равна 1.

Если длинная масть начинается с 7, В или 8, В, оценка количества взяток — 1. В остальных случаях оценка равна 2. Не надо пугаться таких карт, как В, Д, К, Т — при правильной игре они обычно дают не более двух взяток.

Нельзя не сказать о порядке розыгрыша длинной масти. Один из основных законов распасов — *«не трогай длинную масть»*. Как и всем законам, ему надо следовать с умом. В частности, это относится к таким системам карт, как Т, К, Д, В или Т, К, Д, В, 10.

3.2. Оценка короткой масти

Для бланков от 7 до 10 оценка количества взяток — 0, для остальных — оценка 1.

Для двух карт — 7, 8; 7, 9; 7, 10; 7, В; 8, 9; 8, 10; 8, В; 9, 10 — оценка 0 (для 7, В; 8, В; 9, 10 лучше 0,5).

Для систем из двух карт К, Т; Д, Т; Д, К оценка взяток — 2, для остальных пар карт — оценка 1.

Три карты в общем случае оценивать не будем — скучно! Попробуйте сами сделать это, но учтите следующее: третья карта более чем в половине случаев не разыгрывается, поэтому оценку можно проводить по двум младшим картам, со сдвигом на одну карту к старшим, прибавляя к оценке 0,5, а в сомнительных случаях прибавляя 1.

Оцените следующие три карты: 7, 9, К; 8, В, Т; 10, В, Д; 9, 10, Т; В, Д, Т.

Наша оценка — 0, 1, 1, 1, 2.

3.3. Общая оценка

Найдем сумму оценок по всем мастям. Если игроков четверо и вам везет, можете вычесть отсюда единицу в счет сдатчика. Если у вас нет масти, тоже можно вычесть единицу (а лучше 0,5). Если вам нужен перехват в той же масти, где оценка 0, прибавьте 1. Это приблизительно и будет общей оценкой ваших карт.

В свете сказанного выше может сложиться впечатление, что распасы нужно играть с калькулятором. На самом деле это, конечно, не так. Надо внимательно посмотреть карты (свои!) и оценить их с позиций идей, высказанных в настоящем разделе. В реальной игре оценка делается интуитивно, и никто никаких особо сложных подсчетов не производит (просто не успевает). Но интуиция основана на знании изложенных здесь фактов и практическом опыте.

4. ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ О РАСПАСЕ

После начала распасов, когда следующей игрой может стать второй или третий распас, а перебить его можно лишь семерной (или выше) игрой, очень важным становится вопрос о принятии оптимального решения — пасовать или пытаться сыграть игру. Часто бывает так, что неверное решение может определить судьбу всей дальнейшей игры, и тут дело даже не только в том, что стоимость плохо сыгранной игры или распаса достаточно велика (выше, чем стоимость средней ошибки в обычной игре), но и в том, что неправильный выбор может оказать очень сильное влияние на динамику пули: не угадано удачное перебитие — ужасные, неперебиваемые распасы до окончательного проигрыша; угаданное удачное перебитие — прекрасная игра в будущем; угаданные распасы — и хорошие распасы дальше.

Нужно также учесть, что неправильный выбор оказывает очень сильное психологическое воздействие на игрока, выбивает его на некоторое время из привычной колеи, а так как следующей игрой опять может быть распас, то...

Проблема выбора может оказаться и достаточно приятной — выбор между распасом и мизером или между распасом и «железной» игрой, хотя и в этом случае он должен быть правильным.

Большое значение для принятия решения имеет ориентация игрока на распас. Если ваше положение в пуле весьма неприятное, то чаще всего вы ориентируетесь именно на распас. В принципе это правильно — удачная серия распасов может сильно поправить положение. Самый простой совет — не увлекайтесь, выбирайте распас только в действительно сомнительных ситуациях либо когда выбор не имеет особого значения. Вместе с тем, обычно результат чрезмерной ориентации бывает обратным — ваше положение может с каждым разом еще более ухудшиться. К сожалению, давать такие советы гораздо легче, чем следовать им!

В дальнейшем мы рассмотрим в основном третий распас при игре вчетвером как наиболее опасный и часто встречающийся. Для второго распаса рассуждения аналогичны. При игре втроем следует учесть, что можно взять на одну взят-

ку больше, чем при игре вчетвером, и ситуация будет примерно той же.

4.1. Решение при мизере

Если вы на третьей руке и имеете мизер, а противники уже спасовали, то безусловно следует играть распас, в том числе второй и третий. Комментарии излишни — все видно из таблиц 13 и 14. Другое дело, если вы на второй или первой руке. В этом случае нет никакой гарантии, что остальные тоже спасуют, тем более, что у них, безусловно, сильная карта. Играйте мизер — уж лучше синица в руках!

Если у вас двухмастный мизер с тузами, королями и без восьмерок, то у партнеров хорошая игра маловероятна и поэтому распас вполне возможен. В этом случае целесообразно объявить распас.

Часто бывает так, что на распасе у вас «железная» взятка, но мизер тем не менее может быть чистым, например, когда имеются три чистые масти и крупный бланк в четвертой. Карта прикупная, целесообразно играть мизер. Исключение составляет лишь третий распас при игре втроем: здесь одна взятка дает +140 вистов, а сыгранный мизер — лишь +133.

Если же у вас нет какой-либо масти, лучше не рисковать — мизер проблематичен, зато есть хороший шанс выйти чистым, ведь вполне возможен выход в отсутствующую масть, и вы пронесете свой бланк.

Обратите внимание еще на один момент. В варианте преферанса, когда мизер не перебивает распасы, на мизере можно рисковать в несколько большей степени, если вы хотите продлить распас, но чувствуете, что его наверняка кто-то перебьет.

Пример 1. Игрок на третьей руке имеет следующие карты:

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

Все партнеры спасовали.

Если это не третий распас втроем, мы советуем заказать мизер. На распасе наверняка дадут одну взятку, а вероятность прикупить свою карту в данной ситуации — 88% (см. таблицу 5).

Но, как мы знаем, всякое случается, поэтому осторожные игроки скорее всего будут пасовать.

Пример 2. Имеем

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

При такой карте вероятность прикупки (76%) меньше, чем вероятность того, что три карты окажутся на одной руке (79% при пяти козырях). На три карты обычно страху-

ются, поэтому целесообразнее играть распас, тем более, что есть пронос на бубнах.

4.2. Решение при «железной» игре

Если у вас на руках «железная» семерная и в то же время неплохой распас, обратите внимание на то, что выигрыш при семерной — +36 вистов, а если на распасе вы возьмете две взятки (для игры втроем — три), то получите почти то же самое. В данном случае ваш выбор целиком зависит от ориентации, желая играть распас.

В любом случае, если есть шанс остаться чистым — играйте распас.

4.3. Решение при плохой карте

Рассмотрим самый неприятный момент — у вас на руках нет семерной, и распас кажется очень плохим, что случается довольно часто. Когда у вас «непруха», то кажется, что такая карта идет постоянно. Тут иногда помогают смена колоды, сложные замесы, плач, ругательства или не помогает ничего. В принципе нет ничего особенного в том, чтобы иногда взять больше пяти взятков на распасе или сесть без двух или без трех на семерной. Главное, чтобы это случалось как можно реже. Но еще важнее остаться при этом в форме. В конце концов эту пулю вы можете и проиграть. Не все же время выигрывать — потеряете партнеров!

Часто приходится слышать от взявшего семь взятков на распасах: «Хорошо, что не перебивал, был бы без четырех»; или от того, кто сел без трех: «Слава Богу, что без трех, на распасах вообще все были мои». Конечно, такие утверждения никого обмануть не могут, но обычно к ним относятся довольно сочувственно. И неудивительно — игрок не сломался, несмотря на «непруху», а продолжает бороться. Играть с ним намного приятнее, чем с «покойником», который — ни на что уже не реагирует. Преферанс вообще игра сильных людей, слабые здесь очень долго не задерживаются. Если вам случалось просидеть двое суток за карточным столом, отвлекаясь только на чай и кофе, то вы поймете нас. Впрочем, мы отвлеклись.

Итак, как же все-таки решить, играть распас или попытаться его перебить? Ничего сложного здесь нет — надо только верно оценить карту, подсчитать, посмотреть в таблице или вспомнить, что выгодно.

Покажем примерное соответствие между плохим распасом и несыгранными заказами.

Третий распас при игре вчетвером

Семь без одной	↔	4—5 взяток на распасе
Семь без двух	↔	6 взяток на распасе
Семь без трех	↔	7—8 взяток на распасе
Семь без четырех	↔	8—9 взяток на распасе

Третий распас при игре втроем

Семь без одной	↔	5 взяток на распасе
Семь без двух	↔	6—7 взяток на распасе
Семь без трех	↔	8 взяток на распасе
Семь без четырех	↔	8—9 взяток на распасе

Второй распас при игре вчетвером

Семь без одной	↔	5—6 взяток на распасе
Семь без двух	↔	7—8 взяток на распасе
Семь без трех	↔	9 взяток на распасе

Второй распас при игре втроем

Семь без одной	↔	6 взяток на распасе
Семь без двух	↔	8 взяток на распасе
Семь без трех	↔	9 взяток на распасе

Выбирайте! Как говорил Швейк, «тяжелый это будет выбор». Вот наше мнение:

Совет 12. Если карта прикупная, можно попытаться перебить распас. Если же нет — лучше и не пробовать, распас может оказаться не таким уж и плохим.

Как правило, распас бывает плохим, когда вы этого ждете. Многое зависит от вашей интуиции, от того, насколько вы чувствуете прикуп. За время пули вам не раз представится возможность ее проверить. Если же прикуп не чувствуется, не расстраивайтесь — просто сегодня «непруха». Действуйте разумно и много не проиграете.

Приведем несколько примеров.

Пример 1. На руках

П: 9, В, Т; Т: В, Д, К; Б: К; Ч: 9, 10, К.

Сами видите, тяжелая карта для распаса. Оценка количества взяток — около шести, а при плохом раскладе и все девять. С другой стороны, на игре без прикупа может быть только три взятки. Хотя карта и прикупная, рассчитывать прикупить больше одной или двух взяток не имеет смысла. Таким образом, даже на третьем распасе лучше пасовать.

Пример 2.

