

Владимир Романов

ПРЕФЕРАНС ПРОТИВ ШУЛЕРА



Владимир Романов

Преферанс против шулера

«ЛитРес: Самиздат»

2009

Романов В. В.

Преферанс против шулера / В. В. Романов — «ЛитРес:
Самиздат», 2009

ISBN 978-5-532-98599-5

Преферанс - это карточная игра, которая была популярной в России в прошлом веке, а завезли её из Франции в семнадцатом веке. Шулерские приёмы появились позже. В этой брошюре приведены методы борьбы с шулерскими приёмами. Однако, чтобы бороться с шулерскими приёмами надо знать их. Описание шулерских приёмов выполнено так, чтобы было хорошо видно как их можно нейтрализовать.

ISBN 978-5-532-98599-5

© Романов В. В., 2009
© ЛитРес: Самиздат, 2009

Содержание

Раздел 1. Введение	5
Раздел 2. Условные обозначения	6
Раздел 3. Общие правила игры в преферанс	11
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Владимир Романов

Преферанс против шулера

Раздел 1. Введение

Метод ЦПВ (цифровой подтасовки выигрыша) при помощи простых формул был известен только в шулерских кругах, но впервые опубликован в конце прошлого столетия вместе с методами разоблачения шулерских приёмов [в книге]:

В. В. Романов. Секреты карточных шулеров. СПб.:Диамант, 1996, 416 с.

Далее описание этого метода можно найти в более поздних публикациях [2] и [3]. В брошюре, которую вы сейчас читаете, собраны материалы, вошедшие в эти упомянутые книги, из глав и разделов о преферансе.

Автор брошюры старался излагать материал в наиболее доступной форме, с детальным описанием приёмов и подробным объяснением действий шулера и его помощника к подготовке колоды карт для выигрыша и самого процесса карточной игры преферанс.

Вкратце метод цифровой подтасовки выигрыша (ЦПВ) состоит в том, чтобы карты в колоде разместить на известных заранее местах по цифровой формуле, суть которой в распределении “хороших” и “плохих” карт, например: четыре “плохих” карт, четыре – “хороших”, четыре “плохих” – две “хороших”, четыре “плохих – две “хороших” и т. д.

Раздел 2. Условные обозначения

Т – туз
К – король
Д – дама
В – валет
10 – десятка
9 – девятка
8 – восьмёрка
7 – семёрка
6 – шестёрка
5 – пятёрка
4 – четвёрка
3 – тройка
2 – двойка
Дж – джокер



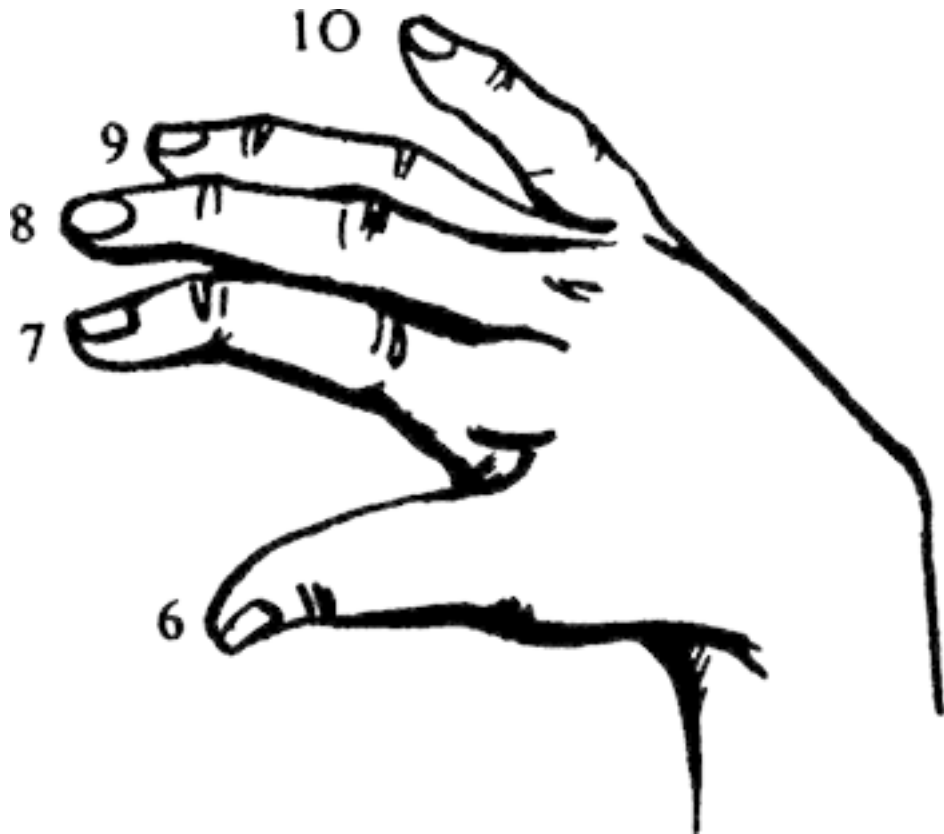
Нумерация пальцев левой руки (рис. 1):
Палец № 1 – большой палец
Палец № 2 – указательный палец
Палец № 3 – средний палец
Палец № 4 – безымянный палец
Палец № 5 – мизинец



