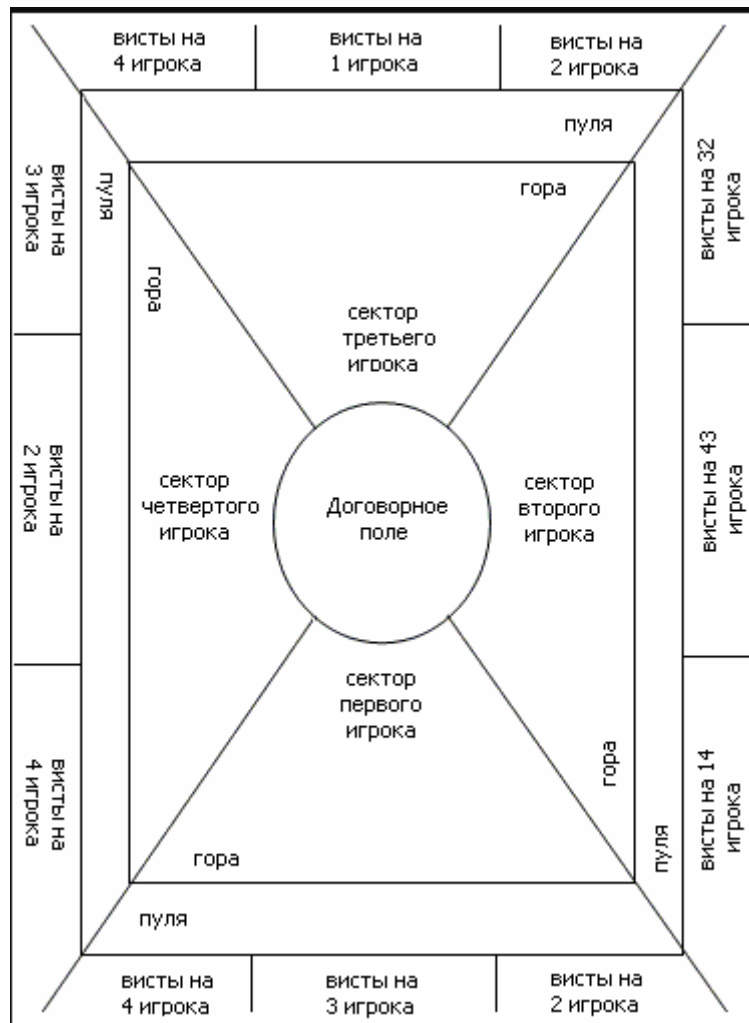


Преферанс



На рисунке изображена форма протокола записи очков. Но об этом позже. Суть игры заключается в том, что игроки, трое или четверо устраивают между собой торг, обязуясь взять или не взять некоторое количество взяток. Если играют четверо, то один из них пропускает очередной розыгрыш и игра фактически идет на троих, поэтому в дальнейшем игра на четверых рассматриваться не будет. Взяткой называются три карты, которые игроки последовательно выкладывают на стол. Побеждает старшая карта и все выложенные карты и есть выигранная взятка для одного игрока и проигранная для остальных. Таким образом, раздача в преферанс состоит из двух этапов, на первом из которых игроки берут на себя некоторые обязательства, а на втором пытаются эти обязательства выполнить, зарабатывая или наоборот теряя очки. А сейчас познакомимся с терминологией Преферанса и рассмотрим обе игровые стадии.

Терминология и общие положения

Колода для игры в преферанс состоит из 32 карт — по восемь карт четырех мастей. По порядку старшинства это следующие масти: ♥ - червы (самая старшая масть), ♦ - бубны, ♣ - трефы, ♠ - пики (самая младшая масть). Каждая из этих мастей включает следующие карты в нисходящем порядке: туз, король, дама, валет, десятка, девятка, восьмерка, семерка. Одна из мастей перед началом раздачи объявляется козырем. Козырь естественно, как и полагается во всех карточных играх старше любой масти.

Взятка. Взяткой называется набор карт, выложенный игроками за один круг игры. Первый ход на взятку делает игрок сидящий слева от раздающего карты, если это первая взятка, если уже были выигранные взятки, то первый ход за игроком, выигравшим последнюю взятку. Затем очередь хода передается слева направо. Первый игрок определяет масть взятки. Масть карты, которую он выложил и есть масть взятки и все следующие игроки должны выкладывать карту такой же масти. Если карты такой же масти нет, но выкладывается козырь, если нет козыря, то тогда и только тогда можно выложить любую карту. Это правило обязательно. Нельзя выложить козырь или любую карту, если у вас есть масть. Нельзя выложить любую карту, если у вас есть козырь. Взятку выигрывает либо старший козырь, если во взятке есть козыри, либо старшая карта, если нет козырей.