П: 8, Д, Т; Т: 10, Д, К; Б: Д; Ч: 8, К, Т.

Здесь мы видим примерно пять взяток на распасе, причем карта очень прикупная. Вероятность прикупки — 91%. Но даже если в прикупе две бубны, постарайтесь взять свои пять взяток и не расстраивайтесь — распас был бы очень плохим.

5. Розыгрыш распаса (общие соображения)

Итак, все спасовали, и распас начался. Для начинающих игроков сделаем несколько предварительных замечаний.

Во-первых, совершенно необходимо помнить все вышедшие во время розыгрыша карты. Для начала запомните хотя бы, сколько карт каждой масти осталось у ваших партнеров. Помните, что число карт в каждой масти — восемь. Вычитайте отсюда вышедшие карты и оставшиеся у вас на руке. Еще нужно помнить, какие из ваших карт являются точными отдачами, а какие — приемами.

Во-вторых, сразу начинайте собирать информацию о картах партнеров. Чем больше ее будет, тем легче вам будет играть. Для начала считайте хотя бы количество карт, оставшихся у одного из партнеров при ренонсе у другого. Дальше — больше, но об этом скажем потом.

Отметим, однако, следующее: советы, правила, способы ведения распаса, предложенные ниже, далеко не бесспорны. Это просто некоторые варианты игры, позволяющие в общем случае достичь приемлемого результата. Мы излагаем наиболее распространенный ход игры, простейшие способы получения информации о картах партнеров при условии, что они придерживаются той же тактики, что и мы. Вы, конечно, будете искать свой путь, исходя из собственного опыта. Безусловно, это правильно. Но помните, что любые строгие правила, которыми вы будете руководствоваться при розыгрыше распаса, приводят к тому, что противник сможет составить четкую картину вашей карты. Пытайтесь время от времени менять свою манеру игры, особенно если играете в серьезной компании. Делайте неожиданные ходы, принимайте нестандартные решения, пробуйте запутать противников, даже если иной раз это приведет к неудаче. Но все это уже после успешного овладения техникой ведения распаса.

6. ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ РАСПАСА

В настоящем пункте мы изложим основные способы розыгрыша карт при распасе. Начинаящий игрок может удовлетвориться и этим. Не надо сразу пытаться освоить все: понять-то, конечно, нужно, но использовать во время конкретной игры — это совсем другое дело. Со временем все необходимые знания придут, и вы сможете после первых двух-трех ходов «увидеть» карты партнеров, как если бы они лежали открытыми на столе. «Тихо, тихо ползи улитка по склону горы Фудзи...». И тогда, конечно, тот объем информации, который представлен нами, покажется слишком скромным, и вы сможете написать о любимом распасе во много раз больше.

6.1. Карты и комбинации карт, важные для распаса

Самыми существенными картами для распаса являются точные отдачи, т. е. семерки. Восьмерки, бланковые и вторые, чаще всего тоже будут отдачами. Что касается третьих, четвертых и т. д. восьмерок, то они будут отдачами далеко не всегда. Чем больше у вас семерок и восьмерок, тем, конечно, спокойнее играть распас. Нельзя сказать, что взятки при этом будут совсем мало — все зависит от остальных карт, но в любом случае вы сможете контролировать ход игры. То же самое относится и к перехвату — комбинации из старшей карты и отдачи. Туз с семеркой — пример «железного» перехвата. Конечно, неприятно брать взятку, но в нужный момент вы сможете перехватить розыгрыш данной масти, решить проблемы со своими крупными картами и присмной длинной мастью и использовать свою отдачу.

Отдачи и перехваты меняются во время розыгрыша, в процессе выхода из игры старых перехватов и отдач. Например, точной отдачей может быть и король, если карты этой масти от семерки до дамы уже вышли (после двух отборов с дамы и валета) или некоторые из них у вас же на руках. Точно так же и восьмерка на данный момент игры может стать старшей картой в масти. Поэтому для простоты изложения там, где не оговорено обратное, будем предполагать, что на рассматриваемый момент игры сохранены все восемь карт масти.

— Все дальнейшие примеры построены так: если в условии не указан ход игры, это значит, что предыдущий розыгрыш не имеет значения и его как будто не было. Эти примеры не только иллюстрируют изложенный выше материал. Большинство из них взято из реальных розыгрышей и поэтому

они несут гораздо больше информации, чем та, о которой пойдет речь.

6.2. Отбор бланков

Представьте, что вы должны делать очередной ход (как вы его заполучили, пока не имеет значения). Если у вас есть крупные бланки, такие как туз, король, иногда дама, то лучше их отобрать в первую очередь. Основная цель — получить в этой масти ренонс и при последующих ходах партнеров в эту масть пронести неприятные для вас карты.

Если же имеется перехват, то достаточно сделать один ренонс, т. е. другие бланки или две карты не отбирать, а ждать возможного проноса.

Пример 1. На руках остались карты

П: 7, 8, 10, Т; Т: К; Б: 8, Т; Ч: В,

причем есть уверенность, что бубны — перехват.

В данном случае лучше отобрать короля треф и использовать отдачу в восьмерку пик, рассчитывая на то, что при ходе в трефу вы пронесете валета черв, а затем и туза бубен. Если же вопреки расчетам партнеры зайдут в бубну, вам придется перехватить тузом, отобрать (возможно, отдать) взятку ходом с валета черв, а затем использовать отдачу в восьмерку бубен.

Действуя иначе, в этой же ситуации можно отобрать оба бланка — короля и валета, т. к. при двух ренонсах будет больше шансов пронести туза бубен. Но зато вы уже возьмете две взятки, а первый вариант даст шанс взять только одну.

Можно спросить, почему же сначала не отобрать валетом, а потом пойти в пику, ведь этого валета могут перехватить, и тогда вообще не будет ни одной взятки. Все это может оказаться верным, но практика показывает, что при выходе с таких карт, как В, 10, противники стремятся отдать взятку (может быть, часто подсознательно), в то время как с чужого хода отдать валета гораздо вероятнее.

Таким образом, начинать отбор бланков надо со старших, особенно когда нет перехвата хода. Дело в том, что вам в этой ситуации совсем не нужно, чтобы перехватили ваш бланк.

Пример 2. Если на руках

П: 7, 8, 10, Д, Т; Т: К; Б: 8; Ч: В,

то сначала нужно отобрать бланковым королем, а затем уже валетом. Обратная последовательность ходов может привести к тому, что у вас перехватят ход с валета, отберут бубну, две пики и выдадутся в бланкового короля треф.

Бывает и так, что преследуют короля, но это уже другая ситуация, о которой можно специально порассуждать.

Если у вас перехватили бланкового короля, то скорее всего это туз с отдачей (бланк туза маловероятен). После того, как игрок, перехвативший ход, решит свои проблемы (например, отберет две пики и бубну), он сыграет в свою отдачу, а вы спокойно пронесете валета.

Из всего сказанного следует вывод, изложенный в следующем правиле.

Правило 22. Сначала отбираем крупные бланки, а затем, если нужно, все остальные.

6.3. Отбор двух карт

Ситуация, описанная выше, относится и к двум сильным плотным в масти картам, таким как *К, Т; Д, К; В, Д; 10, В*. Если у вас нет перехвата и других вариантов игры, то *К, Т* или *Д, К* следует отобрать. Что касается *В, Д* или *10, В*, то здесь можно отобрать ходом в одну карту, а потом, используя отдачу, надеяться не взять на оставшуюся карту. Карты *10, В* лучше отыграть последовательно, т. к. вторая из них уже будет отдачей. Вообще-то две карты (исключая *К, Т*) довольно опасны в том смысле, что первый выход с них могут перехватить и отдать вам ход тогда, когда это совершенно не нужно. Поэтому даже при наличии перехвата или ренонса мы все-таки советуем отыгрывать обе карты. При этом, если у вас по две карты в разных мастях, лучше менять масти.

Пример 1. Имея *Д, К* трэф и *В, Д* пик, нужно сыграть сначала *Т: К, П: Д, Т: Д*, а затем как угодно.

Пример 2. На руках

П: 7, 9, 10, Т; Т: Д, К; Б: 8; Ч: В.

Ваши ходы: *Т: К; Ч: В, Б: 8*, и вы можете надеяться, что даму скорее всего пронесете или даже отдадите на туза. Надежней, конечно, третий ход сделать с дамы трэф, но в данной ситуации можно и рискнуть — у вас два ренонса и пиковая отдача.

Еще один довод в пользу того, чтобы отыграть хотя бы одну из двух карт, заключается в том, что даже при ренонсе редко удается пронести две карты, т. к. противник, убедившись в ренонсе, обычно не ходит в эту масть.

Случаи неплотных двух карт более сложны для розыгрыша, т. к. появляется возможность отдать младшую из них, а это всегда соблазнительно. Поэтому действовать методом отбора, начиная со старшей карты, кажется совсем неинтересным. Тут все зависит от конкретных обстоятельств.

В общем случае совет может быть только один:

Совет 13. Если у вас нет перехватов и вы боитесь «чехла», то отыграйте две карты, начиная со старшей, т. к. младшую могут перехватить.

Пример 3.

П: 7, 9, 10, Т; Т: В, К; Б: 8; Ч: В.

Отличие от предыдущего примера лишь в том, что вместо трефовой дамы здесь валет. Тем не менее, розыгрыш может быть совсем другим: Ч: В, П: 9. Расчет на то, что даже если вам не удастся пронести обе трефы, одну из них с чужого хода наверняка можно отдать. В итоге даже в самом плохом случае у вас будет четыре взятки, а вероятнее три, если пики не лежат пополам. Если же вы начнете действовать как в предыдущем примере, то получите две-три взятки, т. е. примерно столько же, сколько при описанном варианте розыгрыша. Но риск быть «зачехленным» на четыре взятки тоже остается. Выбирайте сами.

Пример 4.

П: 7, 8, 10, Д, Т; Т: 10, Т; Б: 8; Ч: —.

Хотя на руках ренонс и маленький бланк, при собственном ходе опасно выдаться в бубну, т. к. неизвестно, как будет разыграна трсфа, а «чехол» может быть очень большим — на четыре-шесть взятков. Поэтому надежнее отыграть с туза и десятки трэф и лишь затем выдаться в бубну. Будет лишь две, а если повезет с трсфями, то одна взятка.