Суставы пальцев левой руки (рис. 2)

а, б – суставы большого пальца. в, г, д – суставы указательного пальца. е, ж, з – суставы среднего пальца. и, к, л – суставы безымянного пальца.

м, н, о – суставы мизинца.



Пальцы правой руки (рис. 3):

Палец № 6 – большой палец.

Палец № 7 – указательный палец.

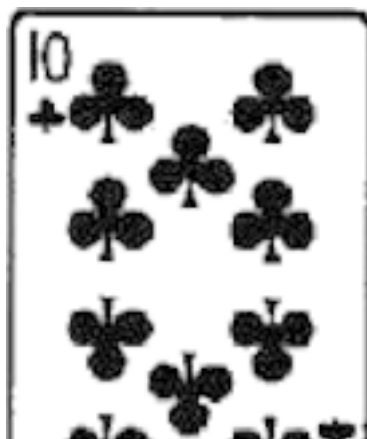
Палец № 8 – средний палец.

Палец № 9 – безымянный палец. Палец № 10 – мизинец.



Суставы пальцев правой руки (рис. 4):

п, р – суставы большого пальца. с, т, у – суставы указательного пальца. ф, х, ц – суставы среднего пальца. ч, ш, щ – суставы безымянного пальца. э, ю, я – суставы мизинца.



Лицевая сторона карты (рис. 5).

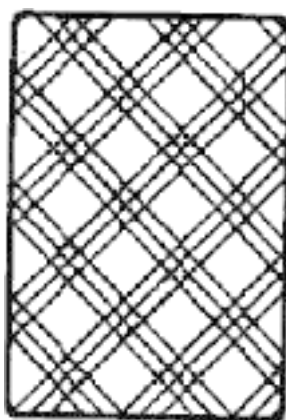


Рис. 6. Крап (рубашка)

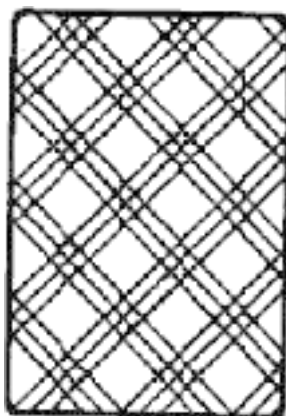


Рис. 7. Верх колоды – со стороны крапа

Маркерная карта – карта, маркированная какими-либо знаками, точкой, царапиной и т. д. В то же время эта карта является сама маркером, так как с её помощью колода размечается на две части, видимые только раздающему карты.

Пальмировать – прятать карту в ладони руки. Пассировать – делать пассы одной рукой для отвлечения внимания от другой руки.

Филировать – быстрая скрытая замена одной карты на другую во время сдачи карт. Карточный вольт – скрытая перестановка двух половин колоды в первоначальное положение, которое сохраняла колода до её снятия партнёром.

