

Вист

Общая информация

Вист - карточная игра несколько похожая на Покер и Бридж. В Висте, игроки имея на руках карты, выкладывают их на стол стараясь положить более крупную карту нежели противники. Если это удается, то игрок забирает карты со стола себе и это называется выиграть взятку. Цель игры набрать как можно больше взяток за партию. Обычно играют вчетвером, двое против двоих. А так как карт, в стандартной колоде 52, то у одного игрока на руках оказывается 13 карт и соответственно за партию разыгрывается 13 взяток. В Висте в отличие от Бриджа нет торговли, то есть игроки не обещают взять то или иное количество взяток, а значит, в Висте отсутствует психологическая составляющая игры, нет такого понятия как блеф, поэтому Вист более простая игра. Упрощает ее и требование выкладывать карту требуемой масти (масть с которой начала собираться взятка). Это требование делает игру почти алгоритмически predetermined, но только в сравнении с Покером или Бриджем. Возможность для борьбы есть и в Висте, хотя и не такой острой.

И последнее. Есть разные варианты игры в Вист. У этой игры нет игровых ассоциаций, по ней не проводятся соревнования, да и в игорных клубах она не пользуется большой популярностью, поэтому в Висте нет свода правил, который можно было бы назвать каноническим. Поэтому воспринимайте правила записанные ниже, только как один из возможных вариантов. Впрочем, варианты Виста, друг от друга отличаются не сильно.

Подготовка к игре

Первое действие – это определение партнеров по игре. Партнеры выбираются не по желанию. Для составления пар игроки тянут из колоды по одной карте. Две старших карты составляют первую пару. Две младших вторую пару. Если так получилось, что вышло три одинаковые карты, то четыре карты берутся до тех пор, пока не получится сформировать пары.

Раздает карты одна из младших карт (самая младшая). Раздача начинается с игрока сидящего слева от раздающего. Раздача ведется по кругу, по одной карте. Последняя карта, таким образом, приходится на раздающего. Он обязан открыть ее на общее обозрение. Масть этой карты – козырь в данной партии.

Ход игры

Игру начинает игрок, сидящий слева от раздававшего карты. Если это первая раздача, то есть еще ни одна взятка не выиграна, то следующим делает ход, игрок сидящий слева от положившего первую карту и так далее. Если это не первая раздача, то второй ход делает игрок, взявший взятку в предыдущем розыгрыше, затем следующий от него игрок по часовой стрелке.

Борьба заключается в том, что каждый из игроков старается выложить карту старше тех, что уже лежат на столе (хотя не всегда это выгодно, но об этом ниже). Но есть ограничение. Если у игрока делающего ход есть карта той же масти, с которой начался розыгрыш взятки, то он обязан выложить ее. Если у него несколько карт этой масти, то он может выбирать какой из них ходить. Выложить козырь или карту другой масти он имеет право только в том случае, если нет масти, с которой начался розыгрыш взятки. То есть, при отсутствии нужной масти, он может выложить любую карту.

Если игрок обманывает своих соперников, например, кладет козырь при том, что масть у него есть, то в конце партии, когда все взятки определены, он наказывается на три

взятки. Выяснить это не сложно, достаточно открыть все взятки в той последовательности, в которой они были разыграны.

Итак, все четыре игрока выложили по одной карте. Это и есть взятка. Если во взятке нет козырей, то ее забирает игрок, положивший старшую карту требуемой масти. Если во взятке есть козыри, то ее забирает игрок, положивший старший козырь. Например, при козыре пик, первый игрок выложил бубновую десятку, остальные также положили буби, и один из них выложил туза. Туз забирает взятку. А если в этой взятке у одного из игроков не оказалось бубей и он по праву выложил козырь, то взятку забирает он.

Вот собственно и все. После розыгрыша всех 13 взятых победителем партии считается пара игроков, набравшая большее количество взятых. Победителем в роббере (серии из трех раздач) считается пара, выигравшая две раздачи из трех.

Анализ игры

Если бы в начале партии были известны все карты всех игроков, то этим обстоятельством ход игры был бы определен однозначно. Однако карты неизвестны, но после розыгрыша каждой новой взятки часть карт выбывает из игры. Более того, они становятся известными игрокам, то есть партия в Вист с увеличением количества разыгранных взятых понемногу превращается в игру с полной информацией и очень важное значение приобретает способность игроков запоминать выбывшие карты и что может быть еще более важно у кого из игроков эти карты были на руках.

Для начала поясню, почему важно запоминать, у кого вышла та или иная карта. Дело в том, что согласно постулатам теории вероятности, случайные события равновероятны. В отношении карточной раздачи это означает, что наиболее вероятно все масти равномерно распределены между игроками, точно также равномерно распределены и карты разного достоинства. То есть маловероятно, что одному игроку, к примеру, достанутся все тузы. Это означает, что если игрок А сбросил одного туза, то вероятность того, что у него есть еще один туз падает, а если он все же сбросил еще одного туза, то вероятность того, что у него есть третий туз почти нулевая. Запоминая, какие карты сбрасывает игрок, вы таким образом со все большей вероятностью сможете предполагать какие карты у него остались, что важно для разработки собственной стратегии.

Но в начале игры, когда еще ни одна из 13 взятых не разыграна, Вист – это игра с максимальной неопределенностью и подход к формированию стратегии здесь может быть следующим.

Во-первых, маловероятно, что у кого-то из противников не будет на первых взятках требуемой масти, а значит козырей в первых взятках почти уверенно можно сказать, не будет и следовательно, если у вас есть король или дама требуемой масти, то сбрасывая их на взятку, вы рискуете с высокой вероятностью потерять хорошую карту нарвавшись на туза. Поясню это утверждение. Допустим, что у вас король требуемой масти, но нет туза. Туз этой масти может быть у вашего партнера, но партнер один, а противников двое, это означает, что с вероятностью два к трем туз у ваших оппонентов и выложив короля вы рискуете его потерять. Риск резко возрастает, если вы выкладываете даму, и у вас при этом нет ни короля, ни туза этой же масти. Поэтому на первых взятках лучше сбрасывать карты меньшего достоинства. Этим самым вы убиваете сразу несколько зайцев. Во-первых, вы сбрасываете балласт, который вам все равно вряд ли принесет взятки. Во-вторых, вы заставляете противника отдавать хорошие карты, если они у него есть (и нет плохих) и в третьих, вы увеличиваете информацию о раздаче карт.

Эта стратегия создает минимальный риск и откладывает борьбу на тот момент, когда вы будете располагать хоть какой-то информацией о картах противника. Правда, надо понимать, что и противник будет располагать такого же качества информацией и о ваших картах. А стратегия борьбы за последующие взятки уже целиком определяется вашим прогнозом на карты противников и вашего партнера. В начале этого анализа я уже разъяснил в чем этот принцип состоит и как им пользоваться.