Прикуп. В игре втроем, каждому из игроков раздается по 10 карт. Если играют четверо, то один в игре не участвует, поэтому и игре вчетвером также раздается по 10 карт. Две карты после первого или второго круга раздачи откладываются. Они называются Прикуп.

Виды контрактов. Контрактом называется обязательство, взятое игроком. Видов контракта три. Первый – игра на взятки. В этом случае игрок называет минимальное количество взятков, которое он обязуется взять при заказанном им козыре или без него. Мизер – игрок обязуется не взять ни одной взятки. Распасовка – все игроки стремятся взять как можно меньше взятков.

Конвенция. Есть много различных видов преферанса отличающихся друг от друга цифрами. Например, сколько штрафных очков записывать за полученные при распасовке взятки, как соотносятся очки, записанные в Гору от очков в Пуле. Сколько очко Пули стоит вистов и т.д. По сути, все цифры штрафов и выигрышей это предмет договоренности игроков. И это называется конвенцией. Есть устоявшиеся конвенции, например «Ленинградка» или «Сочинка», но здесь такие детали описываться не будут.

Правила при торговле

Торговля начинается после того, как все карты розданы. Торгуются игроки за право назначить контракт и взять прикуп. Торговля начинается с игрока сидящего слева от раздающего и дальше слева – направо. Игрок в свою очередь говорит или пас, что означает отказ от торговли, это он может сделать при слабых картах или назначает количество взятков, которые он готов взять. Торговлю можно начинать только с шести взятков. Назначая количество взятков, игрок также объявляет козырь или игру без козыря. Например, назначение 6 трэф, означает, что игрок готов с козырем трэф взять не менее 6 взятков. Вообще шесть взятков – это минимальная заявка.

Торговля в преферансе происходит поступательно, в виде последовательных шагов. Последовательность шагов такая: 6♠, вторая — 6♣, третья — 6♦, четвёртая — 6♥, пятая — 6 без козыря, шестая — 7♠ и т.д. до 10-ти без козыря. Но это только в случае, если игрок желает повышать ставку. Повышение не обязательно, всегда можно сказать пас и выйти из торга.

Кроме контрактов на взятки, есть еще два вида игры. Это мизер и распасовка. Если трое играющих сказали пас, то игра ведется на то, чтобы взять как можно меньше взятков. За взятки на распасовке игрок получает штрафы, записываемые на Гору. Выигрывает на распасовке естественно тот, кто возьмет взятков меньше всех.

Мизер – это обязательство не взять ни одной взятки. Заказавший мизер наказывается штрафами в Гору за каждую взятку. Обязательство игры на мизер имеет в преферансе очень высокий приоритет, и перебить игру на мизер можно только, обязавшись взять 9 или 10 взяток. Еще одно важное правило. Игрок имеет право заказать мизер только своей первой заявкой. Если у него уже были заявки, то он теряет возможность контракта на мизер.

Ни один игрок не имеет право отказаться от своей заявки. Если игрок успел сделать заявку, а его партнеры спасовали и его заявка, таким образом оказалась самой высокой, он может либо подтвердить свой контакт, либо еще поднять его.

Правила при игре на мизер

Мизером называется контракт, в котором игрок обязуется не взять ни одной взятки. Объявивший мизер игрок, забирает себе прикуп, показывая его всем, затем, после того как карты прикупа взяты в руку, любые две карты из руки убираются в сторону (сносятся) и эти две карты уже никому не показываются. Все основные правила при игре на мизер сохраняются, единственно нет козырей. Очки за мизер естественно оговариваются в конвенции, но мизер это в любом случае дорогостоящая игра. Очки за мизер записываются в Пулю. Штрафы за взятки записываются в Гору.

Правила при игре на распасовке

Если все три игрока объявили пас, то играется распасовка, при которой все три игрока стараются взять как можно меньше взяток. Здесь правила зарабатывания очков отличаются в разных видах преферанса. Игрок, не взявший ни одной взятки пишет в Пулю количество очков, оговоренное в конвенции.

