

## Содержание

|  |    |
|--|----|
| Введение .....                           | 3  |
| 1. Общие представления об игре Винт..... | 4  |
| 2. Цель игры.....                        | 6  |
| 3. Содержание игры.....                  | 7  |
| 3.1. Торговля.....                       | 8  |
| 3.2. Ход игры.....                       | 17 |
| 3.3. Вист.....                           | 23 |
| 3.4. Подсчет очков.....                  | 25 |
| 4. Словарь игровых терминов.....         | 28 |

## Введение

В России карточная игра Винт получила широкое распространение и популярность в конце 19 века, страной же ее происхождения является Англия. Винт относится к коммерческим играм, то есть играм, в которых выигрыш в большинстве случаев зависит от интеллектуальных способностей, и слаженности действий игроков. Винт образовался в результате слияния двух игр - Виста и Преферанса. От первого он унаследовал розыгрыш и некоторые виды тактик при игре без козырей, а от второго – переговоры и назначение контракта. Из-за частого употребления выражения "подвинтить контр - партнеров на штраф" игра и получила название Винт. В значении слова «подвинтить» подразумевается попытка заставить противников выбрать более серьезный контракт и не дать его выполнить.

В нашей стране некоторые коммерческие игры(Вист, Бридж, Винт) имеют невысокую популярность. Хотя названия этих игр известно многим людям, но играет в них лишь малая часть. Это объяснить следующими двумя причинами:

- 1) отсутствие традиций карточной культуры в стране
- 2) трудность освоения правил

Винт является счетной, логической игрой, а также требует изучения особого языка коммуникации между партнерами.

Каждый игрок мыслит по крайней в трех измерениях:

- За себя-пытаясь выявить действительное положение дел и принять оптимальное решение;
- За своего партнера - стремясь понять его проблемы и облегчить ему принятие решения;
- За противников – пытаясь осложнить им коммуникацию, запутать истинное положение дел;

## **1. Общие представления об игре Винт**

Рассмотрим три основных элемента, необходимых для игры в Винт:

### **1) Борьба за взятки**

Почти во всех карточных играх правила ходов являются стандартными: если кто-то из игроков сделал ход с карты определенной масти, то все следующие за ним игроки должны дать карту той же самой масти, если она у них имеется. При отсутствии масти выхода можно сбросить карту любой другой масти или побить козырем.

Взяткой называется несколько карт, которыми сходили все игроки по кругу. Владельцем взятки будет тот игрок, карта которого в масти выхода является старшей либо козырной.

Козырная масть определяется посредством торговли между игроками, в которой пара игроков берет на себя обязательство взять большее количество взятков, чем оппоненты, что дает право назначить козырем ту масть, которая его больше всего устраивает (так называемое назначение игры).

Также могут назначаться игры, в которых обязательство взять определенное количество взятков не сопровождается назначением козырной масти. Это бескозырные игры. В них взятки можно получить только на старшие карты.

### **2) Партнерское взаимодействие**

Винт-это не та игра, в которой каждый играет сам за себя. Партнерское взаимодействие существенно обогащает игру, поскольку включает в нее не только элемент конкуренции с противником, но и элемент взаимопомощи.

В винте становится очень важным взаимопонимание партнеров, так как отсутствие понимания намерений и планов партнера ведет к увеличению ошибок и проигрышу.

После того, как назначена козырная масть или игра без козыря, первый ход делает тот из игроков, который сидит слева от назначившего игру. После первого хода партнер разыгрывающего выкладывает свои 13 карт на стол открытыми и в дальнейшей игре участия не принимает. Его картами

распоряжается разыгрывающий, но выигрыш или проигрыш идет как разыгрывающему, так и его партнеру. Партнер разыгрывающего, который выступает в роли так называемого «болвана» не имеет права ничего говорить и тем более предпринимать какие-то действия, связанные с борьбой за взятки.

Главное правило Винта – молчание, то есть кроме переговоров, выражающихся в строгой форме, не должно быть никаких лишних фраз.

Противники разыгрывающего называются вистующими. Они играют закрытыми картами, что представляет большую трудность в передаче информации партнеру. Так как передавать информацию о своей карте словами нельзя, то остается использовать только дозволенные правилами способы передачи информации о силе своих карт. Например, Вы делаете ход с короля, имея при этом туза. Как узнать, хочет ли Ваш партнер, чтобы Вы продолжали ходить в эту масть? Он может показать это только сбросом определенных карт на Ваш ход. Если он сбросит маленькую карту, то это будет сигналом поощрения и призывом продолжать эту масть. Если Ваш партнер сбросит большую карту (9,8,7), то это будет означать, что он не хочет продолжения этой масти.

### 3) Игра картами

Игра картами связана с борьбой за взятки, но ее можно выделить в качество основного элемента, так как игра картами базируется на целой системе технических приемов и требует развития определенных навыков. Самыми необходимыми среди них являются счет и развитие памяти. Хорошо играющий винтер обладает навыками запоминания выходящих и, следовательно, оставшихся у других игроков карт.

## 2. Цель игры

Играют за одним столом парами. Партнеры обычно обозначаются сторонами света: север(N) – юг(S) и восток(E)-запад (W). Пары и являются непосредственными противниками. Чтобы карты во время розыгрыша не смешивались, их не сбрасывают на середину стола, а складывают около себя, при этом свои взятки кладут перпендикулярно краю стола, а чужие параллельно. После окончания сдачи подсчитывают свои и чужие взятки.

