

Преферанс — Lurkmore

Преферанс — карточная игра. Появилась в Российской империи в середине XIX века, как игра небыдла, а конкретнее — [гусар](#). После этого активно форсиралась [интеллигенцией](#), в связи с чем приобрела культовый статус и породила огромное количество мемов. Для игры необходимы карты, бумага и карандаш, а еще мозг (впрочем, не слишком много).

Преферанс является коммерческой игрой, то есть игрой на деньги, в которой выигрыш или проигрыш определяется в большей степени умением игрока, нежели везением, в отличие от игр азартных. Однако в преферансе, ввиду всех подсчетов и расплат только по окончании игры, даже не каждого кона, деньги не являются элементом стратегии (в отличие от [покера](#), например), что делает их необязательной частью игры. Тем не менее, при совке ездили в Сочи, на подпольные игры. Проигрывались не только машины и квартиры, играли и на женщин, и на самоубийство, я гарантирую это.

Правила преферанса

[Правила](#) достаточно сложны, для игры требуется бумага и ручка. Суть в следующем.

В колоде 32 карты, играют трое. Каждому раздаются по 10 карт, 2 остаются на прикуп. Начинается торговля. Каждый игрок говорит, сколько взятков он возьмет, если сам назначит козыря. Кто больше назвал, получает игру и прикуп, после чего выкидывает (сносит) 2 карты и окончательно объявляет, сколько возьмет взятков, и козыря в игре. Остальные пытаются оттяпать взятки себе и посадить играющего (вистуют) или не претендуют на взятки (пасуют), отдавая свои карты в распоряжение вистующего, если таковой имеется. В случае недобора взятков играющим (подсад, ремиз) ему пишется гора (штрафные очки, каждое — −10 вистов), а остальным — висты на него (дополнительный проигрыш кому-то персонально). Сумма зависит от типа заказанной игры и количества недобранных взятков. Если игра состоялась, как заказано, вистующие пишут висты за свои взятки на игрока, а игрок — очки за сыгранную игру в пулю (премиальные очки, каждое — 10 вистов). Если же вистующие не добрали взятков, то им тоже пишется гора, по количеству недобранных взятков.

Если в результате торговли никто играть не захотел, начинаются распасы. Задача каждого при них — взять как можно меньше, козыря в игре нет. За взятые на распасах взятки очки пишутся в гору или висты и не только (в зависимости от конвенций).

В случае, когда у игрока по раскладу видно, что он ничего не возьмет, он может объявить мизер^[1], то есть игру с обязательством не брать взятков. При мизере два других игрока играют против и стараются заставить его взять хотя бы одну (а лучше больше) взятку. Если смогли, то они пишутся в гору в очень большом количестве. При сыгранном мизере пишут 10 очков в пулю сыграншему.

После того, как все набрали оговоренное число очков в пулю, игра прекращается, и начинается расчет. То же происходит в случае прекращения времени игры.

Разновидности преферансов

Существует огромное количество дополнительных правил и договоренностей, которые могут привноситься в игру ради лулзов, привнесения разнообразия в игру или, даже, для изменения характера игры. Примеры:

- *сталинград* — обязательный вист при игре на взятки в 6 пик — самая мелкая игра, которую можно заказать. При двух обязательных вистующих, они играют в закрытую, и вистующему проще набрать свои шесть взятков. Когда карта досталась не годящаяся ни для чего, при необходимости выбирать между распасами и игрой без взятки, то сталинград может быть наименьшим из двух зол. Кроме того, при усложнённом выходе из распасов сталинградом может называться (и соответственно играть в нёмную) не только 6 пик, но вообще минимальная игра, которую можно заказать в



Самоучитель. Менюра Канделябр для ударов по голове обучения этике игры идёт в комплекте



Для эстетствующих картёжников: играть могут и четверо, но тогда каждый кон один «сидит на прикупе» — сдает карты и пассивно наблюдает, за редкими исключениями в особых ситуациях. Знакомые с матаном не понаслышке могут расписать пулю на пятерых и, теоретически, больше игроков, однако подсчёт достаточно сложен и для организации правильного порядка игры участников необходимо применять элементы комбинаторики. [Месье знает толк в извращениях.](#)

