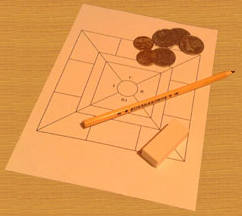
****

#### ПРЕФЕРАНС: ИСТОРИЯ И РАЗНОВИДНОСТИ

**г. Москва, 2017 г.**

Преферанс: история и разновидности

*Оглавление*

История преферанса 4

Правила игры в русский преферанс 5

**Общие правила** 5

Условные обозначения 5

Общие положения 5

Раздача карт 6

Торговля за прикуп 6

Назначение игры 7

Вистование 8

Розыгрыш 9

Запись и расчёт результатов игры (на примере сочинского преферанса) 10

Порядок записи 10

Взаимный расчёт в конце игры 14

*Первый способ расчёта* 14

*Второй способ расчёта* 16

Игра при разном количестве игроков 19

Игра при четырёх игроках 19

Игра при пяти игроках 20

Игра при двух игроках 20

**Конвенции (условные договорённости)** 22

Варианты правил при торговле 22

Варианты правил при назначении игры 22

Варианты правил при вистовании 23

Варианты правил при розыгрыше 24

Варианты правил при записи и взаимном расчете 25

**Правила для особых случаев** 29

РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕФЕРАНСНЫХ ИГР 30

СОВРЕМЕННЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ РУССКОГО ПРЕФЕРАНСА 31

**СОЧИНКА (СОЧИ)** 31

**ЛЕНИНГРАДКА (ЛЕНИНГРАД, ПИТЕР)** 32

Варианты правил для ленинградки 34

**РОСТОВКА (РОСТОВ, МОСКОВСКАЯ ПУЛЬКА)** 35

Варианты правил для ростовки 37

**КАЗАХСТАНКА (АЛМА-АТИНКА)** 37

Варианты правил для казахстанки 39

**КЛАССИКА (КЛАССИЧЕСКИЙ ПРЕФЕРАНС)** 39

Общие положения 39

Торговля и назначение игры 40

*Бомба* 40

*Игры на взятие втемную* 41

*Мизер втемную* 41

Игра на бомбах 41

Окончание игры и запись 42

Варианты правил для классики 42

**ФИНКА (ОДЕССКАЯ ФИНКА)** 44

**ПРЕФЕРАНС ЗАКАЗНОЙ («РАЗБОЙНИК»)** 46

Варианты правил для заказного преферанса 46

**ПИТЕРСКИЕ СКАЧКИ (СКАК)** 47

Прочие разновидности русского преферанса 48

**ГУСАРИК** 48

1. ГУСАРСКИЙ ПРЕФЕРАНС 48

2. ГУСАРИК 49

**ПАСЫ** 49

Преферанс в Центральной и Восточной Европе 50

**АВСТРИЙСКИЙ ПРЕФЕРАНС** 50

Инвентарь 50

Цель игры 50

Игроки и раздача карт 51

Котел (The Pot) 51

Торговля 51

Прикуп (замена карт из талона) 52

Решения защитников 52

Розыгрыш 52

Выплаты из котла 52

Премии 53

Разные способы обхождения с котлом 53

Разные способы выплаты премий 54

Дополнительные заявки (так называемый Illustrated Preference) 54

**ХОРВАТСКИЙ ПРЕФЕРАНС** 55

Инвентарь 56

Цель игры 56

Игроки и раздача карт 56

Торговля 57

Прикуп (замена карт из талона) 58

Контракт 58

Решения защитников 59

Контры, реконтры и субконтры 59

Розыгрыш 60

Подсчет результатов 60

Рефет 61

Окончание игры 61

Варианты 62

**ГРЕЧЕСКИЙ ПРЕФЕРАНС (ПРЕФА)** 62

Цель игры 63

Колода 63

Игроки и раздача карт 63

Торговля 63

Получение прикупа и снос. Назначение контракта 64

Решения защитников и их обязательства 64

Розыгрыш 65

Расчет и окончание игры 65

Поле для записи 69

Варианты 70

**ШВАБСКИЙ ВАРИАНТ ПРЕФЕРАНСА** 72

Раздача карт 72

Торговля 72

Розыгрыш 73

Подсчет результатов 73

Дореволюционный русский преферанс 74

**ПРЕФЕРАНС ПРОСТОЙ, ИЛИ ОБЫКНОВЕННЫЙ** 74

**ПРЕФЕРАНС С ДЕСЯТИЧНЫМ СЧЕТОМ** 74

**ПРЕФЕРАНС С КУРОЧКОЙ** 74

**ИГРА С КОТЛОМ** 75

**ПРЕФЕРАНС С МИЗЕРАМИ** 75

**ПРЕФЕРАНС С УВЕРТАМИ** 75

**ПРЕФЕРАНС С ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫМ ВИСТОМ** 76

**ПРЕФЕРАНС С КАДИЛЯМИ И БЕЗ КАДИЛЕЙ** 76

**ПРЕФЕРАНС СМЕШАННЫЙ** 76

**ПРЕФЕРАНС С ПЕРЕГОВОРАМИ О ТАЛОНЕ И БЕЗ НИХ** 77

**Приложение** 78

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПРЕФЕРАНСУ 80

**ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ** 80

**I. ДУБЛИКАТНЫЙ ПРЕФЕРАНС** 80

1. Дубликатные коробки 80

2. Подготовка раскладов 81

3. Использование дубликатной коробки 81

3.1. Положение коробки 81

3.2. Извлечение карт из коробки 81

3.3. Игра картами 81

3.4. Возвращение карт в коробку 82

4. Последовательность туров 82

5. Движение игроков 82

6. Протокол 84

7. Обсчет результатов 84

8. Обсчет протокола 84

9. Победители соревнований 84

10. Испорченная сдача 85

11. Основные правила о нарушениях 85

11.1. Процедура после нарушения 85

11.2. Полномочия судьи 85

11.3. Неправильное количество карт 86

11.4. Отсутствующая карта 86

11.5. Дефектная взятка 87

11.6. Игра неправильной сдачи 87

11.7. Игра неправильной рукой 87

12. Процедурные наказания 87

12.1. Полномочия судьи 87

12.2. Нарушения, влекущие процедурные наказания 88

13. Организация турнира 88

13.1. Организаторы турнира (ОТ) 88

13.2. Судья 88

**II. ОЛИМПИЙСКИЙ ПРЕФЕРАНС** 90

**III. КОМПЕНСАЦИОННЫЙ ПРЕФЕРАНС** 90

**Приложение А** 91

**Приложение Б** 92

ИСТОЧНИКИ 93

Преферанс: история и разновидности

# История преферанса

Точную дату появления преферанса на территории России не знает никто. Известно лишь то, что он попал в Российскую империю в I-й половине XIX века из империи Австрийской. Но, наиболее вероятно, что эта карточная игра овладела массами не ранее 1837 года. К такому выводу приходит в своей книге «Русский преферанс» Д. С. Лесной. Данное заключение было сделано автором на том основании, что в произведениях А. С. Пушкина нет никакого упоминания о преферансе, хотя названия других карточных игр встречаются в изобилии. И так как Пушкин был ярым любителем карт, вряд ли бы он проигнорировал такую увлекательную интеллектуальную игру, как преферанс.

Впервые преферанс упоминается в российских письменных источниках только в изданной в 1841 году брошюре с длинным названием «Карманная книжка для желающих в кратчайшее время научиться игре в преферанс, с показанием игор, ни в каком случае не проигрывающихся, с изложением общих правил разыгрывания и таблицами расчётов», где приводятся правила преферанса и некоторые тактические приёмы игры. Таким образом, напрашивается следующий вывод: в России преферанс появился где-то в промежутке между 1837 и 1841 гг.

В Австрийском же государстве, судя по данным, обнаруженным зарубежными исследователями, преферанс возник на рубеже XVIII и XIX вв. Самое раннее упоминание об этой игре было найдено в письменном источнике 1801 г., принадлежащему Богемии, то есть нынешней Чехии, которая в то время была в составе Австрийской (Габсбургской) монархии.

Если проанализировать историю возникновения различных карточных игр, то становится очевидным, что та или иная игра в большинстве случаев не появляется на пустом месте и её правила не создаются «с нуля», а основываются на принципах, встречающихся в более ранних играх. Так обстояло дело и с преферансом, который, вероятнее всего, произошёл от французского бостона, определённо возникшего ранее (правда, в последнем игра ведётся не на 32 картах, а на 52). Бостон же, в свою очередь, является потомком английского виста.

Своим французским названием преферанс (что означает «предпочтение») обязан как раз таки бостону, в котором перед началом игры случайным образом выбиралась масть, по отношению к другим являющаяся фаворитом.

Итак, появившись в Австрийской монархии, преферанс по каким-то неизвестным причинам начинает распространяться только на восток (вплоть до Сибири) и юго-восток (в сторону Балкан). В связи с этим на сегодняшний день имеются такие вариации игры, как:

* австрийский преферанс;
* греческий преферанс;
* хорватский преферанс;
* русский преферанс.

Оказавшись в России, преферанс становится мощным конкурентом висту и прочим распространённым на тот момент в нашей стране карточным играм. Но затем, на рубеже XIX–XX вв., для него наступает «смутное время», так как появляется новая увлекательная игра под названием «винт», основанная на висте, но с добавлением торговли. Преферанс со своей главной сцены уходит и оказывается в среде мелких торговцев и мещан. И только благодаря принятым в начале XX в. нововведениям в правилах он снова начинает возрождать свою популярность в обществе.

Впоследствии, ближе к середине XX в., удача снова улыбается преферансу – в связи с отмиранием социальной среды распространения винт постепенно предаётся забвению, и так как у игры больше нет серьёзных конкурентов, она начинает распространяться по всей стране (от потенциального влияния контрактного бриджа, появившегося в 1925-1926 гг. в США и уверенно приобретавшего всемирное признание, преферанс был защищён «железным занавесом»). Причём рост популярности игры не смогла остановить даже строгая советская номенклатура.

Однако из-за полуподпольного положения преферанса возникает множество его вариаций. Вначале появляются такие разновидности, как классика и сочинка. Затем выделяются ростовка и ленинградка. Но в связи с различными трактовками тех или иных правил – даже при сохранении общей концепции игры – по факту получалось, что у каждой компании игроков был свой, уникальный, преферанс.

Интерес к данной игре не угас и после распада СССР. Более того, появился ряд новых видов преферанса. Самой же популярной разновидностью в наши дни, судя по результатам опросов, проведённых на различных профильных сайтах, является ленинградка (в том числе её современный вариант – питер).

Несмотря на широкое распространение ленинградки, тем, кто только знакомится с преферансом, всё же рекомендуется начать обучение с сочинки, в которой цена ошибки при розыгрыше объявленной игры меньше, по сравнению с ленинградкой. Но это ни в коем случае не означает то, что в сочинку в целом играть проще, – в каждой разновидности есть свои нюансы, которые нужно учитывать в ходе игры.

# Правила игры в русский преферанс

## **Общие правила**

### Условные обозначения

При описании правил карточных игр игроки зачастую обозначаются по сторонам света: запад (З), север (С), восток (В), юг (Ю).

### Общие положения

Преферанс относится к категории карточных игр на взятки, под которыми подразумеваются карты, выложенные на стол каждым из игроков. Взявшим взятку считается игрок, который выложил карту старше всех.

В игре могут участвовать от 2 до 5 человек, каждый из которых играет сам за себя. Но так как оптимальной считается игра с 3 участниками, она будет рассмотрена в первую очередь.

Каждая сдача в преферансе состоит из 2-х основных этапов – торговли и розыгрыша. Основная цель игры заключается в том, чтобы при наличии «играбельной» руки выиграть торговлю за прикуп (две закрытые карты, отдельно сдающиеся на стол) и с помощью него сыграть игру, которая принесёт максимальную запись.

Если описывать процесс игры на взятки в преферансе более подробно, то последовательность применяемых действий будет следующей:

* непосредственно раздача карт;
* торговля за прикуп;
* получение прикупа игроком, выигравшим торговлю (такой игрок далее по тексту будет именоваться разыгрывающим), и снос им двух ненужных карт;
* назначение разыгрывающим окончательной игры;
* объявление противниками разыгрывающего своего решения относительно дальнейшего участия в игре (так называемое «вистование»);
* розыгрыш назначенной игры;
* подведение итогов сдачи и запись её результата.

Каждый из вышеперечисленных пунктов в деталях будет рассмотрен далее.

### Раздача карт

Рассадка игроков осуществляется произвольным образом либо в результате жеребьёвки. Жеребьёвку можно осуществить вытягиванием из колоды карт: кто вытащит самую старшую карту, выбирает место первым, у кого из двух оставшихся игроков карта старше, тот выбирает место следующим. При одинаковом достоинстве карт можно учитывать старшинство мастей в преферансе, о котором будет упомянуто далее, либо вытягивать карты повторно.

Игрок, который выбирал место первым, становится сдатчиком. При желании сдатчика также можно определить посредством отдельной жеребьёвки.

Сдача карт осуществляется начиная с игрока слева от сдающего, но не по одной карте, как в большинстве карточных игр, а сразу по 2. Каждый игрок в результате сдачи должен получить по 10 карт, а 2 карты должны быть отложены в качестве прикупа (также за раз), при этом не допускается класть в прикуп 2 первые либо 2 последние карты. Карты прикупа запрещается кому-либо смотреть до того момента, пока они не будут вскрыты после окончания торговли.

В каждой сдаче сдатчик меняется по часовой стрелке.

После того как карты сданы, игроки их смотрят и приступают к торговле.

### Торговля за прикуп

Торговля представляет собой словесные объявления тех или иных заявок в зависимости от игры, которую игрок планирует сыграть.

Игры на взятки по старшинству от младшей к старшей бывают следующими:

* *шестерная* (на ней разыгрывающему нужно взять 6 взяток);
* *семерная* ( – “ – 7 взяток);
* *восьмерная* ( – “ – 8 взяток);
* *девятерная* ( – “ – 9 взяток);
* *десятерная* ( – “ – 10 взяток).

В вышеперечисленных играх козырем можно объявить любую масть, но также можно играть и без козыря (сокращенное обозначение – «БК»).

Помимо игр на взятки существует игра «мизер», назначив которую, игрок обязуется не брать ни одной взятки. Козырей в этой игре нет. Мизер старше восьмерной игры, но младше девятерной.

Старшинство заявок в торговле для игр от шестерной до десятерной, помимо уровня игры, определяется ещё и мастью. Старшинство мастей в преферансе следующее:

**пики** < **трефы** < **бубны** < **червы**

Игра без козыря в торговле старше игры в любой масти.

Старшинство мастей учитывается только при торговле – в дальнейшем оно не применяется, то есть на розыгрыш и подсчёт очков не влияет.

Таким образом, все заявки в соответствии с их рангом можно представить в виде следующей таблицы (старшинство по возрастанию – слева направо и сверху вниз):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Шесть пик | Шесть треф | Шесть бубен | Шесть черв | Шесть без козыря |
| Семь пик | Семь треф | Семь бубен | Семь черв | Семь без козыря |
| Восемь пик | Восемь треф | Восемь бубен | Восемь черв | Восемь без козыря |
| МИЗЕР | | | | |
| Девять пик | Девять треф | Девять бубен | Девять черв | Девять без козыря |
| Десять пик | Десять треф | Десять бубен | Десять черв | Десять без козыря |

Торговля происходит по порядку, начиная с игрока, находящегося слева от сдатчика (этот игрок именуется «первой рукой», следующий по часовой стрелке – игрок второй руки, последний – «третья рука»). Игроки делают объявления в соответствии с приведённой выше таблицей таким образом, чтобы каждая последующая заявка превышала предыдущую, либо объявляют «пас». Сказав «пас», игрок в дальнейшей торговле принимать участие не может.

Торговля прекращается, когда два игрока из трёх спасовали.

Мизер можно объявить только сразу, то есть первой заявкой (данное правило называется «мизер кабальный»). Если игрок вступил в торговлю какой-либо другой заявкой, то он теряет право объявить мизер. Правило действует и наоборот: если был объявлен мизер, то после него нельзя объявить игру на взятки.

Победившее в торговле объявление, за исключением заявки «мизер», ещё не означает обязанность игрока разыгрывать заявленную игру при названном козыре либо без козыря, так как после получения прикупа и сноса карт у него будет возможность её изменить. Таким образом, игроки в торговле делают любые объявления на том уровнем, на котором они готовы играть. Главная цель – сделать объявление старше всех.

В ходе торговли вместо масти можно называть её порядковый номер. Например, вместо «шесть пик» – «шесть первых», вместо «семь бубен» – «семь третьих». Для краткости вместо «шесть пик» зачастую говорят просто «раз» (или «пика»), вместо «шесть треф» – «два» (или, соответственно, «трефа») и т. д.

Когда в торговле остаётся двое, то игрок, имеющий первую относительно другого игрока руку, не обязан объявлять игру старше названной оппонентом, а может объявить ту же, сказав «здесь» либо «мои». Если он это право при первой же возможности не использовал, то сказать «здесь» может второй игрок.

Вот два примера торговли, которые демонстрируют эти ситуации:

1)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **З** | **В** | **Ю** |
| Первый круг | пика | пас | трефа |
| Второй круг | здесь | – | бубна |
| Третий круг | здесь | – | пас |

2)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **З** | **В** | **Ю** |
| Первый круг | пика | трефа | бубна |
| Второй круг | черва | БК | семь пик |
| Третий круг | семь треф | пас | семь бубен |
| Четвертый круг | семь червей[[1]](#footnote-1) | – | здесь |
| Пятый круг | пас |  |  |

В случае если все три игрока сказали «пас», торговля считается несостоявшейся. При этом производится специальный розыгрыш, который называется «распасы». Козырей в нём нет, и игроки должны стремиться не брать взяток, чтобы не получить отрицательную запись. Если и в следующей сдаче все пасуют, то распасы разыгрываются снова. В этом случае они называются двойными распасами (а распасы, которые были до этого, соответственно, – одинарными), или второй распасовкой. Стоимость взятки на таких распасах, которая устанавливается игроками до начала игры, как правило, выше, чем на одинарной. При трёх пасах в третьей подряд сдаче играются тройные распасы, взятка на которых может стоить ещё дороже.

### Назначение игры

Победивший в торговле игрок, когда двое других спасовали, получает прикуп. Он должен открыть его на всеобщее обозрение таким образом, чтобы другие игроки могли рассмотреть обе карты.

Смешив карты прикупа со своими, игрок должен снести любые 2 ненужные карты, в числе которых могут быть также и только что полученные. Снос никому не показывается.

После сноса игрок должен назначить окончательную игру, равную либо превосходящую по рангу объявление, победившее в торговле.

Если прикуп был взят на мизер, то игрок обязан играть мизер. В случае если прикуп брался не на мизер, то игрок не может назначить мизер.

### Вистование

После назначения разыгрывающим окончательной игры его оппоненты должны определиться с тем, будут ли они принимать участие в дальнейшем розыгрыше. Игрок, готовый играть против разыгрывающего, говорит «вист». При отказе от розыгрыша объявляется «пас». Первым «вист» или «пас» объявляет игрок, находящийся слева от разыгрывающего. Игроки, сказавшие «вист», именуются вистующими. «Вист» и «пас» можно объявить только в играх на взятки, мизер не вистуется – оба игрока вступают в розыгрыш против объявившего мизер по умолчанию.

Вистовавшие игроки, в зависимости от игры, назначенной разыгрывающим, берут на себя следующие обязательства:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра** | **Обязательное количество взяток на висте (как при двух вистующих, так и при одном)** |
| Шестерная | 4 |
| Семерная | 2 |
| Восьмерная и девятерная | 1 |
| Десятерная | нет обязательств |

Десятерная игра не вистуется, а проверяется – карты всех игроков открываются, и противники разыгрывающего, не беря на себя никаких рисков, смотрят, действительно ли тот имеет на руках все 10 взяток.

В некоторых компаниях десятерная игра вистуется. Обязательства на висте в этом случае такие же, как на восьмерной и девятерной играх.

Если вист объявляют оба игрока, то они должны взять в сумме требуемое для той или иной игры число взяток, при этом их количественное распределение между вистующими не имеет значения. К примеру, на шестерной игре один вистующий может взять 3 взятки, а второй – 1; либо один – 4 взятки, а другой – 0. Если обязательства по суммарному количеству взяток для вистующих не выполнены, то штраф (так называемый «ремиз») получает:

* *на шестерной игре* – игрок, взявший меньше 2-х взяток;
* *на семерной игре* – не взявший взятки;
* *на восьмерной* и *девятерной* – объявивший «вист» вторым (правило называется «2-й вист ответственный»).

Если на шестерной либо семерной игре сидящий по левую руку от разыгрывающего говорит «пас», то второй игрок, имея слабую карту, может «уйти за полвиста», что означает отказ от розыгрыша и признание игры сыгранной с получением половины от требуемого числа взяток, то есть на шестерной – 2-х взяток, на семерной – 1-й (на восьмерной и девятерной за полвиста уйти нельзя, так как обязательное количество взяток на них равно 1-й). В этом случае игрок объявляет «полвиста» либо «за свои». Ранее пасовавший может опротестовать данное решение и возвратить вист (объявив, соответственно, «вист»). Данное правило называется «возвратный вист». В результате возврата виста игрок, пытавшийся уйти «за свои», теряет право вистовать и считается спасовавшим.

Таким образом, в зависимости от игры, при вистовании возможны следующие комбинации объявлений:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Игра** | **Игрок слева от разыгрывающего** | **Игрок справа от разыгрывающего** | **Игрок слева от разыгрывающего (2-е объявление)** |
| Шестерная и семерная | Вист | Вист | – |
| Вист | Пас | – |
| Пас | Вист | – |
| Пас | Полвиста | Вист |
| Пас | Полвиста | Пас |
| Восьмерная и девятерная | Вист | Вист | – |
| Вист | Пас | – |
| Пас | Вист | – |
| Пас | Пас | – |

В случае если на восьмерной и девятерной пасуют оба игрока, розыгрыш не производится. Игра считается сыгранной, причем предполагается, что разыгрывающий взял все 10 взяток.

### Розыгрыш

Розыгрыш при двух вистующих всегда производится с закрытыми картами. Если же вистовал только один игрок, то игра на его выбор может осуществляться как втёмную, когда также никто не видит карт друг друга, так и всветлую, когда карты вистовавшего и спасовавшего игроков перед началом розыгрыша раскрываются на столе (при этом разыгрывающий видит карты противников, но свои не открывает).

Если вистующий сказал, что игра будет всветлую, то все ходы со своей руки и с руки спасовавшего игрока он делает сам, то есть пасовавший в розыгрыше не участвует, но может давать советы вистующему.

В случае если вистующий решил, что целесообразнее произвести розыгрыш втёмную (когда невыгодно, чтобы разыгрывающий видел расклад карт), то к игре привлекается спасовавший игрок, то есть розыгрыш происходит как при двух вистующих, но с тем отличием, что «приглашённый» игрок никакой ответственности за обязательства на висте не несёт, так как все взятки с его руки принадлежат вистующему. Обсуждать розыгрыш игрокам при игре втёмную запрещено.

При розыгрыше любого контракта (то есть игры, заказанной разыгрывающим) первый ход всегда делает игрок, сидящий слева от сдатчика, далее – взявший взятку.

Ход заключается в выкладывании одной карты рубашкой вниз в центр стола. На выхоженную карту остальные игроки в порядке очередности (по часовой стрелке) кладут также по одной карте, которая должна быть той же масти, что и карта выхода. Если масть отсутствует, игрок обязан класть козыря. При отсутствии козырей – кладётся любая.

Взятку берёт игрок, положивший самую старшую карту: если никто не положил козыря, то ей является самая крупная карта в масти выхода, в противном случае взятку выигрывает козырь, а если их несколько – то самый старший из них. Соответственно, если картой выхода является козырь, взятку берёт игрок, положивший самого крупного козыря.

При игре без козыря, включая мизера и распасы, игроки также должны класть карты в масть, при её отсутствии можно положить любую.

Игрок, получивший взятку, собирает со стола выхоженные карты и в перевернутом виде кладёт их возле себя. Любой игрок может посмотреть только последнюю взятку – до того момента, пока не закрыта следующая.

Мизер разыгрывается всветлую, при этом, если первым должен ходить кто-либо из противников разыгрывающего, их карты раскрываются сразу, в противном случае карты открываются после первого хода мизерящего.

При розыгрыше распасов карты прикупа служат для определения масти, в которую должен быть осуществлён выход в первые 2 раунда. Сначала открывается верхняя карта прикупа, в соответствии с мастью которой делает свой первый ход игрок, находящийся слева от сдатчика. При отсутствии соответствующей масти он кладёт любую карту. Остальные игроки, делая ходы в порядке очерёдности, также должны следовать масти карты прикупа, если такая масть имеется (аналогично – в случае если её нет, можно положить любую карту). Положивший старшую карту в масти, заданной первой картой прикупа, забирает взятку. Затем открывается вторая карта прикупа, и первый ход снова принадлежит игроку слева от сдатчика. Третий ход также должен сделать сначала игрок первой руки. В дальнейшем – взявший взятку.

По окончании розыгрыша игроки подсчитывают свои взятки.

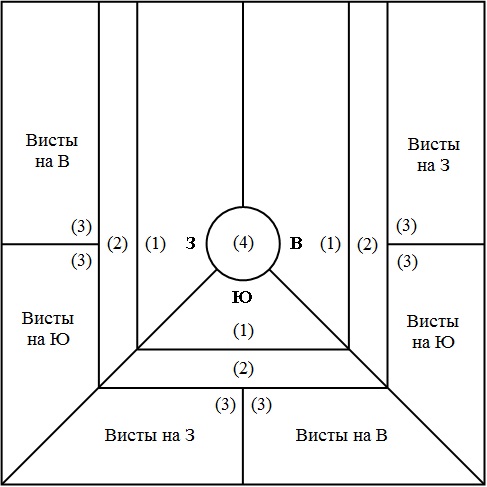
### Запись и расчёт результатов игры (на примере сочинского преферанса)

Несмотря на то что общие принципы записи во всех современных видах преферанса практически одни и те же, определённые различия всё же имеются. Поэтому при описании правил подведения итогов сдачи и игры в целом необходимо основываться на какой-нибудь конкретной разновидности преферанса. Рассмотрим, как осуществляется запись в *сочинке*. Отличительной особенностью сочинского преферанса является так называемый *жлобский ответственный вист*. Это означает:

* во-первых: то, что вистующий при подсаде разыгрывающего не делится записью за взятые взятки с пасовавшим игроком (в отличие от *джентльменского виста*, применяемого в некоторых других разновидностях преферанса, в соответствии с которым висты пишутся пополам);
* во-вторых: то, что вистующий, не выполнивший своих обязательств, за каждую недобранную взятку штрафуется в полном объёме в соответствии со стоимостью игры (в отличие от *полуответственного виста*, в соответствии с которым наказание производится в половинном объёме).

#### Порядок записи

Запись результатов каждой сдачи в преферансе осуществляется в поле, расчерчиваемом на бумаге специальным образом. При трёх игроках оно имеет следующий вид:



Самый верхний раздел (1) в секции каждого игрока называется «горой» – в него записываются штрафные очки. Положительные очки вносятся в строку (2), которая именуется «пулей» (такое же название носит и поле для записи в целом, а также сама партия в преферанс). Взаиморасчёты между игроками (например, между вистующим и разыгрывающим) отражаются в графах (3), которые называются «висты». Вист в преферансе – это основная единица расчёта, к которой в конце игры приводятся все произведённые записи.

Перед тем как приступить к первой сдаче, игроки должны договориться о стоимости виста в денежном эквиваленте и установить, до какого количества очков в пуле они будут играть. Например, если было решено играть до 50 очков, то это означает, что как только каждый из игроков наберёт 50 очков в пулю, игра будет считаться оконченной. Стоимость виста и предельная величина пули фиксируются в центре поля (4).

Итак, запись в сочинке осуществляется следующим образом. Если игрок, назначивший игру, выполнил свои обязательства, то он получает в пулю очки в соответствии со стоимостью игры. В общепринятой системе записи игры имеют следующую стоимость:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра** | **Стоимость в очках** |
| Шестерная | 2 |
| Семерная | 4 |
| Восьмерная | 6 |
| Девятерная | 8 |
| Десятерная | 10 |
| Мизер | 10 |

Если разыгрывающий не может себе записать очки в пулю за сыгранную игру ввиду того, что она уже закрыта (то есть достигнуто предельное количество очков), то он записывает эти очки в пулю другого игрока – тому, у кого запись в пуле на текущий момент больше. Взамен произведённой записи разыгрывающий получает на соответствующего игрока висты в десятикратном размере. Так, на записавшего 6 очков он напишет 60 вистов. Такая запись называется «американской помощью», или просто «помощью». Если разыгрывающий может записать в свою пулю только часть сыгранных очков, то он пишет себе сколько возможно, а остатком «помогает» другому игроку.

В случае когда игроки имеют равное количество очков в пуле, помощь осуществляется игроку слева от разыгрывающего. Если этому игроку невозможно записать очки полностью, разницу получает оставшийся игрок. Если разыгрывающий не может записать помощь другим игрокам из-за того, что их пуля закрыта, либо если в результате оказания помощи образуется остаток, то списание соответствующего количества очков производится с его горы. Если запись в горе отсутствует либо она меньше, чем необходимо, то остаток после списания горы до нуля записывается в гору каждого оппонента разыгрывающего.

Если разыгрывающий не выполнил своих обязательств, то вместо пули запись согласно стоимости игры делается в гору – за каждую недобранную взятку на играх от шестерной до десятерной либо за каждую полученную взятку на мизере. К примеру, если на семерной игре разыгрывающий взял только 5 взяток, он пишет в гору 4 х 2 = 8 очков. Или, скажем, если на мизере игрок получил 3 взятки, то он записывает в гору 10 х 3 = 30 очков.

По окончании розыгрыша, игроки, объявлявшие «вист», записывают на разыгрывающего висты за свои взятки.

В случае если игрок выполнил свой контракт, запись в колонку «висты» на этого игрока осуществляется в размере стоимости игры, помноженной на количество принадлежащих вистующему взяток. Объявивший «вист», но не взявший ни одной взятки, а также пасовавший игрок не пишут ничего.

Примеры:

1. На шестерной игре один вистующий взял 3 взятки, другой – 1. Первый пишет на разыгрывающего 2 х 3 = 6 вистов, второй – 2 х 1 = 2 виста.
2. На семерной игре один вистующий взял 2 взятки, второй – 0. Взявший две пишет 4 х 2 = 8 вистов, другой ничего не пишет.
3. На шестерной игре вистовал один игрок, но он «пригласил» к розыгрышу спасовавшего игрока. На обеих руках было получено 4 взятки. Вистовавший игрок запишет на разыгрывающего 2 х 4 = 8 вистов, второй игрок, несмотря на то что он принимал участие в розыгрыше, не пишет ничего.

Когда разыгрывающий на игре подсаживается (то есть не добирает положенного количества взяток), запись несколько меняется. Противники получают на него в виде вистов так называемую «консоляцию», величина которой равна стоимости контракта, умноженной на недобранное число взяток. Вистующий пишет консоляцию вдобавок к собственным взяткам. Пасовавший также записывает консоляцию на разыгрывающего, но только если он не уходил за полвиста. В противном случае игрок теряет право на консоляцию – она записывается игроком, вернувшим вист (таким образом, последний получает двойную консоляцию – и за себя, и за уходившего).

Примеры:

1. На шестерной игре один вистующий взял 4 взятки, другой – 1, то есть разыгрывающий недобрал 1-й взятки. Первый пишет 2 х 4 = 8 вистов за взятые взятки плюс консоляцию 2 х 1 = 2 виста. Итого – 10 вистов на разыгрывающего. Второй пишет 4 виста (2 х 1 + 2 х 1).
2. На семерной игре один игрок объявил «вист», другой – «пас». Вистующий взял 5 взяток. Он записывает 4 х 5 = 20 вистов за взятки + 4 х 2 = 8 вистов консоляцию. Итого – 28 вистов на севшего. Пасовавший пишет 8 вистов на разыгрывающего в качестве консоляции.
3. На семерной игре игрок, вернувший вист, взял 4 взятки. Он записывает на разыгрывающего 4 х 4 (за взятки) + 4 х 1 (консоляция) + 4 х 1 (консоляция уходившего за полвиста) = 24 виста. Уходивший «за свои» не делает никаких записей.