Целью каждой пары является борьба за контракт, который пара может реализовать. Минимальный контракт составляет 7 взятков из 13. Шесть первых взятков и являются обязательными-борьба между парами идет за взятки сверх обязательных. Поэтому для сокращения используется название лишь того количества взятков, которое превышает 6. Так, если говорят «две пики», то имеется в виду контракт в восемь взятков(6+2) при козыре пики. Причем назначенный контракт в процессе торговли является окончательным, если после последней заявки последовало два паса.

Две сыгранные партии составляют роббер, вся же игра складывается из четырех робберов. Под партией подразумевается игра, которая заканчивается определенным количеством очков. В винте это число равно 500 очкам, которые набираются только за выигранные взятки, суммирующиеся после каждой игры. Каждый новый роббер предполагает смену партнеров, а так как в классическом винте их четверо, то и робберов, соответственно, четыре.

### **3. Содержание игры**

В винт играют полной 52 карточной колодой. Старшинство карт естественное: Туз - самая старшая, 2 - самая младшая карта. Среди мастей самой сильной считается червовая, затем бубновая, трефовая и последняя - пиковая.

Игра начинается с определения пар партнеров и сдатчика. Это делается следующим образом: каждый игрок по очереди вытягивает одну карту из лежащей на столе колоды. Тот, кто вынул самую младшую карту выбирает место и становится сдатчиком. Те игроки, у которых оказались самые младшие карты играют вместе и садятся напротив друг друга. Соответственно, оставшиеся двое также становятся парой. У двух равных карт старшинство считается по масти.

Далее, сдающий дает снять колоду контр-партнеру, сидящему с правой стороны, затем сдает по одной карте каждому, начиная с контр-партнера, сидящего слева, так чтобы у каждого игрока было по 13 карт.

После сдачи карт начинается торговля, то есть борьба за контракт, за ней следует розыгрыш контракта и вист.

### 3.1. Торговля

Торговля подразумевает обмен информацией партнеров при помощи заявок о силе и раскладе карт с целью определения контракта. Заявка делается следующим образом: когда дойдет очередь до игрока, желающего назначить игру, он называет свою старшую и длинную масть, в которую может играть. Для определения такой сильной масти обычно используется пунктовая оценка по шкале Милтона Уорка: Туз = 4 пункта, Король = 3 пункта, Дама = 2 пункта, Валет = 1 пункт. Всего в колоде 40 пунктов. Обычно, чтобы набрать то или иное количество взяток, пара должна иметь определенное количество пунктов. Условно говоря, при 21-22 пунктах можно набрать 1 взятку, при 22-23 пунктах - 2, при 24-25 пунктах - 3, при 25-26 пунктах - 4, при 27-28 пунктах - 5, при 32-34 пунктах - 6, при 37 и более пунктах - 7.

Существует также другая схема расчета силы руки. Игру «раз» следует назначать, если у Вас 4 карты, среди которых не менее двух фигур (фигурами называются Т, К, Д), либо 5 карт, но не менее одной фигуры, либо 6 карт одной масти. Повторно (поднимая уровень контракта) в торговле можно называть одну и ту же масть, если у Вас имеется 5 карт, среди которых не менее двух фигур, либо 6 карт, но не менее одной фигуры, либо 7 карт одной масти. Таким образом, любое последующее назначение масти означает ее удлинение на одну карту. Для удобства пользования в дальнейшем обозначим эту схему х/у.

Каждая новая игра может объявляться одним из семи способов, приведенными ниже в таблице.

| Назначение игры | Необходимое число взяток для выполнения контракта | Взятки, отданные противникам |
|-----------------|---|------------------------------|
| «Раз»           | 7   | 6                            |
| «Два»           | 8   | 5                            |
| «Три»           | 9   | 4                            |
| «Четыре»        | 10  | 3                            |
| «Пять»          | 11  | 2                            |
| «Малый шлем»    | 12  | 1                            |
| «Большой шлем»  | 13  | 0                            |

Следует заметить, что при объявлении на каждом круге либо увеличивается уровень назначения игры, либо повышается ранг масти. Самой «высокой» заявкой является заявка «без козырей» (БК).

Например, если в первом круге кто-то из игроков сказал «1 бубны», то следующий после него может назначить либо «1 червы» и «1БК», либо поднять уровень игры до «двух». Наглядно это видно в представленной ниже таблице.

|        |         |         |         |     |
|--------|---------|---------|---------|-----|
| 1 пики | 1 трефы | 1 бубны | 1 червы | 1БК |
| 2 пики | 2 трефы | 2 бубны | 2 червы | 2БК |
| 3 пики | 3 трефы | 3 бубны | 3 червы | 3БК |
| 4 пики | 4 трефы | 4 бубны | 4 червы | 4БК |
| 5 пики | 5 трефы | 5 бубны | 5 червы | 5БК |
| 6 пики | 6 трефы | 6 бубны | 6 червы | 6БК |
| 7 пики | 7 трефы | 7 бубны | 7 червы | 7БК |
| пас    |         |         |         |     |

Если же кто-нибудь назначил «2 БК», то следующий на очереди игрок имеет право говорить любую масть, но уже при игре «три».