- торговле, что несколько упрощает выход из распасов, когда для выхода надо сыграть 8 пик.
- *темный мизер* — Возможность заказа мизера при невозможности смотреть в чужие карты. Эта модификация для любителей играть мизеры. Естественно, что если оппоненты мизерящего не знают ни его карт, ни карт союзника, ни сноса, то вероятность посадить играющего существенно ниже, чем в ситуации, когда оппоненты играющего знают весь расклад кроме сноса и сажают коллективным разумом.
 - ответственный/полуответственный/джентельменский/жлобский вист — разные правила начисления вистов и очков в гору/пулю для вистующих. Это влияет на степень кооперации/конкуренции между вистующими и степенью риска вистующего.
 - усложнённые/упрощённые правила выхода из распасов — кому-то интересно играть тысячами унылых шестерных, то лучше, когда выходом из распасов может считаться любая сыгранная шестерная, если не интересно, то чем жёстче правила выхода, тем меньше шестерных придётся играть, и тем больше результат будет зависеть от умения считать карты и вероятности того или иного расклада карт.

Между джентельменами принято оговаривать все правила и все модификации игры для данной пульки до того, как сели за стол. Однако существует несколько классических модификаций правил преферанса.

Сочинка

Для данной разновидности характерен ответственный и «жлобский» вист. Поскольку вистование затруднено, считается «игрой против вистующего». Процесс игры характерен огромным количеством распасов. Зависит не в последнюю очередь от условий выхода из распасов: при жестокой схеме (6-7-8-8...) распасы в сочинке могут идти с десятков кругов, а пуля на 20 очков пишется шесть часов без перерыва, я подтверждаю это собственной практикой.

Ленинград (Питер)

Вист в данной конвенции полуответственный и «джентельменский». Соответственно, данная разновидность может рассматриваться как «игра вистующего». Гора обычно двойная, а пулька ограничена по времени. Распасы в Питере — штука еще более доставляющая, чем в Сочинке. В отличие от нее, они всегда прогрессирующие, то есть тяжесть анальной кары за каждую лишнюю взятку возрастает в арифметической прогрессии до третьего круга, потом остается постоянной. Алсо, в Сочинку некоторые играют с условием, что пасы после третьего круга внезапно кончаются сами собой, в Питере анонимусу такое соглашение не встречалось. Выход из пасов — только семерная игра. Алсо, в клубе гамблер.ру существует конвенция под названием «Жесткий Питер», она же ЖП, что как бы намекает... Прогрессия распасов — геометрическая, выход, начиная с третьего круга, только восьмерной игрой. На любителя. И еще, вследствие «джентельменскости» виста в Питере и в Ростове чуть менее чем на 91,53% актуальны поговорки-недомемы: «Выпустил играющего — залез в свой карман» и «Нет хода — не вистуй». Они как бы говорят вистующим, что лучше договориться и действовать сообща, чем играть друг против друга.

Ростов

При игре на распасах прикуп не открывается. Взявший наименьшее количество взяток записывает определённое количество вистов на партнёров. Считается, что это игра для мастеров распасов. Альтернативная точка зрения — это просто более ответственная версия, ибо за невзятия в ростове тоже немало пишется, лучше девять на распасах чем без одной на шестерной. Зато нет дебильных «выходов с семерной из распасов», в результате игра играется, а не только распасы кругами ходят.

Классика

Самая замуренная и усложненная версия. Присутствуют разнообразные «бомбы» (удвоители результата), «темные» игры и торговля (до открытия карт) и прочее. Типа стратегия, еба. В реальности же вырождается в безответственный долбоебизм и соревнование, у кого гора будет не Эверестом, а всего лишь Пиком Коммунизма.