Если взятки взяли все, что выигрывает тот, кто взял наименьшее количество взяток, а именно он пишет в вистовую запись висты на своих партнеров за каждую взятую ими взятку сверх своих. Например, первый игрок взял одну взятку, второй две, а третий три. Тогда первый игрок пишет, в своем секторе, оговоренное количество вистов за одну взятку на второго и две на третьего.

Если распасовка повторяется, то при каждом повторе цена взятки увеличивается в прогрессии, арифметической или геометрической и об этом игроки также должны договориться перед игрой. Козырей при распасовке нет, поэтому класть карты в масть обязательно. Если масти нет, то тогда можно класть любую карту.

Правила для вистующих

Игрок, заказавший контракт становится раздающим. Своим первым действием он забирает себе прикуп, предварительно показывая его всем. После этого он убирает у себя две карты, не показывая их другим. После чего раздающий окончательно объявляет свой контракт не ниже того, который был им заявлен в конце торговли.

После того, как контракт заказан, игрок, следующий за разыгрывающим (заказавшим контракт) должен сказать обязуется ли он взять оставшиеся взятки. Всего за раздачу можно взять 10 взяток, так как у каждого игрока 10 карт. Таким образом, если разыгрывающий взял обязательство, к примеру на 7 взяток, то остается 3 взятки. Если игрок следующий за разыгрывающим говорит вист, то значит он берет на себя обязательство взять остальное, если он не хочет этого сделать, то он говорит пас.

Раздающий и вистующий, третий игрок кстати тоже может быть вистующим очки за набранные взятки записывают в Пулю, а штрафы за не набранные в Гору.

Но с записью штрафов возможен вариант. Если заказавший контракт не добирает взятку, то каждый из его партнеров, за каждую недобранную взятку пишет себе висты в графу висты на заказавшего. То есть, если контракт заказал второй игрок, то первый и третий пишут себе висты на второго, в своих секторах. Количество вистов также оговаривается конвенцией. Вистующий, то есть взявший обязательство забрать остальные взятки, за взятое пишет себе висты в графу висты на заказавшего контракт, а за не набранные пишет штрафы в Гору.

Подсчет очков в преферансе

Вообще алгоритмы подсчета и конкретные формулы могут отличаться в разных видах преферанса. Поэтому, садясь за карточный стол, вам надо договориться с партнерами о способах счета. Но есть и общие принципы. В общем и целом есть три типа очков: очки в горе, в пуле и висты. Наиболее часто встречается такое соотношение: очки в горе равны очкам в пуле, и одно очко в горе равно 10 вистам.

Заметим, что очки с плюсом это очки в пуле. Очки на горе – это штрафы, поэтому очки в пуле улучшают баланс игрока, а очки на горе наоборот ухудшают. С вистами несколько сложнее (но это тоже в плюс). На схеме записи очков видно, что свои висты игрок в процессе игры записывает на других игроков. Это означает следующее. При окончательном подсчете взаимные висты минуются. Например, первый игрок записал на второго 20 вистов, а второй на первого только десять. Это означает, что первый игрок при расчете получает +10 вистов, а второй 0 очков. А теперь алгоритм счета (как вариант, алгоритмы могут быть разными). Будем исходить из того, что играли трое: игрок А, игрок В, игрок С.

Шаг первый. Переводим Пулю на Гору. В Пуле записывается выигрыш, на Горе проигрыш. Поэтому можно к примеру перед началом общего счета вычесть для каждого игрока Пулю из Горы, но тогда может получиться отрицательное число, что создаст путаницу в алгоритме счета. Поэтому лучше первым шагом Пулю каждого игрок записать в Гору двум другим. Это будет равнозначно, так как в процессе счета Гора каждого игрока даст висты противникам. Ниже вы это увидите. То есть если игрок А имеет в Пуле 20 очков, то эти 20 очков надо записать в Гору игрокам В и С.