Идентификация (узнавание) номинала карты и её масти по крапу или по порядку следования в колоде.

Листовка – мгновенное перелистывание всей колоды карт при предварительно полусогнутой пружинящей колоде, одним движением.

Тотус – десять взяток на одной руке в преферансе.

Мизер – ни одной взятки на одной руке в преферансе.

Цифровой алгоритм – цифровая формула выигрыша, по которой должны быть расставлены карты в колоде при тасовке.

Первая рука – игрок, который первым получает раздаваемые карты.

Вторая рука – игрок, который получает карты при раздаче вторым.

Третья рука – игрок, который получает карты при раздаче третьим.

Четвертая рука – игрок, который получает карты при раздаче четвёртым.

Поднятие колоды – сдвиг части карт колоды. Снятие колоды – полное разделение колоды карт на две равные или неравные части.

(1) – одна козырная карта или карта выигрышного варианта.

(2) – две козырные карты или карты выигрышного варианта.

(3) – три козырные карты или карты выигрышного варианта.

1↑ – перемещение одной карты из середины на верх (рис. 7) колоды.

2↑ – перемещение двух карт из середины на верх (рис. 7) колоды.

3↑ – перемещение трёх карт из середины на верх колоды

1↓ – перемещение одной карты с верха колоды в низ (рис. 7).

2↓ – перемещение двух карт с верха колоды в низ (рис. 7).

3↓ – перемещение трёх карт с верха колоды в низ (рис. 7).

“2” – тасовка по одной карте двух карт на одном месте, то есть с верха колоды по одной карте надо стасовать в левую руку две карты, затем положить их на прежнее место, на верх колоды, в этом случае порядок следования тасованных карт меняется на обратный.

“4” – тасовка по одной карте четырёх карт на одном месте на верху колоды и т. д.

Верх колоды – со стороны крапа (рис. 7).

Низ колоды – с лицевой стороны карт (рис. 7).

Нумерация карт начинается с верха колоды, то есть со стороны крапа (рис. 7).

Раздел 3. Общие правила игры в преферанс

Колода – 32 карты, игроков – 3, но может быть и 4, тогда один из них каждый кон сидит на прикупе.

Последовательность мастей по старшинству от самой старшей к самой младшей слева направо:

червы, бубны, трефы, пики, без козыря.

Старшинство номиналов карт слева направо от самой старшей к самой младшей следующее:

Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7

во всех четырёх мастях.

Играют три игрока, четвёртый игрок сидит на прикупе или вообще может отсутствовать. Раздают по две карты, в прикуп отправляют седьмую и восьмую карты после начала раздачи лицевой стороной вниз, чтобы не было видно номинала. Таким образом раздаётся вся колода. У каждого игрока после раздачи должно оказаться по десять карт.

Далее между игроками начинается торг за право взять игру на себя. Победит в торге тот, кто пообещает набрать наибольшее количество взяток, от шести до десяти. При одинаковых обещаниях предпочтение отдаётся тому, кто будет играть в более старшей масти. Победившему отдают прикуп, показав его всем игрокам.

После получения прикупа победитель торга должен оставить у себя десять карт, а две карты снести, отправить их в снос, не показывая игрокам.

Затем победитель торга обязан объявить козырную масть и количество взяток, которое он предполагает выиграть, но не менее того числа взяток, на котором остановился торг. Например, торг остановился на фразе: “Семь пик”. Тогда победитель может объявить семь взяток в любой масти, но не имеет права объявлять шесть взяток ни в какой масти. Он может объявить и больше семи взяток: например, восемь в любой масти, девять, десять или мизер.

После объявления козыря и количества взяток, которое победитель торга решил выиграть, например семь взяток в бубнах, остальные игроки могут сразу согласиться с ним и отказаться от дальнейшей игры, уступая выигрыш ему, если у них на руках нет карт, которыми можно результативно сопротивляться. Тогда победитель торга станет и победителем этого кона, запишет себе выигрыш в “пулю”, а именно 40 очков, согласно таблице 3.01 стоимости выигрыша.