Определения в преферансе

Большинство преферансных терминов вошло в живой великорусский язык, и порядочно поигравшие люди пользуются ими в обыденной речи, даже не задумываясь.

Вист — единица подсчета. В преферансе нет фиксированных ставок выигрыша/проигрыша каждой игры. Стоимости игр, взяток и штрафов определяются в вистах, в них же производится окончательный расчет. При игре на деньги заранее назначается стоимость одного виста. Олдфаги помнят, что у студентов и научно-технической интеллигенции этого вашего СССР стандартная стоимость виста составляла одну копейку. При одновременном проигрыше/выигрыше порядка 300—500 вистов этого хватало на выпить-закусить той же компанией. У серьезных людей (в подпольных клубах или у железнодорожных профессионалов) стоимость виста доходила до 10 рублей. По дороге от Иркутска до Москвы можно было проиграть зарплату за весь геологический сезон. Или офицерские командировочные. При равномерных

раскладах и примерно равной квалификации игроков играющие запросто могут закончить в **ноль** и остаться при своих. ИРЛ «набрать вистов» означает «улучшить свое положение, не будучи основным действующим лицом».

В светлую^[2]/**Втёмную** (оно же *Лёжа/Стоя*) — варианты игры на взятки при одном вистующем. Не относится к распасам (всегда втёмную) и мизеру (всегда в светлую). При игре в светлую все, кроме играющего, открывают свои карты («ложатся»). Если играющий заходит в данной сдаче первым, открытие делается после хода играющего. Вистующий затем играет как своими картами, так и картами пасующего. Так как исход сдачи при открытии карт зачастую становится ясен, играющий и вистующий (оба, если мизер) могут завершить ее досрочно, если сойдутся во мнении о результате. Открываются ли карты при обоих спасовавших (чтобы все увидели, кто кого наебал) — предмет договоренности.

Мизер — игра, в которой играющий обязуется не взять ни одной взятки. Ударение в разных школах и сообществах ставится по-разному. *Ловленный мизер* — расклад, который при правильных действиях вистующих можно проиграть. *Неловленный мизер* — расклад, который при правильных действиях играющего не проигрывается. *Голубой мизер* — подмножество неловленного, не ловится при любых раскладах у противников. *Пополамник* — мизер, ловленность которого зависит от случайного угадывания вистующими сноса игрока, закрывающего одну из двух равноценных дырок. Угадали что снес — насовали, не угадали, или расклад-с не позволил продолбить именно ту дырку, что осталась — сыграно. Играть «пополамники» рискованно: в случае проигрыша, как правило, следует «паровоз».

«**Паровоз**» — вариант, когда при мизере вистующие правильной комбинацией своих действий заставляют игрока взять не одну, а несколько взяток подряд, прицепами за паровозом — первой всунутой. Очень неприятно для него и положительно для вистующих.

«**Мельница**» — вариант, когда при мизере играющий берет взятки при заходе от разных вистующих. То есть, получил играющий взятку, потом отдает вистующим, да те заходом с другой руки опять заставляют его брать взятку. И так далее.

Распасы — игра, от которой все отказались, и в результате каждый из участников не должен взять ни одной взятки, чтобы выиграть. Так как такого быть не может, игра заключается в том, чтобы взять поменьше, а другим напихать побольше. Если «выход из распасов» усложнен (после распасов нужно заказать не 6-ную, а бóльшую игру), оные иногда занимают до 95% игрового времени.

Прогрессирующие распасы — правило, когда вторые распасы подряд играют по двойной цене взятки. Третьи подряд — либо по тройной (арифметические), либо по четверной (геометрические). Если это правило применяется вместе с усложнённым выходом, прогрессия геометрическая и кэпа на неё нет, то кто-нибудь наверняка закажет восьмерную без трёх-четырёх лап **намеренно**, чтобы **сломать прогрессию**, пока распасы не стали страшнее мизера.

