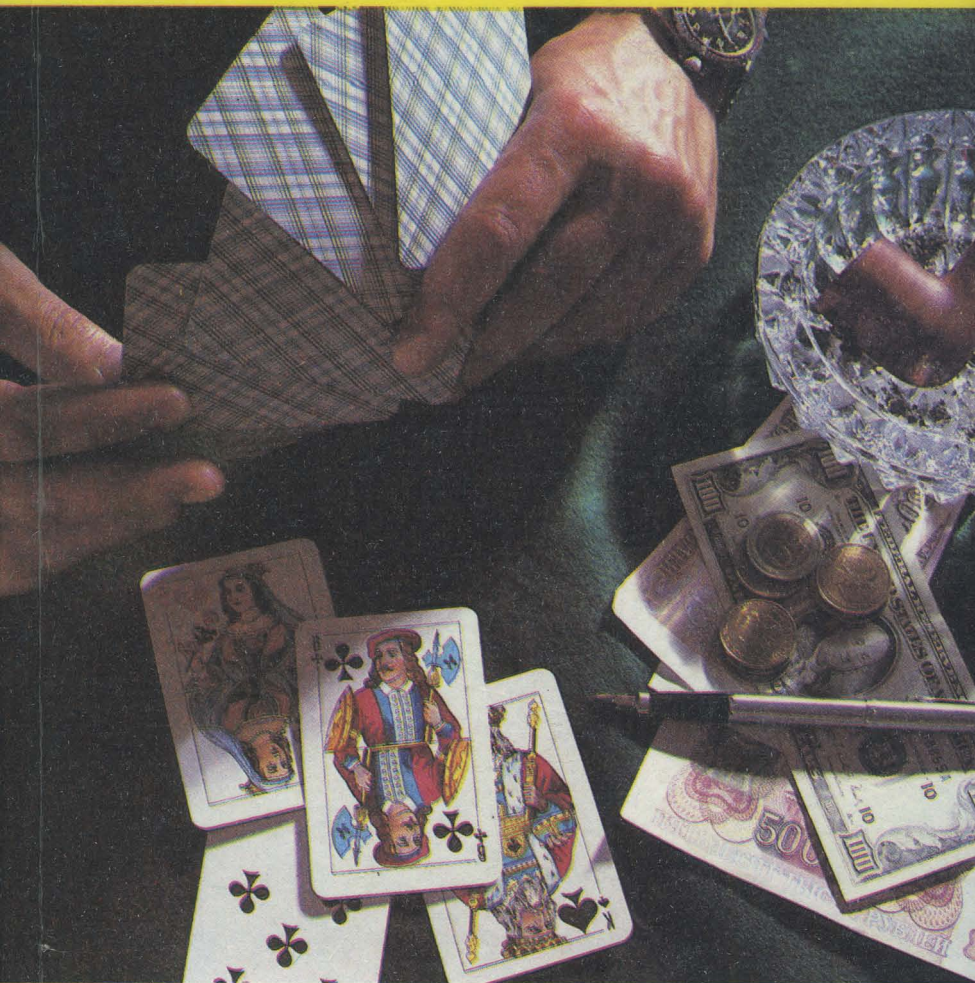


КНИГА В ПОДАРОК



# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КАРТОЧНЫХ ИГР



# **ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КАРТОЧНЫХ ИГР**

Санкт-Петербург  
«ДИАМАНТ»  
«ЗОЛОТОЙ ВЕК»  
1999

ББК 75.0

Э 61

Э61      **Энциклопедия карточных игр / Составитель**  
**В. А. Иванов. — СПб.: ТОО «Диамант», ООО**  
**«Золотой век», 1999. — 608 с., ил.**  
**ISBN 5-88155-296-2**

ISBN 5-88155-296-2

© ТОО «Диамант»,  
ООО «Золотой век», 1997



# ВСТУПЛЕНИЕ



**«Друзья! Кто хочет быть умен,  
Тот по пословице поступит:**

**Продаст он книги, карты купит», —**  
писал в прошлом веке в шутку один  
поэт. Нам не до шуток, читатель,  
ведь **Вы** купили книгу о картах.

**Если карты говорят правду, то Вы**  
умны и склонны задумываться над  
тем, что произойдет в будущем с **Вами**  
и **Вашими** близкими, азартны и ве-  
рите в свою удачу; у **Вас** хватает тер-  
пения решать головоломные задачи;  
**Вы** легко сходитесь с людьми и можете  
позабавить их изящным фокусом.

**Если карты говорят правду, то эта**  
книга для **Вас**. Она помогает развить  
уже заложенные в **Вас** способности.

**Если карты обманули нас, то все**  
равно эта книга для **Вас**; ведь она  
научит предсказывать будущее, помо-  
жет одолеть соперника за карточным  
столом, даст пищу интеллекту.

*Анатолий Соболев*

## С КАРТАМИ ЧЕРЕЗ ВЕКА И СТРАНЫ

*(Краткая история карт)*

Толковый словарь В. И. Даля дает следующее определение картам: «склеенные, небольшие бумажные листочки с изображением очков по четырем мастям и фигур». Правда, совсем не обязательно, чтобы карты были изготовлены из бумаги. Существуют карты, сделанные из слоновой кости, кожи, металла. Спутники Христофора Колумба, высадившиеся на островах около Американского континента, сделали карты из пальмовых листьев. Карты, находящиеся в обиходе в настоящее время в Европе и Америке, имеют прямоугольную форму, но в Индии играют круглыми картами.

Карты имеют древнюю историю, происхождение их до сих пор точно не установлено. В приведенной ниже таблице мы попытались систематизировать сведения о том, как выглядели карты в древности, и о том, где они были изготовлены.

По картам гадают, ими играют в многочисленные карточные игры. С помощью карт раскладывают пасьянсы и показывают фокусы.

Наиболее полно и последовательно история карт изложена в Энциклопедическом словаре

Место и время изготовления	Число карт в колоде	Количество мастей	Количество фигур
Япония VIII—IX вв.	200	2	100 портретов
Китай VIII в.	36	1	фигурных карт нет
Индия IX в., колода «Рамаяна»	144	12	2 бога
Китай XII в.	36	4 штатские военные ученые царедворцы	9 у каждой фигуры свой титул
Корея XII—XIII вв.	от 60 до 80	от 6 до 8	1 генерал
Египет, колода «Таро», время не установлено	78 (22+56) 22 большие арканы 56 маленьких аркан	4 в малых арканах	5 фараон сивилла всадник вестник
Ближний Восток XIV в.	45	5 кубки, монеты, мечи, жезлы, кинжалы	4
Индия XVI в., колода «Ганджифа»	96	8	2 правитель, министр

Изображения на фосках	Форма карт	Материал, из которого изготовлены карты	Применение
изречение	овал	перламутр	обучение
пословица, ее графическое изображение	прямоугольник 14,5×7,5 см	бумага	гадание, обучение
мифологические персонажи	круг диаметром 6,5 см	клеенка, слоновая кость	гадание, обучение, игра
фосок нет	прямоугольник 14,5×7,5 см	бумага	гадание, обучение, игра
цифры от 1 до 9	узкий прямоугольник	промасленная бумага, кожа	гадание, игра
цифры от 1 до 10	прямоугольник	бумага	гадание, игра
цифры от 1 до 5	узкий прямоугольник	бумага	гадание, игра
астрологические символы	круг диаметром 6,5 см	клеенка	гадание, обучение, игра

Брокгауза и Ефрона. Эту статью мы приводим ниже с нашими комментариями и добавлениями.

Всего вероятнее, что карты изобретены в Китае. В словаре Чинг-цзе-Тунга, сделавшемся известным Европе в 1678 г., говорится, что карты изобретены в 1120 г. (по христианскому летоисчислению), а в 1132 г. были в Китае уже в повсеместном употреблении. Игры, похожие на карты, были известны и древним восточным народам.

По другой версии карты были изобретены в Египте и предназначались для гадания. В египетской колоде — колоде карт «Таро» — 78 листов, называемых арканами. 22 листа старших арканов и 56 листов — младших. Изображения на больших арканах выходят к 22 золотым таблицам, хранившимся в подземелье храма бога Тота в Египте.

Названия старших арканов следующие:

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. Шут             | 12. Правосудие     |
| 2. Маг             | 13. Повешенный     |
| 3. Жрица           | 14. Смерть         |
| 4. Хозяйка         | 15. Воздержанность |
| 5. Хозяин          | 16. Дьявол         |
| 6. Первосвященник  | 17. Башня          |
| 7. Возлюбленные    | 18. Звезда         |
| 8. Колесница       | 19. Луна           |
| 9. Сила            | 20. Солнце         |
| 10. Отшельник      | 21. Суд            |
| 11. Колесо Фортуны | 22. Мир            |

Младшие арканы имеют четыре масти разного цвета: жезлы (зеленый), монеты (желтый), мечи (голубой), кубки (красный) и четыре фигурные карты: фараона, сивиллу, всадника и вестника, а также цифровые карты от туза до десятки. С помощью карт «Таро» гадали по четырем стихиям мироздания: огню, воде, воздуху и земле.

В Европе карты появляются в эпоху крестовых походов на мусульманский Восток в XI—XIII веках.

Вначале к занятиям с картами власти относились терпимо, но затем за них стали преследовать, поскольку суеверные люди усмотрели тут вмешательство нечистой силы. В 1254 году Людовик Святой издал эдикт, запрещающий под страхом наказания кнутом карточную игру в пределах Франции. Это первое документальное известие о распространении карт в Европе.

В числе других ранних известий сохранилась запись итальянской хроники 1379 года: «Введена в Витербо игра в карты, происходящая из страны Сарацин и называемая ими наиб». Сарацинами именовались тогда мусульмане Востока, арабы.

Однако стоит упомянуть, что древнейшая карточная игра, известная в Европе, называется Тарок и играется картами Таро.

Общепринятого типа карт в Европе XIII века не было.

Посмотрим, как трансформировались буквально за несколько десятилетий четыре масти карт Таро, чтобы превратиться в современные.

*Зеленая масть* — символ энергии и жизненной силы, весны, запада, воды, дающей жизнь, но и несущей катастрофы. В средневековых картах знак масти — жезл, посох, палка с зелеными листьями, которые при упрощении печати и применении шаблонов стали черными пиками.

*Желтая масть* — символ интеллекта, созидания нового, лета, огня, юга, делового успеха. В графике старых карт это монета, солнце, золотой бубенчик или символ огня, зажженного факела — ромб, каре.

*Голубая масть* — символ простоты и порядочности, бескорыстного служения. Это осень, вос-

ток, воздух. В картах средних веков знаком масти был желудь с голубым колечком (символ рыцарства у германцев) или скрещенные мечи, шпаги — отсюда крест, трефы.

*Красная масть*, конечно, связана с красотой, радостью, удовольствиями. Но прежде всего это символ духовности и пассивного начала — земли, севера, зимы. На картах этой масти изображались кубки, чаши как атрибут причастия и брачного обряда, а также сердца — известный символ милосердия, иногда книги.

Трансформировалась и колода, теперь в ней 52 карты, а не 78 листа. Карты по-прежнему используются преимущественно для гадания. Игры в карты преследуются.

Вот символическое толкование 52 карт колоды.

52 карты соответствуют числу недель в году, четыре масти изображают четыре времени года, а так как каждое время года состоит из 13 недель, то, следовательно, и в каждой масти 13 карт. Кроме того, каждая масть, как хорошо известно, состоит из очков от 1 до 10, а затем из изображений валета, дамы, короля. Если вместо них взять дальше цифры 11, 12, 13 и сложить все очки, мы получим цифру 91, соответствующую числу дней в одной четверти года. Таким образом, сумма всех очков четырех мастей будет составлять 364, то есть число дней в году без одного.

В колоде осталось три фигурные карты — король (фараон), дама (сивилла), валет (всадник). Иногда в колоду добавляется еще одна карта, соответствующая шуту больших арканов — Джокер.

В XIV веке короли, дамы и валеты стали изображаться в виде легендарных героев древности. Так, например, король червей предстал в



виде Карла Великого — короля франков. Древнееврейский царь Давид стал королем пик, Юлий Цезарь — королем бубен, а Александр Македонский — королем треф. При Генрихе II Валуа в начале XVII обратную сторону карт стали делать крапленой мелким пунктирным рисунком, чтобы шулера не могли делать на ней знаков.

Двухголовые карты, то есть карты, в которых одна половина как бы отражает другую, появились в Италии уже в XVII веке, однако вошли в повседневный обиход только к середине XIX века.

Сохранились итальянские карты, гравированные на меди в Падуе, Венеции или Флоренции в 1485 г.; их приписывают резцу известных граверов — Мантеньи или Финигуэрры. Карты эти отличаются очень тонким и красивым рисунком, прекрасною гравировкою, отчетливою, хотя несколько бледною печатью. Величиною они 9 см в длину и 3,5 в ширину (китайские карты не превышают 3,5 дм в длину и 3,5 дм в ширину). В Испании выделка карт никогда не достигла такого художественного исполнения, как в Италии. Там была изобретена своя национальная игра — ломбре, появившаяся в измененном виде во Франции и России, где при Екатерине II от игры в ломбер произошло и название столов для карточной игры. Испанцы пристрастились к игре в карты не менее, чем итальянцы; спутники Колумба, устроив первое европейское поселение на о-ве Сан-Доминго, прежде всего занялись фабрикацией карт из пальмовых листьев... Немцы выделывали итальянские тароковые карты, но в середине XV в. появились в Германии и национальные масти.

Против карточных игр постоянно издавались строгие законы, ремесло выделки карт во Фран-

пеня было только терпимо, фабриканты их при-  
нуждали к цеху бумагоделателей и рисовальщи-  
ков. Только в 1581 г. образовалась корпорация  
точных фабрикантов, существовавшая до  
1791 г. В XVII ст. законы против игроков были  
особенно строги. Все домохозяева, в квартирах  
которых играли в брелан, или игорную «акаде-  
мию», объявлялись лишенными гражданских прав  
и выгонялись из города; карточные долги и всякие  
обязательства по ним законом не признавались;  
отцы имели право взыскивать по суду деньги с  
тех, кому дети их проигрывали какую-нибудь  
сумму. Последующими законами устанавливалась  
еще пеня в 3000 ливров и тюремное заключение.  
Все это было безуспешно, так как пример страсти  
к игре подавали вельможи и сами монархи. Сво-  
его апогея страсть к игре достигла во Франции  
при Людовике XVI. Вместе с игрою развилось  
и шулерство, даже при дворе. С неменьшей  
силой господствовала страсть к игре и в эпоху  
революции. Национальное собрание в 1791 г.  
безусловно запретило все азартные игры, уста-  
новив строгие карательные меры не для игроков,  
а для держателей игорных притонов и даже для  
жильцов, которые не донесут, что в доме открыта  
картежная игра. Карты вообще не были запре-  
щены, но республиканское правительство пору-  
чило живописцу Давиду изменить типы карт,  
существовавшие во Франции с XV в. Короли  
были заменены гениями войны, торговли, мира  
и искусств, сидящими во фригийских колпаках.  
Дамы — четырьмя женскими фигурами, изобра-  
жавшими свободу вероисповеданий, печати,  
брака и промыслов; вместо четырех валетов изо-  
бражались аллегорические фигуры равенства со-  
стояний, прав, обязанностей и рас. Впоследствии

карточные фабриканты заменили королей философами и писателями, королев — добродетелями, валетов — известными республиканцами. Директория стала раздавать позволения на открытие игорных домов, а затем отдавать их на откуп. Игорных домов в Париже было до 50. С 1804 г. стали взимать 25 процентов в пользу бедных с суммы, приходившейся на долю откупщиков. Откупная система практиковалась и при реставрации, во время которой вернулись к дореволюционным типам карт. В 1828 г. принята была во французских картах система выделки фигур — в полкарты, так что голова приходится и вверху, и внизу. Игорные дома были закрыты во Франции в 1837 г. В период с 1819 по 1837 г. в игорных домах одного Парижа проиграно было, по свидетельству контроля, 137 милл. фр., хотя при июльской монархии их было только 6, не считая Пале-Рояля, этого главного притона игроков. Последний французский откупщик Беназе перенес свою деятельность в Баден-Баден; потом игорные дома открывались в Спа, Висбадене, Гамбурге и др. курортах. Игорные дома служили для мелких германских князей крупным источником дохода. Установление Германской империи положило этому конец. С 1873 г. игорные дома запрещены во всей Европе, кроме Монако.

В Англии, где первое запрещение картежной игры относится к 1463 г., игорные дома закрыты в 1853 г. В Англии чаще, чем где-либо, игральные карты служили политической сатире.

В Соед. Штатах Сев. Америки первая карточная фабрика открылась в 1800 году. Теперь там выделывают карты общепринятых французских мастей, но с фантастическими фигурами и

головыми с портретами, видами городов, пейзажами.

В России игральные карты появились в XVII ст., вероятно, через Малороссию, где казаки иногда коротали время в лагерях за картами. Из законодательных памятников о картах впервые упоминает Уложение 1649 г., которое предписывает с игроками в карты поступать «как писано о татях», т. е. бить их кнутом и рубить им руки и пальцы. Указом 1696 г. велено было обыскивать всех заподозренных в желании играть в карты «и у кого карты вынут, бить кнутом». В 1717 г. воспрещается игра в карты под угрозой денежного штрафа. В 1733 г. для рецидивистов определены тюрьма, или батоги (последнее — для «подлых людей»). В конце царствования Елизаветы Петровны (1761) установилось различие между запрещенными азартными и дозволенными коммерческими играми, а Петр III заменил батоги и тюрьму денежным штрафом; последнему подвергались только такие игроки, которые играли в большие деньги или в долг. Вообще при исследовании о запрещенных играх повелено было «поступать с осторожностью, дабы не причинить напрасных поклепов, обид и беспокойств». Уставом благочиния 1782 г. запрещено было устройство игорных домов. А за участие в азартных играх установлены были взыскания, довольно, впрочем, умеренные.

Страсть к игре, которая не могла быть уничтожена строгими мерами, принимавшимися при Анне Иоанновне и Елизавете Петровне, достигла еще большего развития при Екатерине II, тем более, что самые близкие к императрице лица играли на громадные суммы в банк, а ее фаворит

Зорич открыл даже в пожалованном ему местеч Шклове род картежной академии, куда съезжались все знатные игроки того времени. Императоры Александр I в 1801 г. и Николай I в 1832 обращали внимание властей на необходимость бороться с «пагубной страстью к запрещенной игре». В настоящее время объявление какой-нибудь игры азартной — и следовательно, запрещенной — зависит от министра внутренних дел.

К началу XX века были придуманы почти все известные в настоящее время карточные игры. Разработано множество гаданий и пасьянсов. Многочисленные карточные фокусы показывались в семейном кругу и на эстрадных подмостках. Наступило время систематизировать знания о картах. Однако в России разразилась революция. Советская власть не поощряла пропаганду карт. Только теперь в нашей стране стали появляться книги, рассказывающие о картах. Одна из них в Ваших руках.

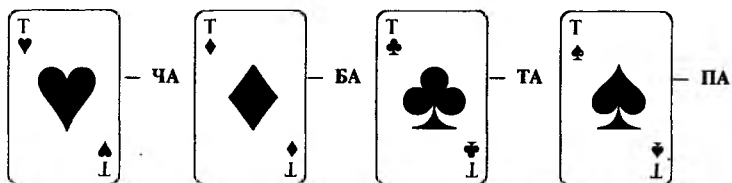
## КАРТЫ И ИХ УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

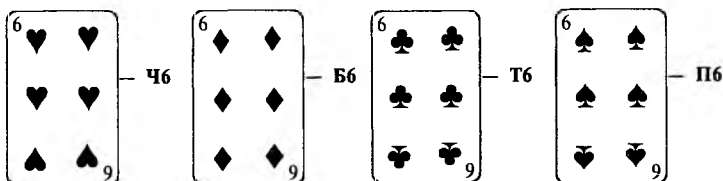
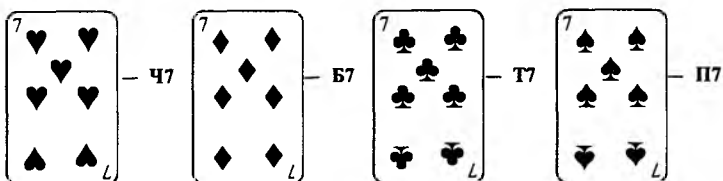
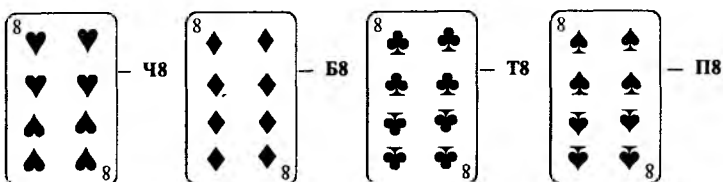
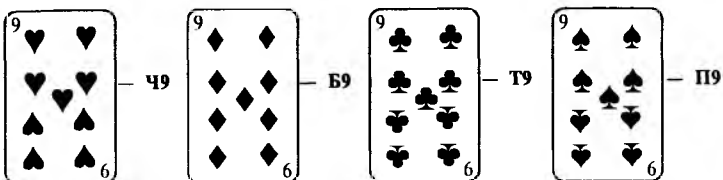
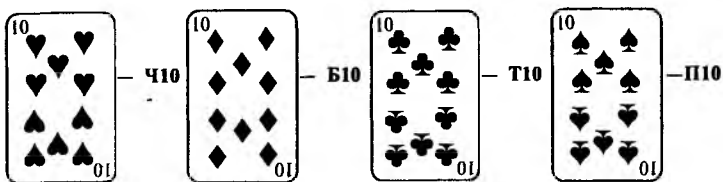
**Колоды:** большая или полная колода 52 карты — от двойки до туза; средняя колода 36 карт — от шестерки до туза; малая колода 32 карты — от семерки до туза.

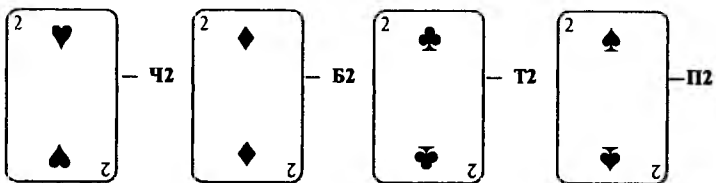
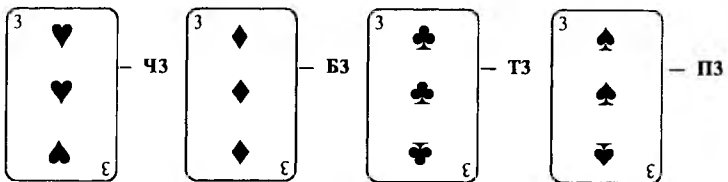
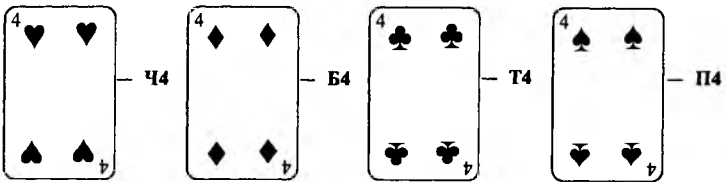
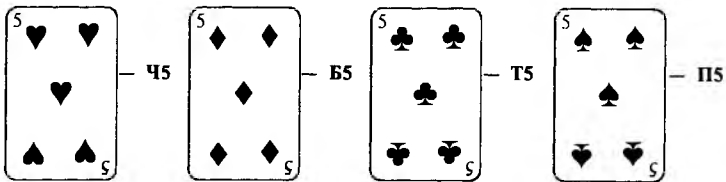
**Масти:** черви — Ч; бубны — Б; трефы — Т; пики — П.

**Достоинства:** туз — А; король — К; дама — Д; валет — В; десятка — 10; девятка — 9; восьмерка — 8; семерка — 7; шестерка — 6; пятерка — 5; четверка — 4; тройка — 3; двойка — 2; джокер — Дж.

## Карты:









# КАРТОЧНЫЕ ГАДАНИЯ





## ОСНОВЫ ГАДАНИЯ НА КАРТАХ

Как уже писалось в начале книги, люди придумали карты прежде всего для того, чтобы с их помощью гадать, предсказывать судьбу.

Карты предоставляют нам заманчивую возможность попытаться заглянуть в свое прошлое и будущее, а также попробовать узнать, что ожидает родных и близких.

Самоучители гадания на картах всегда пользовались большим успехом.

### Заповеди гадающего на картах

1. Колодой, служащей для гадания, не следует играть.

2. После того, как колода перетасована, тот человек, на которого гадают, должен снять колоду, причем обязательно левой рукой.

3. На каждый отдельный вопрос гадается только один раз.

*Гадание на картах сводится в основном к трем положениям:*

1. Общий план раскладки и преобладание в ней отдельных мастей.

2. Значение тех или иных карт и комбинация их в последовательном порядке.

3. «Фортунка», или значение «случайных» карт.

Следует особо отметить, что гадали наши предки картами, у которых было ясно видно где «верх», а где «низ». Двухголовые карты, карты современного дизайна, то есть карты с изображением фигур (королей, дам, валетов) в виде двух половин, как бы отражающихся друг от друга, стали популярны в России только с середины XIX века. Поэтому для того, чтобы правильно гадать с помощью колоды карт, купленной в ближайшем магазине, надо отметить, где находится верх каждой карты.

Важное значение имеет карта, олицетворяющая субъект желания, так называемый «портрет», «бланка» или «сигнификатор». Обычно эта карта выбирается в зависимости от данных человека, для которого гадают. При этом руководствуются следующими правилами:

<i>девушка:</i>	блондинка — дама бубен;
	брюнетка — дама треф;
<i>женщина:</i>	блондинка — дама червей;
	брюнетка — дама треф;
<i>холостой:</i>	блондин — валет бубен;
	брюнет — валет треф;
<i>женатый:</i>	блондин — король червей;
	брюнет — король треф;
<i>старая дева или вдова</i>	— дама пик;
<i>старый холостяк или вдовец</i>	— король пик.

В некоторых гаданиях, приведенных в этой книге, карта «сигнификатор» оговаривается особо.

В основе всех современных гаданий лежит система знаменитой французской гадалки-прорицательницы Марии-Анны-Аделаиды Ленорман.

### **«Французская сивилла»**

*(Биография госпожи Ленорман)*

27 мая 1772 года в небольшом городке под Парижем в семье богатого торговца мануфактурой родилась девочка. Ей дали непростое имя, дабы охранить младенца от злых духов, — Мария-Анна-Аделаида. Шли годы, девочка росла и вот уже пора учить ее «уму-разуму». Отец отдает дочь в интернат при женском бенедиктинском монастыре.

Правда, вскоре отец Марии-Анны-Аделаиды умирает, и учение в монастыре закончилось, как закончилось и благосостояние семьи. Мария переезжает в Париж.

Еще в монастыре у нее проявляется талант предсказательницы, которым она умело пользовалась. Вот и матери-настоятельнице Мария предсказала, что той недолго осталось быть в стенах этого монастыря. И действительно, через несколько месяцев женщину переводят в другой монастырь.

Поселившись в Париже, Мария впервые познакомилась с гаданием на картах «Таро». Оно пришлось ей по душе, а вкупе с умением предсказывать (Мария несомненно обладала экстра-сенсорными способностями) принесло Ленорман колоссальный успех среди желающих узнать свою судьбу. Время во Франции было беспокойное — произошла революция

В 18 лет Мария-Анна-Аделаида открывает вместе с подругой салон на Рю де Турнон. Фран-

цузы всех сословий буквально атаковали гадалок, благодаря чему салон приобрел огромную популярность и имя мадемуазель Марии получило широкую известность.

В самый разгар революции салон посетили ее «вожди» — Марат, Робеспьер, Сен-Жюст. Но ничего утешительного мадемуазель Ленорман предсказать им не смогла: они скоро умрут насильственной смертью. Ей не поверили. Но уже через несколько месяцев в своем доме Марат был смертельно ранен Шарлоттой Кордэ. А год спустя были казнены Робеспьер и Сен-Жюст: им отрубили головы.

Правда, и сама Мария не избежала печальной участи: ее обвинили в сочувствии якобинцам и арестовали. И только благодаря огромным связям (Мария-Анна-Аделаида была подругой Жозефины Богарнэ, супруги молодого генерала Бонапарта) гадалка была освобождена, ей даже разрешили снова открыть салон.

Ленорман предсказала Жозефине корону Франции, чем доставила большое удовольствие Наполеону. Ведь никому и в голову не могло прийти, что Наполеон когда-нибудь станет императором. Вот и думай: верить или не верить гадалкам.

Пророчество мадемуазель Ленорман сбылось только через девять лет: Наполеон — император, Жозефина — императрица.

Время ни на секунду не останавливает свой бег, и вот уже Наполеону надоели причуды жены и ее дружба с гадалкой, и в 1809 году он разводится с женой, а Марию высылает из Парижа. Да и действительно, чего уж теперь гадать, хватит, и так все ясно. В провинции Мария-Анна-Аделаида пишет «Пророческие воспоминания сивиллы», где рассказывает истинный мотив своей

ссылки и предсказывает падение Наполеона и приход к власти Бурбонов. Книга была напечатана лишь после падения Наполеона.

В 1818 г. Мария-Анна-Аделаида была представлена Александру I.

Мария Ленорман еще в начале своей «карьеры гадалки» с успехом усовершенствовала систему гадания на картах Таро, а затем стала предсказывать судьбу, используя колоду из 36 карт.

К сожалению, в своих мемуарах, опубликованных полностью уже после ее смерти в 1843 году, Ленорман не рассказывает о своей системе гадания. К счастью, у нее были ученики и последователи, сохранившие и развившие систему Ленорман.

Ниже приводятся три способа гадания на картах, приписываемые Марии-Анне-Аделаиде Ленорман.

## **ГАДАНИЕ ПО СИСТЕМЕ ЛЕНОРМАН-I**

Основное значение в гадании Ленорман имел расклад колоды и то, как ложится карта: «головой» или «ногами», то есть Мария придавала большое значение тому, какая карта — прямая или перевернутая.

Немаловажную роль играл и способ интерпретации. Хотя, как и в каждом деле, здесь немаловажную роль играет личный опыт гадалки. Естественно, чем больше опыт, тем точнее предсказание. А кому не хочется узнать свою судьбу: а вдруг... Однако зачастую предсказание — это уже программа действий, которая неосознанно будет довлеть над человеком.

Гадать можно на день, на месяц, на год, на всю оставшуюся жизнь и так далее, по желанию спрашивающего. Период времени определяется до раскладывания карт.

Карты раскладываются на четыре горизонтальных ряда, по 9 карт в каждом ряду. Затем отыскивается карта «сигнификатор», карта спрашивающего. Если спрашивающий — мужчина, то это будет туз червей; если женщина — то туз пик. Ребенку отводится валет.

Когда карту нашли, то вертикальный ряд, в котором оказалась карта, принимается за основной ряд. При этом все карты, лежащие слева от этого ряда, рассматриваются как прошлое спрашивающего, а карты, лежащие справа, — это будущее. Карты, оказавшиеся выше, — это силы и обстоятельства, воздействующие на человека и определяющие ход событий его жизни.

Карты внизу — вещи и события, на которые спрашивающий может и должен воздействовать сам.

Чем ближе любая карта к карте спрашивающего, тем сильнее ее влияние, и наоборот, чем дальше, тем меньше ее воздействие; оно может даже измениться на противоположное.

Карта, лежащая за три-четыре карты до главной карты, указывает и на отдаленность обозначаемого действия в пространстве и во времени.

И как мы уже говорили, интерпретация расклада у каждого предсказателя своя.

Мария Ленорман хотя и пользовалась обыкновенными картами, но карты эти имели рисунок, поэтому кроме основного своего значения, карта имела название по рисунку.

Мы приводим краткое описание карт Марии Ленорман по их рисунку и символике.



1. Король червей — Дом. Успех в любом деле.
2. Король треф — Тучи. Неприятности.
3. Король пик — Лилии. Высокое покровительство.
4. Король бубен — Рыбы. Сбывающиеся надежды.
5. Дама червей — Аист. Счастье.
6. Дама треф — Змея. Недоброжелатель.
7. Дама пик — Букет цветов. Любовь.
8. Дама бубен — Развилка. Выбор.
9. Валет червей — Сердце. Дружба.
10. Валет треф — Метла. Раздор.
11. Валет пик — Ребенок. Доверие.
12. Валет бубен — Коса. Несчастный случай.
13. Туз червей — Барин. Перемены.
14. Туз треф — Кольцо. Брак.
15. Туз пик — Барыня. Перемены.
16. Туз бубен — Солнце. Удача.
17. 10 червей — Собака. Верный друг.
18. 10 треф — Медведь. Сила.
19. 10 пик — Корабль. Новое.
20. 10 бубен — Книга. Учеба.
21. 10 червей — Гонец. Важное известие.
22. 9 треф — Лиса. Обман.
23. 9 пик — Якорь. Надежда.
24. 9 бубен — Гроб. Болезнь.
25. 8 червей — Луна. Награда.
26. 8 треф — Гора. Препятствие.
27. 8 пик — Сад. Радость.
28. 8 бубен — Ключ. Выход из лабиринта.
29. 7 червей — Дерево. Здоровье.
30. 7 треф — Крысы. Потеря имущества.
31. 7 пик — Письмо. Повестка.
32. 7 бубен — Совы. Проблемы.
33. 6 червей — Звезды. Повторение каких-то событий.

- |             |                     |
|-------------|---------------------|
| 34. 6 трэф  | — Крест. Беда.      |
| 35. 6 пик   | — Башня. Положение. |
| 36. 6 бубен | — Клевер. Ожидание. |

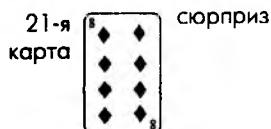
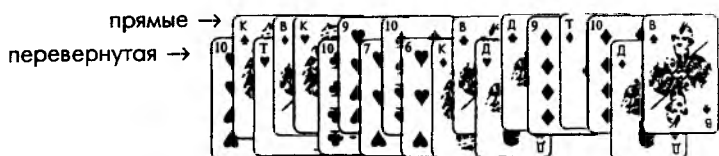
## ГАДАНИЕ ПО СИСТЕМЕ ЛЕНОРМАН-II

*(Гадание двадцатью одной картой,  
или французское гадание)*

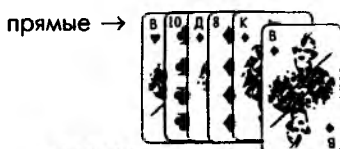
Для гадания берут колоду из 32 карт и присоединяют к ней еще одну карту для изображения загадывающего лица, карта эта называется «бланкой». Предварительно в колоде нужно все без исключения карты переметить для того, чтобы на карте можно было отличить верх от низа. Приступая к гаданию, нужно, прежде всего, положить карты в следующем порядке: короли, дамы, валеты, тузы, десятки, девятки, восьмерки и семерки. Это делается постоянно при гадании. Потом карты тасуют крапом вверх и выбрасывают на стол, где их, перемешав рукой, снова собирают, тасуют и дают на снятие загадывающему лицу.

После снятия карты тасуют в третий раз и отсчитывают из них 12 карт, которые откладывают в сторону.

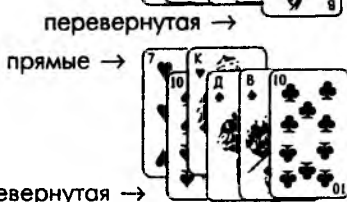
Остальные 21 карту вновь тасуют и снимают во второй раз. Наконец, не трогая отложенных в сторону 12 карт, берут из колоды верхнюю карту и, не смотря ее, кладут на середину стола — эта карта служит сюрпризом для загадывающего лица. Затем остальные 20 карт раскладывают под сюрпризом справа налево по прямой линии.



первая попытка



вторая попытка

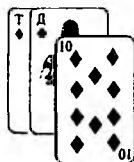


третья попытка

для сюрприза



«большой сюрприз»



**Гадание на игральных картах.  
Образец гадания на двадцати одной карте.**

Если бланка окажется перевернутой, то это значит, что загадывающее лицо чем-нибудь озабочено.

Если бланка совсем не выйдет в раскладе, то надо собрать все карты, перетасовать их и разложить как в первый раз, то же самое нужно повторить при вторичном отсутствии бланки. Если же бланка не окажется и в третий раз, то это значит, что кто-нибудь вмешивается в дела загадывающей особы. Тогда, учитывая характер загадывающего лица, принимают в качестве бланки или одного из королей — для мужчин, или одну из дам — для женщин.

Закончив толкование каждой из карт по ниже приведенной таблице значений, их корректируют согласно смыслу комбинаций. Однако многие гадалки предпочитают обратный порядок: сначала дают общую интерпретацию полученного ряда из двадцати карт в зависимости от их различных комбинаций и лишь потом приступают к толкованию каждой карты в отдельности. Выбор того или иного способа — дело вкуса. Так или иначе, особое значение придается двадцать первой карте, которую открывают при любом способе последней, а ее смысл становится решающим для всего гадания, то есть сущность «сюрприза» проявляется в самой полной мере.

Закончив первый этап гадания, колоду из двадцати одной карты снова собирают, тасуют, «снимают» и раскладывают в три группы по семь, семь и шесть карт ( $7+7+6=20$ ); одна карта опять откладывается в сторону в виде «сюрприза». Субъект гадания выбирает любую из трех групп, гадалка раскладывает карты этой группы лицом вверх и каждой из них, равно как и комбинации,

дает толкование по обычной схеме. Это как бы дополнительное гадание.

После этого колоду из теперь уже двадцати карт собирают, тасуют, «снимают» и раскладывают «рубашкой» вверх на три группы по семь и дважды шесть карт ( $7+6+6=19$ ), а последнюю откладывают в виде еще одного «сюрприза». И снова субъект выбирает вслепую одну из групп, а гадалка толкует соответствующие карты и комбинации.

Наконец, оставшиеся девятнадцать карт собирают, тасуют, «снимают» и делят на три группы по шесть каждая ( $6+6+6=18$ ), откладывая одну в сторону в качестве третьего «сюрприза». Сначала делается толкование картам одной из групп, выбранной субъектом, а окончательные выводы делаются после вскрытия «большого сюрприза» из трех карт.

На всех этапах гадания, а особенно на завершающем, следует внимательно следить за тем, чтобы не перепутать «прямые» и «перевернутые» карты.

## Значения карт

### БУБНЫ

В прямом положении	В обратном положении
--------------------	----------------------

#### *Бланка*

Загадывающее лицо

Угрожает беспокойство  
загадывающему лицу

### *Король*

Марьяжный, военный, хороший и заслуженный человек, блондин	Человек простого за- ввания, запутавшийся в де- лах, негодный для су- пружества
------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

### *Дама*

Блондинка, простого звания, сплетница	Женщина простого за- ввания, вредная для зага- дывающего
------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

### *Валет*

Военный, почтальон, молодой блондин, про- столюдин	Блондин, слуга
----------------------------------------------------------	----------------

### *Туз*

Письмо, просьба, би- лет, бумага	Бумага, письмо, прось- ба
-------------------------------------	------------------------------

### *Десятка*

Прибыль, вода, море, чужой город, перемена места	То же, что и в прямом
--------------------------------------------------------	-----------------------

### *Девятка*

Предприятие, самостоя- тельная жизнь, удача	Запоздание, бедность
------------------------------------------------	----------------------

### *Восьмерка*

Деревня, богатство	Печаль, богатство
--------------------	-------------------

### *Семерка*

Разговор, добрая весть	Рождение, несогласие
------------------------	----------------------

## ЧЕРВИ

В прямом положении	В обратном положении
--------------------	----------------------

### *Король*

Достойный, блондин	адвокат,	Фальшивый, темнору- сый, опекун
-----------------------	----------	---------------------------------------

### *Дама*

Приятная блондинка	Темнорусая,	вмешиваю- щаяся во все дела
--------------------	-------------	--------------------------------

### *Валет*

Блондин, военный, приезжий	Темнорусый	молодой человек
-------------------------------	------------	--------------------

### *Туз*

Дом, отдых, радость	То же, что и в прямом,	только в большей сте- пени
---------------------	------------------------	-------------------------------

### *Десятка*

Город, завистники	Наследство,	изумление
-------------------	-------------	-----------

### *Девятка*

Победа, союз, согла- сие, занятие, торгов- ля, подарок	Ненависть,	помеха, скука
--------------------------------------------------------------	------------	------------------

### *Восьмерка*

Блондинка, кормилица, ние желаний	девушка, исполне-	Темнорусая девушка, большая радость
-----------------------------------------	----------------------	----------------------------------------

*Семерка*

Мысль, игрушка, бед- | Желание, посылка  
ная

**ПИКИ**

<b>В прямом положении</b>	<b>В обратном положении</b>
---------------------------	-----------------------------

*Король*

Черноволокый, адво- | Вдовец, сердитый, зло-  
кат, доктор, чиновник | намеренный

*Дама*

Вдова черноволокая | Вдова, желающая ма-  
рьяжа, достойная жен- | щина

*Валет*

Посол, молодой чело- | Преследование, измена  
век | в любви, серьезный че-  
 | ловек

*Туз*

Разлука, деловая бумага | Беременность, разлука

*Десятка*

Слезы, ненависть | Гибель, вечеринка

*Девятка*

Поп, траур, недостаток | Недостаток, мнение,  
запоздание



### *Восьмерка*

Болезнь, наставление, | Амбиция, ханжа  
плохое известие

### *Семерка*

Надежда | Верные слухи, дружба

## ТРЕФЫ

В прямом положении	В обратном положении
--------------------	----------------------

### *Король*

Брюнет, друг | Темнорусый

### *Дама*

Брюнетка, болтушка | Темнорусая

### *Валет*

Молодой человек, лю- | Фальшивый, больной,  
бовник, брюнет, брат | молодой, брюнет

### *Туз*

Богатство, кошелек | Дворянство, любовь,  
подарок

### *Десятка*

Будущность, дом, день- | Деньги, любимая особа  
ги

### *Девятка*

Дело, недоверчивость | Подарок, игра

### *Восьмерка*

Девушка, брюнетка, | Удаление, темнорусая  
искусство, нравиться | девушка

### *Семерка*

Ребенок, незначитель- | Ребенок, хлопоты  
ные деньги

### **Значение комбинаций карт, лежащих направо от бланки**

четыре короля	— болтовня;
три короля	— совещание;
четыре дамы	— дамская компания;
три дамы	— ложь;
четыре валета	— повальная болезнь;
три валета	— кляузное дело;
два короля	— пустые толки;
две дамы	— подруги;
два валета	— беспокойство;
четыре туза	— неожиданность;
три туза	— удача;
два туза	— обман;
четыре десятки	— казенное дело;
три десятки	— перемена положения;
четыре девятки	— приятная неожиданность;
три девятки	— удача;
четыре восьмерки	— удар;
три восьмерки	— неудачная свадьба;
две десятки	— перемена;
две девятки	— небольшие деньги;

две восьмерки	— новое знакомство;
четыре семерки	— интрига;
три семерки	— несогласие, болезнь;
две семерки	— пустое известие.

### **Значение комбинаций, лежащих налево от бланки**

четыре короля	— поспешность;
три короля	— торговля;
четыре дамы	— плохая компания;
три дамы	— дружеская пирушка;
четыре валета	— лишение;
три валета	— леность;
два короля	— вы что-то затеваете;
две дамы	— занятие;
два валета	— компания;
четыре туза	— неприятная неожиданность;
три туза	— беспутство;
два туза	— неприязнь;
четыре десятки	— случай;
три десятки	— недостаток;
четыре девятки	— неприятная неожиданность;
три девятки	— неблагоприятие;
четыре восьмерки	— испуг;
три восьмерки	— удивитесь;
две десятки	— ваше ожидание;
две девятки	— прибыль;
две восьмерки	— ваше прекословие;
четыре семерки	— неверный человек;
три семерки	— большая радость;
две семерки	— вас разбирают, ценят.

Заучив значение каждой карты, легко можно выводить из двух-трех карт одну мысль, если только к этому хорошо приноровиться.

Например, перед вами лежат три карты: десятка треф, туз треф и туз бубен (туз бубен — письмо, просьба; туз треф — богатство, кошелек; десятка треф — будущность, дом, деньги). Из этого можно заключить, что три карты эти осмысливают выражение письменного желания в будущем всего хорошего и с обещанием денег.

Другой пример: перед вами лежат бубновая девятка (обратно), десятка червей и валет бубен (валет — молодой блондин; бубновая девятка (обратно) — опоздание; десятка червей — город). Отсюда можно заключить, что молодой человек опоздает в город.

Таким образом, не спеша можно научиться превосходно объяснять каждое положение карт, что послужит чрезвычайной популярности в компании.

## **ГАДАНИЕ ПО СИСТЕМЕ ЛЕНОРМАН-III**

*(Квадрат из тридцати шести ячеек)*

Эта система гадания по картам также приписывается знаменитой госпоже Ленорман. Карты здесь описывают широкий и разнообразный спектр интересов и проблем, общим числом тридцать шесть. На основании характеристик мастей, эти интересы и проблемы формулируются кратко и емко.

Квадрат из тридцати шести ячеек можно рассматривать как универсальную матрицу для расположения колоды из тридцати двух карт с добавлением четырех двоек, которые в данном случае представляют субъекта гадания и других персон, присутствующих в дальнейших стадиях прочтения карт.

Как правило, роль «сигнификатора» отводится двойке червей, в то время как остальные имеют следующие значения:

— двойка бубен — наиболее близкое субъекту лицо, часто супруг или любовник;

— двойка треф — друг или компаньон субъекта;

— двойка пик — посторонний человек или же некто, имеющий определенный интерес в делах субъекта.

Необходимым условием для гадания является наличие таблицы, состоящей из тридцати шести ячеек, расположенных по шесть в ряду. Нумерация ведется по горизонтали: каждой из ячеек приписано определенное значение, как это и указано в нижеприведенной таблице. Подготовив таблицу, вы можете разложить карты по ее ячейкам и определить значение каждой.

Край каждой карты помечаем карандашом, обозначая верх.

Колода тасуется, гадающий снимает ее и при желании дает предварительное толкование. При этом он раскладывает колоду по порядку от первого до тридцать шестого номера, держа ее лицом вверх, не переворачивая карт. Толкование заполняемых ячеек в таблице производится с учетом их характеристики и значения каждой масти карты.

1 Ближний интерес	2 Исполнение желаний	3 Признание	4 Надежды	5 Рискованные действия	6 Мечты и творческая фантазия
7 Неприятности	8 Неблагодарность	9 Коллеги и компаньоны	10 Превратности судьбы	11 Проблемы	12 Имущество и другие ценности
13 Счастье и радость	14 Любовь и привязанность	15 Благополучие	16 Супружеские узы	17 Заботы	18 Гармоничные отношения
19 Нежданно-негаданное счастье	20 Обман и мошенничество	21 Противоборство и соперничество	22 Подарки	23 Дружба и верность	24 Продвижение по службе
25 Сотрудничество	26 Планы и начинания	27 Обстоятельства	28 Несчастье	29 Почет и слава	30 Критика
31 Перспективы на будущее	32 Богатство и изобилие	33 Небрежность и халатность	34 Вознаграждение	35 Авторитет и власть	36 Здоровье

Квадрат из тридцати шести ячеек. Таблица ячеек.

## 1. Ближний интерес

Прогнозируется судьба того, что заботит субъекта в первую очередь, а также его непосредственных планов на ближайшее будущее, при условии, что планы эти имеют практический, четко определенный характер.

Значения мастей таковы:

*Черви:* Знак удачи. Можете смело осуществлять намеченное.

*Трефы:* Перспективы неплохие, но вам потребуется помощь со стороны друзей.

*Бубны:* Ожидайте препятствий на пути осуществления ваших планов, в особенности если речь идет о профессиональных или финансовых проблемах.

*Пики:* Возможна неудача из-за проволочек или доверия к неподходящим людям.

## 2. Исполнение желаний

Здесь имеются в виду перспективы исполнения не только сиюминутных желаний субъекта, но и его более широких устремлений.

*Черви:* Успех, ожидающий вас в исполнении ваших желаний, превзойдет все надежды.

*Трефы:* Укрепление дружеских связей станет основным вашим достижением, перевешивая все остальное.

*Бубны:* Вы не будете удовлетворены в полной мере, поскольку исполнению ваших желаний будет мешать мелкое препирательство.

*Пики:* Вы не испытаете удовлетворения, поскольку ваши желания не исполнятся из-за создаваемых извне препятствий и вследствие нечестных акций против вас.

### 3. Признание

Здесь имеются в виду скорее последствия, чем перспективы. Признание является определяющим фактором и мерилем успеха.

*Черви:* Успех ваш будет полным, признание обеспечено.

*Трефы:* Лишь благодаря вашим друзьям вы получите достойное признание.

*Бубны:* Признание ваших талантов окажется меньшим, чем вы того ожидали. Но ваш — пусть малый — успех проложит дорогу к будущим достижениям.

*Пики:* Признания вам не достигнуть. Вам будут мешать противники, которые обрекут ваше предприятие на провал. Либо начинайте все сызнова, либо попробуйте себя в чем-нибудь ином.

### 4. Надежды

Речь идет о любой надежде; чем реальнее она, тем лучше.

*Черви:* Ваши надежды исполнятся, возможно, даже в большей степени, чем вы предполагаете.

*Трефы:* Претворятся ли в жизнь ваши надежды, будет зависеть от ваших друзей. Если бессильны помочь старые связи, завязывайте новые. Ваши собственные усилия вознаградятся, если вы будете достаточно упорны и настойчивы.

*Бубны:* Чем менее значительны ваши цели, тем меньше надежды на их осуществление. Постарайтесь сосредоточиться на более весомых и серьезных вещах.

*Пики:* Ваши надежды обречены на провал. Упорствовать бесполезно, поскольку в этом случае результаты будут еще ужасней. Лучше оставьте надежду на исполнение ваших желаний.



## 5. Рискованные действия

Рассматриваются действия, связанные с риском или удачей, как, например, ставки на бегах, покупка лотерейного билета, игра на фондовой бирже или участие в азартных играх, где результат практически не зависит от самого человека.

*Черви:* Вам предстоит неожиданная и крупная удача. Имеет смысл идти на обдуманнный риск и довериться своему чутью.

*Трефы:* Удача будет сопутствовать вам, если имеете дело с надежными людьми и готовы последовать разумному совету.

*Бубны:* Вероятны потери, но они могут быть компенсированы неожиданными приобретениями. Если вам должны деньги, лучше их получить сейчас, иначе вам их не видать.

*Пики:* Вам следует избегать всяческого риска и ненадежных мероприятий, сколь бы обоснованной, на первый взгляд, не выглядела их мотивировка. Обязательно позаботьтесь о своевременной уплате страховых взносов, так как вам может понадобиться страховка. Пики могут предвещать все самое неприятное — от ограбления до банкротства.

## 6. Мечты и творческая фантазия

Здесь содержится ответ на вопрос, сбудутся ли ваши самые дерзкие фантазии, удастся ли приобрести то, о чем вы мечтали, но не могли добиться собственными силами. Чем причудливее ваше желание, тем лучше.

*Черви:* Ваши самые дерзновенные мечты могут стать явью скорее, чем вы предполагаете.

*Трефы:* Если вам не удастся получить то, чего вы желаете, попробуйте сделать все наоборот;

пожелайте то, что вы можете получить. Результат вас удивит.

*Бубны:* Кое-кого ожидают крупные перемены к лучшему, но только не вас. Ваши друзья придут к вам на помощь, если вы призовете их; но даже невзирая на их поддержку, вы должны удовлетвориться лишь частичной реализацией своей дерзкой мечты.

*Пики:* Вспомните старую пословицу «Если бы да кабы, да во рту росли грибы». Примерно таковы и ваши шансы, которые сводятся к нулю.

## **7. Неприятности**

Здесь речь идет обо всех печалях и заботах лица, для которого гадают, а также о том, что необходимо предпринять, чтобы отвести их, если взяться за дело немедленно.

*Черви:* Любая неприятность может быть преодолена и обращена вам на пользу в самом скором времени.

*Трефы:* Чем больше у вас надежных друзей, тем скорее вы избежите невзгоды. Действуя от вашего имени, они постараются сгладить противоречия и недопонимание.

*Бубны:* Будьте сердечны с теми, кто поступил с вами несправедливо, и они заглядят свою вину, хотя бы отчасти.

*Пики:* Любая несправедливость по отношению к вам еще более усугубится, если вы будете стараться нейтрализовать ее. Ожидайте худшего и старайтесь отнестись к нему философски.

## **8. Неблагодарность**

Имеющиеся здесь в виду переживания субъекта, по большей части, надуманны, однако они могут принять тяжелый характер. Масти подскажут, как себя вести.

*Черви:* Будьте уверены в себе, и результат не заставит себя ждать: вы будете в полной мере вознаграждены за свои страдания.

*Трефы:* Люди, ранее не воздавшие должное вашим заслугам, принесут вам свою благодарность за труды, если им об этом тактично напомнят ваши общие друзья.

*Бубны:* За неблагодарностью кроются злоба и недоброжелательство. Предпримите необходимые шаги.

*Пики:* Вы проявили излишнюю щедрость по отношению к людям, которые по своей природе отличаются черной неблагодарностью. Игнорируйте их и постарайтесь избегать подобных ошибок в будущем.

## **9. Коллеги и компаньоны**

Здесь речь идет о коллегах по работе, партнерах по бизнесу и о любом человеке, с которым субъект намеревается установить связи, имеющие для него важное значение.

*Черви:* Все складывается самым благоприятным образом — вам обеспечено выгодное сотрудничество.

*Трефы:* Старайтесь осуществлять ваши сделки и сотрудничество на основе дружбы и взаимопонимания, иначе вам грозят убытки.

*Бубны:* Не защищайте ни одну из конфликтующих сторон, иначе вас могут обвинить во всех смертных грехах. Будьте тактичны, и вам за это воздастся сторицей.

*Пики:* Никому не доверяйте, кроме самого себя. Удовольствуйтесь сиюминутной выгодой, не поддавайтесь на обещания. Возможно, вас уже стараются выжить из дела. Уйдите сами, пока вас не заставили это сделать другие.

## 10. Превратности судьбы

Их следует ожидать. Не считайте это дурной приметой, а воспримите как предостережение.

*Черви:* Вас ждет потеря человека или деловых связей, очень для вас выгодных; на них вы во многом полагались — возможно, даже слишком.

*Трефы:* Может статься, вы потеряете доброго друга. Независимо от причины этой утраты, она способна губительно отразиться на ваших нынешних планах.

*Бубны:* Над вами нависла угроза потери денег или иной собственности.

*Пики:* Поставлены на карту ваши жизненно важные интересы. Остерегайтесь нечистых на руку махинаторов и ловкачей. Ваша непредусмотрительность может быть чревата для вас нищетой и раскаянием.

## 11. Проблемы

Проблемы, о которых здесь идет речь,— личного свойства: от незначительных переживаний до глубоких потрясений, они могут распространяться и на деловую сферу.

*Черви:* Споры и разногласия в семье и с дальними родственниками могут принять опасный оборот, если их вовремя не прекратить. Постарайтесь проявить такт и понимание. Приложите усилия, чтобы разрешить конфликты полюбовно и к удовлетворению всех сторон.

*Трефы:* Отсутствие полного взаимопонимания с друзьями может повлечь за собой разрыв ваших отношений.

*Бубны:* Ссоры из-за денег или долговых обязательств.

*Пики:* Злоба и зависть могут стать причиной ваших сильных страданий.

## 12. Имущество и другие ценности

Здесь имеются в виду все доходы, связанные с гарантированной занятостью, а также имущество в виде наличного капитала, ценных бумаг и недвижимости.

*Черви:* Вам следует ожидать непрерывного и до удивления резкого приращения капитала. Возможно, это будет связано с бурными успехами в бизнесе или получением наследства.

*Трефы:* Вы определенно преуспеете благодаря вашим настойчивым усилиям и заботам друзей, по достоинству оценивающих ваши способности, рекомендующих вас нужным людям.

*Бубны:* Ожидайте осложнений и неприятностей, связанных с земельной или иной собственностью. Все эти трудности из разряда преодолимых, но остерегайтесь потратить на их улаживание слишком много времени, иначе вы упустите свой шанс.

*Пики:* Вам грозит потеря земли и предстоит расстаться со многим вашим имуществом, если вы не удвоите усилий в борьбе за них и в преодолении все новых и новых препятствий.

## 13. Счастье и радость

Это состояние души достигается всеми, хотя в какой степени, как часто и в какое время — предсказать довольно сложно из-за множества противоречивых факторов.

*Черви:* Источником вашего счастья и вашей радости станут вдохновение и возможность оценить по достоинству прекрасные стороны жизни.

*Трефы:* Укрепляя ваши взаимоотношения с друзьями и находя удовлетворение в работе, вы будете испытывать постоянное счастье в повседневной жизни.

*Бубны:* Заботы и неурядицы в личной жизни являются основными преградами на пути достижения вами истинного удовлетворения и радости. Преодолейте их — и вы испытаете неподдельное счастье.

*Пики:* Помогая другим, вы поможете и самому себе. Ваша доброжелательность и верность будут вознаграждены сильными мира сего (если только карта не окажется тузом пик, предсказывающим крайнее разочарование).

#### **14. Любовь и привязанность**

Эти чувства принадлежат к разряду самых сильных, они могут оказывать влияние на все сферы гадания. Поскольку здесь раскрывается характер отношений субъекта с близкими ему людьми, естественно, полученный прогноз будет влиять на все аспекты его жизнедеятельности, отраженные в других ячейках таблицы.

*Черви:* Полное удовлетворение и взаимопонимание.

*Трефы:* Те, кого вы любите, будут постоянны в своих чувствах и привязанностях, так что вы можете на них во всем положиться.

*Бубны:* Столкновение ваших интересов и интересов близких вам людей может явиться причиной обид и недоверия. Ваш соперник постарается воспользоваться возникшей между вами атмосферой недопонимания и увлечь предмет вашей любви за собой.

*Пики:* Любовь изменчива и подвержена капризам. Терпение и настойчивость помогут преодолеть их, но положительный результат довольно сомнителен. Наилучший выход из положения — обзавестись новым предметом любви.

## 15. Благополучие

Под благополучием здесь понимаются профессиональные успехи и семейное благоденствие.

*Черви:* Открываются широкие перспективы для преуспевания и благополучия; вы получите столько, сколько заслуживаете. Замахиваясь на большее — вы можете легко осилить все.

*Трефы:* Если вам кажется, что вы слишком усердно трудитесь ради достижения успеха, не расслабляйтесь — иначе проиграете. Прислушайтесь к доброму совету друзей, примите от них помощь, продолжайте прилежно трудиться и удовольствуйтесь тем уровнем благосостояния, который достигнете.

*Бубны:* Ваше благополучие находится под угрозой; вам завидуют и будут строить козни, но вы не должны дать себя обойти. Будьте начеку.

*Пики:* Открытая враждебность и вмешательство в ваши планы могут замедлить их осуществление. Вам необходимо противодействовать злу, иначе оно будет препятствовать вашему благополучию.

## 16. Супружеские узы

В данном случае все зависит от возраста и семейного положения субъекта. Прогнозы, касающиеся подростков, будут относиться к будущему, возможно, отдаленному. Молодые супружеские пары узнают о своем настоящем, а люди в возрасте смогут бросить ретроспективный взгляд на свою жизнь.

*Черви:* Счастливый брак. Имеются взаимные интересы, удовлетворение которых приводит к более глубокому взаимопониманию. Брак нередко носит романтический характер, если выпадает червовый туз.

*Трефы:* Зачастую спланированный задолго и не без помощи друзей брак. Супруги оказывают

взаимопомощь, но в целом опираются на собственные силы, будучи людьми практического склада, что важнее романтики.

*Бубны:* Ревность и ссоры могут разрушить этот брак. Супруги не должны вступать в мелкие препирательства. Если обе стороны помирятся, они только выиграют. Иначе придется пенять на себя.

*Пики:* Чужие люди могут предотвратить этот брак или попытаются разрушить его в самом начале. Обратите внимание на достоинство карт: семерка, восьмерка и девятка указывают на развод или расставание.

## 17. Заботы

Как бы это ни было тривиально, но заботы способны накапливаться и представлять для человека большую проблему, чем несчастье.

*Черви:* Любимые, родственники и друзья создадут вам немало забот. Но скоро все пройдет, и вы сможете вздохнуть спокойно.

*Трефы:* Возникнут серьезные проблемы. Конфликт с другом или друзьями чреват тяжелыми последствиями. Вы должны загладить его и вернуть былое взаимопонимание. Оно вполне может восстановиться естественным путем, вам же остается предоставить событиям развиваться своим чередом.

*Бубны:* Вспышки гнева, рецидивы чрезмерной спешки и недоверия могут стать причиной ссор и разногласий. Остерегайтесь их, и вам гарантировано счастливое будущее.

*Пики:* Вы стали жертвой козней недоброжелателей или явных врагов. Борьба с ними бессмысленна. Дайте буре улететь.



## 18. Гармоничные отношения

Все карты, попавшие в эту ячейку, могут оказаться полезными, если им дать практическое толкование. Однако особое внимание необходимо обратить на предостережения. Опыт учит нас осторожности!

*Черви:* Близкая дружба будет взаимовыгодной и обеспечит взаимопонимание. Не пренебрегайте такими взаимоотношениями, иначе придется пожалеть.

*Трефы:* Постоянно, ненавязчиво укрепляйте дружеские связи, и они принесут вам пользу. Всегда помните о своих друзьях, и они ответят вам взаимностью.

*Бубны:* Избегайте ревности и ссор в отношениях со своими друзьями, иначе вам суждено их потерять. Ладьте с ними даже тогда, когда с ними не согласны, и вы сохраните их расположение.

*Пики:* Ваши дружеские связи тривиальны и недолговечны. Извлеките из них максимум удовольствия, но завязывайте и новые связи. Действуйте инициативно, но не сжигайте мостов за собой — старые знакомства впоследствии могут пригодиться.

## 19. Нежданно-негаданное счастье

В старые добрые времена такое толкование распространялось лишь на получение наследства, рассматриваемого в качестве синонима неожиданного счастья. Но теперь, когда налоги на наследство резко увеличились, появились и другие разновидности счастья, «свалившегося с небес».

*Черви:* Вскоре вы получите подарок или вам выпадет редкая счастливая возможность. Чем

больше вы ждали этого, тем лучше — все достанется вам, превзойдя самые смелые мечты.

*Трефы:* Один из ваших друзей напомнит вам о себе каким-то подарком, который превзойдет еще один, но от другого человека.

*Бубны:* Ваши законные права будут подвергнуты сомнению и оспорены. Чем сильнее ваши позиции, тем дороже вам достанется победа. Лучше довольствоваться достигнутым.

*Пики:* Некто обманом пытается завладеть вашей собственностью, о которой вы не имеете представления или запамятовали. Вы можете предотвратить это, вовремя проверив состояние ваших дел и проявив предусмотрительность. Иначе вам так и не узнать правды.

## **20. Обман и мошенничество**

Здесь мы имеем дело со случаями откровенного обмана и мошенничества, с которым доводится встречаться каждому. Мать подскажет, чего вам ожидать, а сами карты — валет, дама, король — обозначат теперь опасности (чем выше достоинство карты — тем больше опасность) и помогут установить личность человека, причастного к мошенничеству.

*Черви:* Любая махинация, направленная против вас, отразится на ее инициаторах. Будьте спокойны и предоставьте им познать всю тяжесть последствий.

*Трефы:* Если у вас закралось подозрение, что ведется двойная игра, ищите совета и помощи у своих друзей. Они окажут вам содействие и найдут управу на мошенников.

*Бубны:* Любой обман или заговор, направленные против вас, обречены на провал. Оставайтесь тверды и спокойны, поскольку ваши потери не

будут значительны. Дурную службу может сослужить беспокойство — избегайте его.

*Пики:* Дурной знак. Ваша репутация и ваши шансы пострадают от нечестной игры и обмана. Вам остается лишь с улыбкой воспринять этот удар судьбы.

## **21. Противоборство и соперничество**

Ситуация, подразумеваемая в этом случае, предполагает открытое противоборство: от спортивного соперничества до серьезного конфликта, который может произойти на любом этапе жизни.

*Черви:* Полная победа над всеми вашими противниками, большими и малыми, честными людьми и мошенниками. Здесь охватываются все жизненно важные сферы — и любовь, и бизнес, и слава.

*Трефы:* Соперничество может быть острым и не всегда честным. Полагайтесь на друзей, иначе ваши враги объединят свои усилия против вас. С помощью друзей вы наверняка одержите победу.

*Бубны:* Все складывается в пользу ваших соперников, однако разногласия между ними пойдут вам на пользу. Вы добьетесь либо потрясающего успеха, либо большего, чем ожидали.

*Пики:* Лучше смотреть в лицо фактам: вас перехитрили и обошли. Чем более грязные приемы будут применять противники, тем печальнее все закончится для вас.

## **22. Подарки**

Ценность подарков и знаков внимания во многом зависит от того значения, которое придают им люди. Вместе с тем, подарки — нечто же-

лаемое, так что подойдем к этому с практической точки зрения. Вот что говорят карты:

*Черви:* Вы получите ценные подарки или удостоитесь высоких почестей, которых вы совсем не ждали или которые далеко выходят за пределы того, на что вы рассчитывали.

*Трефы:* Вы можете получить от ваших друзей или родственников подарки практического свойства.

*Бубны:* Бесплезные или нежелательные дары могут поставить вас в ненужную зависимость. Лучше всего возвратить их.

*Пики:* Вам могут предлагать подарки в расчете на вашу откровенность и доверие. Остерегайтесь таких «подарков», чреватых осложнениями. Вероятно, вас попытаются втянуть в темные дела и свалить вину на вас.

### **23. Дружба и верность**

Здесь глубоко затрагивается личная жизнь субъекта; желательно соединить эти толкования с теми, в которых рассматриваются его личные качества. В данном случае карты говорят о возможности положиться на тех, кому вы верите.

*Черви:* Вам обеспечена постоянная дружба и глубокая привязанность.

*Трефы:* У вас есть надежные друзья, на которых вы можете полностью положиться.

*Бубны:* Разногласия между вашими друзьями будут вредить вам. Снимите напряжение, поговорив с каждым из них в юмористическом тоне.

*Пики:* У вас не те друзья и не тех вы любите. Полагайтесь лишь на тех, кто прошел испытание на верность.

## 24. Продвижение по службе

Речь идет о возможности повышения вашего статуса, занятия высокой должности, благодаря которой вы способны стать знаменитостью.

*Черви:* Неожиданное повышение по службе связано с раскрывающимися перед вами блестящими перспективами, сулящими почести и славу. Перемены пойдут вам на пользу, если ваше окружение останется прежним.

*Трефы:* Ваше продвижение по службе зависит от ваших друзей, так что не следует забывать их. Каких высот вам удастся достигнуть, определит ваше трудолюбие.

*Бубны:* Вам требуется целеустремленность и решительность, чтобы преодолеть конкуренцию и критическое отношение к вашей персоне. Следует поторопиться, тогда возрастут ваши шансы пробиться к славе. Задержки и отсрочки лишат вас этого.

*Пики:* Злонамеренные соперники будут мешать вам на пути к цели нечестными приемами. Исполняйте непосредственные обязанности старательно и аккуратно в ожидании новых, даже более привлекательных перспектив, а с надеждами на славу и почести временно расстаньтесь.

## 25. Сотрудничество

Очень важный пункт, показывающий, насколько вы можете полагаться в тяжелую минуту на помощь со стороны. Согласуйте его с другими предсказаниями.

*Черви:* Стоит вам лишь попросить о помощи, как вы ее непременно получите, в том числе из неожиданного для вас места, причем в масштабах, превышающих потребности.

*Трефы:* Если ваши друзья искренне преданы вам, то можете рассчитывать на их поддержку,

но не предъявляйте к ним завышенных требований, иначе в следующий раз они призадумаются, прийти ли вам на помощь.

*Бубны:* Не рассчитывайте ни на чью помощь, когда вам придется столкнуться с трудностями. Расплатитесь с долгами и уповайте на будущие возможности.

*Пики:* Помощь, в которой вы нуждаетесь и которой заслуживаете, достанется не вам, а бесцеремонным и злонамеренным соперникам. Вам необходимо поискать помощи на стороне или попытаться обойтись собственными силами.

## 26. Планы и начинания

Здесь речь идет о долгосрочных программах, а не о краткосрочных, хотя выполнение последних во многом определяет перспективы на будущее. Что предполагает, в свою очередь, координацию разных предсказаний.

*Черви:* Любое начинание при хорошо продуманном плане его осуществления обязательно закончится для вас успешно. Поэтому лучше планировать что-нибудь максимально грандиозное и значимое.

*Трефы:* Если ваши друзья поддержат ваше предприятие материально, то вы можете рассчитывать на финансовый успех. Осуществлять же ваш проект в одиночку было бы неблагоприятно.

*Бубны:* Откажитесь от сотрудничества и поищите себя в других областях предпринимательской деятельности. Позаботьтесь, чтобы никто не остался на вас в обиде, это чревато неприятными последствиями.

*Пики:* Любое из ваших начинаний может столкнуться с непредвиденными трудностями. Предоставьте рисковать другим, заранее устранившись и застраховав себя от тяжелых последствий.

## 27. Обстоятельства

Каждый поневоле задумывается о благоприятной или неблагоприятной природе перемен, будь то в занятиях или в своем окружении.

*Черви:* Если обстоятельства складываются идеально, любые перемены будут к лучшему. Возможно, самым удачным окажется ваш собственный выбор, где вы руководствуетесь природными наклонностями.

*Трефы:* В случае, если перемены к лучшему обещает ваш друг, прислушайтесь к его советам, а если человек малознакомый, то принимайте его предложения только после консультации с надежными и проверенными людьми.

*Бубны:* Старайтесь избегать всевозможных перемен, чтобы не разрываться на части из-за противоречий или не стать объектом раздоров. Предприятие все равно окажется неудачным.

*Пики:* Нечистые на руку люди стараются вырвать вас из вашего окружения, чтобы занять ваше место. Держитесь и не сдавайтесь.

## 28. Несчастье

Под это понятие может подходить и рок, и некий несчастный случай, заканчивающийся смертельным исходом, последствия которого для гадающего в зависимости от карты могут быть различными.

*Черви:* Чья-то смерть позволит субъекту получить или узнать нечто неожиданное.

*Трефы:* Предсказывают смерть близкого друга или знакомого. Изучение других ячеек покажет, как это отразится на самом гадающем.

*Бубны:* Каковы бы ни были ваши нынешние планы, им предстоит измениться в связи с чьей-то смертью.

*Пики:* Чья-то смерть разрешит для вас сложную проблему.

## **29. Почет и слава**

Чем старше по возрасту субъект гадания, тем более важное значение приобретает данная карта, поскольку она подразумевает награды, которые человек обычно получает на закате своей трудовой деятельности. Однако порой здесь речь идет и о почестях, которых гадающий уже удостоился.

*Черви:* Ваш труд будет вознагражден в значительно большей степени, чем вы ожидаете.

*Трефы:* Верные друзья окажут вам поддержку, которую вы полностью заслужили.

*Бубны:* Вы будете поражены неожиданным признанием ваших заслуг и талантов, однако не удивляйтесь, если кто-то попытается преуменьшить значение полученных вами наград.

*Пики:* Вашим ожиданиям в отношении наград не суждено осуществиться.

## **30. Критика**

Мягко говоря, плохая карта, поэтому вам следует заранее подготовиться к худшему.

*Черви:* Вам предстоит стать объектом суровой критики из-за ошибки; с вами, возможно, обойдутся несправедливо, но вы должны собрать волю в кулак и ждать, когда буря уляжется. К счастью, произойдет это скоро.

*Трефы:* Ну прямо-таки бритва с двумя лезвиями — порежет сразу в двух местах. Если выпадет «благородная» карта (туз, король, дама, валет, десятка), то критике подвергнется ваш друг, однако и вы — наравне с ним — будете переживать за него; если выпадет меньшая по достоинству



карта (девятка, восьмерка, семерка, двойка), то неприятную ситуацию придется пережить вам самим, когда все друзья отвернутся от вас.

*Бубны:* Злоба, зависть и преступный умысел ввергнут вас в водоворот нежелательных событий. Старайтесь держаться в стороне, контролировать свои действия и все обойдется.

*Пики:* Правы вы в данном случае или нет, вас все равно ожидают тяжелые времена.

### **31. Перспективы на будущее**

Предстоят лучшие времена, будем надеяться. Удача — как один из результатов любого действия — вступает в игру каждый раз, когда речь заходит о будущем, да и сама жизнь, в конечном счете, не что иное, как удачно выпавшая в игре карта.

*Черви:* У вас впереди удачная полоса в жизни. Старайтесь использовать свой шанс.

*Трефы:* Друзья, старые или новые, предоставят вам благоприятные возможности.

*Бубны:* Направленная на вас людская зависть обернется вам на пользу.

*Пики:* Вам предстоит подвергнуться настоящей опасности — она может коснуться вашего физического здоровья, психики и затронуть ваше репутацию. Но даже если положение будет очень тяжелым, друзья придут вам на помощь и вы воспрянете, обретете уверенность. Пострадают лишь ваши нервы.

### **32. Богатство и изобилие**

Здесь имеется в виду наличие денег, богатства и платежеспособности.

*Черви:* Благодаря успехам в бизнесе, на работе и в биржевых сделках вас ожидают большие де-

нежные поступления, значительно превышающие ваши надежды.

*Трефы:* Упорный труд, удачные сделки, заключенные по совету друзей, ваш яркий ум — все это принесет еще больший достаток.

*Бубны:* Вы проведете удачную финансовую операцию, но деньги достанутся другим, если вы не проявите должной осторожности. Вполне возможно, вы ее не проявите, невзирая на предостережения.

*Пики:* Ни на что не рассчитывайте. Вся прибыль, которая должна достаться вам, будет перехвачена другими. Продолжайте упорно трудиться и стремитесь сохранить то, что заработаете.

### **33. Небрежность и халатность**

Рассматриваемые негативные качества имеют, тем не менее, большое значение. Пренебрегая людьми и возможностями, субъект гадания может оказаться в проигрыше в долгосрочной перспективе.

*Черви:* Проявляя равнодушие к людям, вы тем самым ограничиваете свой кругозор, делаете жизнь пресной и скучной. Необходимо избавиться от этой пагубной привычки.

*Трефы:* Ваша забывчивость по отношению к друзьям является причиной их равнодушия к вам. Вам следует возобновить старые связи.

*Бубны:* Ваша рассеянность и небрежное отношение к своим обязанностям и жизненно важным интересам позволяют недоброжелателям усилить свои позиции и ослабить ваши. Однако своевременное принятие мер может изменить ситуацию, а попутно разрешить ряд других проблем.

*Пики:* Вам следует позаботиться о своем благосостоянии, иначе вы его лишитесь. Какими бы ни были ваши потери на следующий день,

вы можете потерять и больше. Поэтому вам надо прекратить быть небрежным, так как вы можете остаться ни с чем, и без друзей впридачу.

### **34. Вознаграждение**

Здесь понятие «вознаграждение» рассматривается в широком смысле слова: подразумеваются как скромные почести, так и высокие награды. В любом случае, то, что вам предстоит получить, зависит от карт.

*Черви:* Вам будет необыкновенно везти, вознаграждения щедро посыплются на вас со всех сторон. Чем более влиятельными и значительными являются люди, с которыми вы связаны, тем больше будут вознаграждены ваши усилия.

*Трефы:* Друзья не забудут вас ни в духовном, ни в практическом плане. От вас же зависит поддержка и укрепление дружбы с ними.

*Бубны:* Любой щедрый подарок, на который претендуете вы, будет оспариваться другими, поэтому не слишком огорчайтесь, если не получите все целиком, на что претендуете. Вам могут предложить в долг деньги или предоставить замечательную возможность заработать, вместо того чтобы вознаградить за уже сделанное; возьмите то, что предлагают.

*Пики:* Ничего не ждите от судьбы, даже жалкой подачи.

### **35. Авторитет и власть**

Насколько далеко может завести вас честолюбие, вы уже знаете по другим предсказаниям. Здесь же карты укажут вам, сколь прочные и незыблемые позиции вам суждено занять.

*Черви:* Вы будете обладать тем, к чему стремились,— авторитетом и властью.

*Трефы:* Авторитетом и властью вы обязаны вашим друзьям.

*Бубны:* Пути к вашим целям будут заблокированы недоброжелателями, ревниво следящими за вашими успехами. Если вы сохраните в секрете ваши истинные намерения и будете стараться их осуществить, то вам, быть может, удастся застать противников врасплох. Но не удивляйтесь, если ваши надежды не исполнятся в полной мере.

*Пики:* Ваши амбиции переходят все границы. Хорошая карта действительно поможет вам обрести авторитет и власть, но только в умеренной степени.

### **36. Здоровье**

«Можно ли в предсказании вычислить несчастный случай или болезнь?» — этот вопрос интересуется любого субъекта гадания. Конечно, для точного прогноза потребовалось бы слишком много данных, тем не менее карты могут дать самые общие указания на этот счет.

*Черви:* Любое недомогание, посетившее вас, будет коротким и незначительным.

*Трефы:* Вы можете заболеть.

*Бубны:* Грозит рецидив известной вам болезни.

*Пики:* Подорванное здоровье может помешать вашей деловой активности и общению с людьми.

После толкования смысла ячеек, опирающегося на значение мастей, делается детальный разбор значения карт, окружающих сигнификатор, который представляет субъекта гадания. В общем толковании сигнификатор интерпретируется по масти, как и любая другая карта.

Каждый раз, когда сигнификатор оказывается во внешнем ряду или колонке Квадрата из тридцати шести ячеек, возникает вопрос: на каких

29 30								5 6
35 36	31	32	33	34	35	36		31 32
6	1	2	3	*	5	6		1
12	7	8	9	10	11	12		7
18	13	14	15	16	17	18		13
24	19	20	21	22	23	24		19
30	25	26	27	28	29	30		25
36	*	32	33	34	35	36		31
5 6	1	2	3	4	5	6		1 2
11 12								7 8

**Квадрат из тридцати шести ячеек. Как приспособить сигнификатор, если он находится во внешнем ряду.**

же картах основывать толкование? Ведь толкование зависит от расположения карт в квадрате из девяти ячеек, и сигнификатор обязательно должен находиться в его центре. В данном случае это сделать невозможно, поэтому необходимо произвести некоторые перестроения.

Предположим, что Квадрат из тридцати шести ячеек — как единое целое — находится в центре девяти точно таких же квадратов, где ячейки пронумерованы в аналогичном порядке. Нам потребуются лишь те из них, которые непосредственно граничат с сигнификатором, как это показано на прилагаемом рисунке.

Рассмотрим два примера. В одном сигнификатор располагается в ячейке № 4, вследствие

чего квадрат из десяти карт будет состоять из следующих ячеек: №№ 33, 34, 35, 3, 4, 5, 9, 10, 11. В другом примере сигнификатор находится в ячейке № 31, следовательно, квадрат из девяти карт будет включать в себя ячейки: №№ 30, 25, 26, 36, 31, 32, 6, 1, 2.

При толковании значений карт, окружающих «бланку», используются значения карт, приведенные в «Гадании по системе Ленорман-II».

Гадание по системе Ленорман было весьма популярно в России прошлого века. Взяв его за основу, русские прорицатели «разработали» свои методы предсказания судьбы. Насколько они оригинальны, читатель может судить, прочитав о них в этой книге.

## ЦЫГАНКА

Из колоды карт наугад берут три карты и кладут их в ряд. Карты первого ряда обозначают прошлое (I). Затем берут таким же способом еще три карты и кладут их под первый ряд — они обозначают настоящее (II). Так же образуют третий ряд, обозначающий будущее (III).

Десятую и последнюю — «фортунку» (к) выбирает не гадалка, а тот, кому гадают. Комбинация и объяснение карт трех групп несложны:

Прошлое (I) — *а б в*

Настоящее (II) — *г д е*

Будущее (III) — *ж з и*

«Фортунка» — *к*

По получившимся рядам объясняют, что показали карты. Особое значение придается мастям, так как существенную роль играет их преобладание.

*Пики* — означают тяжелую болезнь; известие о смерти; большое горе; крупные неприятности.

*Трефы* — то же (кроме смерти), но в меньшей степени.

*Бубны* — радость не без волнений; удача не без промахов, убытков и неприятностей.

*Черви* — полная удача и благополучие.

Необходимо помнить, что если из трех карт какого-либо ряда все три или, по крайней мере, две — одинаковой масти, то по ним определяется общий характер прошлого, настоящего и будущего, а также степень преобладания того или иного момента в жизни.

В вышеприведенной схеме раскладки карт «а» обозначает наиболее отдаленное прошлое, «и» — наиболее отдаленное будущее. Особое внимание следует обращать на сочетание мастей «аб», «ав», «зи», «ие» и т. д.

«Фортунка» (к) в данном случае называется «ключом» и замыкает средний продольный ряд — «бдзк».

Масти в продольных рядах относятся не непосредственно к гадающему, а к наиболее близким ему лицам:

«агж» — родственники;

«веи» — друзья, начальство;

«бдзк» — любимые.

Продольные масти имеют значение только для настоящего — кроме «ключа», имеющего значение для ближайшего будущего.

В гадании необходимо различать значение карт по мастям:

*Пики* — плохие наклонности (злость, желчность, коварство и т. д.), плохие известия, печальный исход и т. д.

*Трефы* — ложь, обман, промах, ошибка, разорение, бедность, недоброжелательность и т. д.

*Бубны* — кокетство, богатство, надменность, гордость, недоступность, выигрыш и т. д.

*Черви* — радость, сердечность, привязанность, горячая любовь, искренность, честность, прямота и т. д.

Понятно, что пики — плохой знак; трефы — не очень хороший, бубны указывают на богатство, а также на некоторые негативные черты характера; черви — знак доброты, довольства, удачи и счастья.

Туз пик концом вниз — тяжелая болезнь, смерть, концом вверх — крупная неприятность, связанная с работой; туз бубен — денежное дело или деловое письмо, благоприятное известие о деньгах; туз червей — приятная новость.

В гадании «Цыганка» очень важна стоимость каждой карты. Их различают по начертанию:

*Туз* обозначает высшую степень какого-либо события (например, чрезвычайную радость, большое горе и т. д.) или неожиданность.

*Король и дама* — какое-либо более или менее близкое лицо.

*Валет* — посторонний.

10 — большие ожидания, грандиозные планы.

9 — расходы или получение денег.

8 — суета, хлопоты.

7 — разговоры, выговор или похвала, рекомендация, сплетня.

6 — дорога.

Не менее важно различать здесь карты по значению:

Король, дама или валет пик — уважаемые, авторитетные люди, высокопоставленные лица.

*Те же фигуры других мастей:*

треф — люди средних лет, небогатые;



бубен — люди богатые, по возрасту молодые;

червей — люди близкие, по возрасту — смотря по следующей карте.

*Десятка:*

пик — болезнь;

треф — крупная перемена;

бубен — большие деньги;

червей — большая радость.

*Девятка:*

пик — препятствие;

треф — промах;

бубен — выигрыш;

червей — удача.

*Восьмерка:*

пик — удар;

треф — слезы;

бубен — удачное приобретение;

червей — удовольствие, приятное общество.

*Семерка:*

пик — ненависть, злоба, обида, ссора, иск, неприятное известие, сплетня;

треф — предложение;

бубен — приятный сюрприз, награда или получение денег;

червей — неожиданное проявление внимания со стороны кого-либо.

*Шестерка:*

пик — тяжелый путь или унижение;

треф — вечерний или неприятный путь или недовольство;

бубен — хлопотное, но выгодное поручение или ранний путь;

червей — веселый, приятный путь, любовное свидание или повышение.

В этом гаданьи придается значение и тому, как выпала карта.

В прямом положении	В обратном положении
--------------------	----------------------

*Туз пик*

Казенный дом или место службы	Известие о смерти или удар
-------------------------------	----------------------------

*Туз треф*

Крупный обман, подлог или воровство	Ложный слух или испуг, отказ
-------------------------------------	------------------------------

*Туз бубен*

Огромные деньги или неожиданное получение наследства	Свадьба
------------------------------------------------------	---------

*Туз червей*

Большая радость	Неожиданное счастье
-----------------	---------------------

*Девятка пик*

Крупная неприятность, проигрыш или драка	Снятие с должности, следствие или суд
------------------------------------------	---------------------------------------

*Девятка треф*

Небольшие деньги, перемены в жизни	Неприятная встреча или тяжелое объяснение
------------------------------------	-------------------------------------------

*Девятка червей*

Любовное объяснение или свидание	Приезд любимого человека или родственника
----------------------------------	-------------------------------------------

*Семерка пик*

Ссора	Болезнь, заботы или безденежье
-------	--------------------------------

В прямом положении

В обратном положении

*Семерка треф*

Крупный выигрыш или примирение | Оскорбление или выговор

*Семерка червей*

веселая компания | обручение

При раскладе «Цыганки» нужно обратить внимание на толкование карт по их сочетанию.

Комбинаций карт может быть очень и очень много, подробный их перечень невозможен. При раскладывании этого пасьянса рекомендуется руководствоваться следующим.

Читать карты начинают с верхнего горизонтального ряда, обозначающего прошлое — слева направо. Затем переходят ко второму ряду, обозначающему настоящее, и после этого — к третьему (будущее). После этого определяют значение ключа (*κ*) — «фортуны».

Вот несколько примеров толкования сочетания карт. Предположим, в верхнем ряду (I — прошлое) лежат слева направо: дама пик, король треф и десятка бубен. Прочсть эту комбинацию можно следующим образом: «Ваше прошлое незавидно — из-за крупных дел у вас были неприятности с пожилыми людьми — мужчиной и женщиной. Но произошли перемены к лучшему, и ваши неприятности ушли в прошлое. В конечном итоге вы остались при довольно крупных деньгах».

Второй ряд (II — настоящее) — валет бубен, семерка треф (средним знаком концом вниз) и девятка червей (средним знаком концом вверх):

«Настоящее выглядит для вас довольно радужно. Однако оно омрачено ссорой с посторонним — еще не старым и по характеру веселым, добрым человеком. Сгладить эту ситуацию поможет близкий вам человек, и все для вас закончится благополучно».

Третий ряд (III — будущее) — туз треф (средним знаком концом вниз), шестерка пик, семерка бубен: «Вам предстоит нелегкий путь. Вы испытаете унижение из-за нанесенного вам оскорбления. Но, собравшись с духом, вы справитесь с трудностями. При этом выяснится, что вы представляли дело гораздо более трагично, чем оказалось в действительности, напрасно тревожа себя и близких вам людей. Вы получите моральную поддержку либо денежную помощь. Все закончится для вас благополучно».

«Фортунка» (ключ) — туз червей: «Ничего вам не скажу: боюсь “сглазить” — настолько все благоприятно для вас складывается».

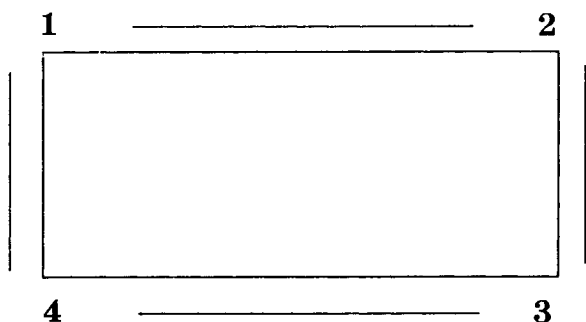
После прочтения карт в указанной последовательности переходят к их толкованию по продольным мастям:

- а) левая колонка — «агж» (родственники);
  - б) правая колонка — «веи» (друзья или начальство);
  - в) средняя колонка — «бдзк» (сердечные дела).
- «Цыганка» раскладывается только один раз.

## ЗЕРКАЛО БУДУЩЕГО

Для гадания нужна колода из 36 карт.

Раскладку осуществляют в 4 ряда по 8 карт, оставшиеся 4 карты кладут по углам.



Внешние 4 карты называются «замычками» и рассматриваются в последнюю очередь в указанной последовательности — 1, 2, 3, 4 — слева направо, сначала верхний ряд, потом нижний.