6.4. Отбор при трех картах

В данном пункте речь пойдет о следующих системах карт: Д, К, Т; В, К, Т; 10, К, Т; 9, К, Т; 8, К, Т; 7, К, Т; В, Д, К; 7, В, К; 8, Д, К; 9, Д, К; 10, Д, К; 10, В, Д; 9, В, Д.

Система Д, К, Т не содержит отдачи, поэтому целесообразен отбор двух карт. Третья не отбирается, чтобы не дать партнерам ренонс, и, по обстоятельствам, проносится.

При системах В, К, Т; 10, К, Т; 9, К, Т отбор вообще не рекомендуется, все силы стоит направить на отдачу младшей карты. Для достижения указанной цели нужно стараться передать ход партнеру, находящемуся под рукой, чтобы он «резал» второго партнера.

При системах 7, К, Т; 8, К, Т следует отобрать ходом одной старшей картой и ждать. Ждать в первую очередь возможности проноса и определения расклада. При просчитанном раскладе можно грамотнее распорядиться оставшимися семеркой или восьмеркой.

Отметим, что при отборе одной старшей картой вы создаете у партнеров иллюзию бланка (у вас) и тем самым затрудняете их расчеты.

Трельяж В, Д, К следует разыграть, т. е. отойти с двух карт. Если одну из них перехватят, вы сразу лишаетесь одной взятки и получаете информацию о раскладе: при перехвате первой карты вырисовываются три варианта: Т; Т, 7;

Т, 8, а при перехвате второй — следующие: второй туз или третий туз с семеркой.

Если пропускают обе карты без ренонса, у вас появляется отдача в туза. Если ренонс — вы останавливаетесь и анализируете полученную информацию, в данном случае очень важную. «И такое рассказал, до того красиво...» Всю жизнь бы играть на распадах одни трельяжи!

Системы 9, Д, К и 10, Д, К, 7, Д, К и 8, Д, К разыгрываются аналогично системам В, К, Т и 10, К, Т, 7, К, Т и 8, К, Т соответственно. Только в последнем случае нужно стараться отдать две взятки, тогда как в первом — одну.

При системах 9, В, Д и 10, В, Д осуществляется отбор одной карты. Если ее перехватывают, вы получаете информацию о раскладе. Если не перехватывают — ждете информацию из дальнейшего розыгрыша.

7. АНАЛИЗ ВЫХОДОВ ИЗ ПРИКУПА

Хотя картами прикупа делают только два хода, они, как правило, несут много информации, т. к. определяют расклад двух мастей. Если же прикуп однамастный, то по возможным проносам тоже можно многое узнать.

7.1. Однамастный прикуп

Вариант однамастного прикупа достаточно прост — возможны только три случая:

1) Если у каждого из игроков по две карты этой масти, т. е. расклад 2-2-2, то после выходов из прикупа масть пропадает и беспокоиться не о чем.

2) *Расклад 0-3-3.* В этом случае один из игроков два раза проносит свои карты, вероятнее всего короткие масти. Если он сносит одну и ту же масть, то скорее всего у него либо этой масти больше не осталось, либо есть только одна карта. После выходов из прикупа у двух игроков остается по одной карте. Они, естественно, знают, кто кого держит. Третий игрок по поведению остальных тоже, как правило, узнает об этом, а также определяет, что расклад 0-3-3.

3) *Остальные расклады.* О проносах можно сказать то же самое, что и выше. Кроме того, если оба игрока сносят одну и ту же масть, значит, у третьего две хорошие масти (масть проноса и масть, которую проносят), и есть возможность его «зачехлить».

В этом варианте у одного из игроков остаются карты вышедшей масти. Как определить этого игрока? Для всех раскладов, кроме 1-2-3, 0-2-4, это очевидно, т. к. проносят сразу двое. В случае расклада 1-2-3 или 0-2-4 ситуация будет неясной только игроку, который проносил. По косвен-

ным признакам иногда можно кое-что сказать — трудно бывает удержаться от эмоций при двух выходах в нашу длинную масть (вероятнее всего, чистую) и получить при этом два проноса партнеров.

Чаще всего, когда нет никакой «дополнительной» информации, карты вышедшей масти имеет тот из играющих, кто имел возможность отдать взятку на втором ходу.

7.2. Двухмастный прикуп

Двухмастный прикуп встречается в игре примерно в 3,5 раза чаще одномастного. Вероятность его появления — 77,5%. Так как масти из прикупа разыгрываются независимо, рассмотрим только один из заходов, второй аналогичен.

7.2.1. Ренонс при заходе из прикупа

Если при заходе из прикупа у кого-то из игроков оказался ренонс, этот факт несет, как мы уже отмечали, двойную информацию. Во-первых, нужно подсчитать количество карт у второго игрока и определить их взаимодействие с вашими картами. Во-вторых, необходимо приблизительно определить расклад той масти, которую проносит третий партнер, учитывая, что обычно проносят короткие масти.

Если ренонс был у вас, почти невозможно определить, как распределилась эта масть у остальных партнеров. Здесь возможны следующие варианты: 0-1-6, 0-2-5, 0-3-4. В случае 0-2-5 остающийся после выхода из прикупа бланк часто сразу же отбирается либо игроком, имеющим этот бланк (если он приемный), либо его противниками (если бланк — отдача в длинную масть). Но отбор (часто неполный) может быть и для варианта 0-3-4. Он маловероятен: вряд ли вам дадут еще один пронос. Во всяком случае, если отбора нет, то почти достоверно можно исключить вариант 0-2-5. Случай же 0-1-6 все же слишком неординарен, чтобы на него не было реакции ваших партнеров. Не бывает столь хладнокровных игроков, которые не реагировали бы на выход из прикупа в ту масть, в которой у них шесть карт. И уж во всяком случае по удивленно ползущим вверх бровям противника, видящего ваш пронос, вам безусловно станет все ясно.

Мы не упомянули случай 0-0-7, в теоретическом плане он мало интересен. Но в игре ведь все возможно, и при та-

ком занимательном и волнующем (не для виновника, конечно) варианте остаются неизвестными лишь две карты (после второго выхода прикупа). Отсюда вопрос: на какую же из них возможен «чехол»?!

Пример 1. На руках имеем

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

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Ч: Д*	Б: К	Ч: В	Ч: 9		
2	П: В	П: 10	П: К*	П: Д		
3		П: 8	Т: К	П: 9*		
4				Ч: Т*	Б: Д	Ч: К
5				Т: 9	Т: В	Т: Д*

* означает, что игрок получил взятку

После первого хода мы пронесли короля бубен, т. к. туз треф с семеркой лучше оставить для перехвата. Второй выход прикупа очень неприятен (в нашу длинную масть), но зато ясно, что король пик бланковый (иначе он пропустил бы даму). Теперь нам нужна отдача (в надежде на еще один пронос или приемлемый розыгрыш треф и бубен). Выдаемся с восьмерки пик. Пронес игрока на второй руке не должен смущать, т. к. игрок на третьей руке все равно отбирал бы пику. После четвертого хода выясняется, что расклад в червах был 0-2-5, значит, у второго игрока остались три неотыгранные червы. Прорезка пятым ходом с девятки треф неприятна, но мы уже уверены в том, что у второго игрока в начале было не более двух треф, т. к. на третьем ходу он пронес, а имея длинную черву, для проноса наверняка нашел другую короткую масть. Поэтому надо угадать, что положить: валета или туза треф. Будем считать, что угадали. Пятый ход информации не принес, лишь укрепил уверенность в том, что у третьего игрока на руках остались тревовые 8 и 10. Дальнейший розыгрыш для нас не представляет сложности: если отдадут взятку на девятку бубен, ходим с туза треф, а потом с семерки треф.

Пример 2 (полный подсчет карт). На первой руке имеем:

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

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука
1	Ч: Т*	Ч: 9	Т: К	Ч: К
2	П: Д*	П: В	П: 10	Т: Д
3		Б: 10*	Б: 9	Т: В
4		Т: Т*	Т: 10	Т: 9
5		Т: 7	Б: Т	Т: 8*

* означает, что игрок получил взятку

Первый ход показал, что у третьего игрока на руках было шесть черв, а у второго скорее всего не более трех трэф.

Второй ход подтвердил это, т. к. в противном случае второй игрок пронес бы на пику на первом ходу. Таким образом, у третьего игрока могут быть три или четыре трефы и одна или ни одной бубны. Поэтому следует проверить бубну, а затем сыграть с туза и семерки трэф. После этого остальные взятки получит третий игрок.

Данный пример показывает, как опасно играть распас, имея очень длинные масти. Третий игрок получил шесть взятков, имея на руках почти мизер, с подозрительной трефой 8, 9, В, Д и очень длинной бубной — 7, 8, 10, В, Д, К. Тот же итог был бы, если бы он на руках три трефы и маленькую бубну. Основная опасность очень длинных мастей — возможность точного подсчета карт противниками на первых ходах и соответственно увеличение вероятности «чехла».

7.2.2. На руках не осталось карт масти прикупа (без ренонса)

В данном случае возможны следующие расклады: 1-1-5, 1-2-4, 1-3-3. Отделить вариант 1-2-4 от остальных поможет то, что у одного из игроков имеется одна карта, которую он, скорее всего, отберет при первой возможности, если она берущая. Если же это отдача, то ее безусловно отберет тот, у кого остались три приемные карты данной масти. Как же выяснить, у кого что осталось? Здесь можно лишь предположить что-то, пользуясь субъективными признаками (мимикой, вздохами и др.). Объективно можно лишь сказать, что у кого-то остались две отыгранные карты вышедшей масти. Ближе к концу розыгрыша все это выяснится.

Что касается вариантов 1-1-5 и 1-3-3, то в этих случаях на первых ходах чаще всего не происходит дальнейшего ро-

зыгрыша масти. В первом случае этого и быть не может: у одного из игроков остались четыре отыгранные карты и, безусловно, это скоро выяснится.