Когда второй и третий игрок отказываются от игры они должны каждый отдельно сказать: “Пас”. Если же из них кто-нибудь решил оказать сопротивление, то он должен сказать: “Вист”. Вистовать могут и оба игрока. Когда вистуют вдвоём, то карты держат у себя на руках, и их не показывают. Если вистует один из игроков, а второй пасует, то вистующий имеет право открыть свои карты, положить их открытыми на стол и открыть также карты пасующего игрока для того, чтобы легче было координировать ходы против игрока, объявившего козырь, то есть заказавшего игру, солиста.

Карты кладут на стол по команде вистующего. Если же право первого хода принадлежит в порядке очереди солисту, то вистующий и пасующий ждут, не открывая карты, пока не будет сделан первый ход.

Вся ответственность за активное сопротивление солисту лежит на вистующем. Он обязан взять, то есть выиграть, определённое для каждой игры количество взяток. Так, при заказе солистом шестерной игры, вистующий обязан выиграть 4 взятки, при семерной игре – 2 взятки, при восьмерной – 1 взятку, при девятёрной также одну взятку.

Вид игры	За сыгранную игру (очки)	За взятку вистующему (висты)	За недобор каждой взятки (висты)	За Взятку из прикупа (висты)
Шестерная	20	2	2	2
Семерная	40	4	4	4
Восьмерная	60	6	6	6
Девятерная	80	8	8	8
Десятерная	100	10	10	10
Мизер	100	10	10	10

Если вистуют оба игрока, то они обязаны на двоих взять такое же количество взяток, какое должно быть только при одном вистующем, то есть, при шестерной игре, например, четыре взятки, при семерной – две взятки и т. д.

Если заказчик игры обещал взять семь взяток, а взял только шесть, то он штрафуются за это. Штраф за недобор одной взятки равен стоимости всей игры в очках. Например, при шестерной игре за каждую недополученную взятку пишется штраф в размере 20 очков, при семерной – 40 очков, при восьмерной – 60 очков и т. д. согласно данным таблицы 3.01. Эта таблица и эти расценки могут быть другими, всё зависит от того какой именно вид преферанса применяется и, кроме того, расценки могут быть установлены с согласия всех игроков любыми, какие им понравятся, но в большинстве случаев игроки придерживаются общеизвестных стандартных величин.

Разновидностей преферанса много. Назовём только некоторые из них: классика, ленинградка, шведка, сочинка, московская, ростовская, гусарский преферанс на двоих.

Взятку выигрывает тот игрок, у которого оказалась самая старшая карта. Если первым ходом была, скажем, десятка черв, а козырем пики, то каждый игрок обязан выдать любую карту червонной масти. Предположим, второй игрок положил на десятку черв короля черв, и если третий игрок сделает ход с девятки черв, потому что она у него была единственной картой в этой масти, то второй игрок эту взятку выигрывает.

Но, если, предположим, у третьего игрока не оказалось ни одной карты червонной масти, то он должен бить козырем, то есть картой пиковой масти. Если же у второго и у третьего игрока нет черв, например, в конце кона, то взятку выигрывает тот из них, кто положил более старшего козыря.

Обычно игроки перед самым началом игры договариваются какой именно вид преферанса применять, какое количество очков писать за каждый вид игры, за вист, за взятку и сколько стоит одно очко в денежном выражении. В большинстве случаев играют по одной копейке за очко. Игра в преферанс без денег, то есть без назначения цены одного очка, не имеет смысла. В этом случае нет ответственности за заказываемые игры, а это приводит к падению интереса продолжать игру.

В настоящей брошюре кратко описан самый распространённый в нашей стране вид преферанса сочинка, а точнее – одна из разновидностей сочинки.

Все записи во время игры делают внутри прямоугольника, расчерченного так, как показано на рисунке 8. Пример приведён для четырёх игроков: А, В, С, D. Каждый из них должен делать записи в своём треугольнике. Висты пишут в левой части треугольника на игрока, сидящего слева, в правой части на игрока, сидящего справа, и в центральной части треугольника – на игрока, сидящего напротив.