Если при проверке десятерной игры выясняется, что назначивший её игрок не берёт 10 взяток, то, помимо того, что он пишет в гору за соответствующее число взяток, оппоненты на него записывают висты так, как будто они вистовали оба. К примеру, рассмотрев расклад, игроки пришли к выводу, что заказавший десятерную отдаёт одну взятку на руку одного из противников. Этот противник запишет на разыгрывающего 20 вистов (10 за взятку + 10 в виде консоляции). Другой противник в такой ситуации пишет только консоляцию 10 вистов.

В случае когда вистующий не набирает требуемого числа взяток, он не теряет право записывать висты за свои взятки на разыгрывающего (если они есть), но при этом за каждую недобранную взятку пишет в гору в соответствии со стоимостью игры.

Примеры:

1. Игрок вистовал один на семерной и взял 1 взятку. Он пишет 4 в гору и 4 виста на разыгрывающего.
2. На шестерной вистовали оба игрока. Один взял 3 взятки, другой – 0. Последний пишет 2 в гору (взявший 3 взятки пишет 6 вистов на игравшего).
3. На шестерной один вистующий взял 1 взятку, другой – 0. Первый пишет 2 в гору и 2 виста на разыгрывающего, второй – 4 в гору.
4. На восьмерной вистующие не взяли ни одной взятки. Тот, кто вистовал вторым, пишет 6 в гору. Другой вистующий не пишет ничего.

Висты на мизере ни пишутся.

В случае если имела место распасовка, игроки, взявшие на ней взятки, пишут в гору за каждую взятку по стоимости распасов. Игрок, не взявший ни одной взятки на распасовке, записывает соответствующую её стоимость в пулю. Стоимость распасов оговаривается игроками до начала игры. Изначально в сочинке все распасовки, даже если они случались подряд, имели одинаковую стоимость, равную 1. Но в настоящее время большинство игроков при игре в данную разновидность преферанса применяет возрастающую шкалу стоимости распасов – в соответствии с арифметической либо геометрической прогрессией. В современной сочинке распасы, как правило, оцениваются следующим образом:

* *одинарные распасы* – 1 очко;
* *двойные распасы* – 2 очка;
* *тройные распасы* – 3 (реже – 4) очка.

Далее увеличение стоимости распасов обычно не происходит, то есть четвёртая и последующие распасовки также стоят 3 (4) очка. В случае если в следующей после распасов сдаче была объявлена какая-либо игра, их последовательность прерывается, и очередные распасы будут снова одинарными.

Пример:

* Первая сдача: все спасовали в торговле – были сыграны распасы со стоимостью 1.
* Вторая сдача: игроки снова спасовали – сыграны распасы по 2.
* Третья сдача: была разыграна шестерная игра.
* Четвёртая сдача: никто не вступил в торговлю – играются одинарные распасы.

Чтобы привнести в игру больше азарта, в некоторых компаниях искусственным образом создаются дополнительные условия для того, чтобы распасы игрались чаще. Например, устанавливается правило, согласно которому после двойных распасов игрок должен начинать торговлю с игры не ниже семерной, а после тройных и далее – не ниже восьмерной. Кроме того, игроки могут договориться о том, что невыполненный контракт не приводит к прерыванию распасов. В таком случае, если имел место подсад на какой-либо игре и при следующей сдаче все три игрока объявили «пас», играются следующие по порядку распасы, по сравнению с теми, которые были до подсада, а выходом из распасовки является только сыгранная без ремиза (подсада) игра.

Пример, иллюстрирующий сразу два вышеупомянутых правила:

* Первая сдача: игрались одинарные распасы.
* Вторая сдача: один из игроков играл шестерную, но взял только 5 взяток.
* Третья сдача: все спасовали, игрались двойные распасы.
* Четвёртая сдача: торговлю можно было начать с игры не ниже семерной. Был объявлен мизер, на котором разыгрывающий получил взятку.
* Пятая сдача: все объявили «пас», были сыграны тройные распасы.
* Шестая сдача: была объявлена восьмерная игра – более низкую объявить было нельзя, тем не менее, разыгрывающий её выполнил.
* Седьмая сдача: в торговле все спасовали. Играются одинарные распасы.

Записи во всех графах пульки обычно делаются нарастающим итогом. К примеру, если игрок сначала сыграл семерную игру, затем шестерную, а потом опять семерную, то в строке пули у него будет следующая запись: 4, 6, 10. Вид применяемых между числами разделителей не имеет значения – они могут быть разными. Например: 4. 6. 10…; 4→6→10→…; 4=6=10=…

#### Взаимный расчёт в конце игры

Как уже было упомянуто выше, игра заканчивается, как только будут закрыты пули всех игроков. Расчёт выигрыша или проигрыша каждого игрока может осуществляться двумя равноценными между собой способами.

##### *Первый способ расчёта*

При первом способе расчёта сначала определяется игрок с наименьшим количеством очков в горе. Это количество очков вычитается из гор остальных игроков. Такая процедура называется «амнистией» – в результате неё происходит упрощение арифметических расчётов (игроки при этом ничего не теряют).

Учитывая, что в преферансе 1 очко горы равняется 10 вистам, полученный результат в горе каждого игрока умножается на 10, затем делится на количество игроков. Результатом деления является выраженный в вистах проигрыш игрока с горы, который суммируется всеми остальными с уже имеющейся на него записью в колонке «Висты».

Далее сокращаются висты, имеющиеся у игроков друг на друга. Тот, у кого вистов больше, записывает разницу со знаком плюс, имеющий меньше – со знаком минус.

Полученные в секции каждого игрока значения суммируются. Это и есть конечный выигрыш либо проигрыш игрока в вистах. При умножении его на стоимость виста получаем выигрыш или проигрыш в деньгах. Сумма выигрышей и проигрышей всех игроков должна всегда равняться нулю.

В случае если при окончательном расчёте пульки в процессе деления образуется остаток, то во избежание округления и возможного в связи с этим несхождения результатов, а также в целях облегчения расчёта поступают следующим образом. Одному из игроков (или нескольким игрокам – но в этом случае легче воспользоваться вторым способом расчёта) добавляют либо списывают с горы одно очко так, чтобы деление шло без остатка. Другие участники компенсируют эту запись соответствующим числом вистов. Как при игре втроём, так и при игре вчетвером, 1 очко горы в расчёте на каждого игрока приблизительно равняется трём вистам (учитывая, что при трёх игроках округление происходит в меньшую сторону: 10 : 3 = 3 ⅓ ≈ 3, а при четырёх – в большую: 10 : 4 = 2,5 ≈ 3).

*Пример расчёта*

1. Конечный результат пули:

**8**

**20**

**19**

**14**

**52**

**28**

**40**

**24**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

**20**

**20**

2. Так как количество очков в пуле у всех игроков одинаковое, в расчёте пули не участвуют. В связи с этим далее они не будут обозначаться.

Наименьшая гора – у З (8 очков). Вычтем её из гор других игроков:

**0**

**11**

**6**

**52**

**28**

**40**

**24**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

3. Теперь каждую гору нужно умножить на 10 и разделить полученное на количество игроков. Но у игрока В деление без остатка невозможно, поэтому добавим ему в гору 1 очко. Чтобы компенсировать произведённую запись, нужно в строке вистов двух других игроков убрать по 3 виста на В. В результате внесённых поправок пуля станет такой:

**0**

**12**

**6**

**52**

**28**

**37**

**24**

**38**

**13**

**З**

**Ю**

**В**

А после умножения каждой горы на 10 и деления на число игроков получим такую запись:

**0**

**40**

**20**

**52**

**28**

**37**

**24**

**38**

**13**

**З**

**Ю**

**В**

4. Полученное с горы число противники записывают в вистах, суммируя его с уже имеющейся записью:

**52**

**48**

**77**

**44**

**38**

**53**

**З**

**Ю**

**В**

5. Произведём взаимное сокращение вистов и определение выигрыша:

З: + 25 + 6 = + 31

В: – 25 – 5 = – 30

Ю: – 6 + 5 = – 1

0

**–25**

**–5**

**+25**

**+6**

**–6**

**+5**

**З**

**Ю**

**В**

**+ 25** – **25**

**+ 6** – **5**

**+ 31 – 30**

– **6 + 5 =** – **1**

Таким образом, игрок З выиграл 31 вист (если игра велась по 100 рублей за вист – 3100 руб.), игрок В проиграл 30 вистов (3000 руб.), игрок Ю проиграл 1 вист (100 руб.).

##### *Второй способ расчёта*

При втором способе расчёта после произведённой «амнистии» считают среднюю гору всех игроков – то есть суммируют все горы и полученное делят на число участников пули. Из этого среднего значения вычитается гора каждого игрока, а результаты (которые могут быть как со знаком плюс, так и минус) умножаются на 10. Если после умножения числа имеют дробную часть, то перед расчётом средней горы поступают так же, как и в предыдущем способе, – добавляют кому-либо в гору либо списывают с неё 1 очко.

Далее производят сравнение вистовых записей и к итоговой сумме по строке «Висты» добавляют полученный выигрыш/проигрыш c горы.

*Пример расчёта*

1. Рассмотрим то же исходное положение, что и в примере для 1-го варианта расчётов:

**8**

**20**

**19**

**14**

**52**

**28**

**40**

**24**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

**20**

**20**

2. Вычитаем наименьшую гору из гор других игроков:

**0**

**11**

**6**

**52**

**28**

**40**

**24**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

3. Складываем результаты всех гор: 0 + 11 + 6 = 17. Делим полученное на количество игроков: 17 : 3 = 5,66... После умножения этого числа на 10 дробная часть сохраняется. Чтобы её не было, нужно любому из игроков добавить в гору 1 очко. Допустим, жребий пал на игрока Ю. Для компенсации сделанной записи в строке вистов других игроков вычитаем по 3 виста на Ю. Пуля примет следующий вид:

**0**

**11**

**7**

**52**

**25**

**40**

**21**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

Теперь при делении суммы всех гор (0 + 11 + 7 = 18) на 3 получаем ровно 6.

4. Вычитаем из этого числа гору каждого игрока и умножаем полученные результаты на 10:

**+60**

**-50**

**-10**

**52**

**25**

**40**

**21**

**38**

**16**

**З**

**Ю**

**В**

5. Произведём взаимный расчёт вистов игроков друг на друга:

**+60**

**-50**

**-10**

**+12**

**+9**

**–12**

**–17**

**+17**

**–9**

**З**

**Ю**

**В**

6. В результате суммирования вистов горы с вистами на каждого игрока получаем:

З: + 60 – 12 – 17 = + 31

В: – 50 + 12 + 9 = – 29

Ю: – 10 + 17 – 9 = – 2

0

**+60**

**-50**

**-10**

**+12**

**+9**

**–12**

**–17**

**+17**

**–9**

**З**

**Ю**

**В**

**+ 60** – **50**

**– 12 + 12**

**– 17 + 9**

**+ 31 – 29**

– **10 + 17 – 9 = – 2**

Таким образом, в обоих способах расчёта результаты получились почти одинаковыми. На самом же деле точные результаты в вистах должны быть следующими: З: +30⅔; В: –29⅓; Ю: –1⅓. Разница и в том и в другом случае возникла из-за того, что при добавлении 1 очка в гору какому-либо игроку остальные выигрывают по ⅓ виста (при списании очка наоборот – теряют по ⅓ виста).

### Игра при разном количестве игроков

#### Игра при четырёх игроках

Преферанс вчетвером аналогичен преферансу втроём, за исключением некоторых моментов, касающихся сдатчика, который активно в игре (на своей сдаче) не участвует.

Как и при игре втроём, первое слово в торговле и первый ход при розыгрыше того или иного контракта принадлежат игроку, сидящему слева от сдатчика.

В процессе торговли любой игрок имеет право пригласить сдатчика на мизер, если находит его рискованным. В этом случае игрок показывает свои карты сдатчику, и если тот соглашается, они объявляют мизер. При этом выигрыш или проигрыш они делят поровну. В случае если сдающий отверг предложение или сделал это после знакомства с картами пригласившего его партнёра, последний может самостоятельно играть мизер, или другую игру, или спасовать. Приглашение на мизер сдающего не фиксируется остальными как заявление играть мизер.

В ходе вистования, в случае когда один из игроков уходит «за свои», а пасующий вист не возвращает, сдатчик имеет право, посмотрев карты вистующего или пасующего, возвратить вист и произвести розыгрыш всветлую или втёмную с тем из партнеров, карты которого он не смотрел. Если на играх выше семерной оба игрока объявили «пас», то вистовать имеет право сдатчик, посмотрев карты одного из спасовавших игроков. При этом он один уже несёт полную ответственность за недобор взяток на вистах.

При розыгрыше распасов сдатчик открывает верхнюю карту прикупа и ходит с неё. Это его первый ход. Остальные игроки по часовой стрелке кладут карты в масть открытой карте, а если её нет на руках – кладут любую. Независимо от того, кто взял первую взятку, сдатчик ходит со второй карты прикупа. Третий ход делает игрок, сидящий слева от сдатчика, независимо от того, кто взял последнюю взятку. В дальнейшем ход принадлежит тому, кто взял последнюю взятку. Таким образом, сдатчик на картах прикупа может взять не более двух взяток, которые будут принадлежать ему.

При подсаде разыгрывающего сдатчик пишет висты на взявшего прикуп за безвзятие (получает консоляцию).

В случае если сдатчик вернул вист (в том числе после паса двух игроков на играх выше семерной) и разыгрывающий подсел, он все висты записывает себе, причем пишет и как вистующий, и как сдающий. Остальные два игрока ничего не пишут, так как положенная им консоляция записывается сдатчиком. Пример: прикупной (сдатчик) вернул вист на шестерной игре, разыгрывающий остался без двух взяток. Всего вистов 20 (2 х 6 = 12 – за взятые взятки плюс 2 х 2 х 2 = 8 – консоляция двух игроков). Законных вистов прикупного: 2 х 2 = 4 (консоляция сдатчика). Записанных на разыгрывающего в сумме получается 24 виста.

За полученные взятки на распасах сдатчик, как и все, пишет в гору по стоимости распасов за каждую взятку. При отсутствии взяток – пишет соответствующую стоимость в пулю.

По предварительной договорённости сдатчик может писать висты на разыгрывающего за карты прикупа по стоимости назначенной игры:

* за *туза* или *марьяж* (король и дама одной масти) – как за одну взятку;
* *туза и короля одной масти* – как за две взятки;
* *два туза* – за три взятки.

Например, игрок получил марьяж и заказал девятерную. Сдатчик пишет на него 8 вистов. Данная запись не зависит от того, сел или сыграл игрок, взявший прикуп. За прикуп на мизере сдатчик ничего не пишет.

В некоторых компаниях действует правило: если игрока не устраивает предложенный ему прикуп и он отказывается его брать, сдатчик пишет по стоимости объявленной игры в гору или просто – 2 (реже – 1) в гору.

Встречаются компании, в которых за каждую семёрку в прикупе на мизере пишут десять вистов.

Довольно часто встречаются компании, в которых пишут висты только за туза в прикупе – одна взятка по стоимости игры.

При четырёх игроках пуля расчерчивается следующим образом:

В

З

Ю

С

Висты на С

Висты на Ю

Висты на З

Висты на В

Висты на В

Висты на З

Висты на З

Висты на В

Висты на С

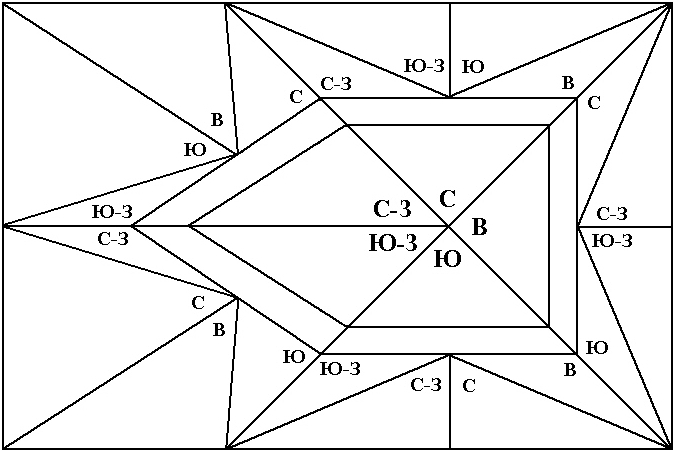
Висты на Ю

Висты на Ю

Висты на С

#### Игра при пяти игроках

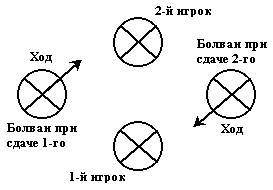
При пяти игроках один из них является выходящим и в игре на сдаче игрока слева не участвует. Выходящим становится каждый из игроков по очереди после своей сдачи. Права выходящего аналогичны правам сдатчика, но пользуется он ими после сдатчика. Пуля в этом случае имеет вид:



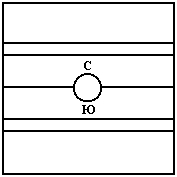
#### Игра при двух игроках

Существует несколько вариантов игры для двух игроков, часто неверно называемых «гусарик».

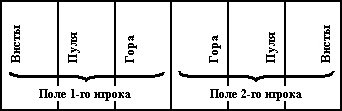
Карты сдаются как при игре втроём. Третья рука – «болван» – предполагаемый третий игрок. «Болван» как бы всегда говорит “пас”. Перед началом игры договариваются, на какой руке будет находиться «болван». Обычно всегда на первой руке, то есть слева от раздающего. В этом случае от «болвана» всегда первый выход.



Противник сдатчика начинает торг. Взявший прикуп назначает игру. Противник взявшего прикуп, если он вистует, а не уходит «за свои», открывает карты «болвана», и производится розыгрыш. Все правила и ходы те же, что и в обычном преферансе. Играть можно любой из видов, по некоторой договоренности. При ремизе разыгрывающего вистующий пишет консоляцию за себя и за «болвана». В распасах «болван» не участвует и прикуп тоже не открывается. При двух игроках пуля имеет вид:



Поле можно расчертить также следующим образом:



В других вариантах следующие правила:

* Первый пасующий после паса второго игрока имеет право возвратить свой пас и назначить игру без торга.
* Вистующий не имеет права уходить и обязан или вистовать на своих картах, обязуясь взять в этом случае на шестерной две, на семерной и более – одну взятку, или вистовать на двух руках с обычными правилами, либо пасовать.
* При двух пасах производится пересдача без розыгрыша.
* При двух пасах игрок на первой руке берёт прикуп, показывает его противнику, отдает противнику две любые карты, после чего противник сдатчика сносит также две любые карты. Играются распасы. Данный вариант имеет собственное название: «С вареником».
* При расчёте гору не делят пополам (так называемая неделимая гора), а вычитают из большей меньшую и умножают разницу на 10, получая выигрыш в вистах.

## **Конвенции (условные договорённости)**

Подпольное (или полуподпольное) положение преферанса в России на протяжении 70 лет гонений явилось причиной существования множества не только разновидностей, но и отдельных “договорных” правил, живущих внутри каждой разновидности.

### Варианты правил при торговле

* Часто прыжки в торговле не допускаются, то есть игроки должны делать назначения последовательно, не нарушая очередности заявок (однако в некоторых компаниях при этом разрешается пропускать бескозырные объявления, а также не говорить “здесь”). Это правило применяется для того, чтобы третий игрок, которому предстоит принять участие в розыгрыше, знал, до какой масти доторговался каждый торгующийся. Ведь неправильное объявление может ввести партнёра в заблуждение и в случае обоюдного виста послужить причиной подсада вистующих. Взявший же прикуп, соблюдая данное правило, затрудняет определение второй длинной масти (имеющей более трех карт) для противников в случае, если прикуп изменит силу руки.
* В некоторых компаниях при торговле двух игроков говорить “здесь” может только игрок, находящийся на первой относительно другого руке. Второй игрок сказать “здесь” не имеет права, даже если первый не воспользовался этим правом.
* Также имеется вариант торговли без прыжков, когда заявка “здесь” является обязательной и говорится через пасующего (сказать “здесь” вслед за объявлением на второй руке шести пик нельзя).
* По предварительной договорённости в торговле могут использоваться две дополнительные заявки: «мизер без прикупа» и «девять без прикупа», соответственно, означающие, что игрок будет играть без помощи прикупа. Мизер без прикупа старше девятерной, но перебивается девятерной без прикупа либо десятерной с прикупом. Таким образом, торговля между игроками, один из которых желает объявить мизер, а другой игру на взятки, может протекать так: мизер – 9 – мизер без прикупа – 9 без прикупа. Если игрок объявил игру без прикупа, то прикуп открывается, рассматривается и убирается в снос. В некоторых компаниях прикуп в этом случае не открывается, и игроки не знают карт прикупа.

### Варианты правил при назначении игры

* Часто взявший прикуп на шестерную имеет право отказаться от розыгрыша (уйти за «без трех», в некоторых компаниях – за «без четырёх»), при этом считается, что объявивший взял три (соответственно, две) взятки. Висты на него не пишутся.
* В некоторых компаниях правило «без трёх без вистов» (реже – «без двух с вистами») применяется на всех играх, не только на шестерной.
* По договоренности может допускаться объявление *преферанс*. Такое объявление производится только после получения прикупа, но до сноса карт. Объявивший преферанс обязан взять все десять взяток при любом своем сносе, при любом раскладе карт у противников и любом ходе в игре без козыря. Такой заказ возможен только при одном-единственном варианте расклада: Т, К, Д в четырёх мастях (соответственно, вероятность получения таких карт очень мала). Игрок, объявивший преферанс, показывает карты, и, если объявление сделано верно, игра заканчивается (в обратном случае игрок должен сделать снос и назначить игру не менее той, на которую был взят прикуп). Объявивший преферанс свою запись с горы списывает. Свою пулю и пули всех других игроков, в том числе и сидящего на прикупе, он закрывает с получением соответствующего количества вистов. Наконец, кроме этого, дописывает на каждого ещё по 1000 вистов (в некоторых компаниях объявивший преферанс записывает все висты, которые имели на него игроки, на себя). Иными словами, сыгравший преферанс получает призы во всех номинациях.
* Встречаются компании, где преферанс может быть козырным. Таким образом, при объявлении преферанса с козырной мастью, учитывая все условия, очевидно, что играющий должен иметь на руках все 8 козырей и 4 берущие карты. Игрок, заказавший преферанс, показывает карты, и противники сами делают снос. Причём в некоторых компаниях при сыгранном преферансе сыгравший закрывает свою пулю независимо от этапа игры, аннулирует свою гору и все висты, которые имели на него партнёры, а после записи игру продолжают в обычном порядке.

### Варианты правил при вистовании

* ***Виды вистования:***

*Ответственный вист.* Недобор вистующими взяток до обязательного их количества наказывается ремизом в полном объёме, то есть в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку. Ответственный вист характерен для сочинки. В классике вист, по договорённости, становится ответственным после того, как закрыта пуля.

*Полуответственный вист.* Недобор вистующими взяток до обязательного их количества наказывается ремизом в половинном объёме, то есть в размере половины стоимости игры за каждую недобранную взятку. Полуответственный вист характерен для ленинградки и ростовки, а также для классики (до того момента, когда пуля закрыта).

*Жлобский вист.* При недоборе взяток разыгрывающим при одном вистующем и втором пасующем висты пишутся только вистующим, а пасующий пишет только консоляцию. При двух вистующих каждый пишет за себя – и висты, и ремизы. Обычно, сказавши “вист” на первой руке, уйти за полвиста нельзя. Уходивший за полвиста вистов при ремизе разыгрывающего не пишет. Жлобский вист характерен для сочинки.

*Джентльменский вист.* При недоборе взяток разыгрывающим при одном вистующем и втором пасующем висты пишутся пополам, но в гору за подсад пишет только вистующий. При двух вистующих каждый пишет за себя – и висты, и ремизы. Обычно на первой руке можно сказать “вист”, а если второй игрок спасовал, уйти за полвиста (в свою очередь, пасовавший имеет право вернуть вист). Уходивший за полвиста вистов при ремизе разыгрывающего не пишет. Чаще всего встречается джентльменский полуответственный вист. Общая характеристика игры при джентльменском висте – поощряется игра всветлую, полезно говорить “пас” на первой руке. Джентльменский вист характерен для ленинградки.

* В некоторых компаниях применяется так называемый *“сверхжлобский” вист*, отличающийся от жлобского тем, что, когда вистующих двое, каждый из них должен взять не менее половины от обязательного количества взяток, то есть на шестерной – по две каждый, на семерной – по одной каждый, на восьмерной и девятерной – по одной каждый. Например, в сочинке игрок С объявил шесть треф и взял пять взяток. Игрок Ю завистовал и не взял ни одной. Игрок З взял пять взяток, также вистовав. Игрок С пишет в гору 2 за невзятие на шестерной одной взятки. Игрок В, сидевший на прикупе, пишет 2 виста на С за невзятие. Ю пишет 2 виста на С и 4 в гору за невзятие взяток на вистах. З пишет 12 вистов на С. Обычно “сверхжлобский” вист характерен для казахстанки.
* Часто встречаются компании, в которых при объявлении “шесть пик” оба игрока вистуют автоматически, независимо от их желания («Сталинград», «обязаловка»).
* Довольно часто встречаются компании, в которых десятерная игра вистуется. В этом случае вистующий обязан взять одну взятку.
* «Вист – Пас – Полвиста» также может допускаться или не допускаться независимо от типа виста (жлобского или джентльменского). Правило «Вист – Пас – Полвиста» даёт возможность изменения сказавшим “вист” своего решения при последовавшем “пас” на “полвиста”. Такое правило обычно характерно для джентльменского виста. При этом у первоначально сказавшего “пас” остаётся возможность заявить “вист” при уходе первого завистовавшего за “полвиста”.
* Иногда на играх выше семерной, где невозможно уйти за полвиста, применяется правило «Пас – Пас – Вист», то есть после двух пасов вистующих первый получает возможность пересмотреть своё решение и сказать “вист” (так называемый «возвратный вист» – объявление о висте в два этапа).
* Встречаются компании, в которых вистующий при невыполнении им своих обязательств не записывает висты за взятые взятки против играющего.
* Имеется вариант, когда при невыполнении обязательств вистующими на 8-ных и 9-ных (а также на 10-ных, если они вистуются) штрафные очки получает не последний завистовавший, а оба вистующих (каждый как за одну взятку).

### Варианты правил при розыгрыше

* В некоторых компаниях определяется, как будет происходить первый ход разыгрывающего при вистовании всветлую, если он сидит на первой руке. Если первый ход разыгрывающего будет втёмную, он осуществляется при закрытых картах всех игроков. Если же ход будет всветлую, то противники разыгрывающего открываются до начала розыгрыша.
* Распасовка может быть *не прогрессирующей*, то есть когда стоимость одной взятки постоянна и не увеличивается от распасовки к распасовке.
* В случае *прогрессирующей* распасовки прогрессия может быть:

*Арифметическая* –увеличение стоимости взятки от распасовки к распасовке происходит на определённую величину, например, на одно очко.

*Геометрическая* – увеличение стоимости взятки от распасовки к распасовке в определённое количество раз (чаще всего в два раза).

Прогрессии также могут быть *ограниченными*, когда предел увеличения оговорен участниками игры (обычно увеличение стоимости взятки после тройных распасов не происходит) и *неограниченными*, когда предела увеличения не существует.

* Иногда после розыгрыша распасов, а также после несыгранного мизера сдатчик не меняется (нескользящая сдача), но при всём при этом игрок не может сдавать более трёх раз подряд.
* При распасах сдача может не переходить, сколько бы кругов они ни длились.
* Возможны следующие виды выхода из распасов (прерывания распасов):

*Обычный (простой) выход* – после распасов игрок имеет право начинать торговлю с любой игры.

*Затруднённый (жёсткий) выход* – после двойных, тройных и т. д. распасов игрок имеет право начинать торговлю с игры не ниже семерной.

*Ужесточённый выход* – после двойных распасов игрок имеет право начинать торговлю с игры не ниже семерной, а после тройных и далее – не ниже восьмерной.

*Специальный выход* – после одинарных распасов игрок имеет право начинать торговлю с любой игры, после двойных распасов – с игры не ниже семерной, после тройных – не ниже восьмерной, далее – распасовка опять одинарная, а правила выхода повторяются соответственно.

* В некоторых компаниях *выход подсадом* из распасовки не допускается, то есть при заказе одним из игроков игры и невыполнении им своих обязательств прерывание распасов не происходит. В этом случае, если при следующей сдаче все три игрока объявили “пас”, играются следующие по порядку распасы, по сравнению с теми, которые были до подсада. Распасы прерываются (и следующая распасовка – опять одинарная), когда объявленная игра сыграна, то есть разыгрывающий не подсел.
* Имеется вариант, когда разрешается выход из распасов при отсутствии взятки, то есть распасовка прерывается в том случае, если один из игроков не взял ни одной взятки на распасах.
* Иногда играют с правилом: после распасов игрок не имеет право начинать торговлю с объявления мизера, то есть выходом из распасов может быть только соответствующая данному кругу игра на взятие по договоренности.
* Встречаются компании, в которых мизер не перебивает распасы независимо от того, сыгран он (без ремиза) или нет.
* В некоторых компаниях независтованные игры (в том числе и десятерная, если она проверяется) и мизер не являются выходом из распасов.
* Распасы прерываются, если установлено ограничение на число кругов. В случае действия данного ограничения распасы прерываются после розыгрыша последнего определённого круга.
* После первого круга распасов может производиться обязательный второй и третий круги без права назначения игры. Данный вариант имеет самостоятельное название: «Любимовка».
* Прикуп на распасовке может не открываться (при этом первым ходит игрок на первой руке, а далее – тот, кто получил взятку), хотя это правило обычно характерно для ростовки, где прикуп никогда не открывается и при игре вчетвером сдатчик пишет одно очко в пулю как за ноль взяток.
* В случае если при трёх игроках карты прикупа на распасовке открываются, задавая тем самым масть первых заходов, то возможен вариант, когда после первоначального хода с первой руки в каждом следующем заходе первым ходит игрок, взявший предыдущую взятку.
* В некоторых компаниях при трёх игроках и открытии прикупа на распасах применяется следующее правило: если у игрока первой руки соответствующая масть отсутствует, то уже любая кинутая им карта будет определять масть, а карта из прикупа никакой роли играть не будет.
* Очень редко встречаются компании, в которых розыгрыш мизера происходит взакрытую (то есть противники разыгрывающего не открывают свои карты).

### Варианты правил при записи и взаимном расчете

* Вместо общепринятой системы записи в некоторых компаниях применяется ленинградская роспись, используемая в основном при игре втроём. В ленинградской росписи игры имеют следующие цены:

*шестерная* – 3 очка;

*семерная* – 6 очков;

*восьмерная* – 9 очков;

*девятерная* – 12 очков;

*десятерная* – 15 очков;

*мизер* – 15 очков.

Распасы:

*одинарные* – 3 очка;

*двойные* – 6 очков;

*тройные* – 9 очков (реже – 12 очков).