Марьяж — король и дама одной масти. Является 95%-ным гарантом одной взятки. Существует также advanced-версия онтого: при добавлении валета той же масти меняет свое имя на «трельаж». **Армянский марьяж** — король+валет, совершенно бесплодная комбинация. Для вистующего «армянский», напротив, достаточно перспективен, особенно если дополнен «фоской» (мелкой картой той же масти): при правильном использовании это практически гарантированные две взятки вистующего (при условии, конечно, что у играющего есть эта масть, либо комбинация — в козыре).

Коронка — ещё более винрарная комбинация карт, чем марьяж. Бывает двойная, тройная и n-мерная. Двойная коронка — туз + король. Тройная — ТКД. Четверная — ТКДВ. И так далее. Коронка приносит столько взяток, сколько в ней карт. Правда, если коронка не козырная, а козырь в игре есть, то её ещё надо уметь правильно разыграть, чтобы не побили козырями. Поэтому на двух-трёх коронках разных мастей обычно играют «бескозырки».

«**Вертолет**» — вариант, когда при хорошем раскладе вистующие так раскручивают игрока, что ему не достается никаких взяток, даже на, казалось бы, беспспорные комбинации (туз с королем — сколько взяток? Бывает, что и ни одной). Берет один вистующий, потом второй, потом опять первый, опять второй... играющий только сидит и головой крутит с вертолетной скоростью, и ничего сделать не может. **Особый цинизм** имеет ситуация, когда это все начинается на (неудачном) ходе играющего, а не заходе «из-за угла». Случается такое достаточно редко ввиду крайней специфичности требуемых раскладов. У полных идиотов бывает при игре на «бескозырях» с чужим ходом и без взяток во всех мастях.

«**Сталинград**» — характерная для «ростовской» версии игра 6 пик на закрытых картах с принудительным вистованием. Все сидят в окопах, не высывая нос, и играют против всех, а не вдвоем против играющего.

Канделябр — тяжелый многозарядный подсвечник. В особо запущенных случаях штрафы взыскиваются с его помощью. **IRL** упоминание канделябра — намек на неэтичное поведение игрока.

Импас и Экспас — способ не дать взять играющему взятку в «вилке». Заключается в передаче хода вистующими так, чтобы играющий был второй рукой, а вистующий с «перебивающими картами» был последней рукой. После этого выход в данную масть с мелкой карты воспрепятствует взятию хотя бы одной взятки играющим для комбинации В-К либо не даст «дополнительной» теоретически возможной взятки на даму в комбинации Д-Т. Такой выход называется «прорезать». Иногда применяется и первым

вистующим против второго, когда играющий является третьей рукой. Это хоть и не запрещено напрямую правилами игры, но за прорез «союзника» в реальной жизни бьют в морду, в интернет-клубах [банят](#), а в играх с искусственным идиотом молча терпят.

Впустка — в некотором роде зеркальный к им-/экспасу приём: принуждение руки выйти так, чтобы вилка разыгрывающего впустку сыграла. Приём может быть достаточно длительным по розыгрышу (вплоть до восьми ходов — то есть все остальные карты, кроме вилочных) и обобщённо заключается в отборе других мастей для исключения альтернативных выходов, сносе нужных карт со своей руки и отдаче хода поциенту непосредственно перед впусткой для собственно осуществления оной. Вызывает рост [ЧСВ](#) у автора впустки и изрядный баттхёрт у жертвы, особенно если тем умыкается сразу две взятки, и на гору вместо вистующего топаёт играющий поциент.

«**Американская помощь**» (она же план Маршалла) — если один из «закрывшихся» (набравших условленное число очков в пулю) игроков снова сыграл игру, он «заливает» полученную пулю одному из тех, кто еще не закрылся (пишет очки в пулю ему вместо себя, помогая ему быстрее закрыться). «Помощь», однако, не безвозмездна: за каждое залитое очко заливший пишет на получателя по десять вистов. Заливка обычно регламентируется: не заливать сидящему на прикупе или севшему, заливать тому, у кого больше\меньше пуля\горя\[МПХ](#).