Если игроков только трое, то один из треугольников окажется пустым, а поле вистов делят только на две части. Самый маленький прямоугольник внутри большого прямоугольника называется “гора”, он вписан в средний прямоугольник, вдоль периметра которого расположены данные, записываемые в “пулю”, и, наконец, вдоль периметра самого большого прямоугольника располагают поле вистов.

Если вистующий игрок должен был взять две взятки на семерной игре, а взял только одну, то он должен быть оштрафован за недобор одной взятки. В гору записывают штрафные очки за:

- 1) недобор взяток заказчиком игры;
- 2) недобор взяток вистующим;
- 3) взятие взяток при игре в мизер;
- 4) взятие взяток при распасах.

Отсюда видно, что каждая полученная игроком взятка (имеется ввиду заказчиком игры) после неудачно сыгранного мизера облагается штрафом. То же самое надо сказать и о распасах. За каждую полученную при распасах взятку пишут штраф. Количество очков за одну взятку при распасах назначают отдельно, перед игрой. Обычно по 2 очка, но может быть и другая цифра. Распасы применяют тогда, когда торг не состоялся, то есть, все игроки отказались заказать какое-либо количество взяток. Это происходит при очень слабых картах на руках у каждого игрока, коротких мастях, отсутствии карт высокого ранга, и не имея возможности после заказа игры набрать минимальное обязательное количество взяток, которое равно шести. Игра в преферанс может продолжаться сколь угодно долго, бесконечно, если не сделать каких-либо ограничений.

Распасы – это игра без козыря в масть. Если нет масти, то можно сбрасывать любую карту. По договорённости между собой игроки могут назначить распасы в процессе игры в любой момент, например, когда игра приняла вялый характер, и её как-то надо сдвинуть с этой точки.

В графу “пуля” пишут только выигранные очки и ничего более.

В графу “висты” вносят с плюсом выигранные висты, а с минусом – проигранные. Выигранные или проигранные висты пишут напротив игрока, которому эти висты проиграны или у которого они выиграны.

Очками мы называем здесь то, что записывают в графу “гора” и “пуля”, а вистами – записи в графе “висты”.

Штрафы за недобор заранее заказанного количества взяток, то есть за неправильную оценку своих возможностей, пишут на основании приведённых ранее данных, которые сведены в таблицу 3.02.

Пример

Игра начинается с раздачи карт. Раздавать должны согласно условиям раздачи по две карты в каждом круге. В прикуп отправляют две карты, седьмую и восьмую от начала раздачи. После раздачи начинается торг. Кто объявит о том, что он возьмёт самое большое количество взяток, тот и выиграет торг. Последовательность объявлений от самой младшей масти к самой старшей и от самого малого количества взяток к самому большому следующая: шесть пик, шесть треф, шесть бубен, шесть черв, семь пик, семь треф, семь бубен, семь черв, восемь пик, восемь треф, во-семь бубен, восемь черв, девять пик, девять треф, девять бубен, девять черв, десять пик, десять треф, десять бубен, десять черв, мизер.

Таблица 3.02

Вид игры	Штраф заказчику за недобор каждой взятки (очки)	Штраф вистующему за недобор взятки (очки)	Штраф за взятие каждой взятки любому игроку (очки)
Шестерная	20	10	-
Семерная	40	20	-
Восьмерная	60	30	-
Девятерная	80	40	-
Десятерная	100	10	-
Мизер	100	-	-
Распасы	-	-	10

Любой игрок первым может сказать: “Раз!” Это значит он начал торг за право взять игру в свои руки и объявить свой козырь. При этом, козырем может быть любая масть, а взятки он должен обещать выиграть не менее шести. Иногда вместо слова “раз” говорят: “Шесть пик!” Это одно и то же.

Кто-нибудь из остальных игроков, у всех равные права в этот момент, может сказать: “Шесть треф!” Это будет значить, что он отобрал у предыдущего участника его право на игру и сам желает её возглавить, то есть заказать. Он обязан набрать шесть или более взятки в любой масти, кроме пик. В пиках он должен заказать не менее семи взятки.