* Существует также урало-сибирская система записи (4-12), в которой нет консоляции при подсаде, а штраф на мизере ограничен стоимостью одной взятки. Стоимость одинарных распасов – 1 или 2 очка. Запись производится согласно следующей таблице:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 4 в пулю | 4 | 4 в гору | 4 в гору |
| 7 | 6 в пулю | 6 | 6 в гору | 6 в гору |
| 8 | 8 в пулю | 8 | 8 в гору | 8 в гору |
| 9 | 10 в пулю | 10 | 10 в гору | 10 в гору |
| 10 | 12 в пулю | 12 | 12 в гору | 12 в гору |
| Мизер | 12 в пулю | – | 12 в гору за всю игру | – |

* Возможна и такая модификация *«уральской пули»* со следующей системой записи:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 4 в пулю | 8 | 8 в гору | 4 в гору |
| 7 | 6 в пулю | 12 | 12 в гору | 6 в гору |
| 8 | 8 в пулю | 16 | 16 в гору | 8 в гору |
| 9 | 10 в пулю | 20 | 20 в гору | 10 в гору |
| 10 | 12 в пулю | – | 24 в гору | – |
| Мизер | 8 в пулю | – | 16 в гору | – |

Стоимость распасов: 2-4-8. Десятерная не вистуется – объявление проверяется (играющий предъявляет в открытую свои карты вистующим, предварительно сделав снос и объявив козырей; партнёры анализируют карты играющего, и обычно игра на этом заканчивается). Вистующие на этой игре отсутствуют. Если же играющий совершил на десятерной ремиз, он записывает в гору штраф (см. табл.), висты на этой игре не пишутся (либо, по договорённости, пишется только консоляция). Как видно из таблицы, стоимость мизера меньше на 4 очка, по сравнению с десятерной игрой. Это связано с тем, что вероятность появления на руках мизера значительно больше, чем десятерной игры. Необходимо также заметить, что соотношение пули к горе здесь уже 1 : 2, поэтому производство расчётов при приведении гор партнёров к максимальной пуле (что может случиться при неоконченных пулях) осуществляется с удвоением недоигранных до максимальной пули очков, а при оказании «помощи» помогающий записывает стоимость игры в двойном размере, т. е., выполнив 8-ю игру с «помощью», данный партнёр записывает 160 вистов на того, кому была оказана эта «помощь».

* Для так называемого *«камчатского варианта»* («камчатской пули») характерны следующие отличительные от стандартной сочинки конвенции:
* гора неделимая;
* ремиз дороже контракта в два раза (и для разыгрывающего, и для вистующего);
* за взятку на висте также пишут вдвойне (т. е. на шестерной – 4 виста, семерной – 8 и т. д.);
* вистовать обязательно не только на 6 пик, но и на 6 без козыря;
* при игре четырёх партнеров правом возврата виста здесь пользуется только сидящий на прикупе, вистующие его не имеют. При игре трёх партнеров это понятие вообще отсутствует;
* если вистующий уходит «за свои», разыгрывающий имеет право заставить его набрать эти «свои». Если вистующий, скажем, на шестерной уходил за полвиста, а его заставили «отыграть» свои висты и он не набрал обещанные две взятки, то пишет за каждую недобранную по четыре очка в гору. Если играющий потребовал играть за свои висты, вистующий по своему усмотрению определяет, вистовать ему втёмную или всветлую. И начинается обычная игра, причем при розыгрыше учитываются взятки, набранные обоими вистующими (именно эти взятки обоих вистующих составляют «свой» вист);
* распасовка: 2-4-8.
* В некоторых компаниях запись «американской помощи» вистующему, не взявшему положенное число взяток, а также сидящему на прикупе (при игре вчетвером) не производится.
* Часто встречаются компании, в которых «помощь» при равенстве очков в пуле у игроков осуществляется сидевшему по левую руку от игравшего, независимо от записи в горе и от того, подсел ли игрок на вистовании или сидел на прикупе, в игре не участвуя.
* В некоторых компаниях сдатчик, сыгравший мизер пополам с кем-либо, а также игрок, не взявший на распасах ни одной взятки, «помогать» не имеет права (если пуля закрыта, то списывает с горы, причем после списания до нуля оставшиеся очки пропадают).
* Часто, в случае невозможности записать «помощь» другим игрокам, оставшиеся очки игравшегосписываются с его горы, даже если запись в горе примет отрицательное значение (по существу, это то же самое, если бы все игроки, кроме игравшего, записали себе в гору это же количество очков).
* Иногда применяется правило, согласно которому очки за независтованные игры или за сыгранный (без ремиза) мизер разрешается списывать с горы по желанию разыгрывающего.
* При расчёте результатов игры (первый способ расчёта) гора может также делиться на N игроков минус один либо вообще не делиться. При *неделимой горе* каждый из игроков сравнивает свою гору и разницу, умноженную на десять, пишет в вистах. Например, из записи, приведённой слева, получается расчёт справа:

**120**

**170**

**110**

**З**

**Ю**

**С**

**В**

**60**

**60**

**50**

**З**

**10**

**Ю**

**С**

**В**

**4**

**21**

**16**

* Запись вистов на разыгрывающего за карты из прикупа может варьироваться различным образом. Если запись производится только за туза из прикупа как за взятку, то в случае двух тузов в прикупе всё равно пишут как за стоимость одной взятки. Запись за карты прикупа может вестись и независимо от стоимости игры: по 5 или 7 (реже – 10) вистов пропорционально взяткам, то есть за туз или марьяж – 5 или 7 (10) вистов, за Т и К одной масти – 10 или 14 (20) вистов, за два туза – 15 или 21 (30). При игре втроём вистов за карты прикупа либо никто не пишет, либо пишут оба противника разыгрывающего.
* В некоторых компаниях практикуется правило: если вистующие сели (иногда даже если не сели), и, рассмотрев карты взявшего прикуп, доказали, что при любом раскладе берётся больше взяток, чем заказано, игра не считается законной, заказавший пишет 2 в гору (иногда по стоимости игры), и производится повторная сдача. Другими словами, применяется правило *наказания за перезаклад* (“недозаказ”). Например, игрок имеет на руках: ♠: Т, К, В, 9, 8; ♣: Т, Д, В, 10, 9; ♦: –; ♥: – . Ход собственный. ♥: К, 8 в сносе. Играется семь пик. Выходя с Т, К, В пик, игрок отдаст одну взятку на даму пик и ещё одну – на короля треф. Но в результате неудачного расклада вистующий взял одну взятку. По правилу наказания за перезаклад игра не считается, и играющий пишет два в гору, вистующие не пишут ничего.
* Если запись за распасовку идёт в гору (в ростовке за взятки на распасах пишут висты) – обычно по 1 или 2 (реже – 3) очка на одинарной, то для упрощения счёта и сокращения числа записей после окончания розыгрыша может производиться «амнистия», то есть сокращение записи на одинаковое для всех количество взяток. Причём при игре вчетвером «амнистия» производится с учетом количества взяток, полученных сдатчиком из прикупа. Если сдатчик не взял ни одной взятки, количество взяток, на которое может быть сокращена запись, равно нулю.
* Иногда играют до того момента, пока не закроются пули трёх игроков из четырёх (или двух из трёх). Не закрывший пулю игрок выносит недоигранное количество очков на гору. Хотя встречаются компании, где игрок в этом случае имеет право выбирать сам – играть до конца или расписать пульку.
* Существует так называемая *игра со скачками (с призами)* – игра с премиями (тому, кто первый закрыл пульку либо первый набрал определённое количество очков в пулю; игроку, имеющему первым определённую разницу между горой и пулей; тому, у кого меньше всех очков в горе при определённой пуле или при полном закрытии пули; игроку, имеющему первым определённое количество очков в горе; тому, у кого наибольшая сумма вистов при определённой пуле или при полном её закрытии, и т. д.). Разумеется, сам факт и размер премий (которые записываются в вистах на остальных игроков, например: 30, 40, 50 или 60 вистов на каждого) являются предметом соглашения игроков перед началом игры.

Таким образом, начиная игру, все игроки должны установить единые правила (иначе неизбежны споры в процессе игры). Вот практически полный перечень основных пунктов, по отношению к которым игроки обязаны прийти к единому мнению:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Договорное правило** | **Условие 1** | **Условие 2** | **Условие 3** | **Условие 4** | **Условие 5** |
| Мизер перебивается | Мизер – 9. Дальше торговля не идёт | Мизер – 9 – Мизер без прикупа – 9 без прикупа |  |  |  |
| При несыгранном мизере | сдача не переходит | сдача переходит |  |  |  |
| Распасовка: прогрессия | отсутствует  (х1, х1, х1, х1...) | огр. арифм.  (х1, х2, х3, х3...) | огр. геом.  (х1, х2, х4, х4...) | неогр. арифм  (х1, х2, х3, х4...) | неогр. геом.  (х1, х2, х4, х8...) |
| Распасовка: запись за взятку в гору | 1 очко (одинарная) | 2 очка (одинарная) |  |  |  |
| Распасовка: прикуп | не открывается | открывается |  |  |  |
| Распасовка: выход | простой (6,6,6,6...) | затруднённый (6,7,7,7...) | ужесточённый (6,7,8,8...) | специальный (6,7,8,6,7,8...) |  |
| Распасовка: выход подсадом | не допускается | допускается |  |  |  |
| Распасовка: переход сдачи | скользящий | повторение 3 раза | сдача не переходит |  |  |
| Вист: тип виста | жлобский | джентльмен-ский |  |  |  |
| Вист: ответственный / полуответствен-ный | полная стоимость игры | половина стоимости игры |  |  |  |
| Вист на 6 пик – «Сталинград» | не обязательно | обязательно |  |  |  |
| Вист – Пас –Полвиста | не допускается | допускается |  |  |  |
| Вист: без трёх без вистов | не допускается | допускается |  |  |  |
| Вист: десятерная игра | проверяется | вистуется |  |  |  |
| Вист: ответственность на 8 и 9 | оба вистующих | последний вистующий |  |  |  |
| Торговля: прыжки | не допускаются | допускаются |  |  |  |
| Первый ход разыгрывающего | втёмную | всветлую |  |  |  |
| Запись за туза (взятку) из прикупа | противники разыгрываю-щего (сдатчик) не пишут (-ет) | противники разыгрываю-щего (сдатчик) пишут (-ет) по 5 вистов | противники разыгрываю-щего (сдатчик) пишут (-ет) по 7 вистов | противники разыгрываю-щего (сдатчик) пишут (-ет) как за взятку |  |
| Делимость горы | не делится | делится на N игроков – 1 | делится на количество игроков |  |  |

## **Правила для особых случаев**

* Если игроки прекращают игру в связи с обстоятельствами до закрытия кем-либо пули, то не закрывший пулю закрывает её. Количество очков, записанное им в пулю, он выносит в гору в виде подсада. Например, игрок имеет в пуле 20. Игра велась до 25 в пулю. Закрыв пулю, игрок пишет 5 в гору.
* Игрок, выходящий из игры до окончания пули, если остальные игроки продолжают игру, пишет себе в гору недостающее до закрытия пули количество очков. Его проигрыш или выигрыш определяется после закрытия пули.
* Игрок, желающий включиться в уже начатую игру (обычно четвёртый), обязан получить согласие всех остальных игроков. Если таковое получено, то он садится на свободное место и записывает себе очки. В пулю записывается сумма всех очков других игроков, поделённая на их количество. Если игроков трое и в сумме их пули дают 15 очков, то вновь вступающий игрок записывает себе 5 в пулю. Аналогично в гору он пишет сумму очков в горе всех игроков, поделённую на их количество. Все округления при записи делаются не в пользу новенького.

Другие ситуации, связанные, к примеру, со случаями произвольного и непроизвольного нарушения правил игры, подробно описываются в Кодексе преферанса, разработанным московским Обществом любителей преферанса в целях упорядочения процесса видоизменения правил и сведения всего многообразия преферанса хотя бы к основным его вариантам. Кодекс преферанса, призванный в первую очередь обеспечить равенство шансов на выигрыш и проигрыш для всех участников игры, достаточно подробно выражает отношение редакционной коллегии Общества любителей преферанса почти к каждому “договорному” правилу и рекомендует, какие из них использовать, а какие – нет и почему. Тем не менее, преферанс – игра свободных людей: каждый волен сам устанавливать в своей компании договорённости (особенно если традиция уже сложилась).

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕФЕРАНСНЫХ ИГР

Наиболее распространёнными в наши дни видами русского преферанса являются:

* сочинка (сочинский преферанс);
* ленинградка (ленинградский преферанс, питер);
* ростовка (московский преферанс, или московская пулька);
* казахстанка (алма-атинка);
* классический преферанс, или, как его называют, классика;
* финка (одесская финка);
* заказной преферанс («разбойник»);
* питерские скачки (скак).

Самыми популярными из вышеперечисленных игр, безусловно, являются три: ленинградка, ростовка, сочинка.

Существует и ряд других разновидностей игры в русский преферанс, но они не имеют широкого распространения. Например, в такие преферансные игры, как гусарик (гусарский преферанс) и пасы, в настоящее время практически никто не играет.

Среди вариаций преферанса, распространённых преимущественно в Центральной и Восточной Европе, выделяются:

* австрийский преферанс;
* хорватский преферанс;
* греческий преферанс (префа).

Кроме того, в письменных источниках было обнаружено описание правил преферанса, в который играли в XIX в. дунайские швабы – германские поселенцы на территории Венгрии. Эта игра приводится здесь под названием «швабский вариант преферанса».

Также существует множество видов дореволюционного русского преферанса.

Для более чёткой демонстрации различий между упомянутыми выше разновидностями русского преферанса правила игры, применяемые в сочинке, будут продублированы, но уже в более систематизированном виде.

# СОВРЕМЕННЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ РУССКОГО ПРЕФЕРАНСА

## **СОЧИНКА (СОЧИ)**

Из всех видов преферанса сочинка является наименее азартным видом, требующим от игрока острого ума и хорошей памяти. Спокойный игрок средней квалификации может даже при плохих картах в течение всей игры проиграть очень незначительную сумму. Именно поэтому данный вид преферанса распространен преимущественно в среде технической интеллигенции, менее склонной к риску и азарту и более уважающей в игре умение мыслить логически, точно рассчитывать комбинации.

Запись в пульку и в гору в сочинке:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 2 в пулю | 2 | 2 в гору | 2 в гору |
| 7 | 4 в пулю | 4 | 4 в гору | 4 в гору |
| 8 | 6 в пулю | 6 | 6 в гору | 6 в гору |
| 9 | 8 в пулю | 8 | 8 в гору | 8 в гору |
| 10 | 10 в пулю | 10 | 10 в гору | 10 в гору |
| Мизер | 10 в пулю | – | 10 в гору | – |

***Основные характеристики:***

1. *вист ответственный:* за подсад на висте в гору пишется полная стоимость игры;
2. *консоляция (премия за подсад разыгрывающего):* при ремизе (подсаде) разыгрывающего оба защитника пишут на разыгрывающего висты – в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку. Консоляция пишется *вдобавок* к вистам за фактическое количество взяток;

Пример консоляции в сочинке:\*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | Взятки | За фактические взятки | Консоляция | Итог |
| Защитник A | 3 | 3х2=6 | 1х2=2 | 6+2=8 |
| Защитник B | 2 | 2х2=4 | 1х2=2 | 4+2=6 |

\* Вистовали оба защитника.

1. *вист жлобский:* при подсаде разыгрывающего висты пишет только вистовавший защитник, а пасовавший игрок пишет только консоляцию;
2. *распасовка на гору* (реже – на висты: по 3 или 4 виста за каждую взятку, см. ростовку): обычно по одному очку за каждую взятку;
3. *распасовка прогрессирующая:* обычно в арифметической прогрессии (1-2-3, реже – 1-2-4 или 1-2-2)[[2]](#footnote-2);
4. *за ноль взяток на распасовке:* игрок пишет в пульку стоимость одной взятки;
5. *прикуп на распасовке:* открывается и

* при игре втроем показывает масть хода (достоинство карты не учитывается);
* при игре вчетвером карты прикупа принадлежат сдатчику, который пишет и в гору, и в пулю на общих основаниях;

1. *окончание пульки:* играют до того момента, когда запись в пульке каждого игрока достигнет условленной величины. Игрок, закрывший пульку (достигший условленной величины), «помогает» тому, у кого запись в пульке наибольшая (если у двух противников запись в пульке одинакова, то «помогают» тому, кто сидит слева). Сыграв, например, шестерную, он пишет два очка в пульку противнику, а на него – в виде компенсации – висты в десятикратном размере, то есть 20 вистов.

Если попытаться охарактеризовать сочинку кратко, – это игра против вистующего. Это самая простая разновидность. Начинать учиться играть лучше всего в сочинку.

## **ЛЕНИНГРАДКА (ЛЕНИНГРАД, ПИТЕР)**

Ленинградка появилась после ростовки, но, подобно ей, завоевывает все большую популярность. В настоящее время ленинградка – одна из самых распространенных игр в преферанс. Основной смысл ленинградки – проведение партии с максимальной жесткостью для ведущего игру на взятие взяток.

Запись в пульку и в гору в ленинградке:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 2 в пулю | 4 | 4 в гору | 2 в гору |
| 7 | 4 в пулю | 8 | 8 в гору | 4 в гору |
| 8 | 6 в пулю | 12 | 12 в гору | 6 в гору |
| 9 | 8 в пулю | 16 | 16 в гору | 8 в гору |
| 10 | 10 в пулю | 20 | 20 в гору | 10 в гору |
| Мизер | 10 в пулю | – | 20 в гору | – |

Как видно из таблицы, в ленинградке запись вистов и очков в гору удвоенная. И хотя вист полуответственный, за недобранную взятку на висте пишется так же, как и в сочинке.

***Основные характеристики:***

1. *вист полуответственный:* за подсад на висте в гору пишется половина стоимости игры;
2. *консоляция (премия за подсад разыгрывающего):* при ремизе (подсаде) разыгрывающего оба защитника пишут на разыгрывающего висты в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку. Консоляция пишется *вдобавок* к вистам за фактические взятки;

Пример консоляции в ленинградке:\*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | Взятки | За фактические взятки | Консоляция | Итог |
| Защитник A | 3 | 3х4=12 | 1х4=4 | 12х4=16 |
| Защитник B | 2 | 2х4=8 | 1х4=4 | 8х4=12 |

\* Вистовали оба защитника.

1. *вист джентльменский:* при подсаде разыгрывающего (когда вистовал один, а другой пасовал) вистовавший и пасовавший защитники пишут все висты пополам – и консоляцию, и висты за фактическое количество взяток. Висты делятся по-джентльменски независимо от того, происходил ли розыгрыш всветлую или втемную.

Пример записи при джентльменском висте:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Контракт:  6 треф | Разыгры-вающий | Защитник (“вист”) | Защитник (“пас”) |
| Взятки | 5 | 5 | 0 |
| Запись | 4 в гору | 4х(5+1+1):2=14 | 4х(5+1+1):2=14 |

Для сравнения приведем пример распределения вистов при жлобском висте:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Контракт:  6 треф | Разыгры-вающий | Защитник (“вист”) | Защитник (“пас”) |
| Взятки | 5 | 5 | 0 |
| Запись | 4 в гору | 4х(5+1)=24 | 4х1=4 |

1. *распасовка на гору* (реже – на висты: по 5 вистов за каждую взятку, см. ростовку): обычно по два очка за каждую взятку;
2. *распасовка прогрессирующая:* обычно в арифметической прогрессии (2-4-6);
3. *за ноль взяток на распасовке:* игрок пишет в пульку стоимость одной взятки;
4. *прикуп на распасовке:* открывается и

* при игре втроем показывает масть хода (достоинство карты не учитывается);
* при игре вчетвером карты прикупа принадлежат сдатчику, который пишет и в гору, и в пулю на общих основаниях;

1. *окончание пульки:* в ленинградку играют до того момента, когда сумма записей в пульке достигнет условленной величины, умноженной на количество игроков (иногда игра ведется по времени без заранее обусловленного количества очков в сумме пуль – по истечении установленного времени вычисляется среднеарифметическое значение). Тот, кто не доиграл до среднего арифметического, выносит на гору двойную разницу между фактически набранной в пулю суммой очков и средним арифметическим. Тот, кто переиграл, списывает свою разницу с горы – тоже вдвойне.

Пример:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Запись (пулька до 50\*) | Игрок А | Игрок B | Игрок C | Сумма |
| Пулька до расчета | 40 | 60 | 52 | 152 |
| Горка до расчета | 100 | 100 | 100 | 300 |
| Горка после расчета | 120 | 80 | 96 | 296 |

\* Среднее арифметическое (сумма 150).

После вынесения на горку результатов пульки проводится «амнистия» – сокращение всех гор на одинаковую величину. В нашем примере – на 80. У игрока В гора становится равной нулю, у игрока А – 40, у игрока С – 16. Теперь умножаем эти величины на 10 и получаем результат в вистах, который проигран всему столу (включая себя самого). Теперь делим в каждом случае эти цифры на количество участников и получаем:

Игрок А проиграл каждому по 133,3 виста.

Игрок В – 0.

Игрок С – 53,3.

Добавляем эти висты в записи каждого игрока: В пишет на А 133 виста, на С – 53 виста. С пишет на А 80 вистов. Окончательный проигрыш и выигрыш каждого игрока есть сумма всех записанных им и на него вистов.

Есть и другой способ расчета горы.

Все горы складываются, результат умножается на 10 и делится на количество участников. Таким образом, находится средняя гора. В нашем случае это:

(40+0+16)х10:3=186,6.

Игрок В выиграл с горы 186,6 вистов.

Игрок А проиграл 400–186,6=213,3 вистов.

Игрок С выиграл 160–186,6=26,6 вистов.

Как видим, результат сходится. Сумма выигранных и проигранных вистов должна быть равна нулю. Так проверяется правильность расчета пульки.

Если попытаться охарактеризовать ленинградку одним словом, – это игра против играющего.

### Варианты правил для ленинградки

* Более современная разновидность ленинградки – питер – отличается некоторыми правилами игры:
* в ленинградке выход из распасовки – простой игрой (шестериком), а в питере выход из распасовки затрудненный (семериком). В конвенции, называемой «жесткий питер», выход ужесточенный: семерной сыгранной игрой после 1-ой распасовки и восьмерной сыгранной игрой после 2-ой и последующих распасовок;
* в ленинградке распасовку прерывает любая непасовая заявка в торговле, а в питере распасовка продолжается при несыгранном контракте, а также (по договоренности) при независтованной игре, мизере и десятерной;
* в ленинградке прогрессии на распасовке может не быть, а в питере прогрессия обязательна (в конвенции «питер» прогрессия ограниченная арифметическая, т. е. 2; 4; 6; 6…, а в конвенции «жесткий питер» – ограниченная геометрическая: 2; 4; 8; 8…);
* в ленинградке взявший ноль взяток на распасовке записывает в пулю, а в питере списывает стоимость распасов с горы (без умножения на два), причем при игре вчетвером сидящий на прикупе пишет в гору на общих основаниях, но за ноль взяток с горы обычно не списывает (очки пропадают);
* в ленинградке нет игр без прикупа, а в питере можно играть без прикупа мизер, девятерик и тотус (десятерик);
* в ленинградке правило “Вист – Пас – Полвиста” (так называемый «длинный вист») обычно применяется, а в питере нет;
* в ленинградке на играх 8, 9 и 10 ответственность за ремиз на висте возложена на завистовавшего последним, а в питере ответственность за невзятие взятки на 8 и 9 разделяется между вистующими поровну, и десятерная проверяется;
* в ленинградке не применяется правило, согласно которому очки за независтованные игры или за сыгранный (без ремиза) мизер разрешается списывать с горы по желанию разыгрывающего; а в питере такое правило может применяться по договоренности;
* в ленинградке пуля оканчивается, когда сумма записей в пульке достигнет условленной величины, умноженной на количество игроков; а в питере – еще и при прерывании распасов, то есть при выходе из распасовки, когда она становится опять одинарной.
* В некоторых компаниях после закрытия пули (когда игра идет по времени с заранее обусловленным количеством очков в сумме пуль) вист становится ответственным.

## **РОСТОВКА (РОСТОВ, МОСКОВСКАЯ ПУЛЬКА)**

Данная разновидность преферанса в последнее время приобретает все большую популярность и уже значительно потеснила и сочинку, и особенно классику, что сопровождается значительным изменением правил и взаимопроникновением вариантов.

Основным отличием ростовки от сочинки является явное усиление роли распасов. Это достигается, во-первых, ужесточением наказания за неудачно сыгранную распасовку и, во-вторых, хорошим вознаграждением за выигранные распасы, сравнимым с удачно сыгранной крупной игрой.

Запись в пульку и в гору в московской пульке:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 2 в пулю | 2 | 2 в гору | 1 в гору |
| 7 | 4 в пулю | 4 | 4 в гору | 2 в гору |
| 8 | 6 в пулю | 6 | 6 в гору | 3 в гору |
| 9 | 8 в пулю | 8 | 8 в гору | 4 в гору |
| 10 | 10 в пулю | 10 | 10 в гору | 5 в гору |
| Мизер | 10 в пулю | – | 10 в гору | – |

***Основные характеристики:***

1. *вист полуответственный:* за подсад на висте в гору пишется половина стоимости игры;
2. *консоляция (премия за подсад разыгрывающего):* при ремизе (подсаде) разыгрывающего оба защитника пишут на разыгрывающего висты – 10 вистов за каждую недобранную взятку[[3]](#footnote-3). Консоляция пишется *вдобавок* к вистам за фактическое количество взяток;

Пример консоляции в московской пульке:\*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | Взятки | За фактические взятки | Консоляция | Итог |
| Защитник A | 3 | 3х2=6 | 1х10=10 | 6+10=16 |
| Защитник B | 2 | 2х2=4 | 1х10=10 | 4+10=14 |

\* Вистовали оба защитника.

1. *вист джентльменский:* при подсаде разыгрывающего (когда вистовал один, а другой пасовал) вистовавший и пасовавший защитники пишут все висты пополам: и консоляцию, и висты за фактическое количество взяток. Висты делятся по-джентльменски независимо от того, происходил ли розыгрыш всветлую или втемную.

Пример записи при джентльменском висте:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Контракт:  6 треф | Разыгры-вающий | Защитник (“вист”) | Защитник (“пас”) |
| Взятки | 5 | 5 | 0 |
| Запись | 2 в гору | (5х2+1х10+1х10):2=15 | (5х2+1х10+1х10):2=15 |

Для сравнения посмотрим запись при жлобском висте в той же ситуации:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Контракт:  6 треф | Разыгры-вающий | Защитник (“вист”) | Защитник (“пас”) |
| Взятки | 5 | 5 | 0 |
| Запись | 2 в гору | 5х2+1х10=20 | 1х10=10 |

1. *распасовка на висты:* обычно по пять (возможно также по три, четыре, восемь или десять) вистов за каждую взятку. Выигрывает распасовку тот, кто взял меньше всех взяток.

Примеры записи за распасовку в московской пульке:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Распасовка | Игрок А | Игрок B | Игрок C |
| Взятки | 2 | 3 | 5 |
| Запись | На игрока B – 15 вистов. На игрока C – 25 вистов | 0 | 0 |
| Взятки | 0 | 1 | 9 |
| Запись | На игрока B – 5 вистов. На игрока C – 45 вистов. В пулю 1 очко | 0 | 0 |

Если наименьшее количество взяток взяли два игрока, то они делят проигранное третьим игроком количество вистов пополам.

Пример записи за распасовку, где двое выигравших взяли поровну взяток:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Распасовка | Игрок А | Игрок B | Игрок C |
| Взятки | 2 | 2 | 6 |
| Запись | На игрока С – 15 вистов. На игрока В – 0 вистов | На игрока С – 15 вистов. На игрока А – 0 вистов | 0 |

1. *распасовка не прогрессирует:* все распасовки, даже если случаются подряд, имеют одну и ту же стоимость взятки в вистах (в некоторых компаниях распасовка на висты может прогрессировать, например: 5-10-15);
2. *за ноль взяток на распасовке:* игрок пишет в пульку стоимость одной взятки;
3. *прикуп на распасовке:* не открывается никогда. При игре вчетвером сдатчик пишет единицу в пульку как за ноль взяток (по договоренности – списывает 1 с горы);
4. *запись за туза (взятку) из прикупа* (правило применяется по договоренности): противники разыгрывающего (при трех игроках) или сдатчик (при четырех) пишут по 5 или 7 вистов (реже – 10);
5. *окончание пульки:* играют до того момента, когда запись в пульке каждого игрока достигнет условленной величины. Игрок, закрывший пульку (достигший условленной величины), «помогает» тому, у кого запись в пульке наибольшая (если у двух противников запись в пульке одинакова, то «помогают» тому, кто сидит слева). Сыграв, например, шестерную, он пишет два очка в пульку противнику, а на него – в виде компенсации – висты в десятикратном размере, то есть 20 вистов.

Если попытаться охарактеризовать московскую пульку одним словом, – это игра для мастеров распасовки. Кроме того, она более других подходит для дубликатных (спортивных) турниров, так как последовательность сыгранных сдач не имеет значения[[4]](#footnote-4).

### Варианты правил для ростовки

* В современных видах ростовки встречаются премии, получаемые игроками кроме обычных записей:
* За сыгранный мизер сыгравший пишет на остальных игроков по 50 вистов кроме записи в пулю.
* За первое закрытие пули – по 50 вистов на каждого.
* За невзятие взятки на распасах (иногда данное правило опускается) – по 25 вистов на остальных игроков.
* За минимальную гору после закрытия всех пуль – по 50 вистов на каждого.
* В варианте *с общей пулей* закрытие пули происходит после того, как все игроки в сумме пуль набрали обусловленное заранее количество очков. Например, игроков четверо. Играют до 100 в пулю. При наборе всеми игроками в сумме пуль 100 очков игра прекращается (иногда по времени). Игрок, набравший в пуле более среднего арифметического (в нашем случае – 25), списывает с горы разницу между его пулей и средним арифметическим числом. Так, набравший в нашем случае 60 в пуле списывает с горы 60–25=35. Набравший в пуле менее среднего арифметического пишет полученную разницу в гору. Набравший в нашем примере 5 в пуле запишет в гору 25–5=20 очков.

## **КАЗАХСТАНКА (АЛМА-АТИНКА)**

Данная разновидность преферанса особенно популярна в Средней Азии и Казахстане благодаря своей динамичности. В России же казахстанка распространена в южных регионах.

Запись в пульку и в гору в казахстанке:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контракт | Выполнен | Взятка  на висте | Недобранная  взятка на игре | Недобранная  взятка на висте |
| 6 | 8 в пулю | 8 | 8 в гору | 8 в гору |
| 7 | 16 в пулю | 16 | 16 в гору | 16 в гору |
| 8 | 24 в пулю | 24 | 24 в гору | 24 в гору |
| 9 | 32 в пулю | 32 | 32 в гору | 32 в гору |
| 10 | 40 в пулю | 40 | 40 в гору | 40 в гору |
| Мизер | 40 в пулю | – | 40 в гору | – |

Как видно из таблицы, по сравнению с сочинкой, запись здесь учетверенная.

***Основные характеристики:***

1. *вист ответственный:* за подсад на висте в гору пишется полная стоимость игры;
2. *консоляция (премия за подсад разыгрывающего):* при ремизе (подсаде) разыгрывающего и двух вистующих оба защитника пишут на разыгрывающего висты – в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку. Консоляция пишется *вдобавок* к вистам за фактическое количество взяток;

Пример консоляции в казахстанке:\*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | Взятки | За фактические взятки | Консоляция | Итог |
| Защитник A | 3 | 3х8=24 | 1х8=8 | 24+8=32 |
| Защитник B | 2 | 2х8=16 | 1х8=8 | 16+8=24 |

\* Вистовали оба защитника.

1. *вист жлобский с неполной консоляцией[[5]](#footnote-5):* при подсаде разыгрывающего висты пишет только вистовавший защитник, пасовавший игрок и сдатчик консоляцию не пишут. Например, на шестерной без одной при четырех игроках пасовавший и сдатчик не пишут ничего, а вистовавший пишет 48 вистов на севшего независимо от того, как производился розыгрыш – всветлую или втемную;
2. *распасовка на висты* (реже – на гору: по 2 очка за каждую взятку, см. ленинградку): обычно по десять вистов за каждую взятку. Выигрывает распасовку тот, кто взял меньше всех взяток.

Примеры записи за распасовку в казахстанке:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Распасовка | Игрок А | Игрок B | Игрок C |
| Взятки | 2 | 3 | 5 |
| Запись | На игрока B – 30 вистов. На игрока C – 50 вистов | 0 | 0 |
| Взятки | 0 | 1 | 9 |
| Запись | На игрока B – 10 вистов. На игрока C – 90 вистов. В пулю 1 очко | 0 | 0 |

Если наименьшее количество взяток взяли два игрока, то они делят проигранное третьим игроком количество вистов пополам.