|        |         |         |         |     |
|--------|---------|---------|---------|-----|
| 1 пики | 1 трефы | 1 бубны | 1 червы | 1БК |
| 2 пики | 2 трефы | 2 бубны | 2 червы | 2БК |
| 3 пики | 3 трефы | 3 бубны | 3 червы | 3БК |
| 4 пики | 4 трефы | 4 бубны | 4 червы | 4БК |
| 5 пики | 5 трефы | 5 бубны | 5 червы | 5БК |
| 6 пики | 6 трефы | 6 бубны | 6 червы | 6БК |
| 7 пики | 7 трефы | 7 бубны | 7 червы | 7БК |
| пас    |         |         |         |     |

Некоторые правила назначений:

- если есть выбор из двух равномерных мастей, то отдается предпочтение той, у которой больше онеров;
- при неровных мастях предпочитается та, которая более неровна
- сразу, не пасуя, игрок может назначить «БК», если у него есть на руках 3 или 4 туза, даже если у него нет верных 5 взяток;
- если игрок имеет 2 туза, то может назначать «БК» только после паса или уже назначенной масти;
- назначить «2БК» может только тот игрок, у которого на руках все 4 туза или при хороших бескозырных картах (короли, дамы);



- игрок, имеющий одного туза, может объявить «БК» только если его партнер в первом круге уже говорил «БК», показывая трех своих тузов.

За каждую недобранную взятку, игроку, назначившему игру, записывается штраф.

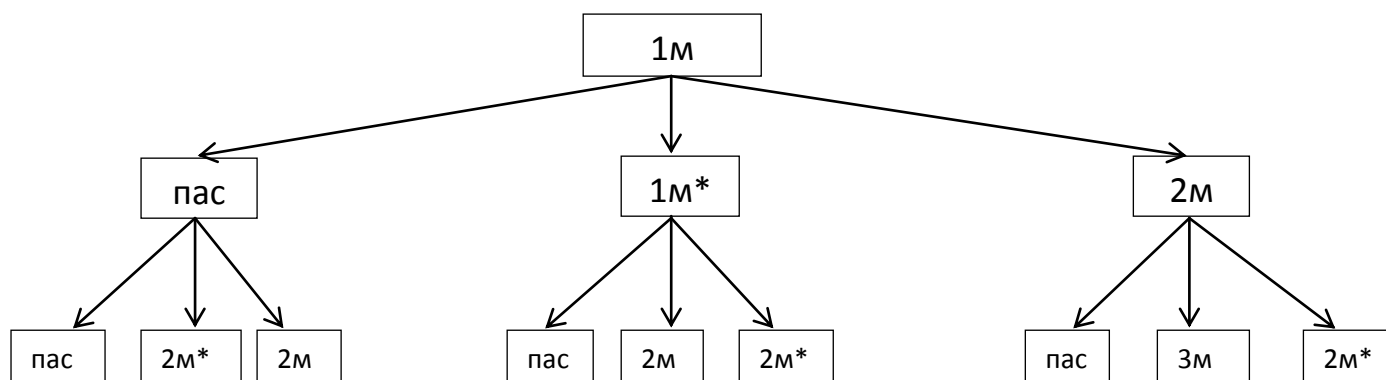
Торговля происходит по очереди, начиная со сдающего, за ним объявляет игру противник, сидящий с левой стороны, затем союзник сдатчика и наконец - четвертый игрок. Любой из игроков имеет право сделать либо значащую заявку, то есть назвать то или иное количество взятков и масть, или незначащую заявку «пас». Если на первом круге кто-то из игроков сказал «пас», то он может включиться в торговлю и на втором круге. Торговля заканчивается тогда, когда после значащей или незначащей заявки последует 2 круга паса.

Самым сложным и важным элементом этого этапа игры являются переговоры. Торговлю следует вести так, чтобы дать возможность партнеру описать свою руку. На каждое назначение партнера игрок может ответить одним из трех следующих действий:

- 1) Сказать «пас», если считает заявку партнера лучшим окончательным контрактом при отсутствии своей длинной и сильной масти
- 2) Поднять назначение партнера в масти. Здесь может быть два случая: первый- игрок сам имеет сильную руку, то есть не менее четырех карт с двумя фигурами в масти партнера, второй – игрок, не имея длинной сильной масти партнера, просто поддерживает его двумя (или более) картами. Игрок сам должен оценить свои карты в масти партнера и понять, смогут ли они вместе выполнить контракт уровнем выше
- 3) Назначить свою собственную масть, руководствуясь схемами, предложенными на странице 8

В описанном втором пункте существует некоторая трудность, которая заключается в неосведомленности игрока о намерениях своего партнера. То есть он не может понять, поддерживает ли его партнер, либо он имеет сильную руку и готов поспособствовать выполнению контракта на более высоких уровнях. Для решения этой проблемы рассмотрим следующий пример. Первый игрок назначает «1 пики», его партнер отвечает «2 пики», в свою очередь первый говорит «пас», чтобы как раз выяснить намерения своего союзника. Если второй отвечает «пас», то это означает поддержку, а если повышает контракт на уровень ( «3 пики»), то у него сильная рука.

Наглядно продемонстрировать схему переговоров можно следующим образом:



Где м-сильная масть первого игрока, м\*-сильная масть второго игрока.

Существуют некоторые комбинации, которые не могут быть описаны данной схемой. Например, ситуация, при которой игра начинается не с назначения «раз», а с более высоких контрактов. Если партнер этого игрока также имеет сильную руку в этой масти, то этот случай вероятнее всего предполагает заявку на малый или большой шлем.