Следующий, любой игрок, может сказать: “Шесть бубен!” Это будет значить не менее шести взятки в бубнах или червах или не менее семи взятки в пиках или трефах.

Затем, продолжая торг, говорят: “Шесть черв!” Это – не менее шести взятки в червах или не менее семи взятки в остальных мастях.

В дальнейшем торге игроки просто называют количество взятки и масть из перечисленного ранее ряда. Например: “Восемь черв!” Или: “Девять пик!” И т. д.

Победителем торга окажется тот, кто закажет самое большое количество взятки в более старшей масти (часто желаемое выдавая за действительное). Так, в преферансе, червы старше бубны, бубны старше трефы, трефы старше пики. Самая младшая масть – пики, с которой всегда и начинается торг.

Предположим, что при заявке “шесть черв” торг закончился. Остановка торга происходит в том случае, когда остальные игроки, каждый, скажут: “Пас!” Таким образом они уступают право на игру тому, кто сказал: “Шесть черв!” Игрок этот имеет право взять две карты прикупа, показав их всем, и снести, то есть отбросить в сторону, две карты, которые ему не нужны в игре для того, чтобы у него осталось такое же количество карт, как и ранее, до взятия прикупа. Эти карты он имеет право не показывать игрокам. Если карты прикупа не подходят для заказываемой игры, то иногда в качестве сноса оказывается прикуп. На руках должно остаться десять карт.

Далее он объявляет: “Шесть в червах!” Один из игроков, предположим, говорит: “Пас!” Второй игрок говорит: “Вист!” Но могут, имеют право, оба игрока пасовать или оба сразу вистовать.

При шестерной игре вистующий или оба вистующих обязаны выиграть четыре взятки. Первым делает ход тот, кто сидит на месте первой руки, то есть первый слева от раздававшего карты. Это может быть не обязательно заказчик игры. Начать игру можно с любой карты, огра-

ничений в этот момент нет. Затем каждый игрок должен положить на эту карту свою, такой же масти. Если нет такой масти, то тогда, и только в этом случае, можно ходить козырем. Когда нет требуемой масти у двух игроков, тогда оба они выкладывают по козырю. Выигрывает взятку тот, у кого была более старшая карта в некозырной масти, если у всех была требуемая масть, а если в игре участвовали и козыри, то выигрыш – у более старшего козыря. После окончания кона оказалось, например, что заказавший игру не набрал шесть взятки, а выиграл только четыре взятки. Следовательно, он остался без двух взятки на шестерной игре, в то же время его оппонент, вистующий, набрал шесть взятки вместо четырёх обязательных.

Сделаем запись игры, если в прикупе были карты, при помощи которых можно было выиграть взятки. За два туза пишут выигрыш как за три взятки, за марьяж (дама и король одной масти) как за выигрыш одной взятки, за одного туза – за одну взятку, за туза и короля в одной масти как за две взятки заказанной игры. В нашем случае мы предположим, что была возможность выиграть две взятки. Игрок А, не сумевший набрать шесть взятки, должен написать в своём секторе на рис. 8 в графу “гора” 40 очков согласно таблице 3.02 стоимости штрафа за недобор двух взятки.

Вистующий игрок В должен был выиграть только четыре взятки, а он взял шесть взятки. Согласно таблице 3.01 стоимости выигрыша он имеет право написать по два виста за каждую выигранную им взятку в поле вистов и сложить с записью за недобор двух взятки заказчиком игры, то есть игроком А. Всего, вистующий игрок В должен написать 16 вистов на игрока А и поставить точку или запятую. Игрок А на игрока В ничего не пишет.

Пасовавший игрок С отказался вистовать вместе с игроком В, и поэтому все взятки оппонентов, а их набралось шесть, принадлежат вистующему игроку В, даже и те выигранные взятки, которые во время игры пасующий игрок С взял лично. Игрок С за эти шесть взятки не получает ни одного виста, но зато он имеет право написать 4 виста на игрока А за недобор двух взятки при шестерной игре.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.