Пример записи за распасовку, где двое выигравших взяли поровну взяток:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Распасовка | Игрок А | Игрок B | Игрок C |
| Взятки | 2 | 2 | 6 |
| Запись | На игрока С – 30 вистов. На игрока В – 0 вистов | На игрока С – 30 вистов. На игрока А – 0 вистов | 0 |

1. *распасовка не прогрессирует:* все распасовки, даже если случаются подряд, имеют одну и ту же стоимость взятки в вистах;
2. *за ноль взяток на распасовке:* игрок пишет в пульку стоимость одной взятки;
3. *прикуп на распасовке:* не открывается никогда. При игре вчетвером сдатчик пишет единицу в пульку как за ноль взяток;
4. *распасовка «с передачей»* (применяется по договоренности): игрок на первой руке берет прикуп и, не показывая его, смешивает его со своими картами. Затем пару ненужных карт он передает взакрытую сидящему слева. Тот проделывает то же самое. Третий игрок, получив передачу, сносит две лишние карты;
5. *окончание пульки:* играют до того момента, когда запись в пульке каждого игрока достигнет условленной величины (обычно 120). Игрок, закрывший пульку (достигший условленной величины), «помогает» тому, у кого запись в пульке наибольшая (если у двух противников запись в пульке одинакова, то «помогают» тому, кто сидит слева). Сыграв, например, шестерную, он пишет восемь очков в пульку противнику, а на него – в виде компенсации – висты в десятикратном размере, то есть 80 вистов.

### Варианты правил для казахстанки

* Встречаются компании, где играют без консоляции.
* В некоторых компаниях может применяться либо обычный жлобский вист (с полной консоляцией), либо “сверхжлобский” вист. При “сверхжлобском” висте, если вистующих двое, они обязаны взять не менее: на шестерной – по две каждый, на семерной – по одной каждый, на восьмерной и девятерной – по одной каждый. Например, при игре вчетвером игрок С объявил шесть треф и взял пять взяток. Игрок Ю завистовал и не взял ни одной. Игрок З взял пять взяток, также вистовав. Игрок С пишет в гору 8 за невзятие на шестерной одной взятки. Игрок В, сидевший на прикупе, пишет 8 вистов на С за невзятие. Ю пишет 8 вистов на С и 16 в гору за невзятие взяток на вистах. З пишет 48 вистов на С. Если один вистует, а другой пасует, то вистующий «за свои» уйти не имеет права, а обязан на своих картах взять на шестерной – 2 взятки, семерной, восьмерной и девятерной – одну. При этом второй игрок играет втемную, и его взятки не принадлежат никому. Висты пишутся только вистующим, а пасующий пишет только консоляцию (при недоборе взяток разыгрывающим). Пример: С играет шесть треф, З пасует, Ю вистует. С взял пять взяток, З – четыре, Ю – одну. С пишет 8 в гору, З – 8 вистов на С, Ю – 16 вистов на С и 8 в гору.

Встречаются компании, в которых правила “сверхжлобского” виста применяются только при двух вистующих, при одном – тоже ухода нет, но игрок считает свои взятки на обеих руках (своей и пасующего).

* Имеется вариант, в котором распасовка на висты прогрессирует, например: 10-20-40-40…

## **КЛАССИКА (КЛАССИЧЕСКИЙ ПРЕФЕРАНС)**

Данный вид преферанса распространен по преимуществу в студенческой среде и других молодежных компаниях. От сочинки отличается азартностью, за что и любим молодежью. По распространенности несколько уступает сочинке.

Классика весьма похожа на сочинку и ленинградку, но в ней сохранилось множество реликтовых правил и условностей, принятых в XIX веке. Главное, что ее отличает, это:

– повышающие стоимость игр коэффициенты (бомбы);

– возможность торговаться втемную;

– возможность заказывать игры без прикупа (по договоренности).

### Общие положения

В игре принимают участие от 3 до 5 человек. Рассмотрим вариант для *четырех* *игроков*. Варианты для трех и пяти игроков отличаются от данного аналогично сочинке.

Перед началом партии игроки договариваются, как будет вестись игра – с одинарными, двойными, тройными и т. д. бомбами. Бомба – это распасы, объявленные втемную (не глядя карт). Двойные, тройные и т. д. бомбы – соответственно второй, третий и т. д. круги распасов, объявленных втемную. Одинарная бомба стоит 2 очка в гору за каждую взятку, двойная – 4 очка, тройная – 8 и т. д. (как степени числа 2). За невзятие взяток на бомбах игроки, в том числе сидящий на прикупе, пишут в пулю по стоимости бомбы.

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

Первый вариант: после первых распасов, давших 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 игроку, и опять производится трехкратная сдача и т. д. После того как каждый из игроков произвел сдачу три раза и сдатчиком опять стал первый игрок, производится оценка очков в горе у каждого играющего.

Второй вариант: сначала проводится круг одинарных бомб с меняющимся сдатчиком, затем так же – круг двойных бомб, 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 игроков в горе.

Игрок, имеющий наибольшее количество очков в горе, заказывает игру – называет время окончания партии и до каких очков будет вестись запись (если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков в горе и они не приходят к единому мнению относительно заказа игры, то назначается дополнительный круг распасов для выявления единоличного “хозяина горы”). 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 игра должна вестись оставшееся до 23 часов время.

После заказа игры начинается собственно пулька.

Если игроки до начала пули условились играть три круга бомб, а не обычных распасов, то в результате каждый получил по 9 бомб. Сидящий на прикупе бомб не получает. Игроки записывают бомбы строго по порядку в соответствии с сыгранными, обозначая их в виде цифр или специальных знаков. Знаки для обозначения бомб сильно варьируются в разных компаниях. Например, применяется знак  для одинарной, знак  – для двойной,  – для тройной и т. д. бомб.

В итоге получится следующая табличка:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** |

Или с использованием знаков такая строка:

В верхней строке таблички или над знаками каждый игрок будет отмечать только сыгранные (без ремиза) игры. В нижнюю строку таблички или в ряд знаков будут дописываться приобретенные впоследствии бомбы в порядке их получения.

### Торговля и назначение игры

Кроме всех тех игр, которые можно объявить в сочинке, в классике существуют следующие объявления.

#### *Бомба*

Это объявление игрока, сказавшего “пас” и не смотревшего свои карты при условии, что до него никто не объявил игры. Объявленная бомба перебивается семерной либо любой другой игрой втемную. Таким образом, остальные игроки, если тоже хотят заработать бомбу, могут по желанию присоединиться к первому, также сказав “бомба”, или “пас втемную” (не глядя карт), либо объявить втемную результативную игру, или, наконец, посмотреть свои карты и либо сказать “пас”, либо объявить игру не ниже семерной. Игрок, объявивший бомбу, в дальнейшей торговле не участвует.

Если один из игроков объявил бомбу, а остальные игроки сказали “бомба” или “пас”, то производится розыгрыш бомбы. При этом значок бомбы пишут себе только игроки, объявившие бомбу. Посмотревший в карты и сказавший “пас” этого значка не ставит. Двойные и тройные бомбы получаются на следующих кругах при тех же, что и для одинарной бомбы, объявлениях. Взятки всех игроков имеют одинаковую стоимость независимо от того, пасовал игрок или объявлял бомбу. Если игроки не ограничивали бомбу, то четверная – по 16, пятерная – по 32 и т. д. очка за взятку. Каждая последующая в два раза выше предыдущей. Если игрок на первом круге бомб сказал “пас”, а на втором “бомба”, то он записывает себе за двойную бомбу, не записывая одинарной. Когда бомбу перебили, к примеру, объявлением семерной, ее не записывают. После объявленной игры сдатчиком становится следующий, и бомба опять одинарная. Когда после объявленной и разыгранной бомбы все три игрока на второй, на третьей и т. д. сдаче говорят “пас”, производятся обычные одинарные распасы. Аналогично после распасов и бомба одинарная.

#### *Игры на взятие втемную*

Кроме игры на бомбе можно повысить стоимость игры, заказав ее втемную. Например, “пика втемную” (“раз втемную”) имеет право сказать игрок на первой руке или на последующих после паса предыдущих игроков или объявленных ими шестерных или бомб. Пика втемную перебивается обычной семерной или объявлением “трефа втемную”. Игрок, объявивший игру втемную, может продолжить торговлю как втемную, не заглядывая в свои карты, так и всветлую, посмотрев карты и продолжая торговлю на общих основаниях. Если торговля велась втемную, то игра считается темной. Если взявший прикуп вел торговлю всветлую, то игра считается светлой, игрок назначил и сыграл обычную игру. Если игрок выторговал карты прикупа втемную (так и не заглянув в свои карты), то он получает две карты прикупа втемную, не показывая их другим игрокам. Игрок, объявивший игру на взятие втемную, по рассмотрении своих карт до того, как он взял прикуп, имеет право изменить свое назначение объявлением “мизер”. В этом случае прикуп берется в открытую и играется обычный мизер – взятый всветлую. Если после взятия прикупа игрок объявил игру того же уровня, на который выторговал прикуп, то независимо от масти игры оба игрока обязаны вистовать, и игра ведется втемную. Если объявление выше хотя бы на один уровень (например, выторговал на шестерную, а назначил семерную), то вистование ведется в обычном порядке.

Игра, объявленная втемную, ценится вдвойне, то есть шестерная – по 4, семерная – по 8 и т. д. Вдвойне также пишутся и ремизы, и висты.

#### *Мизер втемную*

**Аналогично играм на взятие втемную игрок может объявить “мизер втемную”. При этом он берет две карты прикупа, не показывая их игрокам. Розыгрыш ведется также втемную. Сыгранный мизер ценится в 20 очков. Каждая взятка** – **также 20 очков.** Перебить заявку “мизер втемную” можно только девятерной втемную или десятерной всветлую.

### Игра на бомбах

Бомба – это коэффициент, повышающий стоимость игры. Игрок, у которого имеется цифра или значок (, ,  и т. п.), обозначающие бомбы, независимо от того, хочет он этого или нет, играет на бомбе. Это означает, что объявивший, например, простую игру на одинарной бомбе пишет на нее вдвое, то есть за шестерную – 4, за семерную – 8 и т. д. При этом, если игра сыграна, то играющий закрывает (зачеркивает) бомбу. Например, если игрок после трех кругов бомб, проводившихся до начала пули, сыграл шестерную и мизер, его табличка будет выглядеть следующим образом:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **6** | **М** |  |  |  |  |  |  |  |
| **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** |

Или строка значков бомб примет такой вид:

**6** **М**

Если бомб у игрока нет, то следующая его игра – простая. Если у игрока несколько бомб, то они играются в строгой очередности. Скажем, имеющий запись: , ,  играет первую игру на одинарной бомбе, вторую – на тройной, третью – опять на одинарной. Если в результате игры игрок подсел, то бомба остается. На двойной бомбе стоимость увеличивается в четыре раза, тройной – в восемь раз, четверной – в шестнадцать и т. д. Игрок, играющий втемную на бомбе, умножает запись. Так, играющий на двойной бомбе пику втемную при назначении семерной получает 4х2х4=32 очка. За подсад и висты пишется соответственно. Если все бомбы закрыты, игрок играет за обычную стоимость.

### Окончание игры и запись

Игра обычно ведется не до закрытия пули, а по времени. В остальном **–** порядок записи и подсчет результата аналогичны сочинке.

### Варианты правил для классики

* Могут применяться также *игры без прикупа*, которыми можно пользоваться в торговле на каждом уровне. Например, торговля идет на уровне 6, можно победить заявкой без прикупа, но если противник перешел на уровень 7, то перебивать его игру можно уже только заявкой 7 без прикупа. Обычный мизер перебивается девятерной, а мизер без прикупа – девятерной без прикупа или десятерной с прикупом.
* **В некоторых компаниях игрок пишет весь выигрыш в пулю только в том случае, если в горе у него ничего нет. В обратном случае он всегда должен половину выигрыша списывать с горы, а другую – писать в пулю (иногда играют целиком на пулю, и после закрытия до контрольного времени – с горы). Игрок, закрывший пулю, половину списывает с горы, вторую половину пишет в вистах на игрока, которому «вливает» в пулю – «помогает». «Помогают» игроку, имеющему больше всех в пуле. Подсевшему и сидящему на прикупе «помогать» нельзя. Если «помогать» некому, оставшуюся сумму сыгравший списывает с горы. Игрок, не имеющий горы, когда пули у всех закрыты, списывает с горы игрока, имеющего меньше всех в горе, за что пишет вдесятеро вистов. Если у двоих игроков в горе ноль, то списание производится со следующего игрока, имеющего в горе более нуля.**
* **Встречаются компании, в которых перебить одинарную бомбу можно только семерной, двойную бомбу – только восьмерной и т. д.**
* **В некоторых компаниях объявление** “здесь” разрешается делать в любой момент торговли и на любой руке.
* **Нередко перед кругами обязательных распасов или бомб производится также предварительная игра – «разбойник». Каждый участник в свою очередь должен сыграть все возможные игры: 6-ную, 7-ную, 8-ную, 9-ную, 10-ную и мизер на тех картах, которые ему достанутся при раздаче. Порядок заказов игр каждым партнером в его игровом микроцикле произвольный. Игра идет с прикупом и втемную. Висты не фиксируются. Результат каждой игры пишется игрокам в пулю или в гору соответственно.**
* Имеется вариант, в котором сдатчик при игре вчетвером в случае распасовки также получает бомбу.
* В некоторых компаниях сдающий получает соответствующие бомбы только в том случае, когда все игроки, не глядя в карты, сказали “пас втемную”. Если же хотя бы один игрок, прежде чем объявить “пас”, посмотрел карты, то ему и сдающему бомбы идут на ранг ниже: при простой (одинарной) бомбе **–** ничего, на двойной **–** простая, на тройной **–** двойная.
* **Часто перебивать объявление “раз втемную” разрешается обычной заявкой “два” или следующей по торговле.**
* **Иногда** играют с полуответственным вистом, но только до того момента, пока хотя бы у одного из игроков не будет закрыта пуля. С этого момента вист становится ответственным.
* Есть вариант, при котором на распасах все заработанные очки идут только в гору или с горы, если игрок не взял ни одной взятки. Если своя гора уже списана, то заработанные на распасах очки пропадают.
* Что касается стоимости игр в разных мастях, то и здесь нет единого мнения: некоторые придерживаются современной унифицированной таблицы (стоимость игры не зависит от масти козыря), а другие пользуются старинной иерархией – пики самые дешевые, а без козыря – самые дорогие.
* В некоторых компаниях, когда пулька у всех игроков закрыта (если игра ведется до закрытия пули), по просьбе одного из игроков и по всеобщему согласию играют один или два дополнительных круга (то есть каждый сдает по одному или по два раза). При этом игры, ввиду закрытой пульки, списываются с горы. Такой заключительный аккорд в игре называется «круг почета», инициатором которого обычно выступает проигравший, имеющий самую большую горку и желающий хоть немного поправить свое положение. В других компаниях, по договоренности, игрок, имеющий самую большую гору (“король горы”, или “хозяин горы”), после закрытия пулек всех партнеров может назначить круг любых обязательных игр, например: мизеров, распасовок, 10-ных и т. д. Каждый игрок должен сыграть эту игру на тех картах, которые достанутся ему при раздаче. Игра идет с прикупом и “втемную”.
* Существует *упрощенный* вид классики, который играется без бомб. Распасы всегда одинарные (например, по одному очку за взятку) при скользящей сдаче. Игрок, сказавший “пас” после того, как двое игроков до него объявили “пас”, ставит «птичку»; остальные ничего не ставят. Игра на птичке аналогична игре на одинарной бомбе. В остальном – обычные правила. Имеет особое название: «Хулиганка».
* Кроме того, имеется вариант *упрощенной* классики, в котором сдача нескользящая. Все игроки при распасах ставят птичку, в том числе и сдатчик. Перед игрой два круга распасов. Игры втемную нет. До закрытия пули вист полуответственный, после закрытия – ответственный. Игра кончается списанием горы или по времени.
* В варианте *с расширенными правами сдатчика* сидящий на прикупе имеет право присоединиться к объявившим бомбу. В этом случае он за каждую взятку пишет как за две, но и получает знак бомбы. Если сдатчик пасовал, то запись его взяток ведется в обычном порядке, то есть на одинарной бомбе – два очка за взятку и т. д. Сдатчик объявляет бомбу на последней руке и имеет право на объявление даже при двух пасующих.
* В варианте *с «разбойником»* права назначающего игру («разбойника») после трех кругов распасов в начале игры значительно расширены. Он имеет право заказывать по желанию, например, чтобы каждый из игроков объявил по разу мизер втемную. Если это не оговорено особо, не выполнивший данное условие до конца игры пишет за десять взятых на мизере – 200 в гору. Наиболее часто «разбойник» оговаривает обязательные игры, скажем: «Каждый должен взять прикуп на объявленные по разу – мизер и десятерную, два раза – девятерную, три – восьмерную. Объявление игрок должен сделать до закрытия пули», «За необъявленные записать как за уход без пяти или пять на мизере, но без вистов».
* Вариант *с усложненным вистованием* отличается от обычного следующим. Вистующие обязаны взять на шестерной – четыре, семерной – три, восьмерной – две, девятерной – одну взятку. Уход, соответственно, на шестерной, семерной – за две, восьмерной – за одну. Игрок имеет право, кроме того, вистовать на десятерной и мизере. В этом случае при невзятии вистующим взятки на десятерной или при сыгранном мизере он пишет 10 в гору. Если на десятерной вистующий взял взятку или на мизере дал взятку, то кроме подсада играющего вистующий пишет на него висты. Если же никто на десятерной или мизере не вистует, то на севшего на мизере или десятерной висты не пишутся. За взятки на распасах: одинарных – 2 очка, двойных – 4, тройных – 6 очков.
* Существуют также варианты *с упрощенным началом*, в которых перед началом игры вместо обязательных распасов или бомб в гору записывается заранее обусловленное количество очков. Правила устанавливаются по договоренности.
* В статье исследователя карточных игр Дэвида Парлетта «Преферанс – игра русской интеллигенции» приводится вариант классики с такими правилами:
* Заявка **“**раз втемную” может быть перебита игрой не ниже семи треф.
* Распасовка нескользящая, то есть после распасовки (а также несыгранного мизера) сдача не переходит к следующему игроку, а повторяется.
* Мизер не является кабальным, то есть игрок может объявить мизер, взяв прикуп на **“**раз” (или на семь треф); нельзя объявлять мизер, если игрок дошел в торговле до десятерной игры. В свою очередь, игрок, заявивший в торговле мизер, имеет право заказать десятерную игру.
* Бескозырная игра может быть заказана и сыграна, но не может быть заявлена в торговле.
* Недозаказ (если он может быть доказан после розыгрыша) наказывается записью 10 очков в гору.
* Первый ход играющий делает втемную, после чего вистующий (если он один) решает, будет ли розыгрыш происходить втемную или всветлую.
* Вистующий на девятерной не обязан взять взятку.
* Шесть пик является обязательной для вистования игрой.
* При ремизе вистующих, то есть при недоборе ими обязательного количества взяток, наказание за ремиз не пишется в гору севшим вистующим, а играющий пишет на обремизившегося вистующего висты соответственно заказанной игре – за каждую недобранную взятку.
* Очки, полученные в последней игре пульки и превысившие емкость общей пули, пропадают.
* Также все отличия, характерные для сочинки, встречаются и в классике.

## **ФИНКА (ОДЕССКАЯ ФИНКА)**

Финка больше всего распространена в Одессе.

Как и в других разновидностях, тираж проводится вытаскиванием игроками карт из перетасованной и подснятой колоды. Вытащивший младшую карту выбирает место и становится сдающим. От него по старшинству карт рассаживаются по часовой стрелке остальные и отсчитываются круги раздач. Сдатчик записывает в центре пули ставку и время объявления последнего круга.

В начале игры все игроки имеют в горе запись 20 очков. Стоимости игр и вистов совпадают с ленинградкой.

Сыгравший игру записывает ее стоимость в пулю и дополнительно списывает с горы. Например, сыгравший семерную записывает 4 в пулю и списывает 4 с горы. Вистовавший эту семерную, взяв 3 взятки, записывает на игравшего 24 виста.

Вист жлобский ответственный, возвратный (во всех видах) без записи консоляции пасовавшему при ремизе играющего (положенная пасовавшему консоляция записывается вистующим). Десятерная вистуется. На 8, 9 и 10 ответственный – последний вистующий.

Примеры. При «6 без 1» вистовавший записывает 28 вистов, сдавший – 4 виста, пасовавший – ничего. При ремизах «8 без 2» или «7 без 3» вистующий записывает 96 вистов, а сдавший – консоляцию 24 виста.

Полный список вариантов вистования шестерика и семерика:

* Вист – Вист. Розыгрыш втемную.
* Вист – Пас. Втемную или всветлую.
* Вист – Пас – Полвиста – Вист. Втемную или всветлую.
* Вист – Пас – Полвиста – Пас. Сдатчик выбирает руку для возможного вистования всветлую или втемную.
* Пас – Вист. Втемную или всветлую.
* Пас – Полвиста – Вист. Втемную или всветлую.
* Пас – Полвиста – Пас. Сдающий выбирает руку для возможного вистования всветлую или втемную.

Полный список вариантов вистования 8, 9 и 10:

* Вист – Вист. Розыгрыш втемную.
* Вист – Пас. Втемную или всветлую.
* Пас – Вист. Втемную или всветлую.
* Пас – Пас – Вист. Втемную или всветлую.
* Пас – Пас – Пас. Сдающий выбирает руку для возможного вистования всветлую или втемную.

Кабальный мизер (должен объявляться первой заявкой игрока) перебивается девятерной. Заявивший мизер дальше не торгуется. Игр без прикупа нет.

Распасовка обычно 2-2-2-2..., то есть без прогрессии (редко 2-4-4-4...). За ноль на распасовке любой игрок записывает 2 (4) в пулю. При закрытой пуле – 2 (4) с горы. При закрытой горе очки сгорают. Выход из распасовки – шестерной игрой. Распасовка скользящая. Взятки на распасовке записываются в гору без «амнистии».

Первый закрывший (списавший до нуля) гору записывает на остальных игроков по 60 вистов при игре вчетвером или по 80 вистов при игре втроем. Первый закрывший пулю (40 очков) записывает на остальных по 120 вистов. Игрок, имеющий закрытую пулю (и/или гору), записывает сыгранные игры вистами на игроков имеющих, соответственно, наибольшую пулю и наименьшую гору («помогает», как в сочинке) из расчета 20 вистов за два очка «помощи» как в пуле, так и в горе.

За «быстрые взятки» в прикупе сдающий записывает на играющего висты по стоимости игры. За туз или марьяж – как за 1 взятку, за туз и король одной масти – как за 2 взятки, за два туза – как за 3 взятки.

Игра продолжается до наступления двух событий – истечения отведенного времени (обычно 1 час) и закрытия первой пули. По истечении отведенного времени объявляется последний круг, начинающийся от сдававшего первым, после чего игра заканчивается в случае, если у кого-либо из игроков имеется закрытая пуля. Если ни у кого пуля не закрыта, то по окончании последнего круга игра продолжается до закрытия первой пули.

При расписывании пульки игроки, недоигравшие пулю до 40, выносят недоигранное в гору в одинарном размере.

Иногда игра ведется двумя колодами. Для первой раздачи будущая первая рука тасует первую колоду и кладет справа от себя. Сдатчик перекладывает уже перетасованную колоду слева направо для съема сидящим справа от него. Во время раздачи первой колоды игрок, сидящий напротив сдатчика (при трех игроках – справа от сдатчика), собирает со стола и тасует вторую колоду, кладя ее справа от себя. После записи результатов розыгрыша следующий сдатчик перекладывает уже перетасованную вторую колоду слева направо для съема сидящим справа от него.

## **ПРЕФЕРАНС ЗАКАЗНОЙ («РАЗБОЙНИК»)**

Данный вид преферанса в настоящее время встречается достаточно редко. По своим правилам близок к исходному варианту, с которого началось развитие этой игры в России.

В заказном преферансе каждый игрок обязан на своей первой руке сыграть какую-либо игру. На каждого из игроков делается таблица типа:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Объявление | | | | | |
| Шесть | пик | треф | бубен | черв | без козыря |
| Семь | – " – | – " – | – " – | – " – | – " – |
| Восемь | – " – | – " – | – " – | – " – | – " – |
| Девять | – " – | – " – | – " – | – " – | – " – |
| Десять | – " – | – " – | – " – | – " – | – " – |

Сыгравший какую-нибудь из игр отмечает это в таблице. В следующий раз он имеет право играть любую игру, кроме отмеченных. Пасовать на первой руке или перебивать объявление предыдущего игрока никто не имеет права. Игра объявляется до взятия прикупа. После взятия прикупа перемены быть не может (в некоторых компаниях до взятия прикупа определяется только козырная масть). Правила вистования и записи аналогичны сочинке с ответственным вистом (иногда в**исты не фиксируются, результат каждой игры пишется игрокам в пулю или в гору соответственно)**.

### Варианты правил для заказного преферанса

* В современных версиях «разбойника» в основном применяется питерская система записи.
* Иногда вдобавок к вышеперечисленным играм каждый игрок должен сыграть пять мизеров. Эта версия получила название *«расширенный разбойник»*.
* В некоторых компаниях при заказе контракта первая и третья рука всегда пасуют, а вторая – обязана заказать игру (при двух игроках первая рука – всегда «болван»). В этом случае третья рука всегда вистует, а первая – всегда пасует. Вист происходит всегда всветлую, а ход осуществляется всегда под играющего, то есть с первой руки.
* В разновидности, называемой *«малым разбойником»*, каждый игрок обязан сыграть на своем ходе, то есть на первой руке одну из следующих игр: 6 пик; 6 треф; 6 бубен; 6 червей; 6 без козыря; 7; 8; 9; 10; мизер. Все шестерные игры заказываются с объявлением козырной масти до открытия прикупа. 7, 8, 9 и 10 объявляются до открытия прикупа, но козырная масть заказывается после. Мизер заказывается сразу и ловится как обычно, всветлую. Два виста обязательны в любой игре на взятие. Таблица на всех игроков выглядит следующим образом:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | 6п | 6т | 6б | 6ч | 6бк | 7 | 8 | 9 | 10 | М |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* В *«большом разбойнике»* вместо семерной игры добавляются: 7 пик; 7 треф; 7 бубен; 7 червей; 7 без козыря, то есть на 4 игры больше для каждого. Все семерные игры заказываются с объявлением козырной масти до открытия прикупа, то есть аналогично шестерным играм. Таблица, соответственно, будет выглядеть так:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игрок | 6п | 6т | 6б | 6ч | 6бк | 7п | 7т | 7б | 7ч | 7бк | 8 | 9 | 10 | М |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* В *«длинном разбойнике»* все утраивается: вначале играется, как описано выше, на первой руке, потом на второй, затем – на третьей.
* В *«более мягком»* варианте есть еще 2 распасовки – одна по 2 и другая по 4 очка в гору за взятку. Иногда играется даже 4 распасовки – две по 2 и две по 4 очка в гору за взятку. Довольно часто играют 3 распасовки – по 2, 4 и 6 очков (реже – 6: две по 2, две по 4, две по 6).
* В *«суперразбойнике»* к играм, применяемым в «расширенном разбойнике», добавляются мизер без прикупа, 10 без прикупа и распасовки по 2, 4 и 6 очков. Кроме того, в нем допускается торговля. При этом игрок, выигравший торговлю, должен назвать козырную масть до получения прикупа. Игрок, находящийся на последней руке, обязан заказать игру, если все игроки до него спасовали. В случае подсада висты на разыгрывающего, заказавшего игру «по принуждению», пишутся в стандартном порядке – как в питере. Если же подсад имел место на игре, выигранной в результате торговли, то висты записываются в удвоенном размере (аналогично питерским скачкам). Существуют также варианты «суперразбойника», основанные на «малом» или «большом разбойнике».
* В некоторых компаниях применяется опция «Любая игра», при выборе которой игрок может повторно заказать ранее сыгранную им игру. Заказ игры при этом осуществляется в соответствии с установленными правилами (например, если в «малом разбойнике» игрок хочет повторно заказать семерную игру, то козырную масть он объявляет после получения прикупа). Воспользоваться данной опцией можно только один раз.

## **ПИТЕРСКИЕ СКАЧКИ (СКАК)**

Скачки играются втроем или вчетвером, базовая система – питер. Партия состоит из четырех[[6]](#footnote-6) раундов («скаков»), каждый из которых заканчивается, когда любой из игроков наберет в пулю требуемое количество очков (обычно 17 или 22). Если разыгрывается распасовка, то раунд продолжается до выхода из распасов. Выходом из распасовки является любая завистованная и сыгранная игра. Мизер распасы не прерывает.

Каждый раунд начинается обязательной прогрессирующей распасовкой с прогрессией 2-4-6-6... Первым контрактом каждого раунда не может быть шестерная игра (выход из распасовки – затрудненный).

Во втором и далее раундах первым сдает следующий по кругу от сдававшего первым в предыдущем раунде.

Разыгрываются также другие обязательные распасовки:

* после несыгранного мизера:

– одна взятка на мизере – распасовка по 2 очка в гору за каждую взятку,

– две взятки – по 4 очка,

– три и более взяток – распасовка по 6 очков;

* после несыгранной девятерной либо десятерной, если они перебивали мизер:

– девятерная (десятерная) без одной взятки – распасовка по 2 очка,

– без двух взяток – по 4 очка,

– без трех и более взяток – распасовка по 6 очков.

В каждом раунде записываются вистовые скачки (призы):

* игрок, первым набравший требуемое количество очков в пулю (любым способом), получает на остальных участников по 300 вистов;
* игрок, имеющий по окончании раунда минимальную гору, получает на остальных участников по 200 вистов.

В случае если несколько игроков одновременно достигли условленного размера пули или имеют по окончании раунда равную минимальную гору, они делят скачок поровну.

По сумме всех раундов выдается еще по одному скаку за максимальную суммарную пулю и минимальную гору – на каждого соперника по 300 и 200 вистов соответственно (если минимальную гору или максимальную пулю имеют несколько игроков, то приз делится между ними поровну).

В питерских скачках имеются также следующие дополнительные конвенции:

1. при ремизе играющего висты на него записываются в двойном, относительно питера, размере;
2. десятерная игра вистуется;
3. 6 пик вистуется обязательно («Сталинград»);
4. уход «без трех без вистов» не допускается;
5. вист джентльменский полуответственный;
6. при вистовании всветлую первый ход разыгрывающего на первой руке – всветлую. Первый ход объявившего мизер на первой руке – втемную;
7. при двух вистующих на восьмерных, девятерных и десятерных – ответственные оба вистующих;
8. игрок (в том числе и сдатчик при игре вчетвером), не взявший на распасовке ни одной взятки, записывает по своему выбору либо в пулю очки по стоимости одной взятки, либо списывает с горы очки за две взятки. Например, при распасовке по 4 очка в гору за каждую взятку – либо 4 очка в пулю, либо 8 очков с горы;
9. очки за любую независтованную игру или за сыгранный (без ремиза) мизер могут быть по выбору игравшего либо записаны в пулю, либо в двойном размере списаны с горы.

# Прочие разновидности русского преферанса

## **ГУСАРИК**

Гусарик, или гусарский преферанс, часто путают с преферансом вдвоем. Но игра имеет самостоятельное значение и проводится по своим правилам. В настоящее время встречается очень редко.