Толкование пасьянса такое же, что и в «Цыганке», т. е. по преобладанию мастей, расположению, значению и сочетанию. Разница лишь в следующем:

1. «Замычка» имеет отношение только к людям посторонним и толкование их идет по «рамке», т. е. по четырем внешним рядам четырехугольника. Например, от № 1 через верхний ряд к № 2, от № 2 через правую сторону рамки к № 4, от № 4 к № 3, от № 3 обратно к № 1:

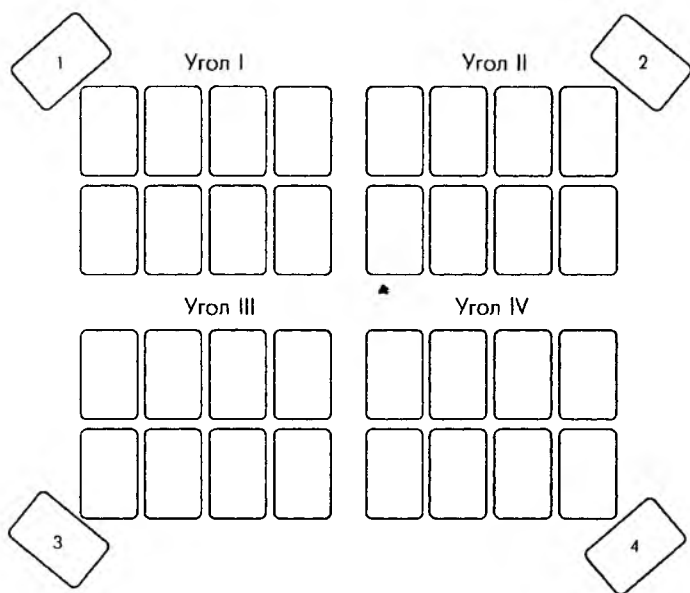
2. План (4 ряда по 8 карт + «замычки») делится на две половины и на 4 четверти:

а) правая и левая половины (по 16 карт): левая — давно минувшее, правая — недавно прошедшее;

б) верхняя и нижняя половины (по 16 карт): верхняя — настоящее, нижняя — ближайшее будущее;

в) четыре угла (каждый угол — «замычка» и ближайшие к ней 8 карт).

В итоге должна получиться следующая раскладка:



1, 2, 3, 4 — «замычки», обозначают постоянное влияние.

Угол I («замычка» и 8 карт) обозначает, что произойдет вне дома, у знакомых; угол II — что произойдет вне дома, у родственников или любимого человека; угол III — что случится у врагов; угол IV — что произойдет в вашем собственном доме.

3. Расположение четырех тузов в какой-нибудь из половин плана обозначает исполнение сокровеннейшего из ваших желаний; нахождение их в одном из углов, т. е. в какой-либо четверти пасьянса, обозначает счастье для того дома, к которому относится угол.

«Зеркало будущего» раскладывается один раз.

## КИЕВСКАЯ ВОРОЖЕЯ

Первый раз описание этого весьма популярного гадания было приведено в книге «Киевская ворожея, или Зерцало волшебных открытий», изданной в Москве в 1878 году. Для гадания используют малую колоду — 32 карты.

### Раскладки

**Первая.** Перетасовав карты и сняв их левой рукой, открывают сразу по три карты, каждый раз откладывая из них старшую или старшие (одинакового достоинства). Если все три карты окажутся одинаковой масти, то откладывают все три. Так поступают до тех пор, пока не будет отложено тринадцать карт.

Если, перебрав всю колоду, сложили меньшее количество карт, то, перетасовав колоду, отбор карт продолжают. Отложенные 13 карт раскладывают на столе в виде веера.

Если тот, кто загадывает, белокур, то обозначать их будут король или дама червонной или бубновой масти, если загадывающий (загадывающая) темнорус — то король или дама треф.

Если же этих карт в раскладке нет, то принимают вместо них самую младшую карту красной или черной масти.

С выбранной для загадывающего карты начинают считать слева направо: один, два, три, четыре, пять; пятую карту вынимают из веера и откладывают. Затем продолжают считать: один, два, три, четыре, пять, и снова пятую карту вынимают и кладут возле первой. Так продолжают вынимать каждый раз пятую карту и класть в ряд уже вынутых карт до тех пор, пока пятой

не окажется карта, представляющая загадывающее лицо.

Объясняют каждую отложенную карту по значениям карт в отдельности.

Затем собирают из них наудачу все тринадцать карт, перетасовывают и отбирают из них наудачу 6 карт, которые кладут на стол картинками вниз. После этого собирают в колоду все оставшиеся карты, перетасовывают и на каждую из этих 6 карт раскладывают по одной, пока не выйдет вся колода.

Таким образом получается 6 кучек по 6 карт в каждой.

Открывают верхние карты и снимают попарно (без учета мастей) — десятку с десяткой, восьмерку с восьмеркой и т. д.; фигуры же — король, дама и валет — снимаются, даже если они одни.

Полный успех дела будет тогда, когда выйдут все карты, и на некоторое время будет препятствие, если карты выйдут не все.

**Вторая.** Перетасовав карты и сняв левой рукой, раскладывают их на три кучки.

Берут первую кучку и, откладывая каждую третью карту, образуют первый ряд из 4 карт. Из второй кучки получают 4 карты второго ряда, из третьей — третьего.

Первый ряд будет содержать карты, значения которых относятся к тому, что случится с загадывающим.

Карты второго ряда относятся к тому, что случится с посторонним задуманным лицом.

Третий ряд представляет обстоятельства неожиданные, о которых не думали.

**Третья.** Перетасовав и сняв карты, раскладывают их на 5 кучек по 7 карт, последнюю карту



откладывают в сторону — это карта неожиданного.

Предлагают загадывающему выбрать любую кучку или выбирают сами, остальные карты отбрасывают.

Семь карт выбранной кучки раскладывают по порядку и объясняют значение их потом — карты неожиданного.

**Четвертая.** Перетасовав и сняв карты, перебирают их по одной, откладывая каждую седьмую карту. Когда кончится колода, счет продолжают дальше, пока не отложат 12 (седьмых) карт.

Эти 12 карт раскладывают в ряд картинкой вверх и выбирают для загадывающего карту, которая представляла бы его. Например, если загадывающее лицо блондин или блондинка, то короля или даму красной масти — если брюнет или брюнетка, то короля или даму треф, если же этих карт не окажется, то наименьшую карту соответствующей масти.

Затем, начиная со следующей от выбранной для загадывающего карты, считают: один, два, три, четыре, пять, шесть, семь — с этой седьмой карты и начинают объяснение. Дальше продолжают счет и объяснение каждой седьмой карты до тех пор, пока не объяснят значения всех 12 карт. Объясненную карту перевертывают. При счете карт считают и перевернутые карты. Последней будет карта, представляющая загадывающего.

После этого собирают эти 12 карт, перетасовывают и раскладывают их на четыре кучки по три карты:

- Первая кучка — для вас (для загадывающего);
- вторая — для дома;
- третья — что будет;
- четвертая — чего не ожидаю.

Затем объясняют значения карт.

Если в четвертой кучке будут карты, противоречащие третьей, то они относятся к первой и второй кучкам и там могут изменять значение карт. Но третья кучка остается несомненной и неизменяющейся.

Первое объяснение значения карт высказывается неопределенно, чего должна ожидать загадывающая особа. Второе объяснение уже указывает, к чему именно относятся карты: к ней самой, к ее дому, к ее делам или к неожиданностям.

Карты, по-видимому, могут противоречить, если вы не сумеете разгадать их смысл или возьмете неверное значение карты. Например, гадая старику, вы дадите валету значение жениха, вместо приятного молодого человека, желающего лишь услужить, понравиться.

**Пятая (полная).** Выбрав из колоды короля или даму, представляющих загадывающее лицо, перетасовав ее и сняв левой рукой, вынимают из середины колоды наудачу карту и кладут ее на карту загадывающей особы — это называется «карта на сердце».

Затем, начиная сверху колоды, раскладывают карты и вокруг положенных уже прежде карт: 2 карты сверху, 2 карты снизу, 2 карты справа, 2 карты слева, 2 карты в правом верхнем углу, 2 карты в левом нижнем углу, 2 карты в левом верхнем углу и 2 карты в правом нижнем углу. Далее, откладывая из колоды 3 карты в сторону, а четвертую на раскладку до конца колоды, получают еще 4 карты.

Затем объясняют значения карт, руководствуясь при этом следующим:

— карты, находящиеся позади фигуры короля или дамы и в нижнем углу этой стороны, означают прошедшее;

— карты, находящиеся в той стороне, куда смотрит фигура и в верхнем углу этой стороны, означают недалекое будущее;

— карты, находящиеся внизу и в другом нижнем углу, означают настоящее;

— карты, находящиеся над головой и в правом верхнем углу, означают более отдаленное будущее;

— четыре карты в руке и пятая «на сердце» означают те события, которых не ожидают.

### **Значения карт в отдельности**

#### *Черви*

Т — радость, веселье для дома, или вообще дом загадывающего.

К — богатый и щедрый человек, верный друг.

Д — добрая женщина, благодетельница.

В — друг, жених, приятный молодой человек.

10 — приятная неожиданность.

9 — прекращение ссоры, согласие, мир.

8 — удача, а в чем, то показывает соседняя карта.

7 — выгодный брак, выгодное дело.

6 — свидание по делам, дорогим сердцу.

#### *Трефы*

Т — прибыль, богатство, успех.

К — важное лицо, благодать.

- Д — соперница, женщина, старающаяся навредить, недоброжелательница.
- В — влюбленный, искатель вашего расположения.
- 10 — деньги, подарок.
- 9 — успех в любви.
- 8 — выгодное окончание дела, успех в предприятии.
- 7 — неожиданное препятствие.
- 6 — свидание без успеха.

### *Бубны*

- Т — письмо
- К — друг дома, свой человек.
- Д — преданная женщина.
- В — комиссионер, почтальон, посланный.
- 10 — путешествие, перемена места.
- 9 — замедление, а в чем, то показывает соседняя карта.
- 8 — деловой человек, адвокат, приятель, вмешивающийся в ваше дело.
- 7 — хорошее известие, хороший результат.
- 6 — деловое свидание без особенного результата.

### *Пики*

- Т — болезнь близкого человека.
- К — суровый, несговорчивый человек, недоброжелатель.
- Д — вдова, обиженная женщина.
- В — прятатель, изменник, опасный злодей.

- 10 — для женщин болезнь, для мужчин — болезнь или запутанность в делах.
- 9 — препятствие, замедление.
- 8 — печальное известие, ссора.
- 7 — хлопоты, неприятность, заботы.
- 6 — свидание с окончательной потерей надежды.

### **Значение карт в сочетании попарно**

#### **ТУЗ ЧЕРВЕЙ**

##### *Черви*

- К — пир, присутственное место.
- Д — особа, принимающая участие.
- В — услужливый человек.
- 10 — неожиданность в доме.
- 9 — скука, безнадежность.
- 8 — денежный долг.
- 7 — ожидаемое посещение молодого человека.

##### *Трефы*

- Т — лишение свободы.
- К — друг дома.
- Д — несправедливость.
- В — лесть.
- 10 — богатство в доме.
- 9 — подарок.
- 8 — увлечение любовью.
- 7 — дитя, брак.

##### *Бубны*

- Т — затруднительное положение, вражда.

- К — свидание.
- Д — посещение нескромной женщины.
- В — вас ожидают.
- 10 — неприятная неожиданность.
- 9 — приобретение в доме.
- 8 — загородная поездка.
- 7 — успех в доме, неожиданная новость.

### Пики

- Т — недоверие.
- К — свидание с деловым человеком.
- Д — сваха.
- В — болезнь домашнего человека.
- 10 — потеря.
- 9 — замедление в делах.
- 8 — недостаток средств.
- 7 — процесс.

## КОРОЛЬ ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — пир, присутственное место.
- Д — почтенная особа.
- В — гости.
- 10 — подарок от любимой особы.
- 9 — знакомство с денежным человеком.
- 8 — успех у важной особы.
- 7 — свидание с любимой особой.

### *Трефы*

- Т — получение денег.
- К — знакомство с благородной особой.

- Д — неожиданная покровительница.
- В — небольшое нездоровье.
- 10 — маленькая неприятность.
- 9 — скорая помощь.
- 8 — счастливый брак.
- 7 — разговор о затруднениях.

### *Бубны*

- Т — ложные вести.
- К — небольшое совещание.
- Д — неожиданное приобретение.
- В — новое знакомство.
- 10 — злые толки.
- 9 — ссора с хорошим человеком.
- 8 — нечаянный подарок.
- 7 — успех у знатной особы.

### *Пики*

- Т — болезнь.
- К — неожиданное счастье.
- Д — знатная покровительница.
- В — помощник в нужде.
- 10 — досада, причиненная завистливому человеку.
- 9 — неожиданный отъезд.
- 8 — неприятное известие.
- 7 — дружба с деловым человеком.

## ДАМА ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — особа, принимающая участие.
- К — почтенная особа.

- В — богатство под старость.
- 10 — ссора с покровителем.
- 9 — победа над сердцем любимой особы.
- 8 — препятствие в надеждах.
- 7 — увлечение в любовных делах.

### *Трефы*

- Т — почетное положение.
- К — успех в друзьях или родных.
- Д — знатная приятельница.
- В — свидание с любимой особой.
- 10 — получение денег.
- 9 — успех в любви.
- 8 — успех в предприятии.
- 7 — устранение затруднений.

### *Бубны*

- Т — известие об успехе.
- К — препятствие к браку.
- Д — затруднения в браке.
- В — свидание с любимым человеком.
- 10 — препятствие в перемене должности.
- 9 — разлука с дамой.
- 8 — неудача в предприятии.
- 7 — приятная новость.

### *Пики*

- Т — препятствие к разлуке.
- К — неожиданное богатство.
- Д — занятие.
- В — дружественная помощь.
- 10 — свидание с завистливой особой.



- 9 — траур.
- 8 — странное приключение.
- 7 — подарок от знатной особы.

## ВАЛЕТ ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — услужливый человек.
- К — гости.
- Д — богатство под старость.
- 10 — подарок от приятеля.
- 9 — скучный молодой человек.
- 8 — сердечный разговор.
- 7 — любимая особа думает о вас.

### *Трефы*

- Т — подарок молодому человеку.
- К — свидание с хорошим человеком.
- Д — прибыль в торговле или покупке.
- В — беспокойство.
- 10 — сплетни.
- 9 — путешествие.
- 8 — разговор о неприятных вещах.
- 7 — обман от друга.

### *Бубны*

- Т — письмо от благодетельной особы.
- К — успех в денежных делах.
- Д — вас караулят.
- В — чужой человек.
- 10 — известие о перемене.
- 9 — ссора с приятелем.

- 8 — разговор о деньгах.
- 7 — свидание с неприятным молодым человеком.

### *Пики*

- Т — болезнь приятеля.
- К — большая радость.
- Д — счастье в супружестве.
- В — успех в друзьях.
- 10 — болезнь знакомого.
- 9 — посещение друга.
- 8 — известие о болезни близкой особы.
- 7 — приобретение друга.

### ДЕСЯТКА ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — неожиданность в доме.
- К — подарок от любимой особы.
- Д — ссора с покровителем.
- В — подарок от приятеля.
- 9 — подарок из рукоделия.
- 8 — свидание с любимой особой.
- 7 — мысль о наследстве.

### *Трефы*

- Т — неожиданность в любви.
- К — известие об отъезде одной особы.
- Д — подарок от старой дамы.
- В — любимая особа увидит вас.
- 10 — перемена, неожиданность.
- 9 — дорога в гости.
- 8 — большой успех.
- 7 — близкая беременность.

### *Бубны*

- Т — неожиданное письмо.
- К — неприятный гость.
- Д — участие в большом деле.
- В — льстивые обещания.
- 10 — неуспех в наследстве.
- 9 — поздний отъезд.
- 8 — далекое путешествие.
- 7 — обманутая надежда.

### *Пики*

- Т — получение неожиданного известия.
- К — неожиданные гости.
- Д — посещение знатной дамы.
- В — дружеское общество.
- 10 — ожидание неприятностей.
- 9 — неожиданная дружба.
- 8 — клевета.
- 7 — находка в дружбе.

## ДЕВЯТКА ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — скука, безнадежность.
- К — знакомство с денежным человеком.
- Д — победа над сердцем любимой особы.
- В — скучный молодой человек.
- 10 — подарок из рукоделия.
- 8 — успех в любви.
- 7 — причинение кому-либо огорчения.

### *Трефы*

- Т — успех в любви.

- К — неверность друга.
- Д — свидание с любимой особой.
- В — препятствие к исполнению желания.
- 10 — скорая перемена к лучшему.
- 9 — прибыль, подарок.
- 8 — утрата в торговом деле.
- 7 — ожидаемый разговор.

### *Бубны*

- Т — неожиданное письмо.
- К — обман в любви.
- Д — дружба с женщиной.
- В — сомнительный успех.
- 10 — избавление от печали.
- 9 — неудачная любовь.
- 8 — радостная весть.
- 7 — перемена к лучшему.

### *Пики*

- Т — отчаянное положение.
- К — приятное известие.
- Д — победа над вдовой.
- В — потеря места.
- 10 — потеря денег.
- 9 — недостаток в деньгах.
- 8 — скука, болезнь.
- 7 — получение подарка от друга.

## ВОСЬМЕРКА ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — денежный дом.
- К — успех у важной особы.

- Д — препятствие в надеждах.
- В — сердечный разговор.
- 10 — свидание с любимой особой.
- 9 — успех в любви.
- 7 — мысли о молодой особе.

### *Трефы*

- Т — объяснение в любви.
- К — надежда на одну особу.
- Д — скорое свидание с другом.
- В — успех после затруднений.
- 10 — полный успех.
- 9 — подарок молодой девушке.
- 8 — сильная любовь.
- 7 — рождение ребенка.

### *Бубны*

- Т — получение письма от девушки.
- К — затруднения от молодой особы.
- Д — ждите неприятности.
- В — неожиданность от домашнего человека.
- 10 — неожиданное путешествие.
- 9 — путешествие.
- 8 — свидание с белокурой женщиной.
- 7 — радость от приятной новости.

### *Пики*

- Т — неудавшееся дело.
- К — приятная новость от вдовца.
- Д — затруднения от девушки.
- В — досада от любимого человека.
- 10 — избавление от опасности.

- 9 — большая неприятность.
- 8 — новое знакомство.
- 7 — знакомство с девушкой.

## СЕМЕРКА ЧЕРВЕЙ

### *Черви*

- Т — ожидаемое посещение молодого человека.
- К — свидание с любимой особой.
- Д — увлечение в любовных делах.
- В — любимая особа думает о вас.
- 10 — мысль о наследстве.
- 9 — причинение кому-либо огорчения.
- 8 — мысли о молодой особе.

### *Трефы*

- Т — мысли о любви.
- К — мысли о женатом человеке.
- Д — мысли о новобрачной.
- В — большие хлопоты.
- 10 — открытие тайны.
- 9 — ожидаемая игра на деньги.
- 8 — мысли о разлуке.
- 7 — мысли о деньгах.

### *Бубны*

- Т — затруднение в деньгах.
- К — разговор с молодым человеком.
- Д — сплетница, открывшая тайну.
- В — неожиданное веселье.
- 10 — получение денег.
- 9 — ожидаемая перемена.

- 8 — предприятие, намерение.
- 7 — ожидание приятной новости.

### *Пики*

- Т — предполагаемая разлука.
- К — обман от двуличной особы.
- Д — желание видеть молодую особу.
- В — перемена в жизни.
- 10 — ничтожная потеря.
- 9 — неуспех в желаемом.
- 8 — опьянение.
- 7 — освобождение от неприятности.

## ТУЗ БУБЕН

### *Черви*

- Т — затруднительное положение, вражда.
- К — ложные вести.
- Д — известие об успехе.
- В — письмо от благотельной особы.
- 10 — приятное общество.
- 9 — неожиданное письмо.
- 8 — получение письма от девушки.
- 7 — затруднение в деньгах.

### *Трефы*

- Т — обман.
- К — получение письма от знакомого.
- Д — подарок от знатной дамы.
- В — письмо от старика.
- 10 — получение письма с деньгами.
- 9 — нечаянная приятность.

- 8 — исполнение желания
- 7 — письмо с отказом.

### *Бубны*

- К — получение письма.
- Д — неожиданная прибыль.
- В — обман от прислуги.
- 10 — отсылка письма или получение.
- 9 — задержка письма в дороге.
- 8 — прибыль через письмо.
- 7 — деловое письмо.

### *Пики*

- Т — затруднительное положение.
- К — бесполезное письмо.
- Д — посылка письма почтенной даме.
- В — дружеская услуга.
- 10 — получение письмо вечером.
- 9 — печальное письмо.
- 8 — ложный слух.
- 7 — посылка письма к другу.

## КОРОЛЬ БУБЕН

### *Черви*

- Т — свидание.
- К — небольшое совещание.
- Д — препятствие к браку.
- В — успех в денежных делах.
- 10 — неприятный гость.
- 9 — обман в любви.
- 8 — затруднения от молодой особы.
- 7 — разговор с молодым человеком.



### *Трефы*

- Т — подарок от военного.
- К — свидание с пустым человеком.
- Д — напрасная надежда.
- В — нездоровье.
- 10 — получение денег от знакомого.
- 9 — новости о переменах с военным знакомым.
- 8 — разлука с военным.
- 7 — дальняя дорога.

### *Бубны*

- Т — получение письма.
- Д — напрасные хлопоты.
- В — сильное разочарование.
- 10 — неудача от обмана.
- 9 — недовольствие от фальшивого человека.
- 8 — нечаянный подарок.
- 7 — большие сплетни.

### *Пики*

- Т — огорчение от неудачи.
- К — затруднения в успехе.
- Д — супружеский обман.
- В — ложный друг.
- 10 — преодоление препятствий.
- 9 — напрасный путь.
- 8 — ложный донос.
- 7 — верная надежда на особу.

## ДАМА БУБЕН

### *Черви*

- Т — посещение нескромной женщины.
- К — неожиданное приобретение.
- Д — затруднения в браке.
- В — вас караулят.
- 10 — участие в большом деле.
- 9 — дружба с женщиной.
- 8 — ждите неприятностей.
- 7 — сплетница, открывшая тайну.

### *Трефы*

- Т — большое семейство.
- К — удача у хороших знакомых.
- Д — помощь от знатной дамы.
- В — избавление от болезни.
- 10 — вручение денег одной особе.
- 9 — пропажа, похищение.
- 8 — свидание с дамой.
- 7 — получение денег от подруги.

### *Бубны*

- Т — неожиданная прибыль.
- К — напрасные хлопоты.
- В — домашний человек.
- 10 — небольшие затруднения.
- 9 — разлука с молодой особой.
- 8 — посещение одной дамы за городом.
- 7 — затруднения.

### *Пики*

- Т — разлука с молодой особой.
- К — неожиданное счастье.

- Д — подруга, вдова, свидание с нею.
- В — супружеская ссора.
- 10 — приобретение хорошего мнения.
- 9 — поездка с пользой.
- 8 — прибыль сверх ожидания.
- 7 — сильный спор.

## ВАЛЕТ БУБЕН

### *Черви*

- Т — вас ожидают.
- К — новое знакомство
- Д — свидание с любимым человеком.
- В — чужой человек.
- 10 — льстивые обещания.
- 9 — сомнительный успех.
- 8 — неожиданность от домашнего человека.
- 7 — неожиданное веселье.

### *Трефы*

- Т — неприятность от фальшивого человека.
- К — сомнительная особа.
- Д — особа, с которой надо быть осторожным.
- В — свидание в доме молодого человека.
- 10 — свидание с гордым человеком.
- 9 — незначительный подарок.
- 8 — счастливый исход дела.
- 7 — маленькая неудача.

### *Бубны*

- Т — обман от прислуги.
- К — сильное разочарование.
- Д — домашний человек.
- 10 — помеха в предприятии.
- 9 — ссора с неверным.
- 8 — неожиданная услуга.
- 7 — неудавшийся вред.

### *Пики*

- Т — напрасное ожидание.
- К — интриган, фальшивый человек.
- Д — скучная собеседница.
- В — неверный друг.
- 10 — известие об обмане.
- 9 — препятствие от ложных слухов.
- 8 — неприятность с прислугой.
- 7 — дружба с военным.

## ДЕСЯТКА БУБЕН

### *Черви*

- Т — неприятная неожиданность.
- К — злые толки.
- Д — препятствие к перемене должности.
- В — известие о перемене.
- 10 — неуспех в наследстве.
- 9 — избавление от печали.
- 8 — неожиданное путешествие.
- 7 — получение денег.

### *Трефы*

- Т — денежный подарок.

- К — неприятности в семействе.
- Д — неудача у знатной дамы.
- В — успех в денежных делах.
- 10 — скорое получение денег.
- 9 — скорая помощь.
- 8 — отъезд.
- 7 — получение денег.

### *Бубны*

- Т — получение письма.
- К — неудача от обмана.
- Д — небольшое затруднение.
- В — помеха в предприятии.
- 9 — скорое получение денег.
- 8 — попытки к перемене.
- 7 — хорошие новости.

### *Пики*

- Т — неприятность.
- К — неожиданный успех.
- Д — подарок от родного.
- В — искренняя дружба.
- 10 — гнев, ссора.
- 9 — неудачная поездка.
- 8 — небольшая ссора.
- 7 — дорога за получением денег.

## ДЕВЯТКА БУБЕН

### *Черви*

- Т — приобретение в дом.
- К — ссора с хорошим человеком.
- Д — разлука с дамой.

- В — ссора с приятелем.
- 10 — поздний отъезд.
- 9 — неудачная любовь.
- 8 — путешествие.
- 7 — ожидаемая перемена.

### *Трефы*

- Т — небольшое промедление.
- К — разлука между супругами.
- Д — ссора между супругами.
- В — обманутая надежда.
- 10 — замедление в получении денег.
- 9 — затруднение в платеже долга.
- 8 — неудача в сердечном предприятии.
- 7 — поздняя и неудачная дорога.

### *Бубны*

- Т — задержка письма в дороге.
- К — неудовольствие на фальшивого человека.
- Д — разлука с молодой особой.
- В — ссора с неверным.
- 10 — скорое получение денег.
- 8 — замедление в предприятии.
- 7 — неприятность от промедления.

### *Пики*

- Т — позднее получение документа.
- К — нечаянный гость.
- Д — пустые разговоры.
- В — отказ в одолжении.
- 10 — слух о новом друге.
- 9 — большое замедление.

- 8 — неприятная встреча.
- 7 — неизбежное замедление.

## ВОСЬМЕРКА БУБЕН

### *Черви*

- Т — загородная поездка.
- К — нечаянный подарок.
- Д — неудача в предприятии.
- В — разговор о деньгах.
- 10 — далекое путешествие.
- 9 — радостная весть.
- 8 — свидание с белокурой женщиной.
- 7 — предприятие, намерение.

### *Трефы*

- Т — огорчение в любви.
- К — свидание с одной особой.
- Д — неожиданное покровительство.
- В — внезапная болезнь.
- 10 — намерение идти в гости.
- 9 — деньги на пути.
- 8 — отъезд из дома.
- 7 — затруднение в препятствии.

### *Бубны*

- Т — прибыль через письмо.
- К — нечаянный подарок.
- Д — посещение одной дамы за городом.
- В — неожиданная услуга.
- 10 — попытки к перемене.
- 9 — замедление в предприятии.
- 7 — большие хлопоты.

### *Пики*

- Г — неожиданная печаль.
- К — большая радость.
- Д — свидание с вдовой.
- В — второй брак.
- 10 — вечернее свидание.
- 9 — полная неудача.
- 8 — трудность в достижении успеха.
- 7 — нерешительность, идти или нет.

### СЕМЕРКА БУБЕН

### *Черви*

- Г — успех в доме, неожиданная новость.
- К — успех у знатной дамы.
- Д — приятная новость.
- В — свидание с неприятным молодым человеком.
- 10 — обманутая надежда.
- 9 — перемена к лучшему.
- 8 — радость от приятной новости.
- 7 — ожидание приятной новости.

### *Трефы*

- Г — много денег.
- К — хорошее знакомство.
- Д — споры.
- В — глубокая старость.
- 10 — получение денег.
- 9 — спокойная жизнь.
- 8 — причинение неудовольствия молодой особе.
- 7 — новое знакомство.



### *Бубны*

- Т — деловое письмо.
- К — большие сплетни.
- Д — затруднения.
- В — неудавшийся вред.
- 10 — хорошие новости.
- 9 — неприятность от промедления.
- 8 — большие хлопоты.

### *Пики*

- Т — неприятное положение.
- К — благополучное окончание дела.
- Д — домашняя радость.
- В — приятная новость.
- 10 — предложение покупки или продажи.
- 9 — выгодная дорога.
- 8 — оскорбление чести.
- 7 — ссора.

## ТУЗ ТРЕФ

### *Черви*

- Т — лишение свободы.
- К — получение денег.
- Д — почетное положение.
- В — подарок молодому человеку.
- 10 — неожиданность в любви.
- 9 — успех в любви.
- 8 — объяснение в любви.
- 7 — мысли о любви.

### *Трефы*

- К — счастливый исход предприятия.

- Д — знакомство с богатым семейством.
- В — получение награды и отличий.
- 10 — получение больших денег.
- 9 — подарок от вас.
- 8 — огорчение в любви.
- 7 — много денег.

### *Бубны*

- Т — обман.
- К — подарок от военного.
- Д — большое семейство.
- В — неприятности от фальшивого человека.
- 10 — денежный подарок.
- 9 — небольшое промедление.
- 8 — огорчение в любви.
- 7 — много денег.

### *Пики*

- Т — лишение свободы.
- К — неожиданные почести.
- Д — подарок молодой особе.
- В — получение денег от друга.
- 10 — ревность, зависть.
- 9 — траур.
- 8 — неприятное известие о деньгах.
- 7 — дружеский подарок.

## КОРОЛЬ ТРЕФ

### *Черви*

- Т — друг дома.
- К — знакомство с благородной особой.

- Д — успех в друзьях или родных.
- В — свидание с хорошим знакомым.
- 10 — известие об отъезде одной особы.
- 9 — неверность друга.
- 8 — надежда на одну особу.
- 7 — мысли о женатом человеке.

### *Трефы*

- Т — счастливый исход предприятия.
- Д — родство со знатным домом.
- В — известие о сильном покровителе.
- 10 — болезнь родного или друга.
- 9 — влиятельная особа.
- 8 — слухи о неудаче.
- 7 — неудача в семейном деле.

### *Бубны*

- Т — получение письма от знакомого.
- К — свидание с пустым человеком.
- Д — удача в хороших знакомых.
- В — сомнительная особа.
- 10 — неприятность в семействе.
- 9 — разлука между супругами.
- 8 — свидание с одной особой.
- 7 — хорошее знакомство.

### *Пики*

- Т — потеря в доме.
- К — совет о предприятии.
- Д — благополучие в семействе.
- В — помощь от друга.
- 10 — искренняя любовь от знакомых.
- 9 — дорога в дружеский дом.

- 8 — известие о болезни одной особы.
- 7 — веселое общество.

## ДАМА ТРЕФ

### *Черви*

- Т — несправедливость.
- К — неожиданная покровительница.
- Д — знатная приятельница.
- В — прибыль в торговле или покупке.
- 10 — подарок от старой дамы.
- 9 — свидание с любимой особой.
- 8 — скорое свидание с другом.
- 7 — мысли о новобрачной.

### *Трефы*

- Т — знакомство с богатым семейством.
- К — родство с знакомым домом.
- В — большое празднество.
- 10 — неожиданная радость.
- 9 — роскошный бал.
- 8 — помощь знакомой или родственницы.
- 7 — разговор о затруднениях.

### *Бубны*

- Т — подарок от знатной дамы.
- К — напрасная надежда.
- Д — помощь от знатной дамы.
- В — особа, с которой надо быть осторожнее.
- 10 — неудача у знатной дамы.
- 9 — ссора между супругами.

- 8 — неожиданное покровительство.
- 7 — спор.

### *Пики*

- Т — исполнение желаний.
- К — лишение репутации.
- Д — непостоянство и несправедливость.
- В — свидание с завистливой женщиной.
- 10 — плавание по морю.
- 9 — благополучное путешествие.
- 8 — болезнь во время путешествия.
- 7 — подарок от знакомой дамы.

## ВАЛЕТ ТРЕФ

### *Черви*

- Т — лесть.
- К — небольшое нездоровье.
- Д — свидание с любимой особой.
- В — беспокойство.
- 10 — любимая особа удивит вас.
- 9 — препятствия к исполнению.
- 8 — успех после затруднений.
- 7 — большие хлопоты.

### *Трефы*

- Т — получение награды, отличий.
- К — известие о сильном покровителе.
- Д — большое празднество.
- 10 — посещение молодого человека.
- 9 — препятствие в исполнении желания.
- 8 — союз с любимой особой.
- 7 — затруднения от молодого человека.

### *Бубны*

- Т — письмо от старика.
- К — нездоровье.
- Д — избавление от болезни.
- В — свидание в доме молодого человека.
- 10 — успех в денежных делах.
- 9 — обманутая надежда.
- 8 — внезапная болезнь.
- 7 — глубокая старость.

### *Пики*

- Т — далекое путешествие.
- К — чрезмерное удовольствие.
- Д — пропажа ценной вещи.
- В — общество.
- 10 — большая ссора с друзьями.
- 9 — препятствие к свиданию.
- 8 — счастье в семейной жизни.
- 7 — большое несчастье.

## ДЕСЯТКА ТРЕФ

### *Черви*

- Т — богатство в доме.
- К — маленькая неприятность.
- Д — получение денег.
- В — сплетни.
- 10 — перемена, неожиданность.
- 9 — скорая перемена к лучшему.
- 8 — полный успех.
- 7 — открытие тайны.

### *Трефы*

- Т — получение больших денег.
- К — болезнь родного или друга.
- Д — неожиданная радость.
- В — посещение молодого человека.
- 9 — счастливый исход дела.
- 8 — успешный заем.
- 7 — денежные затруднения.

### *Бубны*

- Т — получение письма с деньгами.
- К — получение денег от знакомого.
- Д — вручение денег одной особе.
- В — приход молодого человека.
- 10 — скорое получение денег.
- 9 — замедление в получении денег.
- 8 — намерение идти в гости.
- 7 — получение денег.

### *Пики*

- Т — неожиданное огорчение.
- К — долгая жизнь.
- Д — скорая женитьба.
- В — получение наследства.
- 10 — денежная потеря в доме.
- 9 — позднее получение денег.
- 8 — расстройство в сердечном деле.
- 7 — нерешительность.

## ДЕВЯТКА ТРЕФ

### *Черви*

- Т — подарок.

- К — скорая помощь.
- Д — успех в любви.
- В — путешествие.
- 10 — дорога в гости.
- 9 — прибыль, подарок.
- 8 — подарок молодой девушке.
- 7 — ожидаемая игра в деньги.

### *Трефы*

- Т — подарок от вас.
- К — влиятельная особа.
- Д — роскошный бал.
- В — препятствие в исполнении желания.
- 10 — счастливый исход дела.
- 8 — получение наследства.
- 7 — искренняя привязанность женщины

### *Бубны*

- Т — нечаянная приятность.
- К — новости о перемене с военным знакомым.
- Д — пропажа, похищение.
- В — незначительный подарок.
- 10 — скорая помощь.
- 9 — затруднение в платеже долга.
- 8 — деньги в пути.
- 7 — спокойная жизнь.

### *Пики*

- Т — счастливое окончание дела.
- К — получение места.
- Д — подарок от вдовы.
- В — получение работы или занятия.



- 10 — слезы.
- 9 — желание видеть молодого человека.
- 8 — получение подарка
- 7 — дружеский подарок

## ВОСЬМЕРКА ТРЕ

### *Черви*

- Т — увлечение любовью
- К — счастливый брак.
- Д — успех в предприятии
- В — разговор о неприятных вещах.
- 10 — большой успех.
- 9 — утрата в торговом деле.
- 8 — сильная любовь.
- 7 — мысли о разлуке.

### *Трефы*

- Т — объяснение в любви
- К — слухи о неудаче.
- Д — помощь знакомой или родственницы.
- В — союз с любимой сестрой.
- 10 — успешный заем.
- 9 — получение наследства.
- 7 — успех в задуманном

### *Бубны*

- Т — исполнение желаний
- К — разлука с военным
- Д — посещение одной дачи за городом.
- В — счастливый исход дела.
- 10 — отъезд.

- 9 — неудача в сердечном предприятии.
- 8 — отъезд из дома.
- 7 — причинение неудовольствия милой особе.

### *Пики*

- Т — известие о смерти молодой особы.
- К — неожиданная прибыль.
- Д — разлука с вдовой.
- В — веселая жизнь.
- 10 — неприятное известие.
- 9 — свидание с огорченной особой.
- 8 — препятствие.
- 7 — счастливый брак.

## СЕМЕРКА ТРЕФ

### *Черви*

- Т — дитя, брак.
- К — разговор о затруднениях.
- Д — устранение затруднений.
- В — обман от друга.
- 10 — близкая беременность.
- 9 — ожидаемый разговор.
- 8 — рождение ребенка.
- 7 — мысли о деньгах.

### *Трефы*

- Т — победа над врагом.
- К — неудача в семейном деле.
- Д — разговор о затруднениях.
- В — затруднения от молодого человека.
- 10 — денежные затруднения.

- 9 — искренняя привязанность женщины.
- 8 — успех в задуманном.

### *Бубны*

- Т — письмо с отказом.
- К — дальняя дорога.
- Д — получение денег от подруги.
- В — маленькая неудача.
- 10 — получение денег.
- 9 — поздняя и неудачная дорога.
- 8 — затруднение в предприятии.
- 7 — новое знакомство.

### *Пики*

- Т — разлука с любимой особой.
- К — отдача денег деловому человеку.
- Д — кража вещи женщиной.
- В — хлопоты о деле.
- 10 — денежная потеря вне дома.
- 9 — скорое веселье.
- 8 — измена любимой особы.
- 7 — незначительная новость.

## ТУЗ ПИК

### *Черви*

- Т — недоверие.
- К — болезнь.
- Д — препятствие к разлуке.
- В — болезнь приятеля.
- 10 — получение неожиданного известия.
- 9 — отчаянное положение.

- 8 — не давшееся дело.
- 7 — предполагаемая разлука.

### *Трефы*

- Т — лишение свободы.
- К — потеря в доме.
- Д — исполнение желания.
- В — далекое путешествие.
- 10 — непредвиденное огорчение.
- 9 — счастливое окончание дела.
- 8 — известие о смерти молодой особы.
- 7 — разлука с любимой особой.

### *Бубны*

- Т — затруднительное положение в деньгах
- К — огорчение от неудачи.
- Д — разлука с молодой особой.
- В — напрасное ожидание.
- 10 — неурядица.
- 9 — позднее получение документа.
- 8 — нежданная печаль.
- 7 — неприятное положение.

### *Пики*

- К — ложный друг.
- Д — неверность, измена.
- В — второй брак.
- 10 — потеря одной вещи.
- 9 — позднее получение документа.
- 8 — обнаружение беременности.
- 7 — возвращение своего имущества.

## КОРОЛЬ ПИК

### *Черви*

- Т — свидание с деловым человеком.
- К — неожиданное счастье.
- Д — неожиданное богатство.
- В — большая радость.
- 10 — неожиданные гости.
- 9 — приятное известие.
- 8 — приятная новость от вдовца.
- 7 — обман от двуличной особы.

### *Трефы*

- Т — неожиданные почести.
- К — совет о предприятии.
- Д — лишение репутации.
- В — чрезмерные удовольствия.
- 10 — долгая жизнь.
- 9 — получение места.
- 8 — неожиданная прибыль.
- 7 — отдача денег деловому человеку.

### *Бубны*

- Т — бесполезное письмо.
- К — затруднения в успехе.
- Д — неожиданное счастье.
- В — интриган, фальшивый человек.
- 10 — неожиданный успех.
- 9 — нечаянный гость.
- 8 — большая радость.
- 7 — благополучное окончание дела.

### *Пики*

- Т — ложный друг.

- Д — препятствие от делового человека.
- В — гонение от сильной особы.
- 10 — примирение с врагом.
- 9 — неудача.
- 8 — совещание с врачом.
- 7 — неожиданное наследство.

## ДАМА ПИК

### *Черви*

- Т — сваха.
- К — знатная покровительница.
- Д — занятие.
- В — счастье в супружестве.
- 10 — посещение знатной дамы.
- 9 — победа над вдовой.
- 8 — затруднение от девушки.
- 7 — желание видеть молодую особу.

### *Трефы*

- Т — подарок молодой особе.
- К — благополучие в семье.
- Д — непостоянство и несправедливость.
- В — пропажа ценной вещи.
- 10 — скорая женитьба.
- 9 — подарок от вдовы.
- 8 — разлука с вдовой.
- 7 — кража вещи женщиной.

### *Бубны*

- Т — посылка письма почтенной даме.
- К — супружеский обман.
- Д — подруга вдовы, свидание с ней.

- В — скучная собеседница.
- 10 — подарок от родного.
- 9 — пустые разговоры.
- 8 — разговор с вдовой.
- 7 — домашняя радость.

### *Пики*

- Т — неверность, измена.
- К — препятствие от делового человека.
- В — возвращение друга.
- 10 — неприятность от вас для одной дамы.
- 9 — неприятная новость от дамы.
- 8 — ложный слух о болезни друга.
- 7 — новости о чужом секрете.

## ВАЛЕТ ПИК

### *Черви*

- Т — болезнь домашнего человека.
- К — помощник в нужде.
- Д — дружественная помощь.
- В — успех в друзьях.
- 10 — дружеское общество.
- 9 — потеря места.
- 8 — досада от любимого человека.
- 7 — перемена в жизни.

### *Трефы*

- Т — получение денег от друга.
- К — помощь от друга.
- Д — свидание с завистливой женщиной.
- В — общество.

- 10 — получение наследства.
- 9 — получение работы или занятий.
- 8 — веселая жизнь.
- 7 — хлопоты о деле.

### *Бубны*

- Г — дружеская услуга.
- К — ложный друг.
- Д — супружеская ссора.
- В — неверный друг.
- 10 — искренняя дружба.
- 9 — отказ в одолжении.
- 8 — второй брак.
- 7 — приятная новость.

### *Пики*

- Г — второй брак.
- К — гонение от сильной особы.
- Д — возвращение друга.
- 10 — продолжительная болезнь.
- 9 — путешествие в дружеский дом.
- 8 — болезнь домашнего человека.
- 7 — дружба любимой особы.

## ДЕСЯТКА ПИК

### *Черви*

- Г — потеря.
- К — досада, причиненная завистливому человеку.
- Д — свидание с завистливой особой.
- В — болезнь знакомого.
- 10 — ожидание неприятности.



- 9 — потеря денег.
- 8 — избавление от опасности.
- 7 — ничтожная потеря.

### *Трефы*

- Т — ревность, зависть.
- К — искренняя любовь от знакомых.
- Д — плавание по морю.
- В — большая ссора с друзьями.
- 10 — денежная потеря в доме.
- 9 — слезы, проигрыш в карты.
- 8 — неприятное известие.
- 7 — денежная потеря вне дома.

### *Бубны*

- Т — получение письма вечером.
- К — преодоление препятствий.
- Д — приобретение хорошего мнения
- В — известие об обмане.
- 10 — гнев, ссора.
- 9 — слух о новом друге.
- 8 — вечернее свидание.
- 7 — предложение покупки или продажи.

### *Пики*

- Т — потеря одной вещи.
- К — примирение с врагом.
- Д — неприятность от вас для одной дамы.
- В — продолжительная болезнь.
- 10 — неожиданное получение денег
- 8 — неблагоприятные поступки.
- 7 — неожиданное известие о перемене.

## ДЕВЯТКА ПИК

### *Черви*

- Т — замедление в деле.
- К — неожиданный отъезд.
- Д — траур.
- В — посещение друга.
- 10 — неожиданная дружба.
- 9 — недостаток в деньгах.
- 8 — большая неприятность.
- 7 — неудача в ожидаемом.

### *Трефы*

- Т — траур.
- К — дорога в дружеский дом.
- Д — благополучное путешествие.
- В — препятствие к свиданию.
- 10 — позднее получение денег.
- 9 — желание видеть молодого человека.
- 8 — свидание с огорченной особой.
- 7 — скорое веселье.

### *Бубны*

- Т — печальное письмо.
- К — напрасный путь.
- Д — поездка с пользой.
- В — препятствие от ложных слухов.
- 10 — неудачная поездка.
- 9 — большое замедление.
- 8 — полная неудача.
- 7 — выгодная дорога.

### *Пики*

- Т — позднее получение документа.

- К — неудача.
- Д — неприятная новость от дамы.
- В — путешествие в дружеский дом.
- 10 — неожиданное получение денег.
- 8 — неожиданная дорога.
- 7 — благополучная дорога.

## ВОСЬМЕРКА ПИК

### *Черви*

- Т — недостаток средств.
- К — неприятное известие.
- Д — странное приключение.
- В — известие о болезни близкой особы.
- 10 — клевета.
- 9 — скука, болезнь.
- 8 — новое знакомство.
- 7 — опьянение.

### *Трефы*

- Т — неприятное известие о деньгах.
- К — известие о болезни одной особы.
- Д — болезнь во время путешествия.
- В — счастье в семейной жизни.
- 10 — расстройство в сердечном деле.
- 9 — получение подарка.
- 8 — препятствия.
- 7 — измена любимой особы.

### *Бубны*

- Т — ложный слух.
- К — ложный донос.
- Д — прибыль сверх ожидания.

- В — неприятность с прислугой.
- 10 — небольшая ссора.
- 9 — неприятная встреча.
- 8 — трудность достижения успеха.
- 7 — оскорбление чести.

### *Пики*

- Т — ожидание беременности.
- К — совещание с врачом.
- Д — ложный слух о болезни друга.
- В — болезнь домашнего человека.
- 10 — неблагоприятные поступки.
- 9 — неожиданная дорога.
- 7 — неприятность от одной особы.

## СЕМЕРКА ПИК

### *Черви*

- Т — процесс.
- К — дружба с деловым человеком.
- Д — подарок от знатной дамы.
- В — приобретение друга.
- 10 — находка в дружбе.
- 9 — получение подарка от друга.
- 8 — знакомство с девушкой.
- 7 — освобождение от неприятности.

### *Трефы*

- Т — дружеский подарок.
- К — веселое общество.
- Д — подарок от знатной дамы.
- В — большое несчастье.
- 10 — нерешительность.

- 9 — дружеский подарок.
- 8 — счастливый брак.
- 7 — незначительная новость.

### *Бубны*

- Т — посылка письма к другу.
- К — верная надежда на особу.
- Д — сильный спор.
- В — дружба с военным.
- 10 — дорога за получением денег.
- 9 — неизбежное замедление.
- 8 — нерешительность, идти или нет.
- 7 — ссора.

### *Пики*

- Т — возвращение своего имущества.
- К — неожиданное наследство.
- Д — новость о чужом секрете.
- В — дружба любимой особы.
- 10 — неожиданное известие о перемене.
- 9 — благополучная дорога.
- 8 — неприятность от одной особы.

### **Значения сложных сочетаний карт**

Следующие сочетания карт имеют при раскладе дополнительное значение:

- |                |   |                      |
|----------------|---|----------------------|
| Четыре туза    | — | исполнение желаний.  |
| Четыре короля  | — | большая удача.       |
| Четыре дамы    | — | сплетни, злословие.  |
| Четыре валета  | — | спор, ссора, драка.  |
| Четыре десятки | — | неожиданная прибыль. |

Четыре девятки	— награда, подарок.
Четыре восьмерки	— происки, интриги.
Четыре шестерки	— вредный заговор против загадывающего.
Три туза	— успех
Три короля	— денежная прибыль.
Три дамы	— веселое общество.
Три валета	— спор.
Три десятки	— благоприятные обстоятельства.
Три девятки	— прибыль.
Три восьмерки	— выгодная сделка или союз.
Три семерки	— покровительство от знатных.
Три шестерки	— приятная поездка.

### **Значения карт в особых случаях**

Туз пик в окружении трэф — наследство.

Туз, дама и король пик — свадьба.

Червонные или бубновые десятка, девятка, восьмерка, семерка и шестерка — приятная новость, трэфовые — выгода, пиковые — смерть родственника или друга.

## **СИВИЛЛА**

В книге «Сивилла, искусство узнавать будущее», изданной в Москве в 1884 году, описывается гадание «Сивилла».

«...Колоду тщательно тасуют и дают для снятия тем, кому гадают. При этом нужно заметить масть снятой карты. Если гадают женщина, то

в гадании она будет представлена дамой этой масти, а если мужчина — то королем. Для этого гадания есть несколько способов раскладки карт. Здесь приведены лишь некоторые из них. После завершения раскладок объясняют значение каждой карты.

### Способы раскладки

**Первый способ.** Берут колоду и начинают раскладывать карты на стол в четыре ряда по девять карт в каждом ряду картинкой вверх. По картам, окружающим ту, которая избрана соответствующей загадывающему лицу, производят гадание.

**Второй способ.** Берут колоду и открывают из нее карту за картой по одной, по порядку их в колоде. В то же время за каждой картой, начиная с первой, произносят: шестерка, семерка, восьмерка и т. д. до туза, а затем начинают повторять снова с шестерки, причем смотрят на каждую выложенную карту. Когда вытянутая карта совпадает с названной, то такие карты откладывают, они-то и служат для гадания.

**Третий способ.** Берут колоду из 32 карт, тасуют и начинают отсчитывать по семь карт, причем каждый раз седьмую карту откладывают в сторону. Таким образом, перебрав колоду три раза, получают 12 карт, которые нужно положить в ряд, сохраняя тот порядок, в котором они лежали.

При этом необходимо, чтобы в числе этих карт вышла и та, которая должна изображать загадывающее лицо, иначе все нужно начинать сначала, т. е. собрать в колоду все 32 карты

(колода без шестерок), перетасовать и снова начинать откладывать каждую седьмую карту.

Полученные 12 карт снова перетасовывают и раскладывают на четыре кучки по три карты в каждой. Первая кучка содержит предсказания, относящиеся лично к загадывающему лицу, вторая — к его дому, семейству или хозяйству, третья — к разным обстоятельствам, четвертая — к нечаянным случаям.

### Значения карт

#### *Пики:*

туз	—	печальное письмо;
король	—	недруг;
дама	—	злая женщина;
валет	—	обманщик;
десятка	—	недруги;
девятка	—	потеря друга;
восьмерка	—	слезы;
семерка	—	ссора;
шестерка	—	несчастливая дорога.

#### *Трефы:*

туз	—	ложный слуга, приказчик, вообще доверенное лицо по найму;
король	—	верный друг;
дама	—	верная подруга;
валет	—	неприятель;
десятка	—	обманчивая надежда;
девятка	—	наследство;
восьмерка	—	слезы;
семерка	—	известие об ожидаемом успехе;
шестерка	—	бесполезная поездка.



### *Бубны:*

туз	—	письмо;
король	—	несчастный любовник;
дама	—	неверная женщина;
валет	—	доверенное лицо;
десятка	—	подарок;
девятка	—	препятствие;
восьмерка	—	ненависть;
семерка	—	неверность;
шестерка	—	веселая дорога.

### *Черви:*

туз	—	любовное или приятное письмо;
король	—	милый сердцу;
дама	—	невеста, фаворитка;
валет	—	неприятный гость;
десятка	—	известие о сердечном предложении;
девятка	—	любовное объяснение;
восьмерка	—	удовольствие;
семерка	—	веселье;
шестерка	—	свидание.

### **Общие значения карт:**

тузы	—	какое-нибудь важное происшествие;
короли	—	честь, доходное место, почет и почтение, а также преданность (при бубновой масти);
дамы	—	дамское общество;
валеты	—	мужское общество;
десятки	—	письма, бумаги; если красной масти — радостные и веселые известия, при бубнах — особенно выгодное дело;

девятки, — любовные успехи, особенно  
восьмерки, важные дела;  
семерки  
шестерки — странствие, дорога.

### **Значения мастей:**

трефы — неприятное происшествие, скука,  
унижение чести, излишний труд,  
неверность;  
черви — верность, дружба, любовь;  
пики — приятная надежда, удача в пред-  
приятии, безопасность, успех с жен-  
щинами — для мужчин;  
бубны — беспечная, веселая жизнь, благо-  
состояние, богатство.

### **Значения карт в зависимости от их расположения**

Если избранная карта (представляющая зага-  
дывающее лицо) будет второй и ляжет между  
червонной мастью, то это обозначает приятный  
вечер; если же за ней будут следовать бубны, то  
дело, о котором гадают, — в сомнительном поло-  
жении. Трефы, лежащие около нее, показывают,  
что все — пустые хлопоты, а пики — что будут  
неприятности.

Если при загадывающем короле будет бубновая  
дама, то это означает исполнение желания. Когда  
под загадывающей дамой находится бубновый  
валет, это означает, что ей верен любимый пред-  
мет. Туз под дамой — исполнение желания. Туз  
между двумя дамами в раскладке показывает, что  
предсказание исполнится не скоро.

Если во всем ряду, где находится загадывающее лицо (дама или король), лежит червонная масть, то это означает исполнение намерения. Трефы в этом ряду — скорый отъезд, пики — пустую мечту, бубны — интерес.

Когда дама лежит между четырьмя десятками — приятные предложения или события.

Два короля или два валета в одном ряду с дамой показывают число или ее любимых, или ее уважающих и преданных ей мужчин.

Четыре десятки против глаз дамы показывают получение наследства; четыре восьмерки — худое о загадывающей даме мнение, четыре семерки — семейные сплетни, четыре шестерки — много поездок или большую дорогу.

**О червонной даме.** Когда карты при гадании раскладывают по первому способу, т. е. по девяти в ряду — червонная дама любима всеми военными, если в том же ряду лежит трефовый валет, а перед ней трефовая восьмерка.

Если дама лежит в ряду перед четырьмя картами пиковой масти, то значит, что у нее будет много неприятностей, а если впереди лежит пиковая семерка, а за ней пиковый туз, то это означает, что будет болен какой-нибудь родственник.

Червонная дама, лежащая между семеркой и восьмеркой бубен, показывает неверность или измену знакомой особы.

Если перед дамой червей находятся четыре пики, то это может означать смерть родственника, при этом рассматривают, какая из пик к ней ближе: если дама — то родственница, если валет — то молодой человек, если король — то пожилой человек или важный родственник.

**О червонном короле.** Если червонный король, на которого гадают по первому способу, нахо-

дится между двумя королями, то это означает, что он имеет важных друзей, а между двумя дамами, что дама его обманывает.

Если король лежит между тузом и трефовой девяткой, то лицо, представляемое этим королем, будет возвышено какой-либо почестью. Если в этом же ряду, где лежит король червей, есть бубны, то это предсказывает расстройство в любовных делах. Если же этот король находится между пиковой девяткой и тузом, то ему предстоит большая потеря и также поединок или неприятный случай.

Все, что сказано о даме и короле червей, относится к дамам и королям других мастей.

## ДРУГ ТОСКУЮЩИХ

Описание гадания приводится по изданной в России в 1899 году книге «Друг тоскующих. Самоучитель гадания на картах».

Чтобы разложить карты, нужно взять колоду до шестерок включительно, по возможности не игранную (вообще колодой, служащей для гадания, не следует играть), перетасовать, снять к левой руке и, вынимая по три карты, искать свою, причем: неженатые и незамужние берут короля и даму бубен; женатые и замужние — короля и даму червей; особо пожилые могут брать себя во всяком случае королем и дамой трэф, и слегка обратить внимание на карты, находящиеся в этой тройке.

Свою карту вы кладете на стол, снова тасуете колоду и, отрешившись от всяких побочных мыслей, задаете мысленно вопросы: что будет? и снимаете колоду на свою карту, то есть «на

сердце». Это — самая важная карта: она дает вам понятие о том, что ближе всего касается вашего сердца или кто очень думает о вас. При этом все фигуры обозначают лиц (думает о вас, вспоминает вас), валеты — забота или хлопоты; если же на сердце лежит валет ближайшего короля (той же масти), то валет обозначает его мысли.

Дама пик на сердце обозначает скуку (будете тосковать), мелкие пики все плохи, десятка пик — будете больны, восьмерка — почти то же, семерка — неприятности, шестерка — потеря, пропажа.

Кроме того, особенно неприятными картами на сердце считаются те пики и трефы, которые имеют одно очко посередине (семерки, девятки и тузы), если они лежат острием вверх: семерки — непереносимые слезы, девятки почти то же. Туз треф в этом случае обозначает неуспех в делах и туз пик на сердце неприятен во всяком случае; острием вниз менее плохо — что-то более или менее серьезное вдруг неприятно поразит или оскорбит вас, вверх — вы или испугаетесь, или получите неожиданный удар, ушиб.

Туз бубен на сердце имеет свое ющее значение — письмо, туз червей — пакет; девятки или десятки бубен — получите деньги; девятка или десятка червей — радуйтесь, вы будете довольны.

После этого вы опять берете колоду не тасуя (колоду всегда держать закрытой стороной, крапом кверху), кладете ее над головой своей карты и, оставляя там нижние карты (приблизительно четверть колоды, не глядя), перекладываете колоду к ногам и, оставляя там приблизительно такую же часть колоды (как придется), перекла-

дываете колоду назад (за спиной своей фигуры) и, наконец, остальное кладете в ту сторону, куда обращено ее лицо.

Затем вы берете первую пачку карт (над головой) и, снимая по одной две верхние карты, кладете их рядом (открыто) над головой; вторую пачку (в ногах) кладете на оставшуюся в руках первую пачку и кладете две верхние карты рядом в ногах, потом делаете то же с третьей и четвертой частью колоды и получаете по две карты с четырех сторон своей; потом снимаете две верхние карты и кладете их рядом в верхнем углу, за спиной своей карты, затем две также в нижнем углу впереди, в верхнем впереди и в нижнем позади, причем вокруг вашей карты получается шестнадцать карт. Остальное вы тасуете, отбрасываете три верхние карты, а четвертую закрытой кладете на сердце, опять отбрасываете три карты и кладете четвертую, и так, пока на сердце получится четыре закрытые карты, а с первой всего пять.

Вы берете в руки четыре карты на сердце и рассматриваете их. В них — то будущее, которому суждено ближе всего коснуться вашей внутренней жизни. Если в них преобладают пики (кроме фигур), то в ближайшем будущем вас ждут неурядицы, а фигура при этом покажет, от кого; но эти плохие карты только тогда всецело ложатся на вас, если они приходится за спиной имеющейся тут же фигуры: перед нею все худое относится к ней, но во всяком случае, конечно, касается и вас. Преобладанию червонной масти на сердце особенно радуйтесь: червонная масть всегда вестник радости и счастья.

Пара карт над головой, как и остальные три пары, пред вами, обозначает близкое будущее (исполнится в течение одной-двух недель), пара под ногами — преходящее, то есть то, что есть, или будет и уйдет; если это болезнь (десятка или восьмерка пик) или вообще неприятные карты, то они уйдут и пройдут, что очень желательно. Плохо только, если какая-нибудь фигура, в которой вы угадываете близкое лицо, будет в вашем гадании часто находиться у вас под ногами, — оно скоро исчезнет из вашей жизни: навсегда или временно, это вопрос.

Две карты за вашей спиной показывают прошлое или то, что делается теперь; две карты в верхнем углу позади — то, что теперь делается вдали от вас; две задние в нижнем углу — самое далекое будущее.

Если кроме того в вашем гадании выпали сразу все девять червей — вы будете очень счастливы в любви, все девять бубен — вас ждут неприменные деньги, все девять пик предсказывают горе.

Тузы вообще обозначают время — дня, если стоят на месте, обозначающем близкое будущее, и время года, если стоят в заднем нижнем углу, при картах, конечно, могущих по существу иметь время, или если вопрос и интерес гадания состоит в том, когда что-нибудь случится.

Четыре туза (как и четыре десятки или четыре шестерки), по мнению большинства, обозначают исполнение желаний, причем десятки более относятся к материальным желаниям; по моему мнению, четыре туза — неприятная неожиданность. Но если в вашем гадании сразу выпадают

и четыре туза и четыре десятки, то будьте уверены, что в ближайшем будущем вы будете иметь момент (час, день, неделю) безграничной радости; это безусловно, я не имел случая заметить, чтобы это не оправдывалось вполне. Это — счастливейшая комбинация гадания на картах и влечет за собою радость с довольно основательными последствиями; но, увы, эта комбинация выпадает настолько же редко, насколько редки моменты счастья в нашей доле горя и печали!

Четыре короля — хорошие дела, успех. Если же они выпадают в гадании для постороннего человека, то это показывает его положение в свете: он человек из хорошего общества.

Четыре дамы — нежелательны в гадании для дамы: о вас сплетничают; но если одна из них при этом находится рядом с вами, то близкая вам женщина разносит эти сплетни; черная карта при ней указывает на врага, червонная — на друга. Гадая мужчине, четыре дамы указывают на то, что он окружен дамами и вообще любит дамское общество.

Четыре валета обозначают предстоящие хлопоты, а если при этом один из них лежит на сердце — заботы, тяжелые или нет, смотря по тому, светлые или темные карты преобладают перед вами; как и вообще червонные карты уничтожают дурное значение темных карт.

При своем же короле, хотя бы и не рядом, валет обозначает его мысли, намерения, а при девятке или десятке червей король с валетом обозначают его страстное желание видеть вас.

В преобладании валетов, а не королей вы можете видеть ту простую среду, в которой вращается особа, которой вы гадаете.



Четыре десятки — исполнение желания, хотя не сердечного; вообще же десятки — деловые карты: чем больше они группируются, тем более блестящи будут ваши дела.

Четыре девятки — удивление, приятное или нет, смотря по девятке, ближайшей к вам, и вообще по картам впереди.

Четыре восьмерки, как и четыре семерки, почти не имеют значения, если не принимать во внимание то, что преобладание мелких карт вообще означает безотрадное время, безнадежье, тем более, если эта мелочь преобладает впереди; это, что называется, «серенькие дни». Чем более крупных карт в вашем гадании, тем будущее полнее интереса и происшествий и тем лучше будет ваше материальное положение в ближайшем будущем. Вообще же призвание восьмерки обозначать дом, комнату соответствующей дамы, тогда как туз обозначает дом короля.

По мнению некоторых, четыре восьмерки впереди обозначают удар, а четыре семерки там же — интригу.

Четыре шестерки — исполнение желания. Вообще же роль шестерки — обозначать дорогу. Несколько шестерок перед вами или над головой, под ногами обозначают дорогу для вас, иначе шестерки обозначают дороги соответствующих, находящихся тут же действующих лиц к вам. Шестерка же вообще не соответствующей масти при фигуре показывает, какая дорога ей предстоит: шестерка пик — темная, ночная, шестерка треф — вечерняя, шестерка червей — прогулка, бубен — маленький близкий путь. Туз треф при пиковой и трефовой дороге обозначает железную дорогу, туз пик — дорогу на лошадях.

## Значение карт

### ПИКИ

*Туз пик* — ночью, зимою; потеря, печальное письмо, удар, испуг, неприятность, раскаяние; при короле по отношению к даме острием вверх — страстная любовь; чужой дом, дом богатых, солидных людей.

С 10 пик — неожиданное получение денег;  
с 10 бубен (по бокам вашей карты) — ссора из-за денег;

с какой-нибудь шестеркой — поездка на лошади;

с тузом треф (оба острием вверх) — испуг.

*Король пик* — солидный господин, враг, дурной человек, соперник.

С пиками — предвещает благо;

с трефами — противодействие, злодейство;

с 8 пик (по бокам вашей карты) — продолжительные неприятности и горе; если тут же король бубен — помощь благородного человека.

*Дама пик* — старуха, скука, сплетни, дурная женщина, помеха, ссора; между двумя фигурами — размолвка между ними, возле вашей карты — горе, неприятности, тем более при 7 треф или 9 пик.

С пикою вообще — добрая старушка;

с трефою — злодейка;

с бубною — жадная и завистливая женщина, препятствующая в делах и в любви;

с червою — покровительница в любви, помощь в делах;

с 9 червей — счастье.

*Валет пик* — ссора или драка, дурной или черноволосый человек, простолудин, дурная весть; мысли пикового короля.

С пикою вообще — верный союзник;  
с трефою — лгун, завистник, сплетник;  
с бубною — сообщник, вестник, пьяный человек;  
с червою — друг;  
с дамою пик — большая ссора, драка;  
с 8 пик — большие неприятности между влюбленными.

*Король пик с дамою и валетом* — помощь почтенного человека, почтенная семья;  
с трефою — его ненависть;  
с бубною — его расположение;  
с червою — его расположение.

*Десятка пик* — черная вещь, болезнь; при короле, даме — брачная постель; несбыточные желания, неудача; при таком же короле, даме — интересуется.

С тузом пик — неожиданное получение денег;  
с 9 пик — несчастье;  
с 9 треф — неприятность в денежных делах;  
с тузом бубен — траурное, печальное письмо;  
с одним из тузов — фальшивое письмо;  
с 8 пик — болезнь, с одной из восьмерок — неприятное известие;  
с 7 пик — неожиданное известие о перемене обстоятельств;  
с 7 бубен — неожиданное предложение;  
с 7 червей — неожиданное предложение;  
с 10 треф — выздоровление от болезни;  
с 10 червей — большой денежный интерес в будущем.

*Девятка пик* — сборы в дорогу, потеря друга; при таком же короле, даме — любовь, при другом короле — имеет нескромные желания по

отношению к даме; девятка пик острием вверх — ссора, слезы.

С тузом пик — болезнь;  
с тузом треф — польза или вред (смотря по ближайшей светлой или темной карте);  
с тузом червей — близость мужчины, женщины, радостное пребывание с другом;  
с тузом бубен — хитрость и обман близких;  
с 10 пик — неожиданное получение денег.

*Восьмерка пик* — неудача, печаль, разговор, болезнь; комната, квартира солидной особы, при семи пиках не следует гадать в этот день.

При девяти трефах — несчастье;  
с валетом червей — известие о болезни или смерти близких людей и знакомых;  
с 7 треф — измена возлюбленной;  
с 10 пик — болезнь;  
при четырех королях — кутеж, пьянство.

*Семерка пик* — неожиданность, обман; острием вверх — слезы, ссора, потеря друга; дом, где живешь при даме — дама в интересном положении.

С валетом бубен — изображает купца;  
с валетом треф — несчастье от врагов;  
с 10 пик — неожиданное известие о переменах обстоятельств;  
с одной из восьмерок — угощение;  
при фигуре — неприятность, тем более при 9 пик — горе в родне;  
с 6 бубен — неприятности в доме.

*Шестерка пик* — дальний путь, поздняя дорога, при вашей карте — потеря; дорога пикового короля, дамы.

С пикою — веселая дорога;  
с трефою — неудачная дорога;  
с 9 или 10 бубен (от правой руки к левой) — дорога за деньгами;

- с 7 или 8 бубен — беспокойство и хлопоты о деньгах;
- с червою — дорога и свидание с дорогими людьми;
- с трефою (над головой) — удачный исход дурных намерений гадающего.

## БУБНЫ

*Туз бубен* — днем, летом — письмо (ближайшая фигура покажет от кого), весть; при фигуре — человек, занимающийся письмом.

- С бубной — скорое получение денег;
- с 7 или 9 или 10 червей — радостное или любовное письмо;
- с трефою или пикою — отдаление желанной минуты, большие хлопоты;
- с 6 трэф — свидание или разговор на улице в сумерках;
- с 9 пик — хитрость и обман близких людей;
- с 10 червей — любовное письмо;
- с 10 пик (слева) — траурное, печальное письмо;
- с 10 бубен — денежное письмо.

*Король бубен* — молодой человек, любовное свидание, знакомство с будущим милым, холостой человек (если тут же нет дамы бубен).

- С 10 бубен (при валете) — поддержка в будущем от нового знакомого или будущего жениха;
- с 6 бубен — непременно исполнение желания;
- с червой — веселье, забвение прошлого и перемена жизни.

*Дама бубен* — молодая девушка, неверная женщина, служанка

С валетом бубен и 10 пик — неприятный гость;

с 9 червей — для женщины хорошо, для мужчины — воровство.

*Валет бубен* — мальчик, посланный, доверенная особа, благополучные вести; с фигурой определяет ее характер (человек сомнительный, материалист), мысли бубнового короля.

С 7 пик — купец;

с королем (каким-нибудь) — человек коммерческий, фальшивый;

с 7 пик и 9 бубен — враждебный человек, скорая измена;

с дамой трэф — нехорошо;

с 6 трэф — неожиданная и скорая поездка с каким-то королем.

*Король, дама и валет бубен с картой масти гадающей особы* — успех в денежных делах.

*Десятка бубен* — деньги, деревня, подарок, свидание; в головах — получение денег; при таком же короле, даме — интересуется; свидание (с первой лицевой).

Стузом пик по бокам вашей карты — ссора из-за денег;

с 9 бубен — непременно и скорое получение денег;

с 8 бубен — отдаленное получение денег, большие деньги;

с 7 бубен — успешные хлопоты о деньгах;

с 6 бубен — полнейшее исполнение желания, получение денег;

с 6 пик (справа) — дорога за деньгами;

с валетом трэф — успех в денежных делах;

с 10 трэф — непременно получение денег;

с 7 червей — большое наследство, получение денег;

с 9 червей — прибыльная работа.

*Девятка бубен* — карта денег; при таком же короле, даме — любит.

С 6 пик (справа) — дорога за деньгами, неприятный случай, неудача;

с валетом червей — избежание неприятного путешествия;

с 10 бубен — непереносимое и скорое получение денег;

с четырьмя королями — веселый разговор.

*Восьмерка бубен* — разговор о деньгах, ненависть; приятные сны, мечты.

С 8 трэф и 6 червей — весть об интересе; с королем или дамой пик (по бокам вашей карты) — вред от фальшивого и дурного человека;

с валетом червей — разговор о деньгах;

с 10 бубен — отдаленное получение денег, большие деньги;

с 7 бубен (возле фигуры) — ее неверность, непостоянство.

*Семерка бубен* — радость, неверность, хлопоты, дела, деловое свидание, покупка, продажа, коммерческие сделки (хорошие или дурные, смотря по ближайшей карте), дорога, маленький подарок из золота, серебра и вообще металла, мысли дамы бубен.

С фигурой — счастливые происшествия;

с 10 пик — неожиданное предложение;

с 10 бубен — успешные хлопоты о деньгах.

*Шестерка бубен* — самая счастливая карта, смягчает даже дурное значение туза пик; скорая, веселая дорога, исполнение желания; дорога бубнового короля, дамы.

При девяти пиках — горе в родне;

с 10 и 9 пик — болезнь, даже смерть;

- с 10 бубен — полнейшее исполнение желания в получении денег;
- с 8 пик — смерть;
- с 7 бубен — неприятности в доме.

## ТРЕФЫ

*Туз трэф* — вечером, осенью; ложный слух, казенный дом, успех, острием вверх — неуспех, подарок (ближайшая фигура показывает от кого), без фигуры — подарок от незнакомого, трэфовый дом (дом солидных или не молодых трэфовых людей).

- С 6 — железная дорога;
- при короле (по отношению к даме) — нескромная любовь, ухаживание;
- с 7 трэф — выигрыш дела, победа;
- с 9 червей — нежная любовь;
- с 6 трэф — свидание и разговор на улице, вообще в дороге, вечером; при пиках — смерть.
- с 9 пик — скорое известие о пользе, а острием вверх — о вреде;
- с королем трэф — счастливый исход задуманного предприятия, скорое исполнение желания.

*Король трэф* — военный господин, верный друг, друг спешит.

- Стрефами — близкий человек, друг, муж, жених, любовник; вообще же предвещает счастье;
- с 9 трэф (острием вниз) — влиятельное лицо, благосклонный человек; острием вверх — неприятности с этим человеком;
- с 8 трэф — слухи о предприятиях на море, гибель корабля;



с тузом трэф — счастливый исход задуманного предприятия, исполнение желаний, с валетом трэф при вашей карте (если вы не трэфовой масти) — большое горе; с одной из шестерок при валете — дорога для получения интереса.

Если король трэф не попадает в гадание — неуспех.

*Дама трэф* — солидная дама, приятельница, незаконное дитя.

С дамой пик (при вашей карте) — дурные обстоятельства, суды, неприятности из-за женитьбы;

с 8 трэф — помощь родственницы или близкой женщины.

*Валет трэф* — человек в форме или военный ниже офицерского чина, приятель, заступник и друг; без туза или без короля — большие хлопоты, на сердце — казенные хлопоты, мысли короля трэф. Если валет трэф выпадает в гадании — верное гадание.

С 7 пик (бывает редко) — несчастье вследствие козней врагов;

между двумя дамами — неверная жена;

с 10 бубен — успех в денежных делах;

с 8 трэф — военный человек, неожиданный оборот счастья;

с тузом бубен — помощь в беде;

между двумя валетами — беспокойное будущее.

*Десятка трэф* — перемена; при пиках — обман надежды, бедность, работа; при фигуре — деловой человек; большие опасности, пожары; при червах — находка, счастье в лотерее; при таком же короле, даме — интересуется.

С 7 трэф — радость, известие о делах;

с 6 трэф — нечаянное предложение отъезда;

- с 10 бубен — непременно получение денег;
- с 10 червей — успех в любви;
- с 10 пик — выздоровление от болезни;
- с 9 треф — веселье с близкими, дорогими людьми, удивление;
- с 8 треф — скорое получение больших денег, наследство, богатство, счастье;
- с 9 и 8 или 7 треф — одна из счастливейших комбинаций: очень хорошо;
- с тузом треф — перемена к лучшему;
- с 7 пик (без туза) — обман и слезы;
- с 7 и 6 треф — большое общество.

*Девятка треф* — наследство, сомневается; карта отсутствия; при фигуре указывает, что она исчезнет из вашей жизни; приятный разговор; острием вверх — досада, сплетни, слезы. При гаке же короле, даме — любить.

- С 9 или 10 червей — успех в любви;
- с бубной — верное получение денег и бесполезная трата их на удовольствие;
- с червой — взаимная любовь;
- с 10 пик — неприятность в денежном отношении;
- с валетом червей — путешествие;
- с королем треф — влиятельное лицо, благосклонный человек;
- с 10 треф — веселье с близкими, дорогими людьми; удивление;
- с 10 и 8 или 7 треф — одна из счастливейших комбинаций.

*Восьмерка треф* — слезы, смерть близкого человека, досада, темная, цветная вещь; комната солидных трефовых людей.

- С тузом треф — успех, острием вверх — неуспех;
- с королем треф — слухи о море, гибель корабля;

- с дамой трэф — помощь родственницы и близких женщин;
- с валетом трэф — неожиданный оборот счастья в пользу гадающей особы;
- с 10 трэф — скорое приобретение недвижимого имущества, получение наследства, богатство и счастье;
- с валетом червей — разговор об убытках;
- с 7 трэф (перед вашей) — неожиданное счастье;
- с 7 трэф и тузом червей — счастливое замужество или наследство.

Семерка трэф — близкая дорога, известие об успехе, наследство, мысли дамы трэф; острием вверх — слезы.

- С тузом трэф — выигрыш дела, победа;
- с 10 трэф — богатство и счастье (то же, что 9 и 8 трэф);
- с 8 пик — гадающему мужчине изменяет его возлюбленная;
- с валетом червей (при четырех дамах и семерках) — близкое рождение сына;
- с 10 червей (при трех остальных семерках и дамах или валетах) — близость интересного положения.

Шестерка трэф — морская дорога, бесполезная дорога, свидание на улице, в саду; путь в казенное место, дорога трэфовой особы; между фигурами — большое гулянье.

- С 10 трэф — нечаянное предложение отъезда;
- с тузом червей (при фигуре) — свидание утром;
- с тузом бубен — свидание днем;
- с тузом трэф — свидание вечером;
- с тузом пик — свидание ночью.

## ЧЕРВИ

*Туз червей* — подарок, пакет, утром, весной; червонный дом (дом женатых людей).

С тузом бубен — радостное письмо, при десятке пик — печальное письмо;

с валетом червей — приятное известие;

с 6 трэф — свидание и разговор на улице, вечером;

с 9 пик — кутеж и наслаждение, свидание и расположение друга.

*Король червей* — женатый человек (при такой же даме) или *chatin*, неожиданная встреча, приход, радостные вести.

С пикою — неприятность;

с бубною — получение денег;

с трефою — хлопоты;

с червою — успех.

*Дама червей* — замужняя женщина.

С 6 и 10 червей — слезы для гадающей;

но при валете трэф — неожиданная радость;

с червою — успех в любви для мужчины;

с другими мастями — успех в неопределенном будущем;

с 10 червей — друг.

*Валет червей* — русский простолюдин, неприятный гость, благополучные вести, веселая компания; мысли червонного короля.

С червою — успех;

с тузом червей — приятное известие, объяснение в любви;

с 9 трэф — путешествие;

с 9 бубен — избежание неприятного путешествия;

с 8 червей — сердечный разговор;

с 8 бубен — разговор о денежном интересе;

с 8 трэф — неприятный разговор;

с 8 пик — известие о болезни или смерти близкого;

с дамою или королем — гость;

с 7 треф (при четырех дамах или семерках) — скорое рождение сына (при этом четыре туза обозначают ум и богатство сына).

*Десятка червей* — город; счастье, на сердце — радость, в головах — свадьба, любовь (платоническая).

С дамой — любовь и верность любимой женщины;

с королем — любовь и верность любимого человека;

с 10 бубен — большой денежный интерес в близком будущем;

с 7 треф — при трех остальных семерках, при дамах или четырех валетах — близость интересного положения для гадающей;

с 8 червей — уединенное свидание с любимой женщиной;

с 7 червей — уединенное свидание, утешение в горе;

с 6 бубен — веселье в гостях;

с 9 червей (при полной червонной масти) — полное наслаждение любовью, при даме или короле — свадьба; иначе — перемена в квартире;

с 6 червей — радостное свидание;

с 9 треф — любимая особа отдаст вам свое сердце, весть или вещь от любимой особы;

с 10 треф — успех в любви;

с тузом бубен — любовное или радостное письмо.

*Девятка червей* — любовное письмо, неожиданность (приятная или неприятная, смотря по

ближайшей карте); любовь вообще; при всяком короле, даме — любит.

С 10 червей (при полной червонной масти) — полное наслаждение любовью; при короле, даме — свадьба; иначе — переделка в квартире;

с 6 или 7 червей — свидание с любимой особой;

с 9 треф — любимая особа отдаст вам свое сердце; весть или вещь от любимой особы;

с какой-нибудь шестеркой — неожиданная встреча;

с дамой пик — счастье.

*Восьмерка червей* — веселый разговор, удовольствие, дальняя дорога, комната червонной особы.

С валетом червей — сердечный разговор;

с 7 треф (слева) — неожиданное счастье;

с 10 червей — уединенное свидание;

с 9 червей — свидание;

с 10 бубен (возле вашей) — получение денег, большое наследство.

*Семерка червей* — веселье, перемена жизни, мысли червонной дамы.

С 10 пик — неожиданное предложение;

с 10 червей — приятное или уединенное свидание;

с 9 червей — свидание;

с четырьмя королями — веселый разговор.

*Шестерка червей* — прогулка, препятствие и задержка в делах (но не в любви); дорога червонного короля, дамы.

С червой — путь к дорогой особе;

с 10 червей — дорога и сердечное свидание;

все девять червей — успех в любви несомненный.

## Примеры гадания

Теперь для примера разложим карты для вас двумя различными способами.

### 1

Вы немолодая особа, почему я, не принимая в соображение то, замужем вы или нет, беру вас дамой треф и выкладываю по три карты, чтобы найти вашу. Вот она: за спиной у вас дама пик — скука, перед вами десятка червей. Прекрасно: у вас была сильная тоска, но это уйдет и заменится радостью.

Вашу карту я кладу на стол, тасую, снимаю даме на сердце, и странно — опять десятка червей: вы решительно будете рады, довольны, а причину этого мы вероятно найдем или в картах впереди, или в четырех картах, которые будут еще лежать у вас на сердце. Да, тут необыкновенные карты: 9 и 10 бубен — непереносимое и скорое получение денег, 9 червей — неожиданное, еще 9 треф: три девятки на сердце и четвертая на столе — вы будете очень удивлены этими деньгами. Но от кого же они? Конечно от ближайшей фигуры. Перед вами король пик, а за ним 6 червей, от какого-то солидного и пожилого человека, которого как будто увидите или видели гуляющим; над головой у вас дама червей — или замужняя или русая женщина (но мужа ее тут нет), с валетом бубен — с сыном-мальчиком, вероятно, будет у вас.

В верхнем заднем углу у вас туз червей — пакет и десять пик — вы получите какую-то черную вещь, которую вам вероятно привезет на лошади военный человек, вроде солдата (за вами валет треф и туз пик). Под ногами у вас король бубен со своей дорогой (6 бубен), вероятно придет к вам, но едва ли это интересный для вас гость, если он лежит у вас под ногами.

Перед вами в переднем верхнем углу туз бубен — письмо и 7 бубен: письмо это думает написать вам какая-то молодая женщина.

Вдали (в заднем нижнем углу) находится валет червей (русый, простой человек) и 9 пик острием кверху — он сердит на вас. Но кто же это? Может ли быть, чтобы на вас сердился простолюдин? Нет, это должно быть злые мысли, или даже страстные мечты какого-то русого господина: но странно, его здесь нет; он, вероятно, далеко от вас или исчез из вашей жизни.

В переднем нижнем углу 8 трэф — ваш дом и 8 бубен — в вашем доме будет много говориться о деньгах.

Вот все, что выпало вам в этот раз. Не особенно содержательно, и главное я вижу, что вы одиноки (король трэф совершенно отсутствует), возле вас даже не видно близкой дамы, не видно общества; нет ни больших горестей, ни радостей, ни вообще треволнений. Но — это и лучше!

## 2

Теперь укажу вам другой способ гадания, но гадания, которое более относится к настоящему моменту: ни будущего, далее ближайших дней, ни прошлого вы в нем не увидите.

Найдите вашу карту, положите ее на стол и, перетасовав колоду, снимите ее. Теперь возьмите первую карту и кладите ее пред своей, рядом; три следующие карты отбросьте, а четвертую кладите рядом с первой и, снова отбросив три карты, кладите четвертую под вашей картой, начиная этим второй ряд и так далее, пока выйдут все карты, и у вас будет на столе четыре ряда по три карты в каждом.

Затем вы берете все средние карты и кладете на верхнюю среднюю — это (четыре карты) то, что ждет вас скоро; потом вы берете три карты третьего ряда (первая, верхняя карта каждого вертикального ряда



остаётся на месте как основание) и кладете эти карты на сердце своей — это первое, что ждёт вас. Три карты под вами относятся к третьему ряду, и вы кладете и на третью основную карту — это дальнейшее, то есть то, что случится через 3—4 дня и не позже недели.

Это гадание обыкновенно повторяется три раза и каждый раз следует обратить главное внимание на те три карты, которые ложатся вам на сердце.

Разложим для вас и это «маленькое» гадание.

Я разложил карты, причем получилось, как всегда, четыре горизонтальных ряда по три карты в каждом или три вертикальных ряда: в основе первого ряда лежит, конечно, ваша карта, в основе второго — ваша дорога, в основе третьего — дама бубен. Я перекрещиваю ряды, причем остальные карты третьего ряда ложатся вам на сердце; это: 6 пик, король бубен и валет бубен. Какой-то молодой человек ужасно думает быть у вас и придет, должно быть, сегодня вечером, то есть тогда, когда будет совсем темно. Можно все-таки предполагать, что он женат, так как в другом ряду есть дама его масти.

Во втором ряду получилась ваша дорога, туз пик, дама червей, и за нею 10 пик — к вам на днях придет какая-то больная дама.

В третьем ряду получилась в основе дама бубен, на ней 7 пик (острием вверх), 9 бубен и король червей. Эта молодая дама будет иметь неприятности из-за денег с королем червей, очевидно, она будет плакать; все это должно иметь какое-нибудь отношение к вам, но какое? — Может быть, это произойдет у вас, неизвестно.

## **КОЛДОВСКАЯ ГАДАЛКА**

Для толкования карт при раскладке этого гадания требуется табличка следующего содержания.

	а	б	в	г
Туз	любовь	письмо	враг	помеха
Король	проигрыш	выигрыш	ссора	любовник
Дама	сплетни	знакомство	крестины	ошибка
Валет	соперник		победа	ненависть
10	расход	драка	место	досада
9	карты	доход	обман	гости
8	дорога	вино	испуг	козни
7	смерть	неожиданность	обручение	хлопоты
6	отказ	гость	свадьба	поручение
		процесс		
5	болезнь	унижение	удивление	наследство
4	радость	согласие	слезы	сомнение
3	печаль	склоки	прибыль	беспокойство
2	почесть	горе	воровство	тревога

Положив эту табличку перед собой, берут колоду из 52 карт и, перетасовав ее, кладут карту за картой в одну кучку, произнося при этом: туз! король! дама! валет! 10! 9! 8! 7! 6! 5! 4! 3! 2! туз! король! и т. д.

Если какая-нибудь карта «выкликнется», т. е. совпадет с названием, то ее передают тому, для кого гадают. Он должен посмотреть по колонке «а», что его ожидает, и положить карту около себя. Если карта того же начертания выпадет вторично, то справка производится по колонке «б»; в третий раз — по колонке «в»; в четвертый — по колонке «г».

Колода перебирается только один раз.

Отложенные карты гадалка тасует и дает вытасовать тому, кто гадает, «фортунку». При этом предлагает загадать не на себя, а относительно

какого-либо предприятия, в котором был бы заинтересован гадающий

## ГЕОМАНТИЯ, или АРАВИЙСКОЕ ГАДАНИЕ

В конце прошлого века в России было весьма популярным аравийское пунктирное гадание. Его подробное описание взято составителями из книги Е. Берга «Гранд-пасьянс. Собрание разнородных карточных раскладов с прибавлением нового гадания “Геомантия”», изданной в Москве в 1896 году.

Гадание «Геомантия» часто практикуется жителями Аравии и другими обитателями пустынь, которые с помощью точек, производимых острием палки на земле (гео — земля, мантия — гадание), объясняют будущее по фигуре, происшедшей из точек, поэтому это гадание также называют часто пунктирным. Эти точки можно также наносить карандашом или чернилами на бумаге без всякого порядка. Для того, чтобы получить ответ на один из приведенных далее 16 вопросов, поступают следующим образом:

1. Ставят на чем угодно и чем угодно в четырех горизонтальных рядах неопределенное количество точек от правой руки к левой, стараясь не считать их, а думать об интересующем гадающего вопросе. Если при этом случайно сознавали или невольно сочли, сколько точек поставили, то эта случайность не мешает делу.

2. Сбоку точек проводят горизонтальную черту или даже без этого и ставят против каждого ряда один ноль, если по счету окажется нечетное ко-

личество точек, и два нуля — если количество точек четное. Так получим четыре ряда нулей, изображающих фигуру, которую разыскивают в приложенной геомантической таблице.

3. От означенной фигуры на таблице проводят мысленную черту вниз до пересечения с горизонтальной линией, соответствующей номеру интересующего вопроса.

4 По букве, стоящей на пересечении этих линий, отыскивают относящийся к данной фигуре ответ.

Вместо того, чтобы ставить точки на бумаге в четыре ряда, употребляют для этого четыре любые карты, вынутые из колоды, на которых ставят пером без счета и без порядка точки; после этого их тасуют и раскладывают одну под другой на столе и поступают, как сказано выше: если на первой карте нечетное количество точек, ставят на чем-нибудь один ноль, четное — два нуля, и таким образом получают фигуру из нуликов, расположенных в четыре ряда.

Можно поступить и по-другому. Чтобы не ставить точек на картах, выбирают из колоды все шестерки, семерки, восьмерки и девятки, которые и используют для гадания. Затем из этой стопки (16 карт), тщательно перетасованной, вынимают по одной четыре карты, которые и служат для образования нулевой фигуры: шестерка и восьмерка — два нуля, семерка и девятка — один.

Предположим, что кто-нибудь хочет получить ответ на 9-й вопрос: «Любит ли меня..?». Допустим, что вследствие проставленных им точек или вынутых карт образуется следующая нулевая фигура:

- (7) — 0
- (8) — 00
- (8) — 00
- (9) — 0

Получившаяся фигура в таблице находится четвертой справа. Проведя от нее черту вниз до 9-го ряда (ибо наш вопрос 9-й), получим букву «д», отыскав которую в ответах, узнаем по подобной нулевой фигуре, что он «Искренне любит другого, тебя же — нет».

Специалисты этого гадания прибегают иногда к помощи детей: дают им выбрать четыре карты или просят поставить точки и затем поступают, как обычно.

### *Геомантические вопросы:*

1. Исполнится ли мое желание?
2. Будет ли толк в моем деле?
3. Будет ли мне барыш от...?
4. Утешительное ли будет мне известие?
5. Свидимся ли мы когда-нибудь с...?
6. Найду ли я потерянное или украденное?
7. Искренна ли дружба ко мне...?
8. Благополучно ли я съезжу?
9. Любит ли меня...?
10. Счастливо ли будет предполагаемое супружество?
11. Что за супруг или супруга будет у меня?
12. Сын или дочь родится у меня?
13. Выздоровеет ли больной?
14. Чего мне опасаться?
15. Счастлив ли будет для меня наступающий год?
16. Что значит этот сон?