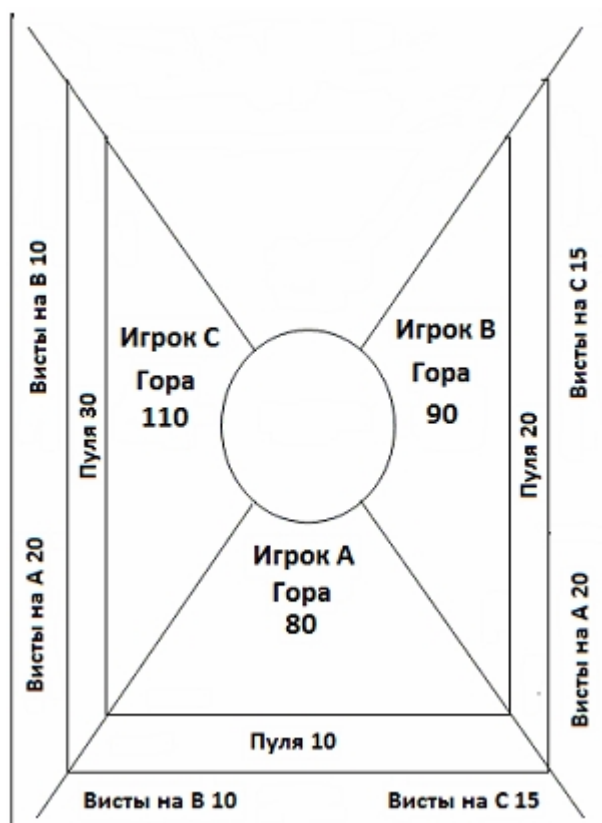
Шаг второй. Выравниваем Гору. Находим игрока с наименьшей горой. Его еще называют амнистером. Пусть это будет игрок А и его Гора равна 100. Вычитаем 100 из Горы каждого из игроков. Естественно у игрока А Гора станет нулевой, у игроков В и С на горе останутся какие-то значения.

Шаг третий. Перевод в висты ненулевой Горы. Для каждого игрока с ненулевой Горой выполняем следующие действия. Умножаем Гору на 10 и делим на 3. Умножаем на 10 так как одно очко Горы равно 10 вистам, а деление на 10 необходимо для учета того факта, что играют трое. Результат вычислений это количество вистов, которые владелец Горы проиграл своим партнерам. Это число записываем в висты двум другим игрокам. Например, если у игрока В получилось 50 вистов, то это число записываем в их сектора на себя, так как это их выигрыш.

Шаг четвертый. Выравниваем висты. Каждый игрок в своем секторе имеет висты, записанные на двух других противников. То есть значение вистов образуют пары. Висты игрока А на игрока В и висты игрока В на игрока А это пара. Точно также составляются и другие пары. В паре выбираем меньшее значение и вычитаем его от обоих игроков. Один, таким образом, получает ноль вистов, другой получает значение отличное от нуля и это его выигрыш.

Шаг пятый. Суммируем висты. И, наконец последним шагом находим сумму вистов для каждого игрока и это и есть окончательный результат.

Чтобы лучше понять описанный алгоритм рассмотрим пример. Ниже расписанная Пуля на трех игроков с указанием количества очков для каждого в Горе, Пуле и с вистами от каждого игрока на каждого игрока.



Итак, согласно записи.

Игрок А: Гора = 80, Пуля = 10, Висты на В = 10, Висты на С=15
 Игрок В: Гора = 90, Пуля = 20, Висты на А = 20, Висты на С=15
 Игрок С: Гора = 110, Пуля = 30, Висты на А = 20, Висты На В = 10

Здесь как вы можете видеть, Гора каждого игрока больше Пули и можно выполнить вычитания Пули из Горы, однако мы этого делать не будем и проведем все подсчеты в точности по описанному выше алгоритму. Первым шагом избавимся от очков Пули переписав их в Гору противников. Результат получится таким:

Игрок А: Гора = 130, Висты на В = 10, Висты на С=15
 Игрок В: Гора = 130, Висты на А = 20, Висты на С=15
 Игрок С: Гора = 140, Висты на А = 20, Висты На В = 10

Минимальная Гора у двух игроков А и В. Вычитаем из Горы каждого по 130, это действие в преферансе называется амнистией. Получаем следующий результат:

Игрок А: Гора = 0, Висты на В = 10, Висты на С=15
 Игрок В: Гора = 0, Висты на А = 20, Висты на С=15
 Игрок С: Гора = 10, Висты на А = 20, Висты На В = 10

Переводим значение Горы игрока С в висты $10 \cdot 10 / 3 = 33$ это количество вистов которые он проиграл своим партнерам по игре и это значение он им записывает. Получаем следующий результат