### 1. ГУСАРСКИЙ ПРЕФЕРАНС

Игроков двое. Колода 24 листа: Т, К, Д, В, 10, 9 четырех мастей. Сдача по две до десяти. Каждому игроку откладывается по прикупу из двух карт. В прикуп нельзя класть ни первых, ни последних карт. Торговля аналогична сочинке. Право говорить “здесь” имеет только игрок, сидящий на первой руке. Взявший прикуп показывает его, сносит две карты и объявляет игру не менее той, на которую был взят прикуп. Второй игрок пасует или вистует по желанию, причем вистовать он имеет право с прикупом или без. Вистуя без прикупа, игрок обязан взять при простой (шестерной) игре противника две взятки, с прикупом – четыре. На семерной обязан взять с прикупом – две, без прикупа – одну. На играх восемь и девять игра только с прикупом: вистующий обязан взять одну взятку. Десятерная проверяется. При вистовании с прикупом вистующий берет прикуп и сносит свои две карты.

Запись отличается от обычной тем, что подсевший не пишет в гору, а вистовавший записывает на подсевшего висты. Например, на оставшегося без одной вистовавшим на семерной записывается 40 вистов плюс записи за взятки. Распасы в этом виде преферанса не играют (в случае двух пасов производится пересдача). Пули обычно больше, чем в сочинке или классике.

### 2. ГУСАРИК

Данный вид преферанса отличается тем, что каждый из двух игроков обязан аналогично заказному преферансу сыграть определенный набор игр. В большинстве случаев таблица имеет вид, как приведенная при описании заказного преферанса. Сдача и колода аналогичны гусарскому преферансу (вариант 1). Противник сдатчика берет прикуп (любой из двух), сносит две карты и назначает игру из тех, что он еще не объявлял. Пасовать он не имеет права. Сдатчик берет оставшийся прикуп, также сносит две карты и обязан вистовать. Запись производится или по варианту 1, или как в обычной сочинке для двух игроков. Игра заканчивается с заполнением таблицы, то есть после того, как игроки сыграли все обязательные игры. На десятерной – вист полуответственный, то есть не взявший взятку на десятерной пишет 5 в гору.

## **ПАСЫ**

Эта преферансная игра встречается чрезвычайно редко, но по занимательности не уступает гусарику. Возникновение ее относится ко второму периоду трансформации преферанса в середине XX в.

Игроков двое. Колода 32 листа. Сдача по две до десяти на три руки. Две карты, не первые и не последние, кладутся в прикуп. Противник сдатчика берет прикуп и показывает его сдатчику. Затем, рассмотрев свои 12 карт, он отбирает из них две, которые отдает сдатчику. Сдатчик, рассмотрев свои 12 карт, сносит две карты, не показывая их противнику. После этого производится розыгрыш. Первым ходит противник сдатчика, в дальнейшем – взявший взятку. На выхоженную карту игрок обязан класть карту той же масти, при отсутствии – сносить любую. После розыгрыша производится подсчет взяток. Игрок, взявший их более противника, вычитает из своего количества взятки противника и записывает разность. Сдатчиком каждый из игроков становится по очереди. Игра ведется до набора определенного количества очков. Набравший более своего противника – проиграл.

# Преферанс в Центральной и Восточной Европе

## **АВСТРИЙСКИЙ ПРЕФЕРАНС**

Описание: доктор Энтони Смит (Anthony Smith)

под редакцией Джона Мак-Лауда (John McLeod).

Перевод на русский язык Дмитрия Лесного.

В описании австрийской разновидности приводятся сначала базовые правила, а затем некоторые варианты.

### Инвентарь

Используется колода в 32 листа с французскими или немецкими мастями. Старшинство карт в нисходящей последовательности:

***Французская колода*** ***Немецкая колода***

Туз Туз

Король Король

Дама Обер

Валет Унтер

Десятка X

Девятка IX

Восьмерка VIII

Семерка VII

Старшинство мастей в нисходящей последовательности:

***Французская Немецкая***

***масть Заявка масть***

Червы 4 Сердца

Бубны 3 Бубенчики

Пики 2 Листья

Трефы 1 Желуди

В торговле каждая масть представлена своим номером, как показано в таблице.

В дальнейшем описании мы будем ориентироваться на французскую колоду.

Хотя возможно вести запись на бумаге или при помощи фишек, в Австрии принято использовать деньги. Для ставок заранее приготовлены миски (блюдца, тарелки). Одна, побольше, – для общей кассы, или *котла*; каждому игроку – поменьше, для его денег.

Перед началом игры игроки должны условиться о ставке. В дальнейшем изложении мы будем исходить из того, что приняли условную ставку, равную единице (1). Это может быть один цент, один пенс, один австрийский шиллинг (Schilling) или 10 грошей (Groschen) – любая валюта, принятая в данном месте.

### Цель игры

В каждой сдаче один из игроков (мы будем называть его *разыгрывающим*) заказывает козырь и старается взять не менее шести взяток из 10 возможных. Двое других – защитники (мы будем называть их *вистующими*) – стараются помешать разыгрывающему выполнить контракт и стремятся взять по две взятки каждый. Защитник, который думает, что он не сможет взять обязательные две взятки, может не вистовать.

Каждой игре предшествует торговля, в процессе которой выясняется, кто станет разыгрывающим. Так как контракт всегда шесть взяток, различные заявки имеют отношение к тому, какая масть будет заказана козырем и будет ли использован прикуп.

### Игроки и раздача карт

В игре активно участвуют три человека. Если играют вчетвером, сдающий не играет. Игра идет по часовой стрелке (очередность сдачи карт, ходов и заявок).

После тасовки и съема карт правым соседом сдающего карты сдаются взакрытую по часовой стрелке следующим образом: по три каждому игроку, две в прикуп, по четыре каждому игроку и снова по три. Каждый игрок получает по 10 карт. Очередь сдавать переходит по часовой стрелке.

### Котел (The Pot)

Перед началом игры все игроки вносят в котел равную сумму денег. Она должна быть кратна 10. Если в какой-то момент игры котел опустеет, а игроки хотят продолжать игру, они должны снова сделать взносы.

### Торговля

Первое слово в торговле принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего. В дальнейшем право слова переходит по часовой стрелке. Если все заявили *пас*, сдает следующий.

Возможны следующие заявки: *числа 1, 2, 3, 4* (представляющие каждое свою масть), заявка *игра*, означающая, что разыгрывающий собирается играть без прикупа, и *червы* – без прикупа в червах. Игрок, назвавший в торговле цифру, не обязан играть в названной масти. Посмотрев прикуп, он может заказать более старшую масть. В торговле за игру в масти с прикупом (в торговле цифрами) нужно делать минимальную из возможных заявок.

Таким образом, игрок на первой руке может заявить либо *раз*, либо *игра*, либо *червы*, или – спасовать. Говоря *раз*, он намеревается взять прикуп и взять не менее шести взяток, назначив козырем любую масть. Говоря *игра*, он намеревается взять не менее шести взяток в игре без прикупа, назначив козырем любую масть, кроме червей. Говоря *червы*, он обязуется взять не менее шести взяток в игре без прикупа, назначив козырем черву. Заявка *червы* ведет к немедленному прекращению торговли.

Когда игрок заявил *раз*, следующий игрок может заявить *два*, или *игра*, или *червы*, или *пас*. После заявки *два* возможна заявка *три* и т. д. В торговле цифрами скачки не допускаются.

После заявки *пас* игрок не имеет права возобновить торговлю. Игрок, назвавший в торговле число, не может позже объявить игру без прикупа (заявить *игра* или *червы*). Таким образом, желающий играть без прикупа должен сделать соответствующую заявку в тот момент, когда он впервые получает право слова.

Если сделана заявка *игра*, ее может перебить только другая заявка *игра* или заявка *червы*. Если два игрока заявили *игра*, они торгуются до своей масти. Старшая масть побеждает в торговле. Если случится так, что двое хотят играть в одной масти, преимущество имеет первая рука (тот, кто сделал заявку раньше).

Когда торговля доходит до игрока, уже заявившего *цифру*, перебитую в торговле старшей *цифрой*, он может спасовать или сказать *здесь*, или *держу* (hold), что равносильно объявлению той же масти, которую объявил второй торгующийся. Если второй хочет продолжать торговлю, он должен называть следующее число. В противном случае он пасует, уступая первому роль разыгрывающего. При продолжении торговли вторым игроком первый снова может сказать *здесь*.

Вот пример торговли, в результате которой игрок ***B*** становится разыгрывающим и может заказать *бубну* или *черву*.

***A B C***

Пас 1 2

– Здесь 3

– Здесь Пас

В следующем примере игрок ***C*** становится разыгрывающим и может заказать *черву*.

***A B C***

1 2 3

Пас Здесь 4

– Пас

### Прикуп (замена карт из талона)

Если в торговле победила заявка *цифра*, разыгрывающий берет прикуп себе, никому не показывая, и сносит две карты (также втемную).

### Решения защитников

После покупки (если таковая была) разыгрывающий объявляет козырную масть, которая должна быть не ниже достигнутой в торговле.

Теперь каждый из защитников должен решить, будет ли он играть (вистовать), то есть берет ли он на себя обязательство взять, по крайней мере, две взятки. Невыполнение такого обязательства наказывается штрафом. Если защитник не видит возможности взять две взятки, он может спасовать, но таким образом он облегчает разыгрывающему возможность выполнить контракт и забрать часть денег из котла.

Первое слово принадлежит защитнику, сидящему слева от разыгрывающего, затем – следующему. Если ни один из защитников не хочет вистовать, считается, что разыгрывающий взял все 10 взяток. Если вистует только один из защитников, он может пригласить второго играть вместе с ним. Это приглашение не может быть отклонено, но приглашенный не несет никакой ответственности за недобор взяток. В свою очередь, пригласивший берет на себя обязательство взять все четыре взятки. Если вистующий не пригласил пасовавшего защитника, тот кладет свои карты на стол взакрытую и в дальнейшем розыгрыше его карты не участвуют.

### Розыгрыш

Если оба защитника сдались без сопротивления (не завистовали), никакого розыгрыша не происходит – разыгрывающий побеждает без игры.

Если завистовали оба, разыгрывающий делает первый ход. На ход в масть игрок обязан давать масть. Если масти нет, обязан бить козырем. Перебивать карту хода обязательно[[7]](#footnote-7). Право хода принадлежит тому, кто взял предыдущую взятку.

### Выплаты из котла

Когда разыграны все 10 взяток, игроки получают из котла соответственно взяткам. Это происходит следующим образом.

Сначала разыгрывающий берет из котла 10 ставок (10 вистов) и платит каждому вистующему (принимавшему участие в игре) по одной ставке (висту) за каждую фактическую взятку. Приглашенному защитнику не платится ничего – за все взятки защиты получает пригласивший вистующий.

Далее, если разыгрывающий взял меньше шести взяток, он доставляет в котел 20 ставок.

Если не было приглашения, каждый вистующий, не набравший двух взяток, платит в котел 10 ставок. В случае приглашения пригласивший отвечает за четыре взятки. Если защитники в совокупности набрали меньше, он платит 10 ставок[[8]](#footnote-8).

### Премии

Кроме выплат из котла, существуют премии, которые выплачиваются разыгрывающему каждым из вистующих, а также разыгрывающим – каждому защитнику независимо от того, вистовал он или нет.

**Премия за контракт *червы*.** Разыгрывающему, сыгравшему контракт *червы* (без прикупа), оба защитника платят по 10 ставок. В случае ремиза разыгрывающий платит каждому защитнику по 10 ставок.

**Премия за тузы.** Если у разыгрывающего на руках все четыре туза, защитники платят ему по 10 ставок дополнительно. Если контракт не выполнен, премия за тузы не платится. О наличии четырех тузов разыгрывающий сообщает в конце игры.

**Премия за отсутствие тузов.** Если у разыгрывающего на руках нет ни одного туза и он объявил об этом до того, как сделать первый ход, защитники платят ему по 10 ставок дополнительно. Если же он при этом не выполнит контракт, он сам платит защитникам по 10 ставок. Объявлять об отсутствии тузов не обязательно: если разыгрывающий не уверен в выполнении контракта, он может и промолчать. Нельзя снести тузов и объявить об их отсутствии.

### Разные способы обхождения с котлом

1. Неограниченный котел. Возможно, это и оригинальный метод, но он привносит в игру слишком большой азарт – ставки растут стремительно и игра может стать опасной: некоторые сдачи становятся слишком дорогими.

Изначально котел пуст. Каждый сдающий добавляет в него 10 ставок перед раздачей. Разыгрывающий забирает весь котел и выплачивает вистующим по одной десятой за каждую взятку, полученную защитой. При ремизе разыгрывающий добавляет в котел ставки в двойном размере, а вистующий – в одинарном. Предположим, в котле находится 40 ставок. Разыгрывающий берет пять взяток, один вистующий – четыре, а другой – одну. Вистовали оба. Разыгрывающий забирает из котла 40 ставок и выплачивает 16 ставок одному и четыре ставки другому. Затем разыгрывающий вносит в котел 80 ставок (двойной штраф за ремиз), вистующий, взявший одну взятку, добавляет 40 (штраф в одинарном размере), новый сдающий приплюсовывает свои обязательные 10 ставок. В следующей сдаче разыгрывается котел в 130 ставок. Решившийся играть рискует 260 ставками, если сядет.

2. Ограниченный котел. Этот вариант похож на вариант с неограниченным котлом, с той лишь разницей, что игроки, по договоренности, устанавливают ограничение на величину суммы, разыгрываемой в одной сдаче. Она может в 5, 10 или 20 раз превосходить первоначальную ставку (взнос сдающего). Если даже котел увеличился сверх всяких лимитов, каждый раз разыгрывается сумма, ограниченная лимитом.

Предположим, что рассмотренная ранее сдача случилась в игре с установленным ограничением в 10 раз. Котел составляет 130 ставок, но разыгрываться в следующей сдаче будут только 100. Если в следующей сдаче взятки распределятся 6:3:1, то разыгрывающий возьмет из котла 100, выплатит вистующим соответственно 30 и 10, взявший одну взятку внесет в котел 100, а следующий сдающий добавит 10. Котел достигнет величины 140 ставок. Если в следующей сдаче контракт будет сыгран и никто не сядет, то в последующей будет разыгрываться только 50 ставок (140–100+10=50).

3. Версия “Styrian”. Изначально котел наполняется путем равных вкладов всех игроков. Каждый взнос должен быть кратным 10. Когда он опустеет, игроки принимают решение, наполнить ли его снова тем же способом, или закончить игру. В этой игре сумма ставок, разыгрываемая в той или иной игре, зависит от козыря. Самый дешевый – трефовый контракт – стоит 20 очков (по два за взятку), пиковый – 30, бубновый – 40, а червовый – 50.

### Разные способы выплаты премий

Есть несколько вариантов того, как и когда выплачиваются премии за тузы и за их отсутствие. Например: они могут не выплачиваться вовсе; они могут выплачиваться только за игры без прикупа; иногда при четырех тузах разыгрывающий обязан объявить о них заранее; в некоторых разновидностях считается премия за четыре туза, но нет премии за отсутствие тузов; существует множество вариантов того, как быть с премией в ситуации, когда разыгрывающий ремизится.

### Дополнительные заявки (так называемый Illustrated Preference)

Некоторые игроки допускают игру с дополнительными заявками *5, 6, 7* и *8*. Механизм торговли тот же самый, как и в базовом варианте, с той лишь разницей, что торговля не останавливается на цифре 4. Как всегда, разыгрывающий может назначить контракт не ниже цифры, которой он достиг в процессе торговли.

Значения дополнительных заявок:

*5* – также называется ***Bettel***[[9]](#footnote-9) (то же, что наш ***мизер***, только ловится он втемную):

* *Разыгрывающий обязуется взять прикуп и не взять ни одной взятки. Козырей нет, но условие перебивать карты, уже сыгранные во взятку, – сохраняется для всех игроков[[10]](#footnote-10). Стоимость контракта – 10 ставок.*

*6* – также называется ***Durchmarsch***[[11]](#footnote-11) (по-нашему ***тотус***, то есть взятие всех взяток):

* *Разыгрывающий обязуется взять прикуп и взять все взятки до одной в бескозырной игре. Стоимость контракта – 20 ставок.*

*7* – также называется ***Plauderer*** (болтун – *нем.*), или *Bettel Ouvert*[[12]](#footnote-12), или *Offener* (открытый – *нем.*) *Bettel* (то же, что ***мизер***):

* *Как и в контракте Bettel, разыгрывающий берет прикуп и обязуется не взять ни одной взятки. Козырей нет. Перебивать карту во взятке обязательно. После первого хода разыгрывающий кладет свои карты на стол в открытую. Защитники могут советоваться по поводу плана розыгрыша. Стоимость контракта – 30 ставок.*

*8* – также называется ***Offener Durchmarsch*** (то же, что ***тотус в открытую***):

* *Разыгрывающий берет прикуп и обязуется взять все 10 взяток в игре без козыря. После первого хода разыгрывающий кладет свои карты на стол в открытую.*

Во всех дополнительных контрактах (*5, 6, 7, 8*) защитники не могут отказаться от игры. Разыгрывающий рассчитывается за каждую сыгранную и не сыгранную игру непосредственно с защитниками. Премий за тузы и их отсутствие нет.

Кроме того, каждый из этих контрактов может быть сыгран без прикупа. В этом случае плата за выигрыш и проигрыш удваивается. В торговле они перебивают мастевые игры.

**Контра и реконтра.** В разновидности Illustrated Preference, если разыгрывающий заказал один из бескозырных контрактов (Bettel, Durchmarsch, Plauderer, Offener Durchmarsch), с прикупом или без прикупа, каждый оппонент имеет право сделать, в свою очередь, заявку ***контра***, которая удваивает расчет между разыгрывающим и защитником. К другому защитнику это удвоение не относится. После того как оба защитника использовали свое право сделать заявку после назначения контракта, разыгрывающий имеет возможность сказать ***реконтра***. Она означает, что расчет с защитником или защитниками, заявившими *контру*, будет не удвоен, а учетверен.

Важна очередность этих заявок. Если первый защитник законтрил контракт, это может вдохновить и второго на контру. Однако если первый оппонент спасовал, а второй сказал *контра*, первому уже поздно контрить.

**По стопам (Nachgehen).** Это разновидность игры Illustrated Preference. Разница состоит в том, что когда разыгрывающий победил в торговле на цифрах (при условии, что хотя бы один из защитников торговался), он берет прикуп, сносит две карты, но контракт не объявляет, а просто говорит: “Я снес” (Ich liege).

Защитник, принимавший участие в торговле, получает право стать разыгрывающим. Он может взять снос, снести в свою очередь и заказать свой контракт, который должен быть не ниже чем *5* (Bettel). После этого победивший в торговле или третий игрок, если и он торговался, может взять снос второго и заказать контракт высшего уровня.

Предположим, ***A*** сказал *раз*, ***B*** сказал *два*, ***С*** спасовал и ***A*** на втором круге торговли тоже спасовал. ***B*** берет прикуп, сносит (намереваясь играть в бубнах). Но ***A*** берет снесенные ***B*** карты (по всей видимости – мелкие), сносит и заказывает Bettel. Контракт ***B*** перебит, если только он не решится взять снесенные ***A*** карты (в надежде, что это крупные карты в короткой у ***A*** и длинной у ***B*** масти) и не закажет контракт старше, чем Bettel, вероятно – Durchmarsch. Этот контракт и будет играться, если только ***A*** снова не перебьет и не закажет Plauderer.

**Без козыря (Sans Atout).** В разновидности Illustrated Preference есть вариант, когда торговли старше *6* нет, а вместо Durchmarsch играется *6* без козыря. Разыгрывающий берет прикуп, сносит и заказывает игру без козыря. Первый ход в этом случае принадлежит игроку, сидящему справа от разыгрывающего.

## **ХОРВАТСКИЙ ПРЕФЕРАНС**

Описание: Даворин Фундак (Davorin Fundak).

Перевод на русский язык Дмитрия Лесного.

Здесь приводится описание хорватской версии, распространенной в северо-западной Хорватии (регион Medjimurje). Очень похожи правила игры, популярной в Словении и Триесте (Trieste).

### Инвентарь

Используется колода в 32 листа с немецкими мастями. Старшинство карт в нисходящей последовательности:

***Русское название Хорватское название***

Туз As

Король Kralj

Дама Kraljica / Iber

Валет Decko

Десятка X

Девятка IX

Восьмерка VIII

Семерка VII

Старшинство мастей в восходящей последовательности:

***Русская Хорватская***

***масть Заявка масть***

Пики 2 Листья

Бубны 3 Бубенчики

Червы 4 Сердца

Трефы 5 Желуди

В торговле каждая масть представлена своим номером, как показано в таблице.

Кроме того, есть две дополнительные заявки: *6* – ***Bettel***, разыгрывающий обязуется не брать взяток (мизер); *7* – ***Sanac***[[13]](#footnote-13) (без козыря).

Можно играть и стандартной международной колодой, выкинув карты от 2 до 6.

### Цель игры

В каждой сдаче один из игроков (мы будем называть его *разыгрывающим*) заказывает козырь и старается взять не менее шести взяток из 10 возможных. Двое других – защитники (мы будем называть их *вистующими*) – стараются помешать разыгрывающему выполнить контракт и стремятся взять в общей сложности четыре взятки. Защитник, который думает, что он не сможет взять обязательные две взятки, может спасовать, оставляя другому защитнику право взять обязательные две взятки.

Каждой игре предшествует торговля, в процессе которой выясняется, кто станет разыгрывающим. Так как контракт всегда шесть взяток, разные заявки имеют отношение к тому, какая масть будет заказана козырем и будет ли использован прикуп.

### Игроки и раздача карт

Играют три человека. Игра идет по часовой стрелке.

После тасовки и съема карт правым соседом сдающего карты сдаются взакрытую по часовой стрелке следующим образом: по пять каждому игроку, две в прикуп, снова по пять каждому игроку. Каждый игрок получает по 10 карт. Очередь сдавать переходит по часовой стрелке.

### Торговля

Первое слово в торговле принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего. Он может сделать значащую заявку или спасовать, после чего право слова переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если все заявили *пас*, все игроки получают *рефет* (Refa), который означает, что, когда каждый из них в следующий раз будет разыгрывающим, цена контракта удваивается. Очередь сдавать переходит к следующему игроку.

Возможны следующие заявки: *числа 2, 3, 4, 5* (представляющие каждую масть), *6* (Bettel), *7* (Sanac) и заявка *игра*, означающая, что разыгрывающий собирается играть без прикупа.

В торговле за игру с прикупом (в торговле цифрами) нужно делать минимальную из возможных заявок. Заявка *игра* перебивает любую заявку-цифру. Игрок, назвавший в торговле цифру, не обязан играть в названной масти. Посмотрев прикуп, он может заказать более старшую масть.

Таким образом, игрок на первой руке может заявить либо *два*, либо *игра*, или спасовать. Говоря *два*, он намеревается взять прикуп и взять не менее шести взяток, назначив козырем любую масть. Говоря *игра*, он намеревается взять не менее шести взяток в игре без прикупа, назначив козырем любую масть. После заявки *игра* никакие заявки-цифры невозможны.

Когда игрок заявил *два*, следующий игрок может заявить *три*, или *игра*, или *пас*. После заявки *три* возможна заявка *четыре* или *игра* и т. д. В торговле цифрами скачки не допускаются.

После заявки *пас* игрок не имеет права возобновить торговлю. Игрок, назвавший в торговле число, не может позже объявить игру без прикупа (заявить *игра*). Таким образом, желающий играть без прикупа должен сделать соответствующую заявку в тот момент, когда он впервые получает право слова.

Если сделана заявка *игра*, ее может перебить только другая заявка *игра*. Если два игрока заявили *игра*, они должны по очереди назвать свой контракт; старший контракт побеждает в торговле. Если первый назвал контракт старше, чем собирался назвать второй, последний может уступить право играть, не обнаруживая контракта, который он собирался назначить. Если случится так, что двое хотят играть в одной масти, преимущество имеет первая рука (тот, кто сделал заявку раньше). Заявки об игре Bettel или Sanac без прикупа (*игра*) объявляются сразу: Bettel или Sanac.

Когда торговля доходит до игрока, уже заявившего *цифру*, перебитую в торговле старшей *цифрой*, он может спасовать или сказать *здесь*, или *держу*, или *мои* (*и я* – по-хорватски), что равносильно объявлению той же масти, которую объявил и второй торгующийся. Если второй хочет продолжать торговлю, он должен называть следующее число. В противном случае он пасует, уступая первому роль разыгрывающего. При продолжении торговли вторым игроком первый снова может сказать *здесь*.

Вот несколько примеров торговли:

***A B C***

2 3 4

Пас Пас

1. Игрок ***С*** становится разыгрывающим, берет прикуп и может заказать *4, 5, 6, 7,*

то есть назначить козырем червы или трефы, а также заказать Bettel или Sanac.

***A B C***

Пас 2 3

– Здесь 4

– Здесь Пас

2. Игрок ***B*** становится разыгрывающим, берет прикуп и может заказать *4, 5, 6, 7,*

то есть назначить козырем червы или трефы, а также заказать Bettel или Sanac.

***A B C***

2 3 4

Пас Здесь 5

– Пас

3. Игрок ***C*** становится разыгрывающим, берет прикуп и может заказать *5, 6, 7,* то есть назначить козырем трефы, а также заказать Bettel или Sanac.

***A B C***

2 Игра Игра

– Червы Трефы

4. Игрок ***C*** становится разыгрывающим, не берет прикуп и может заказать козырем только трефы.

***A B C***

Игра Пас Пас

5. Игрок ***A*** становится разыгрывающим, не берет прикуп и может заказать *2, 3, 4, 5, 6, 7,* то есть назначить козырем любую масть, а также заказать Bettel или Sanac.

***A B C***

2 Bettel Пас

6. Игрок ***B*** становится разыгрывающим – играет Bettel без прикупа.

***A B C***

2 Bettel Sanac

7. Игрок ***С*** становится разыгрывающим – играет Sanac без прикупа.

Обратите внимание, если все спасовали, для следующего контракта каждого игрока вводится удваивающий коэффициент (рефет). Он обозначается горизонтальной чертой в колонке разыгрывающего.

### Прикуп (замена карт из талона)

Если в торговле победила заявка *цифра*, разыгрывающий открывает прикуп для всеобщего обозрения, добавляет к своим картам, а затем сносит любые две карты, никому не показывая. Если в торговле победила заявка *игра*, прикуп не берется.

### Контракт

После окончания торговли и прикупки (если она была) разыгрывающий объявляет контракт, который должен быть не ниже заявки, победившей в торговле.

Контракты 2-5 означают козырную игру в масти, соответствующей номеру. Разыгрывающий обязуется взять шесть взяток.

Bettel означает обязательство разыгрывающего не взять ни одной взятки. Играется без козыря. Защитники не могут пасовать, но и не наказываются в том случае, если разыгрывающий выполнил контракт.

Sanac означает обязательство разыгрывающего взять шесть взяток в бескозырной игре. Ход принадлежит защитникам.

Все эти контракты могут быть заказаны как *игры*, то есть без прикупа. При записи игры без прикупа стоят дороже, чем игры с прикупом.

### Решения защитников

После объявления контракта каждый из защитников должен решить, будет ли он играть (вистовать), то есть берет ли он на себя обязательство взять, по крайней мере, две взятки. Невыполнение такого обязательства наказывается штрафом. Если защитник не видит возможности взять две взятки, он может спасовать, но таким образом он облегчает разыгрывающему возможность выполнить контракт. Если оба защитника принимают решение вистовать, они играют заодно и должны набрать четыре взятки в совокупности.

Первое слово принадлежит защитнику, сидящему слева от разыгрывающего, затем – следующему. Если ни один из защитников не хочет вистовать, считается, что разыгрывающий взял все 10 взяток.

Если вистует только один из защитников, он может пригласить второго играть вместе с ним. Это приглашение не может быть отклонено, но приглашенный не несет никакой ответственности за недобор взяток. В свою очередь, пригласивший берет на себя обязательство взять все четыре взятки. Если вистующий не пригласил пасовавшего защитника, тот кладет свои карты на стол взакрытую и в дальнейшем розыгрыше его карты не участвуют.

Если играет один защитник (только своими картами) и набирает две взятки (или больше), считается, что он выполнил свои обязательства.

Если оба защитника вистуют и набирают в совокупности четыре взятки, то считается, что они выполнили свои обязательства, независимо от того, как взятки распределились между ними. Если же они недобрали до четырех взяток, то наказывается тот из защитников, кто взял меньше двух взяток. Если оба взяли меньше двух взяток, то оба и наказываются штрафом.

Запись защитников всегда ограничивается пятью взятками. В тот момент, когда защита берет пятую взятку, игра заканчивается (не доигрывается), контракт признается невыполненным, разыгрывающий платит штраф.

### Контры, реконтры и субконтры

После того как разыгрывающий заказал контракт, с прикупом или без прикупа, а защитники определились с тем, как будут обороняться, вистующий может сделать заявку *контра*, которой он утверждает, что контракт не будет реализован. Заявка *контра* удваивает расчет между разыгрывающим и контрящим защитником (коэффициент 2). К другому защитнику это удвоение не относится. Право заявить *контру* переходит по часовой стрелке, начиная с защитника, сидящего слева от разыгрывающего. Заявка *контра* от вистующего при пасе второго защитника автоматически означает приглашение. Если защитники в совокупности возьмут не больше четырех взяток, контрящий вистующий наказывается штрафом.

После заявки *контра* разыгрывающий, если он уверен, что возьмет шесть взяток, имеет возможность сказать *реконтра*. Она означает, что расчет с защитником или защитниками, заявившими контру, будет не удвоен, а учетверен (коэффициент 4). Контривший защитник в ответ на реконтру может объявить *субконтру* (коэффициент 8), которую разыгрывающий может перебить *мортконтрой* (коэффициент 16), – и так до бесконечности в геометрической прогрессии.

Если играется самый маленький контракт – *два* (просто пика) – с прикупом и без рефета, один из защитников должен законтрить, если вистующие хотят, чтобы контракт был разыгран. Если никто из защитников не заявит *контру*, розыгрыша не состоится и разыгрывающему присудят победу без игры.

### Розыгрыш

Если оба защитника сдались без сопротивления (не завистовали), никакого розыгрыша не происходит – разыгрывающий побеждает без игры.

Если завистовал один или оба защитника, первый ход делает игрок, сидящий слева от сдающего (первая рука). Если вдруг окажется, что первая рука не участвует в игре (защитник пасовал и не был приглашен вистующим), право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если разыгрывается бескозырный контракт (Sanac), разыгрывающий не имеет права ходить первым: право хода переходит к следующему игроку.

Необходимо:

1. На ход в масть давать масть.
2. Если масти нет – бить козырем.
3. Если нет ни масти, ни козыря, можно сносить любую карту.
4. Перебивать карту хода не обязательно.

Обладатель взятки определяется так:

1. Если во взятку был сыгран козырь – по старшинству козыря.
2. Если во взятке нет козырей – по старшей карте масти хода.

Право хода принадлежит тому, кто взял предыдущую взятку.

Несмотря на то что в ряде случаев наблюдается конфликт между интересами вистующих, их задача, как правило, совпадает – взять пять взяток и посадить разыгрывающего.

### Подсчет результатов

Каждый игрок имеет на листе записей свою графу, состоящую из трех колонок. Центральная колонка (основная) предназначена для записи контрактов, левая колонка – для записи вистов на оппонента слева, правая колонка – для записи вистов на оппонента справа. Левая и правая колонки называются *юха*[[14]](#footnote-14). Колонка контрактов начинается с отрицательной записи (то есть стоимость сыгранных контрактов списывается с определенного числа, установленного заранее, а стоимость проигранных контрактов – приписывается). При окончательном подсчете результатов очки в колонке контрактов в 10 раз дороже, чем очки в двух остальных колонках. Перед началом игры договариваются, какое число поставить как стартовое в колонке контрактов: 30, 50 или больше.

Когда игрок сыграет столько положительных игр, что запись в его колонке контрактов пересечет нулевую отметку, момент изменения знака записи отмечается на бумаге символом шляпы. Теперь игрок “под шляпой” – записи стали положительными, выигрыши прибавляются к записи, а проигрыши отнимаются. Может случиться так, что несколько отрицательных записей снова изменят знак числа в колонке контрактов. Тогда он рисует перевернутую шляпу и перестает быть “под шляпой”.