Для случая 1-3-3 наиболее частый расклад оставшихся карт таков, что позволяет игрокам взять в этой масти меньше взятки лишь при чужом ходе, поэтому эту масть не трогают. Хотя иногда при плотных картах (например, Д, К, а на руках 7, Т) выход в масть случается (особенно на третьем ходе). В этом случае у игрока просто нет хода и часто по недовольному виду его партнера можно определить, что на руках у обоих осталось еще по одной карте. Из-за возможности ренонса делать такой ход не рекомендуем.

Таким образом, будем считать, что если не было отбора в масти прикупа, то расклад вероятнее всего 1-3-3 или 1-1-5.

Пример 1. На третьей руке имеем:

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

Карта не очень приятная для распаса не на первой руке. Есть вероятность, что прикуп будет в длинные масти, и тогда можно получить много взятки. На первой руке проблем было бы меньше, и с такими картами можно было бы попытаться перебить распас, т. к. довольно высока вероятность прикупить пику или бубну. Посмотрим, однако, как проходил распас.

Ходы

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Т: 8	Т: В	Т: 10	Т: К*		
2	Ч: К*	Ч: 10	Ч: Д	Ч: 9		
3		Б: Д*	Б: 10	Б: 8		
4		П: 9	П: Д*	П: В		
5			Б: 9	Б: К*	Т: Т	
6				Б: 7	Т: Д	Б: 8*

* означает, что игрок получил взятку

Вплоть до пятого хода сложностей не было, надо было просто отдавать взятки. Выход же с девятки бубен поставил проблему: брать или пропустить, ведь у партнеров остались две бубны, и нужно знать, как они разложились. По ходу розыгрыша мы можем предложить две версии выяснения этого обстоятельства.

Во-первых, после третьего хода с дамы бубен первым игроком можно предположить, что выход был с бланка. Правда, мог быть выход и с двух карт — Д, 8 (имитация бланка), но это маловероятно.

Во-вторых, и это важнее, *не было ходов в масти прикупа*. Как мы выяснили выше, это скорее всего говорит о том, что расклады в этих мастях 1-1-5 или 1-3-3. В любом случае число карт этих мастей у каждого из игроков после первых двух ходов должно быть четным. Значит, скорее всего, у игроков осталось по четыре карты, хотя у первого может быть шесть, а у второго — две, но это не имеет особого значения.

У второго игрока две неизвестные карты: или две бубны, или бубна и пика. Но раз он не отбирает пику, а судя по заходу, остаться у него мог только туз, то, скорее всего, пик у него больше нет. Этот вариант двух разных мастей предполагает два нелогичных захода первого и второго игроков, что маловероятно. Таким образом, у второго игрока две бубны, поэтому нам необходимо перехватывать ход. Но даже если бы мы ошиблись, у нас оставалась возможность выдаться в пику, в то время как пропуская бубну, мы рисковали бы тем, что первый игрок пронесет две пики. Тогда, начиная с шестого хода, все взятки были бы нашими. Сейчас же, судя по первым пяти ходам, остальные взятки возьмет второй игрок.

Приведем для ясности карты первого и второго игроков:

1-й игрок — П: 8, 9, Т; Т: 7, 9, В, Д, Т; Б: Д; Ч: 10;
2-й игрок — П: Д; Т: 10; Б: 8, 9, 10; Ч: 7, 8, В, Д, Т.

7.2.3. На руках остались карты масти прикупа

Если после выхода из прикупа у вас осталась одна карта данной масти, поступайте так, как показано в п. 6.2 для бланков: отберите при своем ходе, если она берущая, но не отбирайте, если есть такая возможность (хорошие отдачи в других мастях, вероятный ренонс), т. к. это может удачно запутать ваших партнеров.

Если воспринимать названную карту как отдачу, надо помнить, что у партнеров остались только три карты данной масти, и сомнительная отдача (типа восьмерки) может не пройти, когда все они находятся на одной руке. Поэтому, и с сомнительной картой лучше отойти: если пройдет, то хорошо; если нет — получим хорошую информацию о раскладе.

В отношении трех оставшихся карт ситуация более жесткая: нельзя рисковать, не отбирая хотя бы одну карту, ведь мы на потенциальном «чехле». Не отбирать можно лишь в том случае, когда точно известно, что игрок, держащий вас, не получит ход.

Если у вас остались две карты одной из мастей прикупа, то тут возможны следующие расклады: 0-3-4, 1-3-3 и 2-2-3.

Для случая 0-3-4 расклад в масти после выхода из прикупа ясен, т. к. есть ренонс. Розыгрыш в этой масти зависит от ваших карт, поэтому лучше их не трогать, чтобы не было больше проносов.

Остальные варианты, как правило, разыгрываются следующим образом: если нет заходов в эту масть со стороны, то скорее всего, как мы уже не раз говорили, расклад 1-3-3, т. е. у кого-то, как и у вас, остались две карты. Но это не всегда обязательно, некоторые игроки могут не заходить и с бланков. Поэтому нужно быть очень внимательным, знать своих партнеров, считать оставшиеся карты. Очень может помочь в данной ситуации анализ взятки из прикупа: кто чем пробил. Сброс на туза семерки или перехват тузом дамы или короля из прикупа о многом говорят!

Если же у вас на руках остались две плотные средние или старшие карты, то это очень неприятно, особенно при наличии длинной масти и возможности «чехла». Поэтому лучше вначале отыграть хотя бы одну из таких карт. Если это две старшие карты, то, конечно, одну отыграть вы обязаны — ведь всегда есть надежда на расклад пополам. Если расклад не пополам, то остается вероятность проноса второй карты. Пронести же две карты очень трудно, хотя и такое случается. В серьезных случаях отбирайте сразу обе.

Если у вас две средние карты и не хочется их оставлять, можно отойти с одной, лучше со старшей, имитируя отбор бланка. В этом случае игрок под рукой, имеющий две карты, может попасть на эту удочку. Даже если это не случится, ему все равно придется перехватить ход, а вторую карту вы, может быть, пронесете! Но будьте осторожны — третий игрок при этом обязательно пронесет, что очень неприятно. Лучше вообще не допускать проносов и если вам удалось обмануть сидящего под рукой, не выдавайтесь ему в ту же масть.

Пример 1.

	Прикуп	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок
П:	9	7, Т	8, К	10, В, Д
Т:	Т	В	7, 10, К	8, 9, Д
Б:		7, 10, В, Д, Т	9, К	8
Ч:		В, Д	7, 9, 10	8, К, Т

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	П: 9	П: Т*	П: К	П: Д		
2	Т: Т*	Т: В	Т: Д	Т: К		
3		Ч: Д	Ч: 10	Ч: Т*		
4				П: Д*	П: 7	П: 8
5				Б: 8	Б: 10*	Б: 9
6		Ч: В*	Ч: 9	Ч: 8		
7		Б: 7	Б: К*	Ч: К		
8			Т: 10*	Т: 9	Б: Д	
9			Т: 7	Т: 8*	Б: Д	
10				П: 10*	Б: В	Ч: 7

На четвертом ходу третий игрок отобрал пику от двух старших и ему повезло: пика разложилась пополам. При этом первый и второй игроки никакой достоверной информации о раскладе не получили. Очень информативен седьмой ход: он показал второму игроку, что у первого на руках остались только бубны. Поэтому, если этот игрок посчитает карты, у него не возникнут проблемы дальнейшего хода, потому что ясно, что две трефы у третьего игрока.

7.3. Пронос

Образовать ренонс для последующего проноса — простая и в то же время наиболее удачная тактика ведения распада. Однако иногда бывает непонятно, что же все-таки пронести. Поэтому разберем несколько таких вариантов.

7.3.1. Пронос возможной взятки

Если у вас есть крупные бланки, то это самая лучшая карта для проноса. То же самое можно сказать и о средних бланках, начиная с десятки. Понятно, что в случае выхода в масть бланка вы уже не только не возьмете взятку, но и сможете пронести что-нибудь еще.

Если бланков нет, то пронос старшей из двух карт может быть столь же успешен, т. к. часто в масть ходят два

раза подряд, и у вас снова будет пронос. И все же иногда приходится отказаться от этого. Например, вам необходим перехват для отыгрыша длинной масти. Тогда проносить придется что-то другое.

Когда нет возможности пронести бланк или одну из двух карт, например, просто нет таковых, приходится проносить возможную взятку из трех карт, и тут уж действительно бывает трудно выбрать масть. Мы советуем определиться с возможным проносом заранее, еще до розыгрыша. Если игрок надолго задумывается при ренонсе, его противники могут весьма успешно судить о трех его картах, а это очень важная информация. Правда, некоторые поступают наоборот: надолго задумываются при очевидном проносе, имитируя присутствие каких-то проблем. Дело вкуса, но выглядит не очень красиво. В преферансе вообще надо играть быстро, не привлекая к себе внимания, иначе раздраженные партнеры начнут целенаправленно играть против вас.

Пример 1. На первой руке имеем:

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

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука
1	П: 10	П: 9	П: К*	П: В
2	Ч: К*	Т: Д	Ч: В	Ч: Д
3		Т: 9		

Хотя трефа более слабая масть, все же мы рекомендуем проносить именно ее. При первом выходе в пику увеличивается возможность «чехла» и просчета партнерами ваших карт. Поэтому имеет смысл воспрепятствовать этому. Так как имеется семерка с тузом, то это надежный перехват, причем при выходе с другой руки у вас с большой вероятностью будет одна взятка в бубнах. При сносе дамы треф почти всегда будет две взятки, а при проносе туза бубен можно получить все четыре.

Пример 2. На первой руке имеем:

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

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука
1	Ч: К*	Ч: Д	Ч: В	Ч: 9
2	Ч: 10*	Б: Т	Ч: 7	Ч: 8
3		Т: В		

В данном случае, если пронести на втором ходе трефу, то на вторую трефу могут отдать взятку, а затем не исключено, что придется взять еще две бубны. Если же пронести туза бубен, то взятка будет максимум две, т. к. одна из треф почти всегда отдается, причем при своем ходе можно не опасаться «чехла», потому что при перебитии трефы у вас есть «железный» перехват в бубнах.

7.3.2. Пронес карты из длинной или отыгранной масти

Мы уже говорили, что в некоторых случаях из-за боязни получить «чехол» следует оставлять перехват и проносить карты длинной или отыгранной масти, что, конечно, не принесет желаемого уменьшения взятки, но поможет избежать «чехла».