Перезаклад — ситуация, в которой играющий заявляет игру заведомо более слабую, чем он возьмет. Как-то: закладывается на расклад в ноль (четыре к одному — еще ладно, а вот бывают персонажи, закладывающиеся на шестерной на расклад пять к нулю или шесть к нулю), на единственно возможный расклад, при котором они недобирают взятки или просто заявляют игру слабее, чем то, что у них есть. При неответственном или полуетветственном висте они этим без пули оставляют себя, а вот при ответственном и, особенно, обязательном висте (сталинград) это приводит к подсаду вистующих. Обычно считается дурным тоном, хотя зависит от компании — перезаклад не наказывает сам себя разве что в варианте 9 или 10 вместо 6, но завистовать такое могут только идиоты.

Преферанс как таковой — в некоторых версиях правил это убер-игра, которая приходит раз в жизни. «Преферансом» может называться, в разных компаниях:

- Десятёрная без козыря;
- Десятёрная без козыря с открытым сносом двух тузов;
- Предъявление публике четырёх коронок, по одной в каждой масти, например, ТК ТК ТКД ТКД.

Обычно за [успешный](#) Преферанс дают либо 40 в пулю, либо инста-закрытие пули, либо инста-закрытие пули всем за столом (себе — за так, другим — по плану Маршалла). Если Преферанс реально играется (проверяется), то за без ноги влепят по 40 в гору.

Меметичность преферанса

Сама игра породила огромное количество поговорок и анекдотов на тему игры. Чаще всего поговорки в легкой и доступной форме говорят о том, как в него надо играть, а анекдоты — как не надо.

Поговорки

- *Два паса — в прикупе чудеса*
- *Хода нет — ходи с бубей. Нет бубей — ходи с червей!*
- *Не можешь посадить игрока — сажай вистующего!*
 - актуально при игре на взятки втемную. Спасовавшему выгодно, чтобы сел хоть кто-нибудь. В некоторых компаниях за подлянку «союзнику» можно отхватить в бубен канделябром.
- *Две бубны не одна бубна.* Реакция на прикуп. Может быть, в принципе, любая масть. Употребляется игроком, когда в прикупе две малки одной масти. Вариант открытого издевательства: «две восьмёрки не одна восьмёрка». На высшей ступени своего развития эта фраза звучит так «две карты не одна карта».
- *Пика и трефа приходят к нему — и то и другое ему ни к чему.* Масти могут быть любыми. Употребляется вистующими, когда они считают, что прикуп игроку не подходит, либо просто приходят две малки.
- *Под игрока с семака, под вистующего с тузующего.*
 - Под игрока с семака, под вистуза — с туза.
- *Взятку сносить — без взятки оставаться.*
 - взятку снести — без взятки сесть.
- *На четвертого валета не закладывайся!*
 - имеется в виду редкий расклад, при котором играющий недобирает одну взятку. Можно на него заложиться, то есть эту взятку недозаказать, но это ведет и к потере потенциального своего профита и к потерям у недобравших взяток вистующих. То есть, четвёртый валет таки бывает, но с учётом его малой вероятности^[3], матожидание выигрыша будет выше, если не заложиться. Существует примета, что чем выше контракт — тем выше шанс появления четвертого валета.
- *Лучше семь на шестерной, чем шесть — на семерной.* Аналогично предыдущей, лучше не рисковать и взять «верную» игру
- *Дама бьется и своя, и чужая.*

