

Основные правила игры в преферанс

Колода карт для игры в преферанс

Преферансная колода состоит из 32 карт. В ней 4 масти по 8 карт в каждой - от туза до семерки.

Старшинство мастей по возрастанию: пики, трефы, бубны, червы.

Старшинство карт в масти по возрастанию: семерка, восьмерка, девятка, десятка, валет, дама, король, туз.

Одна из мастей может быть назначена козырем, тогда любая козырная карта старше любой неkozyрной. В козырной масти старшинство карт сохраняется.

Правила взяток и очередность хода в преферансе

Первая карта, положенная на стол, называется ходом.

На ход каждый игрок обязан выложить одну карту.

Карты выкладываются по следующим правилам:

На ход игрок обязан класть карту масти хода. Если в руке карт масти хода нет, игрок обязан класть козырь. Если нет козыря, можно класть любую карту.

Взятку берет игрок, которому принадлежит старшая карта в данной взятке, учитывая козырей.

В преферансе права первой заявки при торговле и первого хода в игре передаются от игрока к игроку. Игрок, имеющий право первого хода и первой заявки в торговле, называется "первая рука". Следующий за ним игрок - "вторая рука" и последний игрок - "третья рука".

Виды игр в преферансе

В преферансе три группы игр – игры на взятки, мизер и распасовка.

В играх на взятки игрок обязуется взять не менее заявленного им при торговле количества взяток. Игра может идти с козырем и без козыря. Цель других игроков – помешать ему это сделать – т.е., в свою очередь, взять как можно больше взяток (если возможно).

Заявив мизер, игрок обязуется не взять ни одной взятки. Другие игроки, напротив, стараются вынудить его взять взятки.

В распасовках каждый игрок старается взять как можно меньше взяток.

Возможные заказы игр в преферансе

Игры на взятки и мизер ранжируются следующим образом: минимальное количество взяток, которое можно заказать – 6, максимальное – 10. Последовательность контрактов в торговле по возрастанию старшинства приведена в таблице.

Контракт	Играющий обязуется взять взяток	Вистующие должны взять на всех взяток, не менее
6♠ 6♣ 6♦ 6♥ 6БК	Не менее 6	4
7♠ 7♣ 7♦ 7♥ 7БК	Не менее 7	2
8♠ 8♣ 8♦ 8♥ 8БК	Не менее 8	1
мизер	ни одной	нет обязательств
9♠ 9♣ 9♦ 9♥ 9БК	Не менее 9	1
10♠ 10♣ 10♦ 10♥ 10БК	Не менее 10	1

Например, контракт 6♣ означает, что игрок обязуется взять не менее 6 взяток с козырем в трефах. Играть можно без козыря (Б/К), такая игра старше козырной при одинаковом количестве взяток.

Запись в преферансе

Смысл игры в преферанс заключается в том, чтобы, оценив свои карты, заказать и сыграть наиболее выгодный контракт.

Результаты игр в преферансе записываются в пулю, на гору и в висты. За сыгранный контракт игрок получает очки в пулю. За заказанный и несыгранный контракт игрок получает штраф на гору. Игроки, оппонирующие играющему, пишут на него за каждую взятую ими взятку висты, а если не взяли необходимое количество взяток – получают штраф в гору.

Игровой протокол записи пули, горы и вистов также называется пуля.

Разновидности преферанса, отличающиеся стоимостью игр и распасов, распределением вистов между игроками, особенностями торговли, называются конвенциями. Наиболее распространенные конвенции это – ленинградка, сочинка и ростов.

Торговля

В каждой сдаче играют три игрока. Раздается по 10 карт. Две оставшиеся карты называются прикупом, и их содержание никому неизвестно до момента окончания торговли.

Цель торговли состоит в том, чтобы получить право на прикуп и заказать наиболее выгодный для себя контракт.

Процесс торговли в преферансе состоит в следующем. Каждый игрок, по очереди, по часовой стрелке, может сделать заявку на игру или отказаться от игры. При заявке на игру он должен явно указать тип игры, а при отказе от игры – заявить «пас». Спасовавший игрок в дальнейшей торговле участия не принимает. В свою очередь можно сделать только одну заявку. Минимальный заказ – шесть взяток, с пикой в козырях – т.е. «6 пик». Следующий игрок может заказать в соответствии со старшинством игр в таблице только более старшую игру, то есть «6 треф». Последующей заявкой может быть только «6 бубен» и т.д. Если игрок не хочет торговаться дальше, он может в свою очередь заявить «пас». Последний неспасовавший игрок, участвовавший в торговле и сделавший самую

старшую заявку, получает право на прикуп и заказ контракта.

Если спасовали все три игрока, разыгрывается распсовка – игра, в которой все стараются взять как можно меньше взяток.

Заказ игры

После окончания торговли прикуп открывается на всеобщее обозрение и отдается игроку, выигравшему право на заказ игры. Игрок берет прикуп и сносит две любые карты в снос. После этого он должен заказать игру. Заказывать можно любую игру не младше той, на которой остановилась торговля. Есть одно исключение – мизер. Заказывать мизер можно только сразу. То есть, нельзя сначала сказать «шесть пик», а потом, на следующем круге торгов – «мизер».

Если игрок взял прикуп, то заказывать игру обязательно, даже если ее заведомо невозможно выиграть.

Игра на взятки

Игрок, участвовавший в торговле и взявший прикуп, обязан заказать игру не ниже той, до которой дошла торговля. Например, если торговались до 7 пик, то шестерные игры заказать уже нельзя. Игра назначается после сноса.