Пример 1. На второй руке имеем

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

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука
1	П: К*	П: 10	П: Д	П: В
2	Ч: 8	Ч: В*	П: Т	Ч: 9

Мы намеренно не пронесли туза треф, чтобы при ходе в трефу перехватить тузом, отобрать семерку пик и выдаться с семерки треф, получив при этом две взятки.

Если на втором ходе пронести туза треф, игра может развиваться следующим образом:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
2	Ч: В	Ч: В*	Т: Т	Ч: 9		
3		Б: Т*	Б: К	Б: Д		
4		Б: 8	Б: 7	Б: 9*		
5				Т: 10*	Т: 9	Т: 7
6				П: 7	Т: К	П: 8*

В результате — пять взятки. Не думайте, что при другом розыгрыше вам повезет и будет меньше взятки. Ведь пронести всю пику невозможно, и рано или поздно на нее отдадут, отобрав предварительно все отдачи. В лучшем случае вы получите четыре или три взятки.

Иногда возникает такая ситуация, что к концу игры приходится проносить не взятку, а отдачу. Это случается, когда ход переходит к игроку, у которого осталась одинаковая с вами масть из двух карт, одна из которых является отдачей. Пронести карту из двойки никак нельзя, иначе вы сразу получите взятку, а другой игрок при этом пронесет карту, на которую вы хотели бы ему выдаться. Поэтому приходится отдачу проносить, держа две карты, чтобы отдать хотя бы одну из них.

Пример 2. Имеется расклад

	Прикуп	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок
П:	9	10, В, Т	8, Д	7, К
Т:		9, 10, К	7, 8, Т	В, Д
Б:		7, 9, К	В, Д	8, 10, Т
Ч:	К	8	10, В, Д	7, 9, Т

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Ч: К*	Ч: 8	Ч: Д	Ч: 9		
2	П: 9	П: 10	П: 8	П: К*		
3		Т: 9	Т: 8	Т: Д*		
4				Т: В	Т: 10	Т: Т*
5			П: Д*	П: 7	П: В	
6			Б: Д*	Б: 10	Б: 9	
7			Б: В	Б: 8	Б: К*	
8		Б: 7	Т: 7	Б: Т*		
9				Ч: 7	Т: К	Ч: В*
10			Ч: 10	Ч: Т*	П: Т	

До седьмого хода события развивались довольно естественно. На седьмом ходу первый игрок, что может показаться странным, перебил королем, хотя в бубнах осталась старшая карта — туз. Но сделал он правильно, т. к. в противном случае взятку взял бы второй игрок, а у него к первому игроку есть прямая отдача в трефу, на которую третий игрок пронес бы туза бубен.

Первый игрок вышел с семерки бубен, будучи уверен, что взятку возьмет третий игрок и проблем больше не будет. Что же проносить второму игроку?

Как мы уже говорили, он должен пронести свою отдачу (семёрку треф) и оставить две червы, чтобы отдать еще одну взятку.

Пронос карты из отыгранной масти может принести реальную пользу, если нельзя проносить остальные масти из-за боязни немедленной отдачи. Рассмотрим пример из п. 4.3.

Пример 3. На первой руке имеем

П: 9, В, Т; Т: В, Д, К; Б: К; Ч: 9, 10, К.

Как мы уже отмечали, такие карты неприятны для распаса, но играть приходится. И даже с плохим прикупом распас может пройти весьма успешно, например, так (розыгрыш взят из реальной партии):

Карты партнеров:

игрок на 2-й руке: П: 7, 8, Д; Т: 7, 9; Б: 8, 9, Т; Ч: 8, В.

игрок на 3-й руке: П: 10, К; Т: 10; Б: 7, 10, В, Д; Ч: 7, Д, Т.

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Т: 8	Т: В*	Т: 9	Т: 10		
2	Т: Т*	Т: Д	Т: 7	П: К		
3		Б: К*	Б: 9	Б: Д		
4		Ч: 10	Ч: 8	Ч: Т*		
5				П: 10*	П: 9	П: 8
6				Б: 10*	Т: К	Б: 8
7				Б: В	Ч: К	Б: Т*
8			П: Д*	Ч: Д	П: В	
9			П: 7	Ч: 7	П: Т*	
10		Ч: 9	Ч: В*	Б: 7		

Напомним еще раз, что * означает получение взятки.

В прикупе две трефы с тузом, так что при перебитии распаса было бы шесть взятков (без одной при назначении семерной игры). Мы прикупили бы целых три взятки, рассчитывать на которые все же трудно. И тем не менее, сыграв распас, мы выбрали более выгодную игру. Как же это получилось?

Третий и четвертый ходы естественны — бланк и хороший выход. Пятым ходом третий игрок отобрал свой бланк

(пиковую десятку) и у него остались два равнозначных варианта решения: в червах ход в даму или семерку, в бубнах — в десятку или семерку. Если бы он пошел в черву, наше положение было бы очень трудным, т. к. все остальные взятки были бы нашими. В принципе, не стоило расстраиваться даже в этом случае, т. к. после раздачи по картам трудно было даже предположить, что возможно сыграть семерную без двух, не говоря уже о семерной без одной. Но игра проходила по-другому.

Третий игрок пошел в бубну, но почему? Дело в том, что он предположил, что бубновый король был бланковым, а т. к. у нас уже есть взятки, а у второго игрока их нет (и возможно не будет), лучше при равных для себя потерях отдать взятку второму игроку, ведь его «чистота» принесет дополнительный пригрыш. Видите, как хорошо играть с умными партнерами!

Теперь у нас возникла проблема: что проносить? Конечно, хорошо бы пронести две пики, ведь в этом случае второй игрок не сможет нам выдаться (то, что пика у него, мы почти не сомневаемся, учитывая отбор третьим игроком пиковой десятки и «дурацкий» выход в бубну). Но пику проносить нельзя: бубна разыгрывается через нашу карту, и второй игрок может перехватить десятку бубен и выдаться нам сразу в последнюю пику. Из тех же соображений нельзя проносить черву, ведь известно, как она разложилась. Поэтому лучший пронос — король трэф, карта отыгранной масти.

При следующем ходе в бубну придется уже выбирать масть, но пронос короля черв, безусловно, лучше, т. к. у второго игрока может быть только одна черва. Значит, наша девятка черв уже отдача. Дальнейший розыгрыш ясен.

7.3.3. Пронос одной из двух карт масти прикупа

После первого выхода из прикупа при отсутствии проносов на руках у игроков остаются четыре карты данной масти. Если у вас на руках две из них, то, как мы уже говорили, отсутствие ходов в эту масть означает, скорее всего, что последние две карты лишь у одного из остальных партнеров. Самый неприятный момент возникает, когда у вас вторая или четвертая по старшинству карты (например, у партнера 7, Д, а у вас — В, К). Иногда даже две старшие карты оказываются лучше, т. к. они так или иначе отыгрываются, например, выходом в одну или проносом другой. В нашем же случае нет никакого смысла отходить в одну из карт, поскольку при этом возникает лишняя взятка. Но и сидеть с постоянной возможностью получить взятки на эти карты тоже неинтересно. Аналогичная ситуация для случая второй и третьей по старшинству карты (например, у других — 7, Д, а у вас — 10, В), если

у партнера нет сомнений относительно расклада данной масти. Но здесь хотя бы можно зайти в эти карты, не рискуя получить лишнюю взятку. В любом варианте пронос вами одной из этих карт дает немедленную (без отбора) взятку на другую. Тем не менее, чтобы избежать больших неприятностей, в некоторых случаях лучше пронести одну из таких карт, а иногда это бывает даже необходимо сделать.

Такая ситуация возникает в том случае, когда на два хода соперника, отдающего вам взятки в масти из прикупа, другой партнер пронесит масть вашей отдачи. Это касается, например, вариантов, когда у вас остаются по две карты обеих мастей прикупа, причем в первой по старшинству — 2-я и 3-я карты, а во второй — 1-я и 4-я, 1-я и 3-я или же 1-я и 2-я карты. В такой ситуации надо пронести карту первой масти. В случае же, когда в первой масти имеем 2-ю и 4-ю или 3-ю и 4-ю карты, а во второй — 1-ю и 3-ю или 1-ю и 4-ю по старшинству карты, следует наоборот пронести вторую масть, т. к. в первой вы можете перехватить ход и сразу выдаться на другую руку. Мы специально остановились на этих вариантах, т. к. они встречаются довольно часто.

Пример 1. На второй руке имеем:

П: 9, 10, К; *Т:* 7, 9, Д, К; *Б:* 7, 9, К; *Ч:* —.

Карты партнеров:

игрок на 1-й руке: *П:* 7, 8, Т; *Т:* 10, В; *Б:* В; *Ч:* 9, 10, Д, К.

игрок на 2-й руке: *П:* 8; *Т:* 8, Т; *Б:* 8, 10, Д; *Ч:* 7, 8, В, Т.

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Б: Т*	Б: В	Б: К	Б: Д		
2	П: Д*	П: В	П: 10	П: 8		
3		Т: В	Т: 9	Т: Т*		
4				Т: 8	Т: 10*	Т: 7
5		Ч: 10*	П: К	Ч: 8		
6		П: 7	П: 9*	Ч: Т		
7			Б: 9*	Б: 8	Ч: К	
8			Б: 7	Б: 10*	П: Т	
9				Ч: 7	Ч: Д*	Т: К
10		Ч: 10	Т: Д	Ч: В*		

После первых четырех ходов становится ясно, что масти из прикупа разложились пополам, иначе наверняка были бы заходы в эти масти. Из соблюдения условия четности следует, что расклад черв либо четыре на четыре, либо у первого игрока — две, а у второго — шесть карт. Во втором случае пронос нами пики естествен, т. к. последует еще ход в черву. Для первого случая это необходимо, т. к. если пики у первого игрока, то последуют ходы с туза и семерки, а третий игрок пронесет при этом две бубны и нам не во что будет выдаться. Последующий розыгрыш принес нам две взятки, а иначе было бы четыре. Ясно, что все могло быть иначе: пронеся пику, мы практически спровоцировали первого игрока на мгновенную отдачу, а вдруг бы он начал искать другие варианты игры, лучшие для нас? И все же в большинстве случаев надо действовать именно так.

Немного изменим расклад.