- Кто без меры залупает — без шести свояк играет!
- Полковник был большая сука — он пасовал при трех тузах. Ему придумана наука — он девять взял на распасах.
 - имеется в виду пас в торговле. При этом таки заявивший игру с огромной вероятностью отдаст взятки на этих тузов и сядет.
- Его пример — другим наука: он восемь взял на распасах.
- А начальник станции Жмеринка в таком случае поступал по-другому. «Я не в жмеринке родился», намекает на байку про начальника станции Жмеринка, которого немцы расстреляли за пасы с тремя тузами.
- Как говорила Маша Защёкина, надо брать.
 - толстый троллинг неудачника, собирающего многочисленные концевые взятки на распасах или паровоз на мизере
- Знал бы прикуп — жил бы в Сочи, пиво пил и не работал.
- Объявление на сочинском пляже: «Граждане отдыхающие! Не играйте с местными в карты! Они таки живут в Сочи!»
- Кто играет шесть бубён — тот бывает наебён.
 - цензурный вариант — «тот бывает удивлён».
 - альтернативный вариант — «кто вистует шесть бубён»
- Кури больше — противник дуреет.
- На девятерной вистуют попы и студенты, первые от жадности, вторые по бедности.
 - На девятерной вистуют только лётчики и студенты, лётчики — потому что отважные, студенты — потому что всё равно терять нечего
 - при висте на девятерной вист всегда ответственный, и риск получить в гору достаточно высок. Кроме того, заявка на девятерную очень часто подразумевает высокий шанс взять десятую.
- Лучше друг без двух, чем я без одной.
- Карта не лошадь: к утру повезёт.
- Нет повести печальней в мире, чем козыри «четыре на четыре».
 - Нет расклада хуже в мире, чем четыре на четыре.
- На распасах — хватай своё: а то не дадут..
 - смысл в том, чтобы на распасах взять сразу взятки, от которых не отвертись, тем самым снести у других игроков неприятные для тебя масти и больше взяток не брать.
- Карта слезу любит.
- Я несу бубну — и покойничек несёт бубну... Может упоминаться любая масть; перекочевало из кошерного анекдота, см. следующую секцию.

Анекдоты

— Что сложнее играть в очко или преферанс?

— Очко конечно! в преферанс раздали карты, побубнили что-то, открыли карты, снова побубнили, и снова сдают, а в очко надо очки считать, шанс прикидывать.

Озадаченный Ржевский, после розыгрыша сдачи спрашивает:

— Никак не пойму, господа, как это мой **марьяж две взятки взял?!**

— Дык, поручик! **Мы же распасы играли!**



Это вполне себе реальная ситуация в игре, после вскрытия своих карт вистующие видят что играющий, играет свою игру, и понимают что играть бессмысленно. Следовательно выигрыш засчитывается и сдают заново.

Играют два гусара и поп. Поп заказал восьмерную и сел без одной.

— Как же так, господа? У меня же было 8 козырей!

— Такой расклад, **батенька**, такой расклад...

— Поручик, почему не сыграл мой козырной туз?

К.О.

8 козырей - это 100% 8 взяток при ЛЮБОЙ игре

— Расклады, господин полковник, расклады!

Вовочка приходит в школу с подбитым глазом. Диалог с Мариванной:

— Что случилось Вовочка?

— Захожу я вчера в зал, вижу, папа в преферанс с друзьями играет. И дернуло меня спросить: «Папа, сколько времени?»

«Десять», — сказал папа. «Вист», — сказал дядя Петя. «Вист», — сказал дядя Вася.

Я продолжил: «А точнее?» «Без пяти», — сказал папа. «Согласен», — сказал дядя Петя. «Согласен», — сказал дядя Вася.

Мойша взял на мизере 7 взяток и умер от инфаркта. На его похоронах двое беседуют:

К.О.

— А вот если бы я зашел в пичку, то он бы и все девять взял!
— Будет Вам, Рабинович. И так неплохо получилось.

Говорят, что преферанс — игра для бессердечных людей. Чушь собачья! Вот недавно у нас один из игроков умер, так мы доигрывали стоя!

— Ну что, подсудимый, рассказывайте, как дело было.

— Свидетель ходил в козыря. Я несу пичку и покойничек пичку. Я несу трефу и покойничек трефу...

— Так за это ж канделябром!

— Так я и... того...

Варианты анекдота выше — покойничек делает фальшренонс или все по 3 раза кладут «пичку».

Почетное место в нашем музее занимает паровоз, который Ленин получил на мизере в Шушенском

Человек в сберегательной кассе снимает все деньги с книжки — довольно значительную сумму.