Обычно запись за контракт с прикупом вдвое больше, чем порядковый номер заявки. За игру в трефах (*5*) пишется 2х5=10 очков. Игра без прикупа добавляет единичку к порядковому номеру контракта: трефы без прикупа (*игра*) дают 2х(5+1)=12 очков.

Разыгрывающий пишет только в колонку контрактов. Если он взял шесть и более взяток (или ни одной взятки на мизере-беттеле), он списывает стоимость контракта. Если он обремизился – приписывает стоимость контракта.

Каждый защитник пишет очки за набранные им взятки в соответствующую колонку – юху. За каждую взятку – столько очков, сколько стоит контракт. Защитники не пишут больше чем за пять взяток, если контракт не реализован. Приглашенный защитник не пишет ничего, все очки (в том числе и штрафы) пишет пригласивший. Очки пишутся нарастающим итогом: записи в этой колонке всегда суммируются и никогда не вычитаются.

Если защитник недобрал взяток на висте, он приписывает штраф в колонку контрактов (в качестве наказания) – столько, сколько стоит контракт. За все взятки, которые он взял, он пишет очки в соответствующую колонку.

Если защитники дали разыгрывающему взятку на прикупном мизере (Bettel), каждый пишет на него по 60 вистов, а разыгрывающий штрафуется на 12 очков (2х6) в колонке контрактов. За несыгранный Bettel без прикупа разыгрывающий штрафуется на 14 очков, а каждый защитник пишет по 70 очков.

За игру под контрой все результаты удваиваются, под реконтрой – учетверяются и т. д. Если игра происходила под рефетом, то результат тоже удваивается. Все коэффициенты действуют одновременно: если игра под рефетом и под реконтрой, то коэффициент 8.

### Рефет

Если в торговле все игроки спасовали, то каждый получает *рефет*, удваивающий коэффициент для ближайшего контракта. Рефет отмечается горизонтальной чертой в колонке контрактов каждого игрока.

Если у разыгрывающего есть рефет в колонке контрактов, все результаты игры считаются вдвойне. После того как запись сделана, рефет уничтожается: на листе записей это отмечается диагональной чертой перед записью[[15]](#footnote-15). Если в колонке нет других рефетов, то следующая игра будет считаться как обычно.

Если один из игроков находится “под шляпой”, то есть списал все очки в колонке контрактов и пересек нулевую отметку, то в случае распасовки (все спасовали) никто рефетов не получает – просто сдача переходит к следующему игроку.

Обычно устанавливается максимальное число рефетов в пульке. Оно зависит от величины пульки. Если списывают с 50, допускается не больше трех рефетов. Если с 30 – только один. Если достигнуто максимальное число рефетов, то всеобщий пас не дает никаких эффектов.

### Окончание игры

Игра заканчивается, когда сумма записей в колонках контрактов всех игроков становится равной нулю. Если последний сыгранный в пульке контракт имеет такую цену, что суммарная запись перескочит через ноль, разыгрывающий пишет не всю стоимость контракта, а только часть, – чтобы в сумме получился ровно ноль. Пропорциональному уменьшению подвергаются в этом случае и записи вистующих. Если же разыгрывающий сядет или вистующий недоберет взяток, то есть если будет записан штраф и сумма записей не достигнет нуля, то стоимость контракта и вистов будут записаны в полном объеме, а игра продолжится.

Окончательный расчет результатов производится следующим образом. Вистовые записи (графы *юха*) сравниваются с записями других участников. Приплюсовывается или вычитается[[16]](#footnote-16) удесятеренная запись из колонки контрактов. Полученный результат и есть выигрыш или проигрыш игрока. Сумма результатов всех участников должна быть равна нулю.

Пример записи:

***А В С***

На ***С*** Контракт На ***В*** На ***А*** Контракт На ***С*** На ***В*** Контракт На ***А***

–30 –30 –30

12 12 –24

– –20 30

— — —

–10 – 60

**Первая строчка:** размер пульки. Игроки условились списывать с 30.

**Вторая строчка:** ***С*** сыграл в бубнах и списал шесть (2х3). ***А*** и ***В*** вистовали и взяли по две взятки. Они записали на ***С*** по 12 вистов.

**Третья строчка:** ***В*** сыграл в трефах. ***С*** вистовал один и взял три взятки. ***В*** списал 10 в колонке контрактов, ***С*** записал на ***В*** 30 вистов.

**Четвертая строчка:** все спасовали и получили рефет.

**Пятая строчка:** ***А*** сыграл в трефах и взял семь взяток. ***В*** пасовал, а ***С*** взял три взятки. Результат пишется вдвойне, так как ***А*** играл на рефете. ***А*** списал в колонке контрактов 20 очков, ***С*** записал на ***А*** 60 очков. Рефет ***А*** использован (пропадает).

Если бы возникла необходимость рассчитать пульку в данный момент, нужно было бы поступить следующим образом:

1. Привести колонку контрактов к нулю. Игроки недоиграли в сумме 54 очка до нуля. Делим это число на количество игроков (3). Списываем каждому по 54:3=18. Получилось – ***А***: +8; ***В***: –2; ***С***: –6.

2. Результат ***А***: 80+12–60 = +32.

3. Результат ***В***: –20+12–30 = –38.

4. Результат ***С***: –60+30–12–12+60 = +6.

***В*** проиграл 38 вистов, ***А*** выиграл 32, ***С*** выиграл 6.

### Варианты

В Словении играют в такую разновидность.

Мизер (Bettel) называется Берах (Berac). В бескозырной игре (Sanac), называемой здесь sans atout (без козыря), первый ход всегда под разыгрывающего. Рефет здесь называется radlc[[17]](#footnote-17). Если играется контракт *два* (просто пика) и никто не законтрил, то никто ничего не пишет; а если никто не “под шляпой”, то все получают рефет. По некоторым правилам прикуп не показывают (берут втемную).

## **ГРЕЧЕСКИЙ ПРЕФЕРАНС (ПРЕФА)**

Описание: Эрик Болл (Eric Ball), Афанасий Цаконас (Athanasios Tsakonas).

Перевод на русский язык и редакция Вадима Заплетина.

Префа (Prefa) – это греческая разновидность семейства русского преферанса.

Основными отличиями префы от русского преферанса являются:

* отсутствие контракта *мизер* и распасовки;
* прикуп (талон) никогда не показывается игрокам, кроме как заказывающему игру;
* немного отличающиеся обязательства вистующих;
* отсутствие вистования всветлую;
* при одном вистующем, если пасующий не приглашается, розыгрыш производится без участия карт пасующего игрока;
* отличающиеся стоимости контрактов и система расчета.

### Цель игры

Игрок, назначивший при торговле наивысшую игру (*разыгрывающий*), выигрывает, если ему удастся взять по крайней мере заказанное количество взяток. В случае если игрок набирает меньше заказанного количества взяток, он проигрывает. Остальные игроки (*защитники*) пытаются взять как можно больше взяток (индивидуально или в целом).

### Колода

Стандартная преферансная колода из 32 карт, включая 7 (младшая), 8, 9, 10, В, Д, К, Т (старшая) в каждой масти.

### Игроки и раздача карт

Играют три человека. Игра происходит против часовой стрелки. Первый сдатчик выбирается по жребию. В следующей сдаче им становится игрок, сидящий справа от предыдущего сдатчика.

Сдатчик сдает по две карты за раз каждому из игроков, затем две карты кладет в прикуп. Далее оставшиеся карты сдаются каждому игроку – также по две. Следовательно, игроки получают по десять карт.

### Торговля

После сдачи карт начинается торговля. Первым делает заявку игрок, сидящий справа от сдатчика (*первая рука*).

Старшинство игр в торговле (от младших к старшим):

Пики

Трефы

Бубны

Червы

Без козыря

Если игрок объявляет что-либо из указанного выше, это означает, что он обязуется взять по крайней мере 6 взяток (цифра *6* игроками обычно не произносится – объявляется только масть игры). После этих заявок (простых игр) в порядке старшинства следуют:

7 пик, 7 треф, 7 бубен, 7 черв, 7 без козыря

8 пик, 8 треф, 8 бубен, 8 черв, 8 без козыря

9 пик, 9 треф, 9 бубен, 9 черв, 9 без козыря

10 пик, 10 треф, 10 бубен, 10 черв

Таким образом, контракта *10 без козыря* не существует. Желающий назначить бескозырную игру может максимум заказать *9 без козыря*. Также нет никаких контрактов под названием *мизер* (как в других преферансных играх – например, в русском преферансе) и распасовок, где каждый старается избежать взяток. Если все игроки пасуют, то карты смешиваются и пересдаются (при этом сдача переходит игроку справа). Это может случаться очень часто, так как штрафы за невыполненный контракт очень высоки.

Если игрок считает, что он не сможет взять по крайней мере 6 взяток или не может торговаться дальше, то он может пасовать. Спасовавшие игроки не могут участвовать в дальнейшей торговле.

Заявки в процессе торговле должны следовать строго в порядке, указанном выше. Любая заявка (кроме первой, конечно) должна быть выше предыдущей или равной предыдущей – в случае если игрок находится на первой относительно другого руке.

Пример:

Предположим, что игрок ***A*** считает, что он сможет взять 7 взяток, если козыри будут пики (игрок ***A*** объявляет первым), игрок ***B*** считает, что он возьмет 7 взяток с козырем трефы, а игрок ***C*** сможет взять 6 взяток при козыре червы. Торговля протекала следующим образом:

Игрок ***A*** Игрок ***B*** Игрок ***C***

-----------------------------------------------

пики трефы бубны

бубны червы пас

червы без козыря

без козыря 7 пик

7 пик 7 треф

пас

-----------------------------------------------

Вот другой пример торговли:

Игрок ***A*** Игрок ***B*** Игрок ***C***

-----------------------------------------------

пики трефы бубны

пас бубны червы

червы пас

-----------------------------------------------

Необходимо заметить, что процесс торговли позволяет игрокам определить сильные масти друг друга.

### Получение прикупа и снос. Назначение контракта

Назначивший при торговле наивысшую (относительно других) заявку получает две карты прикупа и сносит рубашкой вверх две ненужные (на его взгляд) карты. Карты прикупа ни в коем случае не показываются какому-либо игроку, кроме как победившему в торговле. После сноса двух карт игрок назначает контракт: заказывает окончательную игру, которая должна быть не менее той, на которую был взят прикуп. Объявляя контракт, игрок дает знать, сколько взяток он намеревается взять и каким будет козырь (или козыря не будет).

### Решения защитников и их обязательства

Начиная с игрока справа от назначившего контракт, защитники выбирают, будут ли они играть (сказав *играю*) против разыгрывающего этот контракт либо отказываются от игры (сказав *пас*).

Назначенный разыгрывающим игроком контракт указывает, сколько взяток должны взять защитники (коллективно и/или индивидуально), чтобы избежать подсада и связанного с ним штрафа. Если оба защитника решают играть (сказавших *играю* будем называть *вистующими*), их индивидуальные обязательства следующие:

*Контракт на 6 взяток*: каждый вистующий должен взять 2 взятки.

*Контракт на 7 взяток*: ближайший к разыгрывающему вистующий (справа от разыгрывающего) должен взять 2 взятки; вистующий, сидящий по левую руку от разыгрывающего, должен взять 1 взятку.

*Контракт на 8 взяток*: каждый вистующий должен взять 1 взятку.

*Контракт на 9 взяток*: ближайший к разыгрывающему вистующий (справа от разыгрывающего) должен взять 1 взятку; вистующий, сидящий по левую руку от разыгрывающего, не имеет никаких обязательств.

*Контракт на 10 взяток*: у вистующих нет обязательств.

Однако если вистующие в сумме взяли: *в контракте на 6 взяток* – 4 взятки, *в контракте на 7 взяток* – 3 взятки, *в контракте на 8 взяток* – 2 взятки, а *в контракте на 9 взяток* – 1 взятку, то, независимо от количественного распределения взяток между вистующими, они считаются выполнившими свои коллективные обязательства, и никто из них не штрафуется. Если вистующие в сумме недобрали взяток до их обязательного количества, то штраф за недобранное вистующими число взяток платит игрок, не выполнивший свои индивидуальные обязательства. Если же оба вистующих не выполнили индивидуальные обязательства, каждый штрафуется за недобранное им число взяток до их положенного количества в соответствии с этими индивидуальными обязательствами.

Если один из защитников сказал *играю*, а другой – *пас*, то решивший играть против разыгрывающего должен объявить либо *играю один*, если он собирается играть только на своих картах, либо *приглашаю*, если он намеревается играть также и с помощью карт пасующего. Если вистующий приглашает спасовавшего игрока, приглашенный игрок играет уже от имени вистовавшего игрока, и все полученные на висте взятки будут принадлежать вистующему. При приглашении коллективные обязательства остаются теми же, как указано выше (в контракте на 6 взяток – 4 взятки и т. д.), но штраф за подсад или премию за выполнение обязательств получает только вистовавший игрок. С другой стороны, если вистующий выбирает играть один, его обязательства следующие:

*Контракт на 6 или 7 взяток*: вистующий должен взять 2 взятки.

*Контракт на 8 или 9 взяток*: вистующий должен взять 1 взятку.

*Контракт на 10 взяток*: у вистующего нет обязательств.

Однако надо сказать, что вистующий, играющий один, облегчает разыгрывающему выполнение контракта.

Если оба игрока сказали *пас*, то розыгрыш не производится, и считается, что разыгрывающий выполнил свой контракт.

### Розыгрыш

Первым ходит игрок, сидящий справа от сдатчика, то есть первая рука. Если первая рука не участвует в розыгрыше, право первого хода переходит к следующему игроку против часовой стрелки. На выхоженную карту остальные игроки должны класть карту той же масти, а при отсутствии этой масти должны положить козырь, если нет и козыря – могут играть любой картой. Взятку берет игрок, положивший самого старшего козыря или при отсутствии козыря – самую старшую карту масти, в которую сделан выход. Взявший взятку ходит следующим.

Розыгрыш всегда производится втемную (никто из игроков не видит карты друг друга). Если вистующий играет один, то есть без приглашения спасовавшего игрока, то карты последнего в процессе розыгрыша не участвуют и не вскрываются.

### Расчет и окончание игры

В префе используются две счетные единицы: так называемые очки *кассы* (“kassa”[[18]](#footnote-18) points) и фишки (“kapikia”[[19]](#footnote-19)). До начала игры оговаривается величина кассы (например, 31, 20, 10 и т. д.) и стоимость одного ее очка. 1 фишка[[20]](#footnote-20) равняется 1/10 кассового очка. Например, 145 фишек в конце игры представляют собой 1,45 евро, если 1 очко кассы по договору составляет 10 центов. Игра заканчивается, когда все три игрока опустошили свою кассу, то есть уменьшили ее до нуля. В этот момент общее число фишек (положительное или отрицательное) каждого игрока отражает его чистый выигрыш или проигрыш (получаемый с других игроков или выплачиваемый им соответственно). Сумма выигрышей и проигрышей должна быть всегда равной нулю.

Конечно, может показаться, что расчеты в префе могли бы быть упрощены в условиях выплат только лишь фишками, но использование кассы обеспечивает для каждой партии определенную продолжительность: ведь никто из игроков не может выйти из игры, пока все игроки не опустошили свою кассу.

Один из общих принципов расчета заключается в том, что если какой-либо игрок не выполнил обязательства, недобрав 1-й взятки, он штрафуется в соответствии со стоимостью контракта в одинарном размере, а если 2-х или более взяток – в двойном. Исключением из данного правила является подсад вистующего на контрактах 6 и 7 с недобором 3-х или 4-х взяток (при приглашении спасовавшего игрока), когда штраф записывается в трехкратном и четырехкратном размерах соответственно (такая запись объясняется тем, что у игрока обязательства как при двух вистующих).

В зависимости от контракта существуют различные его стоимости.

Стоимость каждого контракта следующая:

|  |  |
| --- | --- |
| **Контракт** | **Стоимость** |
| 6 пик | 2 |
| 6 треф | 3 |
| 6 бубен | 4 |
| 6 черв | 5 |
| 6 без козыря | 6 |
| 7 в каждой масти | 7 |
| 7 без козыря | 8 |
| 8 в каждой масти | 8 |
| 8 без козыря | 9 |
| 9 в каждой масти | 9 |
| 9 без козыря | 10 |
| 10 в каждой масти | 10 |

Итак, расчет производится следующим образом.

В случае если по итогам розыгрыша все игроки выполнили свои обязательства, разыгрывающий вычитает из своих очков кассы стоимость объявленного контракта, а вистующие получают фишки с разыгрывающего за свои взятки в размере стоимости контракта, умноженной на количество взяток.

Если разыгрывающий взял меньше заказанного количества взяток, он добавляет к своим очкам кассы стоимость объявленного контракта в случае недобора 1-й взятки и удвоенную стоимость – в случае недобора 2-х и более взяток. Вистующие при подсаде разыгрывающего на 1 взятку получают с него фишки за свои взятки в размере стоимости контракта, умноженной на количество взяток, и в удвоенном размере – при подсаде на 2 взятки или более.

Если разыгрывающий взял больше заказанного количества взяток и вистующие не выполнили свои обязательства, то очки кассы разыгрывающего остаются без изменений, и он получает с подсевших вистующих фишки кратно числу недобранных взяток, умноженному на стоимость контракта и количество собственных взяток. Причем если при двух вистующих сел только один из них, этот вистующий выплачивает также и другому вистующему (за то, что тот выполнил свои обязательства): при недоборе 1-й взятки – фишки в размере стоимости контракта, умноженной на количество взяток неподсевшего вистующего, и в удвоенном размере – при недоборе 2-х взяток.

Если оба защитника отказываются от игры против разыгрывающего, то есть пасуют, разыгрывающий вычитает из своих очков кассы стоимость объявленного контракта, и никакие другие выплаты (в фишках) не производятся.

Вот некоторые примеры, которые помогут понять способы расчета:

Предположим, что игрок ***A*** сидит рядом с разыгрывающим (в направлении против часовой стрелки).

1. Контракт: *6 пик.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 6 взяток; игрок ***A***: 1 взятка; игрок ***B***: 3 взятки.

Расчет: разыгрывающий: касса = –2, фишки = –2х4; игрок ***A***: фишки = +2х1 (с разыгрывающего); игрок ***B***: фишки = +2х3 (с разыгрывающего).

2. Контракт: *6 пик.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 6 взяток; игрок ***A***: 0 взяток; игрок ***B***: 4 взятки.

Расчет: разыгрывающий: касса = –2, фишки = –2х4; игрок ***A***: без изменений; игрок ***B***: фишки = +2х4 (с разыгрывающего).

3. Контракт: *6 бубен.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 5 взяток; игрок ***A***: 3 взятки; игрок ***B***: 2 взятки.

Расчет: разыгрывающий: касса = +4, фишки = –4х5; игрок ***A***: фишки = +4х3 (с разыгрывающего); игрок ***B***: фишки = +4х2 (с разыгрывающего).

4. Контракт: *6 бубен.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 4 взятки; игрок ***A***: 4 взятки; игрок ***B***: 2 взятки.

Расчет: разыгрывающий: касса = +4х2, фишки = –4х6х2; игрок ***A***: фишки = +4х4х2 (с разыгрывающего); игрок ***B***: фишки = +4х2х2 (с разыгрывающего).

5. Контракт: *6 черв.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 7 взяток; игрок ***A***: 1 взятка; игрок ***B***: 2 взятки.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +5х7 (с игрока ***A***); игрок ***A***: фишки = –5х9; игрок ***B***: фишки = +5х2 (с игрока ***A***).

6. Контракт: *6 черв.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 7 взяток; игрок ***A***: 0 взяток; игрок ***B***: 3 взятки.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +5х7 (с игрока ***A***); игрок ***A***: фишки = –5х10; игрок ***B***: фишки = +5х3 (с игрока ***A***).

7. Контракт: *7 черв.* Вистуют оба защитника.

Результат: разыгрывающий: 10 взяток; игрок ***A***: 0 взяток; игрок ***B***: 0 взяток.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +7х10х2 (с игрока ***A***) +7х10 (с игрока ***B***); игрок ***A***: фишки = –7х10х2; игрок ***B***: фишки = –7х10.

8. Контракт: *7 пик.* Игрок ***B*** пасует и приглашается.

Результат: разыгрывающий: 7 взяток; игрок ***A***: 2 взятки; игрок ***B***: 1 взятка.

Расчет: разыгрывающий: касса = –7, фишки = –7х3; игрок ***A***: фишки = +7х3 (с разыгрывающего).

9. Контракт: *7 бубен.* Игрок ***B*** пасует и приглашается.

Результат: разыгрывающий: 6 взяток; игрок ***A***: 3 взятки; игрок ***B***: 1 взятка.

Расчет: разыгрывающий: касса = +7, фишки = –7х4; игрок ***A***: фишки = +7х4 (с разыгрывающего).

10. Контракт: *7 черв.* Игрок ***B*** пасует и приглашается.

Результат: разыгрывающий: 8 взяток; игрок ***A***: 1 взятка; игрок ***B***: 1 взятка.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +7х8 (с игрока ***A***); игрок ***A***: фишки = –7х8.

11. Контракт: *7 черв.* Игрок ***B*** пасует и приглашается.

Результат: разыгрывающий: 10 взяток; игрок ***A***: 0 взяток; игрок ***B***: 0 взяток.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +7х10х3 (с игрока ***A***); игрок ***A***: фишки = –7х10х3.

12. Контракт: *8 пик.* Игрок ***B*** пасует и не приглашается.

Результат: разыгрывающий: 9 взяток; игрок ***A***: 1 взятка.

Расчет: разыгрывающий: касса = –8, фишки = –8х1; игрок ***A***: фишки = +8х1 (с разыгрывающего).

13. Контракт: *8 бубен.* Игрок ***B*** пасует и не приглашается.

Результат: разыгрывающий: 7 взяток; игрок ***A***: 3 взятки.

Расчет: разыгрывающий: касса = +8, фишки = –8х3; игрок ***A***: фишки = +8х3 (с разыгрывающего).

14. Контракт: *8 черв.* Игрок ***B*** пасует и не приглашается.

Результат: разыгрывающий: 10 взяток; игрок ***A***: 0 взяток.

Расчет: разыгрывающий: фишки = +8х10 (с игрока ***A***); игрок ***A***: фишки = –8х10.

Необходимо отметить, что все описанные выше сценарии, связанные с вычитанием очков из кассы разыгрывающего, предполагают, что его касса не пуста (не равна нулю), а также не становится меньше нуля при текущем расчете. Так как очки кассы никогда не могут быть меньше нуля, любые «лишние» очки разыгрывающего списываются уже с кассы того игрока, у которого на данный момент игры наибольшее количество очков в кассе, разумеется, с соответствующей компенсацией в фишках разыгрывающему (если кассы двух других игроков равны, очки вычитаются из кассы игрока, сидящего справа от разыгрывающего). Так, к примеру, если разыгрывающий с 4 очками в кассе должен вычесть из нее стоимость контракта в 9 очков, его касса уменьшается до нуля, а оставшиеся 5 очков вычитаются из кассы игрока, имеющего в ней на данный момент наибольшее количество очков, с выплатой 50 фишек разыгрывающему. Если у этого игрока для списывания также недостаточно очков в кассе (скажем, у него всего 3 очка), тогда оставшиеся очки уже вычитаются с кассы третьего игрока таким же образом[[21]](#footnote-21). В случае если кассы двух других игроков равны нулю (или становятся равными нулю при текущем расчете, а часть очков остается несписанной), то за оставшиеся очки разыгрывающий получает с каждого из них 1/2 часть от количества этих очков, переведенных в фишки (то есть если остались несписанными 5 очков, разыгрывающий получает 1/2х50=25 фишек с каждого).

Из вышеперечисленных примеров расчета (с 8-го по 14-й) видно, что пасующий игрок, на первый взгляд, ни зарабатывает, ни теряет каких-либо очков или фишек (все расчеты производятся только между вистующим и разыгрывающим). Но, как видим, отказывающийся от розыгрыша защитник может все же быть принужден к выплате фишек разыгрывающему за списывание «лишних» очков последнего.

Также заметим, что в случае если игрок с пустой кассой не выполнил контракт, его касса снова становится больше нуля, так как в нее добавляется стоимость (либо удвоенная стоимость) невыполненного контракта в соответствии с правилами расчета, приведенными выше.

### Поле для записи

Расчет на бумаге может вестись следующими способами.

Первый способ заключается в разделении листа бумаги на три секции – по одной на каждого игрока. В каждой секции имеются места для учета кассы (К) игрока и фишек (Ф), получаемых с каждого из остальных игроков (расположенные у границ с соответствующими секциями). Платежи между игроками, погашающие друг друга, могут быть перечеркнуты и взаимно сокращены.

[Игрок ***A*** = записывающий]

[Игрок ***C***]

[Игрок ***B***]

К

К

Ф

Ф

Ф

Ф

Ф

Ф

К

Второй способ представляет собой табличную запись двух счетных единиц в виде столбцов, идущих подряд. Выплачиваемые фишки – отрицательные числа, а получаемые – положительные.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Касса | | | Фишки | | |
| Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** | Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Оба способа записи в примерах демонстрируются ниже, где касса в начале игры составляла 31 очко, а первые две сдачи происходили следующим образом (вистовали оба защитника):

Первая сдача: игрок ***C*** назначает контракт *пики* (стоимость = 2) и берет 6 взяток. Игроки ***A*** и ***B*** берут по две взятки каждый.

31

~~31~~

4

4

31

29

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Касса | | | Фишки | | |
| Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** | Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** |
| 31 | 31 | 31 | +4 |  | –4 |
|  |  | –2 |  | +4 | –4 |
| 31 | 31 | 29 | +4 | +4 | –8 |

Вторая сдача: игрок ***A*** назначает контракт *7 черв* (стоимость = 7) и берет 8 взяток. Игрок ***C*** берет 2 взятки, а игрок ***B*** соответственно – ноль. (Таким образом, игрок ***B*** выплачивает 7х8=56 фишек игроку ***A*** и 7х2=14 фишек игроку ***C***.)

31

~~31~~

~~14~~

4

56

4

31

29

10

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Касса | | | Фишки | | |
| Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** | Игрок ***A*** | Игрок ***B*** | Игрок ***C*** |
| 31 | 31 | 31 | +4 |  | –4 |
|  |  | –2 |  | +4 | –4 |
| 31 | 31 | 29 | +4 | +4 | –8 |
|  |  |  | +56 | –56 |  |
|  |  |  |  | –14 | +14 |
|  |  |  | +60 | –66 | +6 |

### Варианты

***Первая заявка в первоначальной сдаче.*** В самой первой сдаче игрок, имеющий карту 7 бубен, делает заявку первым (показывая эту карту), и этот же игрок становится сдатчиком в следующей сдаче. Если же эта карта в прикупе, тогда первым делает объявление имеющий 8 бубен. Если обе эти карты в прикупе, то карты перетасовываются и сдаются заново[[22]](#footnote-22).

***Предварительная заявка.*** Любой игрок в начале торговли при условии, что никто еще не сделал открывающую торговлю заявку *пики*, может сделать *предварительную заявку*, сказав *возьму*.

Если игрок сделал предварительную заявку и кроме нее не было заказа игры, этот игрок получает прикуп, и в том случае, если он понимает, что не сможет выполнить даже минимального контракта *6 пик*, он может отказаться от розыгрыша с фиксированным штрафом для предварительного заказчика: 2 очка добавляются в его кассу и по 2 фишки выплачиваются каждому из остальных игроков. С другой стороны, если после такого объявления последовала открывающая заявка *пики*, то предварительная заявка уже считается как *пас*, и сделавший ее игрок соответственно не может участвовать в дальнейшей торговле.

***Заявка 10 без козыря.***

*Вариант А:*

Заявка *10 без козыря* разрешается и контракт стоит 11 очков.

*Вариант Б:*

Заявка *10 без козыря* разрешается и контракт стоит 10 очков. (Но это не имело бы смысла в торговле, так как стоимость контракта такая же, как и у *9 без козыря*.)

***Контракты «10 как 9».*** Так как контракт *10* подразумевает отсутствие обязательств со стороны вистующих, то расчет ведется так, как будто был сыгран контракт *9*. Тогда если разыгрывающий действительно берет 10 взяток, его касса остается без изменений, и подсевший вистующий выплачивает разыгрывающему 10х10=100 фишек. Однако если оба защитника отказываются от розыгрыша, разыгрывающий автоматически вычитает 10 очков из своей кассы.

***Объявление четырех тузов.*** Если у разыгрывающего после взятия прикупа и назначения контракта в руке все четыре туза, он может объявить об этом до начала розыгрыша.

*Вариант А:*

Стоимость контракта тогда увеличивается на заранее оговоренное значение (на такое, как 1/10 первоначальной величины кассы игроков).

*Вариант Б:*

Разыгрывающий, если он выполнил контракт, получает заранее оговоренное число фишек с каждого игрока (невзирая на то, вистовал игрок или нет), в противном случае – выплачивает каждому игроку это число фишек (также независимо от того, вистовал игрок или нет).

***Контрприглашение вистующего.*** Если первый защитник отказался играть, а второй защитник выбрал играть один, тогда спасовавший первый защитник получает еще один шанс сыграть, пригласив (принудительно) вместо этого второго вистующего, который уже будет считаться спасовавшим игроком и производить розыгрыш от имени контрпригласившего.

***Перебитие старшим козырем при отсутствии масти хода.*** Если выложенная карта при отсутствии масти выхода перебита козырем, а у последнего игрока также нет карты масти хода, и он может перебить козырем, тогда класть козырь младше выложенного не разрешается. Если он не может перебить козырь и у него нет масти хода, он все же должен играть козырем (если может), то есть класть козырь младше. Других обязательств перебивать предыдущую карту не существует.

***Окончание игры при двух пустых кассах.*** Игроки могут договориться играть до того момента, пока двое из трех не опустошат свои кассы. Тогда касса третьего игрока (ненулевая) делится на 3, и эта 1/3 часть ненулевой кассы выплачивается ее владельцем в фишках каждому из игроков, чьи кассы пусты.

***Игра при четырех игроках.*** Сдатчик не участвует в игре на своей сдаче, и три игрока играют как обычно. Если разыгрывающий недобирает 1-й взятки, он выплачивает выходящему игроку 25 фишек, а если 2-х или более взяток – 50 фишек. Если используется «объявление четырех тузов, вариант Б», бонус выплачивает или получает также и выходящий игрок.

Для записи результатов, используя первый метод, необходимо разлиновать лист крест-накрест на четыре секции. Правила вычета «лишних» очков разыгрывающего из кассы других игроков касаются и выходящего игрока тоже. А вариант «окончание игры при двух пустых кассах» становится вариантом «окончание игры при трех пустых кассах».

## **ШВАБСКИЙ ВАРИАНТ ПРЕФЕРАНСА**

Описание: Ричард Хели (Richard Heli).

Перевод на русский язык Вадима Заплетина.

Здесь описывается версия преферанса (Preferánsz), в которую играли дунайские швабы (Donauschwaben) – германские поселенцы на берегах Дуная – в XIX веке на территории Венгрии.

**Игроков:** 3.

**Колода:** немецкая колода Вильгельма Телля из 32 карт, следующих по порядку (от старших к младшим): A, K, O, U, X, IX, VIII, VII в мастях листьев (Grüne), бубенчиков (Schelle), желудей (Eichel) и сердец (Herz).

### Раздача карт

После тасования и съема карт сдатчик раздает по пять карт каждому игроку, включая себя самого, и затем откладывает взакрытую две карты, являющиеся прикупом. Далее, каждому игроку раздается еще по пять карт.

### Торговля

Игрок, сидящий слева от сдающего, является первым игроком, или *первой рукой* (Vorhand). Он должен делать первоначальную заявку. Торговля осуществляется по часовой стрелке. Каждый следующий игрок имеет право сделать любую заявку, превышающую предыдущую. Только первая рука имеет право сказать *Daß kann ich* (дословно: “что могу [и] я” – *нем.*) и тем самым повторить предыдущую заявку, не превышая ее.

Значащие заявки могут быть следующими:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заявка** | **Масть (игра)** | **Требуемое число взяток** |
| 2 | Листья | 7 или более |
| 3 | Бубенчики | 6 или более |
| 4 | Сердца | 6 или более |
| 5 | Желуди | 6 или более |
| 6 | Bettel[[23]](#footnote-23) | 0 (ровно) |
| 7 | Durchmarsch[[24]](#footnote-24) | 10 (т. е. все) |

После того как были сделаны заявки и все, кроме одного игрока, спасовали, сдатчик открывает две карты прикупа. Если эти карты одинакового достоинства, игрок, победивший в торговле, выплачивает две единицы (условной ставки) сдатчику за “Kunstwerk”[[25]](#footnote-25).

Игрок, выигравший торговлю, забирает карты прикупа, сносит две карты и объявляет игру, которую он намеревается сыграть и которой может быть либо объявление, победившее в торговле, либо старше. Далее начинается розыгрыш, первоначальный ход в котором принадлежит первой руке.

Если игрок имеет сильную руку и чувствует, что может сыграть без помощи прикупа, он имеет право до начала торговли сделать специальное объявление – *aus den Händen* (“с рук” – *нем.*, то есть разыгрывание только с руки)[[26]](#footnote-26). Это объявление имеет преимущество над всеми другими заявками, кроме другой, более старшей заявки *aus den Händen*. Заявивший *aus den Händen* карты прикупа не получает – они откладываются в сторону до конца сдачи. Если играющий *aus den Händen* заявляет цифры 2-5, то он должен взять на одну взятку больше, чем требуется.

### Розыгрыш

Розыгрыш всегда подразумевает игру *разыгрывающего* (того, кто победил в торговле) против двух других игроков. В играх 2-5 выбранная разыгрывающим масть становится козырем и является старшей по отношению ко всем остальным картам, кроме других козырей, сохраняющих старшинство в обычном порядке.

Игроки обязаны следовать масти первой карты в каждой взятке, включая козыря, и не могут играть козырем, если у них еще есть карта требуемой масти, в обратном случае – должны бить козырем (если и козыря нет – можно класть любую).

Игроки не обязаны перебивать карту хода; они могут играть младшей картой, если пожелают.

Игрокам не разрешается обмениваться информацией о своем количестве карт в масти.

Взявший взятку ходит следующим.

В игре Bettel разыгрывающий пытается не взять ни одной взятки; козырей в этой игре нет. Розыгрыш заканчивается сразу в случае, если разыгрывающий получает взятку.

В игре Durchmarsch разыгрывающий пытается взять все взятки; козырей нет. Розыгрыш заканчивается сразу в случае, если разыгрывающий теряет взятку.

### Подсчет результатов

Считается, что разыгрывающий выиграл игру, если он набрал требуемое число взяток. Каждый из остальных игроков выплачивает ему соответственно цифре сыгранной игры (для всех игр). Кроме того, в играх 2-5 разыгрывающему дополнительно платят по единице за каждую взятку, взятую сверх обязательного количества.

Если разыгрывающий проиграл, он выплачивает каждому из остальных игроков соответственно цифре игры плюс по единице каждому за каждую недобранную взятку до их обязательного количества для игр 2-5.

После того как разыгрывающий объявил свою игру, но до того как сыграна первая карта, любой из двух других игроков может сказать *контра* (“Contra!”), что означает полное несогласие с тем, что разыгрывающий сможет выиграть эту игру. *Контра* удваивает ставки в текущей сдаче для разыгрывающего и сказавшего *контра*. Разыгрывающему также разрешается сказать *реконтра* (“Re-contra!”) в ответ, учетверяя посредством этого ставки в данной сдаче для себя и сказавшего *контра*. Каждому игроку в течение сдачи разрешается объявить соответствующие заявки только по одному разу.

После окончания сдачи сдающим становится первая рука. Конкретного момента окончания игры нет; игра продолжается до тех пор, пока игроки по взаимному согласию не решат ее прекратить.

# Дореволюционный русский преферанс

Преферанс наших дней в значительной степени отличается от преферанса наших предков. Существовало много видов преферанса: простой, с десятичным счетом, с курочкой, с котлом, с мизерами, с увертами и т. д. Играли вдвоем, втроем, вчетвером, впятером. Самым общепринятым был вид преферанса, где сразу совмещались курочки, десятичный счет и мизера.

## **ПРЕФЕРАНС ПРОСТОЙ, ИЛИ ОБЫКНОВЕННЫЙ**

Это преферанс прошлого века. В те времена эта игра была весьма упрощенной (прообраз современного преферанса), не требовавшей сложных расчетов. Суть самой ранней разновидности преферанса состояла в том, что игроки заранее договаривались об условленной цифре (обычно от десяти до пятидесяти, но по большей части использовались числа 21, 26, 30), которую называли пулькой, или ставкой. В случае ремиза за каждую недобранную при той или иной игре взятку к этой пульке приписывался штраф, соответствующей данной игре. При удачно же сыгранной игре, наоборот, такая фиксированная цифра списывалась с пульки.

Самой старшей была простая (шестерная) игра в червах, или, как ее называли, в преферансах. Простой преферанс игрался с прибавкой (премией) и без прибавки за игру без талона, то есть прикупа.

Игра проводилась весьма быстро и не требовала особого напряжения ума. Из-за своей малопривлекательности и скуки простой преферанс в конце концов был предан забвению.

## **ПРЕФЕРАНС С ДЕСЯТИЧНЫМ СЧЕТОМ**

Игра по времени здесь проходила почти в два раза быстрее, чем при простом преферансе. Из-за несложных и быстрых расчетов эта игра была для любителей предпочтительнее предыдущей, хотя записи здесь при проигрыше и выигрыше не всегда были справедливыми. Запись производилась согласно следующей таблице:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игры | 6-ная | 7-ная | 8-ная | 9-ная | 10-ная | Мизер |
| Пика | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | – |
| Трефа | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | – |
| Бубна | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | – |
| Черва | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | – |
| Без козыря | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 50 |

В наше время данная разновидность преферанса относится к разряду забытых и представляет лишь исторический интерес.

## **ПРЕФЕРАНС С КУРОЧКОЙ**

Курочкой называлась разновидность штрафов (ремизов), которые возникали вследствие недобора взяток (а точнее, при несыгранной игре) и писались над записью, в особо отведенном месте. В некотором роде курочка соответствовала современной горе. Уничтожалась курочка согласно стоимости игры. Если, предположим, игрок списывал с игры 20 очков, то столько же он списывал и с курочки.

Когда у одного из партнеров курочка закрывалась (при удачной игре), то он списывал соответствующие проведенной игре очки с курочки соседа, но при этом висты записывал в десятикратном размере. Такая система списывания с курочки называлась неограниченной, потому что каждый списывал столько, сколько ему пришлось списать с игры. Ограниченной курочкой называлась та, которая для всех игр имела одно значение. Так, если по предварительному соглашению договаривались списывать 20, то независимо от того, были ли это простые пики или десять червей, списывали только 20. Курочку обычно ограничивали 10, 20 или 30.

Существовал также ряд особых правил, например: когда курочка списывалась до нуля, начинали играть с ответственным вистом, и т. д.

Если курочка ограничивалась определенной (не слишком большой) цифрой, то игра не затягивалась. Расчеты здесь производились просто.

## **ИГРА С КОТЛОМ**

Отличие этой разновидности заключалось в том, что штрафы (ремизы) не заносились ни в курочку, ни в игру, а записывались в котел – особую кассу для фиксирования штрафов. Котел изображала середина стола, куда всякий обремизившийся приписывал свою ставку. Эти ремизы не сыгрывались, а приберегались к концу игры. Каждый игрок вел свой особый счет. Можно было также просто класть соответствующую ремизу сумму денег на кон – в котел.

Когда игровая запись у всех была сыграна, то есть списана, игроки разыгрывали котел. Так как котел обычно разыгрывался в несколько сдач, игроки делили накопившиеся у них ремизы в котле на несколько частей, в зависимости от договоренности. По умолчанию котел делился на число игроков (легко проследить трансформацию понятия «котел» в современную гору: именно по причине своего происхождения она делится на число игроков).

Получившиеся суммы уже разыгрывались как обыкновенные игры. Тот, кто сыграл игру, забирал котел или условленную его часть. При этом выигрыш за сыгранную шестерную равнялся выигрышу за десятерную – важно было сыграть призовую игру.

Обремизившийся в какой бы то ни было игре ставил столько же, сколько мог бы взять, то есть если часть состояла из 180, то и обремизившийся ставил столько за каждую недобранную взятку. Новый ремиз записывался в новый котел, который разыгрывался вслед за этим. Его также можно было разделить на части.

## **ПРЕФЕРАНС С МИЗЕРАМИ**

Смысл данной разновидности понятен из самого названия. Мизер – это игра без взяток. Когда-то игра с мизерами подразделялась на большой и малый мизер, причем оба они разыгрывались втемную.

Малый мизер перебивал простую игру с прикупом. Сам перебивался шестерной игрой без прикупа. Игрался с прикупом. За сыгранный малый мизер игрок списывал с записи пять очков. За каждую взятку ставил ремиз по пять очков.

Большой мизер перебивал любую простую игру, но сам перебивался семерной игрой без прикупа и игрался без прикупа. За сыгранный большой мизер игрок списывал с записи 10 очков. За каждую взятку ставил ремиз по 10 очков.

Торговля велась аналогично современному преферансу. Например, первый говорил “пики”, то есть “приступаю к пикам”, второй – “трефы”, а третий: “Покупаю к мизеру”. Если игроки не желали уступить мизеру, то они объявляли простую игру без прикупки, которую мог перебить большой мизер – тоже без прикупки. Если к такому мизеру кто-либо из игроков игру отдать считал невыгодным, он назначал игру семь без прикупа, которую никакой мизер перебить уже не мог.

## **ПРЕФЕРАНС С УВЕРТАМИ**

Слово «уверт» означало игру с открытыми картами. Аналогично преферансу с мизерами в этой игре имелись большие и малые уверты, при заказе которых игрок обязывался не брать ни одной взятки. Малый уверт перебивал простую игру и разыгрывался при этом с прикупом, а сам перебивался семерной без прикупа. Большой уверт разыгрывался без прикупа и по старшинству был выше семерной, но перебивался восьмерной игрой без прикупа.

Если объявлялся большой уверт, то карты всех игроков открывались, и начинался розыгрыш. А при малом уверте сначала брался прикуп и делался снос, и только после этого приступали к игре с открытыми картами.

При успешно сыгранном большом уверте списывалось 20 очков, при малом – 15. За взятые при этом взятки соответственно ставился ремиз.

Уверты в некотором роде напоминают современные мизеры.

## **ПРЕФЕРАНС С ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫМ ВИСТОМ**

Пригласительный вист применялся по предварительному соглашению игроков. Возможен он был только тогда, когда один из игроков пасовал после назначения игры оппонентом. При этом вистующий мог “пригласить” спасовавшего игрока поддержать игру против разыгрывающего (втемную или всветлую), а мог играть и “один”. В последнем случае карты спасовавшего в игре не участвовали, а вистующему достаточно было взять половину от обязательного количества взяток (на простой – 2, а на семерной – 1). Приглашенный не получал никаких записей (в том числе и консоляцию), но зато и не отвечал за ремиз пригласившего его игрока.

В настоящее время пригласительный вист трансформировался в правило “полвиста”.

## **ПРЕФЕРАНС С КАДИЛЯМИ И БЕЗ КАДИЛЕЙ**

В преферансе с кадилями разыгрывающий записывал ремиз как в современном преферансе – за каждую недобранную взятку.

В преферансе же без кадилей ремиз ставился по стоимости игры только за масть, в которой имел место проигрыш, а не за число недобранных взяток.

## **ПРЕФЕРАНС СМЕШАННЫЙ**

Смешанный преферанс подразделялся на полный и неполный. Полной называлась разновидность, в которой помимо объявления игры в червах, как старшей масти, имелась возможность играть шесть без козыря. Кроме того, можно было играть семь, восемь, девять и тотус (десять), объявляя козыри, и, наконец, малую и большую бедность (малый и большой мизер). При этом семь перебивала бескозырную шесть, семь переговаривалась малой бедностью, малую бедность перебивала восемь, восемь перебивалась большой бедностью, большая бедность переговаривалась девятью, девять – тотусом. При объявлении “семь” в какой-либо масти, если вистовал один игрок, он должен был взять две взятки, при двух же вистующих две взятки должен был сделать только вистовавший первым, а последний игрок мог взять и одну. Малая бедность заключалась в том, чтобы не взять ни одной взятки при удалении одной карты (при игре с талоном – после того как взят прикуп и снесены две карты). В этой игре козырей не было. При объявлении же большой бедности игрок обязывался не брать взяток при игре без козыря, не убирая ни одной карты. На играх восемь или девять вистующий должен был взять одну взятку. Тотус обычно разыгрывался без вистования, но оба противника стремились обремизить разыгрывающего.

Смешанным неполным назывался преферанс, в котором старше червей была шесть бескозырная, которую перебивала восемь с козырями, а самой старшей игрой была девять. В смешанном неполном преферансе выплаты были следующими: в пиках – 1 = (10), в трефах – 2 = (20), в бубнах – 3 = (30), в червах – 4 = (40), без козырей – 5 = (50), восемь – 6 = (60), девять – 7 = (70). То есть каждая единица ставки включала в себя десять фишек, или призов (вистов), при этом за каждую взятку, полученную вистующими, игрок отдавал из соответствующего числа по десятой доле. Если же играли с условием добавлять за игру без талона, то каждое из этих чисел увеличивалось на десять.

## **ПРЕФЕРАНС С ПЕРЕГОВОРАМИ О ТАЛОНЕ И БЕЗ НИХ**

В преферансе с переговорами о талоне (прикупе) игроки торговались по старшинству мастей за право получить талон. После получения талона изменить игру было нельзя.

Если играли без переговоров о талоне, то торговались как обычно, но игрок должен был играть без талона. В случае когда все игроки пасовали, игрок на первой руке по желанию мог прикупить талон без всяких дальнейших переговоров. При его отказе взять талон это право переходило по порядку к следующим игрокам. Если же все три игрока не изъявили желания взять талон, то игра пересдавалась.

Кроме того, существовал вариант, при котором в случае, если первая и вторая рука говорили “пас”, третья рука была обязана прикупить талон (распасовки еще не было). И так как пики были самой дешевой мастью (шестерная в пиках стоила 2 очка, в трефах – 4, в бубнах – 6, в червах – 8, без козыря – 10), то игрок, вынужденный играть на любой карте, заказывал пики, на которых к тому же вистовали втемную. Обязательное вистование и игра втемную давали возможность разыгрывающему взять хоть сколько-нибудь взяток. В современном же преферансе в некоторых компаниях до сих пор применяется архаичное правило об обязательном вистовании на шести пиках.

Во всех вышеприведенных разновидностях преферанса имелись, конечно, и свои разработанные правила. Так, в некоторых из них при расчетах применялись довольно громоздкие таблицы, которые назывались табельками. К примеру, один из видов табельки оценивал шестерные игры следующим образом: пика – 4, трефа – 6, бубна – 8, черва – 10, “бескозырка” – 12. Семерные же имели двойной коэффициент и т. д. А в соответствии с другим видом табельки шестерная пика стоила 4 очка, семерная – 14, восьмерная – 24, девятерная – 34, десятерная – 44. В трефах же к соответствующей игре прибавлялось по 2 очка, к бубнам – еще по 2 очка, к червам – еще раз цифра увеличивалась на 2 очка. Кроме того, существовали табельки большие, десятичные и винтящиеся. Игры с табельками, по сравнению с другими разновидностями преферанса, где они не использовались, отличались примитивностью (расчет был простым, так как в конце игры не было ни записи, ни курочки – считалось общее количество поинтов на других и на себя, которое в итоге отнималось друг от друга, определяя выигрыш или проигрыш).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игры | Прост. | 7 | 8 | 9 | 10 |  |  |  | Игры | Прост. | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ПИКА | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 |  |  |  | ПИКА | 4 | 14 | 24 | 34 | 44 |
| ТРЕФА | 6 | 12 | 18 | 24 | 30 |  |  |  | ТРЕФА | 6 | 16 | 26 | 36 | 46 |
| БУБНА | 8 | 16 | 24 | 32 | 40 |  |  |  | БУБНА | 8 | 18 | 28 | 38 | 48 |
| ЧЕРВА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |  |  |  | ЧЕРВА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| БЕСКОЗ. | 12 | 24 | 36 | 48 | 60 |  |  |  | БЕСКОЗ. | 12 | 22 | 32 | 42 | 52 |

Простая табелька двух видов.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игры | Прост. | 7 | 8 | 9 | 10 |  |  |  | Игры | Прост. | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ПИКА | 14 | 24 | 34 | 44 | 54 |  |  |  | ПИКА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| ТРЕФА | 16 | 26 | 36 | 46 | 56 |  |  |  | ТРЕФА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| БУБНА | 18 | 28 | 38 | 48 | 58 |  |  |  | БУБНА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| ЧЕРВА | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 |  |  |  | ЧЕРВА | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| БЕСКОЗ. | 22 | 32 | 42 | 52 | 62 |  |  |  | БЕСКОЗ. | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |

Большая. Десятичная.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Игры | Прост. | 7 | 8 | 9 | 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ПИКА | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ТРЕФА | 6 | 12 | 24 | 48 | 96 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| БУБНА | 8 | 16 | 32 | 64 | 128 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ЧЕРВА | 10 | 20 | 40 | 80 | 160 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| БЕСКОЗ. | 12 | 24 | 48 | 96 | 192 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Винтящаяся.

## **Приложение**

**Таблица отношений выигрыша и проигрыша в дореволюционном классическом преферансе**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Игра** | **Наибольший выигрыш** | **Ремизы** | **Плата вистам** | **Консоляция** | **Численное отношение выигрыша к проигрышу** |
| ♠ | | | | | |
| **Игра прямая** | 12 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 20 | 10 | 10 | 12:40 |
| Без двух | – | 40 | 12 | 20 | 12:72 |
| **Игра прикупная** | 6 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 10 | 5 | 10 | 6:25 |
| Без двух | – | 20 | 6 | 20 | 6:46 |
| **Вист на игру прямую** | 4 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 20 | – | 10 | 4:30 |
| Без двух | – | 40 | – | 20 | 4:60 |
| **Вист на игру прикупную** | 2 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 10 | – | 10 | 2:20 |
| Без двух | – | 20 | – | 20 | 2:40 |
| ♣ | | | | | |
| **Игра прямая** | 18 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 30 | 15 | 10 | 18:55 |
| Без двух | – | 60 | 18 | 20 | 18:98 |
| **Игра прикупная** | 12 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 20 | 10 | 10 | 12:40 |
| Без двух | – | 40 | 12 | 20 | 12:72 |
| **Вист на игру прямую** | 6 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 30 | – | 10 | 6:40 |
| Без двух | – | 60 | – | 20 | 6:80 |
| **Вист на игру прикупную** | 4 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 20 | – | 10 | 4:30 |
| Без двух | – | 40 | – | 20 | 4:60 |
| ♦ | | | | | |
| **Игра прямая** | 24 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 40 | 20 | 10 | 24:70 |
| Без двух | – | 80 | 24 | 20 | 24:124 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Игра прикупная** | 18 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 30 | 15 | 10 | 18:55 |
| Без двух | – | 60 | 18 | 20 | 18:98 |
| **Вист на игру прямую** | 8 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 40 | – | 10 | 8:50 |
| Без двух | – | 80 | – | 20 | 8:100 |
| **Вист на игру прикупную** | 6 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 30 | – | 10 | 6:40 |
| Без двух | – | 60 | – | 20 | 6:80 |
| ♥ | | | | | |
| **Игра прямая** | 30 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 50 | 25 | 10 | 30:85 |
| Без двух | – | 100 | 30 | 20 | 30:150 |
| **Игра прикупная** | 24 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 40 | 20 | 10 | 24:70 |
| Без двух | – | 80 | 24 | 20 | 24:124 |
| **Вист на игру прямую** | 10 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 50 | – | 10 | 10:60 |
| Без двух | – | 100 | – | 20 | 10:120 |
| **Вист на игру прикупную** | 8 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 40 | – | 10 | 8:50 |
| Без двух | – | 80 | – | 20 | 8:100 |
| **Игра «Без козыря» (Grandissimo)** | | | | | |
| **Игра прямая** | 36 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 60 | 30 | 10 | 36:100 |
| Без двух | – | 120 | 36 | 20 | 36:176 |
| Без трех | – | 180 | 42 | 30 | 36:252 |
| **Вист на игру прямую** | 12 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 60 | – | 10 | 12:70 |
| Без двух | – | 120 | – | 20 | 12:140 |
| Без трех | – | 180 | – | 30 | 12:210 |
| **Мизер** | | | | | |
| **Малый мизер** | 40 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 40 | – | – | 1:1 |
| Без двух | – | 80 | – | – | 1:2 |
| **Большой мизер** | 50 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 50 | – | – | 1:1 |
| Без двух | – | 100 | – | – | 1:2 |
| **Малый уверт** | 60 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 60 | – | – | 1:1 |
| Без двух | – | 120 | – | – | 1:2 |
| **Большой уверт** | 70 |  |  |  |  |
| Без одной | – | 70 | – | – | 1:1 |
| Без двух | – | 140 | – | – | 1:2 |

# ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПРЕФЕРАНСУ

Соревнования проводятся с целью выявления игроков, обладающих большим мастерством из числа соревнующихся. Так как мастерство в игре имеет несколько аспектов, то для проявления каждого из них предназначены три вида турниров.

I. ДУБЛИКАТНЫЙ ПРЕФЕРАНС. Турнир проводится на одних и тех же раскладах. Элемент везения таким образом полностью исключается. Недостатки: сложность организации (дубликатные коробки, протоколы, схема движения участников), невозможность проявить стратегические бойцовские качества (изучить психологию противника, применять тактические приемы и т. п.).

II. ОЛИМПИЙСКИЙ ПРЕФЕРАНС. Турнир состоит из серии пулек, отсеивающих проигравших. Позволяет проявить спортивный характер и волю к победе. Недостаток – большой удельный вес везения.

III. КОМПЕНСАЦИОННЫЙ ПРЕФЕРАНС. Правила предоставляют попытку свести к минимуму элемент везения введением компенсаций за слабую карту и позволяют проигравшему пулю не выбыть из дальнейшей борьбы. Недостатки: отсутствие разработанной системы компенсаций, сложность ведения протокола.

## **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Соревнования проводятся согласно «Кодексу преферанса». За правильностью проведения турнира и процедурным соответствием Кодексу следит судья, назначенный организаторами турнира (ОТ). Все решения судьи бесспорны, но могут быть обжалованы в установленном порядке в Апелляционном комитете турнира (АКТ), выбранном голосованием из наиболее авторитетных участников турнира. В случае несогласия с решением АКТ апелляция подается в Этико-технический комитет Общества любителей преферанса, но результаты турнира ревизии уже не подлежат, за исключением очевидных ошибок (арифметика последнего тура).

О подаче апелляции необходимо предупредить судью до начала следующей сдачи. Апелляция на решение судьи может быть подана не позднее чем через 30 минут по окончании турнира или его самостоятельной части (сессии). Форма апелляции приведена в *Приложении Б*. Любое исправление результата допускается только в установленное время коррекции (если особо не оговорено, то в течение 30 минут после обнародования официального результата).

Турнирное помещение состоит из ряда столов со стульями и судейского столика. За каждым столом играют три или четыре игрока. Столы нумеруются в порядке, указанном судьей. Игроки занимают за столом позиции, помеченные сторонами света: N (North), E (East), S (South), W (West). Первоначальная рассадка определяется судьей случайным образом или методом, изложенным ОТ. В ходе соревнований судья указывает и контролирует дальнейшие перемещения игроков.

Во время игры на каждом столе ведется специальный протокол, регистрирующий контракт, разыгрывающего, вистующих, количество взяток и, если это предписано, некоторую дополнительную информацию. При отсутствии записей в протоколе судья не принимает (может, но не обязан) никаких претензий и назначает присужденный результат. В конце сессии этот протокол сдается судье. Утрата протокола приравнивается к совершению жульничества.

## **I. ДУБЛИКАТНЫЙ ПРЕФЕРАНС**

### 1. Дубликатные коробки

Для каждой сдачи, разыгрываемой в сессии, имеется дубликатная коробка, аналогичная применяемой в спортивном бридже. Коробки пронумерованы. Каждая коробка содержит четыре кармана для трех рук и прикупа, обозначенных буквами W, N, E, S. На кармане с прикупом имеется надпись **dealer**, показывающая, что на этой позиции находится раздающий.

### 2. Подготовка раскладов

Перед началом первого тура происходит подготовка расклада. Если расклад не является заранее подготовленным ОТ, то происходит стандартная тасовка и раздача карт. В этом случае по окончании первого тура расклад заносится в прилагаемый протокол. Если сдача уже готова, то игроки сразу ее играют, проверив по окончании розыгрыша соответствие закладки и прилагаемого протокола.

Если сдача подготовлена лишь на бумаге, то в первом туре игроки распределяют карты в соответствии с предложенным ОТ раскладом и сами ее уже не играют. При игре в нескольких комнатах, если сдачи не подготовлены ОТ, полагается скопировать игранную сдачу в аналогичные коробки, передающиеся затем в другие комнаты, чтобы там играли на тех же раскладах. Дублирование повторяется количество раз, равное остальным комнатам.

Аналогичная процедура осуществляется в других комнатах, и дубликатные коробки с готовыми для игры раскладами передаются из этих комнат – их уже не надо готовить, а можно сразу приступать к игре.

ВНИМАНИЕ! Если разновидность преферанса предполагает открытие карт прикупа на распасовке, то в протоколе карты прикупа помечаются словами: «верхняя» и «нижняя», отражающими их положение в кармане дубликатной коробки[[27]](#footnote-27).

### 3. Использование дубликатной коробки

#### 3.1. Положение коробки

Дубликатная коробка в момент начала розыгрыша сдачи помещается в центр стола, где она находится до тех пор, пока сдача не будет сыграна.

#### 3.2. Извлечение карт из коробки

Каждый игрок достает карты своей руки из кармана дубликатной коробки, соответствующего его позиции за столом (W, N, E, S). Карты прикупа находятся в коробке до тех пор, пока они не понадобятся игрокам. Если играют только три человека, то ответствен за правильность обращения с прикупом игрок на позиции N, а прикуп всегда на позиции W. После извлечения карт их необходимо пересчитать, чтобы убедиться в том, что их ровно десять.

#### 3.3. Игра картами

В процессе игры каждый игрок держит свои карты, не позволяя им смешиваться с картами других игроков. Всем игрокам надлежит не трогать какие-либо карты, кроме своих, во время и после игры без разрешения судьи. Во время розыгрыша взяток игрок кладет карты перед собой рубашкой вниз. Получивший взятку игрок первым переворачивает свою карту и размещает ее перед собой рубашкой вверх, остальные следуют его примеру. Сыгранные карты складируются в порядке сделанных ходов. Для удобства подсчета взяток игрок кладет сыгранные карты перед собой рубашкой вверх, располагая их в ряд слева направо, слегка прикрывая предыдущую взятку; карту, взявшую взятку, – перпендикулярно к себе (т. е. короткой стороной), остальные карты – параллельно (т. е. длинной стороной).

#### 3.4. Возвращение карт в коробку

Каждому игроку надлежит положить свои изначальные десять карт в соответствующий карман дубликатной коробки. Игрок, взявший прикуп, возвращает снос в свою руку, отделяет карты прикупа, согласно протоколу, и возвращает прикуп в соответствующий карман. После этого запрещается доставать карты из карманов, кроме как по требованию судьи.

### 4. Последовательность туров

В каждом туре разыгрываются три или четыре сдачи (в зависимости от количества игроков за столом) так, чтобы каждый игрок имел возможность оказаться на первой руке (при трех игроках первая рука указывается надписью dealer). Сдачи разыгрываются строго в порядке их номеров. На каждый тур дается по пять минут на каждую сдачу (или иное, указанное ОТ, время). Если установлены временные штрафы, то судья налагает их на игроков, не окончивших розыгрыш к моменту объявления конца тура. По команде судьи «Конец тура!» игрок, сидящий на позиции N, передает комплект коробок на указанный судьей стол (если нет специальных указаний, то на стол с меньшим на единицу номером, чем его стол; со стола № 1 – на последний). Игроки в установленном порядке переходят на указанные столы, размещаясь на указанных позициях. По команде судьи «Начало тура!» – начинается новый тур.

### 5. Движение игроков

Наиболее простое движение возможно лишь при числе столов, являющемся простым числом, начиная с пяти (5, 7, 11, 13, 17 и т. д.). В таком случае схема движения такова: N всегда сидит на одном месте; E при каждом переходе идет на стол с большим на единицу номером и занимает позицию E; S идет на стол с большим на двойку номером и занимает позицию S; W идет на стол с меньшим на двойку номером и занимает позицию W. Сессия завершается, когда игроки обойдут все столы и соответственно сыграют все сдачи сессии. Судья может остановить сессию до завершения полного круга, сообщив об этом до начала сессии.

Подобная процедура позволяет сыграть между собой трем четвертям всех участников, исключая занимавших одну и ту же позицию (линию). Если число этих участников позволяет, то их можно разбить на четыре комнаты и провести еще сессию между ними, сократив число не встречавшихся за одним столом игроков.

Если количество столов не является простым числом, то можно использовать одну из четырех процедур:

1. Перегруппировать количество играющих за одним столом (вместо четырех – три, и наоборот).

2. Разбить игроков на несколько комнат с простым числом столов.

3. В туре, в котором все игроки одной линии встретились с уже игранным комплектом, осуществляется еще один переход этой линии в ту же сторону, но только на один стол. Эта процедура может повториться несколько раз[[28]](#footnote-28).

4. Для некоторого количества участников составлены специальные схемы движения, изображенные в таблице.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Число участ-ников** | **Движение** | |
| **8** | **Участ-ников** | 7 комплектов, не менее двух сдач в комплекте  1S – 1W – 2W – 1E – 2N – 2S – 2E – |
| **Комп-лектов** | /1,2/ – Z – Z – Z – Z – Z – Z –  (на обоих столах играется один и тот же комплект!) |
| **9** | **Участ-ников** | 9 комплектов, не менее двух сдач в комплекте (P – это пауза)  P – 2E – 2W – 2S – 1S – 1W – 2N – 1E – 1N – |
| **Комп-лектов** | /1,2/ – Z – Z – Z – Z – Z – Z – Z – Z –  (на обоих столах играется один и тот же комплект!) |
| **12** | **Участ-ников** | 1S – 2W – 3W – 2E – 2S – 3E – 1W – 3S – 3N – 2N – 1E – |
| **Комп-лектов** | 1 – Z – Z – Z – 2 – Z – Z – 3 – Z – Z – Z – |
| **13** | **Участ-ников** | P – 2W – 3W – 1W – 2S – 1E – 2E – 2N – 1S – 3E – 3S – 3N – 1N – |
| **Комп-лектов** | 1 – Z – Z – 2 – 3 – Z – Z – Z – Z – Z – Z – Z – Z – |
| **16** | **Участ-ников** | Турнир проводится в двух группах по 8 участников, маршрут первой группы – как для 8 участников, маршрут второй группы:  3W – 3N – 4N – 3S – 4E – 4W – 4S – (№ 16 постоянно на позиции 3E) |
| **Комп-лектов** | /1,2/ – /3,4/ – Z – Z – Z – Z – Z –  (на столах 1 и 2 играют участники с номерами от 1 до 8, на столах 3 и 4 – с номерами от 9 до 16; на столах 1 и 2 играется один и тот же комплект, на столах 3 и 4 тоже играется один и тот же комплект) |
| **18** | **Участ-ников** | Турнир проводится в двух группах по 9 участников, маршрут первой группы – как для 9 участников, маршрут второй группы:  P – 3N – 3E – 4N – 3W – 3S – 4S – 4W – 4E – |
| **Комп-лектов** | /1,2/ – /3,4/ – Z – Z – Z – Z – Z – Z – Z –  (на столах 1 и 2 играют участники с номерами от 1 до 9, на столах 3 и 4 – с номерами от 10 до 18; на столах 1 и 2 играется один и тот же комплект, на столах 3 и 4 тоже играется один и тот же комплект) |
| **24** | **Участ-ников** | Турнир проводится в двух группах по 12 участников, маршрут первой группы – как для 12 участников, маршрут второй группы:  4W – 5N – 6N – 5S – 5W – 6S – 4N – 6W – 6E – 5E – 4S –  (№ 24 постоянно на позиции 4E) |
| **Комп-лектов** | 1 – 4 – Z – Z – 2 – 5 – Z – 3 – 6 – Z – Z –  (ВНИМАНИЕ! Номера столов в нестандартном порядке.) |

Комментарии к таблице. Эти схемы предназначены судье, который руководит движением игроков и комплектов. Надпись в движении участников 3S–2W означает, что S с третьего стола идет на второй стол и занимает позицию W (такие инструкции необходимо положить на каждый стол). Крайняя правая позиция в ряду смыкается с крайней левой. Буква P означает, что игрок отдыхает в этом туре (для девяти и тринадцати игроков). Позицию, не указанную в движении (обычно 1N), занимает игрок, постоянно на ней находящийся. У судьи есть специальный стол, на котором лежат все комплекты в ряд. Буква Z означает, что в данном туре комплектом, занимающим в этом ряду соответствующее по порядку место, не играют. Цифра указывает на номер стола, на котором играют данным комплектом.