Игрок А: Гора = 0, Висты на В = 10, Висты на С=48
Игрок В: Гора = 0, Висты на А = 20, Висты на С=48
Игрок С: Гора = 10, Висты на А = 20, Висты на В = 10

На следующем шаге выравниваем висты друг на друга. Для примера, у игрока А 10 вистов на В, а у игрока В 20 вистов на А. Минимум 10. После пересчета у А остается 0 вистов, а у В 10. И так по каждой паре. Получаем следующий результат:

Игрок А: Гора = 0, Висты на В = 0, Висты на С=28
Игрок В: Гора = 0, Висты на А = 10, Висты на С=38
Игрок С: Гора = 10, Висты на А = 0, Висты на В = 0

И наконец окончательное суммируем и получаем. Висты А = 28, висты В = 48, висты С = 0;

Анализ игры

Этап торговли. Преферанс довольно развитая игра, поэтому описаний основных стратегических принципов и разбора технических приемов в сети можно встретить довольно много. Теория преферанса может быть разобрана также детально, как среди игр с полной информацией шахматы и шашки. Однако подробная теория не является моей целью, поэтому я позволю себе только несколько простых положений.

Во-первых, вступать в торговлю есть смысл только в том случае, если вы уверенно можете взять шесть взятков. То есть если у вас есть шесть верных старших карт одной масти, или их меньше, но есть несколько карт другой масти которую вы можете назначить козырем. Например, у вас есть туз и король какой-либо масти (или туз и дама) и четыре карты другой масти, которую вы можете объявить козырем. В общем и целом, козыри должны компенсировать недостаток карт в масти, которой вы будете воевать за взятки.

Но если вы заказываете игру с козырями, то необходимо помнить, что у ваших оппонентов тоже есть козыри, поэтому, даже козыри желательно иметь старшие. Если же у вас много старших карт, но вразброс по разным мастям, то есть смысл пытаться взять взятки в игре без козырей.

Если у вас острый дефицит старших карт, то есть только два варианта – это игра на мизер и игра на распасовку. Причем необходимо помнить, что игра на мизер более рискованна, чем игра на распасовку. То есть, если вы способны играть на мизер, то на распасовку вы способны играть тем более. Мизер необходим только для того, чтобы набрать больше очков, так как это очень дорогая игра. Поэтому заказывать мизер есть смысл, только если у вас совсем слабые карты. Но не забывайте, что заказав мизер вы будете обязаны взять прикуп и открыть карты прикупа, а там могут быть и сильные карты.

Этап игры. Если вы играете на взятки, то естественно вы некоторые взятки можете позволить себе проиграть, если только вы не заказали контракт на 10 взятков. Это означает, что вы должны сбросить слабые карты с целью вывести из игры сильные карты противника. А свои сильные карты использовать для борьбы за взятки. Как это выглядит в игре. Допустим, вы выкладываете сильную карту, которая гарантированно возьмет взятку, а противники сбросят слабые карты. Это будет означать, что эту взятку вы возьмете, но борьба за последующие взятки осложнится. Еще хуже, будет ситуация, если один из противников окажется вынужден выложить козырь. На первом круге это маловероятно, но возможно, тогда вы потеряете сильную карту. Поэтому менее рискованная стратегия заключается в том, чтобы в игре на взятки, первыми выкладывать слабые карты. Это позволит выбить у противника сильные карты. Однако, здесь есть важный нюанс. Если

противник на ваши слабые карты будет выкладывать тоже слабые, то вы будете терять дальнейшую игру. Поэтому, если на первом, максимум втором круге не удалось выбить сильные карты, то надо переходить к игре сильными картами, чтобы взять свои взятки. Если же вы заказали контракт с 10 или 9 взятками, то игру сильными картами надо начинать с самого начала.

Если вы играете на распасовку или мизер, то ситуация несколько иная. В ситуации с мизером, игру надо вести с самого начала слабейшими картами, так как возможности выбивать карты противника у вас просто нет. Каждый выигранный взятка – это уже поражение. При игре на распасовку, как и в игре на взятки желательно начинать слабыми картами, но в игре на взятки ситуация отличается тем, что вы должны поймать момент, когда противники выложили достаточно много слабых карт. В этот момент можно начинать игру сильными картами. Игра на распасовку похожа на игру на висты. Разница в том, что в игре на распасовку вы выбиваете сильные карты противника, стремясь оставить у себя слабые, а при игре на висты, вы стремитесь оставить себе более сильные.