Для удобства и реализации обмена информацией между партнерами в торговле можно предложить одну из моделей переговоров. Идея заключается в том, чтобы:

- 1) После раздачи карт каждый из партнеров должен посчитать количество пунктов по шкале Милтона Уорка;
- 2) Каждый игрок должен определить свою сильную масть, если таковая имеется, по схеме х/у;
- 3) После первого назначения любой игрок может примерно оценить количество пунктов шкале М. У. как у своего союзника, так и у соперника. Не стоит забывать, что для определения числа пунктов для одного игрока нужно разделить на два количество пунктов, соответствующее назначенной заявке. Необходимо заметить, что к баллам союзника, он должен прибавить свои баллы.
- 4) Нужно помнить, что сильная рука и большое число пунктов не говорят о необходимости сразу делать высокую заявку. Требуется следить за заявкой соперника и каждый круг повышать контракт на 1 уровень. Здесь возможны два варианта:

- Если у игрока достаточно сильная и длинная масть, то он повышает заявку до максимально возможного контракта, исходя из общего числа пунктов;
- Если у игрока недостаточно сильная рука, то либо он повышает заявку до тех пор, пока соперник не скажет пас, либо уступает, если соперник делает заявку выше той, на которую мы способны.

Таким образом, вы избежите от лишнего риска и возможного штрафа за невыполненный контракт.

### Примеры на торговлю

Для лучшего усвоения системы торговли ниже приведен разобранный пример одной из задач. В первом столбце приводится рука Запада, а во втором – рука Востока.

| Рука W | Рука E |
|--------|--------|
| ♠1083  | ♠TKDB6 |
| ♥T65   | ♥K104  |
| ♦TD8   | ♦72    |
| ♣TK94  | ♣1086  |

Рассматривая руку W можно сделать два вывода:

- 1) Он не обладает сильной мастью;
- 2) Среди карт у него есть 3 туза, что позволяет ему назначить игру 1БК.

Переходя к картам Руки E, можно заметить, что у него «сильные пики», и он делает заявку «2 ♠». После каждой заявки союзника игрок должен примерно вычислять суммарное количество пунктов по шкале Милтона Уорка. В данном случае у игрока E 13 пунктов. Так как игрок W назначил игру «1БК», то можно предположить, что у него по этой шкале примерно 11 пунктов. Складывая эти значения, приблизительно получаем 24 пункта, что соответствует игре уровня «три». Игрок W прибавляет к своим 17 пунктам примерные 12 пунктов своего союзника, что соответствует игре «пять». Руководствуясь приведенной выше схемой торговли, он делает заявку «2БК». После этого у пары 23 пункта, что соответствует игре «три», поэтому игрок E назначает «3♠». На что игрок W отвечает «3БК». Имея на двоих 25 баллов,

игрок Е говорит «4♠», на что игрок W может сказать либо «пас», либо «4БК», что будет зависеть от действий соперника.

Итого:

**WE**

1БК 2♠

2БК 3♠

3БК 4♠

4БК (пас) пас

пас

Рассмотрим второй пример:

**Рука W**

**Рука E**

♠TD10542

♠98

♥B1053

♥TK97

♦Д

♦TK86

♣КД

♣TB4

Проанализируем руку W:

1) «сильные пики» (6/2, то есть 6 карт, две из которых являются онерами);

2) по шкале Милтона Уорка у этого игрока 14 баллов.

Торговля начинается с заявки «1 ♠».

Проанализируем руку E:

- 1) Наличие трех тузов, что дает возможность «играть» контракт «БК»;
- 2) Все масти относительно сильные, что подтверждается 19 пунктами по шкале Милтона Уорка.

Оценивая примерное количество пунктов у игрока W, игрок E с легкостью может назначить контракт «3БК», чего делать не следует. Поэтому он говорит «1БК». Затем, каждый раз подсчитывая количество пунктов и

постепенно повышая контракт на один уровень , на последнем кругу игрок W назначит «5 ♠», а игрок E ответит «5 БК». Далее игры «пять » игрок W не уйдет из-за нехватки количества пунктов и на следующем кругу скажет «пас». Тогда игрок E назначит «6 БК», на чем торговля и завершится. Опять же все зависит от заявок соперника, если он скажет «пас» раньше «6 БК», то и игрокам W и E следует остановиться.

Итого:

**WE**

|     |     |
|-----|-----|
| 1 ♠ | 1БК |
| 2 ♠ | 2БК |
| 3♠  | 3БК |
| 4 ♠ | 4БК |
| 5 ♠ | 5БК |
| пас | 6БК |
| пас | пас |
|     | пас |

Перейдем к третьему примеру:

**Рука W**

**Рука E**

♠T8

♠K964

♥10642

♥7

♦KDB

♦T54

♣TD105

♣KB876

Проанализируем руку W :

1) у игрока как таковой сильной масти нет, да и контракт «БК» стоит под вопросом. Остается проверить у союзника масть трефы, так как у W 4/2(4 карты, 2 онера), что позволяет ему назначить «1 ♣»;

2) По шкале Милтона Уорка у этого игрока 16 баллов.

Итак, торговля начинается с заявки «1♣».

Проанализируем руку Е:

- 1) У игрока Е единственная сильная масть, позволяющая выставить заявку, является ♣ (5/2);
- 2) По шкале Милтона Уорка у этого игрока 11 баллов.