Кассир интересуется:

— Прикупить что-нибудь собираетесь?

— Уже прикупил!

— И что же, если не секрет?

— Двух тузов на мизере!

— А у меня, господа, вчера козырный туз не сыграл...

— Как так??

— Да вот, навалились, и отобрали...

Если кто не понял, только что была сыграна игра, и отец мальчика очень сильно в ней проиграл. Сколько именно, зависит от конвенции, но можно грубо считать, что порядка 500 вистов.

К.О.

Пояснение — при такой игре покойничек бестолковыми сносками не помогает обвиняемому понять, какую из мастей оставил свидетель, что с вероятностью 50 % окончится для обвиняемого фэйлом.

Виртуальный преферанс

Разумеется, с развитием компьютеров преферанс не мог не перебраться с бумажных карт и записи в недра программ. Существует масса вариантов, от программки позволяющих автоматизированно, а не на бумажке, вести запись, до полноценных виртуальных игровых клубов, с игрой на вполне реальное хоть и элеткронное [бабло](#).

Игры с **искусственным идиотом**

Во времена незагаженных Windows-ом компютеров любимым способом занять у [небыдла](#) процессорного времени был эмулятор преферанса — Марьяж. Последняя версия игрушки вышла в знаменитом 1995 году в версии 3.20. Алгоритмы были весьма неплохими и позволяли с успехом коротать время без наличия трезвой компании, впрочем, компьютерный противник часто подозревается в мошенничестве — типа согласованная игра на распах, наглое подсаживание вистующего и так далее^[4]. Правда ли это — мы никогда не узнаем. В дальнейшем появилась версия и для самой популярной ОС. Последний релиз изваялся ровно 10 лет назад под биркой 2.3. Качается с [оффсайта](#). С других сайтов можно скачать версию 2.44 от 2005 года.

Для любителей карманного формата были изданы модификации, базирующиеся на тех же алгоритмах, но с другими косяками — PocketPref. Для palm игра навсегда застряла на версии пре-альфа для PalmOS 4.x (под пятеркой тоже работала). СЕ-шникам повезло больше: последняя версия датируется аж вчерашним 19.12.2007 и превосходно работает под современные модели КПК. Версия для iPhone доступна бесплатно в AppStore под завораживающе оригинальным названием iPref. Мудрость программы тоже завораживает — возникает ощущение, что своих денег она не стоит.

Для [Linux](#) (впрочем, и для [маздая](#)) существует на редкость кривой [openPref](#). Проект вроде бы жив и даже шевелится.

Был ещё когда-то для DOS такой искусственный идиот, как PrefClub. Глючный и тупой на редкость, зато с картинками и приколами типа выползающих из-под пультки тараканов.

Олсо, тогдашние сонибои тоже могли приобщиться: наши умельцы-таки заварганили преферанс на PSone.

Примечания

1. ↑ Ударение в этом слове (мИзер или мизЭр) — предмет холивора; подробности в педивикии
2. ↑ Слитное/раздельное написание — также предмет холивора
3. ↑ При длине масти у играющего равной четырем вероятность расклада 4:0 у вистующих порядка 6,3% до прикупа и 8,7% после прикупа
4. ↑ Декомпиляция алгоритмов показала, что боты всегда играют с открытыми картами и считают ходы, исходя из них, и в приоритетах ставят собственный выигрыш. То есть, «двое втемную» на вистах ведет к подсаду игрока, при горе в две сотни враг может играть мизер с двумя тузами, а распасы превращаются в игру в купе поезда «Ростов-Сочи» со случайными попутчиками. А еще боты живут в Сочи и прикуп знают по умолчанию, проверено с самодельным патчем, раскрывающим карты: бот никогда не пойдет на игру при плохом прикупе



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay
Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics
Yao Ming Агния Сергеюк Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик
Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман
Велосипедист Владимир Турчинский Вузузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин инглиш
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью
Ногомяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка
Рыжий Тарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол
Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры