

Вист

Первые ходы

Если в масти всего две карты, всегда ходим старшей	<u>KB</u> , <u>Дх</u> , <u>82</u> , <u>73</u>
Из двух или более фигур подряд ходим старшей	<u>ТК</u> хх, <u>КД</u> х, <u>КДВ</u> х, <u>ДВ</u> хх, <u>В</u> 10хх
Если фигура есть, но не две подряд, ходим 4й сверху картой (3й если всего 3)	Т76 <u>32</u> , КВ4 <u>3</u> , Д4 <u>3</u>
Из ряда фигур с пропущенной ходим старшей из плотности	К <u>В</u> 10х, Т <u>В</u> 10х, К <u>109</u> х, Д <u>109</u> хх
Если фигуры нет, ходим второй сверху фоской	9 <u>7</u> 65 (потом 5ка), 9 <u>8</u> 32 (потом 2ка), 10 <u>7</u> 3 (потом 10ка)

Сигналы

Партнер ходит в масть:

Маленькая карта – поощрение масти (есть сила в масти)

Старшая карта (не фигура) – отказ (нет силы в масти)

- на ход с ТУЗА поощряем с дамой (**в козырной игре** еще и с дублетом)
- на ход с КОРОЛЯ поощряем с валетом или тузом
- на ход с ДАМЫ поощряем с королем или тузом
- на ход с ВАЛЕТА поощряем с дамой, королем или тузом

Партнер или разыгрывающий ходят в масть, которой у нас нет и мы не планируем эту карту бить козырем (проносы):

Маленькая карта (не фигура) – хочу, чтобы партнер пошел в эту масть

Старшая карта (не фигура) – нет фигур в этой масти, не хочу хода в эту масть

Снос фигуры всегда обещает наличие фигуры на 1 ранг ниже (дама валета, король дамы и т.д.)

Атаки

1. Приоритет – масть партнера, названная в торговле
2. На бескозырные:
 - a. В свою длиннейшую масть и не масть врага, можно и из-под фигуры
 - b. В плотную масть (ТК, КД, ДВ)
 - c. В неназванную масть врага (потенциально наша масть)
3. На козырные:
 - a. С синглета, дублета.
 - b. С масти возглавляемой ТК, КД или просто плотной масти
 - c. НЕ ХОДИМ, из под тузов и королей. Выбираем плотные масти, чтобы не разыграть врагу масть.
 - d. В неназванную масть врага (потенциально наша масть)

Памятка разыгрывающему

План действий

1. Посчитать взятки (удобнее считать по мастям), найти недостающие (см. элементы розыгрыша).
2. Посчитать отдачи. Понять, как избежать отдач, который враг может взять, получив ход.
3. Посмотреть есть ли проблемы с коммуникациями (попадание в выработанным взяткам, например).
4. Построить план розыгрыша.

Рекомендации по розыгрышу, надо ответить на вопросы:

1. Надо ли сносить потери на старшие карты другой масти до отбора козырей и до передачи хода врагу?
2. В какой руке взять атаку? Есть ли доступ к масти, которую надо будет разработать?
3. Берем ли взятки в убитках в короткий козырь? Сколько козырей можно собрать или вообще нельзя трогать козырь? При игре на перебитках козырь нельзя трогать.
4. Сколько у нас козырей, сколько у врага, как лежит, сколько раз надо сходить в козырь? Козырь надо собрать, если не нужны убитки.
5. Какая масть приносит больше взятков? Обычно сначала надо собирать эту масть.

Сначала добываем взятки, потом собираем старшие карты. Старшие карты оставляем на потом, если на них нет сносятся потери или не строится вынуждение для врага.

Элементы розыгрыша

1. **Розыгрыш масти.** ВСЕГДА играем сначала КОРОТКОЙ ФИГУРОЙ (рука, где есть фигура и меньше карт в масти), а потом ходим к фигурам, где больше карт. Позволяет избежать блокирования масти.
2. **Выработка взятков** - отдаем фигуры на старшие фигуры врага, чтобы наши оставшиеся фигуры масти стали старшими. *Например, KВх напротив Дх, отдаем на туза одну из фигур и получаем 2 взятки.*
3. **Создание вилок** – для контроля мастей оставляем в масти комбинации, которая не дает врагу ходить в эту масть (*Например, Т10х напротив Вхх, атака малой через туза, пропускаем к валету, создалась вилка*).
4. **Убитка** – надбивание младшей карты КОРОТКИМ козырем. **Убитки в длинный козырь взятков не добавляют.** Перекрестные убитки – убивание туда сюда. *В этом плане розыгрыша обычно козырь нельзя трогать. Перед перекрестными убитками надо собрать боковые старшие взятки, иначе мы их отдадим на козыри врага, когда у нас козыри закончатся.*
5. **Импас** – отлов недостающей в ряду фигуры (*ТД – король перед тузом, ТКВ – дама перед тузом*). *Ходить надо через врага, у которого предполагается фигура. Двусторонний импас* – когда даму можно ловить в обе стороны (*ТВ10 напротив Кхх*).
6. **Экспас** – проскакивание мимо старшей фигуры (*КДхх напротив ххх – тузом враг должен ударить по воздуху, а не по фигуре*). *Ходить надо через врага, у которого предполагается фигура.*
7. **Пропускание** – не берем первые взятки в масти, оставляя ход врагу, чтобы отрезать другого врага от длинной масти партнера и потом безопасно отдавать ему ход. *Обычно на БК враг ходит с длинной масти (4 и более карт).*
8. **Разработка масти** – при масти 7+ можно ходами в масть достигнуть ситуации, при которой у врага карт в этой масти не останется и наши малые карты станут старшими. *Например, Тххх напротив Кхх. Если у врага масть лежит 3-3, то собрав туза, короля и отдав третью взятку врагу, мы сделаем нашу младшую карту старшей.*
9. **Протяжка** – на БК собираем свою длинную масть, чтобы вынудить врага снести нужные карты.