Получается, что игрок Е поддержит своего союзника в ♣, назначив игру «2♣». На этом шаге не стоит забывать про приведенную выше схему переговоров, где игрок W пасует на сделанную заявку, дабы выяснить намерения союзника. Однако игрок Е тоже пасует, дав понять, что он лишь поддержка в этой масти. После чего игрок W, оценив суммарное количество пунктов в паре и поняв, что игра в эту масть может выйти на довольно высокий уровень (даже до заявки «5♣»), назначает «3♣». Игрок Е, оценив общие силы, пасует, а игрок W, в зависимости от действий соперника может либо остановиться, либо поднимать контракт до «5♣».

Итого:

**WE**

|     |     |
|-----|-----|
| 1♣  | 2♣  |
| пас | пас |
| 3♣  | пас |
| 4♣  | пас |

**Задачи на торговлю**

| 1) Рука W | Рука Е |
|-----------|--------|
| ♠4        | ♠T1082 |
| ♥1062     | ♥K9843 |
| ♦Д2       | ♦K5    |
| ♣KДВ8543  | ♣T2    |
| 2) Рука W | Рука Е |
| ♠B        | ♠ТД632 |
| ♥K1083    | ♥97    |
| ♦KB4      | ♦765   |

|                  |               |
|------------------|---------------|
| ♣T10863          | ♣KДВ          |
| <b>3) Рука W</b> | <b>Рука E</b> |
| ♠6               | ♠TK8432       |
| ♥T82             | ♥1043         |
| ♦KДВ108          | ♦T9           |
| ♣T652            | ♣K7           |
| <b>4) Рука W</b> | <b>Рука E</b> |
| ♠ТД74            | ♠K863         |
| ♥-               | ♥T95          |
| ♦TB10653         | ♦KД           |
| ♣KД8             | ♣B1072        |
| <b>5) Рука W</b> | <b>Рука E</b> |
| ♠TKB83           | ♠-            |
| ♥ДВ5             | ♥107          |
| ♦7               | ♦ДВ864        |
| ♣TB42            | ♣TB42         |

### 3.2. Ход игры

После окончания торговли наступает фаза разыгрывания и виста. Разыгрывает контракт тот, кто назвал ту масть(или БК), которая стала мастью окончательного контракта. Первый ход, который называется атакой, всегда делает игрок слева от разыгрывающего. Опишем правила первого хода:

- 1) Если у игрока имеется «секвенс» – последовательность минимум из трех карт без разрывов, например, ДВ10, то он ходит старшей картой. Исключением является «секвенс», начинающийся с Т, здесь первый ход с К, потом с Т. Атака из неполного «секвенса» (два «онера», идущие подряд) также допустима, но нежелательна, необходимо чтобы в этой масти были еще какие-нибудь ценности (например, длина для бескозырного контракта или следующая карта после отсутствующего онера для «секвенса» ДВ9);
- 2) Если у игрока имеется минимум 4-картная масть с минимум одной фигурой, то необходимо атаковать 4-ой картой по старшинству (например, Д8654 – следует ходить 5). Партнер применяет правило 11-ти: он отнимает от 11 достоинство карты хода и получает число карт старше карты хода у оставшихся игроков: у «болвана», у себя и у разыгрывающего. Глядя на стол и к себе в карты, он точно знает число карт старше найденной у разыгрывающего, что помогает ему при «висте»;
- 3) Также существует часто встречающийся первый ход против козырного контракта – ход синглетом. Избавившись от этой единственной карты, игрок может брать взятки на козыри.
- 4) Фхх – ходить с младшей фоски. Если эта масть называлась партнером вистующего в торговле, а «болван» назначил БК, то можно ходить с фигуры ;
- 5) Фх – атака фигурой;
- 6) хх – атака старшей;
- 7) ххх – атаковать средней, а затем старшей;
- 8) Атака Т против бескозырных контрактов, как правило, означает минимум пять карт в этой масти с Т, К и либо Д, либо В. На эту атаку, если партнер вистующего имеет недостающую картинку в этой масти, он ее сразу сбрасывает; если же не имеет, то не дает количественный сигнал (то есть если партнер сносит сначала маленькую карту, а затем большую, то он показывает нечетное



количество карт в этой масти, если наоборот, то четное количество карт);

- 9) Против бескозырного контракта, если вистующий атакует с масти типа ТДх или ТВх, то следует ходить Д или В;
- 10) Если выбирается атака в масть типа КВ10 и т.д., то ходят В – старшей из внутреннего «секвенса», а если «секвенс» возглавляется Т, то и ходят Т.

Приведем таблицу первого хода:

| Ценность  | БК                  | Козырная игра       |
|---|---------------------|---------------------|
| Две фоски   | старшей             | старшей             |
| 987 и хуже  | старшей             | старшей             |
| 10хх, Вхх, Дхх, Кхх, Д10х, К10х, КВх                            | младшей             | младшей             |
| Тхх, Т10х   | Т или младшей       | Т                   |
| ТВх, ТДх  | средней             | Т                   |
| ТКх, ТК10, ТКВ, ТКД   | К                   | К                   |
| 9876 и хуже   | старшей или младшей | старшей или младшей |
| 10ххх, Вххх, Дххх, Кххх, 109хх, В10хх, Д10хх, К10хх, ДВхх, КВхх | младшей             | младшей             |
| Д10х, К109х, ТК10х  | 2-й по силе         | 2-й по силе         |
| КДхх, ТКхх, КД9х, ТК10х   | младшей             | К                   |
| 10987х, В108х, ДВ9х, КД10х, 1098х, В109х, ДВ10х, КДВх           | старшей             | старшей             |
| Тххх, Т10хх, ТВхх, ТДхх   | младшей             | Т                   |
| Т109х, ТВ10х  | 2-ой                | Т                   |
| ТК109, ТКВх, ТКДх, ТКДВ   | К                   | К                   |

### Примеры на первый ход

1. Раздает S. Назначена игра 3БК. W должен сделать первый ход, имея:  
♠KB1096

♥Д42

♦В74

♣K6

Можно заметить, что среди карт игрока имеется «секвенс» *B109* в масти ♠, поэтому по первому правилу, приведенному выше, W ходит с ♠B.

2. Раздает S. Назначена игра 3♠. W должен сделать первый ход, имея:

♠B102

♥2

♦Д1075

♣K9432

Ход с синглета – очень часто встречающийся ход против козырного контракта, поэтому W ходит с 2♥.

3. Раздает S. Назначена игра 3♠. W должен сделать первый ход, имея:

♠B1096

♥2

♦K1075

♣K943

В масти ♠ снова есть «секвенс» *B109*, к тому же это козырная масть, поэтому предпочтительнее всего было бы пойти с ♠B. Также возможны варианты выхода 5♦ (по таблице первого хода K10xx), 3♣ (по таблице первого хода Kxxx) и 2♥ (как синглетный ход).

### **Задачи на первый ход**

1) Раздает S. Назначена игра 3БК. W должен сделать первый ход, имея:

♠KB1096

♥4

♦ДВ1083

♣K6

2) Раздает S. Назначена игра 3БК. W должен сделать первый ход, имея:

♠KB109643

♥52

♦74

♣K6

3) Раздает S. Назначена игра 3♠. W должен сделать первый ход, имея:  
♠B102

♥T104

♦KD9

♣D762

В начале розыгрыша партнер разыгрывающего выкладывает свои 13 карт на стол, раскладывая их по мастям, и в дальнейшей игре не принимает участия. Разыгрывающий распоряжается картами партнера и своими. Он видит все свои 26 карт. Именно на этом этапе игры идет борьба за взятки.

Разыгрывающий также должен составить план розыгрыша, который состоит из следующих шагов:

1. Определить, сколько взятков сверху сможет забрать противник;
2. Подсчитать число верных взятков и, если их не хватает, подумать, как увеличить число взятков, не увеличивая число потерь.

Рассмотрим способы увеличения числа взятков.

1. Забирание старших фигур. Если у Вас есть масть ТКДВ10, то вы просто, начиная с туза, последовательно забираете в этой масти взятки.
2. Импас. Если у Вас есть, например, такая масть: ТД102, то Вы не можете играть тузом, поскольку тогда старшей картой станет король и он сможет побить даму. Но с такой картой можно надеяться получить взятки на даму и на 10, если недостающие в этом ряду карты король и валет лежат перед ТД102. Розыгрыш такой мастью называется импас. Вероятность получения взятки импасом – 50%, поскольку недостающие карты могут лежать как до руки, так и после руки.
3. Экспас. Это розыгрыш масти, в которой у Вас отсутствует старшая фигура.
4. Взятки на форты. Это взятки, получаемые на карты в масти, уже отсутствующей у противника. Обычно форты образуются в длинной масти после двух-трех ходов. Если длинная масть без фигур, то

требуется время, чтобы получить взятки на форты, так как надо сначала несколько раз отдать взятки, чтобы ни у кого не осталось карт этой масти. Данный прием применяется преимущественно в бескозырной игре, а также в случае отсутствия козырей у соперника.

5. Взятки на убитки. Они получаются тогда, когда у одного из игроков нет масти, и он может перебить ее козырем. Данный способ применяется только при козырной игре.

Чтобы карты во время розыгрыша не смешивались, их не сбрасывают на середину стола, а складывают около себя, при этом свои взятки кладут перпендикулярно краю стола, а чужие параллельно.

### Примеры на розыгрыш

- 1) W разыгрывает 3БК. Атака – Д♠.

WE

♠TK5

♠73

♥B932 ♥T106

♦TB43

♦102

♣KD

♣T109872

Первую взятку берет W, положив на стол К♠. Разыгрывающий обеспечит реализацию контракта, если он во второй взятке выйдет К♣, далее Д♣, перебивая ее Т♣. Именно такой ход будет лучшим, так как при помощи туза, забравшего даму, можно перейти к картам Е и продолжать играть в ♣. Такой план игры позволяет W набрать 9 взятков (2 пики, 1 черва, 1 бубна и 5 треф) при плохом распределении треф у соперника.

- 2) W разыгрывает 6♣. Атака – малая бубна. Козыри соперников поделились 2-2.

WE

♠K97

♠T1083

♥TD♥8632

♦TK♦B9

♣TK9652 ♣DB10

В данном раскладе необходимо забрать обе бубны и все козыри у соперников. Затем надо выйти малой пикой, и если S положит малую, положить 9♠. Во всех случаях W набирает 12 взяток (6 трефы, 2 бубны, 3 пики и 1 черви).

### Задачи на розыгрыш

- 1) W разыгрывает 4♠, атака K♦, у N находится T♦.

WE

♠TKDB632

♠10984

♥T53♥KB2

♦-♦Д93

♣K65

♣432

- 2) W разыгрывает 3БК, атака малая черва. На 10-ку стола S сносит малую.

WE

♠TK

♠Д843

♥T97♥DB10

♦TKД7♦852

♣T852♣743

### 3.3. Вист

Последней фазой или частью игры, совпадающей по времени с розыгрышем, является вист, то есть игра картами противников разыгрывающего. Целью вистующих является разрушение контракта, заказанного разыгрывающим, или, по крайней мере, затруднение его реализации.

Вистующие играют закрытыми картами и, хотя они, как и разыгрывающий, видят карты стола, но их задача сложнее, чем у разыгрывающих.

Для обмена информацией о своих картах используются специальные сигналы, состоящие в выходе с определенных карт и последовательности сносов карт. И выходы, и сносы несут в себе определенную информацию.

Если партнер при розыгрыше сбрасывает маленькую карту, то это сигнал поощрения и призыв продолжать эту масть. Если партнер сбросит большую карту(9,8,7), то это будет означать, что он не хочет продолжения этой масти.

В том случае, если у игрока нет нужной масти, то он сбрасывает карту той масти, которая является наиболее сильной, тем самым подавая сигнал своему партнеру о намерении продолжить игру в эту масть.

Также рассмотрим несколько общих советов для выбора атаки:

- Если у противников согласована масть, и они собираются делать «убитки» -ходите в козыря, сокращая их козырей;
- Против бескозырных контрактов следует ходить в свою или партнера длинную масть;
- Если противник вышел маленькой, то, как правило, кладем маленькую, если фигурой, то перебиваем ее, если сможем; но исходя из того, что такие ходы не ведут к потерям взяток.

**Пример на вист**

1) Сдает S.

SN

нас 1♣ 1♥

2♦

2♥ 3♦

3БК

W и Епасуют.

|   |                                 |                                      |
|---|---------------------------------|--------------------------------------|
|   | N                               |                                      |
|   | ♠76<br>♥-<br>♦ТДВ109<br>♣ТКД763 |                                      |
| W |                                 | E<br>♠ТВ4<br>♥ДВ107<br>♦К832<br>♣108 |
|   | S                               |                                      |

W атакует 3♠. Что кладет Е?

Евидит на столе 7 возможных взяток(6 трэф и туз бубен), поэтому ему необходимо класть Т♠. Исходя из заявок в торговле, можно сказать, что у S наверняка есть Т♥. Если сейчас он заберет взятку, то ход перейдет к нему, чего нельзя допустить вистующим. Для того, чтобы разыгрывающий не смог выполнить контракт, необходимо наличие у W К♠ и 10♠, которые позволят добрать пять недостающих взяток.

### Задача на вист

1) Сдает S.

SN

1♠ 2♣2♦

3♠

4♠

Входит Т♠ и 6-кой.Разыгрывающий выходит 8♥. Что кладет Е?

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | N |  |
|--|---|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | <p>♠<i>K108</i></p> <p>♥8</p> <p>♦<i>Д75</i></p> <p>♣<i>KB7632</i></p> |  |
| W |  | <p>E</p> <p>♠<i>432</i></p> <p>♥<i>KB106</i></p> <p>♦98</p> <p>♣<i>ТД108</i></p> |
|   | S  |  |



### 3.4. Подсчет очков

Каждая сторона играющих имеет свою запись, где фиксируются онеры, штрафы, взятки. Запись ведется так: на столе проводят горизонтальную черту, над чертой пишут счет онеров, штраф за противниками, тузы и коронки. Под чертой записываются набранные игроками взятки. Например, один игрок взял десять взяток, а другие – три, значит, первые записывают за десять взяток, а вторые за три взятки. Запись над чертой пишется полностью, то есть одна сумма к другой не прибавляется, а пишется отдельно. Запись под чертой после каждой игры складывается с прежней записью до тех пор, пока не получится цифра 500, которой оканчивается партия. Каждый роббер состоит из двух партий. По окончании роббера, каждая играющая сторона должна подвести общий итог своих очков над чертой. Из записей одних игроков делается вычет других и остаток составляет выигрыш. Во избежание ошибок никогда не стирают запись после окончания партии и роббера.

Стоимость очков следующая. В простой игре каждая взятка любой масти стоит 10 очков. В игре "два" каждая взятка - 20 очков, в игре "три" каждая взятка - 30 очков, в игре "четыре" каждая взятка - 40 очков и т.д. В "малом шлеме" взятка стоит 60 очков, в "большом шлеме" - 70 очков. Игроки окончившие партии приписывают к своим онерам "за окончание" 1000 очков, а игроки окончившие роббер приписывают "за окончание" - 2000 очков.

За онеры записывает та сторона игроков, у которой их больше. В простой игре за онер записывается по 100 очков, в игре "два" за каждый онер - 200 очков и т.д. до "большого шлема", где за каждый онер записывается 700 очков.

При козырной игре все тузы присчитываются к онерам, то есть 4 туза считаются за 4 онера, 3 туза за 3 онера, 2 туза за 2 онера. В последнем случае, когда тузы разделятся, то есть у каждой стороны их будет по два, то за них записывает только та сторона, которая возьмет леве.

В бескозырной игре тузы стоят:

|                     |            |
|---------------------|------------|
| Игра «раз»          | 250 очков  |
| Игра «два»          | 500 очков  |
| Игра «три»          | 750 очков  |
| Игра «четыре»       | 1000 очков |
| Игра «пять»         | 1250 очков |
| Игра «малый шлем»   | 1500 очков |
| Игра «большой шлем» | 1750 очков |

За некозырные коронки записывают:

|                    |            |
|--------------------|------------|
| туз-король-дама    | 500 очков  |
| туз-король...валет | 1000 очков |
| туз-король...10    | 1500 очков |
| туз-король...9     | 2000 очков |
| туз-король...8     | 2500 очков |
| туз-король...7     | 3000 очков |
| туз-король...6     | 3500 очков |
| туз-король...5     | 4000 очков |
| туз-король...4     | 4500 очков |
| туз-король...3     | 5000 очков |
| туз-король...2     | 5500 очков |
| 4 туза             | 1000 очков |
| 3 туза             | 500 очков  |

За козырные коронки и коронки в бескозырной игре:

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| туз-король-дама    | 1000 очков  |
| туз-король...валет | 2000 очков  |
| туз-король...10    | 3000 очков  |
| туз-король...9     | 4000 очков  |
| туз-король...8     | 5000 очков  |
| туз-король...7     | 6000 очков  |
| туз-король...6     | 7000 очков  |
| туз-король...5     | 8000 очков  |
| туз-король...4     | 9000 очков  |
| туз-король...3     | 10000 очков |
| туз-король...2     | 11000 очков |
| 4 туза             | 2000 очков  |
| 3 туза             | 1000 очков  |

За объявленный "малый шлем" записывают 5000 очков, за "большой шлем" - 10000 очков. Кроме того, пишут еще за сделанный "малый шлем" - 1000 очков и за сделанный "большой шлем" - 2000 очков.

Каждая сторона, которая назначила игру, должна взять определенное ею число взяток, иначе за каждую недобранную взятку ей записывается штраф:

|                     |            |
|---------------------|------------|
| Игра «раз»          | 1000 очков |
| Игра «два»          | 2000 очков |
| Игра «три»          | 3000 очков |
| Игра «четыре»       | 4000 очков |
| Игра «пять»         | 5000 очков |
| Игра «малый шлем»   | 6000 очков |
| Игра «большой шлем» | 7000 очков |

Если игроки, которые назначили "малый шлем" или "большой шлем", не возьмут его, то соперники записывают им помимо штрафа премию, которую они бы могли приписать себе при удаче: за назначенный "малый шлем" - 5000 очков, за "большой шлем" - 10000 очков.

#### 4. Словарь игровых терминов

**Болван**-игрок, чьи карты после первого хода раскладываются на столе; распоряжается ими в процессе розыгрыша контракта разыгрывающий.

**Взятка**-принадлежащая игроку совокупность карт, которые он получает либо потому, что его карта среди выложенных другими игроками является старшей, либо потому, что его карта является козырной, тогда как карты других игроков –побочной масти.

**Вист** - игра картами против разыгрывающего контракт. Цель вистующих – затруднить или разрушить реализацию заказанного контракта.

**Заявка** – любое назначение в игре.

**Значащая заявка** – любое назначение масти и без козыря сверх шести обязательных взяток.

**Козырная масть** – самая старшая масть в конкретной сдаче, определяемая в процессе торговли.

**Контракт**-обязательство линии разыгрывающего выиграть в названной масти или без козыря количество взяток сверх шести, обозначенное в заключительном назначении.

**Коронки** – ряд карт от туза одной масти, например, туз-король-дама, туз-король-дама-валет.

**Леве**-взятки, взятые сверх шести.

**Мажор** - карты одной масти, которые идут подряд.

**Онеры (в козырной игре)** – первые по старшинству 5 карт в козырной масти: Т, К, Д, В, 10, а также три туза в побочной масти.

**Онеры (в бескозырной игре)** – все четыре туза.

**Пас** – незначащая заявка, означающая нежелание или невозможность участия в торговле в данном круге. В следующем круге спасовавший может принять участие в торговле.

**Побочная масть** - одна из трех некозырных мастей.

**Подсад** - заказанный, но не выполненный в процессе торговли контракт. За недобранные взятки проигравшие контракт получают штрафы.

**Разыгрывающий** – тот игрок из пары, выигравший торговлю, который первым сделал значащую заявку, оказавшуюся окончательной независимо от уровня контракта.

**Ранг мастей** – расположение мастей по старшинству; в винте они располагаются так: червы, бубны, трефы, пики.

**Роббер** – первоначальная система записи. Состоит из двух половин, называемых партиями. Для завершения партии необходимо набрать 500 очков во взятках. Очки по партиям пишутся «под чертой», а премии и штрафы «над чертой».

**Рука** – карты, сданные любому из игроков.

**Сдача** – распределение колоды между руками четырех игроков.

**Сила руки** – оценивается по шкале в pointcount(PC), в которой Туз = 4 PC, Король = 3 PC, Дама = 2 PC, Валет = 1 PC. Итого в 4 мастях 40 PC. Торговлю можно начинать, когда в руке имеется 12-13 PC и масть, пригодная для назначения.

**Синглет** – масть, в которой в данной сдаче одна карта.

**Торговля** – обмен партнеров информацией при помощи заявок о силе и раскладе карт с целью определения оптимального контракта.

**Фоски**- карты с 9 до 2.

**Шлемы** – особо премируемые игры. Малый шлем – это заказанный и исполненный контракт в 12 взятках. Большой шлем – в 13 взятках.