### Геомантическая таблица

Вопросы	0	00	0	00	00	00	00	00	0	0	00	0	0	0	0	00
	0	0	00	0	00	00	00	0	00	0	0	00	00	00	0	00
	0	00	0	0	00	0	0	0	00	0	00	00	00	00	0	00
	0	0	0	00	0	00	0	0	00	00	00	0	0	00	00	
1	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р
2	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а
3	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б
4	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в
5	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г
6	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д
7	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е
8	з	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж
9	и	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з
10	к	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и
11	л	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
12	м	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л
13	н	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м
14	о	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н
15	п	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о
16	р	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п

Ответы на вопросы:

А

0 Добьешься желаемого 0 0 0	00 Придется скоро иметь 0 дело со слезами 00 0
00 Болезнь пройдет 00 00 0	00 Прехорошенькая до- 00 рожка 0 00
0 Затуши в сердце сей 0 огонь любви водой 00 рассудка не приведет 00 к добру.	0 Не ездй — даром 0 съездишь 0 00
0 Возвратится, да еще 00 сам друг 00 0	0 Нет 0 00 0
0 Много будет разных 00 гадостей, но все кое- 0 как перемелется 0	00 Имей поменьше до- 0 верчивости, побольше 0 настойчивости харак- 00 тера, и тогда нечего будет опасаться
00 Будущий спутник 0 брачной жизни будет 0 добродетельный и доб- 0 рый	00 Если вступишь в брак 00 сей, то не раз будешь 0 скрежетать зубами 0
00 Искренняя 0 00 00	0 Фю! Фю! Простись! 00 00 00
0 Заполучить хорошую 00 толику 0 00	00 Не в сорочке вы роди- 00 лись, не уповайте 00 00

## Б

0 Удача-то будет, только 0 через нее врагов 0 много прибудет 0	00 Предайся вполне 0 своей заботе 00 0
00 Предполагать, как 00 имеешь привычку, в 00 каждом, при первом 0 же сближении, хоро- шее	00 Не скоро 00 0 00
0 Это будет якорем 0 твоего благосостояния 00 00	0 От всего сердца 0 0 00
0 Поусердствуя — обря- 00 щешь 00 0	0 Зависит от тебя самого 0 и твоих поступков 00 0
0 Кто-то будет тебя о 00 чем-то просить 0 0	00 Больше хорошего, чем 0 дурного, перемена 0 жизни осенью и ма- 00 ленький убыток летом
00 Сыночка капризного и 0 вспыльчивого, но с 0 мозгами 0	00 Не ангел, но и не де- 00 мон 0 0
00 С Богом! Обойдется и 0 без сюрпризов 00 00	0 Не закрывай глаза: со- 00 блюдает одну выгоду и 00 интерес 00
0 Тебя удовлетворит 00 0 00	00 Брось это — дело та- 00 бак! 00 00



## В

0 Выгода почтенная 0 0 0	00 Увы! Никакого 0 00 0
00 Будет неудача, но по- 00 правимая. Потеря в 00 большой праздник 0 близкого человека	00 Испортится здоровье, 00 и так не ахти какое; 0 починка будет нелег- 00 кая
0 Медь, сверху позоло- 0 ченная... 00 00	0 Беги от него, как от 0 огня 0 00
0 Вполне 00 00 0	0 Что с возу упало, то 0 пропало 00 0
0 В двух сорочках ро- 00 дился. Да, вполне! 0 0	00 Та особа, которая все 0 так антипатично отно- 0 силась к вам, сойдется 00 с вами
00 Да, скоро; без послед- 0 ствий 0 0	00 Дочь, но дорого будет 00 стоить 0 0
00 Любит — карман 0 00 00	0 Худа не будет, да и 00 толку тоже 00 00
0 Не скоро: уважитель- 00 ная причина задержа- 0 вает 00	00 Что ты ожидаешь, то 00 и узнаешь 00 00

## Г

0 Узнайте, что дело идет 0 как по маслу 0 0	00 Здоровый 0 00 0
00 То, что очень много 00 придется тебе бороться 00 с неожиданным пре- 0 пятствием и сюрпри- 0 зами	00 Не предпринимай ни- 00 чего важного: этот год 0 для предприятий будет 00 неудачен
0 Сынок очень порядоч- 0 ный 00 00	0 Особа бедная, но бла- 0 городная 0 00
0 Следует, поезжай и все 00 устроится 00 0	0 Не находка — искрен- 0 него мало 00 0
0 Сначала дело будет 00 дрянь, но в конце 0 концов исход даст хо- 0 роший	00 Больно много раз- 0 мышляешь, можешь 0 свихнуться 00
00 Неожиданного хрони- 0 ческого ослабления 0 кармана — к тому идет 0	00 Едва ли, если будете 00 продолжать так акку- 0 ратно лечиться 0
00 Вполне созданы друг 0 для друга 00 00	0 Ты по уши, а он... по 00 пятки 00 00
0 Обращешь, но овчин- 00 ка не будет стоить вы- 0 делки 00	00 Увы! Простись 00 00 00

## Д

0 Да, но придется по- 0 терпеть сперва неудачи 0 0	00 Нет, но сам, отчасти, 0 тому причиной 00 0
00 Устроятся дела 00 00 0	00 Кляузы будут и ссора 00 большая 0 00
0 Да 0 00 00	0 Дочь 0 0 00
0 Искренне любит дру- 00 гую, тебя же — нет 00 0	0 Останься этот раз, не 0 пожалеешь 00 0
0 Будет 00 0 0	00 Не в сорочке ты ро- 0 дился. Неудача пого- 0 няет неудачу; средство 00 помочь: воли больше и упования на Бога
00 Много будет не- 0 приятностей, больше 0 от сплетен, неприят- 0 ных сцен и прочего, следует быть поосто- рожнее	00 Результатов неосто- 0 рожности в словах и 0 излишнего самолюбия 0 и торопливости
00 Усердный поклонник 0 Бахуса 00 00	0 Если веришь гада- 0 нию,— расстрой: бу- 0 дешь жалеть и глав- 00 ное — терпеть
0 Искренняя, что ред- 00 кость составляет 0 00	00 Пиши пропало 00 00 00

Е

0 Обращешь 0 0 0	00 Поминай, как звали 0 00 0
00 Будет 00 00 0	00 Слишком много захо- 00 тел 0 00
0 Ничего особенного; 0 поменьше рисковать 00 своим здоровьем 00	0 Трудно избавиться от 0 немощи; не приде- 0 лаешь, чего нет; при- 0 меняй паллиативные 00 средства
0 Если хочешь разум- 00 ного совета и веришь 00 гаданию, — брось дело 0 ради спокойствия	0 Чувство прочное, не 0 сомневайся 00 0
0 Лучше желать не нуж- 00 но 0 0	00 Прижимай плотнее 0 карман 0 00
00 Хлопоты и неприят- 0 ности 0 0	00 Неудачен будет для 00 тебя 0 0
00 Здоровый бутуз 0 00 00	0 Среднего класса, но с 00 оными 00 00
0 С Богом! 00 0 00	00 Долго будешь помнить 00 эту дружбу 00 00

## Ж

0 Один стоит десяти 0 0 0	00 Запой: «Прощаюсь, 0 ангел мой, с тобою...» 00 0
00 Увы! 00 00 0	00 Дорого обойдется, без 00 толку 0 00
0 Некоторое время пой- 0 дет все к лучшему, 00 только не затевай 00 известного тебе...	0 Не трись за свое су- 0 ществование 0 00
0 Тонкая штука, посему 00 гляди в оба 00 0	0 Будешь иметь нагляд- 0 ное понятие об аде 00 0
0 Прибудет скоро 00 0 0	00 Лишнее ожидать 0 0 00
00 Постигнет неудача 0 0 0	00 Много будет скверных 00 каверз; к лету переме- 0 на резиденции 0
00 Поправишься, если 0 перестанешь колебать- 00 ся, как до сих пор бы- 00 ло, и аккуратно бу- 00 дешь исполнять по- 00 следний совет	0 Девочка — прехоро- 00 шенькая 00 00
0 Маска чувства искрен- 00 него, надетая ради 0 ожидаемого интереса и 00 эксплуатации вас и ва- 00 шего кармана	00 Поездка желательна 00 00 00

0 0 0 0	Поезжай, получишь пользу	00 0 00 0	По косточкам переби- рать мастер
00 00 00 0	Не очень	00 00 0 00	Брось, пока можно
0 0 00 00	Исполнение твоего за- душевного желания	0 0 00 00	Будет лучший для те- бя, поэтому все, что задумывал, приводи в исполнение — удоб- нейшего случая не представится
0 00 00 0	Сынок	0 0 00 0	Один рожден для дру- гого
0 00 0 0	Махни рукой	00 0 0 00	Ему не до тебя
00 0 0 0	Куй железо, пока го- рячо	00 00 0 0	Нет и нет
00 0 00 00 00	Продолжение сно- шений с известной особой — может выйти большой скандал	0 00 00 00 00	Дело плохо
0 00 0 00 00	Сами знаете, что сле- дует бросить дело и скорей, если возмож- но	00 00 00 00 00	Да, да ты-то стоишь ли этого?

## И

0 0 0 0	Вполне, несмотря на обстановку	00 0 00 0	Останься
00 00 00 0	Да	00 00 0	Нет. Ожидай известия о чувствительной потере из-за своей шепетильности и доверия
0 0 00 00	Да	0 0 00 00	То, чего ты более всего опасешься, благополучно устроится, а еще и скорую удачную поездку
0 00 00 0 0	Мудрено выздороветь при таком лечении; видно тогда возьмешься за ум, когда будет поздно	0 0 00 0	Дочка, и очень порядочная
0 00 0 0	Да	00 0 0 00	Получишь
00 0 0 0	Сначала прибудет слишком много, потом гораздо больше уплывет	00 00 0 0	Будет
00 0 00 00	Будешь многим лицам, так сказать, охотникам, служить дичью; поэтому, если будешь столь же мало предусмотрителен и благодарен, то можешь пострадать. Первым делом, если хочешь дельного совета рассортируй окружающих тебя по связывающим вас чувствам, интересам и не закрывай глаза	0 00 00 00	Падания духом и безразличного отношения ко всему, что и составляет главное несчастье твое
0 00 0 00	Будете связаны узами брака, но не узами чувства	00 00 00 00	Лучше спасуй

## К

0 После множества пре- 0 пятствий и хлопот, 0 наконец, сойдется 0	00 Искренне 0 00 0
00 Уплыло. Поблагодари 00 честного брюнета 00 0	00 Пока ничего не пред- 00 принимается 0 00
0 Будет 0 00 00	0 Нет 0 0 00
0 Потерять то, что всего 00 дороже, а дело кло- 00 нится к тому 0	0 Гм! Надеемся 0 00 0
0 Начинать 00 0 0	00 Совсем нет 0 0 00
00 Чернил и бумаги не 0 пожалеет, а также 0 слов 0	00 Удачи не будет, сам 00 знаешь: не так следо- 0 вало делать 0
00 Гляди в оба — распо- 0 ложенные к тебе лица 00 выкажут на деле не- 00 расположение; с тем, 00 кто тебе ближе, про- 0 стись	0 Вообще хорош. Если 00 будешь играть в карты 00 или другие денежные 00 игры, то помни, что 00 садиться надо спиной 00 к востоку и не са- 00 диться в четверг. Бу- 00 дет много перемен с 00 окружающими лица- 00 ми, и в октябре меся- 00 це тебе готовится сюр- 00 приз
0 Сынок, будущий не- 00 которым образом ге- 0 ний 00	00 Будет ли? Вот вопрос, 00 сначала его разрешите 00 00



## Л

0 Ангел, а не человек 0 0 0	00 Предполагаемое суп- 0 ружество принесет 00 счастье 0
00 На него можно вполне 00 положиться 00 0	00 В конце концов полу- 00 чите 0 00
0 Будет польза 0 00 00	0 Одни хлопоты и бес- 0 покойство 0 00
0 Будет счастливым, и 00 на врагов не придется 00 тебе жаловаться 0	0 Последствий от неуме- 0 ренной влюбчивости 00 0
0 Интересующая тебя 00 особа — любит, но 0 чувства ее не по- 0 стоянны	00 Старайся избежать по- 0 ездки, можешь пост- 0 радать 00
00 Скорее, чем ожидаете 0 0 0	00 Ожидаемые известия 00 малоутешительные 0 0
00 Можешь радоваться — 0 будет по-твоему 00 00	0 Денег прибудет 00 00 00
0 Смушаться нечем, бо- 00 лезнь пройдет, и со- 0 всем 00	00 Дочь, и роды легко 00 пройдут 00 00

## М

0 Родится сын, который 0 со временем достигнет 0 больших почестей 0	00 Особа с большим со- 0 держимым в голове 00 и... в кармане 0
00 Если ехать, то не от- 00 кладывая 00 0	00 Не из тех, кому можно 00 все доверять 0 00
0 Будет не совсем ожи- 0 даемое 00 00	0 На барыш не надейся 0 0 00
0 Получишь не ожи- 0 данное предложение 00 0	0 Счастлив относи- 0 тельно главного твоего 00 интереса. Вынесешь 0 летом болезнь от не- осторожности
0 Будет над ним благо- 0 словение Божье 0 0	00 Желает от души тебе 0 принадлежать 0 00
00 Не пропадет, только 0 не скоро получишь 0 0	00 Не дожدهшься сви- 00 дания 0 0
00 В удаче, кажется, нет 0 оснований сомне- 00 ваться 00	0 Да, но с трудом 00 00 00
0 Впутаяешься в дело не- 0 приятное 0 00	00 Придется повозиться с 00 болезнью 00 00

## Н

0 0 0 0	Болезнь пройдет одна, но другая появится	00 0 00 0	Будет дочь
00 00 00 0	И чувства, и обстоя- новка тебе благоприят- ствуют	00 00 0 00	Ехать следует, только не в назначенное вре- мя
0 0 00 00	Со временем — да!	0 0 0 00	Не из приятных
0 00 00 0	Будет	0 0 00 0	Дела пойдут к лучшему
0 00 0 0	Породнишься со знат- ным родом	00 0 0 00	Удирай от него во все лопатки
00 0 0 0	Дружба с этим чело- веком не возбудит со- жаления	00 00 0 0	Нет, простишь
00 0 00 00	Будет, только неот- куда ожидать	0 00 00 00	Результат будет пустой
0 00 0 00	Посредственно дово- лен	00 00 00 00	Очень короткого зна- комства с посеща- ющей тебя личностью

## О

0 0 0 0 0	Непоследовательности в своих действиях	00 0 00 0	Выздоровеет, если пе- ременит род лечения и, главное, найдет умнее и опытнее док- тора
00 00 00 0	Держись крепче за не- го — он твое счастье	00 0 00	Любит искренне
0 0 00 00	Обращаешь	0 0 0 00	Нет
0 00 00 0	Не будет, и следовало давно бросить	0 0 00 0	Не исполнится к ущербу твоему
0 00 0 0	Возможно то и другое	00 0 0 00	Честное и доброе су- щество
00 0 0 0	Эту поездку нужно во- все отложить	00 0 0 0	Не из тех, кому можно доверить
00 0 00 00	Неожиданное, но удовлетворительное	0 00 00 00	Нарвешься
0 00 0 00	Услышишь новость скоро	00 00 00 00	Сверх ожиданий

## II

<p>0 Самый благополучный 0 будет для тебя. Новая 0 родня прибует 0</p>	<p>00 Ожога от огня, вокруг 0 которого летаешь 00 0</p>
<p>00 Богатая особа, вку- 00 сившая уже прелести 00 супружеской жизни 0</p>	<p>00 Не пренебрегай им — 00 будет для тебя подхо- 0 дящим 00</p>
<p>0 Человек не интересен 0 00 00</p>	<p>0 Простить 0 0 00</p>
<p>0 Большая будет выгода 00 00 0</p>	<p>0 Будешь хлопотать — 0 то, да! 00 0</p>
<p>0 Болезнь бесследно 00 пройдет 0 0</p>	<p>00 Дочка 0 0 00</p>
<p>00 Наружность часто бы- 0 вает обманчива 0 0</p>	<p>00 Из поездки этой ни- 00 чего не выйдет, только 0 зря проедете. Лучше 0 отложить</p>
<p>00 Отсутствующему не до 0 тебя 00 00</p>	<p>0 Приятно, но не совсем 00 00 00</p>
<p>0 Не слишком ли много 00 желаешь? 0 00</p>	<p>00 Кражу 00 00 00</p>

## Р

0 0 0 0	Ссору с близким из-за сплетен	00 0 00 0	Так себе Придется много поездить
00 00 00 0	Будет сын!	00 00 0 00	Не из числа добреньких
0 0 00 00	С Богом! Будет удача	0 0 0 00	Ни на волос не следует доверять
0 00 00 0	Удовлетворительное	0 0 00 0	Будет, если будешь очень стараться
0 00 0 0	Слепой любви и доверия	00 0 0 00	Облегчение наступит Не следует пренебрегать предлагаемыми домашними средствами
00 0 0 0	Поимешь сладость супружеских уз	00 00 0 0	Эта особа из тех, которые более чувствуют, чем высказывают
00 0 00 00	Получишь при неожиданном стечении обстоятельств	0 00 00 00	Увидишь скорее, чем думаешь
0 00 0 00	Сначала будет	00 00 00 00	Исполнится, только не в том виде, как желаешь

Попытка узнать свою судьбу с помощью геомантической таблицы напоминает гадание по китайской «Книге перемен».

# КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ







## ОБЩИЕ ПРАВИЛА КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

Основные правила карточных игр установились настолько определенно, что нет необходимости говорить о них повторно при обсуждении той или иной игры. Изложенные ниже принципы и понятия приложимы к любой игре — если только не говорится особо о каком-нибудь отклонении от них.

**Колода карт.** Стандартная колода содержит 52 карты четырех мастей, обозначенных особыми символами: пики (♠), черви (♥), бубны (♦), трефы (♣). В каждой масти карты разделяются по старшинству. Самой старшей картой считается туз; далее в нисходящем порядке следуют: король (К), дама (Д), валет (В). Перечисленные карты носят общее название: фигуры. За фигурами следуют: десятка (10), девятка (9), восьмерка (8), семерка (7), шестерка (6), пятерка (5), четверка (4), тройка (3) и, наконец, двойка (2). В некоторых играх используется неполная колода, содержащая менее 52 карт, например, 32 карты. Для этого из стандартной колоды удаляются младшие карты; так, в колоде из 32 карт самой младшей картой будет семерка. В других же играх используется двойная колода из 104 карт,

образованная смешиванием двух 52-карточных колод, пара джокеров в придачу. Играют также колодами, состоящими из четырех и более стандартных колод.

**Выбор партнеров.** О партнерстве либо заранее договариваются, либо его определяют путем жеребьевки — снимая колоду. 1. Четверо игроков садятся как попало вокруг стола. 2. Один из игроков тасует колоду и дает кому-нибудь другому снять ее. 3. Старшинство карт — обычное: Т — К — Д — В — 10 — 9 — 8 — 7 — 6 — 5 — 4 — 3 — 2. 4. Каждый из игроков снимает колоду и показывает другим игрокам нижнюю карту снятой части колоды. Двое игроков, снявшие самые младшие карты, становятся партнерами; двое других — тоже. Партнерства можно придерживаться в течение нескольких геймов; однако, любой из партнеров вправе потребовать, в конце очередного гейма, новой жеребьевки. 5. Если двое, трое или все четверо игроков сняли карты одного ранга, то партнерство определяется по старшинству мастей: пики (старшие), черви, бубны, трефы (младшие). 6. Игрок, снявший старшую карту, выбирает место, где ему сидеть. Его партнер садится напротив. Другие два партнера садятся визави на двух других местах.

**Сдающий.** Первую карту получает от сдающего (раздающего) игрок, сидящий от него слева, карты раздаются игрокам по ходу часовой стрелки. Есть и другие варианты раздачи карт, но они оговариваются согласно конкретной игре. Можно сдавать по одной карте, а можно по две или больше, главное, чтобы игрокам досталось одинаковое количество карт. Карты сдают лицевой стороной вниз, чтобы их нельзя было подглядеть. Если в колоде затесалась карта лицом

вверх, то это служит веским основанием для пересдачи карт. Сдающий должен держать всю колоду в руке. Нельзя сдавать карты со снятой части колоды. Обычно игроки не дотрагиваются до своих карт, пока не закончится их раздача. Это дает возможность всем игрокам, включая сдающего, одновременно приступить к упорядочению своих карт; это позволяет также избежать путаницы при какой-либо ошибке в раздаче карт.

**Объявление ставок.** Игроки объявляют ставки по очереди, начиная с игрока, сидящего слева от сдающего: каждый игрок дожидается, пока его сосед справа не сделает объявление. Если игрок не может или не хочет объявить ставку, он отчетливо говорит: «пас». Игроки должны следить за тем, чтобы не привносить в свои объявления эмоциональную окраску, а по сути дела — незаконную подсказку партнеру.

**Ход игры.** Всякая серьезная игра оговаривается строгими правилами, которые должны соблюдать все играющие, — не только для того, чтобы быть на равных с другими, но и для того, чтобы получить удовольствие от игры. Неряшливая игра быстро становится неинтересной. Если игрок находит правила игры слишком строгими для него и удушающими, он должен все же, в интересах игры, соблюдать их — или предложить компаньонам сыграть в другую игру, не с такими строгими правилами. Очень вредят игре ходы вне очереди. Игроки должны стараться ходить только по очереди. Когда игрок ходит картой без очереди, он делает своему партнеру недозволенную подсказку, и если игра идет втроем, это может решить участь третьего игрока. Играть полагается без жестов и без эмоций.

**Козыри.** По-английски козырь — «трамп». Это искаженное слово «триумф». Поэтому, козыри —

победоносные карты: они побеждают другие карты благодаря особой силе. Обычно козырями назначают карты какой-нибудь масти. Козырные карты назначаются по-разному, в зависимости от самой игры. В некоторых играх наряду с картами козырной масти козырями считаются и другие карты. Когда какая-то масть назначена козырной, это значит, что самая младшая карта этой масти может побить в игре самую старшую карту всякой другой масти, которые в этом случае называются побочными мастями. Ввиду того, что козыри обладают такой силой, игроки стараются назначить козырной ту масть, которая досталась им в избытке.

**Подсчет очков.** В большинстве игр подсчет очков ведется с помощью карандаша и листочка бумаги, разграфленного по инициалам игроков. В покере и в так называемых банковских играх для подсчета очков пользуются фишками — небольшими пластмассовыми круглешками, покрашенными в белый, красный, голубой или желтый цвет. Фишкам назначается определенная стоимость. В играх, где количество очков достигает нескольких сотен, пользуются унитарным способом подсчета очков: общее количество очков приравнивается к ближайшему сотенному числу, от которого отбрасываются нули, а оставшуюся цифру считают за очки. Например, 890 очков сводятся к 9 очкам. Когда наступает момент рассчитываться деньгами, сравнивают выигранные очки. Если играли двое, то денежный выигрыш получает игрок с большим количеством выигранных очков — соответственно разнице в очках. Так, например, если у игрока А общая сумма очков составляет 360, а у его соперника 220, то выигрыш оценивается в 140 очков. О стоимости одного выигрышного очка игроки до-

говариваются заранее. В играх с большим количеством участников расчет производится по тому же принципу: каждый из выигравших партнеров получает выигрыш от своего оппонента, то есть, один от одного, а другой — от другого. Когда трое человек или больше играют каждый за себя, то расчет производится по всем разностям в очках. Допустим, играли четверо. У игрока А — 980 очков, у В — 720, у С — 420, у Д — 390. Это значит, что А выиграл 260 очков у В, 560 очков у С и 590 очков у Д; В выиграл 300 очков у С и 330 очков у Д; С выиграл 30 очков у Д.

## **ДЕТСКИЕ И СЕМЕЙНЫЕ ИГРЫ**

### **АКУЛИНА**

Другое название — «Ведьма», «Колдунья».

*Количество участников:* от двух и более.

*Колода:* 32 карты (от двух до шести человек) и 52 карты (более шести человек).

#### **Описание игры.**

Сдающий раздает все карты по очереди справа налево. После этого каждый, начиная от соседа сдающего, сидящего слева, сбрасывает карты парами (два валета, две девятки, два туза и т. п.), предварительно вытянув у соседа справа одну карту. Акулину, в роли которой выступает дама пик, сбрасывать нельзя. Она постоянно меняет своего хозяина, и в конце игры у проигравшего остаются на руках две дамы, Акулина и какая-либо из трех других.

## **БОНЖУР, МАДАМ! — ПАРДОН, МЕСЬЕ!**

*Количество участников:* произвольное.

*Колода:* любая.

### **Описание игры.**

Между игроками карты распределяются в одинаковом количестве. Смотреть в них не нужно. В свой ход игрок берет одну карту из стопки и кладет ее в открытом виде. При этом королю всегда отдается честь, даме говорят: «Бонжур, мадам!», валету — «Пардон, месье!», туза хлопают ладошкой. Если игрок что-нибудь перепутает, то он забирает все карты, которые были открыты. Выигрывает игрок, первым избавившийся от своих карт.

Игру можно сделать еще более веселой и интересной. Например, договариваются о том, что на шестерки все будут квакать, на семерки — хрюкать и т. д.

## **ВОЙНА**

*Количество участников:* двое.

*Колода:* 32 карты.

### **Описание игры.**

Перед каждым игроком лежит по стопке из 16 закрытых карт. Участники переворачивают по одной верхней карте. У кого карта старше (независимо от масти), тот забирает обе открытые карты и кладет их под низ своей стопки. Если карты совпадают по достоинству (дама и дама, шестерка и шестерка и т. д.), то они откладываются в сторону, а игроки переворачивают по три карты, и от старшинства последней зависит,

кто забирает все карты. При повторном равенстве карт принцип разрешения спора сохраняется. Проигрывает игрок, оставшийся без карт.

## ДЕВЯТКА

*Количество участников:* от трех до шести.

*Колода:* 36 карт.

### **Описание игры.**

Цель — первым выложить все свои карты, мешая, по возможности, сделать это другим.

Выкладывать карты следует в четыре горизонтальных ряда по мастям.

После того, как сдатчик раздаст игрокам все карты (по одной), заходит обладатель девятки треф. Следующий игрок может приложить к ней соответственно восьмерку или десятку той же масти, т. е. продолжает горизонтальный ряд в ту или иную сторону; кроме того, игрок может выложить любую девятку. Ходы делаются по очереди и за один ход выкладывается только одна карта. При отсутствии нужной карты ход пропускается.

## ДОМИНО

*Количество участников:* от трех и более.

*Колода:* 52 карты.

### **Описание игры.**

Цель — освободиться от своих карт.

Каждый игрок получает от сдатчика по семь карт. Другие карты остаются закрытыми в колоде. Из колоды сдатчик берет первую карту и кладет ее рядом в открытом виде. Продолжает

игру сидящий слева от сдатчика. Он может положить на открытую карту не только одну, но и несколько своих при условии, что соблюдается принцип нисходящего или восходящего порядка карт (независимо от масти). Например, сдатчик открыл даму. Следующий игрок может положить на нее валета и потом десятку, девятку и т. д., или любого короля и потом туза, двойку, тройку и т. д. Когда имеющиеся возможности исчерпаны, все тот же игрок берет верхнюю карту из колоды и либо сбрасывает ее и все другие подходящие, либо оставляет ее на руках, если она не годится для сброса. В игру вступает третий участник...

В ситуации, когда колода исчерпана, игрок, не имеющий возможности сделать ход, объявляет «пас».

Согласно правилам, не допускается придерживать карты, которые могут быть задействованы в игре.

## ДУРАК

### Простой

*Количество участников:* от двух до семи.

*Колода:* 36 карт.

#### **Описание игры.**

Цель — избавиться от всех своих карт, не оказавшись последним с картами на руках.

Сдатчик раздает каждому по пять карт. Получив свои карты, игроки смотрят, есть ли среди них парные, из которых можно составить так называемые тройки или пятки. (Тройка — две одинаковые по старшинству карты плюс одна



любая. Пяток — две пары одинаковых по старшинству карт плюс одна любая.)

После вскрытия козыря первый ход делает подручный сдатчика, т. е. сосед сдающего, сидящий от него слева. Если у этого игрока есть две равные карты, он может (но не обязан) пойти к своему левому соседу с них, прибавив любую третью (это и будет тройка). Если у него есть две пары карт, то он, прибавив опять же одну карту, может пойти и с пятка. И, наконец, если парных карт на руках нет, он ходит одной картой.

Допустим, противник побивает выложенную перед ним карту или карты (старшей мастью, козырем). В этом случае ход переходит к нему, и он действует по уже известному образцу. Но если противник не сумеет (или умышленно не захочет) побить карту, тройку или пяток, тогда он принимает их, а игру продолжает очередной участник. По мере необходимости участники добирают карты до пяти из колоды с оставшимися картами.

Игрок, избавившийся от своих карт прежде других, в момент, когда в колоде уже не осталось ни одной, дожидается новой сдачи. Тот же, у кого на руках остаются карты при отсутствии таковых у других участников, именуется дураком и в дальнейшем сдает карты до тех пор, пока не сумеет оказаться в числе выигравших. Если кто-то снимет перетасованные дураком карты, то сам становится дураком и сдает.

И последнее. Игрок, имеющий козырную шестерку, может поменять ее на вскрытый козырь.

## Подкидной

*Количество участников:* от двух до шести.

*Колода:* 36 карт.

### Описание игры.

Цель — освободиться от всех своих карт.

Сдается по шесть карт каждому. Вскрытый козырь кладется поперек под колоду с оставшимися картами.

Играют по часовой стрелке. Заходящий выкладывает на стол любую карту. Следующий игрок может побить ее старшей картой той же масти или козырем. Все другие игроки вправе подкидывать отбивающемуся карты в порядке своей очереди и при условии, что среди ранее выложенных уже имеются карты того же достоинства. Количество подкидываемых карт не должно превышать число тех, которые имеются на руках у отбивающегося. Побитые карты сбрасываются в отбой. В случае, если игрок не может или не хочет бить карты, он забирает их себе вместе с теми, которыми отбивался, а ход переходит к следующему игроку. Недостающие карты (до шести) участники берут из колоды по очереди, начиная с того, чей ход ожидается.

Выигрывает тот, кто первым освободится от карт. Новую партию начинают «из-под дурака». Сдаст ранее проигравший.

В подкидного дурака можно играть и парами: двое против двоих или трое против троих. При такой игре подкидывают только противники.

## Английский

Ходят только двумя парными картами.

## **Верить — не верить?**

Те, кто отбиваются, кладут свои карты лицом вниз и спрашивают, правильно ли они побиты. От их противников требуется это угадать.

### **Навалом**

Покрытые карты не отбрасываются, а забираются теми, кто не сумеет отбиться.

### **Оборотный**

Карты держат к себе рубашкой, лицом к противнику.

### **Переводной**

Карты противников можно переводить следующим игрокам, добавляя свои карты того же достоинства.

### **Японский**

Козыри только бубны, пику бьют старшей пикой.

## **КАРЕ**

Другое название — «Квартет».

*Количество участников:* от трех до пяти.

*Колода:* 32 карты.

### **Описание игры.**

Цель — собрать как можно больше каре, каждое из которых образуют четыре одинаковые карты (четыре дамы, четыре десятки и т. д.).

Перетасовав карты, сдатчик раздает их игрокам (при нечетном количестве участников у кого-то получится картой больше).

Начинает игру участник, сидящий слева от сдатчика. От произвольно выбранного игрока он требует конкретную карту, например: «Восьмерку трэф!» Если названная карта имеется у игрока, к которому поступил запрос, то он отдает ее, и в этом случае запрашивающий продолжает игру до первой ошибки. Если требуемой карты у игрока не оказывается, ход переходит к нему.

Игрок вправе запрашивать лишь ту карту, которая не станет у него единственной в своем роде.

Нетрудно подсчитать, что из 36 карт составляется восемь каре. Каждую собранную четверку карт игрок откладывает. Выигрывает участник, собравший наибольшее количество карт за один или за несколько туров игры. Второй вариант предусматривает чередование сдатчиков.

## КАРТОЧНАЯ ЛОТЕРЕЯ

*Количество участников:* произвольное (чем больше, тем лучше).

*Колода:* две колоды по 52 карты.

### **Описание игры.**

Для игры участникам понадобятся фишки. Определенное их количество каждый вносит в общую кассу (например, можно использовать коробочку).

Выбирают банкира и сдатчика. Оба получают по колоде карт.

Четыре карты из своей колоды банкир раскладывает на столе в один ряд рубашками вверх. На эти карты он ставит фишки, данные игроками,

таким образом, чтобы количество их на картах было различным.

От сдатчика игроки получают по три карты и открывают их для себя. Банкир по очереди за-свечивает выигрышные карты. Участник, имеющий соответствующую карту, выигрывает фишки, лежащие на карте банкира. Сыгравшая карта откладывается банкиром в сторону. Так же поступает со своей картой и участник, которому достаются фишки.

За каждую карту, оставшуюся на руках, делается новый взнос фишек, которые банкир складывает на карту, которой он заменил сыгравшую.

Имеющиеся карты игроки кладут перед собой в закрытом виде.

Сдатчик раздает еще по три карты. Банкир повторяет свои действия. Игроки, не имеющие нужной карты, имеют право заглядывать в карты, лежащие на столе, хотя банкир оплачивает только те, что на руках.

Описанный порядок игры не изменяется до окончания сдачи, так что у каждого игрока набирается к этому моменту энное количество не сыгравших карт.

Участник, получивший выигрыш последним, продолжает игру заходом с любой карты к соседу слева. Побив эту карту, сосед делает свой ход. Так происходит до тех пор, пока не будут разыграны все карты. В ситуации, когда игрок не может ни к кому походить, а карты у него на руках остаются, он платит за них штраф фишками.

В целях экономии времени можно ходить за один раз парными картами. Если соседу крыть нечем, он принимает карту или может положить на нее младшую, что крайне невыгодно сделавшему ход, так как в этом случае он вынужден

принять обе карты, увеличивая число своих. Ходить же он вправе только в свою очередь.

Другой способ выглядит так: участник, получивший последний выигрыш, заходит с младшей карты своей самой сильной масти. Прочие игроки должны отвечать в масть. У кого самая старшая карта этой масти, берет взятку и ходит с любой карты.

В конце игры за оставшиеся на руках карты игрок платит в кассу в соответствии с достоинством мастей: черви — 4 фишки каждая карта, трефы — 3 фишки, бубны — 2 фишки, пики — 1 фишка.

## МЯУ-МЯУ

*Количество участников:* произвольное.

*Колода:* 32 карты.

### **Описание игры.**

Игра бескозырная. О старшинстве карт также не идет речи, но важна их стоимость: туз — 11 очков, король — 4, дама — 3, валет — 2, все прочие — согласно номиналу.

Цель — избавиться от всех карт, получив наименьшее количество штрафных очков.

Первого сдатчика определяет жребий. В дальнейшем сдают поочередно. Заходит всегда сосед сдатчика слева.

Каждый получает по пять карт. Верхняя из оставшихся в колоде карт открывается, другие остаются закрытыми.

Игроки по очереди выкладывают по одной карте. Всякая очередная карта в стопке должна совпадать с предыдущей либо по масти, либо по достоинству: черву кладут на черву, туза — на туза и т. д. Особняком стоят валеты: валета

всегда можно выложить с объявлением новой масти (даже не совпадающей с фактической). Следующий участник должен сбросить карту именно этой масти. Игрок, не имеющий возможности выложить ни одной карты, берет верхнюю из колоды. Если она тоже не годится, пропускает ход.

Когда один из игроков сбросит свою последнюю карту, розыгрыш завершается. Другие игроки записывают себе штрафные очки согласно стоимости своих карт.

Игра ведется до 100 очков.

## КОПИЛКА

*Количество участников:* до пятнадцати.

*Колода:* 52 карты.

### **Описание игры.**

В начале игры каждый получает по 12 фишек (или более). По три фишки кладутся игроком в копилку (в коробочку, на блюдце и т. п.). Сдатчик раздает игрокам по одной карте, включая себя. Оставшиеся карты на время откладываются.

После сдачи игроки открывают свои карты. За короля участник получает 3 фишки, за даму — 2, за валета — 1, за десятку — не получает ничего. Если попался туз, игрок отдает одну свою фишку соседу слева, если четверка, шестерка или восьмерка — кладет 2 фишки в копилку, а если пятерка, семерка или девятка — 1 фишку.

Далее первый игрок присоединяет все разыгранные карты к оставшимся в колоде, тасует колоду, снимает и снова раздает по одной карте каждому участнику.

Игрок, проигравший все свои фишки, «умирает». В игру он может вступить только в том случае, если его «оживит» сосед, получивший туза, и тогда даже с одной фишкой игрок получает право играть. Если он проиграет больше одной фишки, то окончательно выходит из круга.

Игроку, оставшемуся последним, достается все содержимое копилки.

## КОРОЛИ

*Количество участников:* четверо.

*Колода:* 36 карт.

### **Описание игры.**

Игра делится на введение и царение короля.

Во введении определяется, кто будет королем, а кто принцем, солдатом и крестьянином. Чтобы стать королем, нужно набрать первым девять взяток. Другие игроки получают перечисленные выше звания согласно набранным взяткам (по принципу: от большего их количества к меньшему).

Кому быть первым сдатчиком, выясняют следующим образом: из карт, разложенных веером рубашками вверх, тянут по одной, и вытянувший младшую, сдает. (В дальнейшем сдатчиками становятся те, кто набирает больше взяток.)

Козырь обозначается путем снятия колоды. Раздаются все карты. Следовательно, каждый игрок получает по 9 карт. Заходит сидящий слева от сдатчика.

Набранные взятки фиксируются (записываются).

Но вот король обозначился, а у некоторых других игроков число взяток совпадает. Как быть? В этом случае продолжают играть, но без короля.



Принцем становится игрок, набравший девять взяток.

Когда роли определены, начинается царение. Сдаст всегда крестьянин: сначала королю, потом принцу, солдату и себе.

Солдат жертвует королю своего старшего козыря и получает от него тоже хорошую карту, правда, по масти она не должна оказаться той же, что и туз, имеющийся у солдата. Крестьянин отдает принцу снятого с колоды козыря. Солдат постоянно снимает.

Ходят по старшинству. Взятки фиксируют. Королю, вышедшему повторно, сдают до тех пор, пока не будет определен принц. И хотя король фактически не участвует в игре, однако он подыгрывает солдату: предоставляет ему свои хорошие карты взамен плохих.

Принц, если счастье улыбнулось ему повторно, делает то же по отношению к крестьянину.

## КУРИЦА

*Количество участников:* трое-четверо.

*Колода:* 36 карт.

### **Описание игры.**

Цель — освободиться от всех своих карт.

Сдатчик раздает каждому по пять карт. Одна карта открывается и кладется рядом с колодой. Заходит сидящий слева от сдатчика.

Делая ход, каждый игрок сначала должен взять верхнюю карту из колоды и затем положить на предыдущую открытую карту одну из своих любой другой масти.

Если игрок не имеет возможности сделать ход (нет подходящих карт), он забирает все открытые карты, но при этом может избавиться от имеющихся четверок (четыре дамы, четыре десятки и т. д.). Иногда открытые карты берутся сознательно.

Если складывается ситуация, при которой колода заканчивается, когда еще никто не освобожден от своих карт, то открытые карты переворачиваются, образуя новую колоду.

## ОСЕЛ

*Количество участников:* произвольное.

*Колода:* любая.

### **Описание игры.**

Из колоды выбирают четверки карт согласно числу игроков. Например, если играют пятеро, можно выбрать четыре туза, четыре короля, четыре дамы, четыре валета и четыре десятки.

Сдатчик тасует карты и раздает игрокам поровну.

Суть игры в том, что каждый участник обменивается с соседом слева картами (одна на одну). Задача — собрать у себя четверку карт. Кто сделает это первым, молча показывает всем большой палец. В этот момент другие игроки должны заметить и повторить жест. Игрок, поднявший палец последним, становится «ослом».

Начинает игру сдатчик.

## ПЕКЕСО

*Количество участников:* от двух и более.

*Колода:* 54 карты (две джокерные).

### **Описание игры.**

Задача — собрать как можно больше пар одного цвета (черного или красного).

Сдатчик раскладывает карты в закрытом виде таким образом, чтобы из них образовался прямоугольник. Заходит сосед сдатчика слева.

В свой ход каждый игрок открывает по две любые карты. Если они образуют пару, игрок берет их и открывает две новые. В случае неудачи карты возвращаются на место, и игру продолжает следующий участник.

За собранные пары игроки получают очки. Стоимость карт: туз — 1 очко, король — 4, дама — 3, валет — 2, другие карты — согласно номиналу, т. е. десятка — 10, девятка — 9 и т. д.

## **ПОДДАВКИ**

*Количество участников:* двое.

*Колода:* две колоды по 52 карты.

### **Описание игры.**

Игроки тщательно тасуют колоды.

Кому заходить, решает жребий: каждый сбрасывает по карте, и старшая определяет начинающего игроу.

Участники по очереди кладут на стол по одной верхней карте одна на другую. Когда появляется король, противник игрока, выложившего эту карту, кладет сверху две свои карты; когда появляется туз, противник кладет три карты. В обоих случаях хозяин короля или туза забирает всю стопку карт и кладет их под низ своих.

Когда на руках у одного из участников оказываются две колоды, а на руках у другого — ничего, игра заканчивается.

## ПЬЯНИЦА

*Количество участников:* не ограничивается.

*Колода:* любая.

### **Описание игры.**

Карты раздаются всем участникам поровну, как правило, по одной. Начинает игру сосед сдатчика слева.

Каждый раз игроки выкладывают по одной верхней карте. У кого карта старше (независимо от масти), тот забирает себе все выложенные и кладет их под имеющиеся на руках. В случае, когда двое или более игроков выкладывают равные карты, эти игроки должны положить еще по одной карте, и старшинство какой-либо из них решает спор.

Игра заканчивается, когда к одному или двум игрокам (по условию) переходит вся колода. Кто остается без карт, проигрывает.

## СТО

*Количество участников:* от трех и более.

*Колода:* 32 карты.

### **Описание игры.**

Карты в игре имеют стоимость: туз — 11 очков, десятка — 10, девятка, восьмерка и семерка — соответственно 9, 8 и 7, король — 4, дама — 3, валет — 2.

Задача каждого игрока — постараться избежать перехода за рубеж 100 очков.

Колода тасуется, снимается, и сдатчик раздает всю колоду по одной карте.

Сосед сдатчика слева заходит с любой карты. Следующий игрок кладет на выложенную карту свою, которая тоже может быть любой, и сообщает общую сумму согласно стоимости обеих карт. Например, если первый игрок положил валета, а второй короля, то последним называется цифра 6 (в реальной игре, по-видимому, лучше сначала избавляться от карт большой стоимости). Другие участники действуют по тому же принципу.

Участник, перешедший упомянутый ранее критический рубеж, проигрывает. За проигрыш начисляются штрафные очки в соответствии с тем, на сколько пунктов превышен рубеж. Впрочем, игрок, достигший 100 очков ровно, получает возможность списать с себя 5 штрафных очков.

Игра ведется до тех пор, пока кто-либо из игроков не наберет оговоренное количество штрафных очков.

## ЧЕРНАЯ ДОНКА

*Количество участников:* четверо.

*Колода:* 52 карты.

### **Описание игры.**

Задача — постараться избежать дамы пик (черная Донка) и собрать как можно меньше карт червонной масти.

Сдают по одной все 52 карты (по 13 карт у каждого игрока).

Первому игроку нельзя заходить с пик и червей.

Непременное условие — отвечать на масть мастью. Берут старшей картой. При отсутствии нужной масти отвечают черной Донкой, а если ее нет, то любой червой. Давать старшую карту вовсе не обязательно. Новый круг начинается игрок, забравший взятку.

За взятую даму пик игроку записывается 13 штрафных очков, за карты червонной масти — по одному штрафному очку.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из участников не наберет 101 штрафное очко или более. Выигрывает тот, у кого меньше всего очков.

Вариант *Инъекция*: если игроку удастся заполнить все черви и черную Донку, то другим участникам игры записывается по 26 штрафных очков.

## ЧЕРНЫЙ ПЕТР

*Количество участников*: от трех и более.

*Колода*: 52 карты.

### Описание игры.

Из колоды выбирают 12 любых парных карт и туза — черного Петра. Тщательно перетасовав, сдают все карты. Каждую имеющуюся на руках пару можно сбросить. Затем каждый игрок в порядке очереди тянет по одной карте у соседа, сидящего слева, и парные карты сбрасываются. Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карт. Проигрывает обладатель черного Петра.

## **КОММЕРЧЕСКИЕ ИГРЫ**

***Игры, в которых победа достается  
тому, кто получил большее  
количество взяток***

### **МУШКА**

Мушка — старинная карточная игра французского происхождения. В России весьма популярна в XVIII веке. Упоминается в трудах Державина и Фонвизина.

Мушка издавна пользуется симпатией игроков, как игра приятная и чрезвычайно интересная. Занимательность ее заключается, главным образом, в ее разнообразных изменениях и усовершенствованиях. Она не азартна, незамысловата и неутомительна, правила ее кратки и просты. Счета и записи тоже несложны.

Мушка имеет много вариантов и каждый вариант имеет свое характерное название: Лентюрлю, Памфил, Шутиха, Мистигри и Копилка. Основание во всех этих видах Мушки одно и то же, вся разница в значении мастей и некоторых фигурных карт.

### **Мушка**

В Мушку играют от трех до шести человек, в исключительных случаях до семи.

Если играющих только трое, то берется колода в 32 карты, если четверо — то в 36; при большем количестве играющих — в 52 карты. Места занимают по картам. Игрок, вынудивший самую младшую карту, сдает первым. Сдача произво-

дится поочередно каждым игроком и идет обычным порядком, т. е. слева направо.

Сдают каждому игроку по пять карт, раздавая их по одной, не все пять за раз. Козырь вскрывается сдающим и кладется на середину стола.

Каждый игрок, сообразуясь со своими картами, может прикупать нужное ему количество карт, или идти на своих, или пасовать, если только у него нет на руках туза пик.

Прикупают игроки поочередно.

Каждый играющий ведет свою запись. Игрок проводит перед собой линию и пишет под ней цифру 25, с которой в течение всей игры и списывает.

Выигрывает тот, кто первым списывает вышеуказанную цифру. Выигрывает он у каждого игрока обязательно. Цифру выигрыша записывает до окончательных расчетов в стороне.

Примеры выигрыша: у первого игрока слева осталось не сыгранными 9 очков, у второго — 16, у третьего — 2. Выигравший складывает эти цифры в одну сумму и записывает в стороне + 27. Каждый проигравший, в свою очередь, отмечает у себя проигрыш минусом, т. е. первый пишет у себя в стороне 9, второй — 16 и третий — 2. Если в следующую пульку выигравший проиграет, например, 8, он высчитывает эту цифру из своей записи 27, т. е. оставляет у себя + 19. Выигравший же в эту, следующую, пульку (предположим, что это был второй) в общей сложности 38, вычитает свои прежние 16 и пишет у себя + 22. Вторично проигравший свои минусы увеличивает новым проигрышем. Таким образом счета ведутся до самого окончания игры.

Если игрок, которому для выигрыша Мушки осталось списать всего 1 или 2 очка, следовательно, взять одну или две взятки, по рассеян-



ности возьмет лишнюю, то он теряет право на выигрыш. В этом случае он обязан снова поставить цифру 25 и снова ее списывать, остальные же игроки продолжают игру с прежней записью.

Каждая взятка считается за одно очко. Кто возьмет, например, две взятки, тот списывает со своей игровой записи 2 очка, т. е. если у него было, например, 18, он эту цифру зачеркивает и пишет под ней 19.

Игрок обремизившийся, т. е. не взявший ни одной взятки, приписывает известную цифру к игровой записи. Так, например: если он ставит ремиз 5, то к имеющейся у него цифре 15 прибавляет 5, что вместе составляет уже 22.

Игрок, имеющий на руках туза пик, не имеет права пасовать ни при каких картах.

Играющий с тузом пик на руках присчитывает к своим взяткам цифру 5, даже если бы этот туз пик был побит. Таким образом, взявший две взятки списывает в записи уже не 2, а 7. Но если туз пик козырной, то имеющий его прибавляет к своим взяткам 10 очков. Так что за две взятки игрок уже записывает 12.

Если же туза пик побьют и имевший его не возьмет ни одной взятки, то ставится ремиз 10 очков.

Игрок, не имевший туза пик и не взявший ни одной взятки, ставит ремиз только 5 очков.

Первый выход принадлежит всегда тому, кто сидит слева от сдатчика. Последующий — взявшему взятку.

На вышедшую масть следует сбрасывать карты той же масти, а при неимении — перебивать ее козырем. За несоблюдение этого правила, равно как и за ренонс вообще, провинившийся ставит ремиз по 5 очков за каждый промах.

При выходе игрока с туза пик другие игроки, не имеющие пиковой масти, бьют его козырем.

Пиковый туз имеет огромное преимущество перед любым козырным. Если один из игроков сделал выход с козырного туза, то пиковый туз может его перебить; другого же никакого козыря он не бьет, поэтому с пикового туза, как и с козырного, ходить следует осторожно.

Если же с козырного туза не ходили, а перекрыта им взятка в средней руке, то туз пик перед ним бессилён.

Всю пиковую масть при покупке сносить не следует, необходимо оставить хоть одну карту для выхода; подобным выходом можно заставить партнера снести пикового туза и дать возможность одному из игроков, не имеющих пиковой масти, побить этого туза козырем.

При покупке следует сбрасывать длинную масть или младшие карты. Оставлять тузов и надеяться на них как на взятку нельзя. Лучше всего оставлять на руках только одних козырей и прикупать к ним.

Задача, или случайно открытая сдатчиком карта, принадлежащая одному из игроков, или неверное распределение карт между играющими обязывают к пересдаче.

### **Лентюрлю**

Эта разновидность «Мушки» придумал карлик-шут при дворе короля Людовика XIV — Эмиль-жан Лентюрлю.

Мушка-лентюрлю несложна, но много интереснее обыкновенной Мушки.

Для игры употребляют колоду в 52 карты. Количество игроков от трех до семи.

В этой игре имеют особое значение пять карт: семерка бубен, туз пик, дама пик, валет треф и король червей, которые обыкновенно берутся из другой колоды и раскладываются на столе в следующем порядке:

Дама пик		Туз пик
	Семерка бубен	
Король червей		Валет треф

Эти пять карт и называются *лентюрлю*.

Перед началом игры каждый игрок должен внести на лентюрлю известную сумму денег. Разумеется, все игроки вносят по равной части: например, по 5 условных денежных единиц (у. д. е.). Предположим, что игроков было пятеро, следовательно, на лентюрлю внесено ими 25 у. д. е., которые раскладываются на карты таким образом: на семерку бубен кладется 7, на даму пик 3, на туза пик 4, на валета треф 5 и на короля червей 6.

Карты играющим раздаются сдатчиком по одной в известном количестве. Так, если играющих трое, то каждый получает по 15 карт, а 7 карт остаются для прикупки и откладываются в сторону; если играющих четверо, то каждому достается по 12 карт, в прикупке 4; если играющих пятеро, то по 9 карт, а в прикупке 7; если играющих шестеро, то по 8 карт, а в прикупке 4; если играющих семеро — по 7 карт, а в прикупке 3; если же играющих 8 человек, что допускается в редких случаях, то по 6 карт, и в прикупке 4.

В Лентюрлю старшей картой считается король, а младшей — туз.

Козырей в этой игре нет, и масти при розыгрыше не соблюдаются. Карты игроками выкладываются последовательно, т. е. на туза кладут двойку, на двойку — тройку, на тройку — четверку, на четверку — пятерку и т. д. до короля включительно.

Первый выход принадлежит всегда сидящему слева от сдатчика. Ходить он имеет право с любой карты, стараясь как можно больше сбить своих карт.

Выгоднее всего ходить с карты рядовой, т. е. такой, которая имеет за собой последовательные карты. Например, если у игрока на руках имеются восьмерка, девятка, десятка и остальные карты разбитые, то выгоднее всего выйти с восьмерки, потому что на нее он имеет право положить девятку и десятку. Но если бы, например, у него был валет, он мог бы положить и валета; таким образом он сразу сбил бы с рук несколько карт.

После него правом положить карту или карты пользуется следующий за ним игрок. Например, на десятку следующий игрок может положить валета, но если найдется дама, то и даму, а имея короля, и короля. Но если у него один только валет или вовсе нет последовательной карты, он может прикупить по своему желанию одну или две карты, или же спасовать и позволить следующему играющему перекрывать эту взятку.

Карты накладываются друг на друга до тех пор, пока не дойдет очередь положить кому-нибудь короля.

Перекрывший королем забирает себе все деньги, положенные на пять карт лентюрлю, и, кроме того, каждый игрок выплачивает ему, по предварительному сделанному условию, известную сумму денег. Например, если условились играть

по 10 у. д. е., то каждый проигравший выплачивает выигравшему эту сумму. Но много интереснее игра по очкам: всякий игрок выплачивает выигравшему столько у. д. е. (если играют по 1 у. д. е. очко), сколько очков окажется в оставшихся на его руках картах. Причем счет картам ведется по их стоимости, кроме туза, который считается за одно очко, и фигур, которые имеют цену каждая по 10 очков.

После того, как одним из игроков взята взятка на короля, игра кончается. При новой сдаче каждый игрок опять вносит известную сумму на лентюрю.

Желающий может прикупить, но не более двух карт за раз.

Прикупать, разумеется, следует только тогда, когда для окончания игры не хватает на руках дамы или короля, или даже валета. Например, очередь выкладки карт дошла до вас. Последняя карта кучки — десятка, следовательно, вам нужно положить валета и далее: у вас же на руках имеются дама и король, а валета нет. В этом случае, понятно, нужно идти за покупкой; если попадется в двух прикупленных картах валет, то лентюрю выиграно вами. Так же следует прикупать и даму, если валет на вскрышке, а у вас на руках находится король. Прикупать следует и короля, если вы успели снести несколько карт до дамы. Двух карт, т. е. валета и даму или даму и короля прикупить чересчур трудно, а потому идти за ними нет расчета.

В Лентюрю играют и по-другому. Выигрывает не тот, кто берет взятку на короля, а тот, кто первым снесет все свои карты. В этом случае играют так: перекрывший королем взятку берет себе и делает новый выход с выгодной для него карты и на эту карту снова, по очереди, начинает

накладывать последующие карты в указанном порядке до тех пор, пока кто-нибудь не перекроет и эту взятку королем. После этого следует новый выход и т. д. до конца игры.

Если один из играющих во время розыгрыша сбудет в кучку одну из карт, одинаковую с какой-либо из открытых на столе, т. е. семерку бубен, даму пик, туза пик, валета треф или короля червей, то этой картой оканчивает взятку и берет ту сумму денег, которая лежит на столе на открытой тождественной карте. Так, если у него была семерка бубен, то он снимает деньги с семерки бубен, если был валет треф, то с валета треф и т. п.

В этом случае все остальные игроки должны вновь поставить на опустевшую карту какую-либо сумму денег. Это зависит от предварительного условия. Игроки могли условиться вносить по одной или по две у. д. е. Таким образом, если игроков пятеро и взнос определен по 2 у. д. е., то на карте появляется сумма в 8 у. д. е. (выигравший избавляется от взноса). Игра же продолжается в прежнем порядке. Если одна из карт лентюрлю останется на руках игрока, то проигравший платит выигравшему вдвое больше, чем за обыкновенную карту.

Так, оставшаяся на руках пиковая дама, валет треф или король червей считаются по 20 очков, семерка бубен за 14, а туз пик за 2 очка.

### **Памфил**

Мушка-памфил играется так же, как и обыкновенная Мушка, но в Памфиле самая значительная карта — валет треф, пользующийся всеми преимуществами. Он же и называется памфилом.

Игрок, к которому пришел памфил, застрахован от ремиза, несмотря ни на какие карты, потому что валет треф считается самым старшим козырем в любой масти.

Будут ли козыри пики, бубны, черви или трефы — памфил бьет любую карту этих мастей. Его же никто не может перекрыть.

Игрок, объявляющий до начала прикупа, что у него есть трефовый валет, получает с каждого партнера заранее оговоренную сумму, не входящую, однако, в расчеты игровой записи, а записывающуюся отдельно.

Сдатчик, который откроет памфила козырем, имеет право, посмотрев свои карты и прикинув свою выгоду, переменить козыря, т. е. объявить другую масть, в которой и должен производиться розыгрыш.

Игровая запись и списывание с нее производятся совершенно таким же образом, как и в обыкновенной Мушке, т. е. начинают списывать с 25 и выигравшим признается тот, кто спишет первым свою запись.

Игрок, не взявший ни одной взятки, ставит ремиз в размере 5 очков.

## Шутиха

В Мушке-шутихе правила игры и розыгрыша обыкновенные. Все ее отличие состоит в том, что козыря сдатчик не открывает и козырной мастью всегда является пиковая. В Шутихе так же сбрасывают карты, так же прикупают, так же сдают по 5 карт каждому игроку, ведется та же запись, с которой списывают сыгранные взятки и к которой прибавляют ремизы. Начальная цифра тоже 25.

Шутихой называется пиковая дама, которая ценится на 5 очков более всех других карт.

Самой старшей картой в мастях считается король, и только один он может перекрывать даму.

Взятка, взятая пиковой дамой, считается за 8 очков; пиковый король, перекрывший даму, считается за 5. Таким образом игрок, имевший пиковую даму и взявший ею взятку, списывает 8, но если ее перебил король, он записывает за даму только 4.

Игрок, на руках у которого образуется пять пик вместе с шутихой, непосредственно после сдачи или после прикупки открывает свои карты и признается выигравшим, т. е. со всех остальных партнеров записывает их несыгранные очки. Подобные пять пик могут иметь место в самом начале игры, и тогда открывший их пользуется полной записью остальных игроков, записывая на каждого по 25 очков.

Игрок, не взявший ни одной взятки и не имевший дамы пик на руках, ставит ремиз 5 очков, а игрок, имевший даму пик и не взявший ни одной взятки, ремиза не ставит, а еще списывает с записи 4 очка.

### **Мистигри**

Законы и правила те же, что и в обыкновенной Мушке; списывание взятки и приписка ремизов тоже сходны; та же манера сдачи и в той же форме прикупка.

Как и в простой Мушке, количество игроков может быть от трех до семи. Карты употребляются тоже по числу играющих. Туз имеет место между десяткой и валетом. Так, туз перекрывает все карты до десятки включительно, валет же, дама и король перекрывают его. Поэтому порядок карт



каждой масти таков: король, дама, валет, туз, десятка и т. д.

Преимущественной картой в Мистигри считается король треф. Значение его совершенно такое же, как и туза пик в обыкновенной Мушке. Король треф, при отсутствии трефовой масти, может быть перекрыт козырем.

Игрок, имевший короля треф и не взявший ни одной взятки, пишет ремиз 10 очков. Игрок, не имевший короля треф и не взявший ни одной взятки, пишет ремиз только 5.

Игрок, имевший короля треф и взявший хотя бы одну взятку, даже не на него, а на карту другой масти или козыря, списывает в записи 5 лишних очков, кроме очков, списанных за взятки.

Игрок, к которому пришел король треф, пасовать не имеет права.

Если кто-нибудь из игроков будет иметь при сдаче или при прикупке пять карт одной масти, то он должен открыть карты и взять со всех партнеров заранее оговоренную плату, которая записывается им отдельно. Игровые же записи остаются нетронутыми, и игра продолжается в том же порядке.

В случае, если у нескольких игроков в одну игру составятся одномастные карты, выигрыш достается тому игроку, у которого карты старшей масти. Порядок мастей таков: пики, трефы, бубны и самая старшая черви.

Но если к двум игрокам придут карты одинаковой масти, что, впрочем, случается крайне редко, то выигравшим считается тот, у которого окажется больше очков на картах. При счете очков король ценится в пять, дама в четыре, валет в два, туз за одно, все же остальные карты — по своей обыкновенной стоимости.

Игрок, имеющий на руках четыре карты одной масти и трефового короля пятым, выигрывает Мушку, т. е. берет с игроков все их записи. После этого Мистигри начинается снова.

### Копилка

Этот вариант Мушки чрезвычайно интересен. Прежде всего, превосходство Копилки заключается в том, что много в нее проиграть практически невозможно, в ней всегда уравновешены шансы игроков.

Играющих должно быть четверо.

Колода для этой Мушки употребляется малая, в 32 карты.

Сдача производится по 5 каждому, остальные карты кладутся на стол для прикупки.

Посередине стола ставится касса или копилка. В эту кассу, по предварительному условию, каждый игрок перед началом игры вносит известную сумму, например: 10, 15 или 20 у. д. е.

Пиковый туз играет важную роль и в этой Мушке. Он перекрывает взятку любой масти, и перекрытая им взятка считается вдвойне.

Разыгрывается Мушка-копилка без козырей.

Первый выход принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика.

Розыгрыш производится так: выходят, например, с пики, второй игрок должен дать на нее карту этой же масти, если же таковой у него нет, то он может прикупить или сказать «пас». Другую масть сносить нельзя. Следующий игрок тоже обязан дать пику, если она у него имеется, или пасовать, или обратиться к прикупке. То же самое проделывает и четвертый. Взятка принадлежит тому, чья карта во взятке окажется старшей.

Если требуемой игроком масти не окажется ни у одного из партнеров и никто не захочет для нее прикупить, стало быть, все трое спасуют, то игрок обязан взять свою карту обратно, а право выхода предоставляется следующему за ним игроку; если же на требуемую им масть хоть один партнер даст нужную карту, а двое других спасуют, то взятка считается.

Игрок, не взявший ни одной взятки, вносит в кассу ремиз, оговоренный предварительно; например, 5 у. д. е.

Вносит ремиз и тот, кто спасует в то время, когда у него на руках есть требуемая масть.

Каждый игрок каждую взятку записывает перед собой, упоминая к какой масти она принадлежит.

Взявший взятку должен ходить с новой масти; два раза подряд одну и ту же масть проводить нельзя.

Если при сдаче у игрока окажутся четыре или три карты одной масти, то он кладет их на стол крапом вверх и просит игроков взять по карте. Взамен взятых у него карт он берет новые из прикупки. Партнеры же, воспользовавшиеся его картами, сбрасывают из своих по одной, им не нужной.

Это правило соблюдается и при пиковой масти с тузом. Так что пиковый туз легко может перейти из рук в руки.

Ни один игрок не имеет права умалчивать о пришедших к нему картах одинаковой масти.

Полная партия Мушки-копилки состоит из четырех игр (или четырех сдач).

В каждой игре участник, снесший свои карты раньше других, пользуется привилегией и в кассу не вносит ничего: остальные игроки платят заранее оговоренную сумму.

Игрок, первым спустивший свои карты в последней, т. е. четвертой игре, пользуется кассовым остатком.

После четвертой игры производится раскладка денег. Совершается она таким образом. Каждый игрок подводит общий итог всем своим взяткам, полученным в ходе четырех игр: каждая масть имеет свою цену. Так, например: каждая пиковая взятка стоит 1 у. д. е., трефовая взятка — 2, бубновая — 3 и червовая — 4. Разумеется, это зависит от предварительного условия, и цены могут быть большими или меньшими.

Каждая взятка, перекрытая тузом, как уже сказано выше, ценится вдвое. Например: пиковая взятка, перекрытая тузом, стоит уже 2 у. д. е., трефовая — 4, бубновая — 6 и червовая — 8.

При новой партии снова делается вклад в копилку всеми игроками, и игра продолжается в том же порядке.

## РАМС

Рамс был чрезвычайно популярен в провинциальных городах России в начале XIX века.

Рамс в основе своей незамысловат и кроме небольшой практики ничего не требует. Правила его несложны и легко запоминаются. Самый первый параграф в правилах этой неголоволомной игры: быть осторожным.

Рамс берет свое начало от Мушки, на правилах и законах которой (но значительно упрощенных) он построен. Записи, взятки, ремизы списываются совершенно таким же образом, как и в Мушке, не говоря уже о сдаче, прикупке и розыгрыше, которые практически ничем не отли-

чаются. Все существенное отличие Рамса от Мушки заключается в счете и значении тузов.

1. В Рамс играют от трех до семи человек.

2. Колода для игры употребляется полная, в 52 листа, если играют более четырех человек, и в 32 листа, если играющих меньше.

3. Первый выход принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика; последующий — взявшему взятку.

4. Карты сдаются по пять каждому.

5. Козырь сдающим открывается. Этим козырем может пользоваться сдатчик (но об этом несколько ниже).

6. Каждый игрок по своему усмотрению имеет право пасовать или играть, прикупая нужное ему количество карт.

7. Ненужные карты должны быть сброшены до прикупа.

8. Игрок, получивший при сдаче какого бы то ни было туза, пасовать не может.

9. Сдатчик имеет право, как и прочие игроки, пасовать при плохих картах и вистовать при хороших.

10. Сдатчик прикупает после всех.

11. После прикупки он сбрасывает одну из своих слабых карт и берет себе открытого козыря.

12. Если же сдатчик пасовал, то открытым козырем никто не пользуется.

13. Разыгрывается Рамс совершенно так же, как и Мушка: каждый игрок должен давать карту требуемой масти. Но если требуемой масти у него нет, он должен перекрывать взятку козырем.

14. За ренонс ставится ремиз 5 очков.

15. Кто имеет на руках карту требуемой масти и по ошибке перебьет взятку козырем, лишается взятки и ставит ремиз 5 очков; взятка же, неправильно перебитая козырем, передается тому,

кому она должна принадлежать при правильном розыгрыше.

16. Игрок, сделавший ренонс при тузе и взявший хоть одну правильную взятку, ставит ремиз тоже не более 5 очков.

17. Игрок, имеющий козырного туза, в свой ход обязан пойти с него. Игрок, имеющий козырных короля и даму, в свой ход обязан выйти с первого и, если взятку ему уступят, должен пойти с дамы.

18. Игрок, имеющий козырного туза, не должен пропускать козырную фигуру, т. е. на короля, даму или валета нужно положить туза.

19. Игровую запись в Рамсе начинают с крупной цифры, например со 100, 150 или 200.

20. За каждую взятку списывается по одному очку, за туза пик — 5, за туза треф — 10, за туза бубен — 15 и за туза червей — 20.

21. Игрок, не взявший ни одной взятки при картах без туза, ставит ремиз 5 очков, игрок же, оставшийся без взяток при каком бы то ни было тузе, ставит ремиз соразмерно стоимости туза. Так, обремизившийся при тузе пик приписывает ремиз 10, при тузе треф — 15, при тузе бубен — 20, при тузе червей — 25. Игрок, не взявший ни одной взятки при двух или трех тузах, приписывает такой ремиз, сколько в общей сложности стоят тузы. Например, за туза треф, бубен и червей не взявший ни одной взятки приписывает 50 очков.

22. В свою очередь, игрок, имевший двух или трех тузов и не оставшийся без взяток, списывает с игровой записи всю сумму стоимости тузов. Так, за трех тузов, например, пикового, бубнового и червонного, игрок списывает 40 очков и, кроме того, 1 или 2 очка за взятки.

23 Игрок, имеющий все четыре туза, открывает карты и берет Рамс.

24. Если не имеет места предыдущий случайный выигрыш, то Рамс берет тот, кто раньше спишет свою запись.

25 Ремизы списываются не отдельно, а приписываются к записи. Так, положим, у игрока было 75 очков и он должен поставить ремиз 20—75 зачеркиваются и пишется 95. Поэтому в Рамсе и употребляют выражения со словами приписать и отписать.

26. Игрок, у которого все пять карт окажутся одинаковой масти, открывает свои карты и списывает в своей записи 5 очков, но если у него в числе этих карт был и туз, то списывает следующую сумму и за туза. Все же остальные игроки, изъявившие желание играть, ставят ремиз 5 очков, но если у них окажутся тузы, то приписывают кроме того и за тузов. Даже для козырного туза в этом случае нет исключения.

27. В Рамсе имеют значение валеты, за которых игроки списывают условную цифру. Игрок, к которому пришли два черных валета, т. е. пиковый и трефовый, или два красных, т. е. бубновый и червонный, списывает 5 очков, за всех четырех валетов — 10.

28. Игрок, к которому пришли валеты, может пасовать и все-таки списать за них. В этом случае при сбросе карт он обязан показать их присутствующим.

29. Списывает за валетов и тот, который ради прикупки должен одного из них сбросить. Тогда следует поступить так: перед прикупом показать обоим валетов и сейчас же списать за них. После этого одного из них можно сбросить и взять прикуп.

30. Игрок, имевший валетов и не взявший ни одной взятки, не ставит ремиз и не записывает за валетов. Одно идет за другим. Не взявший же ни одной взятки при четырех валетах списывает 5 очков.

31. За валетов игрок не списывает, когда кто-либо откроет Рамс, т. е. объявит четырех тузов или пять карт одинаковой масти.

32. Игрок, у которого осталось в игровой записи не более 5, имея двух валетов, может не играть, а объявив их, закончить игру.

33. Если сдатчик неправильно сдал карты или открыл во время сдачи карту, принадлежащую одному из партнеров, карты смешиваются и сдача передается следующему игроку.

34. Карта, нечаянно открытая сдатчиком во время раздачи прикупки, может быть партнером не принята. Взамен сдатчик должен дать другую карту, но пересдачи в этом случае требовать никто не может.

35. Расчеты по окончании Рамса просты: выигравший записывает за каждым партнером столько, сколько очков осталось у того в игровой записи. Например, у первого партнера было 14, у второго — 45, у третьего — 89, эти цифры и записываются победителем. Если играли по одной условной денежной единице, то с первого он выигрывает 14 у. д. е., со второго — 45 и т. д.

## СТУКОЛКА

Самая популярная коммерческая игра в России в конце XIX века. Она проста и незамысловата, правила ее легко укладываются в памяти каждого. В Стуколку одинаково хорошо может играть и



опытный игрок, и начинающий. Уменьше требуется очень небольшое, вся игра построена на счастье. Однако есть такие стукольщики, которые ведут игру умно и расчетливо настолько, что в проигрыше бывают редко. Это зависит прежде всего от сдержанности и хладнокровия. Когда карта не идет, они не рискуют, идут только на верные взятки. Положим, что подобная игра будет скучной и выгод не принесет, зато при таком условии и проигрыш будет невелик. Но если им счастливится, то они играют смело и рискованно, хотя опять-таки и рискуют с расчетом: они знают время, когда следует пасовать, когда купить. Риском в Стуколке называется то, когда игрок идет не верными взятками, а с сомнительными, в надежде, что при его счастье удастся взять хоть одну взятку; но если игрок с надеждой на свою звезду пойдет с ничего не значащими картами или купит с первой руки, то это уже называется не риском, а нелепостью.

Название свое Стуколка получила, вероятно от того, что каждый игрок объявляет о своем желании играть не какой-либо фразой, а легким стуком руки о стол.

Существует несколько видов Стуколки: с гольцом, с прикупкой, со шлейфом, обязательная

### **С гольцом**

Гольцом называется прикупка. Она существует только для одного. Каждый игрок в очереди имеет на нее право. Так, если первый (сидящий слева от сдающего) ее не возьмет, а станет играть на своих картах или спасует, то ее имеет право взять второй, если и второй ее не тронет, то третий и т. д. включительно до сдатчика, который на нее тоже имеет право. Разумеется, если кто-нибудь в первой или во второй руке возьмет

гольца, то остальные игроки должны или пасовать, или играть на собственных картах.

С гольцом играют так: всем играющим сдают по три карты, после открывают козыря и кладут на оставшуюся колоду. Покупающий гольца сбрасывает на стол открытого козыря и одну верхнюю карту, следующие три карты берет себе.

После того, как все переговоры кончатся (кто играет и кто пасует), должен быть сделан первый выход. Первым всегда ходит тот, кто взял гольца, даже и тогда, когда он средний или последний в очереди играющих. Это единственное преимущество прикупки.

Если же голец никем не взят, то первым выход делает первый изъявивший желание играть.

В Стуколку с гольцом играют от трех до семи человек. Разумеется, чем больше играющих, тем веселее и оживленнее бывает игра. Последний игрок по очереди, т. е. сдатчик, не обязан играть, хотя бы только один человек изъявил желание играть. Даже и при свободном гольце сдатчик может пасовать.

Когда играющих много, т. е. человек пять или более, то, будучи первым от сдающего и не имея верной взятки, лучше пасовать, нежели покупать гольца, потому что у остальных игроков могут быть старшие козыри и в большом количестве.

Будучи же предпоследним или последним и, смотря по числу изъявивших желание играть, т. е. если играет один или двое — можно рискнуть и с сомнительной взяткой. Сомнительной взяткой в Стуколке называется небольшой козырь и две старшие карты в мастях (тузы или короли), или два маленьких козыря и третья незначительная карта. Но если имеются два маленьких козыря и туз какой-либо масти, то возможно рискнуть

и при трех играющих. Если играет только один и не на своих картах, а на купленном гольце, то можно и не на своих картах, а на купленном гольце, то можно идти последнему с незначительными картами и с одним маленьким козырем, рассчитывая, что, может быть, игрок больших карт не купил. С тузами же и без козырей на одного гольца идут почти всегда.

Стуколка с гольцом самая верная и самая лучшая из всех стуколочных игр. Ремизы случаются реже и не бывают такими колоссальными, как, например, в игре со шлейфом.

### **С прикушкой**

В эту Стуколку имеет право прикупать всякий игрок и любое количество карт. Ремизы в эту игру достигают уже значительно больших размеров, и сама игра поэтому становится в три раза крупнее предыдущей.

Расчеты на взятки изменяются тут в значительной степени. В этой игре рисковать почти невозможно, потому что играющих в большинстве случаев почти большая половина, тогда как в Стуколке с гольцом большая половина всегда пасует. В этой игре сомнительные взятки оправдываются в редких случаях. Они берутся с бою — или количеством козырей, или их качеством.

Игра ведется так: после сдачи начинаются объявления. Желающие играть стучат, пасующие сбрасывают карты на середину стола. Когда очередь объявлений дойдет до последнего игрока, т. е. сдатчика, и когда он объявит свое решение, начинается покупка. Продает сдающий. Сбросив козырь, который, как и в предыдущей игре, был открыт и положен на колоду, он дает играющим то количество карт, какое они сбросят на стол. Например: первый игрок сбросил две карты —

сдатчиком ему даются две верхние карты, второй сбросил одну — ему дается одна следующая карта, третий сбросил три — ему даются три карты и т. д. по очереди до последнего. Те же, которые первоначально пасовали, не имеют права покупать или прикупать, для них колода закрыта.

В Стуколку с прикупкой более шести человек играть не должны, иначе не хватит карт для продажи. Самое законное число игроков для этой Стуколки — пять человек.

В этой игре всегда ходит первым объявивший желание играть.

Если найдется только один человек, желающий играть, а все остальные пасовали, то сдатчик обязан играть с ним. Разумеется, всегда оговаривается, до какой суммы ремизов и ставок он не имеет права отказываться от игры.

Если пасуют все, то деньги, находящиеся на столе в виде ставок и ремизов, сдающий берет без розыгрыша себе.

В Стуколку с прикупкой следует играть несколько иначе, нежели с гольцом. Можно по первой руке стучать (т. е. объявить, что играете), имея только одного козыря, но не меньше дамы или валета, в расчете прикупить к нему еще какого-нибудь козыря. Разумеется, это риск, и риск такой, за который можно жестоко поплатиться, но иначе играть нельзя. Слишком долго придется выжидать старших козырей. Эта игра положительно зависит от счастья. Идет карта — можно много выиграть, не идет — много проиграть.

Второму, если первый уже стукнул, рисковать с одним козырем сложнее. Лучше всего в этом случае пасовать.

Последнему, как и первому, играть легче. В сносе карт во время разыгрывания ему не придется лавировать так, как среднему игроку. Он безбоязненно дает того или иного козыря.

Играющие козыри оставляют на руках, а остальные, бесполезные, по их мнению, карты меняют на прикупные.

Когда стукнувших много, т. е. не менее четырех, тогда лучше всего козырнуть, что называется, свести козырей. Речь идет не о козырном тузе, с которого ходить обязательно, а о маленьком козыре, который по расчету взятку взять не может и должен упасть на козыря при втором ходе. Такой ход особенно полезен игроку, когда у него на руках две старших некозырных карты (два туза или король и туз разных мастей) и один козырь. Козыряя, следует рассчитывать на взятку в мастях. При двух козырях, хотя бы и маленьких, и при одной посторонней карте козырять не всегда выгодно. При двух козырях и постороннем тузе лучше сводить козырей. Впрочем, подобные ходы находятся в прямой зависимости от суммы разыгрываемых ремизов.

### **Со шлейфом**

Стуколка со шлейфом отличается от предыдущей только тем, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотрится только сдатчиком, объявляющим масть.

При этом условии сдатчик обязан играть, не смотря ни на какое число стукнувших. Закрытым козырем он пользуется и, прикупая, может сбросить все три карты и заменить их тремя новыми из колоды. С козырем у него оказывается четыре карты, поэтому он еще сбрасывает одну и предлагает делать выход.

Но если ремиз большой и сдатчик рискнуть боится, то он может поступить с козырем так же, как в игре с прикупкой, т. е. козыря открыть и положить на колоду, и тогда он имеет право по своему усмотрению играть или пасовать. Об этом он обязан заявить до сдачи, в противном случае отказываться от шлейфа не имеет права. Также он не имеет права не открыть этого козыря, если им был уже заявлен отказ от шлейфа.

Сдатчик не должен смотреть свои карты раньше, чем объявит козыря.

Козыря он не должен смешивать со своими картами, а обязан положить его отдельно, возле карт, потому что в случае каких-либо недоразумений, очень часто имеющих место в Стуколке, он обязан его показать. Этим можно избежать некоторых обвинений, возводимых на сдатчика ретивыми игроками.

Игра ведется таким же образом, как и с прикупкой. По очереди стучат и по очереди прикупают. Ходит первый стучавший.

Предпочтительное количество игроков — пятеро, но более шести быть не должно.

В прикупке следует придерживаться соображений, высказанных по поводу предыдущей игры.

В этой игре ремизы постоянные, а потому если играть даже по маленькой, возможно ощутимо проиграться или, наоборот, много выиграть. Этот род Стуколки самый азартный и вместе с тем самый «несправедливый».

По условию играющих, в этой Стуколке допускается объявление втемную (т. е. не смотря в свои карты). За это при покупке объявивший игру таким образом пользуется одной лишней картой. Так, если он сбросит все три свои карты — ему дается четыре, сбросит две — дается три, одну — дается две. Затем он одну лишнюю

сбрасывает и играет. Также допускается и разрез. Покупка в разрез совершается так: после того, как все, включая сдатчика, прикупили нужное им количество карт, игроки, пасовавшие в эту сдачу, берут из колоды четыре карты и одну из них сбрасывают. Число разрезающих не ограничено. Первый выход делает купивший в разрез. Если покупавших в разрез двое или трое, то купивший последним.

### **Обязательная**

В обязательную играют только тогда, когда игроков небольшое количество: человека четыре или, в крайнем случае, пятеро. В эту игру шансы у всех игроков равны, а сама игра, несмотря на малочисленность партнеров, оживленна и весела.

Ставить условленную сумму обязаны все игроки и все обязаны играть, пасовать никто не имеет права — это в первую сдачу; во вторую сдачу, когда некоторые обязательно окажутся в ремизе, стучат по желанию и по желанию пасуют. Если ремиз разыграется, то всеми снова ставится условленная сумма и снова игра становится обязательной. Ремизы постоянны, но никогда не достигают такой крупной цифры, как в Стуколке со шлейфом.

Играют исключительно на своих картах, никакой прикупки ни для кого не существует. Козырь сдающим открывается и кладется на колоду, сдатчик им не пользуется.

В обязательную при ремизе можно идти с незначительными картами, имея только одного козыря. Играют даже и без козырей, но имея, разумеется, старшие карты в мастях.

Выгоднее стучать первому и последнему. Первому — потому что первый выход всегда при-

надлежит ему, последнему — потому что сбрасывать и перебивать ему приходится после всех. Эти условия немаловажны для игроков, отыграть своего единственного козыря им удастся нередко. Первому игроку козырять от двух козырей следует, таким ходом он легко обремизит некоторых из партнеров. Все они сведутся на первую взятку, так как по два козыря к игрокам приходит чрезвычайно редко, а потому они рискуют стучать с одним. Если же игрок от двух козырей пойдет с посторонней карты, то может случиться, что он не возьмет ни одной взятки и поставит ремиз. Его козыри могут упасть на старших козырей партнера, которые будут делать взятки в отдельности.

### **Общие правила Стуколки**

1. Садятся по картам. Вынувший из колоды младшую карту выбирает место и первым сдает.

2. Как сдача, так и ход производятся слева направо.

3. В сдаче соблюдается очередь. Следующий сдатчик — левый сосед сдающего.

4. Перед сдачей сосед с правой стороны должен колоду снять.

5. Карты сдаются по одной; у каждого игрока должно быть по три карты

6. При играх с прикупками желающий играть должен рассмотреть свои карты и стукнуть. Это своеобразное объявление доходит до сдатчика. Когда он спасует или стукнет, начинается прикупка. Раньше этого никто из играющих не должен сбрасывать лишние карты, которые желает обменять. Игрок избавляется от них только тогда, когда до него дойдет очередь покупать.



7. Покупку сдатчик дает игроку после сноса им обмениваемых карт.

8. Игрок, которому принадлежит первый выход, обязан ходить с козырного туза, если он у него имеется, а не с другой какой-либо карты; или с козырного короля, если он у него сам-друг с дамой,— в противном случае, несмотря на то, что он возьмет взятку, игрок должен поставить ремиз в размере той суммы, которую в данную игру разыгрывали.

9. Это правило распространяется и на игроков, сидящих в средней руке или в последней

10. Если у среднего или последнего игрока на руках козырные король и дама, и если им пришлось одним из этих козырей взять взятку, то другим козырем ходить не обязательно.

11. Каждая идущая карта перебивается старшей. Пропускать младшей нельзя.

12. Если у игрока нет масти, которую требуют, он обязан перекрывать ее козырем.

13. Козырей пропускать тоже нельзя, их нужно перекрывать старшими козырями.

14. Игроки, не соблюдающие этих правил, отвечают за ремиз.

15. К пересдаче обязывают: открытая сдатчиком во время сдачи карта, принадлежащая одному из игроков; лишняя карта, ошибочно переданная сдатчиком кому-либо; недостаток карт у одного из игроков. Если же сдатчик откроет свою карту и карта эта не будет козырным тузом, игра продолжается, но если открытая карта — козырной туз, то он обязан пересдать.

16. Карты, сданные ошибочно не в очередь кем-либо и уже виденные игроками, не смешиваются и не пересдаются, а разыгрываются на общем основании. Но если ошибка будет замечена вовремя, т. е. в процессе сдачи, когда

козырь еще не объявлен и игроки до карт не касались, сдача передается настоящему сдатчику.

17. Ставка зависит от условия игроков. Она должна быть делима без остатка на три равные части (3, 6, 9, 12).

18. Так как каждая игра Стуколки состоит из трех взяток, то все находящееся на столе, т. е. ставки и ремизы, делятся на три части и каждый взявший взятку получает часть.

19. Игрок, не взявший ни одной взятки, ставит ремиз в размере всей находившейся на столе в эту игру суммы. Его ремиз разыгрывается следующей игрой.

20. Каждый сдатчик обязан «за сдачу» ставить в известную сумму, которая присоединяется к ремизу, если таковой есть, или разыгрывается одна, или (если играют в обязательную) присоединяется к общей ставке. Если присоединяется к ремизу, то этим самым он возрастает, и уже следующий обремизившийся игрок ставит сумму большую.

## ФРАП

Фрап — игра французского происхождения, заимствовавшая многие свои правила у русской стуколки.

Количество игроков — от 2 до 12 человек. Колода при 2—4 игроках — 32 листа, при 5—6 игроках — 36 или 52 листа, при 7 и более — 52 листа. Перед сдачей каждый из игроков ставит на кон заранее обусловленную сумму. Сдают по 4 карты. Верхняя карта колоды, оставшейся после сдачи, открывается и кладется на стол рубашкой вверх. Масть этой карты — козырь. В порядке

очереди каждый из игроков объявляет игру. Объявлений три:

1. *Фрап*. Объявивший фрап обязан взять 2 или более взятки.

2. *Вист*. Объявивший вист обязуется взять не менее 1 взятки.

3. *Пас*. Объявивший пас после объявления фрапа в дальнейшей игре не участвует и свои карты сбрасывает.

Если до очередного игрока никто не объявил фрап, то он не имеет права объявить вист, а обязан объявить либо фрап, либо пас. Если кем-либо сделано объявление фрап, то все игроки по очереди, в том числе и объявившие до этого пас, объявляют еще раз либо вист, либо пас. Если никто не объявил фрап, то, не глядя в свои карты, можно его объявить втемную. Если все игроки спасовали, то доставляется на кон сумма, равная первоначальному взносу, карты не меняются, а козырь, открытый при сдаче, считается недействительным, и открывается следующая карта из лежащих поверх колоды. Производится торг, аналогичный первому кругу. Если все спасовали еще раз, кон доставляется повторно. И начинается третий круг торговли. Игрок на втором или третьем круге имеет право сказать фрап и на той масти, которую он до того запасовывал.

Если и на третьем кругу все спасовали, кон доставляется и карты сдаются снова.

Игроки, участвующие в розыгрыше, т. е. объявившие фрап или вист, прикупают по очереди карты. Количество карт прикупки — от нуля до четырех. При этом перед прикупкой ненужные карты сносятся. Взамен их берутся карты сверху колоды, оставшейся после сдачи. Объявивший фрап втемную берет козыря, откры-

того по сдаче, рассматривает свои карты и спросит одну из них. Отказаться от своих объявлений после окончания торга игрок не имеет права. После прикупки любой и ранее пасовавших игроков может пойти на «подрезку». Подрезающий берет 5 карт сверху колоды, одну сбрасывает и обязан вистовать. Кроме того, он имеет право взять козыря, открытого при сдаче, а также 4 карты сверху колоды. Если подрезающих несколько, то козырь берет объявивший о подрезке первым.

После окончания прикупки производится розыгрыш. Первым ходит подрезающий. Если подрезающего нет, то объявивший фрап в дальнейшем — взявший взятку. Ходить можно с любой карты. На выхоженную карту кладут карту той же масти, если такой карты нет, то козыря. После розыгрыша подсчитываются взятки. За каждую взятку игрок забирает  $1/4$  кона. Если фрапующий взял 1 взятку, он доставляет кон, но при этом берет свою четверть, если не взял ни одной, доставляет удвоенный кон. Вистующий, не взявший ни одной взятки, доставляет кон. Доставленная сумма разыгрывается в следующую сдачу.

Объявивший фрап втемную и не взявший ни одной взятки ставит банк в двойном размере. Не взявший двух — в учетверенном. Объявивший фрап втемную при козырном тузе в качестве карты, указывающей козырь, при взятии одной взятки ставит банк в тройном размере.

### **Храп**

Игра аналогична фрапу. Отличается тем, что дается по 5 карт. Объявлений три: 1. Храп. 2. Вист. 3. Разрез.

Игрок, объявивший храп, обязан взять 3 взятки, вистующий или разрезающий — одну. Если объявление храп сделано на первом круге, то взявший 3 взятки забирает кон, на втором — половину кона, третьего круга нет. После второго круга — новая сдача.

## ВИСТ

Вист — можно назвать национальной игрой британцев, ведь играли в него в Англии уже в XVI веке. Вист имеет до сих пор массу поклонников. Вист чрезвычайно умен, занимателен и интересен. Игра требует осторожности, внимания и памяти, потому что каждый игрок обязан следить за ходами и сносом своих партнеров, за ренонсами, за приглашениями и пр.

В Вист играют вчетвером (это самая настоящая и верная партия), вдвоем и втроем, в последний двух случаях с болванами, т. е. с открытыми картами, пополняющими недостающее число игроков. Можно играть впятером и вшестером, но в этом случае в каждом робере один или двое должны быть выходящими, совершенно в том же порядке, как и в Винте, в описании которого приведены таблицы для различного количества игроков.

Законы и правила этой игры одинаковы для любого числа играющих, а потому в описании их мы будем придерживаться средней партии, т. е. с четырьмя партнерами.

1. Игра разделяется на две партии, и двое игроков играют против двоих.

2. Играющие вместе и сидящие друг с другом напротив называются партнерами, т. е. играющими заодно.

3. После каждого ропера обязательна пересадка, т. е. игроки меняются партнерами.

4. Партнеры не могут играть один с другим произвольно или по желанию; каждый играет с тем, кого ему определит карта, вынутая из колоды.

5. Младшая карта играет с младшей, старшая со старшей.

6. Первым сдает тот, кто выбирает место, т. е. у кого самая младшая карта.

7. Колоду снимает противник, сидящий справа от сдатчика.

8. Карты сдаются все до одной. Сдача начинается с партнера сидящего с левой стороны.

9. Самая последняя карта сдатчиком открывается и оставляется на некоторое время на столе. Эта карта определяет козырь.

10. Сдатчик, раньше времени посмотревший или показавший последнюю карту, которая должна стать козырем, теряет право сдачи.

11. Никто во время сдачи не должен ни смотреть, ни собирать своих карт.

12. Карта, открытая во время сдачи до объявления козыря, обязывает к пересдаче.

13. Игра, сданная неочередным игроком, считается недействительной, если это обстоятельство не усмотрено вовремя и козырь уже открыт.

14. Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика, следующие — взявшему взятку.

15. Каждый игрок обязан сносить требуемую масть, но не обязан ее перебивать.

16. Не имея на руках требуемой масти, можно сносить карты другой масти по своему усмотрению или перебивать ее козырем.

17. Взятка берется тем, кто положит самую старую карту.

18. Произвольный ренонс, т. е. когда игрок, имея требуемую масть, не дает ее, а сбрасывает другие масти или перебивает козырем, штрафуются на пять очков в пользу противника, или на три взятки, которые контрапартнеры могут взять себе.

19. Ренонс не считается до тех пор, пока взятка не закрыта, но противники могут тотчас же потребовать, чтобы оплошавший положил или старшую, или младшую карту требуемой масти.

20. Игрок имеет право спросить своего партнера, не дающего требуемую масть, не ошибается ли он. Этим он слагает с себя штраф, а за все отвечает один провинившийся.

21. Если игрок ходит не в очередь, то противники имеют право или признать карту, или требовать, чтобы он ходил с известной масти.

22. Если игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий может сбросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьего не поправима.

23. Если один из игроков каким-нибудь образом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать талию, или потребовать новой сдачи.

24. Если игрок снесет умышленно или невзначай несколько карт на одну взятку, то противники имеют право заставить его оставить на взятке ту или иную карту по их усмотрению.

25. Картами, открытыми до окончания игры, распоряжаются противники.

26. Смотреть можно только две последние взятки.

27. Ход предпочитается от длинной масти или от рядовых карт: например, имея даму, валета, девятку, нужно ходить с дамы.

28. От туза с маленькими следует идти сперва с маленькой, потом с туза.

29. Имея короля сам-третьей или четверт, нужно идти с маленькой. От короля же сам-друг ходить нельзя совершенно.

30. От дамы третьей ходить можно только в исключительных случаях, если на других мастях лучших карт нет.

31. Если партнер вышел с какой-нибудь масти, то, взяв взятку, нужно ему отвечать в нее же.

32. Но если есть своя сильная масть, то следует сперва сходить с нее и потом уже отвечать в масть партнера.

33. Имея сильную масть, нужно ходить с самой старшей карты или с самой младшей, но не со средней.

34. Имея на руках не более трех козырей — козырять не следует, пока не захочет этого партнер.

35. Если у партнера в какой-нибудь масти ренонс, то выгодно ходить к нему с этой масти, чтобы он мог укрываться маленькими козырями.

36. Также выгодно ходить под козырь, если противники пробовали козырять. Это свидетельствует о том, что у них много козырей, а потому, вместо того, чтобы свои козыри уходили на их онеры, лучше укрывать ими масти.

37. Когда на руках хорошая масть, то непременно нужно козырять для того, чтобы противники не могли ее бить козырями.

38. Следует ходить с козыря, если козырей на руках четыре или пять.



39. Не следует делать выход с той масти, в которой имеется туз и дама. Следует ожидать выхода в эту масть своего партнера или противников и тогда прорезать дамой.

40. На карту, с которой вышел партнер, обязательно нужно положить самую старшую.

41. За исключением того случая, когда партнер пошел с короля, а у вас на руках туз. Тогда, разумеется, такая карта пропускается.

42. Если партнер выйдет с дамы, а у вас на руках имеется туз, то в начале игры следует сбросить на даму фоску, а в конце — перекрыть.

43. С мастей, которых нет ни у одного из противников, ходить не следует.

44. Ходить с дамы сам-друг или с валета сам-друг следует только тогда, когда на руках нет никакой игры. Подобным ходом объявляется партнеру бессилие.

45. Если игра разделилась, по-видимому, между всеми четырьмя игроками, то бывает небесполезным скрывать свою игру.

46. Но если игра хороша у вас и у вашего партнера, то нужно разыгрывать ее как можно понятнее и яснее.

47. Отвечать в масть противников никогда не следует.

48. Ходить с тринадцатой карты нельзя, если не все козыри вышли.

49. Не следует делать выход с одиночной карты: это можно ввести партнера в заблуждение. Гораздо лучше, имея на руках одиночную карту, дожидаться выхода в нее противников. Тогда по второй возможно будет перекрывать эту масть козырями.

50. Когда один из игроков показал, что у него сильна такая-то масть и делает ренонс в другой, то его партнер должен, если у него

имеется одиночная карта его сильной масти, ходить с нее, а потом уже ходить в ту масть, которую тот будет перебивать козырями. Ибо может случиться так, что оба партнера станут перекрывать козырями масти, в которых у них ренонсы.

51. Имея четырех козырей, не следует перекрывать ими карты, которые, по всей вероятности, может взять партнер.

52. Но, имея менее четырех козырей, и без онеров, нужно бить козырем подобные карты.

53. Имея две ровные карты, например, короля и даму, следует ходить со старшей, т. е. с короля, но класть на взятку при постороннем ходе следует даму.

54. Имея туза и короля, следует выходить сначала королем, чтобы показать этим партнеру, что туз находится в вашей же руке.

55. При коронке, т. е. тузе, короле и даме, первый выход должен быть с дамы.

56. Тринадцатую карту перекрывать козырем не следует, если вы сидите не последним.

57. Имея на руках несколько козырей и чувствуя необходимость ходить с них, начинать следует всегда с самого старшего.

58. Первая карта, сбрасываемая партнером, бывает всегда от его слабой масти, и потому ходить в эту масть при заручке не следует.

59. Главное условие игры Вист — внимание к выходам как своего партнера, так и противников. Непременно нужно помнить двадцать шесть карт (свою и партнера), которые необходимо угадывать, причем всегда больше вероятности, что из десяти случаев придется только четыре, в которых у игрока, сидящего слева, найдется высшая карта той масти, с которой делает выход игрок, сидящий справа. Кроме того,

всегда следует надеяться, что у партнера найдется по крайней мере две довольно значительные карты той масти, которая у вас слаба.

60. В Вист играют в две колоды, каждый состоит из 52 карт.

61. Порядок карт следующий: туз, король, дама, валет, десятка, девятка и т. д. до двойки.

62. Первые пять карт, т. е. фигуры: туз, король, дама, валет, десятка, называются онерами.

63. Счет онеров таков: все пять фигур, находящиеся у одного игрока или разделившиеся у двоих партнеров, составляют пять онеров, и записывается за них 5 очков, за четыре онера записывается 4, за три — 2.

64. Карты сдаются по одной.

65. Все игроки сдают по очереди.

66. Сдатчик, совершивший ошибку, лишается права сдавать и передает это право следующему за ним игроку.

67. После окончания партии, т. е. первой половины робера, тот, кому приходится сдавать, имеет право переменить колоду.

68. Взятки собирает один из партнеров каждой стороны, так же, как и запись ведется одним из игроков.

69. Если у кого-нибудь из играющих упадет на стол карта лицевой стороной, то противники вправе требовать, чтобы она оставалась все время открытой и ходить или положить ее на взятку тогда, когда они этого пожелают.

70. Робер состоит из двух партий.

71. Сторона, окончившая две партии подряд или две из трех, выигрывает робер.

72. К окончанию партии приписывают 5 очков, а окончанию робера — 10.

73. Игрок, ведущий записи, проводит мелом горизонтальную линию, над которой записывает онеры, коронки, штрафы, а внизу отмечает взятки (леве).

74. Для того, чтобы окончить партию, следует в нижней записи иметь цифру 10, или, иначе говоря, нужно взять пять леве.

75. За каждую лишнюю взятку (леве), взятую свыше шести законных, записывается по 2 очка.

76. Двенадцать взяток, взятые одной из сторон, называются *малым шлемом*, и за это приписывается, кроме 12 за леве, еще 10 очков к онерам. Тринадцать взяток называются *большим шлемом*, и, кроме 14 за леве, приписывается к онерам 20.

77. Проигранные партии пишутся над чертой, а выигранные — под чертой. Например:

$$\underline{\quad 34 \quad}$$

эта запись принадлежит стороне проигравшей, а выигравшей:

$$\quad \underline{\quad 12 \quad}$$

78. Чтобы выиграть полный робер, необходимо выиграть две партии, а потому если какая-нибудь из сторон выиграет партию даже с нулем, т. е. при подсчете у нее окажется меньше, чем у противников, то все-таки партия остается за нею. Например, записи были:

10	3
4	2
5	<u>5</u>
<u>10</u>	6
4	6
4	5

В общей сложности: у первых 37, у вторых — 27. За вычетом 27 у первых остается 10. Эту сумму записывают наверх:

$$\frac{10}{\quad}$$

а вторые, окончившие партию, пишут:

$$\frac{\quad}{0}$$

79. За коронки записываются: туз-король-дама некозырные — 5 очков, козырные — 10; туз-король-дама-валет некозырные — 10; козырные — 20; туз-король-дама-валет-десятка некозырные — 20; козырные — 40; от туза до восьмерки включительно, прибавляя к каждой лишней некозырной карте по 5 очков, а к козырной — по 10.

80. Можно играть в Вист втроем. В этом случае каждому игроку по очереди придется играть с открытым болваном.

81. Можно играть в Вист вдвоем, т. е. с двумя болванами. Счета и правила совершенно такие же, как и в Висте для четверых.

82. Играют в Вист без козырей. Эта игра тоже не лишена интереса. Онерами в ней считаются тузы. Все коронки считаются как козырные, то есть имеют двойной счет.

### **Вист вдвоем**

Этот род Виста играется по всем правилам обыкновенного, и записи ведутся в том же порядке.

Открытых карт (или болванов) не существует.

Карты сдаются на четыре кучки, в тринадцать карт каждая.

Игроки садятся визави.

Рассмотрев свои карты, каждый игрок решает, играет он на своих картах или сбрасывает их и покупает другие.

В последнем случае он берет кучку карт, лежащих от него справа. После этого он не имеет права пользоваться своими сброшенными картами или взять их обратно, а купленные сбросить.

Козырем пользуется сдатчик, но если он вздумает переменить карты, то лишается его.

Игрок, не менявший своих карт, не может смотреть игру, лежащую от него справа; равно как нельзя смотреть и сброшенные карты.

За онеры пишется, как и в обыкновенном Висте, т. е. за пять — 5 очков, за четыре — 4, за три — 3, за два — 2. Но последнее считается только тогда, когда у одного игрока их два, а у другого только один или совсем нет.

Нитбуг играется и без козырей. Онерами считаются тузы.

Этот род Виста представляет больше интереса, чем Вист с двумя болванами.

Коронки, как в козырной, так и в бескозырной игре, имеют свой обыкновенный счет.

Шлем тоже считается, и малый, и большой.

Самовольные ренонсы преследуются или отобранием трех взяток, или штрафом 5 очков, по желанию игрока.

Первый ход принадлежит партнеру сдатчика.

Сдача производится по очереди.

Играют обычно двумя колодами.

## **ПОЙМАЙ «ДЕСЯТКУ»**

Другое название игры — «Шотландский вист».

Используется колода в 36 карт (если играют восемь человек, то подлежат изъятию все шес-

терки; если играют пятеро или семеро, изымается одна пиковая шестерка).

Играют каждый сам за себя либо парами: при игре вшестером образуют две стороны, состоящие из трех участников, рассаживающихся через одного, или три стороны из двух участников. Если играют восемь человек, то образуют аналогично или две стороны из четырех участников, или четыре стороны из двух.

Сдача: при игре вдвоем участникам раздается по 18 карт — в три отдельные стопки по шесть карт каждому. Играющий не может смотреть во вторую или третью стопки, пока не доиграл первую. При игре втроем у каждого участника по две стопки. При большом количестве участников каждый имеет по одной стопке, состоящей из девяти, семи, шести, пяти, четырех карт согласно числу играющих.

Открытием последней карты назначается козырная масть. Туз — старшая карта, кроме козырной масти, когда старший — валет.

Задача — взять как можно больше взяток, прежде всего — с так называемыми зачетными картами (фигурные карты козырной масти). Очки: козырной валет при раздаче — 11 очков, козырная десятка — 10 очков. Десятку могут взять валет, туз, король, дама. Туз, король, дама стоят соответственно 4, 3, 2 очка.

На перечисленные пять карт всегда приходится 30 очков. В конце кона производится подсчет количества взяток. За каждую взятую карту сверх того числа, что было сдано, игрок (или сторона) получает одно очко.

Очень интересен розыгрыш козырей, и особенно охота за «десяткой». Когда все карты вышли и игра идет только на взятки, от партнеров

в данном случае требуется немалое умение. Само собой, игроки должны следовать масти.

Подсчеты осуществляются после каждого кона, запись ведется в «плюсы» и «минусы».

## **БОСТОН**

Чисто английская игра вист была очень популярна в британских колониях в Северной Америке. Когда колонисты в конце XVIII века взбунтовались против Английского владычества и начали войну за независимость они заодно изменили и правила игры в вист, назвав новую теперь уже американскую игру именем города, в котором началась их революция.

В Англии игра не понравилась, а в России в начале XIX века была очень популярна. Появилась даже отечественная разновидность этой игры — тамбовский бостон. А. С. Пушкин был большим любителем этой занимательной игры.

### **Основные правила игры в бостон**

Число партнеров в бостоне 4. Колода, употребляющаяся для этой игры, — 52 листа. Достоинство карт по старшинству считается от туза до двойки во всех мастях, кроме бубен, где, как мы выше сказали, самой высшей картой считается валет. Это самая старшая карта из всех и считается четырнадцатым козырем. Когда же по игре козырями являются бубны сами по себе, то валет червей принимает достоинство «бостона», а бубновый валет занимает свое обычное место после дамы.

Расчет в игре производится фишками, которые в количестве 480 распределяются поровну между



всеми игроками, у которых имеется по коробочке для помещения фишек. Посередине стола помещается плоский сосуд, изображающий кассу.

Восемь простых туров и два двойных составляют партию.

По окончании партии необходимо согласие всех партнеров на раздел кассы; если один из них не согласен, то нужно продолжать игру до тех пор, пока ничего в корзине уже не будет принадлежать отказывающемуся.

Места выбираются по жребию и до окончания партии менять их не позволяется.

Чтобы определить, кому сдавать, один из играющих делит колоду на четыре кучки и раздает их играющим, тот, в чьей куче находится валет бубен, сдает первый.

Первый сдающий получает ставку остальных трех играющих, которая состоит обыкновенно из десяти фиш с каждого игрока, кладет затем и свою ставку, ставит коробочку по правую руку от себя и отвечает за нее.

Снимать дает он налево, а сдает справа по одной или по несколько карт, каждому 13 карт, кладя себе последнему и вскрывая карту, остающуюся после сдачи. Вскрыша эта определяет масть козыря и остается на столе до тех пор, пока не пойдет первый играющий.

Пересданные и незамеченные карты. Если одна карта была замечена, но не по вине сдающего, то он пересдает; в противном случае, сдача карт переходит следующему играющему, не деля фиши в корзинке.

Бостон играется только в две масти, которые называются старшей и младшей. Старшая называется мастью, вскрытой при первой сдаче, и она остается старшей в продолжение всей партии.

В следующие сдачи масть, которую вскрывают, называется младшей, впрочем, если случайно в одну из других сдач выйдет старшая, то она остается старшей, и играют в старшую.

Чтобы играть во всех четырех мастях, непременно нужно спросить соло или индепанданс, о котором будем говорить ниже. Но вообще избегайте многих мастей: пас увеличит находящееся в коробочке.

Коробка, которую сдающий ставит на правую руку, указывает на того, чья очередь сдавать.

Первый сосед сдающего имеет право первого голоса и может просить о позволении играть в указанной им масти; но он не может ни назвать, ни показать карту, которую он кладет на стол, не вскрывая, или же пасует.

После паса нельзя уже покупать, как и после заявления о покупке нельзя от нее отказаться.

Играющий должен сказать, в какую масть он играет, в старшую или в младшую.

В случае общего паса касса переходит к следующему сдатчику.

Ход игры заключается в следующем. Если первый игрок объявляет игру, сосед имеет право пасовать или принять вызов. В первом случае образуется пара партнеров, имеющих целью отбить кассу, находящуюся под надзором двух других игроков, которые делаются их противниками. Если второй игрок сказал пас, тогда на место его вступает третий партнер, после его паса четвертый.

Если четвертый играющий видит, что его никто не придерживает, то он обязан играть против всех трех и может ограничиться только пятью взятками.

Никогда не следует выражать ни словами, ни знаками ту масть, в которую вы желали бы,

чтобы играл ваш партнер, потому что остальные игроки, имея благовидный предлог, могут бросить партию.

Ошибочное объявление не влечет за собой ничего. Например, если играющий говорит черви, а бросает на стол трефу, то трефа там и остается, и игра продолжается.

Так как игра по обыкновению идет втроем, то ясно, что ошибки, выгода и потеря делаются общими для двух играющих; впрочем, существуют исключения, которые будут указаны при взятке и ренонсах.

Прикуп одного играющего уничтожается высшим прикупом другого. Таким образом, если один из игроков купил в младшую, а другой в старшую, то прикуп в младшую уничтожается. Вообще всякий прикуп уничтожается прикупом высшим. Прикупы располагаются в следующем порядке: прикуп младшей, прикуп старшей, прикуп соло или индепанданс, прикуп с тем, чтобы взять девять взятков в младшую, прикуп на девять взятков в старшую и прикуп к мизеру.

Если пасуют все четверо, то содержание коробки удваивается от следующей талии.

Если три первых игрока пасуют, а четвертый покупает, то слово переходит к первому, а за ним по очереди и к двум другим, которые могут только или держать, или пасовать; покупать выше они не могут.

Играющий, который купил и никем не поддерживается, обязан играть один против трех остальных. Тогда ему достаточно взять пять взятков, чтобы выиграть коробку и получить, кроме того, с проигрывающих по прилагаемому тарифу.

Если он возьмет меньше пяти взятков, то коробка принадлежит остальным трем игрокам и,

кроме того, он платит им столько, сколько бы они заплатили ему в случае выигрыша

Если наступление ведется вдвоем, тогда необходимо взять 8 взяток, чтобы выиграть коробку В случае выигрыша противникам платится по тарифу, в случае же проигрыша контрапартнеры получают столько, сколько должны были бы отдать Кроме того, они кладут в коробку столько жетонов, сколько в ней было (сделать лабет)

Купивший солов обязан взять 8 взяток, в случае проигрыша он платит столько, сколько бы выиграл по тарифу.

Допускается покупка к мизеру, и если ремиз решен, то игра делается бескозырной и без бостона В случае выигрыша мизера, купивший получает коробку и платеж по тарифу со всех партнеров При проигрыше отвечает такой же суммой В случае выигрыша ни он, ни ему не платят бостона, в случае же проигрыша, при отсутствии бостона, он платит его остальным игрокам.

Имея бостон, играющий получает с остальных игроков по две фиши.

Излишне взятые взятки уплачиваются по тарифу, при шлеме все взятки уплачиваются вдвое, причем для вынужденного играть без поддержки шлемом считается 8 взяток.

Покупающий и придерживающий обязаны взять вдвоем восемь взяток, но легко может быть, что один из них проиграет, между тем как другой ни проигрывает, ни выигрывает. Так, если играющий покупает, то он должен по крайней мере взять пять взяток; тот же, кто придерживает, должен взять по крайней мере три.

Один из играющих, недобравший своих взяток, кладет в коробку столько жетонов, сколько их там было; кроме того, он платит каждому

играющему столько, сколько получил бы, если бы взял свои взятки. Кроме всего этого, он платит каждому играющему по две фиши, что называется консоляцией. Другой партнер, который взял свои взятки, ни проигрывает, ни выигрывает

Лишь только карты сняты, нельзя уже больше прикасаться к содержимому в коробке, и выигрывающие, не взявшие того, что им следовало, лишаются своих прав, и их доли остаются в коробке в пользу следующей талии.

Сказавший пас не может от него отказаться, кроме того случая, когда покупает последний, тогда он имеет право придержать. Покупающий в любом случае не может отказаться.

Взятки нельзя рассматривать, чтоб узнать вышедшие карты. Позволяется только посмотреть последнюю взятку, когда следующая еще на столе

Игрок, у которого нет требуемой масти, находя невыгодным перекрывать козырем, может бросить простую карту.

Имеющий требуемую масть должен сносить ее.

Если у играющего и у его партнера случился ренонс во время игры, то они ничего не выигрывают, если бы имели даже восемь или более взяток.

Если игрок возьмет меньше восьми взяток со своим партнером, то коробка выиграна противниками.

Каждый выигрывающий должен заставить заплатить сейчас же. Как только карты сняты для следующей партии, он уже ничего не имеет права требовать.

**Бостон фонтенблосский.** Это — один из различных видов бостона.

Каждый сдатчик кладет в коробку 50 фиш. Объявивший до начатия игры *cartes blanches* получает по 10 фиш с каждого. Когда делают шлем или бостон вдвоем, то платится не только шлем, но прикуп и онеры.

Индепанданс или соло выше простого прикупа.

Маленький мизер выше индепанданса, если только он не прикупается в низшей против него масти.

При маленьком мизере сбрасывают одну карту и не должны взять ни одной взятки.

Прикуп к семи взяткам важнее маленького мизера.

*Piccolissimo* считается выше прикупа к 7 взяткам, если только он не прикупается к низшей масти. Эта игра заключается в том, чтобы взять только одну взятку, не скинув ни одной карты. Прикуп к 8 взяткам выше *piccolissimo*.

Далее следует большой мизер к той же или к высшей масти. При этой игре требуется, не снимая карт, не взять ни одной взятки.

Более высокая игра — прикуп к 9 взяткам.

Далее следует мизер четырех тузов к той же или к высшей масти. При этой игре, не снося карт и ренонсируя до 10-й карты, не нужно брать ни одной взятки.

Затем в порядке восходящей постепенности следуют игры:

Прикуп к 10 взяткам.

Маленький мизер открытый, — состоящий в том, чтобы с открытыми картами, сбросив одну карту, не взять ни одной взятки.

Прикуп к 11 взяткам.

Большой открытый мизер.

Прикуп к 12 взяткам.

Открытый бостон, заключающийся в том, чтобы взять все 13 взяток, открыв все свои карты.

Таковы особенности указанного вида бостона, разыгрывается он по тем же правилам, как простой.

Переходим к тарифу платежей при бостоне, т. е. к стоимости игр.

### Тариф платежей

#### Прикуп младшей масти, купленный и выигранный

*Тур простой.* Выигрывающие получают каждый с другого игрока: за положенные восемь взяток, которые называются консоляцией, 2 фиши; за 9 взяток — 4; за 10 взяток — 6; за 11 взяток — 8; за 12 взяток — 10 фиш.

При тринадцати взятках все платится вдвое. Это называется *шлем*.

Следовательно, за 13 взяток — один процент за положенные 4 фиши; пять взяток сверх положенных, по 4 фиши за взятку — итого 20. Всех же фиш платится 24.

#### Прикуп старшей масти, купленный и выигранный

*Простой тур.* За положенные взятки — 4 фиши; за 9 взяток — 3; за 10 взяток — 12; за 11 взяток — 16; за 12 взяток — 20 фиш.

При тринадцати взятках все платится вдвойне; следовательно, за 13 взяток: 1° за положенные взятки — 8 фиш; 2° за пять взяток сверх положенных, по 8 фиш за взятку — итого 40. Всего 48 фиш.

**Выигранная самостоятельная игра в младшей масти,  
оплачиваемая вдвое**

*Простой тур.* Тот, кто играя индепанданс или соло, выигрывает, получает от каждого игрока следующее: за положенные восемь взяток 16 фиш, за 9 взяток — 20; за 10 — 24; за 11 взяток, в том числе и положенные, — 28; за 12 — 30 фиш.

При тринадцати взятках плата удваивается; следовательно, за 13 взяток: 1° за положенные — 32 фиши; 2° за пять взяток сверх положенных или шлем, по 8 фиш за каждую — 8 — итого 40. Всего 72 фиши.

**Выигранная самостоятельная игра в старшей масти  
оплачивается как за двойную партию**

*Простой тур.* За положенные взятки 32 фиши; за 9 взяток — 40; за 10 взяток — 48; за 11 взяток — 56; за 13 взяток — 64 фиши.

При тринадцатой взятке платеж удваивается. Следовательно, при тринадцати взятках: 1° за положенные — 64 фиши; 2° за 5 взяток сверх положенных, по 16 фиш за каждую — итого 80. Всего 144 фиши.

**Прикуп, купленный в старшей масти и выигранный**

*Тур простой.* Когда прикуп сделан и игра проиграна, то противники получают с покупающих следующее число фиш: 1° за недобранную взятку — 2. Всего 4 фиши.

При тринадцатой взятке платеж удваивается; таким образом, за несыгранную игру — 4 фиши; за шлем по 4 фиши за взятку — 52. Всех фиш 56.



### **Прикуп, купленный в старшей масти и проигранный**

*Тур простой.* Если игра старшей масти проиграна в простом туре, то проигрывающие платят вдвое против того, что платится в младшей масти

### **Проигранная самостоятельная игра в младшей масти**

*Простой тур.* Когда индепанданс проигран в простом туре младшей масти, то проигрывающий должен платить каждому из остальных трех игроков: 1° за неудавшееся соло — 16 фиш; 2° за одну недобранную взятку — 4. Всего 20 фиш.

При тринадцатой взятке плата удваивается: следовательно, за несыгранную игру — 32 фиши; 2° за тринадцать взяток или шлем — по 8 фиш за каждую, итого 104. Всех фиш 136.

### **Проигранная самостоятельная игра в большую масть**

*Простой тур.* Если индепанданс проигран в младшую масть при простом туре, то проигравший должен заплатить каждому играющему вдвоем против того что сказано в предшествовавшей рубрике.

### **Прикуп младшей масти, не купленный и выигранный**

*Простой тур.* Сделавший прикуп, который не поддержан, по обязанности, должен взять только пять взяток.

Когда он выигрывает талию, то получает с каждого играющего следующее: за положение взятки — 2 фиши; за одну взятку сверх того — 4; за 2 — 6; за 3 — 8; за 4 — 10; за 5 — 12; за 6 взяток — 14; за 7 — 16.

И так как при восьмой уже будет шлем, то ему платится вдвое. Следовательно, за положенные взятки — 4 фиши, за восемь взяток сверх положенных, по 4 фиши за каждую — 32. Всего 36 фиш.

**Прикуп старшей масти, не купленный и выигранный**

*Тур простой.* Платеж двойной против вышеприведенного положения.

**Прикуп младшей масти, не купленный и выигранный**

Прикупивший в младшую масть и не взявший пяти взяток, плати остальным играющим: 1° за несыгранную игру по 2 фиши; 2° за недобранную взятку по 2 фиши. Всего по 4 фиши.

При пятой проигранной взятке все платится вдвое. Таким образом, за невыигранную игру — 4 фиши, за пять проигранных, за каждую по четыре фиши, итого 20. Всего 24 фиши.

**Прикуп большой масти, купленный и проигранный**

Платится вдвое против вышесказанного

*Туры двойные* При двойных турах все платежи удваиваются.

**Прикуп младшей масти, купленный и выигранный**

*Тур двойной.* Если кто, прикупая по обязанности, выигрывает младшей мастью, тот получает следующее число фиш: за обязанность и 8 взяток — 4 фиши; за 9 взяток — 8; за 10 взяток — 12; за 11 взяток, в том числе и положенные, — 16, за 12 взяток — 20 фиш.

При тринадцатой взятке все платится вдвойне. Таким образом, за положенные 8 взяток — 3 фиши; сверх того, за пять взяток, или за шлем, по 8 фиш за каждую, итого 40. Всего 48 фиш.

#### Прикуп большой масти, купленный и выигранный

*Тур двойной.* За положенные 8 взяток — 8 фиш, за 9 взяток — 16; за 10 взяток — 24; за 11 взяток, в том числе и положенные, — 32; за 12 взяток — 40 фиш.

При тринадцатой взятке все платится вдвойне. Так, за положенные взятки — 16 фиш; сверх того, за 5 взяток, или шлем, по 16 фиш за каждую, итого 80. Всех 96.

В таком же роде продолжается далее, удваивая платежи простых, как для проигрыша, так и для выигрыша.

В заключение мы должны сказать, что бостон похож на вист, но только гораздо оживленнее последнего.

#### Платежи в Фонтенблосский бостон

Масти	П.	Тр.	Б.	Ч.
5 взяток один или 8 вдвоем	1	8	12	16
Три онера	2	6	9	12
Четыре онера	4	8	12	16
Каждая взятка сверх того	1	2	3	14
Шлем или бостон вдвоем	50	100	150	200
Шесть взяток или индепантанс	6	12	18	64
Три онера	4	6	12	16
Четыре онера	6	12	18	24
Каждая взятка сверх того	2	4	6	8
Маленький мизер	16	32	48	64
Семь взяток	9	18	27	36
Три онера	6	12	18	24

Масти	П.	Тр.	Б.	Ч.
Четыре онера	9	18	27	36
Каждая взятка сверх того	3	6	9	12
Riccolissimo	24	48	72	96
Восемь взятков	12	24	36	48
Три онера	8	16	24	32
Четыре онера	12	24	36	48
Каждая взятка сверх того	4	8	12	16
Большой мизер	32	64	96	128
Девять взятков	15	30	45	60
Три онера	10	20	30	40
Четыре онера	15	30	45	60
Каждая взятка сверх того	5	10	15	20
Мизер четырех туров	40	80	120	160
Десять взятков	18	36	54	72
Три онера	12	24	36	48
Четыре онера	18	36	54	72
Каждая взятка сверх того	6	12	18	24
Маленький открытый мизер	48	96	144	192
Одиннадцать взятков	21	42	63	84
Три онера	14	28	42	56
Четыре онера	21	42	63	84
Каждая взятка сверх того	7	14	21	28
Большой открытый мизер	56	112	168	224
Двенадцать взятков	24	48	72	96
Три онера	16	32	48	64
Четыре онера	24	48	72	96
Каждая взятка сверх того	8	16	24	32
Бостон простой	100	200	300	400
Бостон открытый	200	400	600	800

## БРИДЖ

Вист был чрезвычайно популярным в России. Однако его правила показались россиянам слишком простыми и они усложнили их. Так появилась игра, получившая название «бритиш», — ведь

вист был игрой, завезенной в Российскую империю из Британии. «Бритиш» постепенно завоевывает признание карточных игроков в Европейских столицах, а в конце XIX века покоряет Британские острова. Именно в Англии название «бритиш» превращается в «бридж».

Бридж — игра коммерческая, но есть два вида этой игры: робенный и спортивный — для парных или командных состязаний. В настоящее время в бридж играют миллионы людей, проводятся всевозможные первенства как национальные, так и международные. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков при разных условиях. В командном первенстве выигравшей становится та команда, у которой лучшая разница очков на двух столах.

Рассказ о стратегии бриджа может занять несколько томов. Мы же даем лишь краткое ее описание самой сложной из ныне существующих карточных игр. Заинтересовавшихся отсылаем к журналу «Бридж в России».

*Количество участников:* четверо.

*Колода:* 52 листа.

Места за столом обозначаются соответствующими сторонами света: север, юг, запад, восток. Игроки, сидящие против друг друга, называются партнерами. Задача партнеров — набрать наибольшее количество очков, выбрав наилучший козырь и выполнив заказ.

Задача контрпартнеров — сорвать выполнение заказа противника.

Каждый игрок получает 13 карт (по одной карте за раз). Козырь не вскрывается.

Достоинство карт не оценивается. Старшинство традиционное: двойка, тройка, четверка... валет, дама, король, туз.

По масти: трефа, бубна, черва, пика.

Пика и черва — называются мажорами, бубна и трефа — минорами.

Объявление «без козыря» старше объявления масти.

Начинает сдающий. Заявки делаются по часовой стрелке. Всего четыре вида заявок.

Значащая заявка — берется определенное количество взяток сверх шести при заказанном козыре или без него.

Пас — отказ торговли наравне с передачей информации по предварительной договоренности между партнерами.

Контра — при такой заявке цена игры удваивается. Вынуждает противника снять свою заявку.

Реконтра — ответ на «контру» противника. Противник подтверждает свою заявку.

Последующие заявки всегда выше предыдущих.

### Последовательность значащих заявок

Количество взяток	Заявки				
7	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 без козыря
8	2 ♣	2 ♦	2 ♥	2 ♠	2 без козыря
9	3 ♣	3 ♦	3 ♥	3 ♠	3 без козыря
10	4 ♣	4 ♦	4 ♥	4 ♠	4 без козыря
11	5 ♣	5 ♦	5 ♥	5 ♠	5 без козыря

Количество взятков	Заявки				
	6 ♣	6 ♦	6 ♥	6 ♠	6 без козыря
12	6 ♣	6 ♦	6 ♥	6 ♠	6 без козыря
13	7 ♣	7 ♦	7 ♥	7 ♠	7 без козыря

Если все игроки сказали «ПАС», карты сдаются заново.

Заявки «контра» и «реконтра» делаются после значащей заявки, увеличивая выигранные (проигранные) очки. Каждая значащая заявка аннулирует «контру» и «реконтру» и вместе с тем сама может быть подвергнута «контре» и «реконтре». Заявки «контра» и «реконтра» вступают в силу, если три участника игры сказали «пас».

Последняя значащая заявка называется «контрактом». Игроки, объявившие контракт, называются разыгрывающей парой, их противники — выступающей парой. В разыгрывающей паре тот, кто назвал масть контракта, именуется «разыгрывающим», его партнер — «болваном».

Первый ход делает выступающий, сидящий слева от разыгрывающего. После этого болван открывает свои карты, которые называются «стол», и в игре не участвует. Его картами распоряжается разыгрывающий.

Если разыгрывающий бьет своей картой, то это называется «бить с руки», если картой болвана — «взять со стола». Карта кладется по масти, и только при отсутствии нужной масти можно положить другую масть, не обязательно козырь.

Очки подсчитываются после каждой сдачи. Если контракт выполнен — очки зачисляются разыгрывающей паре. Начисляют очки за каждую

взятку свыше шести. Но есть и дополнительные условия, влияющие на премиальные очки, — это зональность. Существует четыре зональности: «никто не в зоне», «все в зоне», «зона север—юг», «зона запад—восток».

	За заказанную взятку				
	—	с контрой	с реконтрой		
Миноры	20	40	80		
Мажоры	30	60	120		
Без козыря первая	40	80	160		
Без козыря остальные	30	60	120		
За лишнюю взятку					
В любой масти	как за взятку	в зоне 200	вне зоны 100	в зоне 400	вне зоны 200

Подсчет очков в роберном и спортивном бридже неодинаков. В роберном бридже пара, набравшая 100 очков по частям, входит в зону. Она также входит в зону, если сыграла гейм. После гейма в зоне (а также если набирается 100 очков по частям) робер заканчивается. При этом начисляется премия в 700 очков, если противники не вышли в зону, и в 500 очков — если вышли.

Если контракт не выполнен, очки получает только вистующая пара. При «контре» дополнительно начисляется 50 очков, при «реконтре» — 100.



За каждую недобранную взятку	Вне зоны			В зоне		
	—	Контра	Реконтра	—	Контра	Реконтра
Первая	50	100	200	100	200	400
2 и 3-я	50	200	400	100	300	600
Остальные	50	300	600	100	300	600

В спортивном бридже если разыгрывающая пара обязалась набрать не менее 100 очков за взятки и свой заказ выполнила, ей начисляется премия по графе «гейм». Если сумма оказалась меньше контракта, то очки зачисляются по графе «частичная запись». Дополнительные очки приписываются и за самые крупные игры: большой шлем — 13 взятков, малый шлем — 12 взятков.

	Вне зоны	В зоне
Частичная запись	50	50
Гейм	300	500
Малый шлем	500	750
Большой шлем	1000	1500

## ПЯТЬ СОТЕН

На первый взгляд, эта игра может показаться сложной, но после небольшой практики освоить ее правила не так уж трудно.

В пять сотен играют обычной колодой без 23456. К 32 картам добавляют джокера, всего 33 листа. Если джокера нет, подойдет и ♣2.

В этой игре особый порядок рангов. Самая старшая карта — джокер. Затем, если есть ко-

зырная масть, идет козырный валет. Следующая за ним карта — одноцветный с козырным валет. Так, при козыре черви старшая карта — джокер, затем червонный валет, бубновый валет, временно считающийся червонным.

Остальные карты козырной масти располагаются в обычном порядке: ТКД10987. Если объявлен козырь, то есть 10 козырных карт (восемь карт масти плюс джокер и одноцветный валет).

В одноцветной масти всего семь карт, в двух других мастях — по восемь карт. В этих двух мастях валет занимает свое обычное место после дамы.

Если козыря нет, эти сложности не применяются. Джокер по-прежнему — старшая карта, но не относится ни к какой масти. Игрок, делающий заход с джокера, может назвать любую масть, например, бубны; и если у его противников есть бубны, они должны играть ими. Если же игрок отвечает джокером на чей-либо заход, то он забирает карты. Существуют, однако, специальные правила, касающиеся джокера при игре без козыря, которые объясняются позже.

Три игрока начинают с того, что снимают для определения сдающего. Раздает обладатель самой младшей карты. В этом случае джокер — самая младшая карта, за ним следуют туз, 7, 8, 9 и т. д. до короля. Если у двух игроков одинаковые карты, то младшая масть — пики, затем идут трефы, бубны, черви.

Когда сдающий определен, он раздает по три карты каждому игроку, начиная со старшей руки (сидящий слева от него), затем еще два раза по три карты и последний круг — по одной. У каждого на руках по десять карт. Оставшиеся три карты кладутся лицом вверх на стол. Это прикуп, так называемая «вдова».

Начинается установление количества взяток и козыря. Первое слово у старшей руки. Заключение этого контракта состоит в том, чтобы взять максимальное количество взяток из десяти. Наименьшее предложение — шесть. Масти располагаются по возрастанию: пики, трефы, бубны, черви, без козыря. Игроки в бридж должны заметить, что это порядок бриджа. Наименьшее возможное предложение — шесть пик означает обязательство взять шесть взяток при козыре пики. Затем в возрастающем порядке следует шесть треф, шесть бубен, шесть червей, шесть без козыря, семь пик, семь треф, семь бубен, семь червей, семь без козырей, восемь пик и т. д. Наивысшая возможная объявка — десять без козыря.

Единственный способ перебить десять без козыря на десять с козырем — это поменять три свои любые карты на три карты прикупа последнему объявляющему. Поэтому, если в прикупе джокер, туз и т. п., то последний сделавший объявление может очутиться в выигрышной ситуации.

Игроки не обязаны делать объявления. Если старшая рука видит, что даже с помощью «вдовы» он не возьмет шесть взяток, он говорит «пас», и право объявлять переходит к следующему игроку. Если же и он пасует, то объявляет сдающий.

Объявление — тоже своего рода соревнование. Заявивший один раз, может заявить еще раз, если назвали масть или количество взяток, большее, чем он. Но однажды сказав «пас», он уже не имеет права заявлять дальше. Если никто из игроков не делает заявку, а так случается часто, игра идет без козырной масти. Никто не берет прикуп, а старшая рука заходит первым. В этом

случае счет довольно скромный: каждый игрок получает 10 очков за каждую выигранную взятку.

Если объявление было сделано, тот, чья заявка наибольшая, заходит первым. Перед этим он берет три карты из прикупа, а три свои сносит на стол лицом вниз. Другие игроки не должны видеть, что он снес. Он, конечно, может сбросить одну или более карт прикупа, так что противникам не известно, имеет он эти карты или нет.

Теперь два других игрока фактически объединяются против заявлявшего, их главная задача — не дать ему выполнить заявку. Но каждый из них играет еще и для себя, потому что за каждую выигранную взятку они получают по десять очков. Эти соображения обуславливают очень интересную тактику, особенно в конце игры.

Если заявлявший сыграл свой контракт (набрал нужное количество взяток), то ему начисляют очки, согласно следующей таблице.

	6	7	8	9	10
Заявки	взят.	взят.	взят.	взят.	взят.
Пики	40	140	240	340	440
Трефы	60	160	260	360	460
Бубны	80	180	280	380	480
Черви	100	200	300	400	500
Без козыря	120	220	320	420	520

Если заявлявший не набрал нужное количество взяток, то у него отнимется соответствующее количество очков. Т. е., если он набрал восемь взяток, заявив восемь трэф, он набирает 260 очков, если меньше, то у него отнимают 260 очков.

Если игрок заявил меньше, чем восемь трэф, но набрал 10 взяток, он набирает 250 очков, независимо от заявки. Но это правило премий не распространяется на заявки на восемь и более взяток, которые в любом случае стоят больше, чем 250.

Кроме этого случая, дополнительные очки не даются, насколько бы больше заявленного игрок ни набрал.

Игра идет до 500 очков, которые набираются за несколько конов (впрочем, игрок, сыгравший контракт на 10♥ или 10БК, выигрывает с первого раза). Если во время одного и того же кона два игрока набирают 500, то выигрывает заявлявший. Но если оба игрока — противники заявлявшего, то выигрывает тот, кто первый набрал 500.

Для облегчения счета на каждого игрока должна вестись колонка для записи плюсов и минусов. Допустим, кто-то проиграл контракт на семь трэф — ему пишут минус 160. Затем он взял 4 взятки, играя против следующего заявления, и набрал 40 очков. Ему пишут минус 120. И так до 500.

В игре без козыря обладатель джокера должен быть особенно внимательным. Джокера нельзя назвать той мастью, о которой игрок заявил, что не имеет ее. Сказав, что у вас нет пик, джокера можно причислить лишь к другим мастям.

В этой игре соблюдается правило, общее для всех игр семьи вист: игрок должен отвечать по масти, в противном случае он наказывается.

## ПРЕФЕРАНС

Игра французского происхождения. В России преферансом увлекаются с XIX века. Игра по-

пулярна настолько, что зачастую малую колоду в 32 листа называют «преферансной».

Преферанс, бесспорно, игра умная и увлекательная, интересная по разнообразию приемов и не слишком утомительная для соображения. Но чтобы уметь хорошо играть в Преферанс, нужен навык и большая опытность.

Преферанс сам по себе был бы немногосложен и законы его легко бы помещались на одной странице, если бы не разные нововведения, применения и изменения, сделавшие его игрой замысловатой настолько, что недурной игрок в карты вообще нередко бывает плохим преферансистом.

В Преферанс можно играть вдвоем, втроем, вчетвером и впятером. Но самая лучшая и верная игра — вчетвером. В этой игре шансы для всех игроков равны, и самый слабый игрок рискует очень немногим.

### **Преферанс вдвоем**

Он несколько скучен и однообразен. Играть приходится при открытых картах болвана. Каждая игра в такого рода Преферанс разыгрывается наверняка, потому что каждый раз все карты раскрываются и сразу делаются известными все взятки партнера. Карты сдаются на троих: игрокам и болвану. В то время когда игроки торгуются на прикуп, карты болвана лежат закрытыми; смотреть их ни один из игроков не имеет права. Взывший прикуп назначает игру; его партнер может пасовать или вистовать один, или, наконец, пригласить болвана, т. е. раскрыть его карты. Для взяток существуют обыкновенные правила: при простой игре назначивший должен взять шесть взяток, а вистующий две, если идет один, и четыре, если пригласит болвана и т. д.

### **Преферанс втроем**

Игра достаточно правильная. Она никогда не затягивается так сильно, как игра вдвоем или вчетвером; нерискующие игроки сыграют пулюку очень скоро. Играть втроем следует весьма осмотрительно, потому что в такой партии слишком мало шансов на отыгрыш. Вистовать с неверными взятками совершенно нельзя. Игра виста должна быть с приглашениями.

### **Преферанс вчетвером**

Это самая верная и самая лучшая игра: занимательная, неустомительная и всегда веселая. Вчетвером шансы всех игроков равны, и недобросовестные игроки не могут играть заодно, как часто случается при игре втроем, когда двое хороших игроков посягают на карман третьего, слабого или, как говорят, горячего игрока.

В Преферанс вчетвером сдающий не участвует в игре. Он раздает карты троим партнерам, а на своей стороне кладет прикуп, который и продает кому-либо из играющих, или при распасовке делает первые два выхода. Сдающий получает с игроков консоляции, т. е. записывает за проданных тузов, записывает на обремезившихся, разумеется, по ранее установленной таксе.

### **Преферанс впятером**

Этот род Преферанса у игроков не в чести. Он довольно монотонен и скучен.

В этой игре приходится каждому игроку по два раза в туре не принимать участия: один сдает, другой на очереди. Играется и разыгрывается этот Преферанс совершенно так же, как и предыдущие, с той лишь разницей, что те оканчиваются в три раза быстрее. Ремизов в этом Преферансе

всегда бесчисленное множество, что и служит главной причиной его бесконечности.

Существует много родов Преферанса: простой, с десятичным счетом, с курочкой, с котлом, с мизерами, с увертами и др. Один из самых общепринятых — это с десятичным счетом, с курочкой и мизерами вместе.

### **Игра простая**

Ремиз не ставится над записью, и им не пользуются партнеры, а обремизившийся списывает со своей сыгранной записи ту цифру, которую он приписал бы к этой записи при благоприятных обстоятельствах. Само собой разумеется, что это говорится об одной недобранной взятке, если таковых игрок недосчитает две — то списывает вдвойне, если три — тройне и т. д. Например: игрок назначил трефы и остался без одной. Вместо того, чтобы прибавить к своей записи 6, будучи при своих, он уменьшает свою запись на 6, но если он остался без двух, то уменьшает ее уже на 12, без трех — на 18 и т. д. Еще пример: игрок назначил семь бубен, но взял только шесть взятков. Вместо того, чтобы приписать 16, он списывает эту же цифру; но если возьмет только пять, то за две недобранные списывает 32 и т. д. Эта игра скучна и заброшена игроками, пульки в ней без конца, потому что не идут в последовательном порядке, а несколько сот раз переписываются, убавляются и прибавляются...

### **Игра с десятичным счетом**

Хотя записи и несправедливы, но, благодаря легким расчетам, у игроков они в предпочтении. Партии с расчетами по этому способу разыгрываются вдвое скорее, нежели по простому счету.



## **Игра с курочкой**

Курочкой называются выставки и ремизы, которыми пользуются все играющие. Ремиз и выставка пишется над записью, в специально отведенном месте. Каждый сыгравший игру снимает со своей курочки то число, какое он списывает с игры. Например, если ему приходится списать с записи игры 10, то и с курочки он снимает 10, если с записи — 40, то и с курочки — 40. Каждый игрок обыкновенно снимает свою курочку, но если у него ее нет, то берет с того игрока, у которого ее меньше. В вистовой записи за игроком снявший записывает в десять раз больше, так, за снятых 10 очков записывает 100, за 30 — 300 и т. п. Такая система списывания курочки называется неограниченной, потому что всякий снимает столько, сколько ему пришлось списать с записи. Ограниченной курочкой называется та, которая для всех игр имеет одну цену. Так, если по предварительному условию согласятся списывать 20, то каждое сыгранное назначение, будь это простые пики или десять червей, снимает установленную цифру, т. е. двадцать. Курочку ограничивают 10, 20 и 30 очков.

## **Игра с котлом**

В этом Преферансе ремизы не ставятся ни в игру, ни в курочку, а складываются в особую кассу, называемую котлом. Котел изображает середина стола, куда всякий обремизившийся приписывает свою ставку. Разумеется, счет каждого игрока ведется в отдельности. Эти ремизы во время игры не сыгрываются, а приберегаются к ее окончанию. Когда игровая запись у всех будет списана, игроки договариваются, на сколько частей разделить всю курочку, т. е. все ре-

мизы, находящиеся в котле. Делят на две, на три, на четыре и более частей. Например, в курочке накопилось 600 очков; если ее делят на две части, то каждая состоит из 300 очков, на три — из 200 и т. д. После этого ее разыгрывают, как обыкновенные игры. Известная часть выигрывает при любом назначении игры. Так, простые пики приносят барыш одинаковый с десятью червами: назначит ли игрок простые пики или десять червей, он получает не больше установленной части. Обремизившийся в какой бы то ни было масти ставит столько же, сколько он мог бы взять, т. е. если часть состояла из 180 очков, то обремизившийся ставит столько же за каждую недобранную взятку. Новый ремиз записывается в новый котел, который разыгрывается вслед за этим и может быть тоже разделен на части.

### **Игра с мизерами**

Мизер — игра без взяток. Существует большой и малый мизер. Подобная игра перебивает каждую простую игру. Сыгравший большой мизер, т. е. не взявший ни одной взятки, списывает с записи 10, но зато, проиграв его, ставит ремиз за каждую сделанную взятку по 10. Между большим и малым мизерами разница такова: большой перебивает игры неприкупочные, т. е. если назначающий изъявляет желание играть без прикупки простую игру, то и сам не имеет права пользоваться прикупкой; малый перебивает только прикупочные игры и сам имеет право на покупку, но всякая прямая игра партнеров его уничтожает. Выигрывающий малый мизер списывает 5, но, проиграв его, ставит за каждую взятую им взятку по 5 ремизов. Переговоры ведутся так: первый говорит «пики» (т. е. по-

купаю к пикам), второй говорит «трефы», третий говорит «покупаю к мизеру». Если игроки не желают уступить игру мизеру, они переговариваются еще раз по старшинству мастей и объявляют прямую игру, перебить которую может большой мизер (т. е. без прикупки). Если и такому мизеру кто-либо из игроков находит невыгодным отдать игру, то им назначается игра «семь», перебить которую мизер уже не может.

### **Уверты**

Уверт — игра с открытыми картами. Существуют большой и малый уверт. Большой уверт перебивает игру «семь» в любой масти и разыгрывается без покупки. Его можно перебить только игрой «восемь». Малый уверт играется с покупкой и перебивает простую игру. При назначении большого уверта карты противниками и самим назначавшим открываются и сразу разыгрываются. При назначении малого уверта карты всех играющих тоже открываются, но только после покупки и сноса игрока. К уверту покупать надо осторожно и особенно осторожно делать снос. За сыгранный большой уверт списывается 20 очков, при неудаче — за каждую взятку по 20 ремизов; за сыгранный малый уверт — 15, и за каждую взятку тоже по 15.

### **Пригласительный вист**

Употребляется по предварительному соглашению игроков. Возможен он только в тех случаях, когда один из игроков пасует после назначения игры партнером. Пасующего приглашает идти вместе с собой другой вистующий. По желанию вистующего приглашенный или открывает свои карты, или идет втемную, т. е. играет как бы самостоятельно. Приглашенный не пользуется

никакими записями, ни консоляциями ни за взятки, но зато и не отвечает, если пригласивший его обремится. Приглашать пасующего следует почти всегда и самое лучшее — с открытыми картами. При таких условиях очень часто случается, что играющий, надеявшийся на сомнительные взятки, ставит крупный ремиз.

### **Общие правила Преферанса**

1. Для Преферанса употребляется колода в 32 карты. Порядок карт следующий: туз, король, дама, валет, десятка, девятка, восьмерка, семерка.

2. Порядок мастей таков: пики, трефы, бубны, черви.

3. Вся колода сдается на троих, причем четвертая пара карт откладывается для покупки.

4. Сдавать следует обязательно по две карты.

5. Сдача производится в обычном порядке, по очереди. Места выбираются по картам.

6. Козырей на вскрышке не полагается, каждый играет в той масти, которая по его соображению выгодна и возможна для правильного разыгрывания.

7. После сдачи карт первым объявляет игру сидящий слева от сдатчика, говоря «пики», второй может прикупать к трефам, третий к бубнам, или, если у него масть именно трефовая, на которой он предполагает играть, может сказать «держу» (т. е. «и я прикупаю к трефам»). После него очередь подходит к первому игроку, который говорит «бубны», если третий держал трефы, или говорит «держу бубны», если третий сказал «бубны». Следующий за ним говорит «черви», затем опять слово за третьим. Если у последнего нет игры выше червей, т. е. бескозырной или

на семь взяток, то он говорит «пас», в противном же случае поднимает выше, т. е. говорит «без козырей». За ним первый игрок говорит «семь ник», и игра поднимается в том же порядке до тех пор, пока два игрока не спасуют и не отдадут прикуп третьему. Торговля может идти до 10 без козырей, причем возвышать игру следует в строгом порядке мастей.

8. Раз спасовавший теряет право на торговлю прикупки в эту игру.

9. Игрок, купивший на семь, не имеет права играть простые игры, также купившему на восемь нельзя играть «семь». Вообще играть меньше, чем объявил при борьбе за прикуп, не разрешается. Если игроку покупку уступили на семь бубен, то он не может играть семь пик или треф, а должен в этих мастях играть уже восемь. В бубнах же, червах и без козырей имеет право играть семь. Так же поступают при всех покупках, старшинство мастей соблюдается строго.

10. Взавший прикуп должен показать его играющим. Две же карты, сбрасываемые им вместо покупки, он никому не показывает, и смотреть их никто не имеет права.

11. На руках каждого игрока должно быть по десять карт.

12. До окончания сдачи ни один игрок не должен трогать своих карт, а тем более смотреть их, чтобы не было каких-либо претензий в случае неверной раздачи.

13. Колоду снимает сосед с правой стороны. Первый выход всегда принадлежит тому, кто сидит слева от сдатчика; последующие — тому, кто возьмет взятку.

14. Карты пересдаются: если во время сдачи какая-нибудь карта нечаянно вскрыется; если у одного из играющих окажется на руках карт боль-

ше, а у другого меньше; если сдача произведена не в очередь, и эта ошибка замечена вовремя, т. е. никто еще не смотрел своих карт.

15. В игре вчетвером сдатчик не должен смотреть прикупку во избежание каких бы то ни было недоразумений, также не должен смотреть в карты соседа, а тем более ему советовать, хотя бы по его же просьбе. Этому правила редко придерживаются, потому что скучно просидеть целую игру в бездействии, но за это нередко заслуживают вполне основательные нарекания.

16. Никто, ранее самого прикупившего, не имеет права смотреть прикуп, в противном случае виновник ставит ремиз в объявленной прикупившим масти и лишается права вистовать в эту игру.

17. В переговорах очередь соблюдается строго, чтобы никого не вводить в обман и не запутывать игры, как своей, так и партнера.

18. При переговорах каждый игрок обязан договаривать свои масти до конца, если уж он начал торговаться, а не останавливаться на половине дороги, потому что такое неправильное объявление своей масти введет партнера в заблуждение и в случае обоюдного виста он совершенно невольно может подвести под ремиз.

19. Не имея верных взяток, а особенно не имея верного выхода, вистовать не следует. Выход следует делать с масти, к которой хотел прикупить другой вистующий или со своей собственной, но эта своя собственная должна иметь туза не менее как сам-пят. Ход должен быть в первом случае с туза-короля и с маленькой, во втором с туза и маленькой.

20. Вистующий ходит: под играющего — с маленькой (т. е. когда играющий сидит в сере-

дине), а под вистующего (т. е. когда играющий сидит последним) — с самой большой карты.

21. Покупать должно к пяти взяткам, уже имеющимся на руках, в расчете на прикупную. При шести имеющихся взятках — покупать на семь, при семи — на восемь. При восьми покупать на девять опасно, поскольку на прикупную взятку рассчитывать едва ли возможно ввиду того, что партнер, торгующийся столь продолжительно, скорее всего имеет сильные карты.

22. Когда объявится игра, играющие могут вистовать или пасовать, смотря по своим картам. Желаящий вистовать говорит:

— Вист!

А не желающий:

— Пас!

Большие переговоры не должны допускаться. Сносить карты следует по очереди, а не забегать вперед другого.

23. Уже снесенная карта не может быть заменена на другую, даже если взятка еще не закрыта.

24. Разговоры во время разыгрывания, касающиеся игры, не допускаются. Вистующие не имеют права подсказывать друг другу о пропуске той или иной карты, или с какой карты ходить, или что сбрасывать и что держать.

25. На каждую требуемую масть нужно давать такую же масть.

26. Если же требуемой масти нет, следует перекрывать ее козырем.

27. Сносить же произвольно другие масти можно только тогда, когда нет ни требуемой масти, ни козырей.

28. Если игрок, не имея масти, с которой ходят, и имея козырей, не побьет вышедшую карту козырем, или, имея на руках эту масть,

сбросит на нее другую, либо побьет ее козырем, то он признается сделавшим ренонс.

29. Если ренонс сделан играющим, то взятка эта переходит к тому вистующему, чья карта в требуемой масти старшая. Сделавший ренонс платит вистующим сколько следует по расчету за сделанные ими взятки, и если последние, вследствие этой ошибки, остались без одной или более, то они ремиза не ставят, а ставит весь ремиз играющий.

30. Если же ренонс сделан вистующим, то играющий, даже если он и не взял законное число взяток, списывает с игры столько, сколько ему следовало бы записать при выигрыше, и ремиза не ставит. Кроме того, от сделавшего ренонс отбираются без всяких рассуждений и проверок (раз факт ренонса установлен) взятки, неправильно им взятые, и провинившийся ставит за недобранные взятки и за каждый ренонс по одному ремизу по игре.

31. Если играющий не взял узаконенное число взяток или должен был бы остаться без одной или более, а вистующий сделал ренонс, то он ремиза не ставит и с игры списывает ту цифру, какую он списал бы при удачном розыгрыше. В игре с ренонсом никакие явные ремизы не признаются.

32. Если же играющий и вистующий сделают ренонсы в одну и ту же игру, то за все отвечают они оба, а ренонсные взятки принадлежат тому, чьи карты старше; играющий и вистующий ставят по одному ремизу за каждый сделанный ими ренонс и платят пополам по расчету — другому вистующему за сделанные им взятки. Но если этот другой вистующий без взяток — он ремиза не ставит.



33. Игру всегда следует доигрывать до конца и остальные недоигранные карты открывать только тогда, когда взятки действительно верные. В противном же случае, т. е. если играющий откроет карты, вистующие распоряжаются этими картами по своему усмотрению. Игрок, вскрывший карты преждевременно, не может их взять снова в руки, и вистующий не сделает законного числа взяток, он ставит ремиз и платит за взятки по расчету.

34 Прикупивший и назначающий игру должен взять в простых не менее шести взяток, а отдать вистующим не более четырех; в семи — семь взяток, а отдать не более двух; в восьми — восемь взяток, а отдать тоже не более двух; в девяти — девять, а отдать не более одной; в десяти — все десять взяток и не отдать ни одной. При игре в десять виста не существует, но партнеры имеют право проверять друг друга. В этом случае карты всех игроков раскладываются на столе, и если вистующие каким-либо образом могут взять взятку, то игрок ставит ремиз, а они записывают за вист пополам.

35 Если игрок, назначивший игру, возьмет законное число взяток, то он списывает из своей игровой записи следующую за игру цифру и такую же берет с курочки, если она имеется, а если ее нет, то удовлетворяется одной записью. Таблицы стоимости игр помещены ниже.

36 Вистующим партнерам играющий платит за каждую взятку призы соответственно игре. Например, если он играл простые черви, за которые списывает с игры 10, то вистующим платит по десяти. Эти вистовые записи помещаются отдельно от игровой и курочки. Записи обычно ведутся так:

20		
60		
150	690	40

В самом верху помещается курочка, в линейках — игровая запись, а в нижних отделениях — вистовая. Записано, например, за первым (сидящим слева) — 150, за вторым (сидящим *vis-a-vis*, напротив) 690 и за третьим (сидящим справа) — 40.

Еще примеры записи: если игрок, играя простые черви, списывает свою или одного из партнеров курочку (при игре с неограниченной курочкой) в том же размере, т. е. 10, то вистующим платит уже не по 10 очков за взятку, а по 20. Если он играет семь червей и курочки на столе не было, то с игры списывает 20 и вистующим платит по 20 за взятку, но если была курочка, то по 40 за взятку и т. д.

37. Курочка, взятая игроком от одного из партнеров, записывается первым в вистовой записи на последнего в десять раз больше, т. е. если игрок снял, например, *vis-a-vis* за игру семь червей 20, то записывает на него во второй графе 200; если бы ему пришлось снять с него 40, то записал бы 400 и т. п.

38. Игрок, назначавший игру и не взявший законное число взяток, ставит наверх ремиз в том же размере, какой бы он списал при благоприятных обстоятельствах, т. е.: при игре простые черви и если курочки не было ни у кого — 10, но если таковая была — 20; при игре семь червей — 20 без курочки и 40 с курочкой. Это за каждую недобранную взятку. При курочке ремиз играющими всегда ставится вдвойне.

39. Но если курочки на столе стояло только, к примеру, 10, то игрок, обремизившийся в семи

червах, ставит не по 40 за каждую недобранную взятку, а только по 30.

40. Вистующий, недобравший взятку, ремиз всегда ставит только по игре. Таким образом, если он остался без взятки на простых червах, то ставит 10, даже если курочка на столе была полная; при семи червах — ставит 20 и т. д.

41. Если при назначении игры одним из игроков другие оба пасуют, то назначавший списывает с игры без разыгрывания.

42. Если один за объявленную игру пасует, а другой вистует и идет без приглашения, то число обязательных взяток для виста изменяется так: при простой игре — он должен взять только две, при игре «семь», «восемь» и «девять» — одну. Впрочем, на игру «восемь» и «десять» никто никогда один без приглашения не вистует.

43. Пасующий имеет право, если вистующий его не приглашает, сам пригласить вистующего. Тот обязан по желанию пригласившего или открыть карты, или идти втемную.

44. Если один из играющих спишет условленную игровую запись раньше других, то за последующие игры берет, кроме курочки, с записи одного из партнеров, записывая за ним в вистовой графе взятую сумму. Например, сыграв простые черви, с левого своего соседа берет 10 и записывает за ним 100, и еще берет 10 с курочки. Левый сосед, отдавая ему 10, списывает их со своей записи.

45. Назначить игру без козырей можно при своем первом ходе с такими картами: если есть одной масти туз, король сам-шест или туз, король, дама сам-пят и еще какой-нибудь туз, вообще шесть верных взяток. Еще хороша комбинация карт для бескозырной игры: король, дама, валет, десятка одной масти и три туза других

мастей при фосках. Разумеется, и эти карты для бескозырной игры годны только для того кто делает первый выход. При таких картах следует ходить с короля, чтобы отнять от вистующих туза.

46. Чтобы играть бескозырную за рукой, нужно непременно иметь всех четырех тузов и при одном из них короля, даму или двух королев. Разумеется, можно играть бескозырную за рукой, если будет только три туза с двумя королями и король даже той масти, туза которой не имеется.

47. Вист при бескозырной игре рискован. Если и вистуют на такую игру, то не иначе как с приглашением в открытую. Особенно опасен вист при условии первого выхода назначавшим.

48. Для бескозырного виста нужно иметь по крайней мере двух тузов, или туза и короля, или туза одной масти, а короля и даму другой.

49. Консоляцией называется та плата, которую получает четвертый сдающий игрок или вистующие, когда они ремизят играющего. Обычно за каждую недобранную взятку на игравшего записывают: сдающий по 20 очков, а вистующие по 10 каждый; но если вистовал только один, то он записывает все 20, даже тогда, когда он приглашает партнера.

50. За обремизившимся вистующим сдатчик не записывает ничего.

51. За проданного туза (т. е. если в прикупке таковой окажется) сдатчик записывает на купившего 20 очков, за проданных туза и короля одной масти — 30 и за двух тузов — 40.

52. Если все три игрока пасуют, то разыгрывается распасовка. Выходит с первой попавшейся карты сдающий — все игроки стараются уступить ему эту взятку, но если она уже слишком мала, например, семерка или восьмерка, то взять ее

приходится одному из них. Потом сдающий выходит с другой карты, и опять игроки стараются уступить взятку друг другу. После того, как сдатчик отходит прикуп, идет игрок, сидящий от него слева. Вся игра продолжается в поддавки.

53. Игрок, не взявший при распасовке ни одной взятки, списывает с игры 10. Это относится и к сдатчику. Списывающие с игровой записи за распасовку курочки не касаются.

54. За каждую взятку при распасовке ставится по 2 наверх, т. е. в курочке.

55. В распасовочной игре козырей не существует, но ренонсы делать нельзя. На требуемую масть нужно давать такую же, если она имеется, а не сбрасывать другую. Сделавший подобный ренонс ставит наверх по 10 за каждую ошибку.

56. Распасовка ничто иное как проверка сдачи. Она не особенно нравится прижимистым игрокам и тем, которые не прочь иногда подсидеть, т. е. имеющим хорошие карты и пасующим только для того, чтобы обремизить одного из партнеров, оплошавшего рискованной покупкой.

57. Если при распасовке не взял ни одной взятки тот, у кого игровая запись уже вся списана, он уже не пользуется выигрышем десяти, несмотря на то, что у партнеров еще не вся таковая запись списана и есть откуда ее взять, как это делается при сыгранной игре.

58. При распасовке лучше всего сносить на требуемую масть, которой на руках не имеется, старшую карту короткой масти, а длинные масти с большими фигурами и без того отыграются. Например: на руках туз-король и две маленькие пики, король и две маленьких бубны и дама и две маленьких черви, а выход сделан с трефы. В первый раз лучше всего сбросить короля бубен,

а во второй — даму червей. Если после этого придется делать выход, то самый лучший — в бубну или черву. При постороннем ходе в пику давать маленькие этой масти, и можно быть в полной уверенности, что не дадут ни одной взятки, разве только у одного из игроков окажутся три пики, но и то вряд ли, чтобы он додержал их до конца розыгрыша.

59. При игре втроем в распасовку ходят не с прикупки и вообще прикупку не трогают. Первый выход делает игрок, сидящий слева от сдатчика.

60. Курочкой называется ремиз. Списывается он каждым играющим. Курочка бывает ограниченная и неограниченная.

61. Ограниченная — это та, которая берется не по игре, а в известном количестве, заранее обусловленном игроками. Например, игроки условились списывать по 30, и всякий, сыгравший даже простые пики и записывающий за это по маленькой табельке 4, берет с курицы 30. Зато сыгравший десять без козырей и записывающий за это 60, тоже берет только 30. Подобная курочка несколько несправедлива.

62. Неограниченная — та, которая снимается по игре, т. е. если сыграно 4, то и курочки снимается 4; если сыграно 30 — и с курочки снимается 30; сыграно 60 — и с курочки снимается 60.

63. Когда игровые записи у всех кончатся, а на столе останется одна курочка, то игра продолжается с ответственным вистом. Сыгравший игру берет курочку вдвойне, так, за игру простые черви — не 10, как прежде, а 20, за семь червей не 20, а уже 40 и т. д. Вистующие за взятки пишут такие же цифры, т. е. за взятку в простых червах 20, в игре «семь» — 40 и т. д. Обреми-

зившийся игрок или вистующий, при такой игре безразлично, ставит за каждую недобранную взятку такую же двойную цифру, т. е. за простые черви 20, за «семь» — 40 и т. д. Поэтому вистовать под конец пульки нужно очень осторожно.

64. Выставкой в Преферансе называется то, когда каждый сдающий ставит наверх, т. е. в курочку, условную цифру, например, 10. Это делается для того, чтобы со стола никогда не сходил ремиз и каждый обремизившийся игрок платил вдвойне. С выставкой игра действительно лучше и вернее. При постоянной курочке не всякий будет рисковать на сомнительных картах в расчете поплатиться немногим, в случае, если он чист от ремизов, так как курочку ставить придется одинарную.

65. К мизерам покупать можно, когда на руках нет ни одной взятки и карты приблизительно такие: туз сам-пят без фигур и все другие маленькие; если при всех фосках имеется валет с семеркой или восьмеркой, или дама с одной из таких же карт, то это уже несколько рискованный мизер, и возможен он при условии ренонса в какой-либо масти.

66. Можно прикупать к королю с тремя маленькими (остальные, разумеется, должны быть фоски). К валету-десятке и семерке покупать трудно. К королю-даме и семерке прикупать совершенно немислимо: ремиза не избежать ни под каким видом:

67. Туз, восьмерка и семерка — мизер не верный, но при тузе-десятке, восьмерке и семерке — мизер почти беспроигрышный, так как трудно себе представить четыре карты одной масти у одного из вистующих.

68. Весьма небезопасно играть мизер при короле, девятке и восьмерке, а также при девятке-восьмерке сам-друг.

69. Играющий мизер никогда не должен перекрывать взятку.

70. Уклоняться от этого правила можно только тогда, когда какая-нибудь масть расположена так, что четыре карты этой масти, при восьмерке и десятке, находятся у играющего мизер, а другие четыре той же масти, при семерке и девятке, находятся в руках одного из вистующих, и он выходит с семерки. В целях избежания двух ремизов (если семерку перекрыть восьмеркой, то девятку обязательно придется взять десяткой) следует семерку перекрыть самой старшей картой той же масти и ходить уже с другой, безопасной.

71. Вистующие на мизер обязаны отвечать друг другу, особенно тогда, когда один из них открывает ренонс и хочет сбросить на него старшие карты другой масти, в которой играющий мизер может быть пойман.

72. Если один из вистующих сделает ренонс, а играющий мизер обремизится, то после проверки факта играющий списывает с игры как бы за сыгранный мизер, а провинившийся ставит следуемую курочку за каждую взятку, взятую игроком. Например, при большом мизере объявивший его взял четыре взятки — сделавший ренонс записывает наверх 40.

73. С той масти, которой у играющего по первому ходу не оказалось, ходить более не следует, чтобы он не снес опасные для него карты.

74. После четвертого или пятого хода вистующим нетрудно заметить опасную масть для играющего мизер, и тогда им следует проводить эту масть.



75. В игре с мизером вистующие должны быть внимательны и строго следить за переговорами и за сбрасываемыми картами, потому что малейший промах вистующего спасает его от ремиза играющего.

76. Вистующим на мизере обязательно нужно приглашать партнера, т. е. играть в открытую.

77. При играх мизер и уверт за взятки и консоляции не платят. Так же и сдатчик за проданных тузов для мизерной игры ничего не записывает.

78. Все взятки могут рассматриваться как играющим, так и вистующими.

79. Вистующие при сносе, т. е. сбрасывая карты на козырей или на ту масть, которой не имеется, и козырями бить нельзя, — должны придерживаться правила: при первом сносе сбросить карту той масти, которая у них самая лучшая и сильная, а потом можно сбрасывать любые. Это называется показать масть товарищу. Во-первых, он не станет беречь эту масть и без затруднения будет сносить ее, а во-вторых, он будет знать во что ходить при заручке. Если вистующие не станут этим руководствоваться, то будут постоянно в ремизе.

80. Масть, которая, по предположению, имеется у играющего, не должна сбрасываться, ее следует беречь до конца.

81. Оба вистующих одинаковую масть не сносят. Каждый сбрасывает масть, показанную товарищем. Так, если первый вистующий сбросил трефу и указал этим, что трефа у него масть сильная, то второй сбрасывает все время трефу, предварительно, впрочем, сбросив черву, показав этим свою сильную масть. Тогда первый станет все время сносить черву.

82. Также оба вистующих сбрасывают масть, которую играющий бьет козырем. Впрочем, смотря по игре и по картам, одну или две таковых приберегает для того, чтобы пойти с нее под козыря.

### Таблицы расчетов при Преферансе

Их существует четыре. Две первые называются *простые*, третья — *большой*, четвертая — *десятичной*.

1. ИГРЫ:	прост.	7	8	9	10	2. ИГРЫ:	прост.	7	8	9	10
Пики	4	8	12	16	20	Пики	4	14	24	34	44
Трефы	6	12	18	24	30	Трефы	6	16	26	36	46
Бубны	8	16	24	32	40	Бубны	8	18	28	38	48
Черви	10	20	30	40	50	Черви	10	20	30	40	50
Бескоз.	12	24	36	48	60	Бескоз.	12	22	32	42	52

3. ИГРЫ:	прост.	7	8	9	10	4. ИГРЫ:	прост.	7	8	9	10
Пики	14	24	34	44	54	Пики	10	20	30	40	50
Трефы	16	26	36	46	56	Трефы	10	20	30	40	50
Бубны	18	28	38	48	58	Бубны	10	20	30	40	50
Черви	20	30	40	50	60	Черви	10	20	30	40	50
Бескоз.	22	32	42	52	62	Бескоз.	10	20	30	40	50

Играют также и с винтящей таблицей. Счет ее огромен, но зато играют по несравненно меньшей ставке.

ИГРЫ:	прост.	7	8	9	10
Пики	4	8	16	32	64
Трефы	6	12	24	48	96
Бубны	8	16	32	64	128
Черви	10	20	40	80	160
Бескоз.	12	24	48	96	192

Ввиду таких огромных сумм пульту сыгрывают уже не с двухсот, как обычно бывает в игре с вышеуказанными таблицами, а с 700 или 800.

### Расчет в Преферансе

После того, как все игровые записи и все курочки разыграны, играющие подводят итог. Каждый складывает в одну сумму все свои выигрыши на вистах, например: за первым он имеет 1340, за вторым 570, за третьим 2720.

Следовательно:

$$\begin{array}{r}
 1340 \\
 + 570 \\
 \hline
 2720 \\
 \hline
 4630
 \end{array}$$

Потом так же складывает в одну сумму все свои проигрыши, т. е. записи за собой у других игроков. Например, первому он проиграл 690, второму — 1520 и третьему — 1430. Всего:

$$\begin{array}{r}
 690 \\
 +1520 \\
 1430 \\
 \hline
 3640
 \end{array}$$

Эту сумму, т. е. 3640, вычитает из суммы выигрыша:

	4630
	—3640
Итого	+990

Остаток — чистый выигрыш.

Если играли по сотой — выигрыш 10 коп., по двадцатой — 49, по десятой — 99, по восьмой — 1 руб. 23 коп., по четверти копейки — 2 руб. 47 коп. и т. д. Дроби при расчете, разумеется, откидываются.

### **Гусарский преферанс**

Руководствуются общими правилами обыкновенного Преферанса. Замысловатых игр не бывает; играется всегда втемную, т. е. карт никогда не открывают.

В этот Преферанс играть можно только вдвоем.

Колода состоит из 24 карт, следующих по порядку: туз, король, дама, валет, десятка и девятка.

Карты сдаются по десять на игрока, и откладываются по сторонам два прикупа, каждый из двух карт.

Игрок, прикупая, может взять только свой правый прикуп.

Торговля между игроками происходит в том же порядке, как и в обыкновенном Преферансе, т. е. сперва прикупают к пикам, затем к трефам, бубнам, червам, бескозырям, потом к семи пикам и т. д. до десяти бескозырей.

Купивший сносит две карты и объявляет игру. Менее той, к которой прикупал, играть, конечно, не может.

Другой игрок может, по своему усмотрению, пасовать или вистовать. Причем вистовать может один или с приглашением своей прикупки.

В первом случае, т. е. вистуя один, он должен при простой игре противника взять две взятки, во втором, т. е. с приглашением прикупки — четыре. При игре, «семь» вистующий один должен взять одну взятку, а с прикупкой — две. При игре «восемь» и «девять» вистующему с приглашением прикупки достаточно одной взятки. При игре «десять» бывает только проверка.

В свою очередь, назначающий игру должен взять при простой игре 6 взяток, при игре «семь» — 7, «восемь» — 8, «девять» — 9, «десять» — 10. При недоборе же законных взяток отдает ремиз.

В гусарском преферансе ремиз не ставится наверх и курочки не существует, а отдается таковой прямо вистующему. Например: прикупивший назначил игру черви и остался без двух. Вистующий записывает на него в своей вистовой графе 200. За взятки вистующий записывает без всяких прибавлений, т. е. по 10 очков за взятку. Консоляции приписываются по 20 очков за каждую недобранную взятку.

Распасовок в этом Преферансе не бывает. При обоюдном пасе карты пересдаются очередным сдатчиком.

Выставки тоже нет.

Таблицы записей те же, что и в обыкновенном Преферансе.

Прикупивший показывает прикуп вистующему.

Ренонсы так же строго преследуются, и виновный подвергается штрафу по размеру игры.

За игроком, сделавшим ренонс, партнер записывает таким же образом, как и за ремиз, т. е. в вистовую графу.

Гусарский преферанс не затягивается, как обыкновенный; он сыгрывается очень скоро, а потом пульку начинают с большей цифры — с 400 или 500.

## ВИНТ

Винт сделался известным в России в 70-х годах XIX века. Винт дает громадную пищу уму и прекрасную неутомительную работу для памяти. Хороший винтер в редких случаях садится играть со слабым противником, а обыкновенно подбирает по возможности игроков равных себе.

Данная игра — смесь двух других: Виста и Преферанса. От Преферанса заимствованы переговоры и назначение числа леве, а от Виста — розыгрыши и некоторые комбинации в выходах и сбрасывании, в особенности при бескозырной игре. Вначале Винт был весьма похож на Виста. Его существенное отличие заключалось только в том, что, вопреки вистовым правилам, он сдавался без открытого козыря, и было обусловлено число взяток для тех, которые объявят козырь в лучшей своей масти. Вскоре это видоизменилось, и игроки нашли удобным поддерживать друг друга в мастях, т. е. или возвышать игру своего партнера в объявленных им козырях, или назначать свою самостоятельно. Потом были установлены переговоры очередные, которые разрешали отбивать у противников самые верные игры и тем вызвавшие строгое правило брать точно назначенные взятки, а за недобранные ставить большие штрафы, в 10 раз превышающие записи. Это

игра, начавшая уже приобретать самостоятельность, получила тогда название ВИНТ-ВИСТ. Слово ВИНТ произошло от часто употребляемого тогда выражения игроков «подвинтить контрпартнеров на штраф». А слово «подвинтить» взялось от назначения в строгом порядке игроками мастей и от строгого соблюдения очереди в переговорах, приподнимавших один за другим свои игры в винтообразном течении. Со временем игра усовершенствовалась настолько, что, выработав свои собственные законы и правила, откинула от своего названия слово ВИСТ и стала самостоятельной игрой Винт.

Законы и правила Винта не настолько тверды, чтобы можно было при его изучении ограничиться одними теоретическими сведениями. Звание хорошего партнера можно получить только путем большого опыта.

При игре в Винт кроме переговоров в строгой форме, не должно допускаться никаких излишних фраз и слов, которые могут быть приписаны к умышленным намекам, подсказкам и т. п. Когда карты розданы, ни о чем более, кроме названия масти и числа взяток, не следует говорить. Во-первых, посторонние разговоры мешают прислушиваться к назначениям и запоминать переговоры, а во-вторых — вызывают неудовольствие контрпартнеров, которые в следующий раз будут избегать говорливых игроков. Так же строго преследуются одобрения или неодобрения словом, жестом или мимикой на снос или ход партнера; считать вслух вышедших козырей или при выходе какой-либо отыгранной карты говорить: «тринадцатая»; обращать внимание партнера на свой выход или снос. Это, помимо того что невежливо, еще и нечестно. Ошибки позволительно разъяснять только по окончании игры, не во

время розыгрыша, чтобы не выяснялось, какие карты на руках у игроков. Спокойно обсуждать ошибки, как собственные. так и участвующих, происшедшие при переговорах или при розыгрыше — почти обязательно. Этим можно избавить себя от подобных ошибок на следующий раз и усвоить на практике чрезвычайно обширные правила Виста.

Записи ведутся с большими и малыми онерами; в больших онерах ведется десятичный счет, в малых — простой. Так как в большинстве случаев играют для легкости счета с большими онерами, то и мы в нижеприведенных параграфах будем придерживаться этой немногосложной записи, как наиболее понятной для начинающих игроков.

## **Законы, правила и условия Винта**

### **Выбор места**

1. В Винт играют вчетвером колодой в 52 карты.

2. Из разложенной на столе колоды каждый вытаскивает по одной карте. Вынувший самую младшую выбирает место и первым сдает карты.

3. Две младшие из вынутых карт играют вместе и садятся друг против друга.

4. Из равных карт (т. е. двойка и двойка или дама и дама и т. п.) старшинство считается по мастям.

5. Старшей мастью считается — червонная, следующей за ней — бубновая, потом трефовая и последней — пиковая.

6. При разборе карт туз считается картой младшей.



7. Игрок, нечаянно вынудивший сразу две карты, должен бросить их в колоду и снова вынуть только одну.

8. Две младшие карты играют заодно против двух старших.

### **Тасовка карт**

9. Карты необходимо тасовать над столом открыто и так, чтобы лицевая сторона не была видна тасующему.

10. Собирая со стола карты для тасовки, следует придерживаться этого же правила.

### **Съемка колоды**

11. Снимать дают контрапартнеру, сидящему с правой стороны.

12. Сдающий должен наблюдать, чтобы съемка была произведена аккуратно и чтобы в каждой части снятой колоды не было менее пяти карт.

13. Если при съемке откроется карта — колода тасуется снова и переснимается вторично.

14. Если карты сняты правильно, сдающий не может их перетасовать или просить снять еще раз. В первом случае — он лишается права сдачи, которая переходит к следующему по очереди игроку.

### **Сдача и обязанности сдатчика**

15. Первым сдает тот, кто выбирает место, т. е. у кого самая младшая карта.

16. Карты сдаются все до одной. Сдача начинается с контрапартнера, сидящего с левой стороны.

17. Сдающий не имеет права после съемки подсматривать нижнюю карту, равно как и свои во время сдачи.

18. При ошибке сдатчик имеет право передать, но только в том случае, если никто не смотрел своих карт. В противном же случае карты смешиваются и сдача передается следующему по очереди игроку.

19. Во избежание этого, игроки не должны трогать своих карт до окончания сдачи.

20. Если карты сданы не в очередь и партнеры до полного окончания сдачи этого не заметили, игра считается законной и должны быть разыграна. Если же ошибка обнаружится во время сдачи, карты смешиваются и передаются для сдачи очередному партнеру.

21. Ни один из игроков не может снимать или сдавать за своего партнера, если на это не будет разрешения контрпартнеров.

### **Пересдача**

22. Каждый игрок по окончании сдачи должен проверить, все ли тринадцать карт у него на руках. Если недочет или лишняя карта обнаружатся до выхода или во время переговоров, игра не считается и карты пересдаются. Но если это обнаружится после выхода, игра признается законной и разыгрывается на общем основании. Требование пересдачи считается поздним. В этом случае поступают так:

23. Игрок, имеющий 12 карт, последнюю свою карту сносит за 12 взятку, а имеющий 14 карт держит лишнюю карту до конца игры и уже после ее сбрасывает.

24. Но если лишняя 14-я карта окажется у сдатчика и он вовремя ее не усмотрит, то по окончании розыгрыша противники приписывают к своим записям штраф в размере 20 очков.

25. Обязывает к пересдаче: а) недостаток в колоде карт; б) во время сдачи открыто упавшая

на стол карта; в) если карты сданы неправильно; г) если сдающий не дал карты для съемки, и противники вовремя это заметили; д) если при сдаче хоть одна карта окажется положенной лицевой стороной вверх; е) если сдатчик по забывчивости начнет сдавать не по одной карте, как положено в Винте; ж) если сдатчик сдает не в очередь и вовремя остановлен; з) если сдача начата не по порядку, т. е. не с контрапартнера, сидящего с левой стороны; и) если сдающий сдает не своей колодой, а колодой партнеров.

### **Обмен колод**

26. Менять карты, т. е. колоду, можно только по окончании партии. Право на это имеют обе стороны. Карты разрешается менять не только при первой сдаче по окончании партии, но и при второй, если, разумеется, при первой они не были обменены.

### **Игра неполной колодой**

27. Если по окончании игры, партии или ропера колода окажется неполной или каким-нибудь образом смешанной (например, две одинаковые карты), записи не уничтожаются и имеют ту же силу, что и при игре в полную колоду.

### **Объявления и назначения**

28. Первым объявляет игру сдатчик, за ним противник, сидящий с левой стороны, затем говорит союзник сдатчика и, наконец, четвертый игрок. Очередь в переговорах должна строго соблюдаться. После четвертого игрока снова говорит сдатчик, за ним левый контрапартнер и т. д.

29. В каждую очередь разрешается делать только одно назначение.

30. Переговоры производятся по старшинству мастей и по порядку игр. Назначать игру следует

после внимательного разбора своих карт, так как поправлять ошибочно сделанное назначение не допускается.

31. При объявлении простой игры («раз») назначавшие игру должны взять не менее семи взяток, а противникам отдать не более шести. При объявлении двух нужно взять восемь взяток, а отдать только пять; при объявлении трех — девять, а отдать — четыре; при объявлении четырех — десять, а отдать три; при объявлении пяти — одиннадцать, а отдать две; при объявлении малого шлема (шести) — двенадцать и отдать одну; при объявлении большого шлема нужно взять все тринадцать взяток, а противникам не дать ни одной.

32. За каждую недобранную взятку стороной, назначавшей игру, ставится штраф по расчету игры.

33. Чтобы объявить игру простую, т. е. в расчете взять семь взяток, нужно иметь в руках верных пять взяток, причем в объявленных козырях нужно быть не менее двух онеров.

34. Масть, названная игроком, не может заключать в себе меньше четырех карт.

35. Объявления делают так: когда дойдет очередь до игрока, желающего назначить игру, он говорит свою старшую и длинную масть, в которой он может играть. Если до него кто-нибудь сказал, например, «трефы», то он может сказать только старшую масть («бубны», «черви» или «без козырей»). В «пиках» же он может сказать только «два», а простых назначить не имеет права.

36. Если в руках игрока есть верных семь взяток, то он должен прямо назначить игру «два»; при наличии восьми верных — «три», при девяти — тоже «три», но это для того, чтобы дать возможность своему партнеру возвысить игру до

шлема. Если же партнер, вопреки ожиданию, будет пасовать, то на свои «девять» взятки можно накинуть только еще одну, в надежде на случайную, и назначить игру в «четыре». На одну взятку партнера обязательно следует рассчитывать.

37. Назначая прямо с рук игру «два», «три», «четыре», должно иметь не менее шести козырей, от туза до короля; онеров тоже должно быть три. Исключения допускаются редко, и то только опытными игроками.

38. Допускается назначить игру и с четырьмя лишь взятками, в том случае, если этой игрой оканчивается партия или робер. Можно не пожалеть одного штрафа при таких исключительных обстоятельствах, которые окупят проштрафившихся.

39. Когда игра в двух мастях ровная, то предпочитается та масть, которая имеет больше онеров. Это немаловажно для записи.

40. При неровных мастях много выгоднее играть, т. е. заказывать козырной ту, которая более неровна, потому что ровную масть часто удастся отыграть дополнительно. Например, король, валет, десятка, девятка сам-пят всегда предпочитается для козырей, перед королем, дамой валетом сам-пят.

41. Игрок, имеющий на руках три или четыре туза, должен по первому разу, не пасуя, сказать «без козырей», хотя бы у него и не было, как это обязательно при объявлении масти, верных пяти взятки. Это исключительное назначение: этим только показываются тузы своему партнеру.

42. Игрок, имеющий на руках два туза, говорит «без козырей» после «паса» или после уже назначенной масти. Показывать их не обязательно-

но и можно сказать при третьем, четвертом, пятом туре.

43. «Два без козырей» прямо с рук может быть назначено не иначе как при всех четырех тузах и при сильной масти или при хороших картах: при королях, дамах.

44. С одним тузом можно назначать «без козырей» только тогда, когда партнер в первый тур говорил «без козырей», т. е. показывал трех тузов. Разумеется, четвертого туза показать лучше всего после мастей, чтобы не затемнить игру и не назначить ее такой, какой сыграть ее не в силах.

### **Переговоры**

45. Своему партнеру, сказавшему сразу «без козырей», не следует показывать без «пасов» имеющегося у вас одного короля и четвертого туза, если других фигурных карт при этом нет. Имея же двух королей и туза, следует после одного «паса» показать того и другого короля и сказать «два без козырей».

46. На бескозырную игру нужно показать без «паса» свою самую длинную масть, пять-шесть карт с онером, как такую, которую можете играть, и «запасовать» ее. После нее следует показать королей, потом снова перейти на нее и после «паса» показать имеющихся дам. Иногда при бойком поднятии игры с той и с другой стороны нужно бывает показывать и валетов.

47. Игроки, возвышая игру через обоюдные переговоры, показывающие друг другу масти самостоятельные, проходные и тузы, обязаны не скрывать фигур сам-друг, сам-третьей или, при большой игре, сам-друг в мастях, объявленных товарищем. Такие переговоры ясно устанавливают число взяток на руках у обоих игроков.

48. Фигуры в мастях показываются в строгом порядке. После объявленной «бескозырной игры» на тузов показывают королей, после королей дам, после дам — валетов. Причем показанные короли должны быть не бланками, а сам-друг или третей; дамы — то же самое; валеты же должны быть не менее сам-четверт. Следует внимательно вслушиваться в назначения, чтобы основательно запомнить все карты, показанные своим партнером. Валеты показываются только на коронки, т. е. на масть, говоренную товарищем три раза по очереди.

49. При назначении обязательно нужно запасовывать те масти, на которых вы можете играть, чтобы не ввести в заблуждение своего партнера относительно ваших карт. Например: показывая своих пик, которых у вас туз-король сам-пят, вы говорите:

— Пики!

Предположим, что партнер имеет хорошую поддержку в пиках и других мастях. Для того, чтобы узнать, показываете вы только мимоходом на них взятку или назначаете самостоятельную масть, он говорит:

— Пас!

Вы тоже пасуете. Он пасует еще раз, чтобы дать вам возможность сказать еще что-либо, т. е. чтобы вы указали на ваши проходящие масти. Вы, имея короля, даму, валета треф, говорите:

— Трефы?

Он:

— Пас!

После этого вы не запасовываете, а показываете вашего короля — даму сам-третей бубен, говоря:

— Бубны!

Он опять:

— Пас!

После этого имеющегося у вас червонного туза сам-друг вы не показываете отдельно, а говорите:

— Без козырей!

И после этого:

— Пас!

Если партнер на это спасует, то вы обязательно повторяете пики, говоря:

— Два пики! И пас.

Теперь партнеру ясно, что ваша масть «пики», а в остальных мастях вы только показываете верные взятки. Сообразно этому он станет говорить свои верные взятки, также поочередно, и вы должны дать ему высказаться до конца, отвечая до времени на все его назначения пасом. Таким образом, игра поднимается до «четырех», «пяти» и до шлема. Торопливость в назначениях очень часто вредит игре, так, что самые верные игры проигрываются.

50. Короткие масти запасовываются тогда, когда каждой масти на руках по равному количеству и имеются при них два туза. Но опять-таки в этих мастях должны быть онеры, без которых масти не объявляются. Например, у игрока такие карты: туз, дама, валет пик; король, дама, девятка, шестерка трэф; туз, валет, десятка бубен и три маленькие черви. Следует сказать «пики» — «пас», «трефы» — «пас», «бубны» — «пас», «без козырей» — «пас». Этим, показано, что у вас все три масти короткие, но что если к ним найдется поддержка, то может составиться игра. Тогда партнер назначает «два» в одной из объявленных товарищем мастей, которая оказывается лучшей и у него. При подобном назначении первого игрока никогда не следует оставлять в недоумении, в какой масти ему легче играть, а



нужно ему помочь своим назначением, или же, если нет ровно никакой поддержки, оставить игру бескозырную.

51. Назначать игру без онеров и тузов не следует, потому что, кроме штрафа, очень возможного при неудачном для назначивших распределении карт, теряется счет тузов и онеров.

52. Назначение прямо с рук игры «два» при шести верных и двух сомнительных взятках возможно, но только тогда, когда в объявленной масти имеется пять верных.

53. Объявивший по первому разу «без козырей» обязан переходить без паса на свою масть, если таковая у него имеется в размере: сам-пят от туза, короля или дамы, при трех или двух онерах, а также и от валета — десятки сам-шест.

54. Самостоятельное назначение игры «два» может быть только при шести верных взятках. При меньшем же числе ни в коем случае не допускается.

55. Игроку, имеющему трех тузов и ни одной фигуры, после паса своего партнера объявлять «без козырей» не следует, особенно тогда, когда контрпартнеры уже показывали масти.

56. Случается, что партнер назначает с рук «два» и далее игру не ведет. В этом случае, не имея объявленной им масти и имея только одну-две карты этой масти да двух тузов с дамами, прибавлять «третью» не следует, потому что назначавший имел в виду при объявлении две взятки на ваших руках.

57. При трех верных взятках, особенно имея онера сам-друг на руках в объявленной товарищем масти, поднять на «три» почти обязательно.

58. Поднять можно и в том случае, если на руках имеется два туза и два короля тех же мастей и ни одного козыря. Разумеется, следует сказать

«без козырей», но королей не повторяют. Повторяются они только при двух козырях.

59. При назначении партнером прямо с рук «три» нельзя поднимать на «четыре», имея назначенной масти короля сам-друг или козырного туза без фигур других мастей.

60. Вообще, имея только одну взятку, игру приподнимать нельзя.

61. Имея две длинные масти и насчитывая на них десять взятков, нужно объявить игру в сильной масти и только «три». Потом показать масть менее сильную и назначить опять-таки «четыре» в сильнейшей. Но если партнер поддержит в менее сильной и игру возвысит, то следует остановиться на его назначении и не перебивать своей сильной мастью.

62. Вообще, если имеется какая-нибудь поддержка, лучше играть в масти партнера, чем в своей, не слишком сильной и не поддержанной партнером.

63. Никогда не следует отбивать игру своего партнера и переводить на свою масть. Часто из-за этого игры приподнимаются совершенно неправильно и разыгрываются неверно. Исключения могут быть тогда, когда в перебиваемой масти имеется большая коронка, которая играет значительную роль в записи.

64. На показанных после мастей двух тузов партнер не должен показывать королей, если они без дамы, но, имея туза и двух посторонних королей, обязательно нужно показать их и показать туза, таким же образом, как и короля, но не «бескозырным».

### **Неправильные назначения**

65. Назначают игры на одну более, чем есть на руках, в исключительных случаях: когда можно

этой игрой кончить партию или робер. Расчет здесь верен и один штраф убытка не приносит, потому что, кроме приближения к роберу (если подобной игрой оканчивается партия), записываются за окончание партии и онеры, робер же оканчивать более выгодно: к записи прибавляется за конец, и иногда приписываются пасовые кресты (+). Зачастую бывает, что игроки, пожалевшие отдать штраф вовремя, при всей своей блестящей записи и бывшие уже близкими к концу робера, все проигрывают противникам, до того не имевшим ни партии, ни записи.

66. Никогда не следует гнаться за одним штрафом противников, хотя бы противники играли «четыре», если есть на своих руках сильная игра с онерами. Невыгодно потому, что противники, записывая за свои онеры и коронки, быстро приближаются к концу партии или робера и вдвое вырывают поставленный штраф.

67. Если же противники не оканчивают робера, ставя штраф или два в большой игре, то выгоднее их оставить.

### **Правила переговоров**

68. Игрок, сделавший назначение не в очередь, лишается права на последующие переговоры, а его партнер не смеет делать назначение в первую очередь, но со второго тура он может продолжать прерванные, таким образом, переговоры.

69. Игрок обязан внимательно следить за тем, как следует назначение игры его партнером: назначена она самостоятельно или вынужденно, т. е. перебивая назначение противника или после паса. Прежде чем возвысить игру, необходимо во всем этом досконально разобраться.

70. Возвышая игру, назначенную своим партнером, следует показать друг другу, кроме имеющих на руках верных взяток, самостоятельные и проходные масти.

71. Для возвышения игры на «два» игроку необходимо иметь, кроме двух взяток на проходных мастях, одну верную в масти, назначенной партнером. Для возвышения игры на «три» нужно иметь две взятки в проходной и две верных в козырной.

72. Проходной мастью называется та, которая показывается своему партнеру как слабая масть, но с одной или двумя верными взятками.

73. Она должна заключать в себе никак не менее четырех карт, от туза или короля с двумя, в крайнем случае, с одной фигурой.

74. Показываются проходные масти только при переговорах.

75. Если игра кем-либо ошибочно объявлена ниже той, которую объявили противники и свой партнер, то это обязывает сказавшего на дальнейшие переговоры. Например, если после «двух бубен» ошибочно объявлены «две трефы», то это принимается как за объявление «трех трэф». Никаких оправданий быть не может, так как в винтовых назначениях ошибок быть не должно. Ошибочное объявление обязательно как для объявившего, так и для его партнера. Однако переговоры могут продолжать обе стороны.

76. Если после назначения игры два раза запасовали, то каждый может спросить, можно ли ходить? Но этим спросивший лишает себя права на дальнейшие переговоры. В свою очередь, и назначившие игру после предложения противникам сделать выход, приподнимать и делать какие-либо назначения не могут. Подобные

поздние переговоры могут, по требованию играющих, послужить к пересдаче.

### **Первый выход**

77. Игроки, не в очередь объявившие масть, если игра осталась не за ними, не должны делать первого хода с этой масти.

78. Кроме того, игрок не имеет права делать первый ход с той масти, с которой его партнер как-нибудь случайно сделал ход не в свой черед, так как для игроков игра открывается и они без особого труда могут сделать лишние взятки, а партнеров посадить на штраф.

### **Розыгрыш**

79. При розыгрыше от игроков прежде всего требуется сосредоточенность и внимание. Каждый играющий должен помнить и строго следить за тем: кто какие объявлял масти и говорит «без козырей»; кто какие показывал проходные масти и объявлял на «без козырей» фигур; поддерживал ли партнер своего товарища в объявленной им масти или перебивал своей самостоятельной; в какую масть и с какой карты ходил играющий; кто какие, по-видимому, отыгрывает себе карты или масти: какими мастями уже ходили и сколько раз; кто какие на эти масти сбрасывал карты; вышедшие фигуры всех мастей, сколько вышло козырей; какой масти и у какого игрока нет; какую масть и какой игрок сбрасывал на ту, какой у него нет совсем, если в нее был сделан выход; в какой масти и какой игрок бьет козырями. Запомнить во время игры все это не составляет труда, и для этого вовсе не нужно иметь феноменальную память. Достаточно одного внимания и небольшого навыка. Все вышеприведенные условия для розыгрыша необходимы, иначе не существует самой игры.

80. Никогда не следует ходить с масти, говоренной контрпартнером, сидящим справа. Таким ходом можно испортить всю игру, потому что у контрпартнера отыгрывается масть свободно, а старшие карты своего товарища подводятся ни за что «под убой».

81. Если же контрпартнер с левой стороны назначал масть, а его товарищ не поддерживал в этой масти, то ходить очень выгодно под назначавшего, особенно если эта масть слаба.

82. Но если правый противник сразу объявлял «без козырей», то не следует выходить с той масти, которую назначал левый противник и не имел поддержки в товарище. Подобным ходом легко подвести верные взятки своего партнера и противникам отыграть масть. В этом случае лучше всего сделать выход с маленькой от своей сильной масти, но не от короля или дамы-друг. Если же на руках есть король-дама третьей или больше, то самый лучший выход с короля, чтобы показать ход при случае своему партнеру.

83. На снос своего партнера следует обращать строгое внимание. Если он, например, снес пику, то при ближайшем выходе нельзя ходить с этой масти. Исключения составляют случаи, когда на руках имеются туз и король пик или король и дама. Отходить их даже обязательно, во-первых, потому что партнер успеет снести на эти верные взятки ненужные карты, а во-вторых, — сохранить лишнего козыря, так как, не зная, что у вас есть старшие карты этой масти, он при ходе противников с пики станет перекрывать их козырями.

84. При объявленных мастях игрок должен ходить не со своей масти, а со старшей карты говоренной товарищем масти.

85. Исключение из этого правила может быть только тогда, когда записи у играющих равны и противники с одной или двух взяток могут окончить партию или ровер. В этом случае, разумеется, нужно сначала отходить свои первые взятки до окончания, и потом уже идти в масть товарища.

86. Имея туза, короля, даму-третей и более, нужно ходить с туза, короля, дамы.

87. Имея короля, даму-третей и более, следует выходить с короля и, если он не будет перекрыт противниками, ходить с этой же масти, но в маленькую, потому что можно быть уверенным, что туз находится у партнера. С дамы же в этом случае выходить не следует, потому что у партнера может оказаться только туз сам-друг и он вынужден будет перекрыть собственную взятку. Но когда подобные карты, т. е. король-дама с маленькими, козырные и были объявлены товарищем, то следует их отхаживать так: идти с короля, с дамы и с маленькой.

88. При тузе и короле необъявленной масти следует ходить с туза и короля; но если имеется туз, король и маленькая, идти нужно с короля и потом с другой масти, чтобы товарищ, заручившись (получив ход), мог пойти с дамы, если таковая у него имеется. Если дамы у него нет, то он должен пойти с маленькой этой масти.

89. Имея короля, даму, валета-третей и более, ходить следует, как сказано выше, с короля, но если в эту масть пойдет товарищ с маленькой, то перекрывать следует не старшей, а младшей — именно валетом.

90. Имея даму, валета, десятку и т. д., ходить следует с дамы, но перекрывать нужно опять-таки младшей, т. е. десяткой.

91. Имея валета, десятку пят и т. д. — ход с валета.

92. Имея туза, короля четверт или более — ход обязателен с туза, короля и с маленькой, но если игра большая и дама товарищем показана была, то после короля ходить с маленькой.

93. Имея туза, даму или валета сам-четверт и более — при игре простой или «два» ходить сперва с маленькой; но если игра выше «двух», то с туза и затем уже с маленькой.

94. Имея туза, даму сам-шест и более, ходить непременно с туза и потом с маленькой.

95. Имея короля, валета сам-четверт и более — тоже обязательно с маленькой.

96. Имея туза с тремя и более маленькими, — с маленькой. Но если игра «три» и более, то лучше отходить сперва туза.

97. Если у игрока нет никакой игры или поддержки, то самое лучшее ходить от дамы друг дамой, или от валета друг, третей — валетом. Подобным ходом игрок не подводит фигуры своего товарища.

98. От короля друг или третей, как и от дамы третей или четверт, ходить не следует.

99. Также не следует ходить от туза, дамы третей с маленькой, равно как и от валета третей.

100. Имея туза сам-друг, часто бывает выгодно ходить с туза, а потом с маленькой. Случается, что у товарища находится король. Он перекрывает вторую королем и снова ходит в эту же масть, которую игрок перекрывает уже козырем.

101. Имея короля сам-друг и немного козырей, и если партнер объявлял прямо с рук «без козырей», следует ходить с короля и потом с маленькой. Товарищ, заручившись на туза, ходит



еще раз с этой масти, давая укрывать козырями взятки противников.

102. Но если козыри длинные, т. е. от четырех до пяти (игра, разумеется, у поддерживающего), то невыгодно ходить себе в ренонс, хотя бы партнер и объявлял в эту масть. В этом случае следует ходить со своей длинной или сильной масти, ренонс невыгоден и по той причине, что, истребив козырей, которые будут нужны под конец розыгрыша, вырвет передачу с руки товарища.

103. Второй игрок на вышедшую маленькую кладет тоже маленькую, потому что третий игрок, по обязанности давать самую старшую, находящуюся у него на руках, все равно перекроет.

104. Исключения имеются. Когда у второго игрока король сам-друг, то он должен положить по второй короля; когда дама сам-друг — даму. Когда король-дама третьей — то следует перекрывать во второй королем; когда дама, валет третьей — то дамой. Когда туз сам-пят (с маленькими), то по второй следует положить туза, ибо очень может быть, что противник ходит с полного ренонса. В таком случае туз может не взять взятки.

105. При большой игре, как, например, «три», «четыре» и т. д., следует по второй положить туза и на маленькую. Опять-таки, разумеется, смотря по переговорам и по объявлениям своего партнера.

106. На фигуру противников нужно класть старшую фигуру. Фигуры же своего партнера перекрывать не следует. Исключение существует при игре шлема, когда на валета или даму, выложенную своим товарищем, нужно положить туза, потому что такой выход у него ренонсовый.

Резать опасно: у противника, сидящего за рукой, может оказаться король.

107. Масть, которую объявлял партнер, перекрывать козырями не следует.

108. При розыгрыше нужно обязательно давать ту карту, с которой ходят, но если ее нет, то можно поступать произвольно, т. е. перебивать ее козырем или сносить свою слабую масть.

109. Если игрок, имеющий туза, короля и даму и отхаживающий эту коронку, увидит, что кто-либо из противников сбросил онера, т. е. валета или десятку, на туза или короля, то он должен тотчас переменить масть, чтобы не дать противнику перекрыть свои взятки козырями.

110. На короля и даму противника туз кладется всегда, на валета — только при игре «три» и более.

111. Если выход сделан с масти, которой у второго игрока нет и если эта масть разыгрывается впервые, то нужно обязательно положить козыря.

112. Поддерживающий игрок обязан перекрывать козырем масть при слабой надежде встретить старшую карту этой масти у своего товарища. Пропускает ее он только тогда, когда уверен, что партнер имеет старшую. Назначавший игру вправе не перекрывать козырем масть, если и не уверен, но только предполагает, что старшая карта имеется у его товарища.

113. По третьей руке игрок обязательно должен положить самую старшую карту той масти, в которую пошел его товарищ. Впрочем, при не особенно больших играх можно прорезать, т. е., имея туза, даму, можно положить даму. Такая резка не опасна, потому что партнер, очевидно, делал выход с этой масти не зря: или от короля сам-четверт, или с ренонса. В последнем случае резка имеет смысл, поскольку легко может стать-

ся, что король этой масти находится у второго (считая от выходящего) игрока и он им по правилам не перекрывал.

114. Имея туза, валета и т. д., по третьей руке следует непременно положить туза, валетом же резать нельзя. Единственное исключение — когда игрок уверен, что у противника с левой стороны (это можно было видеть из первоначальных ходов) нечем перекрыть его валета, что у него или совсем нет этой масти, или он будет перекрывать ее козырями.

115. Если выход игроком сделан с маленькой карты такой масти, которой у его товарища нет, то последний должен перебивать ее козырем.

116. Но если выход игроком сделан с короля той масти, которой у него нет, и если на этого короля по второй руке не положено туза, то по третьей руке не следует перекрывать его козырем, потому что товарищ, очевидно, отыгрывает эту масть и хочет, чтобы вышел туз.

117. Если игрок объявлял три масти, то его партнеру следует давать по второй туза неговоренной масти, если с нее сделан выход, так как в этой масти у игрока должен быть ренонс.

118. При простой игре или при игре «два» козырять нельзя, так как, по всей вероятности, ни у того, ни у другого партнера, назначивших игру, сильных мастей не имеется. Но если ситуация противоположная, то можно и козырять.

119. Если при игре «три» и более никакой заручки, по-видимому, не остается, то самое лучшее отходить свои верные взятки. Это особенно важно при бескозырной игре.

120. Назначившим игру следует козырять сразу по заручке, если противники сделали ход с сильной неговоренной ими масти, иначе эту масть они будут перекрывать козырями.

121. Если игроку, поддержавшему своего товарища, удалось перекрыть два раза козырями масть, в которую ходили три раза, то он обязан козырять.

122. При игре «три», назначенной товарищем, следует козырять при первой же заручке, если, разумеется, нет ренонса и перекрывать маленькими козырями нечего.

123. Но если ренонс есть, то можно и не козырять, а ходить с него, чтобы партнер дал укрыть несколько взяток бесполезными козырями.

124. При игре «три» и более игрок, имеющий не менее пяти козырей, не должен выхаживать свои ренонсы, чтобы не истощить своей козырной масти.

125. Если партнер назначил две масти и без поддержки играет «два» или «три», то, имея двух-трех козырей и ни одной карты другой говоренной им масти, лучше, заручившись, не козырять, а ходить с какой-либо другой масти. Партнер поймет это и, заручившись, непременно даст укрыть козырями маленькие карты объявленной им масти.

126. Если у игрока нет ни фигуры в масти, объявленной его партнером, ни своей самостоятельной, а игра принадлежит противникам, то самое лучшее идти с маленькой карты масти, объявленной товарищем. Но этот ход может быть сделан только в том случае, если у игрока не более двух фосок этой масти, потому что третью он может уже перекрывать козырем; при трех же фосках и больше в масть партнера не совсем удобно ходить, особенно если партнер объявлял эту масть только в простой игре.

127. Имея туза бланк, короля бланк или даже даму бланк мастей, объявленной партнером, надо отходить их.

128. Играя «четыре», «пять», особенно же малый или большой шлем, резать нельзя. При шлеме необходим выход с туза бланк или короля бланк, если, конечно, таковые имеются, а потом передать верный ход партнеру, который обязан тотчас же отходить взятки той масти, в которой показан ренонс, давая этим возможность своему товарищу снести те ненужные карты, которые каким-либо образом могли быть взятками противников. Это правило существует только для карточной игры. Если же ренонса нет ни в одной масти, то при заручке нужно ходить с козыря.

129. Назначающий игру должен иметь не менее пяти козырей, поддерживающий его усиленно — четыре. Если назначающий прямо с рук говорит «два» — значит, он имеет не менее шести козырей. Поэтому, козыряя, нужно быть расчетливым и внимательным, чтобы напрасно не отнимать козырей у своего товарища. Если при назначении и поддержке партнера на козыря оба противника давали козырей, то более козырять не нужно, но если на второго козыря дал только один, то нужно (впрочем, смотря по игре и по картам) козырнуть еще раз. Более же этого козырять нельзя.

130. Козырять, разумеется, нужно с самых старших: с туза и короля.

131. При поддержке, имея на руках два или три козыря, следует козырять со старшей карты.

132. Если партнер сразу назначил «два» или «три», то, имея козырного туза и даму, нужно по первой положить туза и идти с дамы.

133. При бескозырной игре нужно ходить от сильной своей масти. Если есть коронка, то

ходить с нее, то только тогда, когда на нее сбрасывают все играющие требуемую масть. Если же один из противников дает масть, а другой делает снос посторонней масти, то самое лучшее сделать другой ход, чтобы не вырвать у себя заручку в коронковой масти.

134. Имея туза-даму сам-третей, нужно при своем назначении бескозырной игры ходить с маленькой, если партнер показывал короля, а не с туза и дамы, потому что может случиться, что король у партнера бланк или сам-друг.

135. Если один из противников объявлял две масти, а его товарищ сильно поддерживал только в одной масти, то самое лучшее для того, чтобы они не перекрывали козырями ваших мастей, начать козырять самим. Сводя козырей противников, отыгрывают свои сильные масти, и появляются шансы на лишние взятки. Но если нет таких мастей, которые противники, по-видимому, перекрывать не будут, козырять не нужно. Иногда бесполезно козырнуть оставшимся козырем в середине игры, чтобы вырвать у противников возможную заручку. Особенно это хорошо тогда, когда вы наверняка знаете, что у назначавшего игру полный ренонс в масти его партнера и ход передать ему не на чем.

136. Если противник с левой стороны показывал короля на «бескозырное» назначение своего партнера, и если туз масти показанного короля у вас, то следует ходить под короля с маленькой, так как по первой игрок короля не положит, а потому, если у вашего товарища найдется дама, то она совершенно неожиданно возьмет взятку. Но если у вас нет этого туза, а есть дама-валет сам-третей этой масти, то следует идти под короля дамой, быть может туз найдется у вашего партнера.

137. Во время розыгрыша смотреть можно только две последние взятки, если выхода еще не сделано, но если выход сделан — только одну последнюю.

### **Резка**

138. «Резкой» или «резанием» называются те случаи в разыгрывании, когда игрок кладет не высшую карту в масти, в которую пошел его партнер или противник, а среднюю. Такая резка возможно только при игре не более «три». В высших же играх она места не имеет.

139. Резать возможно так: имея туза-даму третей, можно положить маленькую на валета, если валет этот с рук своего партнера.

140. Если же партнер идет с маленькой, можно положить по третьей даму, имея туза-даму третей.

141. Имея туза, валета, десятку, следует по второй положить валета. Противник с левой стороны может перебить его королем или дамой. Но если противник с правой стороны, заручившись, еще раз пойдет с маленькой в ту же масть, следует резать вторично десяткой, потому что едва ли у левого противника окажутся две цифры. Опять-таки и правый партнер от чего-либо ходит. Исключения бывают только тогда, когда сосед с левой стороны показывал две фигуры как отдельную верную взятку или как на масть. Тогда следует прорезать только одну масть.

142. Имея туза, даму и десятку масти, объявленной правым партнером, не поддержанной его товарищем, резать следует десяткой, кто бы с этой масти ни ходил.

143. При поддержке резать козырную масть по третьей руке не следует.

144. Имея по третьей руке козырных туза, короля, валета и если игра ведется без поддержки, то следует резать валетом. При таких же условиях: имея короля — валета, десятку — резать десяткой; имея туза — даму — валета, — резать валетом; имея туза — даму — десятку, — резать десяткой. Имея же туза — короля — валета — сам-шест — резать валетом нельзя.

### **Ренонс**

145. Когда игрок не имеет совсем какой-либо масти, то это называется ренонсом. Если ренонс не случился при самой сдаче, то легко может образоваться во время игры: сносом одной из двух фосок какой-либо масти на отхаживаемую своим партнером масть, карт которой на руках было тоже незначительное количество, одна или две.

146. При разыгрывании игрок, сносящий какую-либо другую масть вместо требуемой, показывает этим ренонс в сбрасываемой им масти или ее незначительность. В эту масть партнер его, если не имеется верных взяток, ходить с маленькой не должен.

147. Ренонсом называется еще и случай, когда игрок имеет на руках масть, в которую ходят, но по ошибке снесет карту другой масти или перебьет козырем. Эти ренонсы имеют большое значение в Винте.

148. Партнеры, сделавшие такой ренонс, штрафуются отобранием трех взяток, которые присоединяются противниками к записи своих леве.

149. Если же у сделавших ренонс окажется менее трех взяток, то с них за недостающие взятки записывается штраф по расчету игры.



150. Кроме того, противная сторона записывает на них еще и за малый или за большой шлем, смотря по тому, остаются ли у них взятки после отобрания трех штрафных или нет.

151. Игроки, сделавшие ренонс, не имеют права кончить партию или робер в эту игру: более 490 в своей записи они иметь не могут. Если же в записи взятка получилась сумма более 490, то свыше этой суммы все должно быть приписано к онерам.

152. Ренонс можно исправить, пока взятка не положена закрытой на стол и еще не сделан ход. Игрок, заявивший об этом вовремя, обязан ошибочно сброшенную карту взять на руки, а вместо нее положить карту требуемой масти, высшую или низшую — по усмотрению противников.

153. Игрок имеет право спросить своего партнера, сделавшего ренонс, но пока взятка еще не закрыта, не по ошибке ли он сбросил другую масть. Если игрок ответит отрицательно, а впоследствии окажется, что ренонс был произвольный, то он один платит штраф со всеми последствиями. Но если подобного вопроса игроку не было задано партнером, то отвечают за сделанный ренонс оба партнера.

154. По окончании игры партнеры, заявившие о ренонсе противников, имеют право пересмотреть все взятки для доказательства.

155. Если после заявления о сделанном ренонсе провинившиеся партнеры смешают, во избежание проверки, карты, то ренонс считается признанным.

156. Но если колода для следующей игры снята, никаких заявлений о сделанном кем-либо ренонсе в предыдущую игру быть не может.

157. Игра считается законной, но ставится штраф за ренонс лично тем, кто уронит карту под стол и не поднимет ее своевременно, а при розыгрыше перекроет масть упавшей карты козырем или сделает на нее снос другой масти.

158. Игрок, не заметивший, какую масть снес его партнер, может спросить, какая карта кому принадлежит. Но вопрос этот уместен только в том случае, когда взятка не закрыта. Если же она закрыта, то взятку смотреть можно, но спрашивать, какая карта и кем снесена, нельзя.

159. Полный ренонс — положение, когда нет ни одной карты какой-либо масти, неполный — когда одна только карта той или другой масти. Две младшие карты ренонсом никогда не считаются.

### **Снос**

160. Каждый игрок должен сносить карту той масти, в которую не желают, чтобы пошел его товарищ.

161. Первая снесенная карта должна принадлежать самой слабой масти.

162. Если у игрока есть верные взятки только, например, в бубнах, то он должен сносить все другие масти, но бубен не трогать.

163. Когда игрок посредством сноса показал масть, в которой у него есть верные взятки, то его партнер, заручившись, должен идти со старшей карты этой масти.

164. Если у игрока есть верные взятки в двух мастях, то ему следует сбрасывать третью.

165. Если же у игрока нет верных взяток ни в одной масти, то он сносит по очереди все три масти в козырной и все четыре — в бескозырной.

166. При подобном сносе товарища, показывающем, что у него нет ни в одной масти верных

взятки, партнер должен ходить в ту масть, которую сносит игрок, сидящий справа.

167. Во время разыгрывания в сноте карт соблюдается строгая очередность. Карта, положенная на стол ошибочно или не в очередь (за исключением ренонса), обратно взята быть не может.

168. Если игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий имеет право сбросить карту раньше своего товарища; эта ошибка со стороны третьего непоправима.

169. Если один из игроков каким-нибудь образом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать талию, или потребовать новой сдачи.

170. Если игрок снесет умышленно или невзначай несколько карт на одну взятку, то противники имеют право заставить его оставить на взятке ту или иную карту, по их усмотрению.

### **Открытые карты**

171. Во время разыгрывания не разрешается раньше времени, т. е. пока не дойдет до игрока очередь, вытаскивать или просто трогать какую-либо карту.

172. Всякая карта, открытая кем-либо из игроков (кроме сдатчика) во время сдачи, или после сдачи, или во время розыгрыша, не может быть взята обратно. Она остается на столе и считается открытой (настольной). Противники имеют право во время розыгрыша потребовать, чтобы открытая карта была положена по их желанию при первом, втором или третьем ходе к масти, к которой она принадлежит. Оплошавший игрок не может по своему усмотрению положить

ее на ту или другую взятку, пока на руках у него имеются еще карты этой же масти.

173. Если игрок пошел не в очередь, то противники могут требовать, чтобы карта, которой он вышел, была открытой.

174. Открытой карта считается и в том случае, если игрок бросил карту не той масти, с которой ходят, и ошибку исправил сам или по замечанию своего партнера.

175. Игроки же, сбросившие на взятку карты вследствие сделанного кем-либо ошибочного ренонса, по исправлении его могут взять обратно уже сброшенные карты и переменить их на другие. Сброшенные ими карты и взятые обратно открытыми не считаются.

176. Карта, уроненная под стол, тоже не считается открытой.

177. Бросать или открывать карты до окончания игры нельзя, потому что открытыми картами распоряжаются противники, а партнер открывшего или сбросившего карты, если вследствие этого произойдет проигрыш или вообще какой-нибудь убыток, имеет право записать таковой на счет своего товарища; если же вследствие оплошности партнера придется поставить штраф, то ставит его только один виновный, партнер же его вправе от такового отказаться.

178. Игрок, объявивший игру «три», «четыре», «пять» и более, не смотря в свои карты, что называется «втемную», отвечает за свою игру со всеми последствиями один. В этом случае его партнер имеет право свои карты открыть и дать разыгрывать назначившему. Такими открытыми картами противники распорядиться не могут.

## **Ответственность за самостоятельные назначения**

179. Игрок, назначивший малый и большой шлем без поддержки товарища и поставивший более трех штрафов, отвечает за всю игру с последствиями.

180. Если игрок намеренно вовремя своему партнеру объявит большую игру и будет доказано играющими или посредниками, что назначение сделано игроком совершенно против правил и явно в ущерб своему товарищу, то за проигрышный робер отвечает один он.

### **Игроку на заметку**

1) Взятки, взятые сверх шести, называются леве. Всего леве семь: игра простая — значит, одно леве, игра «два» — два леве и т. д.

2) Бланка — одна карта какой-либо масти, находящаяся у одного из игроков. Две карты называются сам-друг, три — сам-третьей и т. д.

3) Фоски — две или три ничего не значащие карты от двойки до девятки включительно.

4) Онеры — пять старших карт в козырной масти: туз, король, дама, валет и десятка. При бескозырной игре онерами считаются тузы. За онеры записывает та сторона, у которой их больше.

5) Коронки — рядовые карты от туза, находящиеся на одной руке, например: туз—король—дама; туз—король—дама—валет; туз—король—дама—валет—десятка; туз—король—дама—валет—десятка—девятка и т. д. до двойки. Чем длиннее коронка, тем дороже она ценится. Козырная вдвое дороже простой. При игре бескозырной коронки во всех мастях считаются за козыри. Коронками называются также три или четыре туза на одной руке.

6) Каждый игрок может потребовать на свой счет новую колоду карт, но только по окончании ропера.

7) Если один из играющих почему-либо не пожелал продолжать игры, т. е. сыграть обязательные три ропера, то он один обязан заплатить за карты.

8) Большой шлем — это то, когда одна из сторон берет все тринадцать взяток; малый шлем — когда одна из сторон берет только двенадцать взяток, а другая — одну.

9) Партией называется то, когда одна из сторон первой достигнет партии или две партии из трех сыгранных (после того, как противная сторона тоже взяла одну партию), берет ропера. Робер состоит из двух партий.

### **Расчеты и записи в Винте**

1. В Винте каждая сторона играющих имеет свою запись, в которой записываются онеры, штрафы и взятки по стоимости игры. Например: одни игроки взяли десять взяток, а другие три — первые записывают за десять, а вторые за три взятки; одни назначили игру «три», т. е. обязались взять девять взяток, но остались без двух, т. е. взяли только семь, — они пишут только за эти семь, а противники, на долю которых по назначенной игре должно было достаться всего четыре, пишут за шесть; но если бы назначившие игру «три» взяли не девять обязательных, а двенадцать взяток, то они записали бы за все двенадцать, а противники только за одну.

Запись ведется так: над проведенной на столе горизонтальной чертой пишется счет онеров, штраф за противниками, тузы, коронки и вообще все, кроме взяток, т. е. леве, которые записываются внизу.

$$\begin{array}{r}
 0000 \\
 000 \\
 0000 \\
 00000 \\
 0000 \\
 \hline
 500
 \end{array}$$

Верхняя запись пишется полностью, сумма к сумме не прибавляется после каждой игры, а нижняя, наоборот, — после каждой игры складывается с прежней записью до тех пор, пока не получится цифра 500, которой оканчивается партия.

2. На записи следует всегда смотреть внимательно и игры назначать не иначе, как сообразуясь с ней. Особенно это необходимо, если до окончания партии или ропера остается взять несколько взяток. Опытные игроки ради подобных расчетов, т. е. чтобы окончить партию быстрее противников, иногда назначают игры на два и на три меньше, нежели могли бы играть, или наоборот — на одну более с одним верным штрафом.

3. Никогда не следует, во избежание недогазумений и ошибок, стирать запись сразу после окончания партии или ропера. Подведя общий итог, перенести ее на другое место можно, но уничтожать старую без согласия противников нельзя.

4. 500-ми очками за взятки, как сказано выше, оканчивается партия, которых нужно две для окончания ропера. По окончании каждой партии каждая играющая сторона подводит итоги своей записи и игра продолжается до окончания ропера, после которого противники подводят общий счет своими записями. Из записей одних

игроков делается вычет других — остаток составляет выигрыш.

5. Примеры нижней записи, т. е. леве: партнеры играют простую игру в трефах, берут семь взятков — записывают под чертой 70, противники за шесть взятков — 60. В простой игре каждая взятка любой масти стоит десять очков. В игре «два» она стоит двадцать, в игре «три» — тридцать, в игре «четыре» — сорок, в игре «пять» — пятьдесят, в игре малого шлема — шестьдесят, большого шлема — 70. Играют «три»: назначившие берут девять и записывают — 270, а противники — 120. При игре «пять» играющие записывают за сделанные одиннадцать взятков — 550, а противники — 100.

6. Такими большими играми как «пять», малый или большой шлем партии кончаются сразу.

7. Окончившие партию приписывают к своим онерам «за окончание» — 1000 очков, а «за окончание» робера — 2000 очков.

8. За распасовку, т. е. когда все играющие скажут «пас» и бросят карты, ставится к записи знак X. За каждый такой знак сторона, окончившая робер, приписывает к своим онерам по 500 очков.

9. Играют и с винтящими знаками, которые имеют такую цену: первый X — 500, второй — 1000, третий — 1500; четвертый X — снова стоит 500, пятый — 1000, шестой — 1500; седьмой — опять 500 и т. д.

10. Вместо распасовки можно после четырех пасов разыгрывать карты. Это делается по предварительному уговору. В этом случае за игроками, взявшими большое число взятков, противники записывают по 500 очков за каждую лишнюю (за вычетом, разумеется, собственных).



11. За онеры записываются по игре. За каждого онера в простой по 100, в игре «два» — по 200, в игре «три» — по 300, «четыре» — 400, «пять» — 500, в игре «малый шлем» — 600, «большой шлем» — 700.

12. Онеры принадлежат к записи той стороны, у которой их окажется больше. Так, у одних два (например, дама и десятка), у других три (следовательно, туз, король, валет), — последние записывают за три онера. Старшинство карт роли не играет: у первых мог быть туз и король, а остальные три фигуры у вторых — запись принадлежит последним. Пять фигур составляют пять онеров, четыре фигуры — четыре онера, три фигуры — три онера.

13. При бескозырной игре четыре туза у игроков считаются за четыре онера, три туза за три онера, два туза за два онера. В последнем случае, когда тузы разделяются, т. е. у каждой стороны будет их по два, за них записывает только та сторона, которая возьмет леве (т. е. больше шести взяток).

14. При козырной игре тузы обычно присчитываются к онерам. Так, сторона, имеющая три онера и два туза — записывает за пять онеров; сторона, имеющая четыре онера и два (или три) туза — записывает за шесть (или за семь) онеров. Причем тузы имеют одинаковую цену с козырями.

15. Но если окажется, что у одной стороны три онера и один туз, а у другой три туза и два онера, то ни одна из сторон ничего не записывает, так как счет их одинаковый: онеры идут за тузы. Но если у одних оказалось четыре онера и один туз, а у других три туза и один онер — первые записывают только за одного онера, так как три туза им приходится вычесть из своих четырех онеров.

16. Два туза принадлежат к записи тех, чье леве, а потому, если у противной стороны было три онера и два туза, но не было леве, то они могут записать только за одного онера, так как их тузы силы не имеют, а из трех козырных фигур должны вычесть тузов контрпартнеров, взявших леве.

17. При бескозырной игре тузы имеют ценность каждый по 250 очков в простой, по 500 очков в игре «два», по 750 — в игре «три», по 1000 — в игре «четыре», по 1250 — в игре «пять», по 1500 — в игре «малый шлем» и по 1750 — в игре «большой шлем» и т. д., прибавляя в каждой игре по 500 очков.

Четыре туза в игре	простой	стоят	1000	очков
	«два»		2000,	
	«три»		3000,	
	«четыре»		4000,	
	«пять»		5000,	
	«малый шлем»		6000,	
Три туза в игре	«большой шлем»		7000.	
	простой	стоят	750	
	«два»		1500	
	«три»		2250	
	«четыре»		3000	
	«пять»		3750	
Два туза в игре	«малый шлем»		4500	
	«большой шлем»		5250.	
	простой	стоят	500	
	«два»		1000	
	«три»		1500.	

18. За коронки некозырные записывается:

Туз—король—дама — 500 очков; туз—король—дама—валет — 1000; туз—король—дама—валет—десятка — 1500; туз—король—дама—валет—десятка—девятка — 2000; туз—король—дама—валет—десятка—девятка—восьмерка — 2500; туз—король— дама— валет— десятка— девятка—

восьмерка—семерка — 3000; туз—король и т. д. до шестерки — 3500; туз—король и т. д. до пятерки — 4000; туз—король и т. д. до четверки — 4500; туз—король и т. д. до тройки — 5000; наконец до двойки — 5500. Все четыре туза 1000, три туза — 500.

За козырные коронки и коронки в бескозырной игре:

Туз—король—дама — 1000; от туза до валета — 2000; от туза до десятки — 3000; от туза до девятки — 4000; до восьмерки — 5000; до семерки — 6000; до шестерки — 7000; до пятерки — 8000; до четверки — 9000; до тройки — 10 000; до двойки — 11 000. Все четыре туза, независимо от онерных записей, стоят как козырная коронка до валета, т. е. 2000, три туза — 1000.

19. За объявленный малый шлем приписывается 5000 очков, за большой шлем — 10 000. Кроме этого, еще приписывается за сделанный малый шлем — 1000 и за сделанный большой шлем — 2000; последние счета присовокупляются всегда: будет ли шлем заказан или случится необъявленным, т. е. игроки сделают его, играя, например, «четыре» или «пять».

20. Каждая сторона, назначившая игру, обязана взять определенное ею число взяток, в противном случае за каждую недобранную взятку она ставит, соответственно назначенной игре, штраф.

При объявлении простой игры назначившие должны взять не менее семи взяток и противникам отдать не более шести.

При объявлении игры «два» нужно взять восемь взяток, а отдать 5; при объявлении игры «три» — 9, а отдать 4; при объявлении игры «четыре» — 10, а отдать 2; при объявлении игры «пять» — 11, а отдать 2; при объявлении малого шлема —

12, а отдать 1; при объявлении большого шлема — взять все 13 взяток.

21. За каждую недобранную взятку назначившими игру противники записывают: в простой игре — 1000 очков, в игре «два» — 2000, в игре «три» — 3000, в игре «четыре» — 4000, в игре «пять» — 5000, в игре малого шлема — 6000, в игре большого шлема — 7000.

22. Если игроки, назначившие большой или малый шлем, не сделают его, то противники записывают за ними не только штраф за недобранные взятки, но и ту премию, которую они приписали бы себе при удаче, т. е. за назначенный малый шлем — 5000, а за большой — 10 000 очков.

Например, если бы игроки назначили малый шлем и взяли вместо должных двенадцати взяток 9, то противники записали бы за ними штраф за три взятки — 18 000 очков и «за назначенный, но не сделанный малый шлем» — 5000, всего 23 000 очков.

## **Винт с различным числом игроков**

### *Вдвоем*

**Первый способ.** Можно играть с двумя болванами. Размещаются таким же образом, как и при игре вчетвером, т. е. против каждого игрока открывают карты болвана.

Назначения делаются при закрытых картах. Каждый играющий смотрит в свои карты и карты своего болвана, но с предосторожностями, чтобы не перепутать их.

Первый назначает сдатчик. Назначения могут, по условию, ограничиваться только одним

объявлением или вестись правильными переговорами.

Игра вдвоем с болванами не представляет особых трудностей, так как она открыта. Все случайности для игроков видны сразу, а потому легко предотвращаются.

Сдача производится поочередно и за себя, и за болвана. Первый выход принадлежит партнеру, назначавшему игру, причем он делается «втемную», т. е. с неоткрытыми еще картами болвана. Это придумано для придания большего интереса, так как этот выход может вызвать неожиданные случайности.

При назначении игры могут быть приняты в расчет сомнительные взятки, отыгрывать которые в большинстве случаев удается.

При игре вдвоем риск не только возможен, но и обязателен, несмотря на то, что этот способ игры может быть точнее определен, нежели переговорами в закрытую.

Для начинающих игроков этот Винт вдвоем может послужить лучшим учебником. Они быстрее и легче усвоят различные винтовые комбинации в эту игру, нежели вчетвером.

Этот род Винта играется по всем правилам обыкновенного и записи его ведутся в том же порядке.

**Второй способ.** Открытых карт или болванов не существует.

Карты сдаются в обыкновенном порядке, на четыре кучки, по тринадцать карт каждая. Игроки садятся друг против друга.

Рассмотрев свои карты, каждый игрок решает, играет он на своих картах или сбрасывает их и покупает другие. В последнем случае свои карты он обменивает на лежащие от него справа. После этого он не имеет права пользоваться сброшен-

ными картами или взять их обратно на руки, а купленные сбросить.

Игрок, не менявший своих карт, не может смотреть игру, лежащую от него справа; равно как нельзя смотреть и сброшенные карты.

За онеры пишутся, как и в обыкновенном Винте, т. е. за пять, четыре, три и даже два. Но последние считаются только тогда, когда у одного игрока их два, а у другого один или совсем нет.

Этот род Винта для двоих представляет больший интерес, чем Винт с двумя болванами.

Назначения делаются уже после обмена, но если карты по заявлению не меняются, то сразу по сдаче.

Риск в этой игре имеет большой простор. Играть с двумя-тремя сомнительными взятками легко.

Коронки, как в козырной, так и в бескозырной игре, имеют обыкновенный счет.

Шлем тоже считается и малый, и большой.

Самовольные ренонсы преследуются или отобранием трех взяток, или штрафом по размеру игры.

**Третий способ.** То же без открытых карт.

Та же сдача на четыре руки.

Игроки так же садятся друг против друга.

В эту игру каждый игрок тоже может прикупать из карт, лежащих от него справа, как и в предыдущей игре, но с той значительной разницей, что там все тринадцать карт покупаются сразу, а тут по одной карте.

Покупка совершается той и другой стороной сразу по сдаче: игрок из своих карт берет одну из самых слабых и бесполезных для него и сбрасывает в сторону, взамен ее он берет одну из карт, лежащих справа. Потом сбрасывает другую

и опять заменяет ее новой, потом третью и т. д. до самой последней.

Таким образом, игрок составляет себе игру, подбирает коронки, набирает козырей, делает ренонсы и т. п.

Перебирать все прикупные карты не обязательно.

Игры назначаются с торговлей. Первым назначает сдатчик.

Первый ход в этом роде Винта принадлежит назначавшему игроку.

Сброшенные карты смотреть и прикупать нельзя. В течение всей игры они остаются неприкосновенными. Записи обычные. Риск обязательен и редко не оправдывает себя.

**Четвертый способ.** Самый распространенный и самый интересный для двоих.

Этот Винт с двумя болванами, но торговля на них производится особым образом.

Сдают игроки по очереди, но только каждый за себя, за болванов сдачи не существует.

После сдачи сдатчик открывает своего болвана и, рассчитав игру, делает назначение или пасует. Его партнер, в свою очередь, тоже комбинирует взятки и после сдатчика делает свое назначение. Таким образом завязывается торговля и игра остается за тем, кто назначил большую игру.

После того, как игра объяснится окончательно, уступивший игрок берет закрытого болвана, раскрывает его карты и делает выход от себя. Первый выход всегда с рук неиграющего.

Карты болвана не переносятся против игрока, а разыгрываются так, как расположились во время сдачи. Например, случается так, что игра не сдатчика, тогда тот и другой игрок имеют болванов не напротив, как обычно бывает, а рядом. Впрочем, играют и с переносом, но это значи-

тельно скучнее предыдущей игры, которая имеет массу интересных случайностей, остроумных комбинаций и замысловатых неожиданностей.

Записи и расчеты обычные.

**Пятый способ.** Самый лучший Винт для двоих — это, бесспорно, с прикупкой, которая побуждает игроков к рискованным назначениям.

Он играется так же, как и предыдущий, но только раздается не по тринадцать, а по двенадцать карт, четыре же карты сдаются на середину стола и составляют прикупку.

Порядок игры тот же, т. е. болван сдатчика раскрывается, идет последовательная торговля, первым выходит уступивший и т. п.

Назначивший высшую игру пользуется прикупкой, которую он может взять себе на руки или отдать болвану, но прежде чем раскрыть прикупку, он обязан сказать, куда именно покупает. Это имеет большое значение.

После прикупки он раздает лишние три карты, одну — своему болвану. После этого делает окончательное назначение, и игра разыгрывается.

При раздаче нужно пользоваться всякими способами сделать свою игру как можно вернее и больше, т. е. нужно устроить себе или своему болвану ренонс, коронку и т. п. В руки противников отдаются, разумеется, самые бесполезные карты, такие, которые не могут взять взятки.

Следует заметить, что в этой игре маленькие назначения не делаются, меньше трех объявлять нельзя. Такое правило существует для сбережения времени, которое тратилось произвольно на долгую торговлю, на маленький розыгрыш.

В этот Винт обычно приходят и шлемовые игры, отчего и запись леве увеличивается на 100,



т. е. для окончания партии или робера нужно иметь под чертой не 500, а 600.

Во всем остальном правила и расчеты обычные.

### *Втроем*

**Первый способ.** Игра втроем значительно интереснее, чем игра вдвоем по первым трем способам.

Трое игроков поочередно играют с болванами, начинает вытянувший младшую карту.

Назначение происходит сначала между двумя партнерами, без участия играющего с болваном. Когда они завершат свои переговоры, игрок с болваном кладет свою резолюцию: или уступает им играть, или перебивает игру своей высшей. После этого назначения партнеры уже не имеют права приподнимать или делать какие-либо объявления.

Играющий с болваном во время переговоров противников рассматривает как свои карты, так и карты своего болвана. На его стороне преимущество — верно рассчитать «всветлую» свою игру или оставить противников на штраф, который для него всегда ясен. Первый выход принадлежит сидящему за рукой назначившего. При первом выходе карты болвана закрыты, так что первая взятка играется почти «втемную».

Особенность разыгрывания состоит в том, чтобы подводить карты болвана. Это почти всегда удается и придает игре большую занимательность. Партнерами, выступающими против болвана, должны соблюдаться особенно важные правила, заключающиеся в том, чтобы партнер, сидящий с левой стороны открытых карт, ходил в слабые масти болвана, а сидящий справа, наоборот, в

сильные его масти. Для ясности левого партнера обозначим буквой **А**, а правого — **Б**.

### **Болван**

**А                      Б**

Это самое главное правило: и **А**, и **Б** при таких условиях будут иметь возможность резать, сообразуясь с открытыми картами. Более никаких условностей не существует и игра ведется обычным порядком.

Рассчитываются так: играющий с болванами выигрывает с того и с другого, а при проигрыше платит одинаково и за себя, и за болвана. Так, например, при игре по сотой партнер болвана отвечает по пятидесятой.

**Второй способ.** К открытому болвану торгуются все три игрока. Игра остается за тем, кто назначает ее наибольшей.

Купивший болвана пересаживается к нему напротив и происходит розыгрыш, по окончании которого игроки снова переходят на свои места и производят запись.

Первый выход всегда принадлежит сидящему с правой стороны от болвана (см. на букву **Б**).

Все три партнера ведут самостоятельные записи. Первый, достигший под чертой 500, оканчивает партию, таким образом оканчивается и робер.

Штрафы за играющими записывают оба партнера отдельно.

Выигрывает один, имеющий наибольшую цифру. Например, у **А** — 4135 в результате, у **Б** — 1065, у **В** — 2700. Следовательно, **А** выигрывает с **Б** — 3070 (по сотой означает 3 р. 7 коп.), с **В** — 1435.

Эта игра имеет специальное название «с аукционом».

## Впятером

При игре впятером каждый из играющих выходит по очереди, и играют всегда четверо. Первым выходит взявший самую старшую карту, и затем каждый выходящий играет с тем, кто вынимает самую младшую. Плюсы и минусы играющих пишутся в одном месте, например:

Т.	-	55
А.	+	109
К.	+	16
Ф.	-	33
Н.	-	37

Инициал игрока, вынудившего самую старшую карту, пишется первым, остальные пишутся по старшинству карт, так что игрок, вынудивший самую младшую карту, занимает в записи последнее место. По окончании каждого ропера запись эта после вычитания или сложения стирается, и на ее месте появляется новая.

Можно играть и по следующей таблице, в которой 0 означает выходящего.

	112	17	38	78	92
Т.	0	—	+	—	—
А.	—	0	—	—	+
К.	—	+	0	+	—
Ф.	+	+	+	0	+
Н.	+	—	—	+	0

В самых верхних клетках пишется результат каждого ропера, в остальных плюсы и минусы игроков.

## *Вшестером*

При игре вшестером выходят по двое из участвующих. Играют по такой таблице:

Чтобы каждый игрок сыграл со всеми, нужно сыграть восемь роберов, причем в последнем, восьмом робере, для того, чтобы 5-й и 6-й игроки могли сыграть друг с другом, придется кому-то из остальных 4-х игроков доиграть лишний робер (по жребью).

	62	174	16	30	105	112	71	
Б.	—	X	0	—	X	0	—	
Я.	—	—	0	X	—	0	X	
Н.	X	0	—	X	0	—	—	
К.	X	0	X	—	0	X	X	
	0	X	—	0	—	X	0	X
Щ.	0	—	X	0	X	—	0	X

Примечание: 0 это выходящие; X играем с X, - с -.

## **ДРУГИЕ ВИДЫ ВИНТА**

### **С прикупкой**

Хотя этот род Винта и занимателен, однако слишком рискован. Он очень похож на Преферанс по своему основному условию, но лишен методичности, верного расчета и серьезности.

Карты сдаются по двенадцать на руки и четыре на середину стола. Это прикупка. В обычном последовательном порядке начинается торговля.

Назначивший самую высшую игру берет прикупку, показывает ее всем игрокам и потом делает

разнос, который требует осторожности и строгой обдуманности. Своему партнеру он старается передать старшую карту масти, которую партнер назначал. Таким образом у товарища составляется коронка или, в крайнем случае, образуется длинная масть; контраптерам купивший дает невыгодные для них карты, чем образует у себя ренонс. Иногда даже своему партнеру дается какая-нибудь фоска ради этого же ренонса.

После прикупки делать назначение может только один прикупивший, причем только одно, после чего следует выход сидящего за ним контраптера. Впрочем, это зависит от предварительного условия, играют и так, что после ренонса делаются назначения и той, и другой стороной.

Контраптеры после покупки противной стороны никакие назначения делать не имеют права. За такое позднее объявление играющие могут записать за ними штраф в размере игры.

Так как Винт с прикупкой игра большая, то запись леве увеличивается на 100. Под чертой для окончания партии или робера требуется цифра 600. Остальные записи ведутся в обычном порядке.

Игра эта прежде всего «неправильна» потому, что игроки, перебивая друг друга, делают неверные назначения с умыслом, чем вводят в заблуждение своих партнеров. Почти все игры назначаются на две-три взятки больше, чем есть на руках. Надеются обыкновенно на удачную прикупку и выгодный ренонс, но эти надежды не всегда оправдываются, хотя, впрочем, в этой игре комбинирование разноса приносит большую пользу и настолько запутывает контраптеров, что они делают невольные ошибки и даже самые сомнительные игры берутся блестяще.

## С аукционом

Этот Винт ничем не отличается от Винта для троих игроков.

Сдатчик открывает свои карты, а остальные трое игроков покупают его карты, и тот, кто объявит наибольшее число леве в высшей масти, играет с открытыми картами, но не пересаживаясь.

Сдатчик в этой игре принимает пассивное участие, однако записью пользуется, а также получает штрафы.

Все четыре игрока ведут записи отдельно: робер также состоит из двух партий, причем нужно заметить, что робер может быть очень длинен, если все четыре партнера возьмут по партии.

Впятером и вшестером в этот Винт играть нельзя. Четыре партнера — самое законное число.

Этот Винт один из наиболее интересных, и серьезные игроки отдают ему предпочтение.

## С мусором

Это самый веселый и вместе с тем самый замысловатый род Винта.

Играется он так.

Сдатчик раздает троим партнерам по семнадцать карт, а себе берет одну, но не первую и не последнюю, а какую-нибудь среднюю.

Каждый получивший семнадцать карт до переговоров сносит по четыре сдатчику. Разумеется, сдатчику идут самые плохие карты. Когда у всех игроков образуется по тринадцать карт, начинаются правильные, последовательные назначения. Первым говорит сдатчик.

Разыгрывается этот Винт на общих основаниях, записи и расчеты обычные.

Комбинации в этом Винте оригинальны и хитроумны. При розыгрыше они образуют совершенно новые условия.

Во-первых, все делают себе ренонсы, за которыми трудно уследить, а во-вторых — каждый игрок в отдельности подбирает себе масть, на которой думает играть. Часто бывает так, что правый от сдатчика игрок составляет себе игру в пиках, а имеющиеся у него бубновые фоски сносит сдатчику, образует ренонс. Его же партнер, имея незначительные пики, сносит их и оставляет свою сильную масть, именно бубны. Таким образом они начинают поднимать друг друга, не желая оставить партнера на его масти во избежание ренонса. Между тем у сдатчика группируются хотя и мелкие, но зато в значительном количестве козыри и того, и другого контрпартнера, что, разумеется, всегда им сильно вредит.

Партнер сдатчика должен снести такие четыре карты, пусть даже онерные, на которых, по его расчету, должна быть игра у противника. Угадать мысли противников несложно.

Расчет может быть таков: у партнера сдатчика, например, игра на червах (они у него велики численностью), хорошие бубны (штук шесть или четыре) и плохие — трефы и пики). Из этого ясно, что у контрпартнеров сильны две последние масти и даже бубны. Он сносит и пики, и трефы, бубны же, как длинную масть, выгодно оставить у себя, если игра будет в черных мастях, очень вероятно, что у сдатчика окажется их достаточно, а если назначат бубну, то у него будут ренонсы

в пиках и трефах, а бубнами будет перекрываться. Но ему самому выгодно будет играть в червах, если только у него на руках старшие онеры — все маленькие черви снесутся контрпартнерами сдатчику, и, стало быть, у сдатчика окажется хорошая поддержка.

Относительно выходов следует заметить, что самый выгодный ход с руки игрока, сидящего слева от сдатчика. Ясно, что лучшая и онерная карта у партнера сдатчика. Как бы **Б** ни ходил, **А** может резать свободно и быть уверен во взятках, — у сдатчика быть хорошей карты не может.

**А** всегда должен ходить с сильной масти партнера, которую тот объявлял неоднократно, и должен или козырять, или ходить с неговоренных мастей, а лучше с масти, назначенной партнером сдатчика.

Ходить друг другу в ренонсы в этом Винте очень важно.

Сдатчику свой партнер иногда нарочно сдает хорошие, удобные для резки карты, чтобы он брал на них нерассчитанные взятки. Также он иногда дает сдатчику даже туза с фосками, тем самым приглашая выходить в эту масть, сначала, разумеется, тузом, вторую он будет перекрывать козырем. Но на всякий случай, если ход будет с его руки, партнер сдатчика оставляет себе одну карту для хода с туза.

Если у сдатчика образуется много (пять или шесть) чужих козырей, его прямой расчет козырять, чтобы контрпартнеры не срезывались козырями в отдельности.

Эта игра сложная, но чрезвычайно занимательная. Главную роль в ней играет умение сносить.



## С пересадкой

Вся игра заключается в том, что назначение происходит сообща между четырьмя партнерами, из которых каждый поддерживает друга, пока между двумя из них не будет установлено высшее назначение игры.

Можно играть и с прикупкой, но эта игра будет долгой и не такой интересной.

Каждая игра составляет робер.

К объявившему игру первым пересаживается vis-a-vis (визави), тот из партнеров, который выше остальных поднял игру; по окончании розыгрыша он отправляется на свое прежнее место.

## С гайкой

Особенность этой крайне «неправильной» игры заключается в том, что объявленное играющими число взяток должно быть взято точно, ни больше, ни меньше, в противном случае контрапартнеры берут за каждую перебранную или недобранную взятку штраф по размеру игры.

Эта игра — наука для особенно скромных игроков, скрывающих верные взятки и играющих вместо шлема простую игру или в лучшем случае «два».

Впрочем, этот Винт имеет немало существенных недостатков. Игра ведется крайне бессмысленно, вроде шашечной игры в поддавки. Если вистующие видят невозможность обременить играющих правильно, т. е. с недобором взяток, они начинают вести ненормальную игру: намеренно уступают свои верные взятки и принуждают перебирать, что весьма нетрудно устроить, особенно в начале розыгрыша. В свою очередь, и играющие будут поступать так же, возьмут уста-

новленное число взяток, а остальные будут складывать.

Этот Винт очень удобен для хороших винтеров, превосходно знающих игру друг друга.

### С прикупкой, присыпкой и гвоздем

Самый азартный род Винта. Весьма эффективен по комбинациям, но окончательно лишен методичности.

Карты сдаются по двенадцать на руки и четыре на середину стола.

Торговля начинается в обычном последовательном порядке.

Назначивший самую высшую игру берет прикупку, показывает ее всем игрокам и затем смешивает ее со своими картами.

Потом выбирают четыре же карты из всех своих и передают их своему партнеру.

Это называется присыпкой.

Партнер, получивший присыпку, делает разнос, т. е. всем играющим дает по одной карте, для него бесполезной.

Таким образом составляются большие игры, потому что обычно покупает *поддерживающий*, передающий своему партнеру, назначившему или заявившему масть, лучшие свои карты: козырей, а за малочисленностью их — тузов и королей. В силу этого всегда следует покупать не тому, что назначает, а поддерживающему.

Впрочем, иногда вовсе не обязательно передавать партнеру козырей и лучшие карты, если поддерживающий имеет и у себя хорошую игру, а тем более если он может передачей четырех карт партнеру образовать себе ренонс.

Конечно, все это зависит от расположения карт, сразу заметного опытному игроку.

Благодаря присыпке составляются очень большие коронки и двойные ренонсы.

Существует обыкновение передавать партнеру те масти, которые он назначал, но когда игра образуется на ренонсах и или когда купивший не имеет названной партнером масти и передает какие-нибудь карты наудачу, то надо положить наверх передаваемых те, которых у него более на руках не остается. Это известный сигнал, с которым играющий должен считаться.

В эту игру большие и малые шлемы назначаются сплошь и рядом. Однако выигрываются они довольно редко благодаря существованию гвоздя, парализующего большие рискованные игры.

Гвоздем называется обмен одной картой, который производится играющими против назначивших игру.

Когда переговоры после покупки и раздачи карт окончатся и установится игра, контрапартнеры передают друг другу по карте. Передача происходит одновременно, крапом вверх, чтобы передаваемые карты не были заметны ни для кого.

Впрочем, гвоздь может быть и «злым». Это зависит от предварительного условия.

*Злым гвоздем* называется передача карт «вслепую», т. е. игроки меняются картами поочередно. Сначала пересылает партнеру карту тот, кто сидит слева от назначившего наивысшую игру. Партнер, посмотрев ее, сразу пересылает на обмен какую-нибудь другую.

Из-за этого гвоздя очень часто проигрываются самые верные игры. Иногда образуются в руках противников неожиданные ренонсы или сосредоточиваются все козыри.

Назначения могут делаться обоими игроками и после покупки, но, конечно, по раздаче карт.

Контрпартнеры после покупки противной стороной никакие назначения делать не имеют права. За позднее такое назначение играющие могут записать за ними штраф в размере игры.

### **С двойной прикупкой, присыпкой и гвоздем**

Это уже самый азартный Винт.

Карты сдаются по одиннадцать на руки и восемь на середину стола.

Назначения и торговля в обычном последовательном порядке.

Берет прикупку, конечно, назначивший наивысшую игру. Прикупка открывается для общего обозрения.

Затем прикупивший передает («присыпает») восемь карт своему партнеру, который ненужные ему разносит играющим, по две карты каждому.

В этот Винт на ренонсах почти никогда не играют, потому что всегда имеется возможность сделать хорошую игру и составить превосходные коронки.

Тут уже сплошь игра шлемовая и даже по условию, меньше маленького шлема играть не полагается, а назначения начинаются с трех пик, т. е. простые игры или игру в два не назначают. Это до некоторой степени стесняет подробные объяснения карт, что весьма важно для контрпартнеров.

Гвоздь открытый, т. е. получивший первым, сперва смотрит переданные ему две карты и уже потом передает свои две карты партнеру.

В этой игре ренонсы неизбежны, и козыри играющего всегда сосредоточиваются в одной руке.

Предпочтительнее в этот Винт игра бескозырная, если только представляется возможность сделать ее. Она гарантирует от ренонсов.

### С двойной записью и «винтящимися» коронками

Двойная запись может быть введена во всех родах Винта. Но наиболее уместна она в играх с прикупками, где часто составляются коронки.

Вдвойне пишутся штрафы: вместо тысячи — две, вместо двух — четыре, трех — шесть и т. д. За шлем удваивается размер игры, а назначение остается ординарным. Так, на маленьком шлеме без одной — вместо обычных 11 тысяч записывается 17. По размеру игры 6 тысяч, вдвойне — 12, да плюс назначения — 5, всего 17. Без двух — 29 тысяч, без трех — 41 и т. д. На большом шлеме без одной —  $7 \times 2: 14 + 10 = 24$ , без двух —  $14 \times 2: 28 + 10 = 38$ , без трех —  $21 \times 2: 42 + 10 = 52$  и т. д.

Запись же игры не удваивается: расчет леве, онеров, окончание партий и роберов производится в обычном порядке, и только в эту игру коронки имеют громадное значение.

Они «винтятся» по игре:

	прос- тых	два	три	четы- ре	пять	м. шлем	б. шлем
Коронка до дамы	1	22	3	44	5	6	7
« до валета	2	4	6	8	10	12	14
« до десятки	3	6	9	12	15	18	21
« до девятки	4	8	12	16	20	24	28
« до восьмерки	5	10	15	20	25	30	35
« до семерки	6	12	18	24	30	36	42

	прос- тых	два	три	четы- ре	пять	м. шлем	б. шлем
« до шестерки	7	14	21	28	35	42	49
« до пятерки	8	16	24	32	40	48	56
« до четверки	9	18	27	36	45	54	63
« до тройки	10	20	30	40	50	60	70
« до двойки	11	22	33	44	55	66	77

Коронки простые (некозырные) и коронки в тузах (при козырной игре) рассчитываются по этой же таблице, но в половинном размере, т. е. коронка до дамы или три туза — при простой игре 500, при игре «два» — 1000, «три» — 1500 и т. д.

При бескозырной игре, разумеется, и тузовая коронка имеет счет козырной.

«Винтят» коронку только тогда, когда назначенная игра выигрывается. В противном случае коронки имеют свой обычный счет.

Коронки же, имеющиеся на руках вистующих, всегда записываются «винтящимися», независимо от того, выиграна игра назначавшими или нет

### *Винт-Виталин*

Он появился во времена изобретения г. Гачковским нового лечебного средства «Виталин», которое в 1892 году было продолжительной злобой дня. Это пресловутое слово вошло тогда в моду, и карточные игроки не преминули охарактеризовать им одну из многочисленных вариаций Винта.

Этот Винт заключается в следующей немногосложной переделке.

После сдачи карт каждый из играющих сбрасывает по две ненужные ему карты, вследствие чего получается ренонс.

Из сброшенных восьми карт делается две взятки, которые по окончании переговоров, ведущихся в обыкновенном порядке, поступают в собственность назначивших наивысшую игру.

Затем следует розыгрыш, который благодаря «темноте», т. е. незнанию игроками сброшенных карт, имеет массу замысловатых комбинаций.

В общем, эта вариация Винта дает слишком много материала для переговоров и даже для ссоры. Кроме того, из-за ее подчинения разнообразным случайностям, которые ведут к большим и печальным недоразумениям, она может считаться одной из самых разорительных и даже азартных.

## ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ

Эта игра в основе своей проста, но тем не менее интересна, потому что требует соображения, ловкости, внимания. В шестьдесят шесть играют втроем, что, впрочем, не совсем удобно и умаляет ее занимательность. В Россию игра пришла в XIX веке из Германии через привислинские края и на русской почве видоизменилась настолько, что вряд ли бы коренные германцы признали в ней свою популярную игру. На своей родине она имела некогда более обширные правила и требовала от игроков большего умения.

1. Весь смысл заключается в том, что оба игрока стараются набрать взятки, состоящие из таких карт, очки которых составляли бы сумму 66. Первый набравший необходимое количество

очков считается взявшим игру; восемь таких игр составляют партию.

2. Колода берется в 24 карты. Порядок в ней такой: туз, десятка, король, дама, валет и девятка.

3. Стоимость карт: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2, девятки же ценности не имеют.

4. Сдача производится выигравшему игру.

5. Сдается каждому по шесть карт.

6. Козырь открывается и около него кладется колода, из которой по мере надобности игроки выбирают карты.

7. Первый ход принадлежит проигравшему предыдущую игру.

8. Первым берет карту из колоды тот, кто берет взятку.

9. Во время розыгрыша в сноте карт масти значения не имеют: например, на девятку бубен можно сбросить девятку пик, несмотря на то, что на руках имеются какие-либо карты бубновой масти. Вообще игроки поступают по своему усмотрению и в соответствии со своей выгодой.

10. Каждый игрок имеет право перекрывать карту партнера старшей картой, но той же масти. Так, например, валеа треф можно перекрыть дамой, королем, десяткой или тузом треф.

11. Так же, если игрок найдет для себя более выгодным перебить карту партнера козырем, то перебивает ее, несмотря на то, что на руках имеются карты той же масти.

12. Разумеется, выгодно перекрывать своими старшими картами (по числу очков) и брать старшие же карты партнера. Таким путем можно



скоро набрать необходимые шестьдесят шесть очков.

13. Игрок, имеющий на руках даму и короля одной масти, делает с них выход и присчитывает себе лишних 20 очков. За козырных короля и даму присчитывается 40 очков. Но если игрок не сумеет или не успеет выйти с марьяжной карты (марьяжными называются король и дама одной масти), то счет этих очков для него пропадает.

14. Когда колода придет к концу, масти входят в силу и игроки уже не имеют права давать карты не в масть. На козыря должны давать козыря, а ежели какой-либо масти нет, то должны перекрывать ее козырем.

15. Если один из партнеров рассчитывает добрать 66 очков своими картами, то в середине розыгрыша может объявить колоду закрытой. В этом случае продолжение игры должно вестись по предыдущему правилу, т. е. играть так же, как и при совсем сыгранной колоде.

16. Закрывать колоду можно только тогда, когда она заключает в себе не менее пяти карт.

17. Игрок, взявший последнюю взятку, присчитывает себе лишних десять очков.

18. Партия состоит из восьми игр, взятых одним партнером.

19. Если один игрок имеет карт менее чем на 33 очка, то его партнер, взявший игру и имеющий 66 очков, записывает игру вдвойне, т. е. как будто бы он взял две игры. Если игрок не возьмет ни одной взятки, то его партнер считает партию втройне, т. е. как если бы он взял три игры.

20. Игрок, объявивший колоду закрытой и не взявший 66 очков, проигрывает игру вдвойне, т. е. его партнер приписывает себе две игры, как бы им выигранные, несмотря на то, что число очков у него может быть менее 33. Но если у него нет ни одной взятки, то он выигрывает игру втройне.

21. Если случится так, что ни у одного игрока не получится 66 очков в игру, то она признается розыгрышем. Доигрывать, т. е. добирать очки в следующую сдачу уже нельзя. За розыгрыш, разумеется, никто ничего не записывает, следующая же сдача идет на общем основании, т. е. как новая игра.

## КОНЧИНКА

Эта игра бесхитростна и очень проста по своему механизму. Научиться играть в нее не представляет ровно никакого труда.

1. В Кончинку могут играть двое, трое или четверо. Ни запись, ни правила нисколько не изменяются ни при каком количестве игроков.

2. Колоду для игры употребляют в 52 листа.

3. Козырей не существует вовсе.

4. Сдача производится по очереди. Сдатчик дает каждому игроку по четыре карты и четыре карты кладет открытыми на стол.

5. В ходах тоже соблюдается очередь. Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика.

6. Весь смысл игры сводится к тому, чтобы набрать как можно больше карт, поэтому каждый игрок должен стараться набирать взятки.

7. Взятки берутся одинаковыми картами. Например: королем можно взять со стола короля, дамой — даму, десяткой — десятку и т. д. Кроме того, можно еще брать по числу очков, например: на столе лежит туз, двойка и пятерка, в целом составляющие 8 очков, их можно брать восьмеркой; или: тройку и четверку — семеркой, четверку и шестерку — десяткой и т. д. Разумеется, брать одной картой несколько очень выгодно.

8. Любой валет считается самой старшей картой в колоде, поэтому он берет все карты, лежащие на столе.

9. После того, как все карты у игроков выйдут, тот же сдатчик, который начал сдавать, снова дает всем по четыре карты, и игра продолжается в том же порядке.

10. Каждый сдатчик только при первой раздаче карт кладет на стол четыре открытых карты, при последующих раздачах этого уже не делается.

11. Пасовать нельзя. Если нечем взять взятку, то нужно положить на стол какую-нибудь карту. Так же поступает и тот, кому принадлежит ход и когда на столе не лежит ни одной карты.

12. Более одной взятки подряд брать нельзя.

13. Двойка трэф и десятка бубен называются кончиками и имеют преимущества. Игрок, у которого по окончании игры окажется одна из этих карт, приписывает себе одно очко. Если окажутся обе — то два очка.

14. Так как эти карты ценные, то ходить ими (т. е. сбрасывать их на стол) не следует, а нужно выжидать, когда представится возможность перекрыть ими другие одинаковые карты.

15. Сдатчик, открывая четыре настольные карты, не должен оставлять две одинаковые или

валета. Он обязан одну из одинаковых, равно как и валета, положить в середину колоды, заменив их другими. Например, он откроет двух дам, одну из них он снимает и заменяет другой картой, взятой сверху колоды, но если эта карта окажется равной с какой-либо из лежащих на столе, он убирает ее и открывает следующую.

16. Карты, оставшиеся в самом конце игры, берет себе тот, чья взятка последняя.

17. Карты трефовой масти имеют особую ценность. Игрок, имеющий трэф больше, чем его партнеры, приписывает к своему счету одно очко.

18. Счет карт, трэф и кончинок производится по окончании розыгрыша колоды.

19. Игрок у которого карт больше, чем у противников, отписывает к счету 2 очка.

20. Каждая игра имеет не более 5 очков: 2 за карты, 2 за кончинки и 1 за трефы.

21. Выигрывает партию тот, кто первым достигнет в записи цифры 15.

22. Порядок записи идет последовательно. Например: в первой игре игрок имел 2, во второй — 4, первую запись он зачеркивает и пишет под ней 6. В третьей он взял 3, зачеркивает 6 и пишет 9 и т. д. до конца партии. Предыдущие записи совсем стирать нельзя во избежание каких-либо недоразумений.

23. Игрок, которому остается до партии всего одно или два очка, может закончить игру в середине розыгрыша, если ему удастся взять себе кончинку, или обе кончинки, или семь треф.

24. Расчеты в Кончинке двойки: можно играть как на очки (т. е. каждый проигравший уплачивает выигравшему столько, сколько у него остается недоигранного до 15; например: у него

сыграно 10 очков, он уплачивает за 5 и т. п., каждое очко может цениться по 1 условной денежной единице, по 2, по 3 и более, это зависит от предварительной договоренности), так и на известный куш, т. е. на ставку: каждый игрок перед партией ставит на кон определенную сумму. Взявший партию все эти ставки берет себе и игроки снова ставят.

25. Есть вариант Кончинки, в котором фигурные карты имеют очковые цены: король — 13 очков, дама — 12, валет — 11, туз — свою обыкновенную цену в эту игру, т. е. 1 очко. В эту Кончинку королем можно забирать не только короля, но и несколько карт, очки которых составят 14; так же и дамой, и валетом. Валет своего преимущественного значения уже не имеет: всех карт, как в предыдущей игре, не забирает со стола. Остальные правила и счета сохраняются.

## ДРЕЙФУС

Игра была изобретена во Франции на рубеже XIX и XX веков. Отдаленно напоминает вист. Название получила в честь офицера-французского генерального штаба А. Дрейфуса, сначала обвиненного в шпионаже в пользу Германии, а потом помилованного.

Количество участников — трое.

Колода 48 карт. Без двоек. Двойки откладываются в стороне и играют роль козырей.

Карты сдаются по три вместе на четыре руки. Четвертая рука — прикупка.

Первый козырь всегда пики, затем трефы, потом бубны, наконец, черви и последняя игра бескозырная. Затем опять пики, трефы и т. д.

Первый, сидящий за рукой сдатчика, из двенадцати сданных ему карт сбрасывает любое количество ненужных ему фосок и вместо них подкупает то же количество из прикупки, беря карты сверху по порядку. Сколько им карт взято, такую цифру он отмечает в верхней половине своей записи.

Остатком прикупки пользуется следующий за ним игрок. Если от следующего игрока остается прикупка, то ею может пользоваться третий игрок. Но с тем, конечно, условием, что и он, и второй записывают купленное число карт.

Первый покупавший делает выход. Каждый играет за себя.

На выложенную карту обязательно кладется требуемая масть. При ее отсутствии перекрывают козырем.

Перебивать по старшинству необязательно.

Взявший четыре взятки ничего не пишет. Каждая же взятка сверх законных четырех заносится в нижнюю половину записи. Недобравший четырех взятков записывает в верхнюю половину столько, сколько недобрал.

Когда нижняя запись достигнет цифры десять, партия считается оконченной, но игра доигрывается до конца, и выигравший получает с партнеров то, что значится у них в верхней записи, прибавив столько, сколько не хватает до десяти.

Сделавший ренонс лишается счета на взятки, ничего не записывая вниз, ставит наверх десять.

Забывший записать прикупку после выхода записывает ее с прибавкой трех очков.

После первого выхода ход от взявшего взятку.

***Игры, в которых побеждает тот,  
у кого на руках  
лучшая комбинация карт***

**РАММИ**

Игра «Рамми» весьма популярна, так как не имеет жестких правил и в нее можно играть любому количеству игроков, лишь бы хватило карт.

*Количество игроков* зависит от числа играющих.

*Колода:* 52 листа.

Если играющих двое — сдается по 10 карт; если трое—четверо — по 7 карт; если пять—шесть человек — по 6 карт. Остальные карты «талон» кладутся в центр стола достоинством вниз. Верхняя карта переворачивается и кладется рядом с колодой. Эта карта служит началом «кучи».

Игра заключается в том, чтобы получить большое количество комбинаций и по масти, и по достоинству. Выигрывает тот, кто первым объявляет все комбинации и избавляется от всех карт.

*Комбинации:*

1) Комплект — не менее 3-х карт одного достоинства:

например, три вальга. Может входить до 4-х карт.

2) Секвенция — от 3 до 10 карт одной масти последовательно. Например, восьмерка, девятка, десятка пик. При составлении секвенции обязательно следить за последовательностью, так как двойка, туз и король секвенцией не считаются.

Игра начинается партнером, сидящим с левой стороны от сдающего карты. Игрок берет верх-

нюю карту либо с талона, либо с «кучи» и сбрасывает одну из своих карт в «кучу». При этом взятая из кучи карта не может быть сброшена сразу.

Если колода закончилась раньше, чем объявляется композиция, то куча переворачивается и становится колодой «талоном», а верхняя карта такой колоды становится началом новой кучи.

Окончание игры за один прием, когда сразу выкладываются композиции и называется рамми.

Во время своего хода игрок может выложить несколько комбинаций. Он так же может дополнять своими картами комбинации других игроков. Например, доложить сопернику в комплект из трех дам четвертую даму или дополнить его секвенцию одной или несколькими картами.

Запись во время игры ведет один из игроков по специальной таблице, в которую заносятся очки со знаком плюс или минус. Количество граф зависит от количества участников.

По старшинству карты распределяются следующим образом. Самая старшая карта — король, самая младшая — туз.

Выигравшему игроку проигравшие платят по 10 очков за каждую оставшуюся у них картинку, по 1 очку — за туза и остальные очки записывают в зависимости от их достоинства. Выигрыш удваивается, если игрок объявляет комбинации за один прием.

## **ДЖИН РАММИ (РЕМИК ДЖИН)**

*Количество участников:* двое.

*Колода:* 52 листа без джокера.

Жребий определяет первого сдатчика. Затем карты сдает выигравший.



Каждый игрок получает 10 карт. Верхняя карта колоды вскрывается и кладется рядом с «талоном».

Игрок должен собрать Джин — 10 карт.

В определенных комбинациях, которые называются комплектами или секвенциями. Порядок карт в комбинации аналогичен игре Рамми.

Собрав Джин, игрок получает 25 премиальных очков и сумму очков всех карт противника.

Первый ход делает соперник сдающего. При этом он имеет право только взять вскрытую карту и, выложив другую, либо должен отказаться от хода.

Противник имеет право заменить первую карту на любую свою, а может и не брать карту.

Остальные ходы делаются по правилам: игрок берет верхнюю из открытых на столе карт или верхнюю карту из талона. Затем он сносит одну карту и кладет ее в «кучу». Таким образом выложенная последняя карта становится верхней картой «в куче». Джин объявляется при наличии на руках 11 карт, после чего одна из них сносится и выкладывается «в кучу».

Если у игрока сумма очков карт, не входящих в комбинации, не превышает 10, он имеет право прекратить игру, «застучать» и потребовать у противной стороны прекратить игру, и потребовать у противной стороны открыть карты и если при этом у застучавшего оказалось меньше очков, чем у его противника, то застучавший записывает себе эту разницу. Противник же застучавшего получает право «достроить лесенку», а именно, к комбинации застучавшего добавить свои незакомбинированные карты. Потом эти карты исключаются из подсчета.

Снова подсчитываются очки. На этот раз, если у застучавшего оказалось больше очков, то премию в 25 очков получает его противник и прибавляет к ней разницу между суммами незакомбинированных карт.

Подсчет очков ведется по схеме подсчета «Рамми».

Туз — 1 очко, валет, дама, король — по 10 очков, остальные карты по своему достоинству.

Первый набравший 100 очков выигрывает.

## КАНАСТА

Канаста — карточная игра из семейства Рамми. Ее название происходит от испанского слова «корзина». Игра появилась в конце 40-х годов нашего столетия в Уругвае и сразу завоевала симпатии игроков во многих странах мира. В настоящее время Канаста остается самой распространенной игрой в Латинской Америке. В России Канаста мало популярна. Тем не менее мы приводим краткое описание этой игры для любителей латиноамериканских сериалов.

*Количество участников:* четверо (играют двое на двое)

*Колода:* 108 листов (две колоды по 52 листа плюс 4 джокера).

Двойкам и джокерам присваиваются любые значения карт.

Каждый игрок получает по 11 карт. Колода «талон» кладется в центр стола. Открывается верхняя карта, обозначая первую карту «кучи». В этой игре «кучу» называют испанским словом «канаста» — «корзина».

Каждый игрок обязательно берет одну карту из колоды и имеет право предъявить комбинацию

комплект, секвенцию), затем сбросить одну карту в «корзину».

Очки складываются за комбинацию партнеров.

Выигрывают партнеры, у которых при максимальном количестве комбинаций больше очков.

## КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ РАММИ

Один из вариантов игры в рамми, в которую могут играть до 12 человек.

*Количество участников:* не ограничено.

*Колода:* в зависимости от числа игроков:

если играют двое — 2 колоды с двумя джокерами; то же относится и к пяти участникам, четверем и трем. 6—8 человек — 3 колоды с тремя джокерами; 9—12 человек — 4 колоды с четырьмя джокерами.

Каждый получает по 15 карт. Задача заключается в том, чтобы собрать либо одну, либо три, либо пять комбинаций. Джокер заменяет любую недостающую карту. При этом и туз, в зависимости от комбинации, может быть самой низкой или самой высокой картой, но только не связующей.

Подсчет ведется по договоренности, но победитель должен получить не меньше 1 очка за оставшуюся на руках у проигравших карту и 2 очка — за джокера.

## РОКЭУЭЙ

Это превосходная групповая игра школы рамми, но попроще. Ей можно научиться за пять минут, она устраивает тех, кто не знаком с картами, и тех, кто играет всерьез.

Участвует любое число игроков. Перетасовываются две обычные колоды, сдающий раздает каждому игроку по семь карт лицом вниз и одну карту кладет на стол лицом вверх. Это — «банк». Когда кто-либо из игроков сбрасывает карту, он кладет ее лицом вверх на банк и она, в свою очередь, становится банком.

Цель игры — как можно быстрее избавиться от всех карт. Каждый игрок может сносить либо

- а) карту того же достоинства, что и банк;
- б) карту той же масти;
- в) любого туза (все тузы — джокеры).

Если, например, банк — 10, игрок может снести: а) любую «десятку», б) любую трефу, в) любого туза. Если банк — Т, то сносить можно лишь бубны и туза.

Нужно лишь следить за мастью и достоинством карт, а также придерживать карты, которые могут понадобиться в дальнейшей игре. Например, не следует сносить туза, если можно снести другую карту; лучше снести карту по номиналу, чем по масти.

Не розданные сразу карты кладутся на центр стола, и игрок, которому нечего сносить, тянет одну или несколько карт из колоды, пока не вытянет ту, которую можно снести.

Когда колода кончается, игроки просто пропускают ход, если им нечего сносить.

Когда один из игроков выходит, остальные складывают карты лицом вверх и суммируют штрафные очки. Туз оценивается в 15 очков, фигурная карта — 10, остальные — по номиналу. Игра состоит из заранее оговоренного количества конов.

Предлагается иллюстративный кон, который прояснит игру. Участвуют семь игроков: А, Б, В, Г, Д, Е, Ж. Им розданы:

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
♠ТВ	♠Д105	♠6	♠К7	♠42	♠Т8	♠—
♥К52	♥7	♥Д4	♥—	♥Д10	♥Т43	♥108
♦3	♦764	♦Т10	♦2	♦—	♦4	♦9
♣Т	♣—	♣104	♣Д542	♣932	♣В	♣Т876

Банк — ♦6; первым заходит А.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
♦3	♦7	♦10	♦2	♣2	♣В	И8
♠Т	♠Д	♥Д	♣Д	♥Д	♥4	♥10
♥К	♥7	♥4	♣4	♣9	♥Т	♥8
♥5	♠5	♠6	♠К	♠4	♠8	♠Т
♣Т	Нечем	♣10	♣5	♣3	♠Т	Нечем

Тянет и играет ♣8

Тянет поочередно ♥6 ♦К ♥В ♦8 ♦5 ♥9. Тянет и играет ♠3.

♠В ♠10 ♦Т Нечем ♥10 ♥3 ♥В

♥2

Тянет и играет ♦10

Выходит.

Оставшиеся у каждого из игроков карты суммируются, начисляются штрафные очки.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
—	♦64	♣4	♠7 ♣2	♠2	♦4	♦К985 ♥96 ♠76
0	10	4	9	2	4	60

На этот раз не повезло Ж, но это не повод для огорчения. В следующий раз на его месте будет кто-то другой.

## БРЭГ

Брэг — карточная игра, интересная по двум причинам. Во-первых, она очень старая, а во-вторых, предшественница величайшей карточной игры — покера.

Основные принципы брэга те же, что и в покере. Например: 1. Выигрывает тот, у кого лучше карты. 2. Игроки могут спорить об относительном достоинстве своих карт. 3. Если игрок, сделавший наибольшее заявление, не «показывает», его карты не открываются. Так что в брэге, как и в покере, есть элемент блефа, тем не менее, брэг сильно отличается от покера.

Есть различные формы брэга. Обычно это трехкарточная игра, в которую играют полной колодой. Три карты называются «брэгерями», а по сути это джокеры: бубновый туз, трефовый валет и бубновая 9. Каждая из этих карт может представлять любую другую карту.

Игра начинается с того, что сдающий делает ставку до оговоренного предела. (Это одна из игр, в которой, если играют не на деньги, нет очков.) Затем каждому игроку раздается по три карты и они должны по очереди либо сделать ставку, не меньшую, чем сдающий, либо (как в покере) выйти из игры. По согласованной схеме каждый следующий игрок может повышать ставки. Любой игрок, объявляющий комбинацию, которую никто не оспаривает, забирает фонд, не показывая свои карты. Однако любого игрока можно «вызвать» или «посмотреть», и он обязан

показать свои карты; фонд забирает обладатель более сильных карт.

*Порядок ценности комбинаций:*

1. Три натуральных туза (в этом случае бубновый туз считается натуральным).

2. Три туза, из которых одна или более карт — брэгер. Например, тревовый валет и бубновая 9 с любым тузом.

3. Три натуральных короля.

4. Три короля, из которых одна или более карт — брэгер.

И т. д. до трех двоек. После трех одинаковых карт идут пары: от тузов до двоек, причем пара натуральных карт оценивается выше, чем пара с брэгером. Если у двух игроков одинаковые пары, то выигрывает тот, у кого старше третья карта. Если ни у кого нет пар, выигрывает тот, у кого самая старшая карта. Если игрокам попадают абсолютно равные карты, то преимущество принадлежит старшей руке, т. е. тому, кто первым делал ставку.

В другом варианте игры, который называется «трехставочный брэг», делаются три различные индивидуальные ставки в каждом коне. В этой игре третья карта открывается, и первую ставку получает (чисто случайно) тот, кому выпала старшая карта. Вторая ставка достается тому, у кого лучше карты (как описано в первом варианте). Вторая ставка увеличивается так же, как и в одноставочном брэге.

Третья ставка достается тому, у кого сумма карт максимально приближается к 31. Туз оценивается в 11 очков, а каждая фигурная карта — в 10. Т. е. один туз и две фигурные карты составляют 31. В этом случае либо забирается вся ставка, либо делится. Игрок, у которого меньше, чем 31 очко, при желании может тянуть

еще одну карту. Если после этого у него оказывается перебор, его карты сгорают.

Перед тем, как тянуть дополнительные карты, все карты на руках открываются.

## ПОКЕР

Покер — самая распространенная игра в современном мире. Как считают историки, возникла в США не позднее 1835 г. Игра брэг была непосредственным предшественником покера; но покер вобрал в себя элементы многих других игр. Есть основания полагать, что название игры произошло от английского слова «покет» — карман. Существует множество разновидностей покера, но, с практической точки зрения, их можно объединить в две группы: (1) дроу покер, или закрытый покер, в котором все карты на руках игроков сокрыты от их соперников до раскрытия карт, и (2) стад покер, или открытый покер, в котором некоторые из карт в игре открыты для глаз играющих.

### Общие правила игры в покер

В покер обычно играют колодой в 52 карты; в некоторых разновидностях игры к этим картам добавляются джокеры и так называемые «дикие» карты. Иногда же из колоды удаляются некоторые младшие карты, такие, как двойки и тройки. В покере каждый играет за себя, нет речи ни о каком партнерстве.

**Колода.** Набор из четырех мастей, по 13 карт в каждой; никакая из мастей не имеет преимуществ перед другими. Самой старшей картой считается туз. Затем в нисходящем порядке стар-



шинства идут: король, дама, валет, десятка, девятка и так далее, вплоть до двойки. Но в некоторых комбинациях туз может оказаться как самой старшей картой, так и самой младшей. Так, в группе из десятки, валеа, дамы, короля и туза туз будет самой старшей картой, а в группе из туза, двойки, тройки, четверки и пятерки туз будет самой младшей картой.

**Цель игры** состоит в борьбе за банк. Выигрывает тот игрок, у которого на момент раскрытия карт на руках оказывается их самая старшая комбинация.

**Ранжир комбинаций карт.** Правила игры выделяют особо некоторые комбинации карт и назначают этим комбинациям ранг старшинства. Приведем, в нисходящем порядке старшинства, названия комбинаций.

**Ранг 1 (высший), «роял флэш»:** пять старших карт какой-либо одной масти, а именно: туз—король—дама—валет—десятка.

**Ранг 2, «стрейт флэш»:** последовательность из пяти карт одной и той же масти, например: десятка—девятка—восьмерка—семерка—шестерка, все пики. Конкретно данный флэш называется «десятка старшая». Если в игре сложились, у соперников на руках, флэши такого рода, то выигрывает флэш большего достоинства; понятно, что «десятка старшая» выше «девятки старшей».

**Ранг 3, «четверка»:** четыре карты одной и той же деноминации и еще какая-нибудь карта, например: туз—туз—туз—туз—двойка. Дополнительная карта не влияет на ранг флэша.

**Ранг 4, «фул хауз» («фул»):** три карты одного ранга и две карты тоже одного ранга, то есть «тройка» и «двойка».

**Ранг 5, «флэш»:** любые пять карт одной масти.

Ранг 6, «стрит»: последовательность из пяти карт разной масти, например: тройка—четверка—пятерка—шестерка—семерка.

Ранг 7, «тройка»: три карты одного ранга и две непарных карты.

Ранг 8, «две пары»: две карты одного ранга, еще две карты одного ранга и одна любая карта, например: десятка, десятка, пятерка, пятерка, четверка. Конкретно, этот вариант называется «старшие десятки».

Ранг 9, «пара»: две карты одного ранга, три другие — разрозненные.

Ранг 10, «старшая карта»: пять разных карт, не подпадающие ни под одну из названных комбинаций, например: туз, десятка, семерка, пятерка, тройка — разной масти. Конкретно такой вариант называется «старшая туз».

Приводим пример комбинаций, в порядке старшинства. (Ранг 1 — самый старший, ранг 10 — самый младший.)

1. «роял флэш»: Т♠—К♠—Д♠—В♠—10♠
2. «стрейт флэш»: 8♥—7♥—6♥—5♥—4♥
3. «четверка»: 3♦—3♣—3♥—3♠—Т♦
4. «фул хаус»: Д♦—Д♥—Д♠—2♠—2♣
5. «флэш»: Т♥—В♥—10♥—5♥—2♥
6. «стрит»: Д♦—В♠—10♣—9♣—8♠
7. «тройка»: В♣—В♦—В♥—9♥—5♦
8. «две пары»: 5♥—5♦—3♦—3♣—7♠
9. «пара»: К♣—К♦—7♠—2♥—5♠
10. «старшая карта»: Т♦—К♥—9♠—5♣—2♠

**«Дикие» карты.** «Дикой» называют карту, которая может служить представителем любой карты, независимо от масти и деноминации, и даже дублировать какую-нибудь из карт на руках играющего. Вот некоторые способы ввода в игру

«диких» карт. 1. В колоду из 52 карт добавляют одного-двух джокеров. 2. Двойки столь же популярны в качестве «диких» карт, как и джокеры. 3. Иногда «дикими» картами назначают тройки. 4. «Дикими» картами можно объявить «одноглазых» валетов, валетов «с усами» и даже «королей-в-профиль». Ниже приводится таблица старшинства комбинаций в покере с «дикими» картами. (Ранг 1 — самый старший, ранг 12 — самый младший.)

1. «пять равных» (по номинации)
2. «роял флэш»
3. «стрейт флэш»
4. «четыре равных» («четверка»)
5. «фул хаус»
6. «два туза»
7. «флэш»
8. «стрит»
9. «трое равных» («тройка»)
10. «две пары»
11. «пара»
12. «старшая карта» (эта комбинация допустима лишь в том случае, когда ни у кого из игроков нет на руках «дикой» карты).

## Дроу покер

### Основные правила игры в дроу покер

Играют полной колодой в 52 карты. Оптимальное число играющих — от пяти до семи. Могут играть десять человек. Старшинство карт обычное: туз — самая старшая карта в масти, двойка — самая младшая. Масти между собой равны. Сдающий определяется по жребию. Он, на равных с другими, участвует в игре.

Цель игры, у каждого из ее участников, — собрать к моменту раскрытия карт наилучшую комбинацию из пяти карт. Игрок, собравший наилучшую комбинацию из тех, что были названы выше, объявляется победителем и забирает банк.

Игра начинается после того, как игрок слева от сдающего сделает оговоренную ранее ставку. Игрок слева от него может увеличить ставку вдвое.

После этого каждому из играющих сдается пять карт (по одной). К сдающему приходит последняя карта. Остальные карты он кладет перед собой — для дальнейшего пользования.

Привилегия начать игру дана «лидеру» — сидящему слева от сдающего. Посмотрев свои карты, он решает, как ему действовать. Он может открыть игру, сделав ставку, а может перепаснуть эту возможность следующему по кругу игроку. Скорее всего он так и сделает, если у него на руках нет пары валетов или карт повыше.

Каждый очередной игрок, посмотрев свои карты, решает, участвует ли он в дальнейшей игре или нет. Если он решает не играть, то кладет свои карты на середину стола рубашкой вверх. Если он решает играть, то делает ставку. Так же поступают и остальные игроки. Они либо кладут карты на стол, рубашкой вверх, либо удваивают последнюю ставку — до тех пор, пока не будет достигнута максимальная, оговоренная до игры, ставка.

После того, как будут сделаны ставки, игрок слева от сдающего первым получает возможность улучшить свои карты, обменивая их. Сдающий спрашивает каждого игрока по очереди, сколько карт он хочет обменять на карты из талона. Выждав, когда игрок сбросит названное количество карт, он дает ему возможность вытащить («дрю») из талона (остатка колоды) столько же

карт взамен. Обычно меняют от одной до трех карт. Конечно же, игрок может отказаться от обмена.

Игра продолжается до тех пор, пока не прекратится повышение ставок, после чего все игроки открывают свои карты и выигрывает тот, у кого подобралась самая старшая комбинация. Если перед этим один из игроков повысил ставку, а другие этого не сделали, то этот игрок забирает весь банк, не показывая своих карт другим.

При игре в дроу покер важно помнить о шансах улучшить карты на руках. В этом могут сослужить пользу таблицы, представленные несколькими страницами далее.

### **Варианты дроу покера**

**«Дикие» двойки.** Все двойки являются в этой игре «дикими» картами и могут быть использованы в качестве замены любых карт, которые выберет их обладатель. Они могут также дублировать какие-то карты, которые он держит. Таким образом, комбинацией высшего ранга могут быть пять тузов. Старшинство комбинаций с «дикими» двойками было уже определено табличкой.

**«Дикий» джокер.** В стандартную колоду из 52 карт добавляют одного-двух «диких» джокеров. При большем числе «диких» джокеров игра слишком упрощается. Старшинство комбинаций в этой игре определяется уже упомянутой табличкой.

**«Лоубол».** Эта игра особенно популярна в западных штатах Америки. Это дроу покер «наоборот». Нет особых требований к началу игры. Банк выигрывает самая младшая комбинация карт. Флэши и стрейты не учитываются. Другими словами, если на руках последовательность карт

одной масти, это не влияет на игру. Туз стоит единицу. Пара тузов выигрывает банк, потому что они «ниже» пары джок и всякой другой пары. Самая «низкая» комбинация — пятерка, четверка, тройка, двойка, туз — называется «колесо».

**«Плевок в море».** Игрокам сдается по четыре карты, а не по пять. Следующая карта переворачивается лицевой стороной вверх и ее кладут в центр стола. Каждый игрок рассматривает эту карту как пятую карту у себя на руках. Это «дикая» карта, как и другие три того же номинала. К моменту раскрытия карт их должно быть по четыре штуки у каждого игрока. Запрещается присваивать перевернутую карту в дополнение к четырем на руках.

**«Дикая вдова».** После того, как каждому игроку сдано по четыре карты, следующая карта переворачивается лицевой стороной вверх и ее кладут в центр стола. Затем игрокам сдают еще по карте, чтобы было по пяти карт на руках. Всякая карта того же названия, что и лежащая в центре стола, рассматривается как «дикая» карта. Карта в центре стола не используется в игре и остается на месте до конца игры.

**«Двухспальная кровать».** После того, как каждому игроку сдано по четыре карты, сдающий выкладывает два ряда из пяти карт, лицом вниз. Делают ставки, и сдающий каждый раз переворачивает по одной карте в каждом ряду. Так продолжается, пока не будут перевернуты все десять карт в двух рядах. Последняя перевернутая карта рассматривается как «дикая»; три карты той же деноминации тоже рассматриваются как «дикие». Каждый игрок, для дополнения своих карт на руках, может брать карту из того или иного ряда.

**«Лэйм брэйи».** Игрокам сдается по пять карт, и вместе с этим в центре стола выкладываются в ряд еще пять карт, лицом вниз. В этой игре не тащат карты из талона, для обмена. После того, как игроки посмотрели свои карты, сдающий переворачивает лицом вверх первую карту в ряду. Затем делают ставки. После первого круга ставок сдающий переворачивает вторую карту в ряду, и снова идут ставки по кругу. Так продолжается до тех пор, пока все пять карт в центре стола не окажутся перевернутыми. При раскрытии карт каждый из игроков пользуется перевернутыми картами в центре стола, чтобы составить из этих карт и из своих лучшую комбинацию в пять карт.

**«Крис-крос».** Сданные, как и в предыдущей игре, карты выкладываются крестом в центре стола.

1
4 5 2
3

Первой переворачивается лицом вверх верхняя карта креста. Другие три переворачиваются по ходу часовой стрелки. Карта в центре креста переворачивается последней. Она объявляется «дикий», как и другие три карты того же ранга. Ставки делались по мере того, как переворачивались карты. Каждый игрок может собрать свою покерную комбинацию из своих карт на руках и из карт в центре стола, но брать их можно только из одного ряда, горизонтального или вертикального.

**«Бинг-о-дроу».** Этот вариант покера похож на игру «крис-крос», только карты в центре стола выкладываются не крестом, а в квадрат.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Угловые карты сдающий кладет лицом вверх, остальные — лицом вниз. Проводится круг ставок. Затем переворачивают лицом вверх четыре «внутренние» карты в квадрате, центральную карту оставляют лежать рубашкой кверху, она объявляется «дикой». Переворачивание каждой карты сопровождается кругом объявления ставок. Каждый игрок собирает свою комбинацию «на старших и младших», пользуясь своей пятеркой карт и какими-то тремя картами со стола: горизонтальными, вертикальными или диагональными.

**Трехкарточный покер.** Каждый игрок получает при раздаче три карты, из которых одну или две он может обменять на карты в талоне. Ставки делают так же, как в обычном дроу покере. Три карты могут сложиться в стрейт или флэш.

**Двухкарточный покер.** Каждому игроку сдается две карты, по одной; он может обменять одну из них или обе на карты в талоне, а может не делать этого. Самая старшая комбинация в этой игре — два туза.

**Однокарточный покер.** Игроки получают только по одной карте, лицом вниз. Играют «на старших» или «на младших», в зависимости от чего джокер — если им пользуются — приравнивается к тузу или к двойке. Туз же в обоих вариантах игры считается только высшей картой.

**«Покажи пять карт».** Игрокам раздается по семь карт. Каждый игрок смотрит, какие у него карты и по сигналу сдающего переворачивает лицом вверх одну из своих карт, после чего по кругу делают ставки. По сигналу сдающего, иг-



роки одновременно переворачивают следующую карту. Так продолжается до тех пор, пока игроки не откроют по пять карт. Затем определяется выигравший. Играют «на старших» или «на младших», не объявляя заранее как именно. По ходу игры, в зависимости от того, какие карты открываются, тот или иной игрок может изменить свое начальное намерение.

**«Снуки».** Каждому из играющих сдается три карты (по одной), после чего по кругу делают ставки. Затем каждый игрок получает еще одну карту, также повернутую лицом вниз. Проводится еще один круг ставок. Снова игроки получают по одной карте, снова делают ставки. Так продолжается, пока у игроков не окажется на руках по семь карт. Теперь каждый из игроков сбрасывает любые две карты, оставаясь с пятью картами на руках. Игрок слева от сдающего кладет перед собой одну из своих карт, повернув ее лицом вверх; вслед за ним делают это по кругу остальные игроки. Проводится круг ставок. Процедура повторяется, пока каждый из игроков не останется всего с одной картой — пятой. Каждый игрок кладет эту пятую карту лицом вниз и объявляет, играет ли он «на старших» или «на младших»; после чего карты раскрывают и определяется выигравший.

**«Найди свои карты».** Игрокам раздают по пять карт, рубашкой вверх. Карты раздают по одной, по кругу. Затем, тоже по одной, каждый игрок получает еще три карты, тоже рубашкой вверх. Они образуют его личный фонд, из которого он потом будет брать карты. Проводится круг ставок. Затем каждый из игроков сбрасывает в «свалку» одну из своих карт, заменяя ее картой, которую берет из своего фонда в три карты. Снова проводится круг ставок. Игроки сбрасывают еще

по одной карте, заменяя ее на карту из своего фонда. Так продолжается до тех пор, пока в фондах игроков не останется больше ни карты. Каждый игрок объявляет, как он играет: «на старших» или «на младших». Затем игроки раскрывают карты и определяется, кто выиграл.

**Виски покер.** Это предшественник всех покерных игр, но сегодня в него играют редко. Американские лесозаготовители пользовались этой игрой для того, чтобы определить, кому из игроков платить за выпивку. Каждый игрок вносит определенную сумму денег в банк. Карты раздаются, рубашкой вверх, игрокам и «вдове». Так называется накопившаяся после раздачи стопка в пять карт, лежащих рубашкой вверх в центре стола. Карты сдают по одной, по кругу, рубашкой вверх. После того, как игроки получают по пять карт, у каждого из них появляется возможность оставить все свои карты при себе либо обменять их на «вдову». Если он решается на обмен, то забирает себе «вдову», а вместо нее кладет на стол свои пять карт, и они становятся новой «вдовой». Если игрок решает остаться при своих картах, то он сообщает об этом легким постукиванием по столу. Игроки по кругу меняют какие-то свои карты на карты «вдовы», пока кто-то не постучит по столу. Это значит, что игрок готов раскрыть свои карты и оставляет другим игрокам возможность последний раз обменяться картами со «вдовой». После того, как по столу постучат все игроки, карты раскрывают. Старшая комбинация выигрывает банк, а игрок с самой младшей комбинацией платит заранее установленный штраф.

**Нок покер.** В этом покере все игроки выставляют обязательную ставку. Сдающий раздает игрокам по пять карт, а оставшуюся часть колоды —

талон — кладет лицевой стороной вниз, на середину стола; верхнюю карту талона он переворачивает лицом вверх и кладет рядом с талоном, чтобы обозначить «свалку», куда игроки будут сбрасывать ненужные им карты. Игрок слева от сдающего (или его оппонент, если играют двое) берет себе верхнюю карту талона и сбрасывает в «свалку» ненужную ему карту. Далее каждый игрок в свою очередь берет либо верхнюю карту талона, либо верхнюю карту «свалки» и сбрасывает ненужную ему карту, так чтобы на руках у него всегда оставалось пять карт. Каждый из игроков стремится собрать наилучшую покерную комбинацию. Если кому-то из игроков кажется, что у него собрались хорошие карты, он стучит по столу, давая этим понять, что другим игрокам остается последний раз обменять какие-то свои карты на карты в талоне или в «свалке». Любой игрок может выйти из игры, положив свои карты на стол рубашкой вверх. Это значит, что он без борьбы отдает стучавшему свой анте. После того, как правый от стучавшего игрок сбросит карты или выйдет из игры, все игроки открывают свои карты. Если у стучавшего — лучшая комбинация, то он забирает банк плюс по двойному анте от каждого из оставшихся в игре. Если нокер имеет не лучшую комбинацию, он платит двойной анте каждому из оставшихся в игре, а игрок с лучшей комбинацией забирает весь банк. Если нокер и один или более игроков имеют равные комбинации, они делят банк поровну, за исключением той части, которую внесли в него те, кто вышел из игры; эта часть достается нокеру. Если талон кончился, а никто не постучал, то расчет происходит обычным образом: все оставшиеся в игре показывают карты и лучшая комбинация выиг-

рывает весь банк. При равных комбинациях выигрыш делят поровну.

**Красные и черные.** В этой игре картам присваивается численная «стоимость»: король, дама, валет и десятка оцениваются в десять очков; всякая другая карта оценивается по ее деноминации. При подсчете общей стоимости карт на руках игрока их цены суммируются, причем красные карты учитываются со знаком плюс, а черные — со знаком минус. Так, например, набор карт — король треф, валет червей, семерка пик, тройка треф и бубновая двойка — стоит восемь очков со знаком минус. Игроки получают по пять карт, рубашкой вверх. Игрок может поменять от одной до трех своих карт на карты в талоне. После последнего круга ставок игроки открывают свои карты. Выигрывает тот, кто наберет наибольшую «плюсовую» сумму очков или наибольшую «минусовую» сумму.

**«Хай-лоу» покер.** В обычном варианте покера выигрывает тот, кто, по сравнению с соперниками, соберет самую старшую комбинацию карт. Но правила игры можно расширить: претендовать на банк может и тот игрок, который соберет самую младшую комбинацию; выигрывает также игрок, собравший и самую старшую («хай»), и самую младшую («лоу») комбинации, если, конечно, он заявил перед игрой, что будет играть с таким намерением. Таким образом, можно играть «на старших», «на младших», а также «и на старших, и на младших» одновременно. Такое расширение правил покера делает игру очень интересной, вот почему «хай-лоу» покер заменил большинство вариантов покера. Игру разнообразит еще и то нововведение, что карту туз можно рассматривать теперь и как самую старшую карту, и как самую младшую. Таким образом, самой

младшей комбинацией будет: шестерка—четверка—тройка—двойка—туз разных мастей. Если карты будут одной масти, то это — «флэш», даже если вы заявили, что играете «на младших». Аналогично, туз—двойка—тройка—четверка—пятерка дадут «стрейт». Ниже перечислены лучшие комбинации в «хай-лоу» покере, конечно же, разномастные. В этом перечне каждая комбинация «побеждает» всякую комбинацию, записанную под ней.

6—4—3—2—Т  
6—5—3—2—Т  
6—5—4—2—Т  
6—5—4—3—Т  
7—4—3—2—Т  
7—5—3—2—Т  
7—5—4—2—Т  
7—5—4—3—Т  
7—5—4—3—2

Объявить свой вариант игры — «на старших», «на младших», «на тех и других» — можно двумя способами: одновременно и последовательно. При одновременном объявлении, каждый игрок берет две фишки (или монеты) и прячет руки под стол, а затем вынимает из-под стола руку, сжатую в кулак, и кладет ее на стол. Когда так сделают все игроки, дилер (сдающий) велит всем игрокам одновременно разжать руки. Если на ладони игрока фишки нет, то это значит, что он будет играть «на младших»; если на ладони одна фишка, то это обозначает игру «на старших». Если игрок показывает две фишки, то это значит, что он будет играть «на старших и на младших». При последовательном способе объявления варианта игры, первым объявляет его тот игрок, который на предыдущем круге игры

первым делал ставку или требовал повысить ее. Затем свой способ игры объявляют все другие, по часовой стрелке. Надо заметить, что при этом способе объявления у последнего игрока оказывается преимущество над другими: при слабых картах на руках, он может выиграть половину банка, если все другие решили играть «в одну сторону», например, «на старших». В «хай-лоу» покере выигрыш назначается следующим образом. 1. Игрок, собравший самую старшую комбинацию (как и заявлял о таком намерении), и игрок, собравший самую младшую комбинацию (как и заявлял), делят банк между собой. 2. Игрок, объявивший об игре «на старших и на младших», может взять весь банк — но для этого он должен выиграть обе комбинации, иначе остается ни с чем. 3. Если двое или больше игроков играли «на младших» и у них вышла ничья, то половина банка делится между ними поровну, а другая половина достается выигравшему (выигравшим) «на старших». 4. Если все заявляли игру «на старших», то весь банк забирает тот игрок, у которого сложилась самая старшая комбинация. Если все заявляли игру «на младших», то банк забирает тот, у кого сложилась самая младшая комбинация.

## СТАД ПОКЕР

Это самый динамичный покер. Этот вариант покера предпочитают другим, когда играют на деньги. Поскольку здесь может быть до пяти кругов торгов, то в банке накапливается большая сумма ставок. Особенностью игры является то, что некоторые карты сдают лицом вверх, а некоторые — лицом вниз.

## Правила игры в стад покер

В игре используется стандартная колода в 52 карты. Игроков может быть от 2 до 10; лучше всего играть всемером.

Цель игры состоит в том, чтобы собрать комбинацию карт, которая будет лучше, чем у других игроков.

Сдающий каждому игроку сдает по карте, повернутой лицом вниз, эта карта называется «темной»; затем он сдает каждому игроку по второй карте, лицом вверх. Кладет колоду перед собой, лицом вниз. Каждый из игроков следит за тем, чтобы никто из противников не подсмотрел его «темную» карту. Это единственная карта в стад покере, которую каждый скрывает от других; от ее ранга зависит исход игры. Всякую другую карту, лежащую лицом вверх, принято называть «ап-картой».

Каждый игрок, тайком от других, знакомится со своей «дырявой» картой. Наступает первый круг торгов, то есть объявления ставок и внесения их в банк. Игрок, у которого «ап-карта» старше, чем у других, должен объявить начальную ставку и внести ее в банк. Это может быть заранее условленная сумма или другая сумма, в разумных пределах. Иногда игру начинают по самой младшей «ап-карте». Если у каких-то игроков эти карты окажутся одного старшинства, то первым должен открывать игру тот из них, который сидит ближе к сдающему, слева. Этот игрок, а вслед за ним и другие делают ставки. Каждый из них может поступить следующим образом. 1. Игрок отказывается от дальнейшей игры, обозначая это тем, что говорит «аут» и кладет свои обе карты на место для «свалки». 2. Игрок принимает названную ставку, говорит «я играю» и вносит

в банк сумму, равную названной. 3. Игрок объявляет повышение ставки и вносит в банк сумму, названную предыдущим игроком, а также надбавку к ней. Так продолжается до тех пор, пока не сложится одна из следующих ситуаций. а) В игре остается лишь один игрок. Он забирает банк и может не показывать другим свою «темную» карту. б) В игре остаются два или больше игроков, внесших, с учетом повышения ставок, по одинаковой сумме в банк. Игроков, оставшихся в игре, принято называть «активными». Если игра продолжается, то сдающий раздает активным игрокам еще по карте, лицом вверх (третья карта). Но теперь сдающий уже не держит оставшуюся колоду в руке; он должен положить ее на стол, а для продолжения раздачи должен снимать с нее очередную верхнюю карту. Такое правило раздачи карт настоятельно рекомендуется, ибо оно уменьшает ошибки сдающего и всякое мошенничество при раздаче карт.

Наступает второй круг торгов. Игрок с самой старшей «ап-картой» может действовать следующим образом. 1. Он выходит из игры: говорит «аут» и сбрасывает свои карты в «свалку». 2. Он говорит «чек» и это значит, что он хочет остаться в игре, хоть и не повышает ставку. 3. Он объявляет повышение ставки и вносит в банк дополнительную сумму.

Если ставка не была повышена, то право продолжать игру переходит к следующему игроку. Процедура продолжается до тех пор, пока в игре не останется несколько «активных» игроков с одинаковыми суммами ставок в банке. Сдающий сдает каждому игроку по карте, лицом вверх (четвертая карта у них на руках). Снова каждый из игроков может поступить одним из трех спо-



собов. 1. Он выходит из игры, сбросив три своих «ап-карты» в «свалку». 2. Он остается в игре, согласившись со ставкой предыдущего игрока и дополнив свою сумму ставки в банке. 3. Он объявляет повышение ставки и вносит в банк дополнительную сумму. Процедура продолжается до тех пор, пока в игре не останется несколько «активных» игроков с одинаковыми ставками в банке. Сдающий раздает им по карте, лицом вниз (пятая карта у них на руках).

Наступает последний круг торгов; он похож на предыдущие, только по окончании торгов игроки открывают свои «темные» карты и по самой старшей комбинации на руках определяется победитель. Он забирает банк.

### **Варианты стад покера**

**Стад втемную.** Этот вариант отличается от обычного стад покера тем, что последнюю (пятую) карту каждый из игроков получает от сдающего так, что она повернута лицом вниз. Таким образом, у игроков — по две «темных» карты.

**Покер в семь карт.** В этой игре две первых карты сдают лицом вниз, а следующие четыре — лицом вверх. Сдача этих карт сопровождается объявлением ставок. Седьмую карту сдают лицом вниз. Проводится последний (пятый) круг торга и ставок. Для определения исхода игры каждый игрок открывает по пять карт.

### **Общая стратегия игры в покер**

Если вам захотелось стать хорошим игроком в покер, то придется многому научиться. Прежде всего, вам лучше забыть о других карточных играх,

потому что покер полностью отличается от большинства из них. При всем разнообразии вариантов этой игры, можно назвать, однако, несколько ее общих правил, многие из которых применимы и к другим карточным играм. Вам нужно запомнить эти правила.

1. Не старайтесь обыграть противников, пусть они стараются обыграть вас. Вам может показаться это какой-то пустой сентенцией, но на самом деле это очень важное правило. Вам не повредит запомнить его.

2. Твердо выучите правила игры, и вы получите преимущество над теми игроками, у которых смутное представление о правилах игры.

3. Изучите таблицы, которые приводятся в конце этого раздела. Эти таблицы дают вероятностную оценку различным ситуациям в игре. Игрок, знающий о том, с какой степенью вероятности может сложиться в игре та или иная комбинация карт, имеет существенное преимущество над тем игроком, которому только кажется, что он знает об этом. Но не будьте, однако, рабом вероятностных характеристик игры, они не могут служить безотказным рецептом для победы в игре.

4. Наблюдайте за своими противниками, старайтесь уловить их манеру игры, их свободу и скованность; сами же — воздержитесь от каких-либо проявлений собственной манеры игры.

5. Старайтесь играть как можно чаще; опыт — лучший учитель.

6. Всегда помните о том, что при игре в покер средняя сила карт на руках игрока уменьшается с увеличением числа игроков.

7. К каждому кругу ставок относитесь так, как если бы он был первым. Забудьте о предыдущих ставках и об их общей сумме.

8. Если вы держите на руках самую сильную подборку карт, подождите повышать ставку до последнего круга.

9. При сомнительных картах на руках, лучше сразу откажитесь от игры, чем посреди игры или в ее конце.

10. Повышайте ставку лишь при наличии хороших карт на руках — не блефуйте.

11. Если у вас обозначилась полоса невезения — не паникуйте. Почувствовав отчаяние, сразу покиньте игровой стол.

12. Вы должны быть всегда готовы к проигрышу — если только не держите лучшие карты.

13. Чаще выигрывает тот, кто не настраивался обыграть игрока, начавшего круг игры, чем тот, кто настраивался обыграть его.

14. Пользуйтесь старшинством своих карт в полную меру: заставьте других игроков платить за то, чтобы разгадать ваши карты.

15. Меняйте стратегию игры. Игрок с постоянной манерой становится жертвой умных шулеров.

16. Сохраняйте лицо. Не скулите, когда проигрываете, и не возбуждайтесь, когда вам везет. Эмоции мешают оценивать ситуацию.

17. Постарайтесь сесть спиной к стене, чтобы не давать посторонним заглядывать в ваши карты.

18. Играя в покер, никому не верьте; это смертельная игра. Если вы хотите играть хорошо, забудьте о всяких дружеских отношениях.

19. Если вы садитесь играть в покер — отдайтесь игре полностью, а не получается — откажитесь от игры; тем самым вы дадите всем другим играть в удовольствие.

### **Вероятностные особенности игры в покер**

Старшинство покерных комбинаций определилось не по чьему-нибудь произволу: вероятность появления этих особых сочетаний из пяти карт среди 2 598 960 случаев возможных сочетаний была вычислена чисто математически. Эти особые сочетания были сначала разделены на группы: «нет парных», «две пары», «тройка», «стрит», «флэш», «фул хауз», «четверка», «стрит флэш» и «роял флэш». Затем этим группам был присвоен ранг старшинства — сообразно вероятности их появления в игре. Комбинациям, которые складывались часто, был присвоен младший ранг, а редким комбинациям — высший ранг. Хороший игрок в покер имеет представление о вероятностных свойствах этой игры, иначе ему было бы трудно найти то или иное решение по ходу игры. Эта информация содержится в приведенных ниже таблицах. Было бы очень просто играть в покер, если бы для этого требовалось только запомнить эти стилистические таблицы. Но дело в том, что ваши противники своим неожиданным поведением часто срывают ваши математические планы. И все же, вероятность получения от сдающего той или иной комбинации карт знать необходимо.

### Сочетания карт в покере с колодой в 52 карты

Порядок старшинства комбинаций	Число возможных вариантов сочетаний	Вероятность сочетания карт при первой их раздаче
«роял флэш»	4	1 раз на 649 740 случаев
«стрейт флэш»	36	1 раз на 72 193 случая
«четверка»	624	1 раз на 4 165 случаев
«фул хауз»	3 744	1 раз на 694 случая
«флэш»	5 108	1 раз на 509 случаев
«стрейт»	10 200	1 раз на 255 случаев
«тройка»	54 912	1 раз на 47 случаев
«две пары»	123 552	1 раз на 21 случай
«одна пара»	1 098 240	1 раз на 3 случая
«нет парных»	1 302 540	1 раз на 2 случая

### Число сочетаний непарных карт

Туз — старшая карта	Король — старшая карта, туз — младшая карта	Число сочетаний
старшая карта — туз	старшая карта — король	502 860
старшая карта — король	старшая карта — дама	335 580
старшая карта — дама	старшая карта — валет	213 180
старшая карта — валет	старшая карта — десятка	127 500
старшая карта — десятка	старшая карта — девятка	70 380
старшая карта — девятка	старшая карта — восьмерка	34 680
старшая карта — восьмерка	старшая карта — семерка	14 280
старшая карта — семерка	старшая карта — шестерка	4 080

***Игры, в которых  
победителем становится тот, кто  
возьмет большее количество взяток  
на лучших комбинациях карт***

**ПИКЕТ**

Старинная игра французского происхождения. Первое упоминание игры в пикет датировано во французских хрониках 1390 годом. В России пикет очень популярен в XVIII веке. Одна из любимых игр Екатерины II.

Пикет — игра спокойная, методичная, но вместе с тем чрезвычайно увлекательная, потому что требует искусства, ловкости и главное — ума. Несмотря на простоту процесса прикупки, розыгрыша и записи, пикет очень замысловат, в чем прежде всего и заключается его занимательность.

Первое правило для пикетного игрока — это внимательность и расчетливость. Каждая ошибка приносит громадный убыток, каждый промах служит на пользу противника. Чтобы играть в пикет, нужно быть хорошим игроком, иначе грозит явный проигрыш, и игра сама по себе не доставит никакого удовольствия. Только та партия пикета занимательная, в которой партнеры равносильны.

Лучшим пикетом признается тот, в котором участвуют два игрока. Вариации для трех и четырех игроков хотя и существуют, однако имеют самое незначительное употребление.

Общие правила

1. Колода употребляется в 32 карты. Порядок карт обыкновенный: от туза до семерки.

2. Обычно играют в две колоды, т. е. каждый игрок сдает своей колодой, которую сам же себе и готовит.

3. Карты снимаются противником.

4. Перед началом каждого королика (короликом называются две игры) определяется сдача по картам.

5. Карты сдаются по 12 каждому. Остальные восемь карт служат для прикупа и распределяются так: пять откладываются направо, три — налево. Левый прикуп принадлежит сдающему, правый — противнику.

6. Если при сдаче откроется какая-нибудь карта, принадлежащая сдатчику, то пересдачи быть не может. Если же откроется карта противника и если своих карт он еще не видел, то пересдача полностью зависит от его желания; открытая же карта прикупки всегда обязывает к пересдаче.

7. Карты сбрасываются с рук перед прикупкой и после нее. Воспользоваться сброшенными картами нельзя. Сносить карты нужно очень осмотрительно и с большим расчетом. Не следует сбрасывать карты из разных мастей. Длинные масти следует придерживать, чтобы с помощью прикупки можно было составить из них игру. Также бесполезно иногда придерживать фигуры, так как равные по значению фигуры могут быть в прикупке и образовать игроку три ценные карты, а иногда даже составить четырнадцать (см. пункт 23).

8. Главной целью в прикупке должно быть старание составить себе кварталы (см. 43), терцы (см. 44) или четырнадцать. Если игрок предполагает у противника более длинные масти или четырнадцать на старших онерах, то следует сносить даже тузов, чтобы удержать за собой карты

и тем не позволить ему составить шестьдесят или девяносто. Первым прикупает тот, кому принадлежит прикупка из пяти карт; сдатчик же прикупает вторым, потому что может пользоваться недокупленными картами партнера.

9. Первый игрок может прикупать не менее трех карт, т. е. оставлять на столе не более двух, которые обязательно переходят к сдатчику. Если же последний найдет для себя невыгодным воспользоваться всем прикупом, т. е. пятью картами, то он может взять только три карты, непременно включая оставшийся прикуп своего партнера.

10. Игроки имеют право совсем отказаться от прикупки; в этом случае ни один из них чужой прикупкой не пользуется.

11. Каждый игрок имеет право посмотреть недокупленные карты.

12. Если сдающий сдаст, по ошибке, тринадцать карт, вместо двенадцати, то сдача признается правильной или неправильной по решению его партнера.

13. Причем, если первый играющий, получивший тринадцать карт, подобную сдачу признает правильной, то он сносит пять карт и прикупает только четыре. Если ему нужно прикупить три карты, то он сносит четыре; если две карты — сносит три.

14. Если тринадцать карт у сдающего, он сносит три и берет только две.

15. Два раза сносить нельзя. Также нельзя посмотреть вперед карты прикупки.

16. Если карт снесли меньше, чем следует, то ошибку можно исправить до тех пор, пока не тронута прикупка. В противном случае продолжать снос нельзя.



17. Когда у одного из играющих окажется при розыгрыше карт больше, чем следует, и причиной тому будет неправильный снос, то он играет в молчанку, т. е. не считает своих взяток. Противник же считает свои взятки вдвойне.

18. При сносе нужно придерживать самую сильную масть, потому что гораздо выгоднее иметь сорок одно очко в одной масти, нежели сорок четыре в другой, в которой нельзя считать на квинту.

19. Счет в пикете изменяется двойко, и это двойное изменение называется пик и репик.

Пиком называется такой счет, когда игрок, сосчитав на руках известное число очков, делает выход и досчитывается до тридцати, тогда вместо тридцати говорят шестьдесят и продолжают уже счет с этой цифры. Счет этот, равно как и последующий, возможен только в том случае, если противник не объявляет.

Репиком называется тот счет, когда, не начиная еще ходить, кто-либо из играющих насчитывает на руках до тридцати. Тогда с этого очка вместо тридцати он прямо говорит девяносто.

20. По окончании прикупки игроки начинают хвалиться своими картами, т. е. объявлять свои счета. Первый игрок указывает число карт своей самой длинной масти. Если противник имеет сравнительно меньшее число карт, то он говорит, что они годятся. Если число карт у играющих одинаково, то говорится «равны», и каждый считает очки на своих картах. У кого очков окажется больше, тот имеет преимущество. При одинаковом числе очков карты не считаются вовсе. Точно также не считаются одинаковые терцы, кварталы, квинты и т. д.

21. Туз имеет 11 очков, все фигуры — по 10, остальные карты — по номиналу.

22. Хвалеж, как сказано выше, всегда начинается картами, т. е. их числом. При этом нужно заметить, что квинты имеют следующий счет: пять равных карт считаются за пять и пятнадцать — итого: двадцать шесть равных карт за шесть и шестнадцать — итого: двадцать два; семь равных за семь и семнадцать — итого: двадцать четыре; восемь равных за восемь и восемнадцать — итого: двадцать шесть.

23. После этого хвалятся квартами и терцами, потом четырнадцатью, т. е. какими-нибудь четырьмя картами различных мастей, но одинакового значения, наконец, тремя картами. Все карты, которыми хвалится один из игроков, должны быть выложены на столе при первом требовании противника.

24. Если у одного игрока имеются четырнадцать на тузах (т. е. если у него все четыре туза), то другой уже не может считать четырнадцати королей, дам и пр. Но первый игрок при своих четырнадцати может считать даже четырнадцать десятков, валетов и пр. Старшинство четырнадцати уничтожает все подобные счета у противника и дает право игроку считать не только свои младшие четырнадцать, но и три дамы, три валета, три десятки...

25. Ниже десятки четырнадцать не считается, так же, как и три.

26. Три туза считаются старше трех королей. Следовательно, тот, у кого на руках нет туза, может считать и трех дам, и трех валетов, и три десятки.

27. Но четыре десятки, валета и пр. старше трех тузов, королей и пр.

28. Случаи, в которых хвалеж не годится, следующие.

Карты перебиваются большим числом карт, так, четыре перебиваются пятью, пять — шестью, шесть — семью и т. д.

При равенстве квинт и при неравенстве карт считается только большее число карт, а квинты, кварты и терцы, находящиеся при них, исчезают и не считаются. Например, у одного из игроков пять и пятнадцать, а у другого такие же равные пятнадцать и шесть карт — считаются только шесть карт. Или: если у одного игрока шесть карт и не ровных, а у другого пять ровных, то первый считает шесть, а второй — пятнадцать.

Терц-мажор (см. 45) перебивается простой четвертой, идущей даже от десятки.

Если один игрок остановит другого каким-нибудь хвалежом, то ни пик, ни репик существовать не могут, и счет производится, не возвышаясь ни до шестидесяти, ни до девяносто.

29. Игрок, не имеющий на руках ни одной фигуры, объявляет себя с белыми картами и считает за них 10 очков. Эти очки считаются прежде всего для того, чтобы перебить противнику счет пик или репик.

30. Каждый игрок, начиная ходить, ведет свой счет последовательно от того числа, какое у него составилось при первоначальной оценке карт. Если игрок не имел никакого счета, то начинает с единицы. Например: у одного игрока было восемнадцать, у другого — шесть, первый игрок, делая выход, считает девятнадцать, при следующем выходе двадцать и т. д. Второй, взяв взятку, считает семь, потом, делая выход, восемь и т. д.

31. Каждый прибавляет к своему счету по единице за каждую взятку и за каждый выход.

32. Для того, чтобы делать пик, необходимо ходить первому, но для репика это необязательно.

33. Если играющий объявит то, чего у него нет, и не исправит свою ошибку до хода, он ничего не может считать в эту игру и, следовательно, играет в молчанку, т. е. не ведет счета ни за взятки, ни за карты.

34. Если игрок забыл похвалиться чем-либо и вспомнил об этом уже после первого выхода, то он не может исправить своей ошибки и карты его противника остаются в том же счете, как были сосчитаны при переговорах.

35. При ходах на масть следует сносить карты требуемой масти. За неимением такой — какую угодно.

36. Если по ошибке сносят не ту масть, которая требуется, то можно взять эту карту обратно, чтобы переменить ее на карту требуемой масти.

37. Игрок, взявший последнюю взятку, считает за нее не единицу, а четыре.

38. Игрок, взявший все двенадцать взятков и предупредивший об этом противника до первого выхода, прибавляет 80 к своему счету, и это называется открытым капотом. Взявший же все взятки и не объявивший об этом, т. е. взявший их случайно, прибавляет только 40, и то называется сделать капот.

39. Если игрок делает капот, то за последнюю взятку лишних три не прибавляет; также не прибавляет десять за лезу.

40. Лезой называется то, когда игрок взял более шести взятков. За это он прибавляет себе десять.

41. Карты, которые были все в счете, называются *cartes blanches* (мн. ч.; карт-бланш [фр.] —

чистый листок, чистая карточка), и имеющий таковые, присчитывает за них 20.

42. Квинтой называются пять карт, идущих одна за другой в порядке, например: туз, король, дама, валет, десятка.

43. Кварта — четыре карты, идущие одна за другой.

44. Терц — три карты, идущие подряд.

45. Если кварта или терц начинаются от туза, то они называются уже кварт-мажор или терц-мажор. От короля, дамы и др. говорится так: кварта от дамы, терц от короля и т. п.

46. По окончании розыгрыша счета играющих вычитаются один из другого. Так, у одного игрока 54, а у другого — 21, первый вычитает очки второго, получается в итоге 33 и записывает их на столе. По окончании второй игры, поступив таким же образом, записывает, например, уже второй 48. Тогда он вычитает прежнюю запись игрока 33 и записывает у себя 120 сбоку. Партия состоит из шести игр, после каждых двух производится вышеописанное подсчитывание. Пример записи.

$$\begin{array}{r} \quad \quad \underline{33} \qquad \quad \underline{48} \\ + \quad \underline{65} \quad 130 \quad \underline{37} \quad 120 \\ \quad \quad \underline{22} \qquad \quad \quad \quad 6 \\ \hline 120 \end{array}$$

Это запись полной партии. Сбоку записывается остаток вычитания с прибавлением сотни. Каждые две игры называются королики.

Например, у первого игрока во втором королике было 65, а у второго — 37, первый, вычитая из своей записи эту цифру, получает 28, ему следовало бы записать 128 сбоку, но так как в

этих кораликовых записях счет должен быть круглым, то он записал 130. Единицы на концах переходят в десятки.

По окончании шести игр (или трех кораликов) игроки подводят записи следующим образом:

$$\begin{array}{r} 33 \qquad 48 \\ +65 \qquad +37 \\ \hline 22 \qquad 6 \\ \hline 120 \qquad 91 \end{array}$$

Сложив игровые записи, делают вычитание меньшей суммы из большей:

$$\begin{array}{r} 120 \\ -91 \\ \hline 29 \end{array}$$

Первый игрок прибавляет к этой сумме сотню, и у него получается 130, которые он приписывает к своим кораликовым цифрам. У него всего получается:

$$\begin{array}{r} 130 \\ +120 \\ \hline 130 \\ \hline 380 \end{array}$$

Из этой суммы вычитается кораликовая запись второго игрока:

$$\begin{array}{r} 130 \\ -120 \\ \hline 260 \end{array}$$

Этот остаток — чистый выигрыш.

Играя по одной копейке очко, выигрывает первый 2 р. 60 к., по десятой — 26 к., по двадцатой 13 к. и т. д.

47. Если в какую-либо игру оба партнера имеют одинаковый счет, т. е. когда, например, у одного будет 26 и у другого 26, то это называется рефетом, и следующий королик идет с двойным счетом. Так, две следующие игры записывают в игровую запись вместо следуемых, например, 45 — 90, вместо 73 — 146 и т. д.

48. Рефет обозначается нулем. Для окончания королика он существенен. Например, у игрока перед рефетом было записано 32 сыграв рефет, этот игрок приписывает ноль и подводит итог королика как бы по окончании двух игр:

$$\begin{array}{r} 32 \\ 0 \\ \hline 130 \end{array}$$

Затем следующие две игры идут уже с увеличенным счетом.

49. Если рефет случится в последней или предпоследней игре, когда полного королика не остается, то он переносится на следующую партию.

50. За сквозную запись противника партнер приписывает себе 100 очков. Сквозной записью называется то, когда в течение всей партии игрок не запишет у себя ни одной цифры.

### **Нормандский пикет**

Играется втроем. Колода употребляется такая же, как и для обыкновенного пикета, т. е. 32 карты.

Сдают по очереди. Первый выход всегда принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика.

Карты сдаются на всех троих, по десять каждому.

Прикупка состоит из двух карт и пользуется ею сдатчик.

Прикупать нужно обе карты, одну нельзя. Отказаться от прикупки сдатчик может, но партнеры никоим образом рассчитывать на прикупку не должны, потому что в случае отказа от нее сдатчика она остается неприкосновенной.

Правила, переговоры, счета и записи в этом пикете совершенно такие же, как и в обыкновенном.

Хвалеж начинает первым сдатчик.

Игрок, сосчитавший, не делая хода, до двадцати, говорит прямо с этой цифры девяносто; сосчитав при ходах до двадцати, говорит шестьдесят.

Игрок, взявший наибольшее число взяток, прибавляет 10 за лезу.

Так как капот в этом Пикете случается очень часто, то за него пишут только 20 очков.

Обычно перед началом игры договариваются, до какой цифры должна быть доведена партия: до 100, 150 или 200. Игрок, достигший первым определенной цифры, выходит из игры, а двое оставшихся продолжают играть. Последний, не сделавший требуемой суммы очков, один проигрывает и первому, и второму игроку.

Королики также состоят из двух игр.

## **ТРЕСЕТ, или ТРИ СЕМЕРКИ**

Игра изобретена в Англии в XVIII веке и глубоко укоренилась в среде любителей карточной игры. На русской почве тресет, разумеется, несколько видоизменился и стал называться «Три семерки».



Тресет чрезвычайно своеобразен. Он требует навыка и знания механизма игры, сбивчив и для невнимательного игрока крайне труден.

1. Для игры употребляется колода в 40 карт. Каждая масть имеет туза, короля, даму, валета, семерку, шестерку, пятерку, четверку, тройку и двойку. Десятки, девятки и восьмерки из колоды изымаются.

2. Играют вчетвером. Участники разделяются на две партии — играют двое против двоих.

3. Сдача производится по очереди.

4. Каждому игроку сдается по десять карт.

5. Партия состоит из 21 очка.

6. Каждая сторона счет ведет сообща. Запись ведет один из игроков каждой стороны.

8. В тресет самая старшая и самая сильная карта — тройка, за ней следуют остальные карты в таком порядке: двойка, туз, король, дама, валет, семерка, шестерка, пятерка и четверка.

9. Козырей в тресет не существует.

10. Счеты и расчеты следующие: три семерки, образовавшиеся на одной руке, считаются за 4 очка, три тройки — 3, три двойки — то же, три туза — то же.

11. Три короля, три дамы, три валета, три шестерки и все остальные считаются за одно очко.

12. Тройка, двойка и туз одной масти называются Бабой, и за это считается 3 очка.

13. Если при Бабе имеется король той же масти, то считается 6; король и дама — 9, дама и валет — 15.

14. Имеющий при Бабе три тройки, три двойки, три туза, считает за них 4 очка.

15. Главной мастью считается червонная, она, подобно козырю, бьет все масти.

16. Червонная Баба считается за 5 очков.

17. Шестерки, пятерки и четверки, даже червонные, лишены всякого значения.

18. Тройки, двойки, тузы, короли, дамы и валеты имеют значение во взятках. Так, любые три из названных карт, встретившиеся в одной взятке, считаются за одно очко взявшими эту взятку; за четыре таких карты считается 2 очка

19. Взявшие все десять взяток приписывают 4 очка.

20. Игроки, достигшие 21 очка тогда, когда запись противников имеет 11, записывают вдвойне, т. е. вместо 21 пишут 42.

21. Расчет очков производится сразу после сдачи, до выхода; фигуры же, попадающиеся по три и по четыре во взятках, присчитываются во время розыгрыша.

22. Первый выход принадлежит игроку, сидящему слева от сдатчика; последующий — взявшему взятку.

23. Взятки рассматривать до окончания игры не разрешается, а также непозволительны какие-либо переговоры или намеки, которые по предварительному условию штрафуются от одного до трех очков.

24. Правила для выходов не существует: каждый ходит с масти, которая у него сильна. Разумеется, следует придерживаться общих карточных правил: ходить в масть своего партнера, показывать ему свою масть и т. д.

25. На требуемую масть нужно давать карту той же масти. Ренонсы штрафуются тремя очками.

26. За неимением требуемой масти можно сбрасывать любые карты.

27. Карты своего партнера перебивать не следует, если во взятке не получится трех или четырех фигурных карт.

## ГОРКА

Горка — старинная карточная игра. В России вошла в моду при Екатерине II. Эта увлекательная игра в основе своей чрезвычайно проста, механизм ее не представляет никаких трудностей

В Горку играют от двух до пяти человек

Колода для игры употребляется в 32 листа, от туза до шестерки включительно.

Каждая карта считается по числу значащихся за ней очков. Туз считается за 11 очков, фигуры — каждая по 10.

Играют не на очки и не на партии, а на ставки. Перед каждой игрой каждый игрок ставит на стол определенный куш.

В эту игру розыгрыша нет, а существует только хвальба, т. е. преимущество карт перед картами противника.

В сдаче соблюдается очередь.

Сдатчик сдает всем игрокам по 4 карты: первые две карты лицевой стороной вниз, вторые две лицевой стороной вверх. Себе же сдатчик кладет все четыре карты закрытыми.

Если кто-либо, получив две первые карты, вскроет их, то остальные даются ему закрытыми.

Если играющий из первых двух карт вскрывает только одну, то при сдаче остальных одна карта дается ему открытой, а другая закрытой.

Если игрок, сидящий под рукой сдатчика, ранее сдачи поставит на кон, т. е. прибавит что-нибудь к первой ставке, то он получает все четыре карты закрытыми. Следовательно, поставить на кон деньги — значит поставить на «темную». От этого и называется сдать «втемную».

Если следующий партнер выставит на кон больше той суммы, какую поставил первый, то это означает перетемнить. Перетемнивший также

получает карты закрытыми. Перетемнять имеют право все играющие.

Все карты, которые сдаются открыто, кладутся перед каждым игроком на стол и до окончания игры никто не может взять их на руки, исключая только спасовавших.

Окончив сдачу, сдатчик тотчас же должен вскрыть две какие-нибудь карты из своих четырех а остальные, оставшиеся от раздачи, положить в сторону.

Количество фалек обуславливается игроками до сдачи карт. Их может быть несколько, преимущественно назначаются дамы или шестерки. Фалькой называется такая карта, которой придано особое значение, как сказано выше. Фалька при тузе означает туза, при короле — короля, при десятке — десятку и т. д. Фалька имеет силу в каждой масти: при бубнах она составляет бубновую масть, при червах — червонную и т. д.

Трынкой называются три карты одного значения, в числе которых может находиться и фалька; например: три туза, два туза и фалька, два короля и фалька, три короля.

Четвериком называются четыре карты одинакового значения, в число которых может входить и фалька, например, четыре туза, три короля и фалька и т. д.

Хлюстом называются четыре карты одной масти, например: четыре черви, четыре трефы, три пики и фалька и т. д. Три карты одной масти, или две карты одной масти и фалька также считаются хлюстом.

Каждая тринка и три карты перебиваются четвериком и хлюстом.

Трынка старше трех карт, а четверик старше хлюста.

Трынка и четверик старшей масти перебивают тринку и четверик младшей. (Старшинство мастей обычное, т. е. черви, бубны, трефы и пики.)

Хлюст и три карты имеют преимущества друг перед другом, например: хлюст из туза, короля и фальки старше всех остальных хлюстов.

По окончании сдачи игрок, сидящий слева от сдатчика, рассматривает свои карты и, если у него найдется что-либо из вышеозначенного, то идет в гору, если же карты окажутся незначущими, то он пасует. Идти в гору — значит увеличивать ставку, пасовать — значит отказываться от участия в игре.

Игра продолжается до тех пор, пока не спасуют все игроки, за исключением двоих, которые могут закончить игру миром.

Собственно говоря, Горка не содержит никаких особых правил. Счастье в этой игре зависит от риска и увеличения ставок. В большинстве случаев смелые игроки и при плохих картах остаются в выигрыше, а робкий и нерешительный проигрывает даже с хорошими картами.

Если у всех на вскрышке находятся слабые карты, а у вас четверик, то, разумеется, можно смело идти в гору; подобная игра несколько не будет рискованной.

Если у игрока находятся на вскрышке две карты разных мастей и наименований, тогда уже, видимо, он не имеет четверика; по вскрытым же картам можно узнать и то, случится или у него тринка.

## БЕЗИК

Еще одна французская игра, возникшая во второй половине XIX века в Париже. Любимая игра императора Николая II. Игра не сложна, но требует внимания. Сходные, но более упорядоченные правила в играх беллот и терц.

Используются две колоды по 32 карты.

Старшинство карт выглядит так: туз, десятка, король, дама, валет, девятка, восьмерка, семерка.

Первый сдатчик определяется жребием. В дальнейшем игроки сдают по очереди.

Каждый получает по восемь карт (по три — по две — по три). Остальные карты (48) — в закрытой колоде.

Сдатчик открывает верхнюю карту колоды. Таким образом обозначается козырь, который кладется под низ колоды или рядом с ней.

Первый ход делает противник сдатчика. Следующий ход — взявший взятку. Пока колода не исчерпана, отвечать в масть и козырем на отсутствующую масть не обязательно. И наоборот: когда колода иссякла, дают в масть или, если ее нет, кладут козыря.

Цель игры — набрать определенное количество очков за определенные объявляемые карты и комбинации.

### Объявления:

1. Простой марьяж (король и дама любой масти, кроме козырной) — 20 очков.

2. Козырной марьяж (король и дама козырной масти) — 40 очков.

3. Безик (дама пик и валет бубен или дама трэф и валет червей, если козыри пики или бубны) — 40 очков.

4. Четыре валета (любые) — 40 очков.

5. Четыре дамы (любые) — 60 очков.
6. Четыре короля (любые) — 80 очков.
7. Четыре туза (любые) — 100 очков.
8. Козырной секвенс (туз, десятка, король, дама, валет козырной масти) — 250 очков.
9. Двойной безик (две дамы пик и два валета бубен или две дамы треф и два валета червей, если козыри пики или бубны) — 500 очков

Игрок получает также 10 очков за туза или десятку в каждой выигранной взятке.

Кроме того, 10 очков прибавляются игроку за замену (в первый раз) открытого козыря козырной семеркой, а также в том случае, если игрок берет взятку на козырную семерку.

Играют обычно до 1000 очков.

Ту или иную комбинацию карт игрок объявляет только после выигрыша взятки. Соответствующие карты выкладываются на стол лицом вверх, очки записываются. За один раз можно сделать лишь одно объявление. Вообще же количество их не ограничено. С другой стороны, комбинации не должны состояться из одних и тех же карт. При сменившихся картах за повторяющуюся комбинацию начисляются те же самые очки. Комбинации, за которые были получены очки, уместно записывать, чтобы не возникало недоразумений. Все карты в комбинации должны быть новыми.

Иногда возникает ситуация, при которой игрок может сделать два разных объявления с одними и теми же картами. В этих случаях выкладываются карты обеих комбинаций, но очки записываются только за одну, и игрок говорит: «Столько-то очков за мной». Очки за другую комбинацию записываются им по получении очередной взятки.

Продемонстрированные карты, за которые были получены очки, возвращаются к их хозяину

Выигранные взятки игроки складывают перед собой, поскольку очки за тузы и десятки удобно подсчитывать в конце игры.

После каждой взятки игроки берут по одной карте из колоды, причем выигравший взятку берет первым.

Когда на руках у игроков остается по восемь карт, а в колоде — ничего, объявления прекращаются. Последняя взятка приносит игроку еще 10 очков.

### **В каких случаях игроки штрафуются:**

1. За объявление комбинации до выигрыша взятки — на 10 очков.

2. За ответ не в масть или не козырем при оставшихся на руках последних восьми картах — на 20 очков.

3. За сделанный ход до взятия восьмой карты после очередной взятки — на 30 очков.

4. За взятие из колоды лишней карты — на 60 очков.

5. За игру девятью картами до конца партии — на 120 очков.

6. За объявление комбинации при ее отсутствии — на все очки.

## **БЕЛОТ**

Есть у знаменитого французского художника Поля Сезанна небольшая картина под названием «Игроки в карты». Именно в белот играют эти люди в одном из бистро в Париже. В основном эта карточная игра распространена в странах Средиземноморья, в России ее любили в портовых городах у Черного моря.



*Количество участников:* трое (хотя существуют и варианты, у Сезанна играют двое).

*Колода:* 32 листа.

Каждый игрок получает шесть карт (по три за одну сдачу). Сдающий определяется по жребию. Масть козыря определяется по верхней карте оставшейся в колоде после раздачи. Выигрывает тот, кто быстрее всех набрал 501 очко.

Назначение игры по уже определенной масти козыря предоставляется по очереди и делается словом «играю», в этом случае игра считается заказанной. Если никто из игроков не заказал, объявляется козырем другая масть. Игрок, сделавший заявление «играю», называется играющим.

В случае, когда игрок произносит «пас» и когда остальные подтвердили «пас», карты пересдаются. Если «пас» объявляется два раза подряд, карты начинает пересдавать следующий по очереди игрок.

Старшинство и достоинство карт следующее.

При некозырной масти: туз — 11 очков; 10 — 10; король — 4 очка; дама — 3; валет — 2; 9, 8, 7 — по 0 очков.

При козырной масти: туз — 11 очков, 10 — 10 очков; король — 4; дама — 3; валет — 20; 9 — 14 очков; 8, 7 — по 0 очков.

Когда игра заказана, сдающий дает игрокам еще по 3 карты за круг. Получается всего на руках у играющих по 9 карт.

Очки начисляются за объявленные комбинации, а также за взятки. Последняя взятка стоит 10 очков. Комбинации заявляются перед первым ходом, а очки зачисляются тому, кто имеет комбинацию самую высокую.

Достоинство комбинаций в очках:

4 валета — 200 очков. При этом игрок может сказать: 200 валетов. Четыре девятки — 150 очков; 4 туза, 4 десятки, 4 короля, 4 дамы или 5 карт одной масти подряд засчитываются по 100 очков (говорится — сто).

4 карты одной масти подряд — 50 (пятьдесят).

3 карты одной масти подряд — 20 (терц).

Белот, откуда и произошло название игры, получается при комбинации король и дама козырной масти на одной руке. Стоит эта комбинация 20 очков.

Комбинации из карт одного достоинства старше комбинаций одной масти. Из них при одном достоинстве старше та комбинация, карты которой старше. А по масти старше та комбинация, которая длиннее. Последовательность свыше пяти карт засчитывается все равно за 5 карт. А из двух комбинаций разной длины старшей считается та, которая начинается со старшей карты.

Если выпала комбинация и разной длины и разного достоинства, старшей считается козырная. В некоторых мастях старше та комбинация, которая была объявлена раньше.

Объявления комбинаций делаются лаконично и до первого хода: например, «двести», «сто», «терц». «Белот» объявляется перед любым ходом.

Если кто-то из игроков объявил о своей комбинации, а остальные его не перебили, этот игрок имеет право объявить и другие свои комбинации, но при условии: последующие комбинации меньше первой.

Старшинство комбинаций игроков определяется последовательно. К примеру, если первый игрок сказал «сто», второй говорит «сто пятьдесят», а третий игрок, предположим, также говорит «сто пятьдесят», то идет уточнение старшинства комбинации карт или по масти.

Игрок имеет право потребовать предъявить все объявленные комбинации.

Игру начинает игрок, сидящий по левую руку от сдающего. Последующий ход делает игрок, взявший взятку. Ходят всегда одной картой.

Если игра ведется по первому козырю, игрок, у которого есть козырная семерка, может заменить ее перед своим первым ходом на открытую карту, ставшую козырем при сдаче.

Игра ведется масть в масть. Если масти нет, кладется козырь. Если нет ни масти, ни козыря — кладется любая карта. Козырь обязательно должен быть перебит. Масть некозырную перебивать необязательно.

Карта, которая побилла все карты или которую никто не побил, берет взятку. Взятка достается хозяину этой карты.

Игра считается законченной, когда кто-то из игроков набрал объявленное количество очков.

Объявление происходит в любой момент розыгрыша после взятой этим игроком взятки (кроме последней), либо во время записи результатов, но не позже следующей сдачи. Если оказалось, что несколько игроков набрали условленное количество очков, выигрывает тот, кто взял последнюю взятку.

В случае, когда игроки с достаточным количеством очков не смогли взять последнюю взятку, игра продолжается до последней взятки.

Подсчет очков следующий. Подсчитываются все очки за комбинации, за взятки плюс 10 очков за последнюю взятку. Если у одного из соперников оказалось меньше всех очков, то его очки делятся поровну между соперниками.

Если играющий набрал такое же количество очков, что и его противник, то противник записывает свои очки, а играющий не записывает.

Эти очки приплюсует себе тот, у кого окажется больше всех очков при последующей сдаче.

Если у игрока выпало «капо», то есть он не взял ни одной взятки, то другие игроки приплюсовывают к своему результату по 50 очков. При этом объявления не взявшего взятки не засчитываются.

Если «капо» получилось у двух игроков, то они ничего не пишут, а взявший все взятки приплюсовывает себе 100 очков — за двойное «капо».

К общей сумме очков, набранных в партии, приплюсовывается сумма очков каждой сдачи.

Сдающим становится игрок с наибольшим количеством очков.

## ТЕРЦ

Терц — игра интеллектуальная. Строгие правила этой игры и разнообразие комбинаций пришлись по вкусу многим ее поклонникам. Игра относится к разряду коммерческих. Ее романтическое происхождение еще больше привлекает к ней любителей карточных игр. Терц возник в XIX веке в каторжных тюрьмах Сахалина и Сибири. Играют в терц только вдвоем.

*Количество участников:* двое.

*Колода:* 32 листа.

Жребием определяется сдающий. За один ход сдачи карт дается 3 карты. Всего по 9 карт на руки. Сам сдающий карты получает последним. Верхняя карта в оставшейся от раздачи колоде «талоне» переворачивается, так определяется козырь.

Первым ход делает противник сдающего. Ходят по одной карте. После каждого хода карты

добираются из колоды — до девяти. Карты кладутся в масть независимо от их старшинства или бьются козырем, но только до того момента, пока не взята последняя карта из «талона».

После первого розыгрыша взятки игрок, не взявший ее, снимает с колоды несколько карт и кладет их под низ колоды. Это называется «ломать» колоду. Козырь остается сверху, а карты добираются из-под низа. Взывший первую взятку не берет карт из колоды до тех пор, пока колода не будет сломана.

Когда колода закончилась, в игру вступают новые правила.

Ходить можно только масть в масть. Нет масти — бить козырем. А уже если нет ни масти, ни козыря, тогда можно положить любую карту. Карта противника обязательно перебивается. И только валета козырного игрок может положить по своему желанию. Если у игрока оказалась козырная семерка, он может в любой момент перед своим ходом заменить ее на открытый козырь. Но замена эта должна произойти не позже того момента, когда в колоде останется две карты.

В процессе игры партнеры могут смотреть взятки друг друга, но до тех пор, пока в колоде не останется четыре карты.

Игра считается законченной, когда кто-либо из игроков набрал 500 очков и более. Если при подсчете очков будут учитываться взятки, то необходимо набрать 501 очко.

Старшинство карт следующее:

Некозырная масть: туз — 11 очков, 10 — 10 очков, король — 3, дама — 2, валет — 1 очко; 9, 8, 7 — по 0 очков.

Козырная масть: туз — 11 очков, 10 — 10 очков, король — 3, дама — 2, валет — 20; 9 — 13 очков, 8, 7 — по 0 очков.

Очки подсчитываются сложением всех карт во взятках и за объявленные комбинации. Последняя взятка стоит 10 очков.

Перед своим ходом игрок может выбрать любую из полученных комбинаций, но очки начисляются только тому игроку, у кого комбинация старше.

По старшинству комбинации располагаются следующим образом:

4 валета — 200 очков (игрок говорит двести валетов).

4 туза — 100 очков (сто тузов).

4 короля — 100 очков (сто королей).

4 дамы — 100 очков (сто дам).

8 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — восемь).

7 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — семь).

6 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — шесть).

5 карт одной масти подряд — 100 очков (сто — пять).

4 карты одной масти подряд — 50 очков (пятьдесят).

3 карты одной масти подряд — 20 очков (терц).

Марьяж — комбинация козырных короля и дамы — стоит 20 очков. Марьяж не может быть перебит ни одной комбинацией, но и сам не перебивает.

По достоинству комбинации распределяются так: при одинаковом раскладе старше та комбинация, карты которой старше.

При последовательности масти старше та, которая длиннее.

При разной длине старше та, у которой старше карты

При разной длине и разных достоинствах старше та комбинация, где есть козырь

При козырных мастях в подобном раскладе старшая та, которая была объявлена раньше

Вполне допустимо, когда одна карта из последовательной комбинации входит и в комбинацию по достоинству

Марьяж может входить в любые комбинации, старшинство не определяется.

Как и при игре в белот, комбинации объявляются четко и кратко: «сто—восемь», «терц» и т. д. Объявления делаются игроком до своего хода при наличии на руках девяти карт. Комбинации могут перебиваться противником. Если партнеру не понятно старшинство комбинации, противник должен назвать старшую карту. Если у партнера оказалась комбинация старше, он заявляет об этом и показывает свои карты. При неперебитой комбинации игрок, сделавший заявление, может сразу записать очки, поясняя при этом, за что пишет, а по требованию — показать карты.

Марьяж объявляется перед любым ходом, пока игрок имеет карты этой комбинации на руках.

В конце каждой игры подводится итог. Общее количество очков составляет 150 единиц. По традиции свои очки считает тот игрок, у которого меньше взятков. Количество очков второго игрока определяется вычитанием полученной суммы из 150. Очки, полученные после каждой игры, приплюсовываются к общей сумме. Сумма в терце округляется. Если число заканчивается на пятерку, то округление идет в меньшую сторону.

Новые карты сдает взявший последнюю взятку.

В игре существуют и штрафные очки. Так, за ложное объявление противник пишет столько очков, сколько было объявлено, а сделавший ложное объявление пишет себе «сто в гору», то есть для окончания партии он должен набрать на 100 очков больше.

За «чужой подъем» — карта взята не по очереди — партия считается проигранной. Проигранной считается и партия, в которой на руках у игрока оказалась лишняя карта.

Подъем карты до «ломки» — «очко в гору».

За неправильный подсчет или неправильную запись очков сумма приписанных очков списывается, а соперник присовокупляет ее к своей сумме очков.

Ложное объявление также ведет к проигрышу.

## КРИБИДЖ

Крибидж — одна из игр, чрезвычайно популярных в Англии и США. Удобнее всего играть вдвоем, хотя может участвовать и четыре игрока.

Существуют три вида игры, известные как пятикарточный, шестикарточный и семикарточный крибидж. Они различаются количеством карт, раздаваемых каждому игроку.

Начнем с пятикарточного крибиджа — его считают самым интересным в тактическом плане, хотя он и наиболее прост.

**Задача в крибидже** — набрать установленное количество очков раньше соперника. В пятикарточном крибидже — это число 61. Для подсчета обычно используется специальная доска с углублениями и колышками. Она позволяет без труда следить за счетом и в любой момент видеть



положение обоих игроков. Но вполне можно использовать бумагу и карандаш.

Вначале игроки выбирают сдающего, пользуясь полной колодой из 52 листов. Сдает игрок, который вытянет младшую карту (туз — самая младшая). Сдающий тасует, соперник снимает и автоматически получает три очка, известные как «три последних». Эти три очка являются компенсацией за некоторые неудобства, которые терпит «несдающий». Сдающий затем раздает по пять карт каждому (раздает по одной за раз).

Изучив свои карты, игроки сносят по две из них. Эти карты откладываются лицом вниз в сторону и образуют т. н. «кормушку», их счет будет учтен.

Счет за кормушку достается сдающему и поэтому для двух игроков принцип сноса различный. Несдающий сносит карты, которые, по его мнению, не пригодятся противнику, но необходимые ему самому. Сдающий же старается обеспечить полезную кормушку.

После того, как карты для кормушки отложены, несдающий снимает оставшуюся колоду сдающему. Он снимает ее сверху, а сдающий открывает верхнюю карту нижней части колоды.

Эта карта называется «старт». Как мы увидим далее, она играет очень важную роль в игре. Если старт оказывается валетом, сдающий сразу же получает два очка, известные под названием «два за каблучки».

Затем начинается собственно игра картами. Каждый игрок имеет по три карты на руках и, начиная с несдающего, поочередно кладет их лицом вверх; цель — набрать максимальное число очков.

**Очки, набранные в игре.** В игре очки засчитываются по следующим правилам.

### *1. Пары.*

Игрок засчитывает пару (два очка), когда он играет картой того же достоинства, что и карта, последней положенная соперником. Например, если несдающий заходит дамой, сдающий кладет вторую даму и получает два очка за пару.

### *2. Королевские пары.*

Если третья карта одного и того же достоинства играется подряд, игрок, положивший ее, засчитывает себе шесть очков. Это королевская пара. Она оценивается шестью очками потому, что из трех карт одного достоинства можно образовать три пары.

### *3. Двойные королевские пары.*

Двойная королевская пара — четыре одного достоинства карты, сыгранные подряд, — оцениваются двенадцатью очками игроку, положившему четвертую из этих карт, поскольку из четырех карт можно образовать шесть разных пар, отсюда и двенадцать очков. Например, первая карта — 7, сдающий играет вторую 7 (говоря: «Четырнадцать») и засчитывает себе еще два очка за пару, несдающий кладет третью 7 (двадцать одно), засчитывая еще шесть очков за королевскую пару, и сдающий — четвертую 7 (двадцать восемь), засчитывая двенадцать очков за двойную королевскую пару.

### *4. Серии или порядки.*

Если играют подряд три следующие друг за другом по достоинству карты, игрок, положивший третью из них, засчитывает три очка за серию. Например, если первой картой была 3, второй — 4, а третьей — 5, то игрок, положивший последнюю карту, получает три очка. Но точно так же серия засчитывается, если эти карты были сыграны в другом порядке: 5, 4, 3; 5, 3, 4; 4, 5, 3. Это правило необходимо сразу же усвоить,

поскольку зачастую здесь возникают недоразумения.

Серия засчитывается не только за порядок из трех карт, но и за порядок и из четырех, пяти или шести. Допустим, первой сыграли 2, затем 3 и 4 — засчитывается серия из трех; если затем играется 5, то игрок, положивший ее, получает четыре очка за серию из четырех; затем может быть сыграна 6, приносящая пять очков за серию из пяти; и 7, дающая шесть очков за серию из шести. Как и в предыдущем случае, карты не обязательно должны сразу выстраиваться по порядку, главное — что они могут быть организованы по порядку. Не обязательно, чтобы порядку из четырех предшествовал порядок из трех. Допустим, сыграны 2, 3 и 5 — в этом случае ничего не засчитывается; но если игрок затем кладет 4, он сыграл порядок, и засчитывает четыре очка. Возможно, сыграны 7, 5, 6, и несдающий, положивший 6, засчитывает себе три очка за серию из трех. Затем сдающий кладет 2 и ничего не получает, несдающий кладет 4 и тоже ничего не получает, но если после этих пяти карт сдающий играет 3, то серия из шести карт завершается, и сдающий получает шесть очков.

Порядок в фигурных картах. Для удобства счета все фигурные карты считаются по 10 очков, но для серии они располагаются в обычном порядке: 10ВД, сыгранные в любой последовательности, составляют порядок, так же, как и КДВ или В109, но 89В не образуют порядка.

### *5. Пятнадцать.*

Если две и более карт сыграны так, что их сумма равна пятнадцати, то игрок, сыгравший последнюю карту, набирает два очка. Например, если игрок А играет 7, игрок Б может пойти 8, сделав «пятнадцать» и заработав два очка. Если

А сыграл 6, Б — 5, то А может положить 4 и таким образом получить очки за пятнадцать и за серию их трех, всего пять очков.

Именно по этой причине в крибидже так ценятся пятерки. Не менее шестнадцати карт стоят по десять очков, их несложно дополнить до пятнадцати при помощи 5.

#### *6. Тридцать одно.*

Максимальная сумма сыгранных карт не может превышать тридцати одного очка. Игрок, кладущий карту, которая добирает ровно до этой суммы, засчитывает два очка. Например, если первые три карты 1096, сдающий может положить еще 6, за которую получает четыре очка: два за тридцать одно и два за пару. Как только тридцать одно набрано, игра прекращается.

#### *7. Одно за последнюю.*

Игрок, который не может положить другую карту, не превысив при этом тридцати одного, говорит: «Проходи». Если и соперник не может положить следующую карту, он тоже говорит «Проходи». Если же он может сыграть последнюю карту, то получает одно очко за последнюю карту — если только эта карта не дополняет сумму до тридцати одного. В этом случае он получает два очка, как описано выше в п. 6.

После завершения игрового кона игроки переходят к так называемому «показу».

*Показ.* Первым «показывает» свои карты несдающий, затем сдающий. Под конец он открывает те четыре карты, которые были снесены в кормушку. Они тоже показываются, а счет за них начисляется сдающему.

Счет при показе основан на тех же принципах, что и в игре.

При показе открытая карта (старт) учитывается во всех трех подсчетах. Т. е. она становится

элементом раскладов и на руках у обоих партнеров, и в кормушке.

Допустим, на руках у несдающего K55, у сдающего 766, в кормушке D433, а открытая карта — еще одна 5.

Подсчитываются теперь следующие карты: у несдающего K555, у сдающего 7665, в кормушке D5433. В данном случае три карты несдающего, стоящие всего лишь шесть очков сами по себе, вместе со стартом набирают четырнадцать очков. Карты сдающего, стоившие только два, теперь стоят восемь, а кормушка, стоившая два, — двенадцать. Если бы стартом оказалась малоценная карта, в нашем случае, например, туз, несдающий набрал бы на восемь очков, а сдающий на 16 меньше, чем они взяли с 5.

**Счет ведется по следующим правилам.**

### *1. Пятнадцать.*

Как и в игре, любая комбинация из двух или более карт, в сумме составляющих пятнадцать, стоит два очка. Например, стоят два очка 105, 1032, 87, 843, 932Т. В кормушке все пять карт могут скомбинироваться в два за пятнадцать, например, T2345, TT445, T2336 и т. д.

Надо заметить, что одна и та же карта может участвовать в более чем одной комбинации пятнадцать при условии, что остальные элементы пятнадцати другие. Так, в комбинациях T2345, TT445, T2336 и др. набирается четыре за пятнадцать. В каждой из них одна карта учитывается дважды. Сходным образом возможны шесть за пятнадцать при 9666; в этом чрезвычайно удачном раскладе, как видите, участвуют все три 6, образуя самостоятельные комбинации с 9. Расклад 10555 еще ценнее, т. к. здесь образуется не

только три по пятнадцать с 10, но и четвертая — из одних пятерок.

Наконец, нужно остановиться на случае 5555. Сколько раз по пятнадцать в этом раскладе? Не менее четырех, потому что каждая из четырех групп пятерок может включать другую карту.

Отсюда ясно, что если в кормушку попали 10 и четыре 5, засчитываются не менее восьми пятнадцаток.

## *2. Пары.*

Как и в игре, любые две карты одного достоинства составляют пару и стоят два очка. Так, расклад 9966 стоит 12 очков — восемь за пятнадцатки и четыре за две пары.

## *3. Королевские пары.*

Здесь, опять же как и в игре, три карты одного достоинства стоят шесть очков. Расклад из 9 и трех 3 набирает 12 очков. В нем есть три пятнадцатки (9 плюс каждая пара троек), а также три пары троек. Новички скоро научатся узнавать эти расклады по 12 очков. К той же категории, что 9333, относятся и 8887, 8777, 7444, 777Т, 6663. В каждом из этих случаев есть шесть за пятнадцать и королевская пара. 10555 (а также К555 и т. п.) относятся к другой категории: эти расклады стоят 14 очков, поскольку три 5 образуют еще одну пятнадцатку.

## *4. Двойные королевские пары.*

Двойная королевская пара — четыре карты одного достоинства — стоят 12 очков, в соответствии с логическим продолжением уже описанного принципа. Если на руках игрока двойная королевская пара (но не в кормушке), вопрос о пятнадцати не возникает, если только на руках

не пятерки. Четыре 5 по уже объяснявшимся причинам стоят в целом 20 очков.

Если же двойная королевская пара попадает в кормушку, счет усложняется. 10 и четыре 5 образуют восемь раз по пятнадцать, а общий счет будет 28. Четыре 6 и 9 стоят 20 очков. Четыре 8 и 7 — также 20. Рассчитать стоимость остальных двадцати комбинаций можно по аналогии с примерами, приведенными для королевских пар.

#### *5. Серии.*

Здесь применяется тот же принцип, что и в игре. Любые три и более карт, которые могут быть организованы в последовательном порядке, образуют серии по три, четыре и пять. Более того, как в пятнадцати и парах, одна и та же карта может быть включена в две или три серии. Если на руках 3345, игрок засчитывает себе шесть очков за две серии (и, конечно, два за пятнадцать и два за пару). Если в кормушке лежат 33345, показ стоит гораздо дороже. Здесь три серии из трех карт, королевская пара и три раза по пятнадцать. Всего же такой расклад оценивается в 21 очко.

Очень хорош расклад 45556 в кормушке. Здесь три серии из трех, королевская пара, образующая 15, и еще три пятнадцатки. Всего же здесь 23 очка.

#### *6. Флэши.*

Это правило в игре не работает. Если на руках три карты одной масти, то игрок получает три очка за флэш. Если и старт той же масти, что и эти три карты, игрок получает четыре очка за флэш из четырех. В кормушке четыре карты одной масти не учитываются; флэш считают только при пяти картах одной масти.

### *7. Козырной валет.*

Одно за козырного валета засчитывается в том случае, когда на руках или в кормушке есть валет той же масти, что и старт.

### **Несколько замечаний относительно техники игры**

С опытом приходит умение быстро и точно сносить карты в кормушку. Но начинающим не следует бояться потратить слишком много времени на учебу. Опытный игрок замечает, что одни и те же комбинации часто повторяются, и в большинстве случаев автоматически определяет, как ему поступать. Если не вычислениями, так методом проб и ошибок он приходит к выводу, что в таком-то и таком-то раскладе нужно снести те-то и те-то карты.

Другое дело — новичок. Зачастую он еще плохо ориентируется в подсчетах, а ведь прежде чем обдумывать тактические возможности игры карт, нужно в уме определить их ценность.

Мой вам совет: не торопитесь. Если у вас не слишком нетерпеливый противник, не снесите карты в кормушку, не проанализировав все возможные варианты. При этом следует учитывать следующие факторы.

1. Вам нужно снести две карты из пяти. Какова относительная сила оставшихся трех с точки зрения засчитываемых очков?

2. Как изменится ситуация, когда добавится открытая карта?

3. Смогут ли оставшиеся карты наилучшим образом проявиться в игре? Больше всего очков теряется от того, что не учитывается игровой момент при сносе карт.



4. Если кормушка ваша, помните, что вам нужен хороший показ и в кормушке, и в собственном раскладе. Больше всего очков набирается, как известно, из кормушки, потому иногда лучше пожертвовать картами в руке, чтобы больше получить из кормушки.

5. И наоборот, если кормушка у соперника, отдавайте в нее как можно меньше. Опять же, можно пойти на жертвы, чтобы не дать хороших возможностей противнику.

6. И последнее. Ваша кормушка или вашего противника, но внимательно следите за подсчетами! Выигрывает не тот, кто набирает больше очков, а тот, кто набирает столько, сколько надо. И когда вы или ваш противник приближаетесь к заветному числу, принятая обычно тактика может резко измениться.

Рассмотрим несколько примеров.

(i) У вас 107544. Если кормушка ваша, сделать снос очень легко. Вы сносите 105, обеспечив себе два за пятнадцать в кормушке (а если повезет, то и гораздо больше), и оставляете на руках два за пятнадцать и пару.

Но если кормушка у противника, он сам будет стремиться снести в нее 10 или 5. Для вас должно стать правилом никогда не сносить в кормушку 5, если только к тому не вынуждают чрезвычайные обстоятельства.

Пусть и неохотно, но приходится отказаться от мысли оставить 744, нет, вы оставите 1054 либо (что кажется более предпочтительным) 544. Последняя комбинация хороша по двум причинам. Во-первых, у вас три карты для двойной серии — если откроется 3 или 6, рука получится довольно сильной. Во-вторых, эта комбинация хороша для игры; вы заходите с 4, и если у противника случайно находится 4 и он делает

пару, вы играете второй 4 и у вас — королевская пара.

Но предположим, что вы близки к выигрышу, недостает, скажем, шести очков. Придется пересмотреть решение и в этих чрезвычайных обстоятельствах рискнуть и сбросить 105, поскольку вы показываете раньше соперника, а не набрать несколько очков в игре или благодаря удачному старту — это уж будет просто невезение. Четыре очка у вас уже есть, и вам нужно всего два.

(ii) Допустим, у вас 109986. Головоломный случай. Если кормушка у противника, снести довольно просто: 108, которые ему вряд ли пригодятся. Остаются 996 — уже шесть очков, а может быть и еще больше. Но если кормушка ваша, можно ли делать такой снос?

Наверное можно, но я полагаю, что лучше оставить 1098, а 96 снести. Так у вас остается верных пять очков вместо шести. Но вклад в кормушку гораздо ценнее, к тому же шансы на усиление 1098 несколько более вероятны.

### **Зачетные комбинации в игре в 5-карточном крибидже**

#### *1. Комбинации 5 и 10.*

Рассмотрим для примера К и 5.

	15-ки	Пары	Всего
а) КККК5	8	12	20
б) ККК55	12	6 + 2	20
в) КК555	14	6 + 2	22
г) К5555	16	12	28

*Игроку на заметку.*

а) 12 очков за двойную королевскую пару.

б) 12 очков за пятнадцать, каждый К сочетается с каждой 5.

в) 14 очков за пятнадцать. Дополнительная пятнадцать образуется тремя 5.

г) 16 очков за пятнадцать. Каждый К сочетается с каждой 5 (8 очков) плюс четыре группы из трех 5 каждая.

## 2. Комбинация 963.

Эта группа представляет большой интерес.

	5-ки	Пары	Всего
99999	8	12	20
99966	12	6 + 2	20
99666	12	6 + 2	20
96666	8	12	20
99993	—	12	12
99933	6	6 + 2	14
99333	12	6 + 2	20
93333	12	12	24
66663	12	12	24
66633	12	6 + 2	20
а) 66333	10	6 + 2	18
63333	8	12	20
99963	6	6	12
б) 99663	10	2 + 2	14
99633	9	2 + 2	12
в) 96663	12	6	18
г) 96633	10	2 + 2	14
д) 96333	10	6	16

*Игроку на заметку.*

а) 10 раз по пятнадцать	663 (3 комбинации)
	6333 (2 комбинации)
б) 10 раз по пятнадцать	96 (4 комбинации)
	663 (1 комбинация)
в) 12 раз по пятнадцать	96 (3 комбинации)
	966 (3 комбинации)
г) 10 раз по пятнадцать	96 (2 комбинации)
	933 (1 комбинация)
	663 (2 комбинации)
д) 10 раз по пятнадцать	96 (1 комбинация)
	933 (3 комбинации)
	6333 (1 комбинация)

Заметим, что пять из шести комбинаций дают один и тот же счет 12. Исключение — 84443 стоит на 2 очка больше из-за комбинации 4443 = 15.

*3 Комбинация 7 и 4*

	15-ки	Пары	Всего
77774	—	13	12
77744	6	6 + 2	14
77444	12	6 + 2	20
74444	12	12	24

На первый взгляд кажется удивительным, что 74444 стоят ни много ни мало 24 очка. Но дело в том, что двойная королевская пара (4444) дает шесть пар четверок, каждая из которых в сумме с 7 дает 15. Идентичная по структуре комбинация 66663 также дает 24 очка.

#### 4. Пятнадцатки, пары и серии.

Рассмотрим несколько комбинаций, включающих пятнадцать, пары и серии. Наиболее интересные из них относятся к содержащим серии 3—4—5—6.

	15-ки	Пары	Серии	Всего
а) 66543	6	2	8	16
65543	4	2	8	14
65443	4	2	8	14
65433	4	2	8	14

а) Дополнительная пятнадцать образуется 663.

	15-ки	Пары	Серии	Всего
66654	6	6	9	21
66554	8	4	12	24
66544	8	4	12	24
65554	8	6	9	23
65544	8	4	12	24
65444	6	6	9	21
55543	2	6	9	17
55443	—	4	12	16
55433	4	4	12	20
54443	2	6	9	17
54433	4	4	12	20
54333	6	6	9	21

5. Две комбинации, сходные по структуре с 6333. Эта комбинация состоит из двойной королевской пары (12) и четырех 6333. Аналогичные комбинации 9222 и 34444.

## Шести- и семикарточный крибидж

Различия между шестикарточной, семикарточной и пятикарточной играми и пятикарточной игрой выделяются достаточно просто. Их три:

1 В пятикарточном крибидже игра заканчивается на 61 очко, в шестикарточном — на 121, в семикарточном — на 181.

2 В пятикарточном крибидже несдающий получает 3 очка перед началом игры, в шести- и семикарточных играх этого нет.

3 В пятикарточном крибидже игра прекращается, когда достигается сумма 31 (или наибольшая сумма до 31 очка), а в шести- и семикарточном крибидже разыгрываются все карты, причем игрок может пропускать ход три раза и в конце взять очко за последнюю.

Есть смысл рассмотреть несколько комбинаций семикарточного крибиджа (шестикарточный не представляет трудности, комбинации аналогичны тем, что встречаются в кормушке в пятикарточном).

### 1. Комбинации 10 и 5.

	15-ки	Пары	Всего
а) КККК55	16	12 + 2	30
б) ККК555	20	6 + 6	32
в) КК5555	24	12 + 2	38

*Игроку на заметку.*

- а) 12 за двойную королевскую пару.
- б) 9 раз К + 5 и 555 = 20
- в) 8 раз К + 5 и 4 раза 555 = 24

## 2. Комбинации 1032

	15-ки	Пары	Всего
ДДД32	8	12	20
ДДД332	12	6 + 2	20
ДД3332	12	6 + 2	20
ДД3322	16	2 + 2 + 2	22
Д33332	8	12	20
Д33322	12	6 + 2	20

Комбинации 1041 идентичны по структуре.

## 3. Комбинации 8, 4 и 3.

	15-ки	Пары	Всего
888843	8	12	20
888443	12	6 + 2	20
888433	12	6 + 2	20
а) 884443	14	6 + 2	22
884433	16	2 + 2 + 2	22
884333	12	6 + 2	20
б) 844443	16	12	28
в) 844433	16	6 + 2	24
844333	12	6 + 2	20
843333	8	12	20
г) 444433	16	12 + 2	30
444333	6	6 + 6	18

*Игроку на заметку.*

а) Шесть раз 843 и один раз 4443 равно четырнадцати 15.

б) Четыре раза 843 и четыре раза 4443 равно шестнадцати 15. Шесть раз 843 и дважды 4443 равно шестнадцати 15.

Восемь раз 4443 равно шестнадцати 15.

### **Крибидж для четырех игроков**

Крибидж является превосходной игрой для четырех участников. Играют парами: Север-Юг против Востока-Запада. Единственное отличие от крибиджа для двоих в том, что здесь каждый игрок сносит в кормушку только по одной карте. Поэтому, чтобы сохранить ту же игровую ситуацию, что и в крибидже для двоих, каждому изначально раздается на одну карту меньше: четыре карты для пятикарточного бриджа; пять карт для шестикарточного; шесть карт для семикарточного.

### ***Игры, в которых выигрывает тот, кто не берет взятки***

#### **ТЕТКА**

Эта игра родом из Франции. В России она появилась в конце XIX века и стала очень модной игрой.

Играют вчетвером, каждый самостоятельно. Используется колода карт в 52 листа.

Садятся по очереди. Младшая карта, как всегда, выбирает место.

Карты раздаются по 13 каждому.

Перед сдачей игрок, сидящий слева от сдатчика, открывает фотографию, т. е. какую-нибудь карту из середины колоды. Фотографией называется также и та карта розданной по рукам



колоды, которая по масти и значению одинакового с ней достоинства. Например, вскрыт король треф. Естественно, его фотографией является король треф.

Ни прикупки, ни назначений, ни козырей не существует.

Первый выход делает сидящий за сдатчиком. Условностей никаких. С чего хочет, с того и ходит. Разумеется, всякий выход должен быть для себя выгоден и иметь какую-нибудь логическую целесообразность.

Идея игры заключается в том, что всякий должен стараться брать как можно меньше взяток. И особенно избегать того, чтобы в эти взятки попадали дамы (тетки), которые приносят играющему материальный ущерб.

Карты сбрасываются играющими в строгом порядке. На сделанный выход сначала сносит карту игрок слева, следующую карту дает визави, последнюю — сидящий справа от сделавшего выход.

При розыгрыше следует давать ту масть, с которой ходят, но если ее нет, то, разумеется, можно сбросить любую карту. Причем сносятся такие, которые могут взять взятку, а лучше всего снести даму. В этом случае сам избавишься от убыточной карты да еще увеличишь минус другого, к которому она попадет.

Ренонсы считаются. Если игрок имеет на руках масть, в которую ходят, но снесет по ошибке карту другой масти, то в виде штрафа ему дается три лишних взятки. Каждый из остальных игроков передает ему по одной, но, однако, без теток. Если в переданной ему взятке и окажется тетка, то он никакого убытка от этого не имеет, так как за нее уже поплатился тот, у кого во взятке она оказалась первоначально.

Во время розыгрыша смотреть можно только две последние взятки, если выхода еще не сделано, но если выход сделан — только одну последнюю.

Искусство розыгрыша заключается в том, чтобы взять как можно меньше взяток. Причем нужно строго следить за тем, чтобы на вашу взятку кто-нибудь не снес даму, но в то же время следует самому стараться избавиться от дам, которые имеются у вас на руках.

В последней руке, если масть короткая, лучше перебить взятку большой картой, если, конечно, во взятке нет дамы, чтобы потом не пришлось перекрыть ею взятку с дамой, что будет невыгодно. В средней руке лучше всего давать средние карты до валета включительно — на короля или туза очень легко снесут даму.

Расчет игры незамысловат. У сдатчика должно быть семь марок. Это могут быть монеты, костяшки или даже вырезанные из бумаги значки.

Во время розыгрыша он раздает эти марки тем, у кого окажется во взятке дама, фотография, счетная взятка, излишек взяток или, наконец, последняя взятка.

За каждую даму — по марке. Если во взятке окажется две дамы — две марки, три — три марки...

У кого во взятке окажется фотография, т. е. карта одинакового достоинства и масти с открытой — тот также получает от сдатчика марку.

Кто возьмет счетную взятку, тоже получает марку. Счетной взяткой называется та, которая совпадает своей порядковой цифрой со счетным значением открытой карты (фотография). Например, фотография — пятерка. Значит, пятая взятка будет счетной, и тот, кто ее возьмет,

получает марку. Другой пример: фотография — валет, счетная взятка — одиннадцатая.

Туз на вскрышке — значит, счетная взятка первая; двойка — вторая, тройка — третья и т. д., до десятки; валет — одиннадцатая, дама — двенадцатая, король — тринадцатая.

Седьмая марка отдается тому, кто имеет наибольшее количество марок. Но если у двух или трех игроков количество взяток одинаково, то марка поступает к тому, кто имел последнюю взятку, т. е. не только тринадцатую, но вообще свою последнюю. Например, если у двух игроков по пяти взяток из первых десяти, то марка отдается тому, кто взял последнюю взятку. Или так: у троих по четыре взятки — марка поступает к тому, кто взял четвертую взятку тогда, когда у двоих уже было по четыре взятки. Всякий игрок отмечает перед собой на столе одной цифрой количество полученных марок. Эта цифра, конечно, не может превышать семи.

Робер состоит из 21. У кого запись достигнет этой суммы, робер считается оконченным. Разумеется, сумма может быть и большей, смотря по тому, сколько игрок будет иметь марок при последней сдаче карт.

Затем подводят итоги игры. Каждый считается с каждым. Имеющий наименьшую запись поочередно с каждым сводит счет, свою цифру вычитает из его цифры и остаток имеет в выигрыше. За ним сводит счет следующий игрок, имеющий младшую цифру, и, наконец, третий.

Размер денежной единицы, разумеется, зависит от предварительного условия. Пересаживаться на другие места можно только через четыре робера и опять по карте.

Второй робер начинается сдачей игрока, который сидит слева от того, кто начинал первый робер и т. д.

Раздачей марок заведует сдатчик, который принимает на себя всю ответственность в смысле правильной раздачи. Поэтому ему необходимо быть очень внимательным.

## ЧЕРНАЯ МЭРИ

Карточные игры приносят удовольствие, и даже если вы проиграли, сохраняйте достоинство, а если выиграли — не задирайте нос. Тогда ваши соперники всегда будут рады встретиться с вами за карточным столом.

Черная Мэри интереснее всего играется тогда, когда в ней принимают участие три человека, хотя игроков может быть и больше.

*Количество участников:* три и более.

*Колода:* 52 листа.

Единственное условие при игре втроем заключается в том, что из колоды изымается двойка треф. Туз — старшая карта.

Сдающий определяется по жребию. Сдача карт происходит слева направо. Игрок получает 17 карт (по 1 карте за сдачу) и затем обменивается ими. Обмен карты идет справа налево. Игрок любые три карты из своей «колоды» отдает сопернику справа и сразу получает три карты от соперника слева, но смотреть их не может, пока не отдал свои. Козыря в игре нет.

После обмена игру начинает тот, кто сидит слева от сдающего.

Цель игры: стараться не брать взятки, которые содержат штраф. Самый высокий штраф у дамы пик — она и есть Черная Мэри — 13 очков.

Затем идет король пик — 10 очков, туз пик — 7 очков и по 1 очку штрафа имеет каждая карта в червовой масти.

Игра Черная Мэри состоит из двух этапов:

- 1) обмен картами;
- 2) игра картами.

Обмен состоит в том, чтобы освободиться от короткой масти, а заодно и от штрафных карт, и, по возможности, получить «длинную» масть вместе с младшими картами.

Успеха в Черной Мэри добивается тот игрок, кто хорошо считает. При неправильном сбросе карт, когда игрок положил карту не в масть, а масть у него была, накладывается штраф в 43 очка.

Игра считается законченной, когда кто-то из игроков не набрал 100 очков штрафа. По договоренности игра может идти и на время. Истекло время — закончилась игра.

Подсчет очков ведется либо одним из игроков, либо каждый игрок записывает свои очки сам. Разница очков составляется вычитанием наименьшего количества очков из наибольшего. Выиграл тот, у кого меньше очков.

Например: А набрал 100 очков, Б — 90 очков, В — 65 очков.

Б выиграл у А 37 очков (102 — 65), а у В — 25 очков (90 — 65). Если два игрока набрали одинаковое количество очков, то разница делится на 2.

Например, А — 106, Б — 60, В — 60. Разница делится на 2. Б и В выиграли по 23 очка.

В Черную Мэри, как мы говорили, можно играть и вчетвером, и впятером. В первом случае

каждый получает по 13 карт, а из колоды ни одна карта не изымается.

Если играют 5 игроков, они получают по 10 карт, а из колоды убираются двойка треф и двойка бубен.

## ЧЕРВА

Черва, в простонародии — черви, свое название получила от красного цвета, обозначающего цвет масти, в XVIII веке эта масть имела и другое название — «кern», в переводе с французского — «сердце».

Эта игра очень похожа на Черную Мэри, играть в нее может любое количество игроков.

*Колода:* 52 листа.

Старшей картой считается туз, младшей — двойка.

Если играет три человека, то из колоды изымаются младшие карты.

Жребий определяет сдающего, по жребию определяются и места. Игрок, вытащивший старшую карту, выбирает место, а игрок, вытащивший младшую карту, становится сдающим. Затем сдача идет по очереди, играют по часовой стрелке. Первый ход делает игрок, который сидит по левую руку от сдающего; дальше ходит тот, кто выиграл взятку

Задача игроков — не брать взятки с определенными картами. Штрафные карты: дама пик — 13 очков и все карты червовой масти, по 1 очку за каждую карту

Если игрок неправильно сбросил карту, он наказывается на 26 очков, а карты пересдаются

Игра простая, но она требует от игроков зрительной памяти и хорошего счета.

## ВАЛЕТЫ

Валеты, как большинство хороших игр, сочетает элементы везения и умения.

Игроки снимают карты, сдающий раздает по семнадцать карт. Оставшаяся карта открывается, ее масть становится козырной.

Цель игры — набрать как можно больше взяток (игроки, по возможности, следуют масти либо кладут козыря или любую другую карту по своему усмотрению), за взятки же, содержащие валета, следует штраф.

Так что валеты — не просто игра-«избежание» (как «Черная Мэри»), пока не вышел из игры последний валет, игроки балансируют между опасностью получить валета и желанием набрать взятки.

Играют до 20 очков. Каждая взятка стоит одно очко. За валетов очки отнимают по таблице.

За червонного валета — 4 очка.

За бубнового валета — 3 очка.

За трефового валета — 2 очка.

За пикового валета — 1 очко.

Если игрок взял шесть взяток, а в них — червонный и пиковый валеты, он набрал 1 очко. Взятка с пиковым валетом ничего не стоит. Взятка может содержать не одного, а двух, трех валетов.

Суммарный счет за кон должен быть 17 очков (если карта, обозначающая козырную масть, не валет) за взятки; минус 10 очков за валетов

Итого 7 очков. Очень счастливый игрок может выиграть в два кона, но обычно играют 5—6 конов.

Очевидно, что в игре нужно избавляться от старших карт, если есть опасность, что на них могут снести неприкрытых валетов. Сдругой стороны, поспешно избавляясь от этих карт, игрок лишается шансов выиграть взятки и очки за них.

Ниже показан один кон игры, демонстрирующий ее тактические особенности. Очень важно не дать лидеру уйти в отрыв.

Например, если один игрок набрал 15, другой 8, а третий 7 очков, то последние, обладая здравым смыслом, должны больше играть друг на друга, чем давать возможность лидеру выигрывать дальше.

Но если два игрока идут «голова к голове», а третий далеко отстает, последний, вероятнее всего, почувствует себя объектом их заботливого внимания. Каждый из лидеров постарается отдать то, что не может взять сам, отстающему, но не ближайшему сопернику.

### Иллюстративная партия

Играют А, Б, В. Последний раздает.

А	Б	В
♠КД106652	♠843	♠ТВ97
♥Д952	♥ТК8	♥В107643
♦965	♦ТКД1074	♦В8
♣ДВ42	♣10985	♣ТК763

Бубновая 2 открывается и назначает козырную масть.

**Игра.** Подчеркнутая карта забирает взятку



Взятка	А	Б	В
1	♠10	♠8	♠Т
2	♥5	♥Т	♥10
3	♣Д	♣9	♣7
4	♠6	♠3	♠7
5	♥9	♥К	♥6
6	♣4	♣8	♣6
7	♣2	♣10	♣3
8	♣В	♣5	♣Т
9	♥2	♥8	♥7
10	♦5	♦10	♦8
11	♦6	♦3	♦В
12	♥Д	♦4	♥3
13	♦9	♦7	♥В
14	♠5	♠4	♠9
15	♠2	♦Д	♥4
16	♠Д	♦К	♣К
17	♠К	♦Т	♠В

Этот кон, я надеюсь, показывает, какой существует простор для маневра. Большое количество козырей у Б позволило ему взять много взяток, что, впрочем, уравновешивалось риском взять много валетов.

#### Счет кона

А: 2 взятки,— 4 за ♥В = минус 2 очка.

Б: 10 взяток,— 1 за ♠В = плюс 9 очков.

В: 5 взяток,— 3 за ♦В и — 2 за ♣В = 0.

А сыграл слабо, не сбросив 9 в 11 взятке. Этот ход стоил ему 4 очков, он подарил 4 очка Б.

## СЛОББЕРХАННС

Эта игра относится к школе Черной Мэри и Черви. Слобберханнс — игра для четырех участников и хотя это не партнерская игра, ее можно адаптировать для пар. Каждый игрок играет против всех остальных. Используется колода для пикета (32 листа) — обычная колода без 2, 3, 4, 5, 6. Карты ранжированы, как в висте (туз — старшая карта), козырей нет.

Игроки снимают карты, но не для определения сдающего, а за право первого захода. Вытянувший самую старшую карту заходит первым. Карты тасуются, снимаются и раздаются сидящим справа от того, кто заходит первым.

Выигрывает взятку тот, кто пошел старшей картой масти захода. Он начинает следующую взятку. Игроки должны сносить по масти. Если нет карты нужной масти, сносится любая карта.

В игре троякая цель: 1. Не брать первую взятку; 2. Не брать последнюю взятку; 3. Не брать трефовую даму.

Не выполнивший одно из этих условий штрафуются на одно очко. На одно очко штрафуются и тот, кто нарушает правило сноса по масти.

Самые опасные карты, какие только могут оказаться на руках, кроме трефовой дамы, — это трефовые туз и король. От них нужно избавляться при первой возможности.

Трефовая дама опасна не во всех случаях. Если она хорошо прикрыта и нет опасности, что кто-то еще зайдет трефой, то рано или поздно от нее можно избавиться. Как в Черной Мэри, нужно стараться придержать младшие карты, которые контролируют масть. Две иллюстративных партии продемонстрируют тактические принципы игры.

## Иллюстративная партия I

Игроки снимают карты. А выигрывает. Г (справа от А) раздает:

А	Б	В	Г
♠К	♠ТК7	♠9	♠Д108
♥Т97	♥10	♥КД8	♥В
♦10	♦Д8	♦В9	♦ТК7
♣ТД8	♣К9	♣107	♣В

**Игра** (подчеркнутая карта берет взятку).

Взятка	А	Б	В	Г
1	♣8	♣9	♣7	<u>♣В</u>
2	♠К	<u>♠Т</u>	♠9	♠10
3	<u>♥Т</u>	♥10	♥Д	♥В
4	♦10	♦Д	♦В	<u>♦К</u>
5	♣Д	♦8	<u>♦9</u>	♦7
6	<u>♣Т</u>	♣К	♣10	♦Т
7	♥9	♠В	<u>♥К</u>	♠Д
8	♥7	♠7	<u>♥8</u>	♠8

*Штрафные очки.*

1 очко Г (за первую взятку).

2 очка В (за последнюю взятку и 5-ю взятку с ♣Д).

*Игроку на заметку.*

1. А легко играть. Его заход ♣8 — вполне безопасный и сохраняет ему лучшую карту — ♥7. С этой картой он не возьмет последнюю взятку.

2. В 5-й взятке Г оказывается перед трудным выбором между ♦7 и ♠8. При данном раскладе, если бы он зашел с 8, заход стал бы фатальным

для него, поскольку остальные пики на одной руке.

## Иллюстративная партия II

Игроки снимают карты, Б выигрывает, А раздает:

Б	В	Г	А
♠9	♠КД108	♠—	♠ТВ7
♥КВ9	♥—	♥ТД87	♥10
♦ДВ87	♦К10	♦9	♦Т
♣—	♣Т10	♣В98	♣КД7

Этот кон показывает менее сбалансированный расклад.

**Игра** (подчеркнутая карта берет взятку).

Взятка	Б	В	Г	А
1	<u>♠9</u>	♠8	♥Д	♠7
2	♦8	♦К	♦9	<u>♦Т</u>
3	♥9	♣Т	<u>♥Т</u>	♥10
4	♥К	♣10	♣9	<u>♣К</u>
5	♥В	♠10	♣В	<u>♠В</u>
6	♦Д	♦10	<u>♣8</u>	♣7
7	♦В	♠К	<u>♥8</u>	♠Т
8	♦7	♠Д	<u>♥7</u>	♣Д

*Штрафные очки.*

1 очко Б (за первую взятку).

2 очка Г (за последнюю взятку с ♣Д).

Этот кон интересен тем, что показывает сильную и слабую игру. Неудачен первый ход Б пиковой 9. Г делает роковую ошибку, снося ♥Д вместо трефы. В результате в 6-й взятке А вынуждает его взять трефовой 8, и тогда даже тщательно сохраняемые младшие черви оказываются бесполезными.

## КИНГ

Эту игру часто называют дамским преферансом. Свое же основное название она получила от червового короля, который занимает особое место в игре.

*Количество участников:* четверо.

*Колода:* 32 листа.

В начале игры карты раздаются по жребию, по жребию определяются и места за столом. Затем сдают по очереди, по часовой стрелке.

Каждый игрок получает 8 карт (по 2 карты за раздачу) и ходит всегда одной картой масть в масть. Если таковая отсутствует, то кладут любую. Вся партия рассчитывается на 12 сдач, но каждая сдача имеет свои задачи:

1. Не брать взятку. За каждую взятку накладывается штраф в 2 очка.

2. Не брать червей. Если во взятке попался черв, также 2 очка штрафа. И ходить с червовой масти нельзя, если есть другие масти.

3. Не брать мальчиков. Валет — 4 очка штрафа. Если есть уговор в начале игры, то валет и король имеют по 2 очка штрафа.

4. Не брать девочек. Штраф тоже 4 очка.

5. Не брать две последние карты. 8 очков штраф, за каждую взятку.

6. Не брать кинга. 16 очков штрафа. Если в начале игры на руках оказался червовый король, он сбрасывается в первую очередь при отсутствии у игрока нужной масти. Игрок, «зажавший» кинга, получает 16 очков штрафа.

7. Отрицательный ералаш. Подсчитываются все штрафы: общее количество взяток, мальчики, девочки, кинга и 2 последние взятки по их стоимости.

8—11. Хваленки. После сдачи первых трех карт сдающий останавливает сдачу. Игрок первой руки заказывает козырь (как бы хвалит карту). Можно заказать любую масть. При этом если игрок говорит «по последней», то последняя идущая ему карта открывается и масть этой карты становится козырем. Если игрок говорит «мизер», то старшинство карт будет обратным: туз — самая младшая карта. Остальные участники игры могут «купить» у хвалившего за определенное количество взяток игру. За каждую хваленую взятку приписывают 3 очка. Хваливший может без всякого розыгрыша всем игрокам «расписать» по 2 взятки.

12. Положительный ералаш. Все очки подсчитывают в плюсе.

Запись очков происходит по специальной таблице. Каждая сдача записывается отдельно. Расклад же должен получиться таким: по 16 отрицательных очков во всех сдачах «не брать» — всего 96 очков, по 96 очков за отрицательный и положительный ералаш, по 24 очка — за «хваленки». При правильном подсчете сумма всех взяток должна равняться 0.

Игра в «кинга», как и многие другие карточные игры, также имеет свои разновидности: кинг простой, кинг заказной, кинг атомный.

### **Кинг атомный**

*Количество участников:* трое.

*Колода:* 24 листа. Без семерок и восьмерок. Иногда эту игру называют «кинг расписной».

Каждый игрок получает 10 карт. Две карты кладутся в прикуп. Прикуп берет только игрок, сидящий на первой руке, при этом перед покупкой он оговаривает игру: не брать взяток, черв,

мальчиков, девочек и т. д. Другие игроки обязаны заказать по одному разу все игры из этого перечня.

В этом кинге и другой метод записи очков. Для каждого игрока рисуется сетка, и в ней вычеркиваются сыгранные игры. За взятку приписывают по 4 очка, за черва — по 5, за мальчика (только валеты) — по 10 очков, если за мальчика считаются и короли, то по 5 очков; девочка — 10 очков; две последние взятки — по 20 очков, кинг — 40. Хваленки — по 4 очка (если нет положительного ералаша и дополнительных трех хваленок, то по 8 очков).

## ***БАНКОВЫЕ, АЗАРТНЫЕ ИГРЫ***

Все игры, описанные в этом разделе, — азартные, но некоторые из них являются банковыми. Общая характеристика банковых игр — неограниченное число игроков, которые делятся на две категории: понтеров и банкомета.

### **ЛАНДСКНЕХТ**

По одним сведениям, старинная немецкая игра, по другим — изобретена во Франции при Людовике XIII.

Играют в две полные колоды, хотя можно играть и в три, и в четыре, и более. Это зависит от количества игроков, которое не ограничивается.

Банкометом бывает каждый по очереди.

Перед началом игры каждый участник вносит определенную сумму в запасной фонд. Этот капитал может или увеличиться, или израсходо-

ваться, смотря по тому, насколько счастливыми окажутся банкометы. В первом случае он делится в конце игры между всеми играющими, во втором — пополняется.

Банк мечется так. Банкومت ставит какую-нибудь сумму, следующий за ним понтер идет на нее. Впрочем, первый понтер может идти только на часть суммы, уступив остальную другим понтерам, но если на это не последует согласия других игроков, то остальной суммой отвечает запасной фонд. Капитал банкомета все время должен удваиваться, или же его срывают.

Когда ставка разобрана, банкومت открывает две верхние карты, из которых первая кладется направо, вторая налево. Правая сторона — банкومت, левая — понтера. Затем в середину, между этими картами, банкومت складывает колоду по одной карте, и когда выйдет карта, тождественная с разложенными направо и налево, определяется выигрыш. Положим, что правая карта — дама (принадлежит держащему ландскнехт), левая — валет. И вот, если первым выйдет валет — проигрывает банкومت, тотчас передающий талию следующему игроку; если же выйдет дама — банкومت выигрывает. Его ставка удваивается. Он может либо сняться, либо предлагать следующую карту. Банк опять должен быть покрыт. Выигрывает вновь — и снова может продолжать. Когда в колоде выходит карта банкومت, то на следующую ставку он кладет новые карты направо и налево и вновь начинает метать. Если выйдут на стороны две одинаковые карты (это называется плие), то это всегда в пользу банкомета.

Банкомет, снимающий с известной суммы, передает талию следующему игроку, который имеет право предложить точно такую же цифру,



какую снял его предшественник, или же начинать с условленной ставки. А если на предложенную им сумму игроки понтировать отказались, то он имеет право метать на капитал запасного фонда

## МАКАО

Эта игра хотя и несколько однообразна, однако не скучна.

Число игроков не ограничено: может быть от двух до десяти и даже более.

Играют в две полные (от туза до двойки) смешанные колоды. Садятся по картам. Сдачу начинает вынудивший самую младшую карту. Сдатчик называется банкометом, все остальные — понтерами.

Сдача производится так: банкомет дает каждому понтеру, не исключая себя, по одной карте. Смотреть карту может только тот, кому она принадлежит. Ставки определяются до начала игры. Никто не имеет права ставить больше или меньше условленной цифры.

Весь смысл игры заключается в том, чтобы набрать известное количество очков. Все шансы выигрыша на стороне того, у кого окажется девятка или составится 9 очков из двух карт.

Прикупка в макао существует. Банкомет обязан каждому понтеру, желающему прикупить, дать карту. Фигуры и десятки не считаются, играющие вправе сбрасывать их в сторону и требовать новую карту. Туз считается за очко, двойка — за 2 и т. д.

Удачными прикупками считаются: если к тузу прикупить восьмерку, семерку или шестерку, к двойке — семерку, шестерку или пятерку; к трой-

ке — шестерку, пятерку или четверку; к пятерке — четверку, тройку или двойку и т. д.

Большое число при покупке считается проигрышным. Так, прикупить к тройке восьмерку дает только одно очко, прикупить к пятерке девятку — только четыре и т. д.

Понтеру, имеющему девятку с первого раза, без прикупки, банкомет платит суммой условленной ставки втрое. Впрочем, только тогда, когда у него самого карта меньшей стоимости. Имеющему восьмерку с первого раза, без прикупки, банкомет платит сумму ставки вдвое. Имеющему семерку — одинарную ставку.

Всем понтерам, составившим девять, восемь и семь очков посредством прикупки, банкомет платит одинаково, одинарную ставку.

Но все эти выдачи он производит при условии, что у него самого карта стоимостью ниже всех упомянутых.

Карты банкомета, равные картам понтеров, имеют преимущество, и все они платят ему: за девятку — втрое, за восьмерку — вдвое, за семерку — обыкновенную ставку.

Банкомет, имеющий 8 очков, выплачивает условленные ставки понтерам, имеющим 9, с остальных получает сам.

Банкомет, имеющий 7 очков, выплачивает понтерам, имеющим 9 и 8 очков, с остальных получает сам.

Банкомет, имеющий 6 очков, выплачивает имеющим 9, 8 и 7 очков.

Банкомет, имеющий 5 очков, выплачивает имеющим 6, 7 и более, с остальных получает сам и т. д. в том же порядке. Банкомет выплачивает всем понтерам, очки которых превышают его.

После окончания банка, т. е. после того, как все карты сыграются, банк передается следующему игроку, сидящему слева от банкюмета, от него переходит опять к следующему и так продолжается до окончания самой игры.

## **ВИКТОРИЯ**

Правила и условия этой игры такие же, как в макао. Единственное отличие заключается в том, что не существует прикупа и каждому игроку сразу дается по две карты.

Количество игроков не ограничено. Играют в две полные колоды. Сдатчик называется банкюметом, остальные — понтерами.

Метать обязан каждый по очереди, хотя продолжительная метка не обязательна. Можно бросить колоду после первой же сдачи, ставку которой банкюмет имеет право ограничить самой маленькой суммой.

Каждый банкюмет вправе бросать колоду, когда ему угодно, но зато и продолжать метать не может, как только все карты выйдут. Банк обязательно переходит к следующему.

Ставки на карту производятся до начала игры. Ограниченности суммы не существует.

Высшей и лучшей картой считается девятка.

Карты банкюмета и понтера одинаковой стоимости не подлежат никакой оплате.

Выплачивается только то, что ставится.

Во всем остальном — правила макао.

## **ЭКАРТЕ**

Условия и правила совершенно тождественны с макао или викторией.

Игроки также делятся на банкометов и понтеров.

Банк держится по очереди.

Единственное отличие экарте от прочих азартных банковых игр — это присутствие козырей. Счета очков не существует.

Употребляются две полные колоды карт. Карты сдаются на 4 табло, хотя за столом может сидеть восемь человек. На каждое табло по четыре карты, семнадцатая карта открывается и означает козырь. Затем все вскрывают карты. У кого окажутся в наличии козыри, тот и выигрывает. Причем в расчет принимается старшинство козырей. У кого козырь старший — тот победитель. Разумеется, банкомет сравнивает козыри со всяким табло в отдельности.

Козыри одинаковой стоимости в расчет не принимаются, их считают сброшенными. Например, у понтера туз и у банкомета туз — это называется ан-карт и не подлежит оплате ни с той, ни с другой стороны. Но если у одного из них при тузе имеется еще какой-нибудь козырь, то он выигрывает неизбежно. А если по козырю у того и у другого при тузе, то берет тот, у кого он старше. У одного туз и пятерка, у другого туз и восьмерка — выигрывает последний. У первого, например, туз, пятерка и двойка, а у второго туз и восьмерка — ан-карт. Тузы не в счет, и каждый из игроков берет по одной взятке (взятки предполагаемые, в них принцип игры). Один на восьмерку, на которую сносится двойка, другой на пятерку.

Также ан-картом считается, если у одного два маленьких козыря, а у другого один старший: берут по взятке и в ставках расходятся.

Одинаковые по размеру козыри, даже средние, непременно исключаются из счета. Например,

у одного король, валет и девятка, у другого дама, валет и двойка. Тоже ан-карт. Первый ходит с короля, второй сбрасывает двойку; валеты сбрасываются, и второй берет дамой девятку противника. И т. д. в том же расчете, к слову сказать, простом и удобопонятном. У одного туз, у другого две двойки — ан-карт.

Первый ход предполагается от того, у кого имеется старший козырь. Это уравнивает шансы играющих.

Пример для ходов: у банкмета король и семерка, у другого — туз и дама, у третьего — валет и тройка, у четвертого — восьмерка и пятерка. У банкмета ан-карт со всеми. Понтер, имеющий туза, обязан первым делать предполагаемый выход. Он берет на туза семерку, а банкмет королем даму — по взятке; для следующего партнера уже он делает выход, потому что у него старше козырь — и в результате тоже по взятке, как и с последним.

В экарте играют двойко: с ограниченным банком и с ответственным.

Ограниченным банк считается тогда, когда банкмет ставит известную сумму — 5, 10, 15 и более рублей. Причем первый и второй партнеры обязаны ставить известную обусловленную сумму, например, не меньше 5 или 3 руб., последний ставит любую сумму. И это только на первую карту, на последующие каждый ставит по своему усмотрению.

Если банк срывает первый, то следующие за ним понтеры не получают, не отдают, хотя бы у них был «жир», а у банкмета какие-либо козыри.

Не смешивая карт, банкмет имеет право заложить ограниченный банк во второй раз. Но если будет и он сорван, то банкметом делается

следующий по очереди, или же неудачливому банкомету предоставляется случай держать банк ответственный, т. е. отвечать на ставки каждого табло.

Можно начинать и прямо с «ответа».

Для ответственного банка не обязательно продолжать талию, можно просить игрока, сидящего напротив, перетасовать карты для новой. Однако для ответственного банка более двух талий иметь нельзя.

## БЛЭК ДЖЕК

В Блэк Джек играют во всех казино. Игра относится к разряду банковых.

Количество участников не ограничено.

Колода. 6 колод по 52 листа. Без джокера.

Игра ведется на специально очерченном игровом столе. Если осталось свободное место, игрок может играть на две-три руки. Карты сдает банкомет. Все игроки играют против казино, представителем которого является крупье.

Ставки делает казино. Максимальная ставка в 5—10 раз может превышать минимальную. Ставки во время игры не меняются.

Банкомет тасует все шесть колод — 312 карт — и кладет их в специальное углубление — сабо. В процессе игры карта вынимается из сабо через щель.

Цель игры — набрать 21 очко, не больше. Масть значения не имеет. Карты раздаются по одной в открытую. Себе банкомет берет карту последним. 21 очко на двух картах и есть Блэк Джек. Трогать карты руками нельзя. Если игроку понадобилась карта, он говорит об этом или показывает жестом.

По достоинству карты распределяются следующим образом.

Туз — 11 или 1 очко. Игрок в течение игры может сам установить очко. Король, дама, валет, десятка — по 10 очков. Остальные карты рассчитываются по своему номиналу.

Если игрок набрал больше 21 очка, его ставку забирает банкомет. Банкомет одновременно играет со всеми игроками, но его действия ограничены правилами. Если у него ровно 17 очков, то он останавливается, независимо от того, что у игроков в этот момент может быть либо меньше очков, либо больше. Если у банкомета вышел перебор, он игрокам выплачивает выигрыши в размере ставок. А если перебора нет, то игрокам, у которых больше очков, чем у него, он выплачивает ставку, а карты игроков с меньшим количеством очков, чем у него, забирает себе. При равенстве — ничья.

## БАККАРА

Эта игра имеет много сходства с макао. Те же банкометы и те же понтеры. Правила игры немногосложны и незатруднительны для понимания.

1. Играют в две полные смешанные колоды, которые предварительно тасуются одним из партнеров, а потом самим банкометом, причем банкомет имеет право перекинуть несколько карт под низ колоды, но не иначе, как предупредив об этом играющих.

2. Садятся произвольно, а не по картам.

3. Количество игроков не ограничено. Они могут, когда им будет угодно, закончить игру и отойти от стола, а также могут и присоединиться

во время талии, разумеется, с разрешения банкомета.

4. После того как карты будут стасованы, банкомет обязан дать одному из играющих снять колоду.

5. Банкомет сдает карты по одной, сначала слева направо всем игрокам, не исключая себя, потом по другой карте справа налево. Таким образом каждый понтер получает по две карты.

6. Сданные карты имеют значение только по количеству своих очков.

7. Каждый понтер, прежде чем он получит от банкомета две карты, должен положить возле себя ту сумму денег, которой желает рискнуть.

8. Банкомет каждую ставку удваивает.

9. Самыми лучшими выигрышными очками считаются 9, 19 и 29. Также хороши карты, на которых насчитывается 8, 18 и 28, и, наконец, недурны 7, 17 и 27.

10. Следующие же цифры 6, 16 и 26 в расчет входят, но имеют шансы сравнительно меньшие.

11. Каждая фигура считается за 10 очков.

12. Карты банкомета всегда имеют преимущество перед картами понтеров, т. е. если встретятся цифры очков, одинаковые у банкомета и понтера, то ставка берется первым.

13. Если у банкомета будет 9 и 19, то он сразу открывает карты и забирает себе все ставки понтеров, несмотря на то, что некоторые игроки имели одинаковые с ним цифры очков, т. е. 9 или 19.

14. Если у банкомета выпадет 8 или 18, а у одного из понтеров будет 9 или 19, то банкомет выплачивает только одному этому понтеру, с остальных же получает сам.



15. Если несколько понтеров одновременно имели цифру 9 или 19, то банкOMET уплачивает им всем.

16. Если ни понтеры, ни банкOMET не имеют на руках ни 8, ни 9, то позволительно прикупать.

17. Порядок в прикупке следующий: сначала покупает понтер, сидящий с правой стороны, потом — сидящий с левой, потом опять понтер с правой, следующий за уже купившим, за ним снова понтер с левой и т. д.

18. Прикупать можно не более одной карты.

19. После всех банкOMET имеет право прикупить и для себя.

20. После того как некоторые понтеры объявили игру на своих картах, а некоторые прикупили и после объявления банкOMETом игры или прикупки, карты всеми играющими открываются.

21. И сразу после проверки очков определяется выигрыш или проигрыш.

22. Примеры выигрыша и проигрыша: если у банкOMETа 6 очков, а у одного из понтеров 7 и у другого 5, то первому банкOMET выплачивает, а со второго получает; но если у того и у другого понтера по 7 и по 8 очков, то банкOMET выплачивает им обоим; если же у понтеров и банкOMETа встречаются равные цифры очков, то все ставки (одинарные понтеров и двойные банкOMETа) делятся на столько равных частей, сколько играющих имеют эту цифру; например, 6 очков имели два понтера и банкOMET, общая сумма ставок была 18 руб., то каждому пришлось бы по 6 руб. Подобный дележ считается единственным исключением.

23. Прикупать имеет право тот, кто имеет только 4 очка.

24. Число очков 10, 20 и 30 называется баккара и пользуется особыми преимуществами.

25. В Баккара банккомет не обязан по истечении известного времени или по окончании талии передавать банк другому игроку и требовать этого никто не должен.

## ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

Сдатчик называется банккометом, все остальные игроки — понтерами.

Для игры употребляют две колоды по 32 карты каждая.

Одна из них находится в руках банккомета, другая — у понтеров.

Процесс игры следующий. Каждый игрок выбирает из колоды карту (или даже две-три) и ставит на нее деньги, сумма не ограничена.

После этого банккомет тасует свои карты и дает снять их одному из понтирующих.

Затем начинается игра. Банккомет снимает с колоды, которую держит в руках крапом вверх, по одной карте и раскладывает их по порядку в пять рядов. Причем первые четыре ряда заключают в себе по две карты и последний — одну. Таким образом раскладывается всего девять карт, должно быть, только по числу и называющиеся девятым валом.

Расчет производится так. Если карта понтера попадет в первом ряду, то банккомет выплачивает одинарную цифру, например за рубль рубль. Если же карта понтера попадет во втором ряду, то банккомет выплачивает вдвойне, т. е. за рубль — два рубля. В третьем ряду — в четыре раза, т. е. за рубль — четыре рубля. В четвертом ряду — в восемь раз. И, наконец, за последний

ряд банкOMETом выплачивается в девять раз больше поставленной суммы.

Ставки же с тех карт, которые не попадают ни в одном ряду, банкOMET берет себе. Причем банкOMET проигрывает только в том случае, если карта понтера будет тождественна, как мастью, так и достоинством, с открытой им картой.

## ТРИНАДЦАТЬ

Игра не очень сложна. Колоду употребляют в 52 листа. Число игроков не ограничено.

Первым банкOMETом бывает тот, кто вынет самую младшую карту. Потом банк переходит от одного к другому, по очереди.

Игра ведется таким образом. Каждый понтер ставит какую ему угодно сумму денег, разумеется, осведомившись предварительно, какой капитал в банке. Понтер ставит деньги не на карту, а просто кладет их на стол возле себя. После этой операции банкOMET начинает игру. Он вскрывает карты одну за другой и, открывая первую карту, произносит:

— Двойка!

Открывая вторую:

— Тройка!

Третью:

— Четверка!

Четвертую:

— Пятерка!

Пятую:

— Шестерка!

Шестую:

— Семерка!

Седьмую:

— Восьмерка!

Восьмую:  
— Девятка!  
Девятую:  
— Десятка!  
Десятую:  
— Валет!  
Одиннадцатую:  
— Дама!  
Двенадцатую:  
— Король!  
Тринадцатую:  
— Туз!

Если банкOMET во время этого перечня не отгадает ни одной карты, т. е. не вскрыет ту, которую называет, то он уплачивает каждому понтеру столько, сколько они ставили.

Но если банкOMET отгадает, т. е. вскрыет ту карту, которую назвал, то он берет себе все ставки понтеров.

Пример: банкOMET, открывая пятую карту, произносит «шестерка!», и пятая карта оказывается действительно шестеркой; или, говоря «дама!», открывает даму.

В первом случае, т. е. когда банкOMET не отгадал ни одной карты, а следовательно проиграл, банк переходит к игроку, сидящему слева. Он карты перетасовывает, дает на снятие и ведет игру в том же порядке. Если и он не отгадал ни одной карты, банк переходит к следующему и т. д.

Но если банкOMET отгадает, то он должен держать банк еще раз; если во второй раз выигрывает, то третий и т. д. до тех пор, пока не проиграет. Тасовать карты после каждого раза он не имеет права, это разрешается только тогда, когда выйдет вся колода и ему снова придется отгадывать.

После отгаданной карты перечень начинается сначала. Например, банкомет отгадал пятерку; получив с понтеров ставки, он снова начинает переименовывать карты, т. е. следующую за пятеркой карту называет двойкой и т. д.

Банкомет должен открывать карты не торопясь и по одной, складывать их на стол в одну ровную кучку

## ДВАДЦАТЬ ОДНО

Российский вариант игры Блэк Джек.

Число игроков не ограничено.

Для игры употребляются две полные смешанные колоды.

Банк держат все игроки по очереди.

Банкомет сдает всем понтерам по две карты, не исключая и себя.

Каждый понтер ставит какую ему угодно сумму денег.

Весь смысл игры состоит в том, чтобы составить себе 21 очко.

Банкомет первый смотрит свои карты, и если у него окажется 21 очко, то он сейчас же показывает их и прекращает дальнейший ход игры, взяв себе все ставки понтеров.

Если нужное число очков не пришло после сдачи, то можно составить его посредством прикупки, которая возможна как для понтеров, так и для банкомета.

Прикупать можно не больше трех карт.

Банкомет выигрывает только с тех понтеров, у которых на картах очков окажется меньше, чем у него.

Понтеры же, очки которых превышают очки банкмета, выигрывают. Банкмет выигрывает такую же сумму, какой они рисковали.

С понтеров, очки которых равны очкам банкмета, не проигрывают и не выигрывают, ставки снимаются ими обратно.

Понтеры, к которым 21 очко пришло при сдаче, получают с банкмета вдвое больше своей ставки.

Все фигуры считаются за 10 очков, туз же имеет двойную цену; он может считаться и за одно очко и за одиннадцать. Каждый игрок ценит его по своему усмотрению. Все остальные карты имеют свою стоимость, т. е. двойка — 2 очка, тройка — 3 и т. д.

Прикупка совершается в том же порядке, в каком производится сдача.

Если понтер имеет 21 очко сразу, а банкмет такое же количество очков составит после прикупки, то карты понтера имеют преимущество и банкмет выплачивает ему все-таки вдвое.

Если понтер имеет число очков близкое к 21, то прикупать ему не следует, потому что он легко может перебрать. Близкими считаются: 16, 17, 18, 19 и 20 очков.

Понтер или банкмет, прикупивший и составивший более 21 очка, проигрывает.

Закупившийся (проигравший) банкмет выплачивает все ставки понтеров вдвое. Когда банкмет окончит талию, т. е. сыграет все карты двух колод, банк переходит к понтеру, сидящему слева.

После каждой талии карты тасуются и предлагаются банкметом для съемки понтеру, сидящему справа.

## ПОЛЬСКИЙ БАНЧОК

Игра эта шумная и веселая. Количество игроков в ней не ограничено никаким числом. За столом может быть от двух до десяти человек и даже более. Чем больше участвующих, тем интереснее играть. Легче и проще этой игры трудно что-либо себе представить: она не имеет никаких правил и условий, не утомляет внимание игрока, и не требует сосредоточенности, во время игры можно разговаривать о посторонних предметах, можно даже петь — ничто не мешает ее ходу. Хотя Польский банчок — игра, бесспорно, азартная, но азарт игрока может выразиться в ней в очень небольшой цифре, так как банк обыкновенно закладывается небольшой суммой, и сумма, утроившись, со стола снимается. Следовательно, слишком крупного куша в банке никогда не бывает.

Игра ведется так.

Игроки вынимают из колоды по карте. Вынувший младшую карту начинает игру, т. е. первый закладывает банк.

Садятся не по порядку карт, а кому где придется.

Заложивший банк смешивает две полные колоды карт, тасует их и дает снять правому соседу. Потом начинает сдавать.

Сдает всем играющим, исключая себя, по три карты, раздавая их не вместе, а по одной.

Остальную колоду держит в руках крапом вверх.

Первый от него игрок с левой стороны смотрит на свои карты и назначает сумму, которую ставит на них.

Банкомет после этого открывает одну самую верхнюю карту колоды, находящейся у него в руках, и бросает на стол.

Если эта карта покрывает карты понтера, то последний обязан сейчас же внести в банк сказанную им сумму, но если карта эта младше карт понтера, то банк выплачивает ему названную сумму.

После назначает цифру второй играющий, потом третий и т. д. по очереди слева направо. Банкомет каждому открывает карту.

Открыв карту последнему понтеру, банкомет, не тасуя уже и не снимая, снова сдает всем по три карты и продолжает игру в том же порядке.

Прежние же карты, сброшенные игроками на стол вместе с открытыми картами банкомета, собирает игрок, сидящий справа от банкомета, тасует их и подкладывает под его колоду. Так что игра идет без перерыва.

Когда банк утроится или когда сорвется, т. е. в банке не останется ничего, банкомет обязан передать колоду своему левому соседу, который ее перетасовывает, дает снимать и точно таким же образом продолжает игру, предварительно заложив обусловленные три рубля. Когда и у него банк будет сорван, он передает колоду своему левому соседу, и так банк переходит по очереди от одного к другому.

Ни один из понтеров не имеет права отказаться от банка, когда дойдет до него очередь; в противном случае он должен совсем прекратить игру.

Банкомет не имеет права ни снимать денег из банка, ни дополнять его.

Держать банк два раза подряд тоже не разрешается.

Если банкомет откроет понтеру карту раньше, нежели тот назначит сумму, то эта карта пере-



ходит в распоряжение последнего. Если игрок может ее перекрыть своими, то он имеет право поставить большую сумму денег, но никак не превышающую половины банка.

Понтеры пасовать не могут. Самая маленькая сумма, которую они могут поставить, зависит от предварительной договоренности. Самая большая ставка — это «по банку», т. е. на всю сумму, имеющуюся в банке.

Лучшими картами считаются три старшие, но непременно разных мастей. Например, на три разные туза идут «по банку», потому что много шансов на выигрыш; но случается, что и с ними проигрывают, стоит только банкомету открыть карту четвертой масти.

Карты перекрываются и в цвет, и в масть. Туз перебивает все карты своей масти, король бьет все карты до дамы, дама — все карты до валета, валет — до десятки и т. д.

Если же встретятся две одинаковые карты, т. е. банкомет откроет, например, даму пик, и у понтера тоже окажется дама пик, то выигрывает последний. Таким образом карты могут встречаться очень часто, так как всегда играют в две колоды. Еще пример: банкомет открывает туза треф и у понтера на руках туз треф, или банкомет открывает двойку червей — и у понтера на руках двойка червей. Выигрывает понтер.

По соглашению играющих допускается примазка. Игрок, имеющий хорошие карты, не рискует идти по банку, а ставит только несколько копеек или рубль. Тогда желающие могут к нему примазаться, т. е. приставить какую-нибудь сумму на его карты. Игра с примазкой очень веселая и у истых игроков в предпочтении.

Банкомет не имеет права подсмотреть карту до того, как откроет ее. Понтеры могут требовать,

чтобы эта карта была открытой и могут распорядиться ею, как с данной не вовремя, если карта не перекрывается их картами, или в противном случае — взять полбанка.

В игру с примазкой игрок имеет право не позволять примазывать к его картам, но и сам, в свою очередь, не смеет ставить на карты других игроков.

## БУРА

*Количество участников:* предпочтительно два, хотя число игроков ограничивается только количеством карт в колоде.

*Колода:* 36 листов.

Сдающий определяется жребием в начале игры; в дальнейшем карты сдает выигравший. Каждый игрок получает 3 карты (по одной — за каждый один раз раздачи). Козырь вскрывается сразу. Первый ход делает противник сдатчика, при повторных сдачах тот, кто взял последнюю взятку.

*Достоинство карт:*

туз — 11 очков;

10 — 10; 9, 8, 7, 6 — 0 очков;

король — 4 очка, дама — 3, валет — 2.

Комбинация из трех карт одной масти называется «молодка» или «письмо», комбинация из трех козырей называется «бура».

Ходить можно с одной карты, при этом партнер должен также положить одну карту; с двух карт одной масти или с трех одной масти — то же делает партнер. Если карты биты картами партнера, взятку берет партнер, если хоть одна карта не побита, взятку берет ходивший.

Карты добираются из колоды по одной друг за другом, в количестве трех. Первым добирает взявший взятку, он же первым и ходит. Кто первым набрал 31 очко, тот и выигрывает. Объявить об этом можно только на своем ходу. Если у игрока оказалась «бура», он выигрывает партию независимо от очков.

Если игрок объявил об окончании игры, не набрав 31 очка, он считается проигравшим.

Проигравшим признается и игрок, взявший карты из колоды не в свою очередь. Такой прием называется «чужой подъем». Также наказывается проигрышем партии «двойной подъем» — добор двух карт одновременно и подъем лишней карты.

В игре в «буру» имеется несколько вариантов договорных условий. Все зависит от желания игроков. Например, игра ведется открытыми картами или один противник играет открытыми картами, зато другой дает ему в этом случае несколько очков компенсации.

Есть разновидность игры в «буру», которая называется весьма оригинально — буркозел. Разница лишь в количестве карт. При игре в «буркозел» раздается четыре карты, выигрывает тот, кто подобрал 61 очко или больше.

## НАПОЛЕОН

Число играющих — от двух до шести человек. Играют колодой карт в 36 листов. Посреди стола ставится коробка — клад Наполеона. В эту коробку кладутся штрафы и сумма за сдачу. Сдают по очереди. Каждый играющий получает по пять карт. Козырь не вскрывается. Оставшиеся от сдачи карты оставляют на столе для покупки. Сначала происходят назначения.

Первым объявляет игру сдатчик. Смотря по тому, сколько у него взяток, он делает назначение. Например, по его расчету, у него две взятки. Он говорит «два». Тем самым он обязуется, если игру ему уступят, взять две взятки.

У второго карта безнадежная. Он говорит «пас», однако карт не бросает, потому что в последующем розыгрыше участие принимают все.

Третий тоже пасует.

У четвертого на руках три взятки. Он перебивает объявление «два», заявляя «три». Его назначение может быть перебито следующими игроками, но уже большей цифрой, т. е. «четыре» или «пять».

У сдатчика имеется преимущество. Он может торговаться и перебить любую игру; все другие игроки, кроме назначившего наивысшую игру, второго заявления делать не могут. Например, игра остается за тем, кто сказал «четыре». Сдатчик может сказать «мои четыре»; заявивший «четыре» может поднять игру на «пять», но сдатчик, в свою очередь, может перебить и эти «пять».

Сказавший «пас» лишается каких бы то ни было переговоров.

Игрок, за которым осталась игра, может, при желании, прикупить, но не более одной карты. Для этого он сначала сбрасывает с рук ту карту, которую хочет обменять, и потом берет, никому не показывая, верхнюю карту с остатка колоды, лежащей на столе.

Первый выход делает объявивший игру. Масть карты, с которой он сделал выход, считается козырной. Например, он пошел с пики — значит, козыри пики. Во второй свой выход ему козырять необязательно. Может отыгрывать масть.

Задача вистующих — стараться не дать играющему то число взяток, которое он объявил. В этом их выигрыш, а его проигрыш.

Для вистующих нет никаких обязательств в отношении «перекрышки» козырей или мастей. Они, правда, обязаны на требуемую масть давать карту этой масти, но не обязаны перекрывать ее старшей картой. Это зависит от личных расчетов. Но если требуемой масти нет, а козыри имеются, то нужно обязательно положить козыря.

Расчет игры следующий.

Представим себе, что игра ведется по 10 условных денежных единиц (у. д. е.) за ставку и за взятку.

Каждый сдатчик обязательно пополняет коробку «десяткой».

Объявивший игру и взявший объявленное количество взяток получает с каждого игрока столько «десяток», сколько им объявлено взяток. Например, назначено три и выиграно. Выигравшему каждый платит по 30 у. д. е. При этом в расчет не принимается, если он возьмет большее количество взяток. Платится за то, что объявлено. Впрочем, игра до конца и не доводится. Как только объявивший «три» взял свои три взятки, остальные карты бросаются. Цель достигнута — и конец.

Таким образом, объявивший «четыре» получает по 40 у. д. е. с каждого, объявивший «пять» — 50. Но зато и при проигрыше объявивший игру платит то же количество, что получает сам, да еще штраф. Например, назначил «две» и не взял их. Неудачник выплачивает по 20 у. д. е. всем играющим и 20 в кассу. При проигрыше «трех» — по 30 играющим и 30 в кассу и т. д.

«Клад Наполеона» достается тому, кто отважится объявить «пять» и отдельно заявить, что идет на «Наполеона». Для этого нужно иметь очень верных пять взяток, иначе при недоборе взяток, помимо 50 у. д. е.. выплачиваемых каждому играющему, придется уплатить в кассу ту сумму, которая в данный момент там находится. Таким образом «клад» удваивается.

В общем, игра веселая и оживленная. Преимущество ее в том, что в каждой сдаче и в каждом розыгрыше заинтересованы положительно все участвующие. Да и в азартности упрекнуть ее нельзя. Чтобы сесть за эту игру, не нужно никакого знакомства с другими играми.

## СЕКА

Азартная карточная игра, пользующаяся огромной популярностью именно в России.

*Количество участников:* от 2 до 10 человек.

*Колода:* 32 или 36 листов.

Игроки получают три карты (по одной за сдачу). Очки подсчитываются игроками на руках. Туз — 11 очков, король, дама, валет, десятка — по 10 очков, остальные — по своему достоинству. Если в колоду добавлен джокер, то игрок может дать ему любое значение. Иногда вместо джокера используют шестерку, которая в этом случае называется шахой.

Перед игрой в секу обязательно оговариваются правила подсчета очков, которые строго соблюдаются.

Например:

1) Подсчитывается количество очков на картах одной масти.

2) Подсчитываются очки карт одного достоинства, самая старшая комбинация три туза (33 очка).

3) По договоренности комбинация трех карт старше комбинации карт одной масти.

Каждый игрок ставит на кон условленную сумму денег. Игра без ограничений «без потолка» встречается очень редко. Первую ставку делает игрок, сидящий слева от сдающего. В его власти сделать любую ставку или сказать «пас», правда, при этом он бросает свои карты в колоду.

Колода кладется в центр стола, и никто не может ее трогать до следующей сдачи.

Когда ставка сделана, то второй игрок приступает к игре. Он делает ставку не меньше предыдущей, но и не больше максимальной. Последняя ставка называется «проходной суммой», «проходом». Ставка, последующая за сделанной и не превышающая эту сумму, называется «пройти» или «пройтись».

Ставки делаются до тех пор, пока карты не останутся на руках у двух игроков. Один из этих оставшихся игроков имеет право открыть свои карты — «вскрыться», — чтобы сразить их с картами противника. Но при этом он ставит на кон проходную сумму. Выигрывает тот, у кого больше очков на руках.

Если количество очков у вскрывшего и у его противника одинаковое, то получилась ситуация, которая и называется «секой» или «сварой». В этом случае разыгрывается кон в следующей сдаче. Остальные участники могут «вступить в свару» при условии, что внесут ставку в размере половины кона.

Если оказалось, что три игрока имеют одинаковое количество очков, то четвертый, желая

вступить в «свару», должен поставить на кон сумму в размере одной трети кона.

Иногда игра в секу ведется «втемную». Это значит, что игроки делают ставки не смотря на карты, а проходная сумма удваивается.



## СУЕВЕРНАЯ ТАБЛИЦА СЧАСТЛИВЫХ ДНЕЙ ДЛЯ ИГРЫ

(из книги «Тайны карточной игры». Санкт-Петербург, 1909)

Даты даны по старому стилю

### *Родившимся в январе:*

Январь 3, 18, 20, 26.	Июль 8, 15, 23, 25, 31.
Февраль 2, 3, 6, 10, 16.	Август 2, 13, 17, 26, 28.
Март 4, 6, 25, 28, 30.	Сентябрь 10, 19, 21, 22, 29.
Апрель 7, 8, 10, 29.	Октябрь 1, 13, 14, 16, 17, 23.
Май 13, 18, 22, 24, 31.	Ноябрь 5, 10, 20, 21, 26.
Июнь 12, 19, 21, 24.	Декабрь 7, 14, 25.

### *Родившимся в феврале:*

Январь 1, 4, 17, 21, 25.	Июль 8, 19, 24, 25, 31.
Февраль 8, 18, 23, 28.	Август 2, 17, 24, 27, 31.
Март 4, 15, 21, 27.	Сентябрь 10, 16, 23, 28.
Апрель 5, 8, 17, 26, 29.	Октябрь 11, 15, 22, 25, 30.
Май 6, 12, 15, 21, 23, 29.	Ноябрь 14, 19, 22, 26.
Июнь 3, 4, 17, 20, 25.	Декабрь 6, 12, 17, 29.

### *Родившимся в марте:*

Январь 1, 4, 6, 10, 15, 19, 23.	Июль 1, 3, 6, 7, 30.
Февраль 2, 3, 7, 20, 22.	Август 2, 5, 10, 17, 29, 31.
Март 3, 5, 11, 13, 16, 21.	Сентябрь 5, 12, 13, 18, 30.
Апрель 3, 15, 25, 26, 27, 28.	Октябрь 1, 2, 3, 10, 20, 30.
Май 1, 4, 10, 11, 12, 20, 30.	Ноябрь 10, 11, 15, 20, 30.
Июнь 1, 2, 3, 6, 16, 20, 30.	Декабрь 5, 8, 15, 16, 21, 29.

*Родившимся в апреле*

Январь 1, 6, 14, 23, 30, 31	Июль 5, 8, 21, 22, 30
Февраль 7, 8, 9, 24, 25	Август 2, 5, 10, 17, 29, 31
Март 1, 6, 9, 16, 17, 31	Сентябрь 13, 15, 16, 19
Апрель 2, 3, 5, 11, 12, 16, 21	Октябрь 2, 5, 8, 20, 25, 26
Май 1, 16, 17, 18, 19, 20	Ноябрь 1, 7, 9, 10, 11, 17, 18
Июнь 13, 14, 23, 28	Декабрь 13, 14, 18

*Родившимся в мае:*

Январь 3, 7, 8, 19, 22, 29	Июль 4, 5, 9, 18, 19, 24, 30
Февраль 1, 2, 6, 10, 13, 19.	Август 1, 4, 9, 10, 11, 24
Март 2, 6, 12, 17, 23	Сентябрь 4, 9, 18, 19, 23, 28
Апрель 2, 10, 12, 17, 22, 25.	Октябрь 1, 6, 9, 10, 14, 20, 29, 30.
Май 1, 7, 9, 10, 18, 27.	Ноябрь 1, 8, 10, 18, 19, 27.
Июнь 5, 7, 18, 19, 23, 28.	Декабрь 1, 3, 10, 11, 15, 19, 29

*Родившимся в июне:*

Январь 1, 4, 9, 16.	Июль 1, 8, 11, 19, 27, 28
Февраль 2, 12, 14, 22, 24, 26	Август 1, 2, 8, 19, 27, 28
Март 4, 6, 8, 19, 23, 29	Сентябрь 1, 2, 4, 7, 20, 24
Апрель 1, 5, 10, 15, 20, 30.	Октябрь 2, 7, 9, 10, 20, 28.
Май 2, 4, 10, 12, 19, 29	Ноябрь 9, 10, 16, 20, 21, 26
Июнь 1, 10, 12, 15, 21, 25.	Декабрь 1, 6, 12, 18, 19, 25

*Родившимся в июле:*

Январь 1, 15, 16, 22, 29, 30.	Июль 6, 11, 13, 20, 28, 30
Февраль 1, 2, 8, 16, 27.	Август 2, 5, 7, 15, 19, 25, 31
Март 1, 5, 9, 15, 21, 28.	Сентябрь 3, 4, 6, 16, 26
Апрель 5, 11, 19, 24, 25, 27.	Октябрь 1, 3, 8, 17, 20, 27.
Май 4, 8, 9, 15, 18, 24, 31.	Ноябрь 4, 6, 14, 18, 23, 28
Июнь 1, 6, 18, 19, 27, 29.	Декабрь 2, 4, 12, 14, 20, 31

*Родившимся в августе:*

Январь 2, 10, 13, 17, 18, 28, 30.	Июль 7, 19, 21, 22, 25, 26.
Февраль 1, 2, 7, 17, 20, 23.	Август 1, 14, 17, 25, 27, 31.
Март 1, 6, 11, 14, 18, 23, 26, 31.	Сентябрь 5, 13, 14, 22, 26, 27.
Апрель 3, 8, 15, 24, 26, 28.	Октябрь 1, 9, 10, 21, 24, 27, 31.
Май 3, 7, 8, 24, 25, 27, 30.	Ноябрь 4, 5, 8, 10, 16, 21, 25.
Июнь 2, 9, 17, 20, 24, 30.	Декабрь 3, 6, 14, 29.

*Родившимся в сентябре:*

Январь 4, 11, 19, 21, 23.	Июль 4, 8, 16, 27, 30.
Февраль 1, 3, 16, 22, 28.	Август 1, 6, 11, 14, 20, 24, 27.
Март 1, 2, 12, 17, 27, 31.	Сентябрь 2, 9, 14, 16, 28, 29.
Апрель 1, 5, 19, 21, 24, 27, 30.	Октябрь 4, 6, 8, 10, 20, 27, 30.
Май 3, 7, 15, 18, 28.	Ноябрь 2, 10, 14, 15, 21, 23.
Июнь 1, 6, 23, 24, 30.	Декабрь 1, 4, 5, 16, 19, 26, 28, 29.

*Родившимся в октябре:*

Январь 2, 8, 9, 13, 16, 18, 19, 22, 28.	Июль 13, 19, 21, 22, 27, 28.
Февраль 2, 4, 11, 12, 14, 19, 21.	Август 4, 5, 10, 25, 28.
Март 1, 3, 6, 13, 24, 30, 31.	Сентябрь 8, 13, 16, 19, 22, 30.
Апрель 8, 19, 22, 25, 27.	Октябрь 1, 3, 5, 8, 18, 22, 23.
Май 5, 16, 23, 24, 31.	Ноябрь 10, 20, 25, 26, 28.
Июнь 9, 18, 22, 23, 27.	Декабрь 4, 13, 16, 17, 29.

*Родившимся в ноябре:*

Январь 1, 7, 11, 16, 24, 29, 30.	Июль 4, 13, 16, 20, 24, 27, 31.
Февраль 3, 12, 15, 20, 27.	Август 1, 3, 14, 15, 26, 29.
Март 2, 5, 8, 18, 19, 23, 27.	Сентябрь 2, 16, 22, 25, 26, 28.
Апрель 4, 7, 17, 20, 25, 29.	Октябрь 8, 11, 19, 20, 24, 31.
Май 1, 3, 8, 18, 23, 25, 31.	Ноябрь 7, 9, 13, 18, 28.
Июнь 3, 4, 6, 15, 21, 28, 29.	Декабрь 1, 3, 13, 21, 27, 31.

*Родившимся в декабре:*

Январь 11, 21, 22, 23, 30.	Июль 1, 2, 5, 6, 26, 28.
Февраль 2, 7, 10, 24, 26.	Август 2, 9, 24, 25, 29, 30.
Март 1, 2, 4, 17, 20, 21.	Сентябрь 6, 13, 19, 22, 30.
Апрель 6, 7, 18, 27, 30.	Октябрь 9, 15, 21, 26, 27, 28.
Май 15, 16, 21, 22, 24, 27, 31.	Ноябрь 10, 16, 22, 24.
Июнь 12, 18, 20, 22, 27.	Декабрь 12, 14, 15, 21, 22.

## ЗАПОВЕДИ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

Поведение игрока, его самочувствие, настроение духа играют значительную роль в ходе игры и оказывают непосредственное влияние на ее исход. Поэтому мы считаем необходимым сообщить игрокам десять заповедей, соблюдение которых положительно необходимо для того, чтобы быть гарантированным от значительного проигрыша. Правила эти одинаково относятся ко всем играм.

1. Всякий играющий должен приступать к игре хладнокровно, спокойно. Если у играющего проявится страсть, то тогда всякое благоразумие, расчет и счастье переходят на обратную сторону. Страстность в игре ведет к неременному проигрышу.

2. Благоразумие требует, чтобы желающий играть, прежде чем он сядет за карты, должен испытать и заметить свое счастье. Если в нем пробудится сомнение в счастье, то садиться за игру не следует.

3. Счастливый игрок, наученный опытом, никогда не станет соединять своих шансов с шансами тех, которые всегда проигрывают. Несчастье прилипчиво! Не нужно класть ставки на то место, на которое клали те, кто проигрывал; всегда следует соединяться с теми, кому везет в игре.

4. Необходимо привыкнуть, чтобы ставить последним — этим вы избежите влияния опоздавших.

5. Моменты для игры следует выбирать такие, когда число играющих большое; тогда абцуги не будут так скоры и вы успеете изучить игру.

6. Никогда не садитесь играть, если ваш ум занят не картами, а чем-нибудь другим. Во время

игры обращайтесь внимание на ход ее и на свои карты.

7. Никогда не объявляйте игры при шансах, не достигших самой точной вероятности выигрыша.

8. Если вы обманулись в своих предположениях или заметили неправильность, обман со стороны своих партнеров, то не играйте до более благоприятной минуты. Нетерпение в игре приводит всегда к печальным результатам.

9. Не следует играть более двух часов кряду, потому что в такой период времени ум и энергия утомятся. Должен быть отдых.

10. Во время игры следует быть хладнокровным, это самое главное условие. Необходимо самым незаметным образом хоронить в своей душе все движения, которые выражают радость при выигрыше и скуку при проигрыше. Счастье не особенно любит, чтобы радовались тем благодеяниям, которыми оно вас дарит. Горе ожидает тех, кто пьянеет от удачной игры.



# ПАСЬЯНСЫ







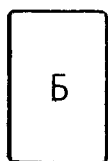
## ВВЕДЕНИЕ

Слово patience (пайшенс) имеет в английском языке следующие значения: терпение, настойчивость, пасьянс. Пасьянс — карточная забава головоломка, смысл которой заключается в том чтобы разложить карты по определенной схеме. Естественно, это занятие требует настойчивости и терпения.

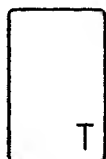
Пасьянсам столько же лет, сколько и игре в карты, и гаданиям. Часто с помощью пасьянсов гадают. Задумывая желания и загадывая, сойдется или не сойдется пасьянс.

Приведем пояснения и условные обозначения, позволяющие разобраться в описании правил выкладывания пасьянсов.

**Базовая** (карта) — в большинстве пасьянсов задачей игрока является сбор каждой из мастей колоды на какую-либо карту. Ее и назовем базовой. Обозначение:



Базовая  
карта



Базовый  
туз



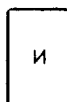
Место для  
базовой  
карты

**Восходящий** порядок — расположение карт, при котором они идут друг за другом так, чтобы следующая была старше предыдущей. Например, тройка, четверка, пятерка. Или: король, туз, двойка, тройка и т. п.

**Закрытая колода** (стопка, карта, ряд) — колода (стопка, карта, ряд), верхняя карта которой лежит рубашкой вверх, и невозможно определить ее масть и достоинство. Обозначение:



**Игровая** — карта, с которой игрок может производить действие в любой подходящий момент. Обозначение:



**Магазин** — особая стопка, выкладываемая игроком до начала раскладывания пасьянса (реже — в процессе), верхняя карта которой является игровой, а остальные становятся игровыми по мере перекладывания верхних на базовые.

**Нисходящий** порядок — расположение карт, при котором они идут друг за другом так, чтобы следующая карта была младше предыдущей. Например: двойка, туз, король, дама, валет. Или: шестерка, пятерка, четверка и т. п.

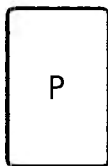
**Остановка** пасьянса. Игрок раскладывает пасьянс в соответствии с указанными правилами. Если возникла ситуация, при которой игрок не может переложить ни одной карты или если пе-

рекладка по правилам приводит к постоянному повторению одних и тех же позиций, значит, произошла «**Остановка**» пасьянса.

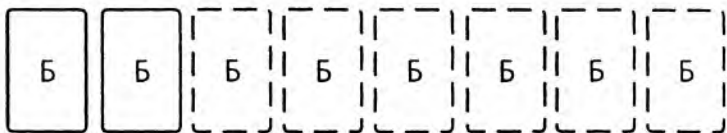
**Открытая колода** (стопка, карта, ряд) — колода (стопка, карта, ряд), верхняя карта которой лежит рубашкой вниз. Ее масть и достоинство можно определить.

**Перелистывание** — операция производится следующим образом: игрок открывает верхнюю карту колоды (обычно при этом он держит ее в руках). Если эта карта по правилам пасьянса подходит на базовые или игровые карты, то он ее перекладывает. Если нет — то кладет рубашкой вниз на предыдущую, никуда не переложенную карту. Затем игрок открывает следующую карту колоды и т. д.

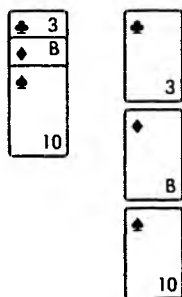
**Резервная карта** — в некоторых пасьянсах допускается откладывание одной или нескольких карт в «резерв». Обозначение:



**Ряд** — несколько карт, лежащих одна возле другой, составляют ряд. Может быть горизонтальный ряд, когда карты лежат на одной горизонтальной линии. Например, базовый ряд:



Возможен вертикальный ряд, когда одна карта находится под другой, частично закрывая верхнюю или нет:



**Стопка** — несколько карт, лежащих друг на друге. Верхняя полностью закрывает нижнюю.

**Табло** — одна или несколько игровых карт, выложенных на стол до начала (реже — в процессе) раскладывания пасьянса. Табло является элементом пасьянса, призванным облегчить процесс сбора карт игроку.

**Талон** — стопка, в которую при «перелистывании» колоды укладываются никуда не переложенные карты.

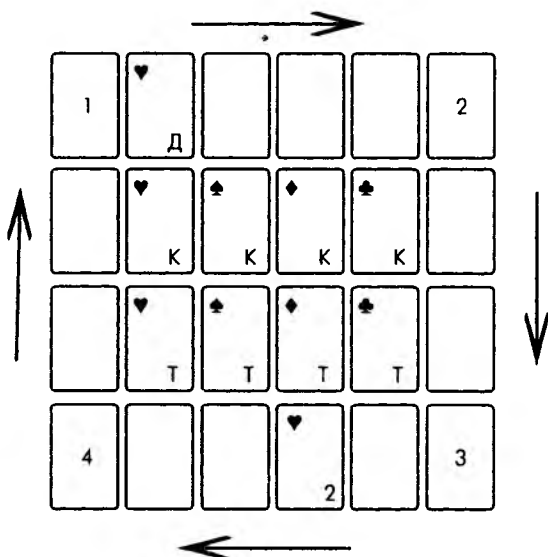
## АРИСТОКРАТИЧЕСКИЙ

Пасьянс конца XIX века.

Для раскладки необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Из колоды извлекают и выкладывают на стол рубашкой вниз четыре туза и четыре короля разной масти, перемежая красные масти черными. Это базовые карты. На базовые тузы собираются карты в масть в восходящем (2, 3, 5), из королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, 5) порядке.

После выкладки базовых карт выкладывают четыре «угла», обозначенные на схеме цифрами от одного до четырех в порядке выкладки. Затем кладут четыре карты в ряд от карты «1» к карте «2», затем от карты «2» к «3», далее от «3» к «4» и, наконец, от «4» к «1».

Игровыми являются все карты, выложенные вокруг базовых. Но перекладку можно осуществлять только в зависимости от местоположения. «Угловые» карты, обозначенные номерами от 1 до 4, можно перекладывать на любую базовую. Остальные только на карту того вертикального или горизонтального ряда, к которому она принадлежит.



Например, лежащую в верхнем ряду за картой «1» даму черв можно положить на короля черв, так как они в одном вертикальном ряду. Двойку черв из нижнего ряда на туза черв нельзя положить — они в разных вертикальных рядах.

Переложенные «угловые» карты замещаются из колоды, остальные — нет.

После того, как все возможные перекладки завершены, выкладываются следующие шестнадцать карт на предыдущие. Продолжается сбор карт на базовые. Если верхняя карта переложена, лежащая под ней также становится игровой. Затем выкладываются следующие шестнадцать карт и так далее до конца колоды.

После раскладки всех карт колоды и осуществления возможных перекладок на базовые, оставшиеся карты собираются в порядке раскладки и выкладываются повторно.

Если трех выкладок колоды достаточно для сбора карт на базовые, пасьянс сошелся.

## БАБУШКА

Бабушка — старинный русский пасьянс.

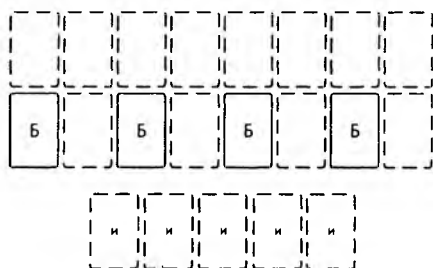
Описание приводится по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «На стол выкладывают шесть карт в ряд, и если между ними случатся семерки или из двух карт можно составить число 7, например, пятерка и двойка, тройка и четверка и т. д., то карты эти выбрасываются и заменяются из колоды другими. Прочие же карты, начиная с восьмерки и кончая королем, располагаются над первым рядом поочередно, и как только все шесть карт очередных замещены, их отбрасывают, очищая тем самым место для новой очередной серии. Таким образом, разбирают всю колоду — то снимая семерки в нижнем ряду, то наполняя верхний ряд очередными картами; если же случится так, что не представляется ни одной полезной карты ни вниз ни вверх и поэтому пасьянс не может выйти, то допускается,

на счастье, снять верхнюю карту с колоды и взглянуть, не пригодится ли она для того или другого ряда. Но к этому пособию можно прибегать только однажды».

## БЛИЗНЕЦЫ

Пасьянс конца прошлого века.

Необходимы две полные перемешанные колоды по 52 карты каждая — всего 104 листа. На стол выкладывают четыре верхних карты колоды (Б), с пропуском между ними (обозначено пунктиром).



Базовые — четыре первоначально выложенные карты. Справа от каждой из них, по мере появления, выкладывается «близнец» — карта, совпадающая мастью и достоинством с базовой. Эта карта также базовая.

Выше, на места, обозначенные пунктиром, собирают, независимо от масти, с карты на одну старше базовой до карты на одну младше. Например, первая базовая — валет. Над ним собрать карты от дамы до десятки.

Колода перелистывается на пять стопок, обозначенных пунктиром и буквой «И». Распределение карт между стопками — по желанию игрока.

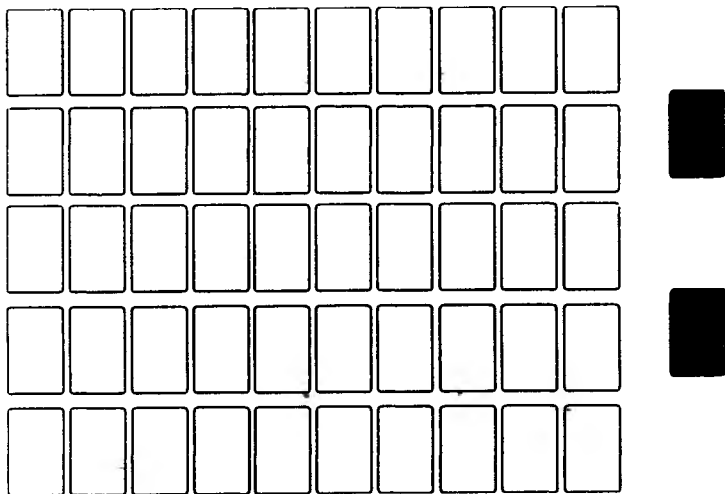
Пасьянс сошелся, если удалось все карты собрать над базовыми после одного перелистывания колоды.

## БОЛЬШОЙ ПАРАД

Необходима полная колода из 52 карт. На стол рубашкой вниз выкладывают пять горизонтальных рядов по десять карт в каждом. Оставшиеся две карты кладут рубашкой вверх сбоку.

Карты одного достоинства в ряду откидывают. На освободившиеся места передвигают карты справа налево, снизу вверх. При остановке поочередно открывают две карты запаса.

Пасьянс сошелся, если вся колода вышла парами.

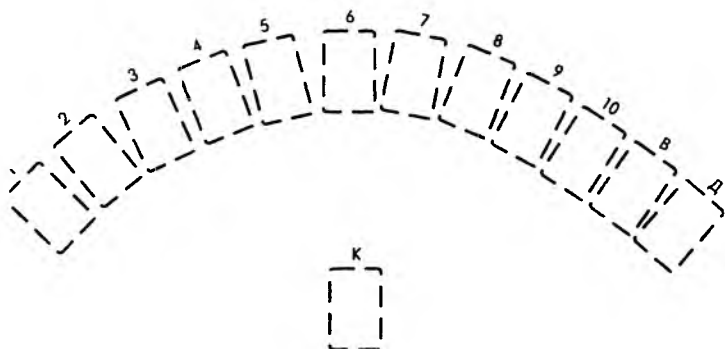




## ВЕР

Пасьянс середины XVIII века. В Россию «пришел» из Франции.

Необходимы две полные колоды — всего 104 листа. Пасьянс начинается с перелистывания колоды. Выходящие карты раскладывают в виде веера:



Пока место открывшейся карты не занято, она выкладывается независимо от масти. Но если на этом месте уже лежит карта, на нее можно класть только карту другого цвета. Например, первая карта колоды оказалась валетом треф. Валета помещаем на соответствующее место. Следующая карта — валет пик — не может быть положена на валета треф. На трефу (масть черного цвета) кладем только красную масть — валета черв или бубен.

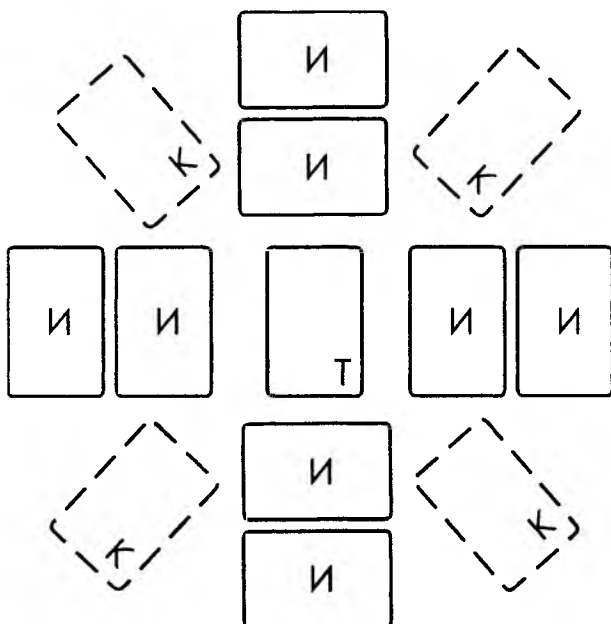
Пасьянс сошелся, если трех перелистываний колоды достаточно для сбора во все стопки карт соответствующего достоинства.

## ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА

Старинный пасьянс, известный в России с начала XIX века.

Для игры используются две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Из колоды извлекается туз и выкладывается на стол рубашкой вниз. Затем на стол выкладывают восемь карт по две карты с четырех сторон туза. Если среди этих карт есть короли, то они помещаются по углам.

Базовые карты — четыре короля и туз. На королей собирают карты в нисходящем, на туза — в восходящем порядке, независимо от масти. Причем на туза собираются четыре масти — от туза до короля, далее опять туз и так четыре раза.



Игровыми являются выложенные на стол карты, обозначенные на рисунке буквой «И». При перекладке игровой освободившееся место заполняется из колоды.

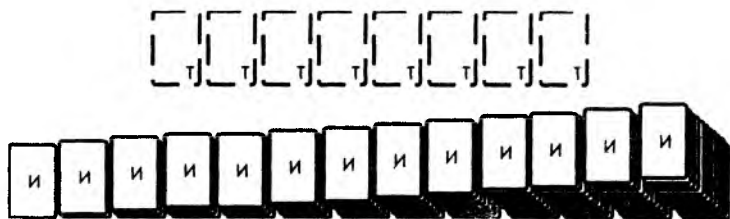
Когда все возможные перекладки осуществлены, колода перелистывается.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые после одного перелистывания колоды.

## ВОЛНЕНИЕ

Волнение в пасьянсе нарастает с каждой выложенной картой. В России известен с конца XIX века.

Для игры используются две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Колода раскладывается в ряд на тринадцать открытых стопок. В первой — две карты, во второй — три, в третьей — четыре и так далее до тринадцатой, в которой соответственно четырнадцать карт.



Тузы выкладываются в базовый ряд. На них собирают карты в масть в восходящем порядке. Базовые карты не изымают в процессе расклада, а выкладывают после полной выкладки колоды.

Игровыми являются верхние карты тринадцати стопок, обозначенные на рисунке «И». Игровые карты можно перекладывать друг на друга в масть в нисходящем порядке.

После того, как все возможные перекладки исчерпаны, нижние карты всех стопок перекладываются вверх. Данная операция производится один раз за всю игру.

При остановке пасьянса последняя — тринадцатая — стопка берется в руку и раскладывается на остальные двенадцать. Если карт больше, чем стопок, то, разложив двенадцать карт, игрок останавливается и перекладывает карты на базовые и на другие игровые карты, после чего раскладывает следующие карты тринадцатой стопки.

Следующей, уже на одиннадцать оставшихся, раскладывается двенадцатая стопка, затем одиннадцатая и так до первой, которая просто перелистывается на свое же место.

Если после этого в образовавшейся стопке карт больше, чем четырнадцать, то допускается повторная раскладка на тринадцать открытых стопок (некоторыми игроками данное правило не признается).

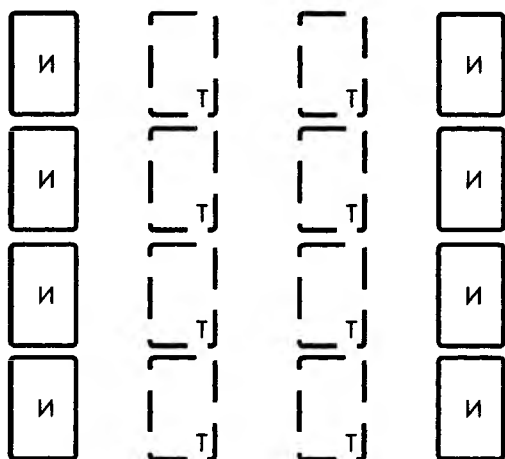
Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.

## **ВОСЕМЬ СФИНКСОВ**

Пасьянс конца XVIII века.

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Восемь карт выкладывают на стол рубашкой вниз в соответствии с рисунком. Эти карты являются игровыми. Оставшееся между ними место предназначается для тузов.

Восемь тузов выкладывают в базовые ряды. На них собирают карты в масть в восходящем (от двойки до короля) порядке.



Игровые карты перекладывают на базовые. Если карта переложена, то на освободившееся место выкладывается следующая карта колоды. На игровые собирают карты в нисходящем порядке без соблюдения мастей. Карты, собираемые на игровую, закрывают друг друга только частично, так что масть и достоинство лежащих ниже карт можно определить. Игровыми при этом являются только верхние карты. Допускается перенос карт с одной игровой на другую. При этом перенести можно несколько лежащих одна на другой карт сразу.

После того, как все перекладки закончены, колода перелистывается. Карты собираются на базовые.

Если в результате игры освободится какое-либо место из первоначально выложенных восьми карт, то его можно восстановить картой из колоды или переносом карт из собранных на игровые.

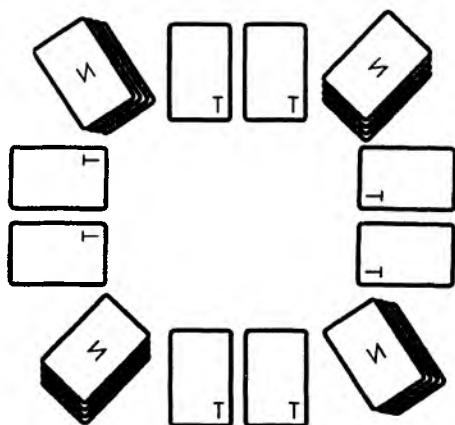
Пасьянс сошелся, если в результате раскладки удалось все карты собрать на базовые.

## ВОСЬМИУГОЛЬНИК

Пасьянс XVIII века.

Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 листа — всего 104 карты. Базовые карты — тузы — извлекают до раскладки и кладут на стол в соответствии с рисунком. По углам между ними помещают четыре стопки по пять карт в каждой, рубашкой вниз.

Верхние карты открытых стопок являются игровыми. Их собирают на базовые в масть в восходящем порядке. На игровые допускается перекладка в масть в нисходящем порядке.



Колода перелистывается с перекладкой открывающихся карт на базовые и игровые.

Если какая-либо из выложенных первоначально стопок кончилась, она восполняется выкладкой новой пятикартовой стопки из колоды.

Пасьянс сошелся, если трехкратного перелистывания колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## ГАРЕМ

Для пасьянса необходима колода из 36 карт. Королей извлекают из колоды и отбрасывают. Они в дальнейшей игре не участвуют.

Карты выкладывают по четыре в ряд так, что масть и достоинство любой из них можно было бы определить. Сборка начинается с тузов, которых при появлении выкладывают выше — в базовый ряд. На тузы кладут, независимо от масти, шестерки, семерки и так далее, до дам. Карта берется обязательно из того же ряда независимо от места расположения в ряду.

После выкладки всей колоды и перекладки карт на базовые, оставшиеся собирают, начиная с первого вертикального ряда, и раскладывают повторно без тасовки.

Пасьянс сошелся, если трех раскладок достаточно для того, чтобы четыре дамы оказались сверху собранной колоды. Это и будет «Гарем».

## ГОЛОВЛОМКА

Описание это старинного русского пасьянса приводится по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «Самое название уже достаточно показывает, что этот пасьянс, с виду весьма незатейливый, не принадлежит, однако, к разряду машинальных.

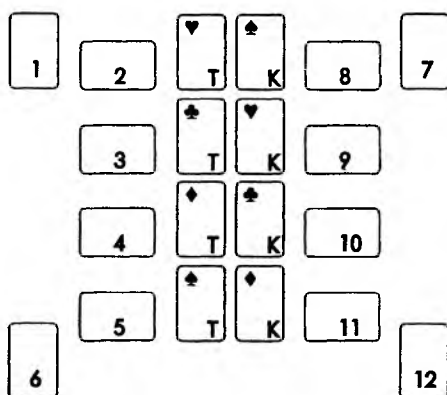
Из колоды в 52 карты выделяют девять карт, начиная с туза, двойки, тройки и кончая девятой. Эти девять карт, перемешав старательно, раскладывают в три ряда по три карты в каждом ряду, но должно уложить их так, чтобы со всех четырех сторон три карты заключали число пятнадцать, и при этом правила этого рода одиноч-

ной игры допускают переключать карты сколько угодно, лишь бы достигнуть желаемой цели».

## ГОТИЧЕСКИЙ ЗАМОК

Расклад пасьянса напоминает вид сверху на готический замок.

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Из колоды извлекают и выкладывают на стол рубашкой вниз четыре туза и четыре короля разной масти, перемежая красные масти черными. Это базовые карты. На тузы собирают карты в масть в восходящем (2, 3, у), на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, у) порядке.



После выкладки базовых карт выкладывают остальные карты в порядке, обозначенном на рисунке.

Карты с «углов» — позиции № 1, 6, 7, 12 можно переключать на любые базовые. С остальных позиций только на карты того горизонтального ряда, в котором они расположены. Освободившиеся места не замещаются.



Когда все возможные перекладки осуществлены, на предыдущие выкладывают следующие двенадцать карт в том же порядке. Осуществляют возможные перекладки. Если верхняя карта убрана, лежащая под ней может быть также переложена.

Затем выкладывают следующие двенадцать карт и так до конца колоды.

После выкладки всей колоды допускается перекладка игровых карт друг на друга в масть в любом — возрастающем или убывающем порядке.

Если все возможные перекладки осуществлены, оставшиеся карты собирают в порядке раскладки (от стопки № 1 до стопки № 12) и без тасовки выкладывают повторно.

Пасьянс сошелся, если трех выкладок колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

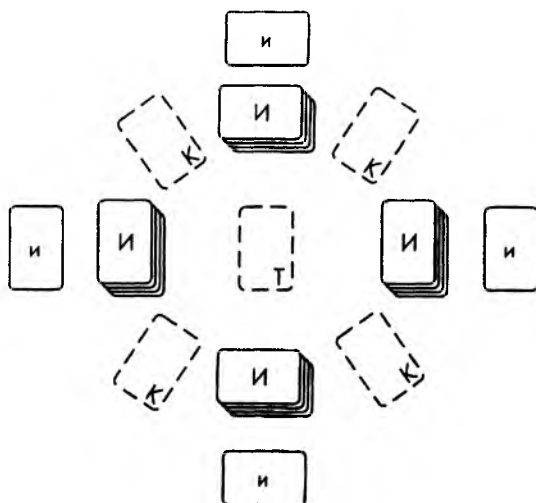
## **ГРОБНИЦА НАПОЛЕОНА**

Старинный пасьянс, известный в России с начала XIX века.

Используются две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Из колоды выкладывают четыре закрытые стопки по одиннадцать карт в каждой. Это — стены колодца. Верхнюю карту каждой из стен снимают и кладут рубашкой вниз около стены (и). Это «пристенные» карты.

Верхняя карта каждой из стен открывается (И). Верхние карты стен и пристенные карты — игровые.

Если среди игровых есть короли, то четыре из них разной масти кладутся наискосок у стен. Если есть тузы, то любой из них по желанию кладется в центр колодца.



Базовыми картами являются четыре короля. Туз — вспомогательная базовая карта. На королей собирают карты в масть в нисходящем, на туза — в масть в восходящем порядке. При этом на туза допускается переключать не только одиночные карты, но и серию карт. Например, в центре колоды сверху базовой стопки лежит 5, а у одной из стен одна на другой 6, 7, 8. Все три карты можно переложить на базового туза. На освободившееся место переключается верхняя карта стены и открывается следующая карта стены. Карты из центра переключаются на базовые по возможности. После переключки в центр помещают другого туза.

Когда все возможные переключки осуществлены, из колоды выкладывают пять открытых карт. Эти карты также игровые. Затем выкладывают следующие пять карт, закрывая частично предыдущие. Такая выкладка ведется до конца колоды.

При выкладке всей колоды до конца, оставшиеся карты пяти нижних образовавшихся стопок

собирают, начиная с последней. На пятую стопку кладется четвертая, на нее — третья и так далее. Затем образовавшаяся колода переворачивается и без тасовки раскладывается повторно. При этом выкладывается не пять, а четыре карты в ряд. На следующих этапах производится сбор и раскладка колоды по три карты в ряду, затем — по две, и, наконец, перелистывание колоды.

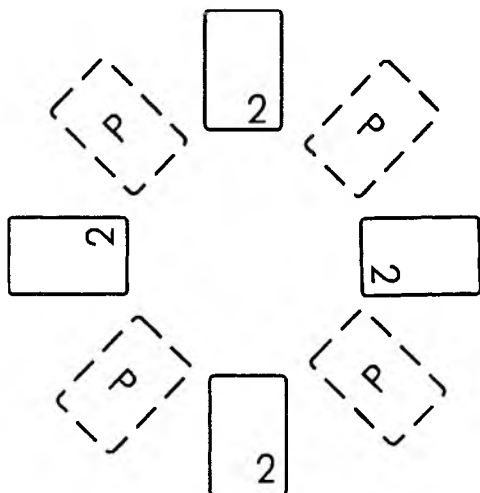
Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые в четыре стопки по мастям. При этом каждая из четырех стопок будет содержать по двадцать шесть карт.

## ДАМСКИЙ

Французский пасьянс середины XIX века.

Для пасьянса необходима полная колода из 52 карт.

Пасьянс начинается с перелистывания колоды. Вышедшие при перелистывании двойки выкладывают крестом.



Двойки являются базовыми картами. На них собирают карты в масть в восходящем порядке.

Игрок имеет четыре резервных места (на рисунке обозначены «Р»). На каждое резервное место допускается класть по одной карте. Карта, положенная в резерв, может быть переложена только на базовую. На освободившееся после перекладки место игрок имеет право положить другую карту.

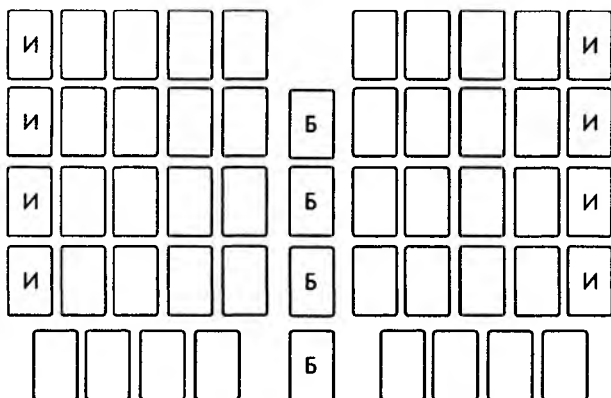
Карты на резервные класть нельзя.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые не более чем за три перелистывания колоды.

## ДВА СОСЕДА-ДОМОСЕДА

Старинный русский пасьянс, известный также под названием «Шедевр».

Описание расклада приводится по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «Также очень замысловатый и красивый пасьянс, над которым любители охотно задумываются, гордясь счастливым исходом как выполнением важной задачи. Начинают с того, что раскладывают в ряд один-



надцать карт, но так, что пять подряд — с одной стороны (жилище одного соседа) и пять точно так же — с другой стороны (жилище же второго соседа). А в промежутке помещается одиннадцатая карта, которая определяется в значении очередной кучки шестую картою первого ряда. Положим, что эта шестая карта была пятерка, значит, остальные три пятерки должны быть положены в промежутке и изобразить собою лес, разделяющий жилище соседей-домоседов, куда они ходят по грибы да малину.

Фигура эта достаточно ясно показывает расположение всех 52 карт колоды, из которых четыре средние образуют очередные кучки в восходящем порядке. Остальные карты перекладываются и возвышаясь, и понижаясь, смотря, как того требуют интересы пасьянса».