Заказав игру, играющий обязуется взять определенное количество взяток. Если играющий не набирает нужного числа взяток, ему записывается штраф на гору. Величина штрафа зависит от недобранного количества взяток. Недобор взяток называется ремиз.

Если играющий берет заявленное число взяток, делается запись в пулю, в размере, определенном для данной игры.

Если играющий взял больше взяток, чем требовалось по заказанной игре – например, заказал 6 взяток, а взял 7 – запись все равно идет в соответствии с заказанной игрой.

Игра на взятки разыгрывается, если она завистована. Это означает, что хотя бы один из соперников по игре заявил «вист» и, таким образом, принял на себя обязательство взять определенное количество взяток. Если все игроки сказали «пас», то игра считается сыгранной, и в пулю делаются соответствующие записи.

Вист

После того, как произошел заказ контракта, остальные игроки должны определиться – обязуются ли они взять положенное им в данной игре число взяток, или нет. Если игрок обязуется взять определенное число взяток, он заявляет «вист», если нет – «пас».

Вистовать - разыгрывать контракт - можно втемную и всветлую. Если вистуют оба игрока, то вист всегда втемную. Если вистует один игрок, а другой пасует, то вистующий игрок выбирает тип виста – всветлую или втемную. Если выбран вист всветлую, то карты и пасующего и вистующего игрока выкладываются на стол, и вистующий распоряжается как своими картами, так и картами спасовавшего.

Если право первого хода у играющего, то игроки должны перед началом игры договориться, в какой момент открывать карты – до первого хода или после первого хода играющего.

Ответственность при вистовании

Если игра завистована, то вистующий несет ответственность за взятие определенного числа взяток (см. таблицу). Пасующий такой ответственности не несет.

За каждую взятку вистующий пишет определенное число очков (вистов) на играющего.

Если вистуют оба соперника играющего, то, при недоборе взяток (ремизе), кроме вистов за фактические взятки, игрок, недобравший взятку пишет штраф в гору.

На восьмериках, девятериках и тотусах (десятерных играх) ответственность за недобор взяток несет игрок, вистовавший вторым (по договоренности ответственность может быть разделена между вистующими).

Если играющий недобрал взятку, то вистовавшие дополнительно к вистам за фактические взятки, получают консоляцию – премию за подсад играющего.

Размер консоляции, ее распределение между игроками, количество очков за взятку – зависит от конвенций преферанса.

Если сидящий по часовой стрелке за играющим игрок заявил «пас», то следующий может сказать «полвиста». Это означает, что он без игры соглашается на половинную норму вистов, и игра считается сыгранной. Для шестерной игры «полвиста» - 2 взятки, для семерной – 1 взятка. После того, как партнер сказал «полвиста», пасовавший партнер имеет право вернуть вист, сказав «вист». Если игра идет вчетвером, вернуть вист может также и четвертый игрок. Если один игрок сказал «пас», другой сказал «полвиста», первый снова сказал «пас» - четвертый игрок имеет право посмотреть карты у одного из двух игроков и вернуть вист. Если вист возвращен, то партнер, уходивший за полвиста, теряет право на вист и обязан сказать «пас».

На восьмерной и девятерной второй игрок не может уйти за полвиста. Четвертый игрок может вистовать на картах только одного из спасовавших игроков.

Мизер

Мизер – игра, когда играющий обязуется не взять ни одной взятки.

Мизер можно заказать только в случае, если игрок в текущей сдаче не сделал до этого ни одной заявки.

В торговле мизер перебивается девятерной (или, по договоренности, десятерной игрой).

Мизер играется без козырей, все остальные правила взяток (берет старшая карта, на масть обязательно класть масть, если нет масти, класть можно любую карту, ходит игрок, взявший последнюю взятку) сохраняются.

Распасовка, или распасы

Распасовка разыгрывается, если все три игрока заявили «пас». Распасовка – это игра, при которой все игроки стараются взять как можно меньше взяток.

Козырей на распасовке нет.

Игра начинается с того, что последовательно открываются по одной карты прикупа.

При игре втроем карта прикупа только обозначает масть, а взятка принадлежит тому из игроков, кто положил старшую карту.

При игре вчетвером, карта прикупа принадлежит четвертому игроку. Поэтому если эта карта берет взятку, то это взятка считается сдатчику и записывается в гору на общих основаниях.

В Ростовской разновидности преферанса карты прикупа не открываются.

В разных конвенциях преферанса – свои особенности игры и записи результатов распасовки.

Кроме того, игроки могут договариваться перед началом игры о следующих особенностях:

прогрессирующая распасовка – стоимость взятки увеличивается, если играется несколько сдач распасовок подряд. Разновидности прогрессии (арифметическая, геометрическая) и предел прогрессии тоже оговариваются заранее.

Выход из распасовки – какая сыгранная игра прерывает распасовки. Выход может быть шестерной (любая сыгранная шестерная игра), семерной и восьмерной.

Стоимость игр

Каждой игре соответствует определенное количество очков, которое игрок записывает или в пулю, если успешно сыграл игру, или на гору, если не взял нужного числа взяток. За каждую взятку при вистовании игрок пишет висты. Если вистовавший игрок недобрал взятку, то он пишет одновременно и висты, и штраф в гору. При ремизе играющего вистовавший игрок пишет консоляцию – премию за подсад игравшего. Размер премии за подсад, распределение вистов, их величина, стоимость игр варьируется в зависимости от разновидности (конвенции) преферанса. В результате всех записей для каждой игры получается баланс выигранных и проигранных вистов, что составляет ее стоимость.