Пример 2. На второй руке имеем те же карты:

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

Карты партнеров:

Игрок на 1-й руке: П: 7, 8, В; Т: 10, В; Б: В; Ч: 9, 10, Д, К.

Игрок на 2-й руке: П: Т; Т: 8, Т; Б: 8, 10, Д; Ч: 7, 8, В, Т.

Изменился расклад в пиковой масти.

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука	2-я рука
1	Б: Т*	Б: В	Б: К	Б: Д		
2	П: Д*	П: В	П: 10	П: Т*		
3		Т: В	Т: 9	Т: Т*		
4				Т: 8	Т: 10*	Т: 7
5		Ч: 10*	П: 9	Ч: 8		
6		П: 8	П: К*	Ч: Т		
7			Б: 7	Б: 10*	Ч: К	
8				Ч: В*	Ч: 10	П: 9
9				Ч: 7	Ч: Д*	Т: К
10		Ч: 7*	Т: Д	Б: 8		

Отличие от предыдущего примера состоит в том, что после выходов из прикупа у нас остались старшие пики, т. е. заходом в пику первый игрок непременно передает нам ход, поэтому третий игрок уже не сможет пронести две бубны.

Как это не парадоксально, но карты у нас теперь оказались более старшими, чем в предыдущем примере, а взятку мы берем меньше.

Вместо проноса старших пик проносим девятку бубен и экономим на этом взятку, т. к. в противном случае пришлось бы отбирать с девятки бубен. За вторую пику можно не волноваться, т. к. ход на другой руке, а его передача возможна только с нашим проносом.

При распадах как во втором примере нужно быть уверенным, что интересующие нас карты находятся на разных руках, иначе получится смешно: мы проносим отдачу, выдаемся, а нам тут же возвращают обратно.

На самом деле ситуация здесь несколько сложнее, ведь мы уверены, что на пятом ходу взятку возьмет игрок, имеющий нашу пику. Если бы ход взял третий игрок, он мог бы из предосторожности отобрать единственную бубну, передать ход первому игроку, и мы получили бы последние три взятки. Но здесь много всяких «но»: возьмет ли он ход, будет ли отбирать, сумеет ли сразу выдаться первому игроку?

Таким образом, подобный пронос чаще всего оправдывает себя: а уж на шестом ходу вы можете делать его без всякого риска.

8. ПОДСЧЕТ КАРТ ПАРТНЕРОВ

Итак, мы подошли к самому главному — как оптимально разыграть распас. Основой этого является точный или, по крайней мере, приближенный расчет мастей карт партнеров, т. е. после каждого хода игрок должен оценивать, какие именно масти и какие фигуры в них имеют другие игроки. Подсчет начинается сразу после первого хода. Как же он осуществляется?

Прежде всего, проводится анализ первых двух выходов из прикупа. Об этом мы подробно рассказали в предыдущем разделе.

Следующий шаг — анализ заходов соперников. Здесь надо принять во внимание такие действия партнеров, как

- предполагаемый отбор бланков;
- отбор двух карт;
- отбор с отдачей;
- отдачу.

Предполагаемый отбор бланка первым партнером (тем, у кого ход) позволяет вам, учитывая свои карты, определить карты данной масти у второго игрока.

Отбор двух карт позволяет проанализировать четыре варианта, когда у вас:

1) Три карты данной масти — можно сразу определить, приемом или отдачей по отношению к карте второго партнера является ваша оставшаяся карта.

2) Две карты длинной масти — можно сделать вывод, что у второго игрока остались две отыгранные карты данной масти.

3) Одна карта данной масти — очевидно, что у второго партнера остались три карты данной масти.

4) Пять или шесть карт данной масти — у второго партнера возникает ренонс. Анализ его сноса может помочь в будущем.

Вариант, когда у вас четыре карты данной масти, никакой информации не несет.

Отбор с отдачей — это частный случай предыдущей ситуации. Единственное дополнение — вы можете перехватить взятку (или же вам просто ее дадут — некуда деваться) и перейти к активным действиям.

Ход партнера в отдачу. Если соперник вышел в безусловную отдачу, т. е. с семерки или восьмерки, то при наличии у вас соответственно восьмерки или семерки — это богатый улов: можно полностью определить карты данной масти у второго игрока.

Если же у вас нет семерок или восьмерок, можно предположить, что у первого игрока были бланк или «твердая» отдача типа 7, 8; 7, 8, В. Нужно принять также во внимание, что если первый партнер что-то вначале отобрал, а другую масть не трогал, то последняя у него проблематична для розыгрыша.

Пример. Имеется расклад

	Прикуп	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок
П:	К	9, 10, Д	8, В, Т	7
Т:	К	7, Д	9, В	8, 10, Т
Б:		8, 10, К	7, В, Т	9, Д
Ч:		Д, Т	9, 10	7, 8, В, К

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука
1	Т: К*	Т: Д	Т: В	Т: 10	
2	П: К*	П: Д	П: В	П: 7	
3		Ч: Т*	Ч: 10	Ч: К	
4		Ч: Д*	Ч: 9	Ч: В	
5		Т: 7	Т: 9*	Т: 8	
6			Б: В*	Б: 9	Б: 10
7			Б: 7	Б: Д*	Б: 8
8				**	
9				**	
10				**	

* означает получение хода; ** означает «чехол»

Проанализируем распас с позиций игрока 2-й руки.

1-й ход: единственная информация — нет ренонсов;

2-й ход: игрок 3-й руки положил на короля семерку, а у нас 8, Т. Значит, две пики — на 1-й руке.

3-й и 4-й ходы: игрок 1-й руки отобрал червы, а у нас было две. Значит, две червы остались на 3-й руке.

5-й ход: игрок 1-й руки выдался в семерку треф. Вывод: последняя трефа — на 3-й руке, а у игрока 1-й руки проблематичная бубна, раз он ее не трогает.

Теперь игрок 2-й руки может завершить подсчет: осталось пять карт, из них

— на 1-й руке — две пики и три бубны;

— на 3-й руке — две червы, одна трефа и две бубны.

Далее он рассуждает так: отобрать и выдаться в пику — плохо, т. к. игрок 3-й руки уходит «чистым», а потом нужно будет еще разбираться с первым игроком в бубнах. Значит, нужно попытаться выдаться на 3-ю руку в бубнах, тем более, что риск небольшой, т. к. есть отдача в пиках. И это решение оказалось правильным (пример взят из розыгрыша реальной пули).

9. ТАКТИКА РОЗЫГРЫША РАСПАСОВ

9.1. Методы розыгрыша

Розыгрыш распасов можно вести несколькими методами:

1) «Отобрал свое и выдался».

Здесь все просто, если отбирать нужно немного.

2) «Зачехлить» партнера.

Этот метод применим, если вы вычислили длинную отыгранную масть партнера и пытаетесь ему выдаться, чтобы у него на руках остались одни отыгранные карты. При этом необходим точный расчет мастей и карт в них!

3) «Выдаться и ждать розыгрыша остальных мастей партнерами».

Такая тактика может быть продиктована вашей картой: нет длинных мастей, а имеющиеся масти неплотные.

Пример. Имеем

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

9.2. Различные уловки

Теперь, когда мы рассказали о подсчете карт при розыгрыше распаса, имеет смысл поведать, как затруднить такой подсчет вашим партнерам. Для этого используют, например, такие уловки:

1. Соккрытие бланка, если бланк от семерки до десятки;
2. Имитация бланка.

Имитация производится следующим образом:

— если у вас В, Д в одной масти, то отойдя валетом, не выходите в даму;

— если у вас системы Т, 7; Т, 8, Т, 9 — отойдите только тузом, фоску оставьте;

— если вы на 3-й руке, а игрок 1-й руки пошел с девятки, игрок 2-й руки пробил королем (у вас на руках 8, 10), положите 8.

Все перечисленное может ввести в заблуждение даже опытных игроков!

9.3. Козыряние

В заключение приведем красивый, по нашему мнению, пример из практики, демонстрирующий точный расчет карт.

Пример. Имеется расклад

	Прикуп	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок
П:	К	8, 10, В	9, Д	7, Т
Т:		7, Т	10, Д	8, 9, В, К
Б:		10, Д	8, Т	7, 9, В, К
Ч:	10	Т, К, Д	7, 8, 9, В	—

На 1-й руке, как видим, очень тяжелый распас.

Ходы:

№ хода	Прикуп	1-я рука	2-я рука	3-я рука	1-я рука
1	Ч: 10	Ч: Д*	Ч: В	П: Т	
2	П: К*	П: В	П: Д	П: 7	
3		Б: Д	Б: Т*	Б: К	
4			П: 9*	Т: К	П: 8
5			Б: 8	Б: 7	Б: 10*
6		П: 10*	Т: Д	Т: В	
7		Т: Т*	Т: 10	Т: 9	
8		Т: 7	Т: 9	Т: 8*	
9				**	
10				**	

* означает получение хода; ** означает «чехол»

Проведем расчет с позиций игрока 1-й руки.

После 1-го хода ясно, что у игрока 2-й руки остались три мелкие червы.

После 2-го хода расчет показал, что девятка пик находится на 2-й руке.

Третий ход информации не дал.

Четвертый ход подтвердил информацию 2-го хода.

Пятый ход показал, что на 3-й руке остались две бубны.

Размышления первого игрока: осталось пять карт, единственная отдача — туз, семь в трефах, а карта считается следующим образом.

На 2-й руке — три червы и две трефы.

На 3-й руке — две бубны и три трефы.

Если сыграть сначала тузом, а потом семеркой треф и передать ход на 2-ю руку, сразу же получим назад черву. Значит, никоим образом нельзя, чтобы ход пришел на 2-ю руку. Для этого игрок 1-й руки сходил в отыгранную масть (откозырял!!!). Партнеры, естественно, пронесли по трефе. Теперь у игрока 2-й руки одна трефа, ее первый игрок отобрал тузом и выдался в семерку третьему игроку, у которого остались лишь отыгранные бубны.

В результате игрок 1-й руки взял всего четыре взятки и не отпустил «чистым» игрока 3-й руки.

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

- Амнистия** — вычитание с горы всех партнеров количества очков «амнистера», т. е. того, у кого в горе меньше других
- Бланка** — одна карта какой-либо масти на руках
- Болван** — при неполном комплекте игроков несуществующее лицо, которому сдаются карты; игроки распоряжаются ими по установленным правилам
- Бомба** — это распасы, объявленные втемную. При повторных распасах получаются двойная и тройная бомбы
- Верная**
- взятка** — та, которая никоим образом никем не может быть перебита
- Взятка** — при заходе в некоторую масть образуется той картой из положенных игроками на стол, которая старше по своей значимости в данной масти или является козырем (старшим козырем, когда карт данной масти нет у двух игроков)
- Вистующие** — противники играющего
- Вист** — 1) выражение, обозначающее желание участвовать в розыгрыше;
2) единица стоимости взятки, полученной вистующим, или штрафа при подсаде

- Висты** — область пули для записи вистов, разделенная на части (три или четыре) по количеству игроков
- Вист возвратный** — случай, когда пасующий или сдатчик, посмотрев карты одного из игроков (исключая играющего), возвращают вист при уходе вистующего «за свои» и производят розыгрыш по стандартным правилам
- Вист ответственный** — при втором пасующем вистующий отвечает за взятки обеих рук и при невзятии положенного количества взяток пишет в гору (в соответствии со стоимостью игры). Пасовавший не пишет ничего (ни в пулю, ни в гору)
- Вист полуответственный** — при подсаде вистующий пишет в гору в два раза меньше, чем при ответственном висте. Запись за висты аналогична записи при ответственном висте
- Вист джентльменский** — отличается от ответственного тем, что при одном вистующем и втором пасующем висты пишут оба (вистующий и пасующий) пополам, но в гору за подсад пишет только вистующий. Как правило, встречается джентльменский полуответственный вист
- Вист жлобский** — при двух вистующих каждый из них обязан взять на соответствующей игре не менее необходимого количества взяток (по две — на шестерной, по одной — на семерной, восьмерной и девятерной играх). В противном случае недобравший взятку записывает штраф в гору. Если вистует один игрок, то уход «за свои» не допускается, проводится розыгрыш, в котором вистующий обязан

взять необходимое по правилам количест-
во взяток (две — на шестерной, одну —
на остальных играх на «взятки»)

В руке быть — ходить первым

Выбивание

козырей — такой розыгрыш мастей играющим, что
неберущие карты бьются играющими ко-
зырями вистующих

Выбор места — из лежащей на столе колоды карт каж-
дый игрок вытягивает одну карту. Имею-
щий младшую карту (с учетом порядка
мастей) выбирает место. Порядок мест
остальных игроков (по ходу часовой
стрелки) определяется старшинством взя-
тых карт

Выдаться в пику

(трефу, бубну,
черву) — передать ход другому игроку заходом в
пику (трефу, бубну, черву)

Выход — то же самое, что ход

Гора — область записи для штрафов за подсады и
взятки на распадах

Группа — несколько карт одной масти на руке, иду-
щих последовательно

Длинная

масть — не менее четырех карт одной масти на
руках

Достача — как правило, вторая или третья карта в
масти у играющего, не берущая взятку,
но обеспечивающая ход в козыря вистую-
щих

«Дырка» — на мизере система карт, получаемая уда-
лением в чистой системе нескольких
средних карт или заменой ряда карт на
более старые

Жесткий

выход — после распадов любой игрок имеет право
начинать торг с игры не ниже семерной.
Этот вариант, как правило, встречается
при скользящей сдаче

Забитие — отбор у играющего при розыгрыше верной взятки в некозырной масти за счет хода в эту масть одним из игроков при ренонсе этой масти у другого

Задержка попадания в козыря — система карт с неявной взяткой (например, второй король, третья дама), не позволяющая вистующим сыграть на опережение в козырях

Заложиться на определенный расклад — застраховаться при назначении игры на определенный расклад, при котором может уменьшиться количество взяток при игре на взятки или может оказаться ловленным мизер

Запись — счет, ведущийся игроками во время игры
За рукой быть — т. е. быть за ходящим или перед ним

«Заторгованный» игрок — игрок, имеющий сильную масть (например, пику), но объявивший игру более высокого ранга (например, семь бубен), не прикупивший взяток и не имеющий возможности назначить козырем свою сильную масть

Заходящий игрок — игрок на первой руке
Зачехлить — реализовать «чехол» при розыгрыше распаса
Зуб — доведение до партнера обиды за нарушение им джентльменских правил игры

Игра освет- лую — розыгрыш при открытых картах партнеров

Игра втем- ную — розыгрыш при закрытых картах партнеров

Игра «на лапу» — нечестная игра, когда два партнера целенаправленно играют против третьего

Игрок на первой руке — первый игрок после сдатчика по ходу часовой стрелки

Игрок на второй руке — второй игрок после сдатчика по ходу часовой стрелки

Игрок на третьей руке — третий игрок после сдатчика по ходу часовой стрелки (при игре вчетвером) или сам сдатчик (при игре втроем)

Импасс — см. резка

Козырь — первенствующая масть в колоде, в которой назначена игра

Козырать — ходить с козыря (при игре на взятки) или с отыгранной карты (на распах)

Консоляция — плата, получаемая сдатчиком при игре вчетвером за каждый ремиз игрока, взявшего прикуп. Консоляция записывается также и вистующими игроками при ремизе играющего

Короткая масть — 1—3 карты одной масти на руках

Леве (с франц. levee) — взятка

L'homme de bois — см. Болван

Ловленный

мизер — мизер, в котором игрок получил на «дырку» взятку

Ложная

карта — карта, сброшенная на масть, которой у игрока нет на руках

Марьяж (с франц. mariage) —

женильба) — король и дама одной масти

Мизер (с франц. misere) —

нищета, бедность) — игра без взяток по назначению

Назначение

игры — объявление игры участником, получившим прикуп

«Непруха» — невезение, неудачно складывающаяся игра

Общая пуля — вариант правил, когда пуля закрывается после того, как сумма очков, набранных всеми игроками, равна заранее обусловленному числу

Онеры (с франц.

honneur — честь,

достоинство) — пять старших карт в козырной масти (туз, король, дама, валет, десятка)

Опережение

в козырях — это возможность розыгрыша играющим системы карт в любой масти без потерь взяток за счет предварительного розыгрыша козырной масти или же возможность вистующих взять лишнюю взятку в сильной масти играющего за счет того, что он не успел еще разыграть козырную масть

Отдача —

карта, с помощью которой передается ход; точной отдачей являются семерки

Отыгранная

масть —

масть, карты которой остались только у одного из игроков

Падать на

мизер —

объявлять мизер

Пас (с франц.

pas — нет) — отказ от игры

Перебитие

распаса —

объявление не ниже семерной на следующей после распаса игре и успешное подтверждение этого объявления при розыгрыше

Пересдача —

сдача второй или третий раз из-за некоторых несоблюдений правил или по каким-либо недоразумениям

Перехват —

на распасах комбинация старшей карты и отдачи

- Переход** — передача хода на другую руку с целью прорезки или забития
- Подсевший** — игрок, не добравший нужное количество взяток при игре на взятки или при вистовании или взявший как минимум одну взятку на мизере
- Приглашение** — вистующий игрок приглашает пасовавшего партнера к игре, принимая все последствия исключительно на самого себя. Приглашение может быть открытое (т. е. просить партнера открыть карты) или же идти втемную (т. е. просить партнера играть самостоятельно)
- Прием** — карта, берущая взятку при передаче хода
- Приемная длинная масть** — на распадах длинная масть без отдач
- Призы** — премии, получаемые игроками сверх обычных записей
- Принуждение к розыгрышу** — отбор играющим взяток с последующей отдачей с целью получения неявной взятки на системе карт за счет розыгрыша этой системы вистующими
- Пронос** — то же самое, что снос
- Прослабление** — обеспечивается тем, что играющий оставляет одну или две фоски в длинной масти вистующих; при розыгрыше вистующие забирают эти фоски, но не имеют возможность сразу попасть играющему в козыря
- Пуля** — область записи сыгранных из объявленных игр
- Пулька** — партия преферанса
- «Разбойник»** — в Классике игрок, имеющий после трех кругов распасов наибольшее количество очков в горе и определяющий условия проведения игры
- Расклад** — распределение карт у играющих при сдаче

- Распас** — особый вид розыгрыша в преферансе
- Резка** — случай розыгрыша, когда игрок кладет не высшую карту масти, в которую пошел один из игроков, а среднюю из имеющихся у него на руках
- Ремиз** — то же, что и штраф
- Ренонс (с франц. renonce)** — отказ)
- 1) недостаток известной масти (в частности, когда игрок не имеет совсем какой-либо масти на руках);
 - 2) случай ошибочного сноса вместо одной масти другой
- Сдатчик** — игрок, сдающий карты
- Сдача карт** — сдаются карты по очереди, первым сдает вынужший из колоды младшую карту или же тот, кому первому при открытой раздаче карт по одной выпал туз
- Сила руки** — количество имеющихся на руке взяток или возможность объявления мизера
- Скользкая сдача** — после каждого розыгрыша распасов сдача переходит к следующему по очереди игроку
- Случайная взятка** — та, которая при назначении игры ни в каком случае не принимается в расчет и полагается к отдаче, но неожиданно оказывается взятой
- Снос** —
- 1) сброс карты при ренонсе масти и ходе в нее;
 - 2) сброс двух карт перед назначением игры (исключая преферанс)
- Сносить** — сбрасывать с рук карты
- Сомнительная взятка** — та, которая может быть получена в зависимости от расклада карт или ходов при розыгрыше

- Сюркуп* (с франц. *surcoupe* — *преграда*) — сделать сюркуп, значит, перебить какую-либо карту своей
- Темная* — объявление о желании играть, не посматривая своих карт
- Торговля*
или торг — борьба играющих за прикуп, который достается игроку, назначившему более высокую игру
- Трельяж* — система карт из короля, дамы и валета
- Уход за «свои»* — отказ вистующего от розыгрыша на шестерной или семерной играх и запись им вистов соответственно за две и одну взятку. Допускает возврат виста пасующим или сдатчиком (см. вист возвратный)
- Фигура* — одна из пяти старших карт каждой масти (т. е. одна из онеров)
- Форсировать* — угадать, какой масти нет у противника, и ходить в нее, чтобы вызвать козыря
- Фоска* — маленькая, незначащая карта
- Fausse* — карта той масти, туза которой нет на руках
- «Чехол»* — вариант розыгрыша распаса, когда у игрока отбирают все отдачи и выдаются в некоторый прием. В итоге он забирает все оставшиеся взятки
- Чистая длинная масть* — на распасах длинная масть, начинающаяся с 7, 8; с 7, 9 или даже с 7, 10
- Чистая (неловленная) масть* — на мизере любая система карт вида 7-9-В-К и полученная из нее добавлением любой карты или удалением из нее одной или нескольких

**«Чистый» на
распase —**

Штраф —

старших карт, а также заменой любой
карты на младшую

игрок, не взявший на распase ни одной
взятки

то же, что и ремиз. Сторона, назначив-
шая игру, обязана взять определенное
число взяток. В противном же случае за
каждую недобранную взятку выставляется
штраф

НЕКОТОРЫЕ ПОГОВОРКИ И ШУТКИ ПРЕФЕРАНСИСТОВ

В преферансе много «заповедей», рожденных в ходе мировой практики многих поколений игроков. Их автор — народ, а отражены они как в литературе, так и в фольклоре. Вот наиболее известные из них.