Игрок на позиции N должен, согласно инструкции на столе, взять комплект из соответствующей позиции и вернуть его на ту же позицию по окончании тура.

Перед началом следующего тура судья перекладывает первый в ряду комплект на последнее место и сдвигает все комплекты влево, лишь после этого он объявляет начало тура.

### 6. Протокол

Протокол является принадлежностью дубликатной коробки и путешествует по столам вместе с ней в специально отведенном отделении или в прилагаемом конверте. Извлекать с места хранения протокол можно лишь после окончания сдачи. В протоколе[[29]](#footnote-29) указывается номер сдачи (обычно соответствующий коробке), кто сдавал (dealer), а также расклад.

Кроме этого, в протоколе есть таблица, содержащая следующие графы:

1. Контракт.

2. Разыгрывающий, с двумя колонками: позиция и взятки.

3. Первый вистующий, с аналогичными двумя колонками.

4. Второй вистующий, с аналогичными двумя колонками.

5. N, с тремя колонками: номер, висты, матчпункты.

6. E, с аналогичными тремя колонками.

7. S, с аналогичными тремя колонками.

8. W, с аналогичными тремя колонками.

Игрок, сидящий на позиции N, извлекает протокол, заполняет все графы (кроме «матчпункты») в одну строчку (под предыдущей строкой) и помещает протокол на прежнее место, тем самым завершая сдачу. После этого претензии на результат уже не принимаются (до окончания заполнения протокола судья может аннулировать необоснованные претензии и уступки, обнаруженные после окончания розыгрыша). Для облегчения записи выигранных и проигранных вистов (графы 5–8) организаторы турнира обеспечивают каждый стол таблицей стоимости игр для определенной разновидности преферанса и определенного количества игроков.

### 7. Обсчет результатов

Результат сдачи выражается в вистах. Каждому игроку приписывается количество вистов, соответствующее полученному им результату. Если игралась распасовка, в графе «контракт» ставится прочерк, в графе разыгрывающий – количество взяток первой руки, далее – по часовой стрелке. Взятки прикупщика (если они есть) не записываются. В графах 5–8 результат в вистах записывается всем игрокам, включая прикупщика. Сумма положительных и отрицательных записей в графах 5–8 всегда должна быть равна нулю (по определению).

### 8. Обсчет протокола

Обсчет осуществляется по завершении сессии для каждой линии отдельно. Игрок сравнивает набранные им висты с вистами других игроков своей линии. Если он набрал больше, чем сравниваемый игрок, он получает два протокольных очка (матчпункта); если столько же, то один матчпункт; если меньше, то ноль матчпунктов. Сумма матчпунктов после сравнения со всеми записями в протоколе образует результат данного игрока в данном протоколе и заносится в графу «матчпункты» этого игрока. Максимальное количество матчпунктов в протоколе называется «макс».

### 9. Победители соревнований

Для каждого игрока суммируются его матчпункты, набранные во всех протоколах. Игроки ранжируются в порядке набранных матчпунктов, которые принято переводить в проценты от максимально возможного их количества для данного игрока в данном соревновании. Имеющий максимальный процент объявляется победителем и получает соответствующие призы и мастерские баллы.

### 10. Испорченная сдача

А. ОПРЕДЕЛЕНИЕ. Сдача считается «испорченной», если судья определяет, что одна или более карт были перемещены таким образом, что участники, результат которых должен был бы сравниваться, не играли эту сдачу в одинаковом виде.

Б. ОБСЧЕТ ИСПОРЧЕННОЙ СДАЧИ. При обсчете испорченной сдачи судья определяет, насколько это возможно, какие результаты были достигнуты в сдаче в ее правильном виде и какие в измененном. На этом основании результаты разделяются на две группы, и каждая из этих групп нормируется отдельно, как предусмотрено предписаниями ОТ.

### 11. Основные правила о нарушениях

#### 11.1. Процедура после нарушения

А. ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ К НАРУШЕНИЮ. Любой игрок может привлечь внимание к нарушению во время торговли или розыгрыша и может вызвать судью.

Б. НАРУШЕНИЕ УКАЗАНО ЗРИТЕЛЕМ.

1. Зритель, за присутствие которого отвечает ненарушившая сторона. Право *на наказание* может быть потеряно, если первым к нарушению привлек внимание зритель, за присутствие которого за столом отвечает ненарушившая сторона.

2. Зритель, за присутствие которого отвечает нарушившая сторона. Право *исправить нарушение* может быть потеряно, если первым к нарушению привлек внимание зритель, за присутствие которого за столом отвечает нарушившая сторона.

В. НАКАЗАНИЕ ПОСЛЕ ПОТЕРИ ПРАВА НА НАКАЗАНИЕ. Даже после потери права на наказание согласно этому правилу судья может назначить процедурное наказание.

#### 11.2. Полномочия судьи

А. ПРАВО НА ПРИСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА. Судья имеет право назначить присужденный результат (или результаты) как по своей инициативе, так и по предложению любого игрока. Судья может назначить присужденный результат, когда он приходит к выводу, что Кодекс преферанса не обеспечивает компенсации ненарушившей стороне при особом типе нарушения, совершенном оппонентами. Судья может назначить искусственный присужденный результат, если никакая ректификация[[30]](#footnote-30) не обеспечит нормального розыгрыша сдачи. Судья может назначить присужденный результат, если было исполнено некорректное наказание.

Б. НАЗНАЧЕНИЕ ПРИСУЖДЕННОГО РЕЗУЛЬТАТА.

1. Искусственный результат. Когда вследствие нарушения никакой результат в сдаче не может быть достигнут естественным образом, судья назначает искусственный присужденный результат: 40% от макса («средний минус») для безусловно виновной стороны; 50% («среднее») для частично виновной стороны; и по меньшей мере 60% («средний плюс») для невиновной стороны.

2. Оценочный результат. Когда судья назначает присужденный результат вместо результата, фактически достигнутого после нарушения, для ненарушившей стороны этот результат есть наиболее выгодный результат из тех, которые были бы возможны без нарушения, для нарушившей стороны – наименее выгодный из всех возможных результатов.

#### 11.3. Неправильное количество карт

Когда судья обнаруживает, что один или более карманов дубликатной коробки содержит неправильное количество карт, то в случае если игрок с неправильной рукой сделал заявку, судье надлежит назначить искусственный присужденный результат и судья может наказать виновного. Иначе:

А. НИ ОДИН ИГРОК НЕ ВИДЕЛ КАРТЫ ДРУГИХ ИГРОКОВ. Судье надлежит устранить дефект одним из нижеследующих способов и, если после этого выяснится, что ни один игрок не видел карты других игроков, распорядиться, чтобы сдача разыгрывалась нормально.

1. Записи рук. Если имеются записи рук, то судье надлежит распределить карты согласно этим записям.

2. Консультация с предыдущими игроками. Если записи рук отсутствуют, судье надлежит исправить сдачу, проконсультировавшись с игроками, игравшими ее ранее.

3. Требование пересдачи. Если сдача была совершена с нарушением правил, то судье надлежит потребовать, чтобы карты были пересданы.

Б. ОДИН ИЗ ИГРОКОВ ВИДЕЛ КАРТЫ ДРУГИХ ИГРОКОВ. Когда судья обнаруживает, что один или более карманов дубликатной коробки содержит неправильное количество карт, а после восстановления сдачи выясняется, что один из игроков видел карты других, то дальнейший ход игры зависит от мнения судьи:

1. Полученная информация несущественна. Если полученная информация не помешает нормальной торговле или розыгрышу, то судья с согласия всех игроков может разрешить нормальный розыгрыш и обсчет сдачи.

2. Информация помешает нормальной игре. Если полученная информация достаточно существенна, чтобы помешать нормальной торговле или розыгрышу, судье надлежит назначить искусственный присужденный результат и судья может наказать виновного.

В. ИГРА ЗАВЕРШЕНА. Если после окончания розыгрыша выяснилось, что рука одного из игроков изначально содержала более десяти карт, а другой игрок имел соответственно меньшее количество карт, результат должен быть аннулирован. Но возможно сохранение результата ненарушивших игроков, если его получение не зависело от игры оппонентов.

#### 11.4. Отсутствующая карта

А. В РУКЕ ОБНАРУЖЕН НЕДОСТАТОК КАРТ ДО НАЧАЛА ИГРЫ. Если до начала игры обнаружено, что две руки правильны, а в третьей не хватает карт, судья предпринимает поиск отсутствующей карты. При этом возможны два варианта:

1. Карта найдена. Найденная карта возвращается в ту руку, в которой не хватало карт.

2. Карта не найдена. Судья реконструирует расклад, насколько это возможно, заменяя колоду.

Б. В РУКЕ ОБНАРУЖЕН НЕДОСТАТОК КАРТ В ХОДЕ ИГРЫ. Если в ходе игры обнаружено, что две руки правильны, а в третьей не хватает карт, судья предпринимает поиск отсутствующей карты.

1. Карта найдена:

а) если карта найдена среди сыгранных карт, то применяется п. 10, т. е. сдача считается испорченной;

б) если карта найдена в другом месте, то рука, в которой не хватало карт, восстанавливается и может последовать наказание (см. правило 11.4, Б.3).

2. Карта не может быть найдена. Если карта не может быть найдена, расклад реконструируется, насколько это возможно, на другой колоде и может последовать наказание (см. правило 11.4, Б.3).

3. Возможные наказания. Карта, возвращенная в руку согласно положениям раздела 11.4.Б, считается всегда принадлежавшей той руке, в которой не хватало карт. Она может стать штрафной картой, и «неигра» ею ранее может привести к выявлению фальшренонса.

#### 11.5. Дефектная взятка

Когда судья устанавливает, что имела место дефектная взятка (из факта, что один из игроков имеет слишком много или слишком мало карт в руке), он определяет, какая именно взятка была дефектной. Для ректификации количества карт судье следует действовать так:

А. НАРУШИТЕЛЬ ИМЕЕТ СЛИШКОМ МНОГО КАРТ. Когда нарушитель не сыграл картой в дефектную взятку, судье надлежит потребовать от него сразу же показать карту и поместить ее среди своих сыгранных карт (эта карта не влияет на принадлежность взятки).

1. Нарушитель имеет карту в масти хода в дефектную взятку, он должен выбрать такую карту, чтобы поместить ее среди своих сыгранных карт, и наказания нет.

2. Нарушитель не имеет карт в масти хода в дефектную взятку, он выбирает любую карту, чтобы поместить ее среди своих сыгранных карт, и (НАКАЗАНИЕ) считается, что в дефектной взятке он сделал фальшренонс.

Б. НАРУШИТЕЛЬ ИМЕЕТ СЛИШКОМ МАЛО КАРТ. Когда нарушитель сыграл более чем одной картой в дефектную взятку, судья смотрит сыгранные карты и требует, чтобы нарушитель возвратил в свою руку все лишние карты, оставив среди сыгранных карт одну, показанную при игре в дефектную взятку (если судья не в состоянии определить, какая карта была показана, то нарушитель оставляет старшую из карт, которые могли быть легально сыграны в той взятке). Любая возвращенная карта считается все время принадлежавшей руке нарушителя, и «неигра» ею в последующих взятках может привести к выявлению фальшренонса.

#### 11.6. Игра неправильной сдачи

А. ИГРОКИ РАНЕЕ НЕ ИГРАЛИ ЭТУ СДАЧУ. Если игроки разыгрывают сдачу, не предназначенную для разыгрывания ими в текущем раунде, то возможны следующие варианты:

1. Обсчет сыгранной сдачи. Судья обычно разрешает удержать результат, если никто из игроков ранее не играл эту сдачу.

2. Дальнейшая игра. Судья может потребовать, чтобы позднее все игроки сыграли правильную сдачу друг против друга.

Б. ОДИН ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ РАНЕЕ ИГРАЛИ СДАЧУ. Если один из игроков играет сдачу, которую он играл ранее против надлежащих оппонентов или иначе, его второй результат в сдаче аннулируется. Судье надлежит назначить искусственный присужденный результат участникам соревнования, которым обстоятельства помешали получить нормальный результат.

#### 11.7. Игра неправильной рукой

Если игрок извлек карты из другой коробки и начал розыгрыш (в торговле еще возможны исправления, если они не вносят существенного искажения), то сдача аннулируется и судье надлежит назначить искусственный присужденный результат.

### 12. Процедурные наказания

#### 12.1. Полномочия судьи

Кроме наложения наказаний, предусмотренных настоящими правилами, судья может также штрафовать любого нарушителя, который слишком сильно задерживает игру или мешает ей или действия которого создают необходимость присуждения результата на другом столе.

#### 12.2. Нарушения, влекущие процедурные наказания

Нарушения, влекущие за собой процедурные наказания, включают следующие действия (но не ограничиваются ими):

12.2.1. Опоздание. Прибытие участников после определенного стартового времени.

12.2.2. Медленная игра. Нарушение регламента времени.

12.2.3. Громкая дискуссия. Любое обсуждение торговли, игры или результата сдачи, которое может быть услышано за другим столом.

12.2.4. Сравнение результатов. Любое сравнение результатов с другими участниками во время сессии.

12.2.5. Прикосновение к чужим картам.

12.2.6. Перемещение карт в дубликатной коробке. Помещение одной или большего количества карт в неправильный карман дубликатной коробки.

12.2.7. Ошибки в процедуре. Любая ошибка в процедуре (такая как непересчитывание карт перед игрой, игра неправильной сдачи и т. п.), которая создает необходимость присуждения результата любому участнику.

12.2.8. Неисполнение. Любое неисполнение или несвоевременное исполнение турнирных предписаний или инструкций судьи.

### 13. Организация турнира

#### 13.1. Организаторы турнира (ОТ)

ОТ, проводя соревнование в соответствии с настоящими правилами, имеют следующие обязанности и полномочия:

– назначить судью. Если судьи нет, то игрокам следует выделить из своего числа человека для исполнения его функций;

– провести предварительные приготовления к турниру, включающие подготовку игрового помещения и игрового инвентаря;

– установить дату и время каждой сессии;

– установить условия участия;

– установить специальные условия торговли и розыгрыша (такие, как запись торговли);

– опубликовать или обнародовать предписания, дополняющие настоящие правила, но не противоречащие им.

#### 13.2. Судья

13.2.1 Судья является официальным представителем ОТ.

13.2.2. Судья отвечает за технический менеджмент турнира.

13.2.3. Судья в своих действиях ограничен настоящими правилами и предписаниями ОТ.

13.2.4. Обязанности и полномочия судьи:

– назначать ассистентов, когда это требуется для исполнения его обязанностей;

– принимать и записывать участников;

– устанавливать подходящие условия игры и объявлять их участникам;

– поддерживать дисциплину и обеспечивать правильный ход игры;

– применять и интерпретировать настоящие правила и Кодекс преферанса и уведомлять игроков об их правах и обязанностях;

– ректифицировать любую ошибку или нарушение, о которых он узнал любым способом, в течение периода коррекции;

– определять пригодное наказание;

– по своему усмотрению не налагать наказание по просьбе ненарушивших игроков;

– выносить решения в спорных ситуациях или направлять спорные ситуации в соответствующий комитет, когда это необходимо;

– поддерживая порядок и дисциплину, налагать дисциплинарные наказания в очках или отстранять участника от игры в текущей сессии или любой ее части (решение судьи по этому вопросу окончательно);

– при наличии соответствующей причины дисквалифицировать участника с одобрения турнирного комитета или ОТ;

– собирать результаты и составлять таблицу результатов;

– сообщать результаты ОТ для официальной записи;

– судья может делегировать любые обязанности, перечисленные в этом разделе, своим ассистентам, но он не освобождается от ответственности за их правильное исполнение.

13.2.5. Ректификация ошибок в процедуре.

Ректификация ошибок в процедуре и поддержание хода игры способом, не противоречащим настоящим правилам и Кодексу преферанса, является обязанностью судьи. Для ректификации ошибки в процедуре судья может поступить одним из следующих способов:

– назначить присужденный результат в случае, когда это разрешено настоящими правилами;

– потребовать или отсрочить розыгрыш сдачи.

13.2.6. Ошибка судьи.

Если судья принял решение, которое он или главный судья впоследствии счел ошибочным, и если никакая ректификация не позволит произвести нормальный обсчет сдачи, то судье надлежит назначить присужденный результат, рассматривая при этом всех игроков как ненарушивших.

Если судья считает, что возможен пересмотр его решения по факту или осуществления им особого полномочия (например, когда он назначает присужденный результат), то ему надлежит уведомить участников соревнования об их праве на апелляцию.

13.2.7. Решения по согласованным фактам.

Когда судья вызван для принятия решения по пункту правил или ситуации, в которой факты согласованы, ему надлежит действовать следующим образом:

– если правила и кодекс не предписывают наказания и нет обстоятельств для осуществления его особых полномочий, то он дает игрокам указание продолжать торговлю или розыгрыш;

– в случае когда правила или кодекс ясно определяют наказание за нарушение, он назначает это наказание и следит за его исполнением;

– если правила или кодекс предоставляют игроку возможность выбора между наказаниями, то судья объясняет все возможные варианты и наблюдает, какое наказание выбрано и как исполнено;

– если правила или кодекс предоставляют судье возможность выбора между определенным наказанием и назначением присужденного результата, то он пытается восстановить справедливость, трактуя все сомнительные обстоятельства в пользу ненарушивших игроков;

– если имело место нарушение, за которое правилами и кодексом не предусмотрено наказания, то судья назначает присужденный результат, если была даже просто разумная возможность ущемления ненарушивших игроков, уведомляя нарушителя о его праве на апелляцию.

13.2.8. Решения по спорным фактам.

Когда судья вызван для принятия решения по пункту правил или ситуации, в которой факты не согласованы, ему надлежит действовать следующим образом:

– если судья считает, что ему удалось установить факты с удовлетворительной степенью достоверности, то он действует согласно правилу 13.2.7;

– если судья не в состоянии установить факты с удовлетворительной степенью достоверности, то ему надлежит принять решение, которое позволит продолжить игру, и уведомить игроков об их праве на апелляцию.

## **II. ОЛИМПИЙСКИЙ ПРЕФЕРАНС**

За каждым столом играется независимая пуля до определенного количества в пульку или на определенное количество сдач, установленное ОТ[[31]](#footnote-31). Победитель пули (или еще и второй игрок, по регламенту) проходит в следующий круг соревнований. Остальные игроки выбывают. Каждая пуля не зависит от предыдущих результатов и определяет лишь победителя данного стола. В последнем туре остается единственный стол, за которым и разыгрываются призы.

## **III. КОМПЕНСАЦИОННЫЙ ПРЕФЕРАНС**

По процедуре игры похож на олимпийский преферанс, но проигравшие игроки не выходят из игры. Результат пули по специальным схемам переводится в рейтинг. Игроки с самым высоким рейтингом занимают первый стол в следующем туре, затем в соответствии с рейтингом заполняется второй стол и т. д. Рейтинг пересчитывается после каждого тура. Таким образом, плохо стартовавший игрок может к последнему туру набрать максимальный рейтинг и выиграть турнир, причем в последних турах он будет играть лишь с игроками, также обладающими высоким рейтингом. Проблема подобной разновидности турнирного преферанса заключается в разумном составлении компенсационной процедуры.

Предложения:

1. Все играют пулю до определенного числа. После завершения пули заработанные висты делятся на количество сдач. Это и есть рейтинг тура, который суммируется с результатами следующих туров.

2. Каждый игрок имеет в протоколе пули дополнительную графу, где записывает себе *х* вистов, если в этой сдаче получил положительный результат, или *y* вистов – в противоположном случае. Висты этой графы суммируются с остальными при расчете пули. Данная система аналогична принятой Германской ассоциацией ската.

*А. Н. Сухоруков*,

главный редактор журнала «Бридж в России».

Опыт судейства в спортивном бридже – 15 лет:

от клубных турниров до чемпионатов России и Украины.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Приложение А** | К Правилам проведения соревнований по преферансу | **ПРОТОКОЛ** | № комплекта \_\_\_\_ ; № сдачи \_\_\_\_ |  | **W** | **П** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **В** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **№** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **S** | **П** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Турнир** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  | **Организатор** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  | **Гл. судья** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  | **Готовил сдачу** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  | **Организатор** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
|  | **В** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **№** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **E** | **П** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **В** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **№** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **N** | **МП** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **В** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **№** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Второй вистующий** | **Взятки** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Позиция** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ♠ \_\_\_\_\_\_ | ♣ \_\_\_\_\_\_ | ♦ \_\_\_\_\_\_ | ♥ \_\_\_\_\_\_ |  |  |  |  |
|  |  | **Первый вистующий** | **Взятки** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Позиция** |  |  |  |  |  |  |  |  | ♠ \_\_\_\_\_\_ | ♣ \_\_\_\_\_\_ | ♦ \_\_\_\_\_\_ | ♥ \_\_\_\_\_\_ |  | **N** | **W** 🟅 **E** | **S** |  | ♠ \_\_\_\_\_\_ | ♣ \_\_\_\_\_\_ | ♦ \_\_\_\_\_\_ | ♥ \_\_\_\_\_\_ |
|  |  | **Разыгрывающий** | **Взятки** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Позиция** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ♠ \_\_\_\_\_\_ | ♣ \_\_\_\_\_\_ | ♦ \_\_\_\_\_\_ | ♥ \_\_\_\_\_\_ |  |  |  |  |
|  |  | **Конт-**  **ракт** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## **Приложение Б**

К Правилам проведения соревнований по преферансу

**АПЕЛЛЯЦИЯ**

1. Игрок, подающий апелляцию \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Тур № \_\_\_\_\_\_

3. Сдача № \_\_\_\_\_\_

4. Расклад:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ♠ \_\_\_\_\_\_ | | **N** | ♠ \_\_\_\_\_\_ | |
| ♣ \_\_\_\_\_\_ | | **W** 🟅 **E** | ♣ \_\_\_\_\_\_ | |
| ♦ \_\_\_\_\_\_ | | **S** | ♦ \_\_\_\_\_\_ | |
| ♥ \_\_\_\_\_\_ | |  | ♥ \_\_\_\_\_\_ | |
|  |  | ♠ \_\_\_\_\_\_ |  |  |
|  |  | ♣ \_\_\_\_\_\_ |  |  |
|  |  | ♦ \_\_\_\_\_\_ |  |  |
|  |  | ♥ \_\_\_\_\_\_ |  |  |

5. Участники сдачи:

**W** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – № \_\_\_\_\_\_\_\_\_

**N** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – № \_\_\_\_\_\_\_\_\_

**E** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**S** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Торговля:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **W** | **N** | **E** | **S** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

7. Розыгрыш: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

8. Суть претензии: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

9. Комментарий судьи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

10. Решение Апелляционного комитета: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| 11. Состав Апелляционного комитета: | Подписи: |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 12. Дата: «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г. |  |

# ИСТОЧНИКИ

1. Лесной Д. С., «Русский преферанс», М.: «Айрис-пресс», 2003.
2. Оршуляк А. В., «Все о преферансе», Ростов-на-Дону: «Периодика Дона», 1991.
3. Розалиев Н. Ю., «Преферанс. Бридж», М.: «ФАИР-ПРЕСС», 2000.
4. Скуратов О. С., «Преферанс. История, стратегия, тактика», Алма-Ата: «Дауир», 1993.
5. Урбанович В. Е., «Преферанс – секреты мастерства на основе анализа и расчетов», «Печатный салон», 2004.
6. Харковер В. И., «Классический преферанс и его разновидности», М.: «ДатаСтром», 1992.
7. «Преферанс», М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2001.
8. «Кодекс преферанса», Общество любителей преферанса, Россия, Москва, 1996.
9. Справочная система программы «Марьяж для Windows 2.44», Серов А. Н., Натансон Л. Г., Кабалевский С. А., Лесной Д. С., 2004.
10. Справочная система программы «Пуля v1.1», © KA-TET, 2003.
11. Справочная система программы «Преферанс v0.99.02 (beta)», © Рахуба Денис, 2001.
12. Справочная система программы «Kpref v0.1.9.5», © Азарный И. В., 2000.
13. Игровой портал «Gambler», http://www.gambler.ru/ (2005).
14. Игровой развлекательный портал «Азартные игры», http://azartgames.gambler.ru/ (2005).
15. Клуб «Алератор», http://www.alerator.ru/ (2005).
16. Клуб интеллектуальных игр «FPClub», http://www.fpclub.ru/ (2005).
17. Правила преферанса, http://scooter-music.narod.ru/pref/rules.htm (2005).
18. Сайт «Преф-ревю», http://www.review-pref.ru/ (2005).
19. Уголок Мохнатого Джокера, http://kulichki.com/puzzles/puzzles/cards/ (2005).
20. Уроки по преферансу, http://king.h1.ru/cgi-bin/lessons/lesson.pl?1 (2005).
21. Энциклопедия игр на сайте «Maxima – производство игорного оборудования», http://www.maxima.net.ua/rus/redir.php?p=enciklop/3-11-1.html (2005).
22. Athanasios Tsakonas, “Playing Rules for Prefa”, http://www.geocities.com/ thanoscardgames/Prefa\_r.html (2006).
23. Eric Ball, “Prefa (Greek Preference)”, http://empire2.esc.edu/facultyweb/ ericball.nsf/4b0f771c4ddc31ed85256889006cdaaa/f533f1df5472278485256f640080d3a2?OpenDocument (2006).
24. John McLeod, “Preferansz”, http://www.pagat.com/rams/preferansz.html; “Prefa”, http://www.pagat.com/rams/prefa.html (2006).
25. Richard Heli, “Customs: Card Games of the Donauschwaben in 18th- and 19th-century Hungary”, http://spotlightongames.com/genealogy/cards.html (2006).

1. Игрок З на данном круге мог сказать «здесь», но этого не сделал, поэтому «здесь» сказал игрок Ю. [↑](#footnote-ref-1)
2. Надо заметить, что в первоначальном виде сочинки распасовка была не прогрессирующей (1-1-1). [↑](#footnote-ref-2)
3. Иногда (при игре втроем) договариваются писать по 15, чтобы стоимость игр и подсадов не отличалась от игры вчетвером. Однако это не совсем верно, так как при игре втроем стоимость сыгранной игры тоже ниже. [↑](#footnote-ref-3)
4. В сочинке и ленинградке от последовательности сдач зависит стоимость взятки на распасовке (прогрессирующей). [↑](#footnote-ref-4)
5. Неполная консоляция – метод оплаты штрафа, при котором обремизовавшийся игрок не оплачивает спасовавшему и сидящему на прикупе за недобор взяток. [↑](#footnote-ref-5)
6. В некоторых компаниях число раундов равняется количеству игроков. [↑](#footnote-ref-6)
7. Это правило нуждается в уточнении. Оно непривычно для русского преферанса. С другой стороны, правило “перебивать обязательно” существует во многих играх: терц, деберц (козырь), белот (козырь). Если такое правило действительно существует, то комбинация Q, J, 10, 9 дает разыгрывающему три взятки при некоторых раскладах: он ходит дамой, вистующий обязан поставить короля, а другой вистующий обязан перебить тузом. [↑](#footnote-ref-7)
8. Из английского текста не ясно, должен ли платить штраф один из вистующих, если взятки распределились между ними 3:1. То же – в случае подсада разыгрывающего: вистующие взяли четыре и одну взятку. Должен ли тот, кто взял одну, платить штраф? Из дальнейшего изложения видно, что должен. См. Неограниченный котел. Ограниченный котел. [↑](#footnote-ref-8)
9. Bettel – нищий, очень бедный (*нем.*). Ср. название мизера в старинных русских разновидностях преферанса – бедность. Различали “малую бедность” и “большую бедность”. [↑](#footnote-ref-9)
10. Это очень странное условие. Представьте, что вы играете мизер, или ***Bettel***. В ситуации, когда у Запада на руках король червей, у Востока – дама червей, а у вас – ♥: A, J, 10, 9, 8, 7 (вы сидите на месте Юга). Запад ходит королем червей, а Восток кладет во взятку червовую даму. Судя по тому, как изложено правило, вы обязаны вскакивать тузом. Вряд ли такой ход можно назвать разумным. [↑](#footnote-ref-10)
11. Durchmarsch – сквозной марш (*нем.*). [↑](#footnote-ref-11)
12. Ouvert – открытый (*фр.*). В старинном русском преферансе существовала игра “Уверт” – на открытых картах. [↑](#footnote-ref-12)
13. Произносится *санац*. [↑](#footnote-ref-13)
14. Что означает *суп*, *подливка*, *соус* (а также *легкая добыча*). [↑](#footnote-ref-14)
15. Рефет также уничтожается, если контракт не реализован. [↑](#footnote-ref-15)
16. В зависимости от того, положительна запись или отрицательна. [↑](#footnote-ref-16)
17. Произносится *радлц*. [↑](#footnote-ref-17)
18. Κάσα (“kassa”) – коробка; ящик; сундук (*греч.*). [↑](#footnote-ref-18)
19. Καπίκια (“kapikia”) – копейки (*греч.*). [↑](#footnote-ref-19)
20. То же, что и *вист* в русском преферансе. [↑](#footnote-ref-20)
21. Так, если кассы игроков 2, 4, 3 соответственно и первый игрок должен вычесть стоимость контракта в 7 очков, то после опустошения его кассы (2 очка) второй игрок списывает свою кассу до нуля (4 очка), выплачивая первому игроку 40 фишек, а третий игрок вычитает из своей кассы 1 очко (оставляя 2), выплачивая 10 фишек первому игроку. [↑](#footnote-ref-21)
22. По договоренности правило о наличии 8 бубен может не использоваться, то есть в случае нахождения бубновой семерки в прикупе карты пересдаются. [↑](#footnote-ref-22)
23. Bettel – нищенство; попрошайничество (*нем.*). [↑](#footnote-ref-23)
24. Durchmarsch – прохождение войск; безостановочный марш (*нем.*). [↑](#footnote-ref-24)
25. Kunstwerk – художественное произведение, произведение искусства (*нем.*). [↑](#footnote-ref-25)
26. Тем самым игрок сообщает, что он будет объявлять игры без прикупа. [↑](#footnote-ref-26)
27. Часто последовательность открытия карт прикупа имеет большое значение. [↑](#footnote-ref-27)
28. К сожалению, такая методика заставляет некоторых игроков встречаться несколько раз за одним столом. [↑](#footnote-ref-28)
29. Типичная форма протокола приведена в *Приложении А* в конце данной главы. [↑](#footnote-ref-29)
30. Ректификация – в данном тексте «исправление» (термин взят из бриджа). [↑](#footnote-ref-30)
31. Для всех столов устанавливается лимит времени. [↑](#footnote-ref-31)