- Уважай партнера!
- Знал бы прикуп — не работал (или: знал бы прикуп — жил бы в Сочи)!
- Карта не лошадь — к утру повезет!
- Жена, скатерть и шум — первые враги преферанса!
- Взятку снести — без взятки остаться!
- Хорошо прикупил — заложись!
- Два паса — в прикупе чудеса!
- Туз, он и в Африке туз!
- Первый ремиз (подсад) — золото!
- Под игрока — с семака, под вистующего — с тузующего (или: под вистуза — с туза)!
- Нет хода — не вистуй!
- Хода нет — ходи с бубен!
- Кто играет шесть бубен, тот бывает... посажен!
- Две бубны (пики, трефы, червы) — не одна бубна (пика, трефа, черва)!
- При чужом ходе восьмерка на мизере — враг!
- Выпустил играющего или недозаказал — залез в свой карман!
- Кури больше — партнер дуреет!
- Сначала сдай — потом закуривай!
- Карты — ближе к орденам!
- На девятерной вистуют только попы и студенты!
- Приглашен играть втемную — держи длинную масть!
- «Пулька» — не свидание, к началу не опаздывай!
- Нет хода — не вистуй!
- Валет для дамы, король для туза!
- Не можешь посадить играющего — сажай вистующего!
- Карточный долг — святой!
- Взаимы перед игрой не давай!

- Больше часа не размышляй!
- Плачь больше — карта слезу любит!
- Снос определится — игрок развеселится!
- Сначала посмотри карты соперника — свои всегда успеешь!
- Без денег за стол не садись!
- Не выигрывай каждый раз — потеряешь партнеров!
- Садись не выигрывать, а хотя бы не проигрывать!
- Во время игры держи себя в руках — нервничай после расплаты!
- Трус в карты не играет!

Некоторые из приведенных высказываний имеют прежде всего практический характер, другие же — скорее шутки или крылатые выражения. Истину каждой «заповеди» вы оцените на собственном опыте, приступить к которому, как мы думаем, вы уже можете смело, раз дошли до этих строк. А нам остается только пожелать вам успехов!

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Историческая справка	5
Условные обозначения	6
ПРАВИЛА ИГРЫ	
1. Исходные положения	7
1.1. Выбор места	7
1.2. Первый сдатчик	7
1.3. Раздача карт	8
2. Торг или распасы	8
2.1. Виды игр	8
2.2. Старшинство игр	9
2.3. Правила торга	10
2.4. Варианты правил для распасов	11
3. Назначение игры	11
4. Вистование	12
4.1. Общие правила	12
4.2. Возвратный вист	12
5. Виды вистования	13
5.1. Ответственный вист	13
5.2. Полуответственный вист	13
5.3. Джентльменский вист	14
5.4. Жлобский вист	14
6. Розыгрыш	14
7. Порядок записи	15
7.1. Общий вид пули	15
7.2. Запись за сыгранные и несыгранные игры	15
7.3. Запись на распасах	17
7.4. Запись за прикуп	17
7.5. Запись при объявлении преферанса	18
8. Стоимость игр	18
9. Окончание игры и взаимный расчет	19
9.1. Первый способ расчета	19
9.2. Второй способ расчета	21

10. Исключительные случаи	24
-------------------------------------	----

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ВИДЫ ПРЕФЕРАНСА

СОЧИНКА

1. Общие положения	28
2. Порядок записи	28
2.1. Стоимость игр	28
2.2. Правила «помощи»	29
3. Окончание игры и взаимный расчет	29
4. Тактика и особенности игры	29

КЛАССИКА.

БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ

1. Общие положения	30
2. Дополнительные игры	31
2.1. Бомба	31
2.2. Пика втемную	32
2.3. Мизер втемную	32
3. Игры на бомбах	32
4. Окончание игры, запись и расчет	33
5. Тактика и особенности игры	33

КЛАССИКА.

ПРОЧИЕ ВАРИАНТЫ

1. Упрощенная Классика	34
2. С «разбойником»	35
3. С расширением прав сдачника	35
4. С усложненным вистованием	35

РОСТОВКА

1. Базовый вариант	36
2. С общей пулей	36
3. С призами	37
4. Тактика и особенности игры	37

ЛЕНИНГРАДКА

1. Базовый вариант	38
2. Тактика и особенности игры	38

НАЧАЛА ТАКТИКИ: ПРОГНОСТИЧЕСКИЕ ОЦЕНКИ И РОЗЫГРЫШ СТАНДАРТНЫХ СИТУАЦИЙ

1. Общие соображения	40
2. Оценки количества взяток при игре на взятки	41
3. Розыгрыш систем при игре на взятки	47
4. Вероятность прикупки	49
5. Оценки на мизере	50
5.1. Чистые масти	51
5.2. «Дырки»	51
5.3. «Паровоз»	59
5.4. Выводы	60
5.5. Выбор между игрой на взятки и мизером	61
6. Вероятность распределения масти	62
7. Целесообразность торга	63

ИГРА НА ВЗЯТКИ. ОЦЕНКА СИЛЫ РУКИ

1. Общие соображения	64
2. Взятки в козырной масти	64
3. Взятки в некозырной масти	65
3.1. Учет опережения в козырях	65
3.2. Учет забития	67
3.3. Общая оценка	68
4. Игра без козыря	69
4.1. Целесообразность назначения	69
4.2. Сила руки	71
4.3. Учет местоположения	71

ИГРА НА ВЗЯТКИ. ТОРГ, СНОС И НАЗНАЧЕНИЕ КОЗЫРЯ

1. Торг	73
1.1. Ведение торга	73
1.2. Торг за некрупную игру	74
1.3. Торг за крупную игру	75
1.4. Торг при мизере у одного из партнеров	75
1.5. Психологические аспекты	76

2. Снос	76
2.1. Простейшие правила сноса	77
2.2. Снос взятки	77
2.3. Учет сюркупа, забития и опережения в козырях	78
2.4. Учет перехода при забитии	78
2.5. Необходимость достачи	78
2.6. Маскировка	79
3. Назначение козыря	79
3.1. При двух пятерках	79
3.2. При двух четверках	80
3.3. При трех четверках	80
3.4. При трех или четырех тройках	81

ИГРА НА ВЗЯТКИ. РОЗЫГРЫШ И ВИСТОВАНИЕ

1. Розыгрыш	82
1.1. Розыгрыш и выбивание козырей	82
1.2. Прорезка	83
1.3. Принуждение к розыгрышу	84
2. Целесообразность вистования	85
2.1. Оценка силы руки	86
2.2. Учет торговли	86
2.3. Оценка карт прикупа	87
2.4. Выводы	87
2.5. Выбор между розыгрышем всветлую и втемную	88
3. Основные приемы вистования	89
3.1. Игра всветлую	89
3.2. Игра втемную	92

МИЗЕР

1. Снос	96
1.1. «Чистый» мизер	96
1.2. «Нечистый» мизер	97
2. Ловля мизера	98
2.1. Методика ловли стандартных «дырок»	99
2.2. «Паровоз»	105

РАСПАСЫ

1. Правила розыгрыша распасов	107
2. Стоимость распаса и его перебития	108
3. Прогноз результата распаса	110

3.1. Оценка длинной масти	110
3.2. Оценка короткой масти	111
3.3. Общая оценка	111
4. Принятие решения о распаса	112
4.1. Решение при мизере	113
4.2. Решение при «железной» игре	114
4.3. Решение при плохой карте	114
5. Розыгрыш распаса (общие соображения)	116
6. Простые правила ведения распаса	117
6.1. Карты и комбинации карт, важные для распаса	117
6.2. Отбор бланков	118
6.3. Отбор двух карт	119
6.4. Отбор при трех картах	120
7. Анализ выходов из прикупа	121
7.1. Одномастный прикуп	121
7.2. Двухмастный прикуп	122
7.3. Пронос	128
8. Подсчет карт партнеров	136
9. Тактика розыгрыша распасов	138
9.1. Методы розыгрыша	138
9.2. Различные уловки	138
9.3. Козыряние	139
ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ	141
НЕКОТОРЫЕ ПОГОВОРКИ И ШУТКИ ПРЕФЕРАНСИСТОВ	151

АЛЕКСАНДРОВ Е. М., ЭРИК Е. И.

СОВРЕМЕННЫЙ ПРЕФЕРАНС

Ответственный за выпуск Ю. А. Дресвянников

Редактор В. И. Жолобов
Художник А. А. Бакулевский
Технический редактор Н. С. Спицына
Корректоры М. Г. Куклина,
Н. Е. Пахмутова

Сдано в набор 15.10.93. Подписано к печати 20.12.93. Формат 84×108/32. Бумага кн.-журн. Гарнитура Тип Таймс. Компьютерный набор. Печать высокая. Усл. печ. л. 8,40. Учетно-изд. л. 9,60. Тираж 20000. Заказ № 825.

Издательско-компьютерный центр, № 96.
Марийский полиграфическо-издательский комбинат
Республики Марий Эл,
424000, г. Йошкар-Ола, ул. Комсомольская, 112