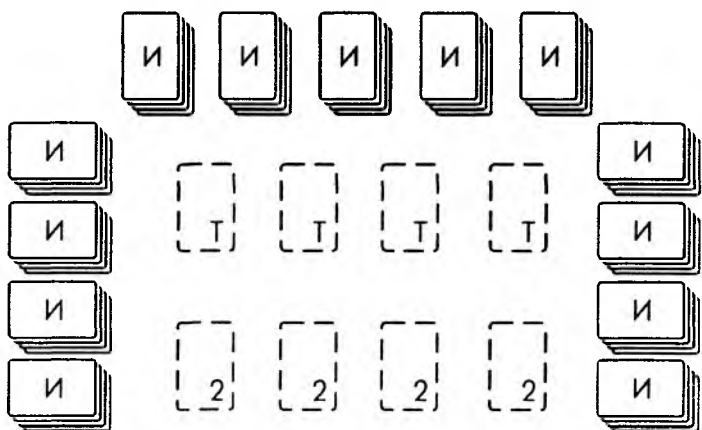
## ДВОЙНОЙ КВАДРАТ

Для пасьянса используют две полные колоды, всего 104 листа. Колода раскладывается на тринадцать открытых стопок по восемь карт в каждой

Базовые карты — четыре туза и четыре двойки разной масти — выкладываются внутри стопок (на рисунке обозначены пунктиром). На базовые собирают карты в масть, на тузы — в восходящем (2, 3, 4, ...), на двойки — в нисходящем (Т, К, Д, . .) порядке.

Игровыми являются верхние карты тринадцати стопок, обозначенные на рисунке «И». Их можно перекладывать на базовые.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, верхние карты всех стопок снимают и откладывают в сторону в отдельную колоду.



Начинается новый сбор карт на базовые до тех пор, пока опять все перекладки не будут завершены.

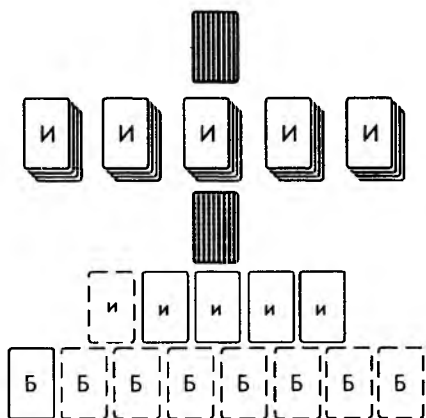
Так продолжается пока все стопки не будут исчерпаны. Последние карты стопок снимаются одновременно. Если в какой-либо стопке осталась одна карта, ее не снимают до того момента, пока во всех стопках не останется по одной карте. Как только это произойдет, снимаются сразу все оставшиеся карты одновременно.

Получившаяся колода тасуется, после чего на стол выкладывается пятнадцать открытых карт. При перекладке какой-либо из них на базовую, освободившееся место замещается картой из колоды.

Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.

## ДЕДУШКА

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладывают пять стопок по пять карт в



каждой. Верхние карты пяти стопок — игровые (И). Затем над и под стопками выкладывается по одной закрытой карте. Ниже выкладывают пять открытых карт. Первая из них переносится ниже и начинает базовый ряд. Карты одного достоинства с нею будут выкладываться рядом.

На базовые собирают карты в масть, в восходящем порядке. На пять одиночных карт, после осуществления всех возможных переключений, выкладывают следующие пять карт в строгой очередности. Производится сбор на базовые. На игровые карты позиции «и» можно класть карты с позиции «И» в масть в нисходящем порядке. Колода раскладывается на пять позиций «и» до конца.

После раскладки всей колоды, карты позиции «и» собирают и без тасовки раскладывают повторно, аналогичным образом (магазины — стопки позиции «И» — при этом не трогаются).

Когда произведена третья раскладка, открывают две закрытые карты.

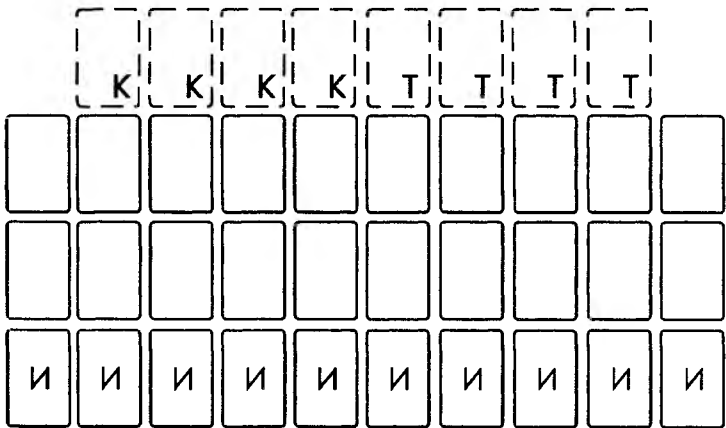
Пасьянс сошелся, если все карты удалось собрать на базовые.

## ДЕРЕВЕНСКИЙ

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа.

Базовые карты — четыре туза и четыре короля разной масти — выкладывают в базовый ряд. На тузы собираются карты в масть в восходящем (2, 3, ...) на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, ...) порядке.

Карты, выложенные в базовый ряд, замещаются из колоды. Ниже первого выкладывается второй, третий и так далее ряды до конца колоды.



Игровыми являются нижние карты вертикальных рядов (на рисунке обозначены «И»). Карты, переложённые на базовые, замещаются из колоды. Друг на друга карты не перекладываются.

Если после изъятия карты нижнего ряда карта, лежащая выше, может быть переложена, она перекладывается на базовую.

После выкладки всей колоды допускается перекладка игровых карт друг на друга в масть в восходящем или нисходящем порядке.



Когда все возможные перекладки осуществлены, карты собираются в обратном порядке и раскладываются повторно.

Пасьянс сошелся, когда после двух выкладок колоды все карты собраны на базовые.

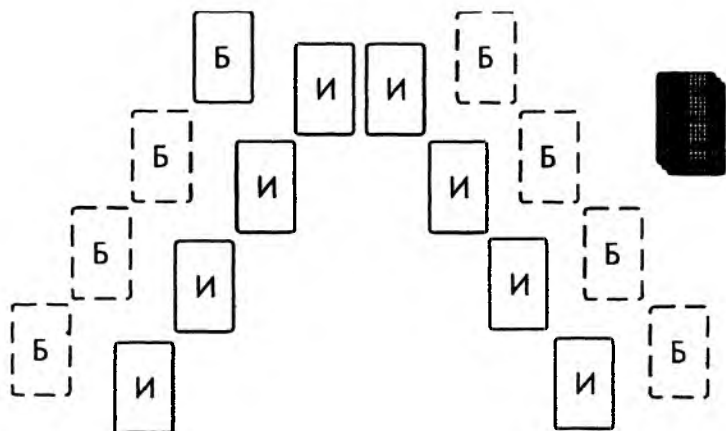
## ЕГИПЕТСКАЯ ПИРАМИДА

Старинный пасьянс, известный в России с начала XIX века.

Для пасьянса используют две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. На стол выкладывается первая карта колоды. Это базовая карта. Карты одного достоинства с базовой в процессе игры выкладывают в базовый ряд, обозначенный на рисунке пунктиром и буквой «Б». Следующие восемь карт выкладывают в виде пирамиды рубашкой вниз.

На базовые собирают карты в масть в восходящем порядке.

Игровыми являются выложенные на стол карты. На рисунке они обозначены буквой «И».



При перекладке игровой освободившиеся места заполняются из колоды. На игровые перекладывают карты в масть в нисходящем порядке.

Когда все возможные перекладки осуществлены, колода перелистывается.

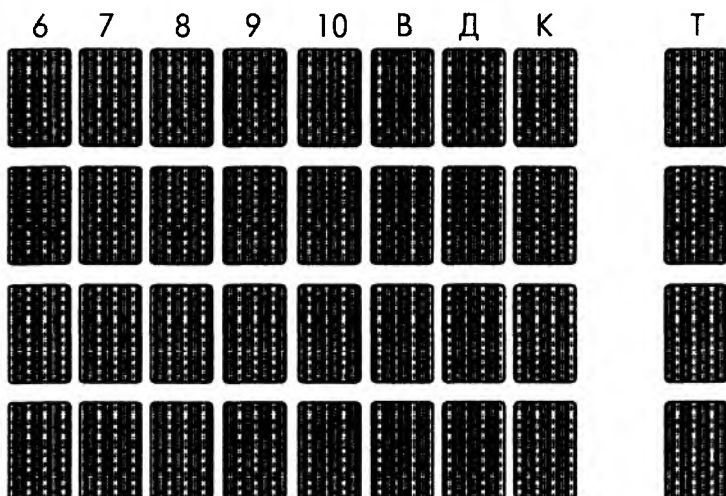
Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые после одного перелистывания колоды.

## ЖЕЛАНИЕ

Гадательный пасьянс. Перед раскладом надо загадать желание.

Необходима колода из 36 карт. Карты выкладывают на стол в четыре ряда рубашкой вверх, как показано на рисунке.

Представим теперь, что выложенные карты распределены в восходящем порядке, слева направо. Тогда первой картой слева должна быть шестерка, второй — семерка, третьей — вось-



мерка и т. д. до последней в этом ряду, немного отстоящей от остальных, которая должна быть тузом (на рисунке над картами поставлены достоинства, которые они должны иметь). Представим также, что карты расположены по мастям, т. е. в каждом ряду находятся карты одной масти.

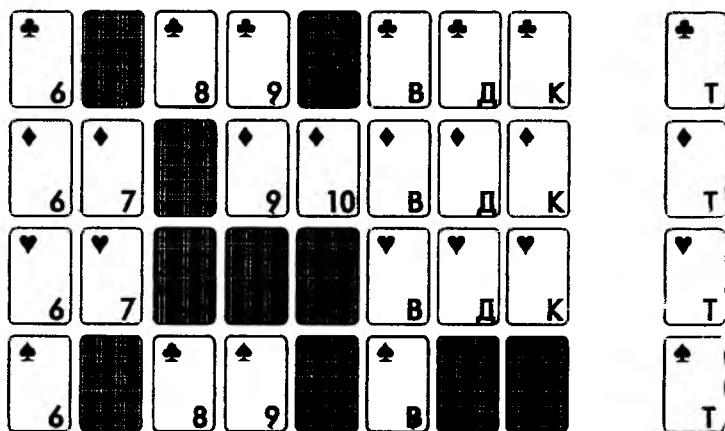
Раскладка начинается с того, что игрок открывает верхнюю правую карту. Допустим, что эта карта — валет треф. Значит, верхний ряд в нашем пасьянсе будут занимать трефы. Валет укладывается на свое место (шестое в верхнем ряду). Лежавшая на его месте карта открывается и перекалывается на свое место. Если эта карта также трефа, то она выкладывается на место, соответствующее ее достоинству, в верхнем (трефовом) ряду. Если же это карта другой масти, допустим, — десятка бубен, то ее масть будет составлять второй ряд. Десятка бубен укладывается во второй ряд на свое место. Раскладка продолжается до нахождения карты, которая должна лежать справа сверху (в нашем примере такой картой будет туз треф).

Как только будет обнаружен туз треф, открывается карта, лежащая под ним. В нашем примере эта карта находится на месте туза бубен. Если в процессе раскладки этот туз уже был открыт, то игрок открывает следующего туза. Таким образом, игра ведется до того момента, пока все тузы не будут уложены на соответствующие им места.

Пасьянс сошелся, если все карты открыты.

Если какие-либо карты остались закрытыми, по ним определяется срок исполнения желания.

Допустим, в результате раскладки возникла следующая ситуация:



Верхний (в нашем примере трефовый) ряд определяет годы. Так как у нас закрыто в верхнем ряду две карты, то загаданное произойдет через два года.

Второй ряд определяет месяцы. В нашем примере к двум годам надо добавить еще месяц.

Третий ряд определяет недели. В третьем ряду закрыто три карты, значит, срок удлинится на три недели.

Наконец, четвертый и последний ряд определяет дни. В соответствии с этим, прибавляем к предыдущему четыре дня.

Следовательно, загаданное желание произойдет через два года, один месяц, три недели и четыре дня после раскладки пасьянса. Наберитесь терпения!

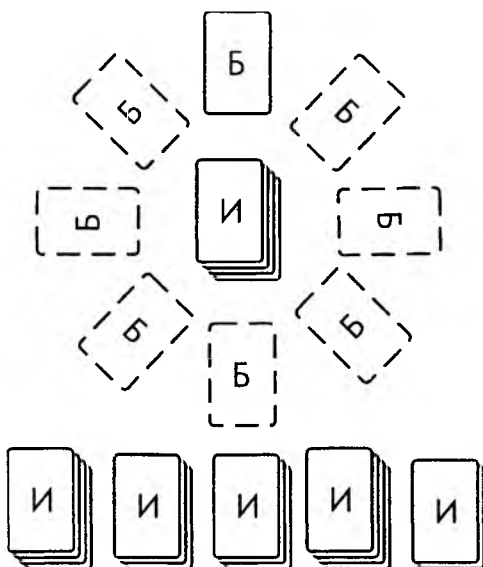
## ЗВЕЗДА

Для расклада необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладывается стопка из двадцати карт. Следующая после этого карта является базовой и выкладывается над стопкой. Оставшаяся колода перелистывается и раскладывается на пять стопок рубашкой вниз. Карты между пятью стопками игрок распределяет по своему усмотрению.

Игровыми являются верхняя карта стопки из двадцати первоначально выложенных карт и верхние карты пяти стопок, на которые перелистывается колода.

На базовые собираются карты в восходящем порядке, независимо от масти.

На карты первоначально выложенной стопки допускается переключать карты в нисходящем порядке, независимо от масти. Игровые карты



пяти стопок друг на друга после укладки не перекладываются.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые.

## ЗНАМЯ

Пасьянс известен в России с середины XIX века.

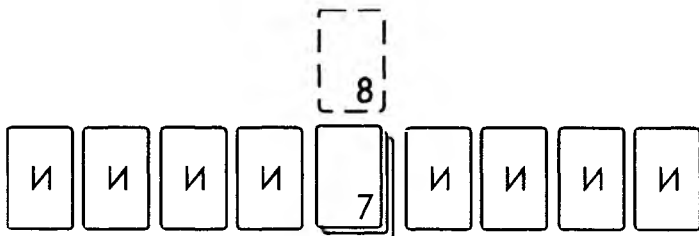
Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол выкладывается открытая стопка из восьми карт. Справа и слева от нее выкладывают по четыре карты (всего восемь карт). Это игровые карты.

Базовая карта — следующая по достоинству за верхней картой стопки. Например, сверху стопки лежит семерка — базовая карта — восьмерка.

Одна базовая карта выкладывается над семеркой. На нее собирают карты независимо от масти.

Игровыми являются восемь карт, выложенные около базовой. На рисунке они обозначены буквой «И». Если какая-либо из них переложена в базовый ряд, она замещается из колоды.

Колода, оставшаяся после сдачи, перелистывается. Очередная открывшаяся при этом карта является игровой и может быть переложена на базовую.



После того, как на базовую собраны карты вплоть до верхней карты выложенной колоды (в нашем примере, когда над восьмеркой соберутся карты до шестерки включительно), верхняя карта стопки (в нашем примере — семерка) кладется сверху и вся базовая стопка убирается. Следующая карта сверху стопки определяет достоинство следующей базовой карты. Допустим, под семеркой оказалась десятка. Значит, теперь игрок должен собрать карты от валета до девятки, положить сверху десятку из стопки и убрать собранную колоду.

Пасьянс сошелся, если достаточно для сбора всех карт на базовые двух перелистываний колоды.

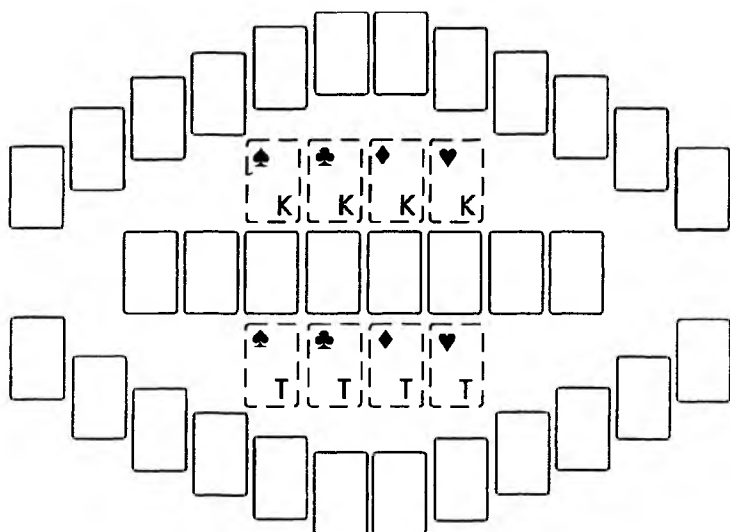
## ЗОДИАК

Пасьянс в России известен с начала XIX века. Красив и интересен.

Необходимы две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Первоначально выкладывают горизонтальный ряд из восьми карт, называемых «Экватор». Затем выкладывается круг из двадцати четырех карт первых восьми. Это будет «Зодиак».

Четыре туза и четыре короля разной масти по мере их появления в процессе выкладки помещают в базовый ряд, обозначенный пунктиром. До раскладки всей колоды перекладки на базовые карты не производится.

Игровыми являются все выложенные на стол карты, кроме базовых. Допускается перекладка игровых карт друг на друга в масть в любом — восходящем или нисходящем порядке. При этом перекладываются только карты «зодиака» на карты «зодиака» и карты «экватора» на карты



«экватора»; перекладка между «зодиаком» и «экватором» не допускается.

Колода перелистывается. Открывающиеся карты перекадываются на игровые. Если их нельзя переложить на игровые, они складываются в отдельную колоду рубашкой вниз.

При перекладке верхних карт образующихся стопок игровыми становятся следующие открывающиеся карты.

Освободившиеся в результате перекладки места возобновляются перелистанными картами.

Первый тур пасьянса сошелся, если все карты собраны на игровые после однократного перелистывания колоды.

Второй этап заключается в сборе игровых карт одной масти на базовые. На королей — в нисходящем, на тузов — в восходящем порядке.

Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.



## ИГРА МАСТЕЙ

Для пасьянса необходима полная колода — 52 листа. Базовые карты — тузы — выкладываются на стол, перемежая красные масти черными.

Ниже открыто выкладывается четыре игровые карты.

На базовые собираются карты в восходящем порядке, перемежая красные масти черными.

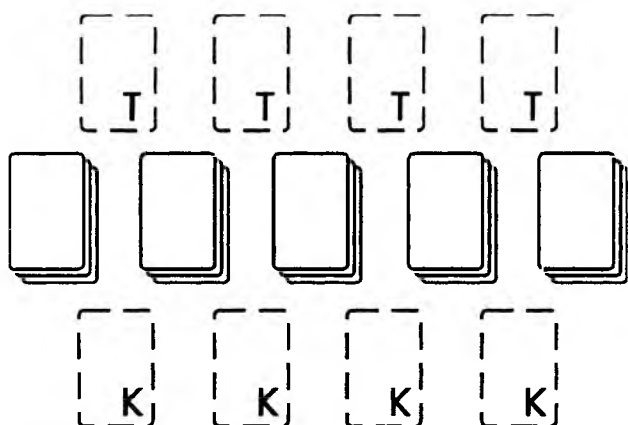
Если игровая карта переложена, на ее место выкладывается новая карта из колоды. Например, выложена двойка. Переложив ее на туза, игрок выкладывает на это место новую карту из колоды. На первый ряд выкладывается второй, на него — третий и так до конца колоды. При перекладке верхней карты, лежавшая ниже также может быть переложена. После перекладки на место переложенных выкладывают новые карты из колоды. Например, переложив карту сверху стопки и лежащую под ней, игрок выкладывает две карты из колоды на место переложенных.

Выложив всю колоду и осуществив все возможные перекладки, собираем колоду, кладя третью стопку на четвертую, на них — вторую и сверху — первую. Перевернув образовавшуюся колоду, производим повторную выкладку, начиная с нижней части карты четвертой стопки.

Пасьянс сошелся, если нужны лишь три раскладки колоды для сбора всех карт на базовые

## ИДИЛЛИЯ

Для игры необходима полная колода — всего 52 карты. На стол выкладываются пять открытых стопок по пять карт в каждой.



Базовыми являются короли и тузы. Из оставшейся колоды извлекают все базовые и выкладывают сверху и снизу стопок. На них собирают карты в масть в восходящем на тузов и нисходящем на королей порядке.

Карты из колоды берутся независимо от места их расположения в любой момент по желанию игрока. Карты сверху выложенных стопок являются игровыми. После перекладки верхней карты, игровой становится лежавшая ниже.

Пасьянс сошелся, если удалось собрать все карты колоды на базовые.

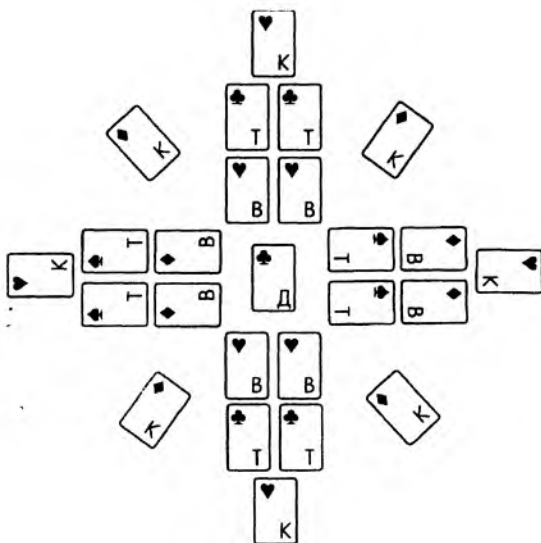
## ИНДИЙСКАЯ ИМПЕРАТРИЦА

В России известен только с конца XIX века. Но, несмотря на это, считался «классическим» и был широко распространен. Возможно, это связано с уникальностью игры — как по количеству карт, так и по количеству декоративных элементов.

Для игры необходимы четыре полные колоды по 52 карты — всего 208 листов. Из колоды извлекают восемь черных тузов, восемь черных дам, восемь красных королей и восемь красных валетов. Все черные дамы, кроме одной дамы треф, отбрасываются. Остальные карты выкладываются на стол в соответствии с рисунком.

Трефовая дама в этой раскладке изображает саму «Индийскую императрицу». Восемь валетов вокруг нее — «английские гвардейские солдаты». Эти карты в игре не участвуют и являются декоративным украшением.

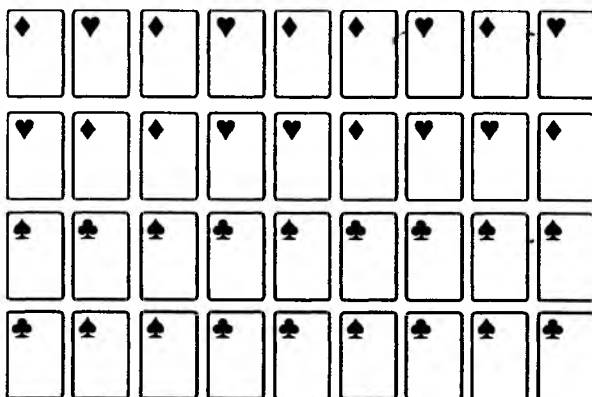
Базовые карты — восемь черных тузов и восемь красных королей. На тузы собирают карты в масть в восходящем, на королей — в нисходящем порядке. Было бы странно, если бы они не играли своей роли в этом изукрашенном пасьянсе. Короли — это «адмиралы» «императорского флота», а тузы — «генералы».



Далее выкладываем четыре ряда по двадцать карт. В двух верхних размещены карты только красного цвета, символизирующие «армию», в двух нижних — черного — «флот». Когда картами одного цвета заполнены оба ряда, а карты другого цвета выложены еще не все, продолжаем заполнение, помещая ненужные карты (не того цвета) в отдельную стопку.

Далее начинается сбор карт на базовые. Карты играют только парами — черная с красной. Отдельно друг от друга переключивать их нельзя. Первой парой, таким образом, будет черная двойка и красная дама. В дальнейшем переключка осуществляется также попарно, но в паре достоинство карт не имеет значения, лишь бы они подходили на базовые.

Колода перелистывается. При этом карты раскладывают на две стопки. В одной стопке только карты красного цвета, в другой — черного. Места, освободившиеся в результате переключки карт на базовые, заполняют из колоды или перелистанными картами, по желанию игрока. Переключка непосредственно из перелистываемой колоды не допускается. Карты сначала должны быть выложены в «армию» или «флот».



Допускается перекладывать на красную — карту черного цвета и наоборот. Эти карты должны быть сыграны парой. Разделять их затем нельзя.

Пасьянс сошелся, если в результате однократного перелистывания колоды все карты собраны на базовые.

## КАМЕНЬ ПРЕТКНОВЕНИЯ

Для пасьянса используют две полные колоды — всего 104 листа. Описание расклада приводится по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «Стасовав обе колоды, раскладывают их на 13 кучек таким образом, что в первой кучке только две карты, во второй — три, в третьей — четыре и т. д. до последней, тринадцатой, в которой уже 14 карт. Разложив таким образом обе колоды, посмотрите, нет ли сверху кучек тузов, и если они случатся, то снимите их в очередные кучки, равно как и все карты, им подлежащие, а потом переложите в нисходящем порядке масти на кучках, если такие представятся. Когда все эти приемы кончены и снимать более нечего, то возьмите в руки последнюю кучку с четырнадцатью картами и раздвиньте ее, как веер, чтобы можно было видеть все карты. Если между ними случится такая, которую можно в нисходящем порядке положить на одну из кучек, вы ее выделите из четырнадцати карт, но не одну, а со всеми картами, сверх нее находящимися, и уложите на ту кучку, в которой есть подходящая масть. Таким образом пересматриваются одна за другой все тринадцать кучек, одни убавляются, другие прибавляются, а многие и совсем сами собою уничтожаются. Такая опера-

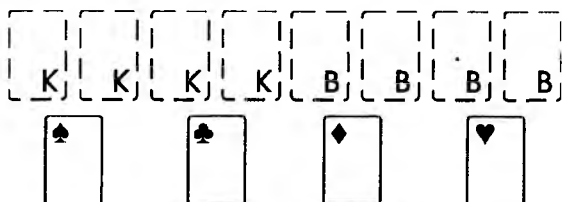
ция, открывая беспрестанно новые карты, пополняет очередные кучки, и, наконец, если игроку посчастливится, все карты из тринадцати кучек перейдут на тузы, что означает удачный исход вашего пасьянса. Кучки должны пересматривать до тех пор, пока все масти распутаются, не имея между собою никакого камня преткновения, или он, этот камень преткновения, в виде посторонней масти заколотит окончательно пасьянс».

## КАПРИЗНИЦЫ

Необходимы две полные перемешанные колоды из 52 карт каждая — всего 104 листа. Игрок перелистывает колоду на четыре стопки. При этом в каждую стопку необходимо помещать карты одной масти. Верхние карты образовавшихся стопок — игровые. При их перекладке игровыми становятся лежавшие ниже.

Четыре короля и четыре валета разной масти по мере их появления выкладываются в базовый ряд. На королей собирают карты в масть в восходящем, на валетов — в масть в нисходящем порядке.

После того, как вся колода разложена на четыре стопки по мастям, их собирают, начиная с пиковой масти, и, не тасуя, раскладывают на



десять закрытых стопок. Затем верхняя карта каждой стопки переворачивается. Это игровые карты. При перекладке верхней, переворачивается и становится игровой карта, находившаяся под ней.

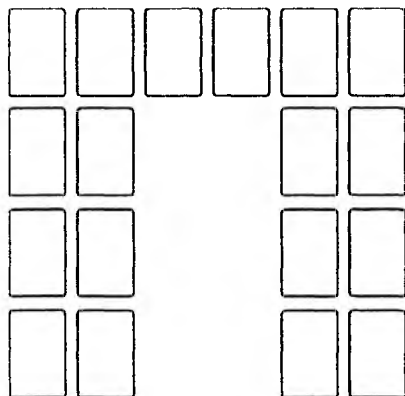
При остановке пасьянса все стопки переворачиваются одновременно. Такое переворачивание производится при каждой остановке пасьянса любое число раз.

Пасьянс сошелся, если удалось все карты собрать на базовые. Восемь талонов, наверху которых восемь дам.

## КАРТИНА

Для пасьянса используют две колоды из 52 карт — всего 104 листа. На стол выкладывают восемнадцать карт рубашкой вниз, образуя «рамку картины».

Четыре туза и четыре короля разной масти выкладывают в базовый ряд. На тузы собирают карты в масть в восходящем, на королей — в масть в нисходящем порядке.



Колода не перелистывается. Если при выкладке не оказалось ни одного туза или короля, то колода перелистывается до первого туза или короля, но далее не перелистывается.

Изъятые из «рамки» карты восполняются новыми из колоды.

Допускается перекладка между базовыми картами. Например, на короля пик собраны карты до валета включительно, на туза пик — до десятки. Можно переложить или десятку на валета, или валета на десятку.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые.

## КВАДРАТ

Пасьянс конца XIX века.

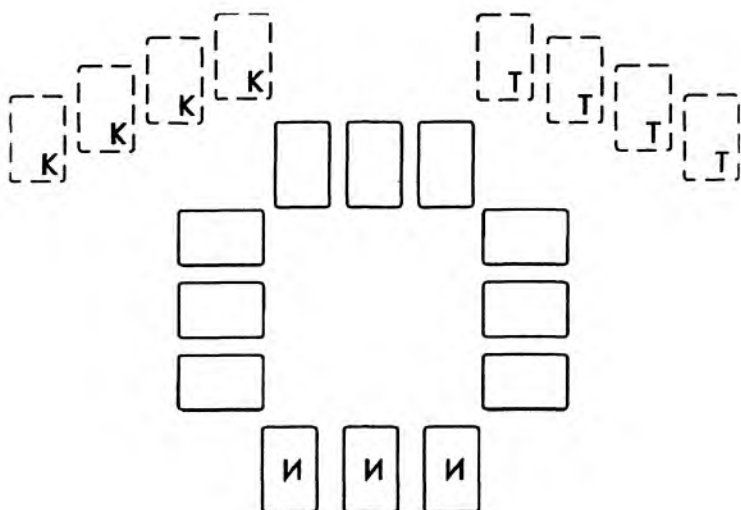
Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладываются двенадцать карт в виде квадрата.

Четыре туза и четыре короля разных мастей выкладывают на стол рубашкой вниз. Это базовые карты. На тузы собирают карты в масть в восходящем (2, 3, у) порядке, на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, у).

Игровыми являются только нижние три карты квадрата, обозначенные на рисунке буквой «И». Состальных позиций карты перекаладывать нельзя. При выкладке игровой карты ее место восполняется картой из колоды.

После осуществления всех возможных перекаладок на предыдущие выкладываются следующие двенадцать карт в том же порядке. Осуществляют возможные перекаладки.





Если верхняя карта убрана, лежащая под ней становится игровой.

Затем выкладываются следующие двенадцать карт и так до конца колоды.

После того, как вся колода вышла, допускается перекладка любой карты на базовую. То есть все верхние карты стопок квадрата становятся игровыми. Игровые карты допускается собирать друг на друга в масть в любом — восходящем или нисходящем порядке.

Когда все возможные перекладки осуществлены, оставшиеся карты собирают в порядке раскладки: от стопки нижней слева по часовой стрелке до левой снизу и без тасовки выкладывают повторно.

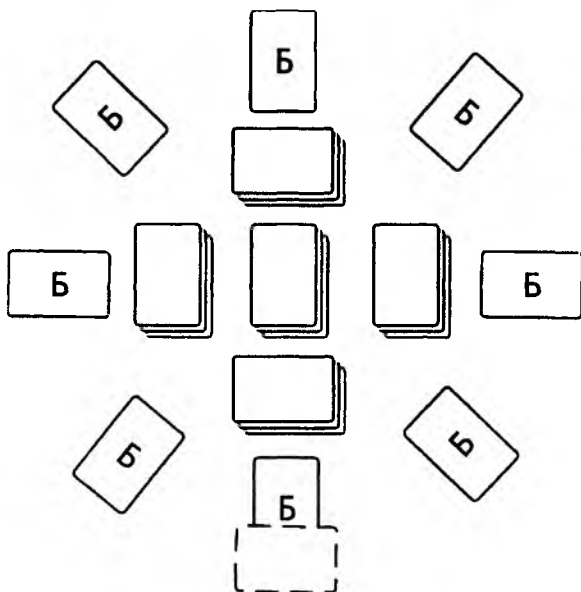
Пасьянс сошелся, если после третьей выкладки колоды все карты собраны на базовые.

## КОЛОДЕЦ ИСТИНЫ

Старинный пасьянс, один из многочисленных «колодцев», некоторые из которых встречаются и сегодня.

Для того чтобы выкопать колодец, необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Из колоды сторонами квадрата выкладывают четыре открытые стопки по одиннадцать карт в каждой. Следующие за этим восемь карт вскрывают и кладут вокруг стопок рубашкой вниз. Это восемь базовых карт («Б»). Оставшаяся колода составляет пятую стопку, которая кладется в центр также рубашкой вниз.

На базовые собираются карты в восходящем порядке независимо от масти. При сборе они кладутся поперек базовой (показано на рисунке в нижнем ряду). Сбор производится до карты предыдущего достоинства. Например, базовая —



шестерка. На шестерку собираем карты до пятерки.

Верхние карты пяти открытых стопок — «стен колодца» и центральной — игровые. Их можно переключать на базовые. Друг на друга игровые не переключают. После снятия верхней карты со стопки, следующая за ней становится игровой.

Когда все возможные переключки осуществлены, центральную стопку по одной карте подряд раскладывают на «стены» колодца — четыре остальные стопки с игровыми картами. При этом игровыми являются только переключаемые карты центральной стопки, карты «стен» переключать нельзя.

После того, как весь «колодец» «вычерпан», то есть вся центральная стопка переложена на боковые, переворачиваем «стены», открываем верхние карты, начинаем переключать карты со «стен» на базовые. После снятия верхней карты стопки следующая за ней становится игровой.

При остановке пасьянса верхние карты складывают в «колодец» рубашкой вверх. Открывшиеся в результате карты «стен» — игровые. Их по возможности переключают на базовые. При каждой последующей остановке пасьянса переключают верхние карты со «стен» в «колодец», высвобождая новые игровые.

Как только все карты «стен» вышли, образовавшаяся в центре колоды берется в руки. Три верхние карты выкладывают на стол рубашкой вниз. Это игровые карты. Если какая-либо из них переключается на базовую, то на ее место кладется сверху колоды следующая карта. Если дальнейшие переключки невозможны, то на первые три карты выкладывают вторую тройку карт. Такая раскладка производится до конца колоды.

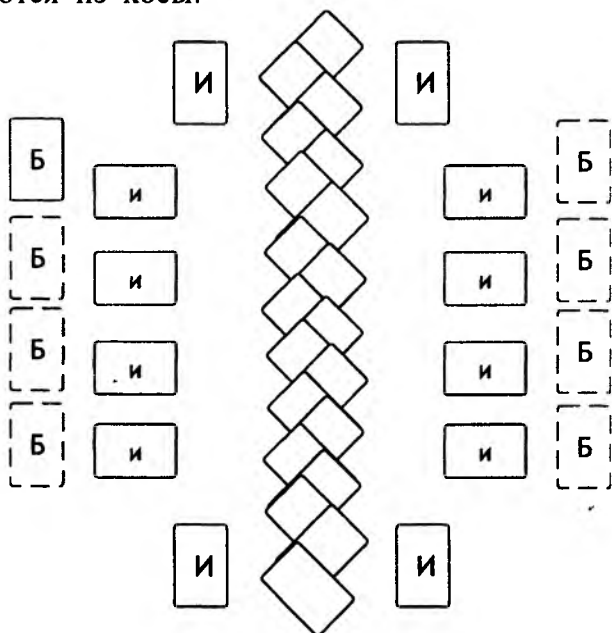
Если этого достаточно для сбора всех карт на базовые, пасьянс сошелся.

## КОСА

Редкий русский пасьянс прошлого века.

Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Двадцать карт кладут на стол в виде косы в одну вертикальную линию, рубашкой вниз. Вокруг косы располагают двенадцать открытых игровых карт (И, и). Следующую затем карту кладут в базовый ряд. Карты одного с ней достоинства будут выкладываться туда же.

При перекладке игровой карты «и», она замещается из колоды. Карты позиции «И» замещаются из косы.



Колода перелистывается.

Пасьянс сошелся, если трех перелистываний колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## КОСЫНКА

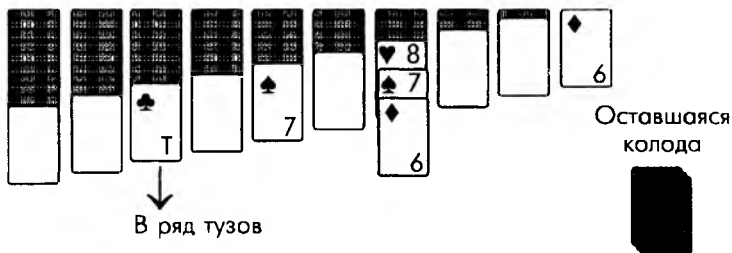
Старинный русский пасьянс.

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Карты раскладываются на десять горизонтальных рядов. В первом — десять карт, во втором — девять и так далее до последнего десятого из одной карты. Нижняя карта каждого ряда открыта, остальные закрыты.

После выкладки косынки начинают перекладку. Тузы выкладывают в базовый ряд. На них собирают карты в масть в восходящем (2, 3, ...) порядке.

Игровыми являются нижние карты рядов. На игровые допускается перекладывать карты в нисходящем порядке, перемежая красные масти черными. На рисунке приведен пример с перекладкой на восьмерку червей седьмого ряда семерки пик из пятого и шестерки бубен из девятого.

После перекладки нижней карты ряда лежащая выше открывается. Эта карта также стано-



вится игровой. Если на игровую карту переложена карта, то игровая карта изъята на базовую быть не может. Не допускается перенос группы собранных карт одна на другую. В нашем примере все три собранные карты (8, 7, 6) можно переложить вместе на девятку черной масти.

Если в результате перекладки освободится какой-нибудь вертикальный ряд полностью, то на освободившееся место можно положить короля (одного или с собранными на него картами).

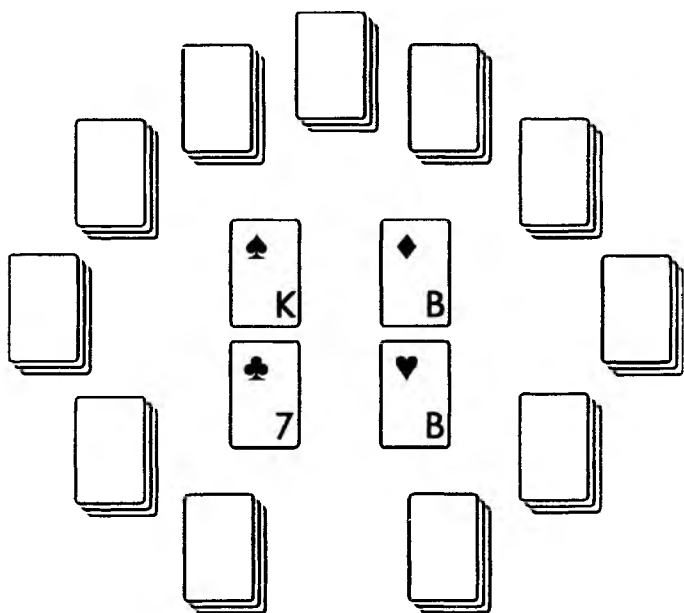
Когда все возможные перекладки исчерпаны, начинаем перелистывать колоду. При этом производим перекладывание карт на базовые и сбор на игровые. Верхняя карта открытой перелистанной колоды также является игровой.

Пасьянс сошелся, если после одного перелистывания колоды все карты собраны на базовые.

## КРУГ

Для пасьянса необходима колода из 36 листов. Первую карту выкладывают на стол рубашкой вниз. Справа выкладывается вторая карта. Если она той же масти, что и первая, то ее убирают под низ колоды и заменяют на следующую. Так поступают пока не выложится две карты разной масти. Затем ниже первой выкладывают третью карту. Масть третьей карты также не должна совпадать с мастью первых двух. И, наконец, на стол кладут четвертую карту, масть которой отлична от масти первых трех карт.

Таким образом на стол выкладывают четыре карты разной масти. Эти карты — базовые. На них будем собирать карты в масть, в восходящем порядке. На приведенном рисунке базовые обо-



значены по достоинствам и мастям. Такое распределение, конечно, условно. У вас может получиться совсем другое.

Вокруг базовых карт выкладывают оставшиеся карты колоды по три в стопке. Для этого берут три верхние карты колоды и выкладывают стопкой, затем следующие три и так далее (см. рисунок).

Игровые карты можно переключать друг на друга в масть в нисходящем порядке. Полностью разобранный стопка не возобновляется.

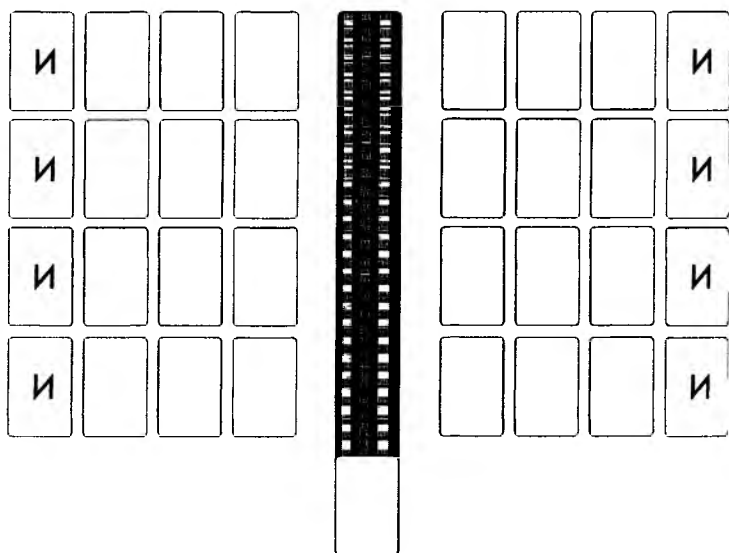
После того, как все возможные переключки осуществлены, оставшиеся стопки собирают с конца: последнюю на предпоследнюю и т. д. Колода раскладывается вторично на стопки по три карты в каждой. Карты последней стопки выкладываются при этом первыми.

Пасьянс сошелся, если четырех раскладок до-  
вольно для сбора всех карт на базовые.

## ЛЕСЕНКА

Предлагаемый пасьянс известен в России с  
середины прошлого века.

Для игры берутся две полные колоды из 52  
карт — всего 104 листа. Двадцать девять карт  
выкладывают на стол друг на друга «лесенкой» —  
в вертикальный ряд. Положенная ниже закрывает  
предыдущую. Все карты, кроме последней, кла-  
дутся закрыто. Последняя карта кладется рубаш-  
кой вниз. Справа и слева от «лесенки» выкла-  
дывают восемь — рядом по четыре открытые  
карты в ряду. Игровой является крайняя (чет-  
вертая) карта каждого ряда.





Тузы выкладывают в базовый ряд. На них собирают карты в масть в восходящем порядке.

При перекладке игровой становится следующая карта ряда. На игровую карту можно положить карту в нисходящем порядке, перемежая красные масти черными. Нижняя карта «лесенки» может быть переложена на базовые, на игровые, на ряды, освободившиеся в результате перекладки игровых карт. Но на «лесенку» карт класть нельзя. Если карта «лесенки» переложена, открывается и становится игровой следующая, лежащая за нею.

Полностью освободившийся ряд может быть восполнен перекладкой карты из колоды, из «лесенки» или игровой картой.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, колода перелистывается.

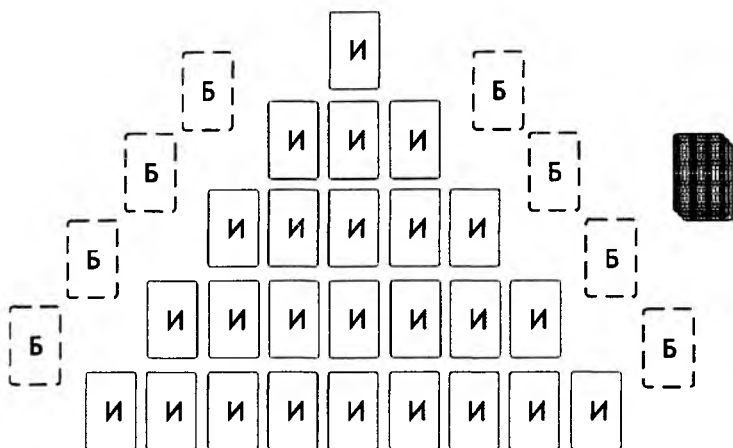
Пасьянс сошелся, если двух перелистываний неперемешанной колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## МАКЕДОНСКАЯ ФАЛАНГА

Для пасьянса берут две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. На стол выкладывают двадцать пять карт рубашкой вниз в виде «македонской фаланги».

После этого верхнюю карту оставшейся колоды выкладывают в базовый ряд, обозначенный на рисунке пунктиром и буквой «Б». Карты одного достоинства с базовой, из выложенных на стол, перекладывают в базовый ряд. На них собирают карты в масть в восходящем порядке.

Игровыми являются выложенные на стол карты. При перекладке игровой освободившиеся места заполняются из колоды.



Колода не перелистывается.

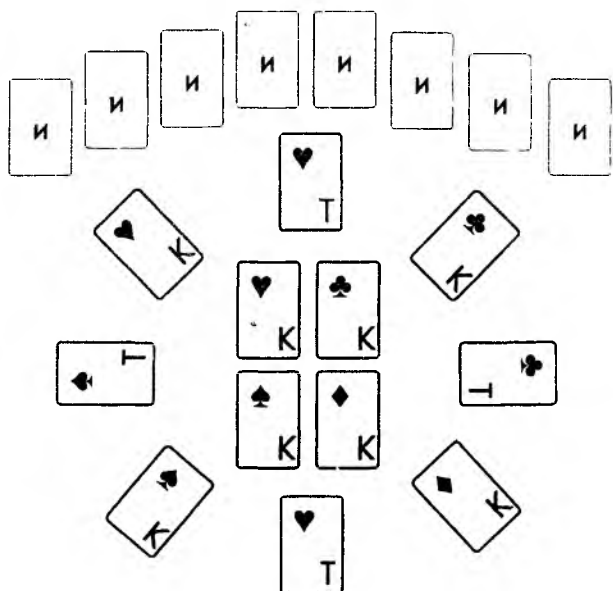
Пасьянс сошелся, если все карты уложены на базовые.

## МАЛЬТИЙСКИЙ КРЕСТ

Декоративный французский пасьянс. Конец XIX века.

Для игры необходимы две полные перемешанные колоды по 52 листа — всего 104 карты. Из колоды извлекают четырех тузов разной масти и восемь королей. Четыре короля кладутся в центр стола и являются декоративным украшением. Вокруг королей выкладывают базовые карты — четыре туза и четыре короля. На тузы игрок собирает карты в масть в восходящем порядке, на королей в масть в нисходящем.

Восемь следующих в колоде карт выкладываются сверху образовавшейся фигуры. Это игро-



вые карты. Кроме перекладки на базовые, игровые допускается перекладывать друг на друга в масть в любом порядке. Освободившиеся места восполняются картами из колоды. На первый ряд выкладывают следующие восемь карт. Таким образом производится выкладка всей колоды. Если при первой выкладке не удалось собрать все карты на базовые, то допускается сбор образовавшихся стопок слева направо, так что первой будет после сбора последняя стопка. Вторично карты раскладывают без тасовки. В этот раз допускается перенос карт с тузом на королей или наоборот.

Пасьянс сошелся, если двух выкладок достаточно для сбора всех карт на базовые.

Фигура в конце раскладки представляет собой четыре короля в центре, окруженных четырьмя дамами по сторонам, и четырьмя тузами по углам.

## НАУКА ЧИСЕЛ

Пасьянс известен в России с начала прошлого века. Название связано с необходимостью постоянного счета карт при раскладке.



Для игры используют две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол выкладывается ряд из восьми открытых карт. Это игровые карты.

Четыре туза и четыре двойки разной масти выкладываются в базовый ряд. На тузы собирают карты в масть в нисходящем (К, Д, В), на двойки — в масть в восходящем (3, 4, 5, 6) порядке.

Карты, выложенные в базовый ряд, не замещаются из колоды.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, на первые восемь выкладывается следующий ряд из восьми карт. Осуществляют возможные перекладки.

Раскладка ведется до конца колоды. Друг на друга карты не перекладывают.

Второй этап раскладки заключается в том, что, взяв в руку первую стопку, игрок раскладывает ее на остальные семь. Выложенные карты перекладываются на базовые. Если карт в стопке больше, чем мест раскладки, то, выложив первый ряд, собирают карты на базовые, а потом выкладывают следующие карты.

Таким образом игрок берет подряд все стопки и перекладывает их на оставшиеся. Предпоследняя перелистывается на последнюю стопку. Последняя стопка перелистывается.

Взяв в руки образовавшуюся из последней стопки колоду, игрок раскладывает ее на три стопки, распределяя карты по своему желанию. Верхние карты стопок являются игровыми. Выкладка ведется до конца колоды.

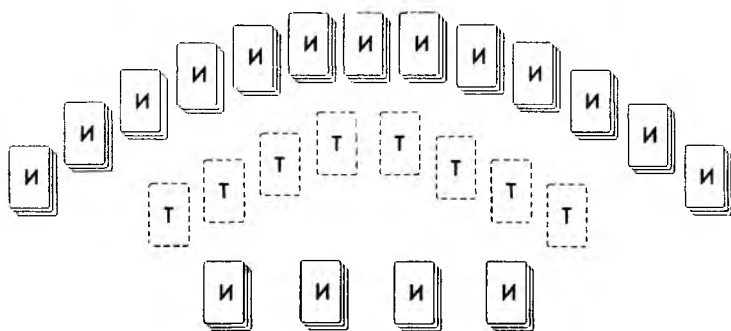
Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.

## ПАВЛИНИЙ ХВОСТ

«Павлиний хвост» известен с начала XIX века.

Для раскладки необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладываются четыре стопки по двенадцать карт в каждой. Остальные раскладываются на тринадцать стопок полукругом («радуга») над первыми четырьмя.

Базовыми картами являются тузы. После раскладки колоды их по возможности выкладывают



в базовый ряд. На базовые собираются карты в восходящем (2, 3, ...) порядке независимо от масти.

Верхние карты всех семнадцати стопок — игровые. На карты «радуги» допускается переключать карты в восходящем порядке. На первые четыре стопки переключать карты нельзя. Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые после выкладки колоды.

## **ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ РЕКУ БЕРЕЗИНУ**

Редкий русский пасьянс прошлого века.

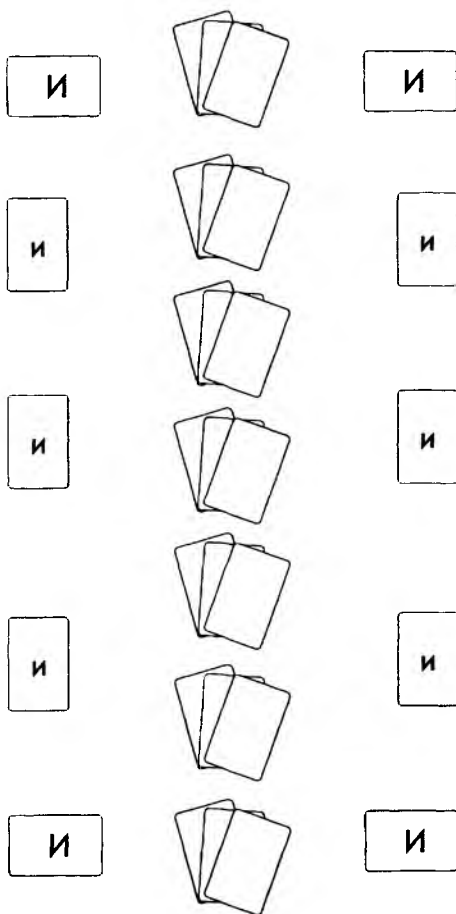
Необходимы две полные колоды — всего 104 листа. На стол выкладываются семь стопок по три карты в каждой. Стопки раздвигают веером, так что масть и достоинство каждой карты видны. С каждой стороны кладут по пять открытых карт — табло. При этом верхняя и нижняя кладутся горизонтально (И), а три между ними — вертикально (и).

Базовые карты — тузы — переключают в базовый ряд.

При переключке горизонтальной игровой (И), на ее место кладется карта из магазинов. При переключке вертикальной игровой (и), на ее место выкладывается новая карта из колоды. При переключивании стопки на ее место ничего не переключивается.

Колода перелистывается.

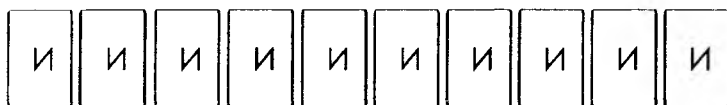
Пасьянс сошелся, если трех перелистываний колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.



## ПЕЧАЛЬ И РАДОСТЬ

Пасьянс относится к середине XIX века.

Необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол выкладывают ряд из десяти открытых карт. Это игровые карты.



Тузы образуют базовый ряд. На них собирают карты в масть в восходящем (2, 3, ...) порядке. Карты, выложенные в базовый ряд, замещаются из колоды.

На игровые карты допускается перекладка в нисходящем порядке, перемежая красные масти черными («печаль и радость»).

Колода перелистывается.

Пасьянс сошелся, если двухкратного перелистывания колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## **ПЕЩЕРА СОЛОМОНА**

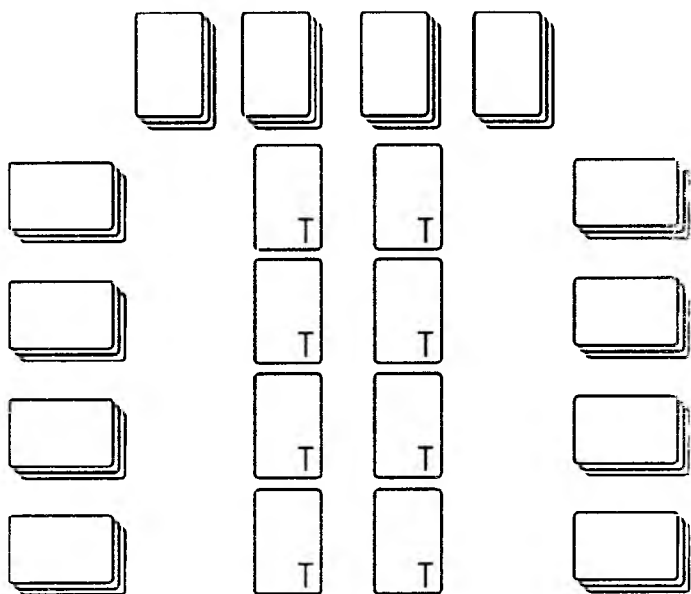
Необходимы две полные колоды, всего 104 листа. Карты раскладываются в виде входа в пещеру:

В середину «пещеры» выкладывают по мере выхода тузы.

При выходе всей стопки на освободившееся место выкладывается новая стопка из трех карт.

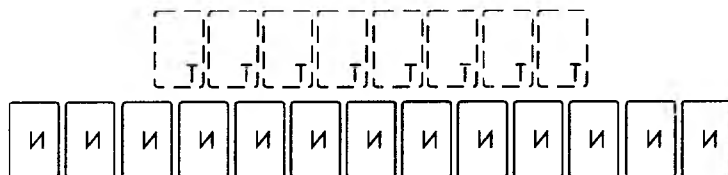
Если после перелистывания колоды пасьянс не сошелся, допускается сбор всех стопок без их перемешивания и вторичная раскладка пасьянса.





## ПИТОМНИК

Пасьянс известен в России с конца прошлого века.

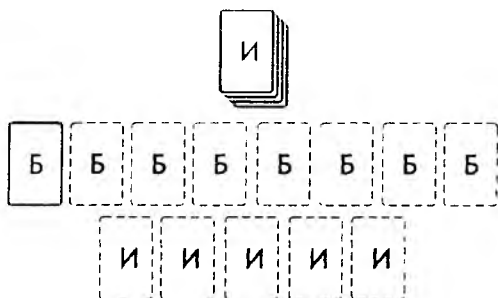


Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладывают тринадцать карт. На первом этапе все они игровые.

Тузы образуют базовый ряд. На них собирают карты в восходящем порядке, независимо от масти.

Освободившиеся в результате перекладки места исполняются картами из колоды.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, тринадцать карт собирают с конца откладывают открытой стопкой в сторону. Это есть «питомник».



Оставшаяся колода перелистывается и раскладывается на пять стопок рубашкой вниз. Карты между пятью стопками игрок распределяет по своему усмотрению.

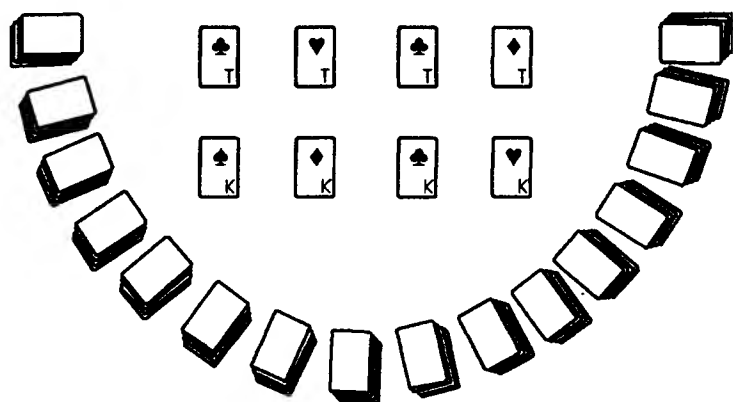
Игровыми являются верхние карты пяти стопок, на которые перелистывается колода, и верхняя карта «питомника». После перекладки игровой становится следующая в стопке карта. Игровые карты пяти стопок друг на друга не перекадывают. На «питомник» допускается перекладка карт в нисходящем порядке.

Пасьянс сошелся, если после перелистывания колоды все карты собраны на базовые.

## ПОЛУМЕСЯЦ

Пасьянс конца XIX века.

Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Из колоды извлекается четыре короля и четыре туза разных



мастей. Эти карты выкладывают в два ряда. Колода раскладывается на шестнадцать стопок рубашкой вниз в виде полумесяца вокруг тузов и королей. В каждой стопке по шесть карт.

Четыре туза и четыре короля разных мастей базовые карты. На них собирают карты в масть — на тузов в восходящем (от двойки до короля), на королей в нисходящем (от дамы до туза) порядке.

Верхняя карта стопок — игровая. Игровые карты перекладывают на базовые. Если карта может быть положена на любую базовую, то ее можно положить между ними до выхода следующей карты масти. Например, если над королем черв собраны карты до десятки, а над тузом до восьмерки, то девятка черв кладется между этими базовыми картами до выхода соответственно десятки или восьмерки, после чего она и занимает надлежащее место. Никаких перекладок между стопками полумесяца не допускается. Разобранная до конца стопка не возобновляется.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, снизу каждой стопки извлекается по одной карте (обязательно у всех стопок сразу)

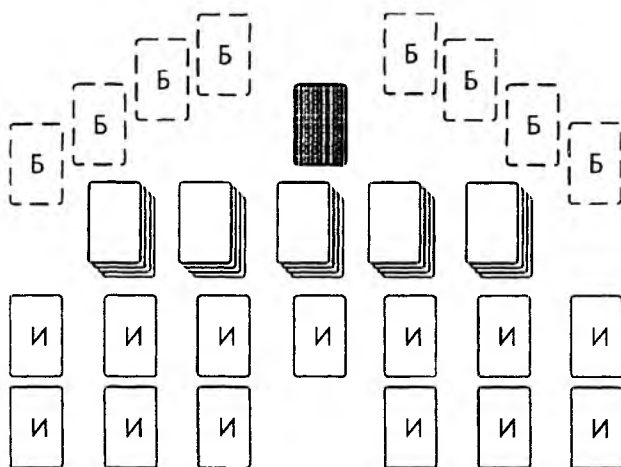
и помещается на стопку. После этого опять производится перекладка карт на базовые. Такая операция может быть произведена три раза.

Пасьянс сошелся, если удалось собрать все карты на базовые после однократной раскладки колоды.

## ПЯТЬ КНИГ С ПРЕДИСЛОВИЕМ

Пасьянс начала XIX века.

Для пасьянса берут две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Верхняя карта колоды кладется на стол рубашкой вверх. Это «заглавие» нашего пасьянса. Следующие тринадцать карт раскладывают ниже «заглавия», через промежуток. Это будет «предисловие». Карты раскладывают в два ряда рубашкой вниз (на рисунке обозначены «И»). Оставшаяся колода раскладывается на пять стопок по восемнадцать карт в каждой. Как вы уже наверное догадались, это и есть наши «книги».



Игровыми картами являются тринадцать карт «предисловия», обозначенные буквой «И». Только из этих карт допускается выкладка базовых и перекладка на них.

Четыре туза и четыре короля разных мастей выкладывают в базовый ряд, обозначенный на рисунке пунктиром и буквой «Б». На базовые собирают карты в масть — на тузы в восходящем (2, 3, 4, ...), на королей в нисходящем (Д, В, 10, ...) порядке.

Места, освободившиеся после перекладки игровых карт на базовые, замещаются верхней картой из любой открытой стопки («книги»). На базовые из «книг» карты переносить нельзя.

После того, как необходимые раскладки произведены, верхние карты всех пяти стопок снимаются и в любом порядке укладываются на карту «заглавия», рубашкой вверх. С этого места карты не снимаются и не переводятся до завершения первого этапа раскладки.

Начинается новый сбор карт на базовые. Поскольку со стопок карты брать нельзя, игрок должен предусмотрительно оставить свободное место среди тринадцати открытых карт.

После того, как необходимые перекладки произведены, снимают следующие пять карт сверху стопок и перекладывают на «заглавие». Так продолжается до перекладки всех пяти стопок.

Как только все стопки переложены («прочитаны все пять книг»), начинается второй этап. Игрок берет образовавшуюся из «заглавия» колоду и раскладывает ее на тринадцать карт «предисловия» рубашкой вниз. Верхние карты из выложенных перекладывают по возможности на базовые. Если снята верхняя карта, то лежащая под ней также становится игровой.

После того, как все возможные перекладки осуществлены, игрок выкладывает следующие тринадцать карт. Таким образом, игра ведется до тех пор, пока не разложена вся колода.

На последнем, третьем этапе, игрок, взяв в руку первую — левую верхнюю стопку из «предисловия», образовавшуюся после раскладки колоды, раскладывает ее на остальные двенадцать. После перекладки на базовые, берется вторая и раскладывается на оставшиеся одиннадцать. Затем раскладывают третью на десять и так далее. Предпоследняя стопка на последнюю. Последняя перелистывается. Если в стопке карт больше, чем осталось стопок на которые их раскладывают, то после выкладки первого ряда собирают карты на базовые и затем уже выкладывают следующие ряды.

Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.

## РАДУГА

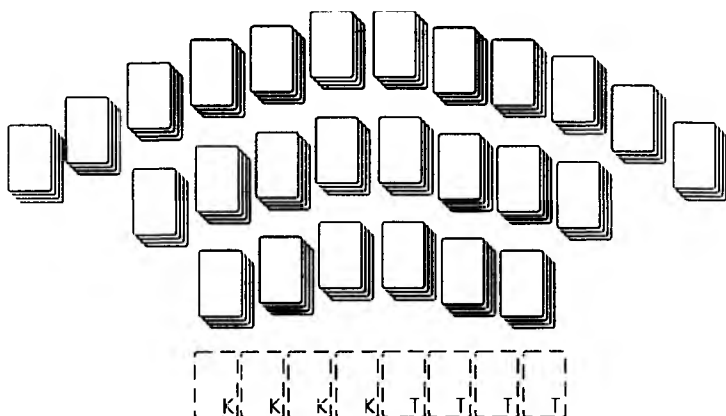
Редкий пасьянс середины прошлого века.

Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Карты раскладываются на 26 стопок по четыре в каждой.

Стопки кладутся дугой в три ряда.

Игровыми являются верхние карты стопок. При перекладке верхней карты игровой становится лежавшая под ней. Допускается перекладка игровых карт друг на друга в любом — восходящем или нисходящем порядке.

Базовые карты — четыре туза и четыре короля разной масти — выкладывают в базовый ряд. На королей собирают карты в масть в нисходящем,



на тузы в масть в восходящем порядке. Перенос карт с одной базовой на другую не допускается.

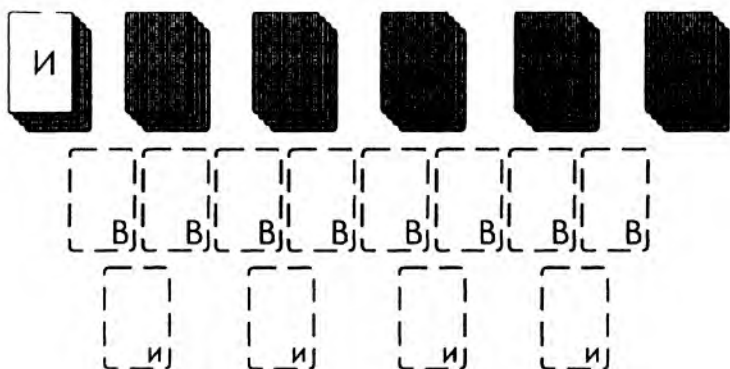
Пасьянс сошелся, если после однократной выкладки удалось собрать все карты на базовые.

## СЕМЬ СПЯЩИХ

Для раскладки необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вверх выкладывают семь стопок по пять карт. Верхняя карта первой стопки — открыто (И), остальные — закрыто. Следующая стопка будет открываться при переключивании верхней карты предыдущей стопки.

Колода перелистывается на четыре стопки (и). Карты распределяются игроком по своему желанию.

Валеты переключиваются в базовый ряд. На них игрок собирает карты независимо от масти в восходящем порядке. На перелистываемые допускается собирать карты в нисходящем порядке, также независимо от масти.



Вторичная раскладка производится картами, собранными с позиции «и». При этом перелистывание производится только в одну стопку.

Пасьянс сошелся, если все карты собираются на базовые не более чем за две раскладки.

## С КВАРТИРЫ НА КВАРТИРУ

Описание пасьянса дается по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «Для этого пасьянса требуется колода в 52 карты, которую, по обыкновению, тасуют как можно лучше, и тогда выкладывают на стол шесть карт крапом вверх. Под этим первым рядом кладут так же точно второй ряд и, наконец, только одну карту под эти оба ряда. Затем должно разложить всю колоду на эти тринадцать карт, образовав, таким образом, тринадцать отдельных кучек, по четыре карты каждая. Тогда берут с тринадцатой кучки одну карту, открывают ее и кладут под ту кучку, которой она соответствует своей численностью: десятка идет по десятую кучку, двойка — под вторую, валет — под одиннадцатую и т. д. Когда дойдете, таким образом, до одинокой тринадца-



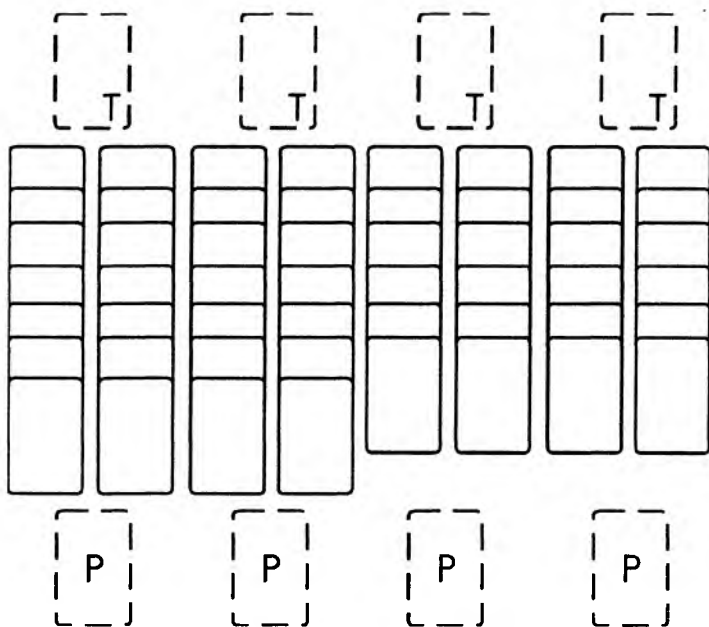
той кучки, снимите опять карту и снова переезжайте с квартиры на квартиру, пока, наконец, встретится карта, которая, поместившись на кучку, не откроет более никакой посторонней карты. Значит, жилец нашел себе квартиру по вкусу, что в Петербурге, при всем множестве растущих, как грибы после дождя, домов, далеко не легкая задача, потому что устройство квартир в старых домах, хотя прочных и солидных, не соответствует условиям новой, современной жизни публики, а в новых домах, отапливаемых разными хитростными способами современных усовершенствований, мало обращается внимания на санитарность, заслоняемую стремлением к блестящей шикозности. Пасьянс этот считается вышедшим, когда все кучки содержат по четыре одинаковых карты, т. е. четыре туза, четыре двойки, четыре тройки и т. д. — до четырех королей».

## СОЛИТЕР

Для пасьянса необходима полная колода из 52 карт. Карты выкладываются рубашкой вниз на восемь вертикальных рядов. В каждом ряду следующая карта накладывается на предыдущую. После раскладки получается четыре ряда из семи карт и четыре из шести.

Тузы — базовые карты — выкладывают в ряд. На них собирают карты в масть в восходящем порядке.

Игровой является нижняя карта вертикального ряда. На игровые допускается собирать карты в масть в нисходящем порядке. В вертикальный ряд, разобранный до конца, можно переложить любую игровую карту.



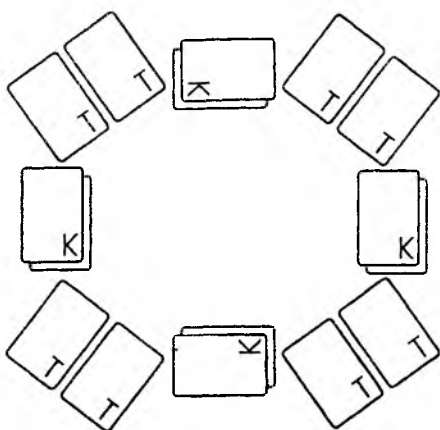
Игрок имеет четыре свободных места резерва. В каждое можно временно переложить одну карту.

Пасьянс сошелся, если после однократной выкладки удалось собрать все карты на базовые.

## СОЛНЦЕ

Популярный пасьянс, просуществовавший в России с начала до конца XIX века.

Необходимы две полные перемешанные колоды по 52 листа — всего 104 карты. Из колоды извлекают восемь тузов и восемь королей. Короли кладутся в центр стола и являются декоративным украшением. При этом два короля соединяют и



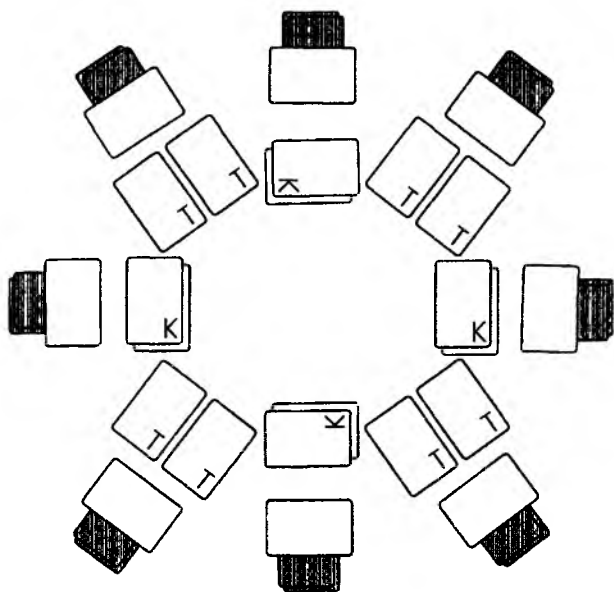
кладут стопкой так, чтобы виден был только один король. Таким образом в центре стола видны четыре короля разной масти. Вокруг королей выкладываются базовые карты — тузы. На них будем собирать колоду в восходящем порядке независимо от масти.

Затем вокруг этой первоначальной фигуры раскладываются круг из восьми стопок. В каждой стопке находятся по три карты, из которых две нижних лежат закрыто, а верхняя — открыто. Верхняя открытая карта — игровая.

При перекладке верхней карты, лежащая под ней открывается и становится игровой. Если переложены все три карты, то на освободившееся место допускается перекладка любой игровой карты. Сбор карт на игровые не допускается.

Колода перелистывается.

Пасьянс сошелся, если однократного перелистывания колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.



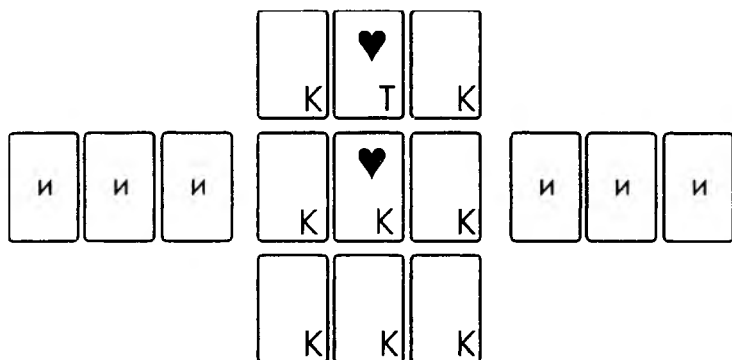
## СУЛТАН

Пасьянс появился в России в середине XIX века.

Используются две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Из колоды извлекают восемь королей и туза черв. Король черв кладется в центр стола и является только декоративным элементом. В дальнейшей игре не участвует. Вокруг него раскладывается восемь остальных карт.

Семь других королей и туз черв являются базовыми картами, на которые собирают карты в масть в восходящем порядке.

Из колоды выкладывают шесть карт. Эти карты являются игровыми (и).



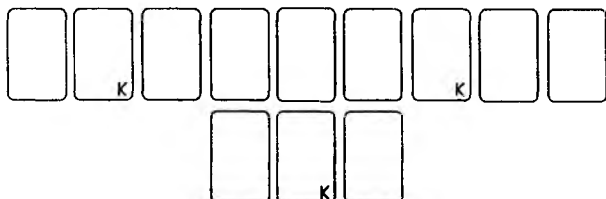
При перекладке какой-либо из игровых карт на базовую, на освободившееся место кладется карта из колоды.

Колода, оставшаяся после сдачи, перелистывается. Очередная открывшаяся при этом карта, является игровой и может быть переложена на базовую.

Пасьянс сошелся, если трех перелистываний колоды достаточно для сбора на базовые карты всей колоды.

## УЗНИК

Пасьянс сходится чрезвычайно редко. В немецкой легенде рассказывается, как один узник раскладывал этот пасьянс в течение 10 лет и он у него ни разу не сошелся.



Раскладывается колода из 36 листов. На стол выкладывают горизонтальный ряд из десяти открытых карт. Следующие три карты кладут под первым рядом рубашкой вниз.

Из девяти карт верхнего ряда изымаются все, совпадающие по достоинству со средней картой нижнего ряда, и укладывают на нее. В нашем примере средняя карта — король. В верхнем ряду имеется два короля. Они изымаются и кладутся на карту среднего ряда.

Затем открываем следующие три карты и выкладываем на предыдущие. Карты верхнего ряда одного достоинства с средней нижнего изымаются и укладываются на среднюю.

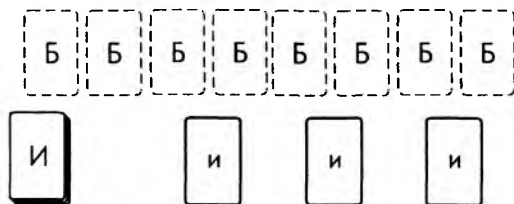
Пасьянс сошелся, если в результате выкладки таким образом всей колоды верхний ряд удален полностью.

## УПРЯМАЯ

Старинный пасьянс, имевший большое распространение в прошлом веке.

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол выкладывается стопка из пятнадцати открытых карт (И). Рядом с ней выкладывают три открытых карты (и).

Из выложенных трех карт выбирают и перекладывают в базовый ряд одну карту. Карты



одного с ней достоинства — базовые. На них собирают карты в восходящем порядке, независимо от масти.

Верхняя карта стопки и карты табло — игровые. На игровые табло (и) допускается сбор карт в нисходящем порядке, независимо от масти. При перекладке карты табло, на ее место кладется верхняя карта магазина. Если магазин кончился, на его место выкладывается карта из колоды, играющая как четвертая карта табло.

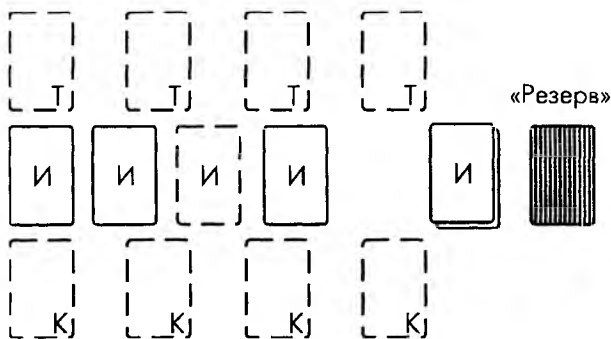
Колода перелистывается.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые после одного перелистывания колоды.

## ФЕЙЕРВЕРК

Пасьянс конца прошлого века. Одно время был очень моден.

Для игры необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол рубашкой вниз выкладывают четыре карты. При их выкладке игрок произносит: «Раз, два, три, четыре». Если при этом выпадет карта, соответствующая счету — туз, двойка, тройка и четверка, то ее откладывают в сторону, в «резерв». Из этих карт образуется закрытая стопка. Например,



при произнесении «три» выпала тройка. Тройку откладывают. Отложенные карты не замещаются. Следующие две карты («пять и шесть») кладут отдельной стопкой. Их совпадение со счетом роли не играет. Выложенные на стол открытые карты являются игровыми.

Четыре туза и четыре короля разной масти по мере появления выкладываются в базовые ряды. На тузы собирают карты в масть в восходящем (2, 3, у), на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, у) порядке.

Далее на первый выкладывается второй, третий и так далее ряды до конца колоды. В процессе раскладки производится аналогичный счет до четырех с откладыванием совпадающих и сбор карт на счет «пять, шесть» в отдельную стопку по две сразу. Игровыми являются верхние карты образовавшихся стопок. После перекладки верхней карты стопки, игровой становится следующая, ставшая верхней, карта.

Когда выкладка всей колоды завершена, верхнюю карту стопки, образовавшейся из совпадающих со счетом («резерв»), открывают. Это игровая карта. Если ее нельзя переложить на базовую, то она перекладывается под стопку, соответствующую ее номеру. Верхнюю карту этой стопки, если она туз, двойка, тройка и четверка, подкладывают под соответствующую ее номеру стопку. Если это другая карта, то ее кладут сверху отдельно лежащей пятой стопки. Отложенную в нашем примере тройку подложим под третью слева стопку. Верхняя карта этой стопки, допустим, туз, кладется под первую стопку, верхняя карта первой стопки (предположим, валет) перекладывается на пятую стопку. Таким образом игрок переворачивает все карты резерва.



После того, как весь резерв закончился, карты пятой стопки выкладываются на стол по одной, рубашкой вниз, в виде табло. Осуществляют все возможные перекладки на базовые карты.

Если пасьянс после этого не сошелся, все карты, кроме переложенных на базовые, собирают, тасуют и раскладывают повторно.

Пасьянс сошелся, если повторной выкладки колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## ФРАНЦУЗСКИЙ САД

Пасьянс середины XIX века.

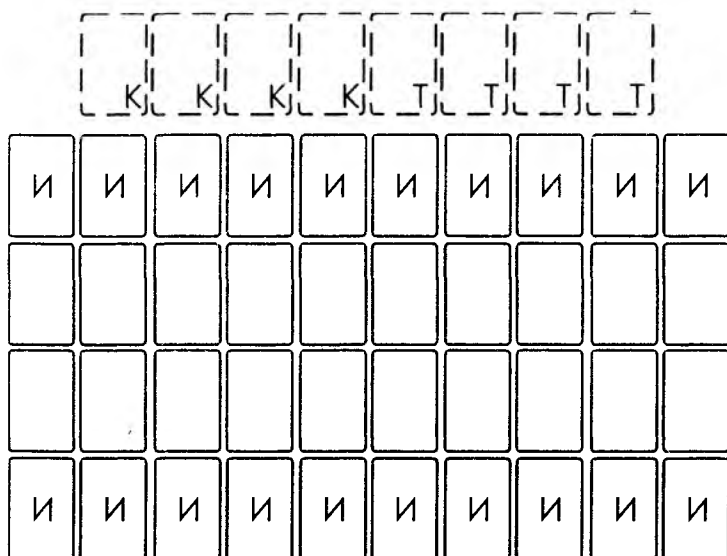
Для него необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Рубашкой вниз на стол выкладывается ряд из десяти карт. Это игровые карты.



Четыре туза и четыре короля разной масти выкладывают в базовый ряд. На тузы собирают карты в масть в восходящем (2, 3, ...), на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, ...) порядке.

Карты, выложенные в базовый ряд, замещаются из колоды. Ниже первого ряда выкладывается второй, третий и так далее до конца колоды.

Игровыми являются также нижние и верхние карты вертикальных рядов (на рисунке обозначены «И»). Карты, переложенные на базовые, замещаются из колоды. Карты друг на друга не перекладываются.



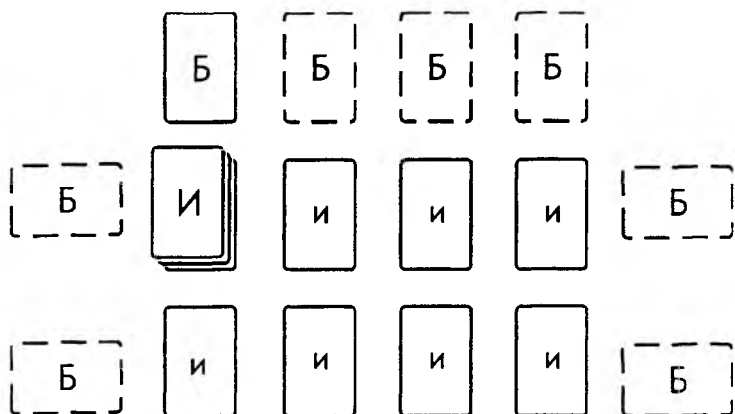
Если, после изъятия карт нижнего ряда, карта, лежащая выше, может быть переложена, она также перекадывается на базовую, а после всех перекадавок замещается из колоды.

Пасьянс сошелся, если после выкладки колоды все карты собраны на базовые.

## ЦАРСТВО ЖЕНЩИН

Популярный пасьянс прошлого века.

Для раскладывания пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. На стол выкладывается стопка из тридцати двух карт. Верхняя карта стопки (И) — игровая. Из оставшейся колоды кладут карту в базовый ряд. Карты одного достоинства с выложенной — базовые. На них собирают карты в масть, в восходящем порядке. Дама не может быть базовой



картой. Если выпала именно дама, ее убирают под низ колоды. Затем выкладывается семь карт в виде табло (и).

Игровые карты табло допускается переключать одну на другую в масть, в нисходящем порядке. При переключке игровой табло (и), на ее место выкладывается новая карта из магазина или колоды. При переключивании стопки (И) полностью, на ее место ничего не выкладывается.

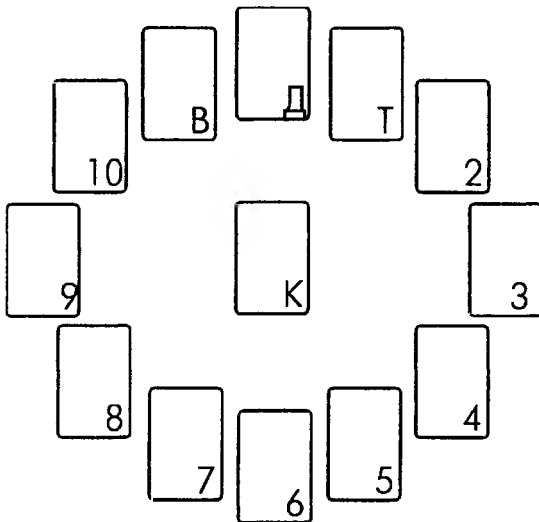
Колода перелистывается.

Дамы играют в этом пасьянсе особую роль. Если при перелистывании игрок открыл даму, то это позволяет ему извлечь снизу магазина (И) три карты и подложить под низ колоды, которую он держит в руках. Дама, переложённая на базовую карту, позволяет извлечь из-под магазина и положить под колоду пять карт. При переключке дамы из магазина в освободившееся место табло, игрок также извлекает пять карт снизу магазина и подкладывает их под колоду.

Пасьянс сошелся, если одного перелистывания колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## ЧАСЫ

Необходимы две полные колоды из 52 карт — всего 104 листа. Колода перелистывается. На тринадцать мест выкладывают карты в соответствии с их достоинством, перемежая красные масти черными.



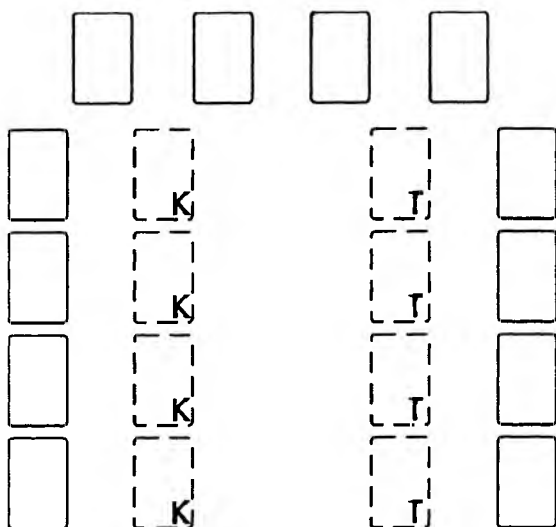
Еще раз повторим, что колода собирается по достоинству; на место, обозначенное, например, «К», кладут королей.

Пасьянс сошелся, если трех перелистываний колоды достаточно для сбора всех карт на базовые.

## ЧЕТЫРЕ ВРЕМЕНИ ГОДА

Красивый и занимательный пасьянс. Известен в России с середины прошлого века.

Для пасьянса необходимы две полные колоды по 52 карты — всего 104 листа. Двенадцать карт



выкладываются в виде ворот. Это игровые карты. Четыре туза и четыре короля разной масти — базовые карты, на базовые тузы собираются карты в масть в восходящем (2, 3, у) порядке, на королей — в масть в нисходящем (Д, В, 10, у).

Освободившиеся в результате перекладки места не восполняются.

После того, как все возможные перекладки завершены, выкладывают следующие двенадцать карт на предыдущие. Продолжается сбор карт на базовые. Если верхняя карта переложена, лежащая под ней также становится игровой. Затем выкладывают следующие двенадцать карт и так далее до конца колоды. Закончив таким образом «Весну», игрок приступает к «Лету».

Второй этап раскладки заключается в перелистывании каждой из двенадцати образовавшихся стопок, во время которого продолжается сбор карт на базовые.

Третий этап — «Осень» — заключается в том, что игрок берет в руки первую из двенадцати

стопок и раскладывает ее на оставшиеся одиннадцать. В том случае, когда карт больше, чем стопок, выложив первый ряд, игрок собирает карты на базовые и только после этого выкладывает второй ряд. Затем берется вторая стопка и раскладывается на десять оставшихся. Таким образом раскладываются все стопки, вплоть до одиннадцатой, которая перелистывается на двенадцатую.

Перелистывание последней двенадцатой стопки символизирует «Зиму».

Пасьянс сошелся, если в результате все карты собраны на базовые.

## ЧИСЛО 300

Описание этого пасьянса дается по книге В. Бахирева «Русский карточный игрок»: «Форма этого пасьянса до крайности незатейлива, так как состоит в постоянном, очередном выкладывании карт на стол, а между тем он имеет в себе какую-то тайную привлекательность, которая побеждает физическую усталость, и игрок, добываясь желанной цифры 300, проводит целые часы в раскладывании этого пасьянса, забывая и сон, и утомление. Прежде всего должно помнить, что в этой фигуре туз считается за 11 и с приложенной к нему девяткой составляет 20 очков; король означает 4 и с присоединением шестерки считается за 10, дама оценивается в 3; но для составления 10, суммы необходимой при расчете, надо прикладывать семерку; и, наконец, валет, означающий 2, в соединении с восьмеркой составляет 10. Десятка не соединяется ни с какою другою картою и откладывается одиночно. Запомнив этот предварительный расчет, игрок начинает выкла-

дывать медленно карты на стол, приговаривая: раз, два, три и если в этих трех картах встретятся черви, их откладывают в сторону и продолжают выкладывать поочередно карты, но в этот раз приговаривая: шестерка, семерка, восьмерка, девятка и т. д. до туза включительно, и тут не черви уж отбрасываются, а карта, соответствующая вашему вызову. Карты, вышедшие таким образом, присоединяются к отложенным в сторону уже червям, а игрок после туза снова говорит: раз, два, три и снова отбрасывает черви, встретившиеся в этих трех картах. Таким образом, считая попеременно, то: раз, два, три, то: шестерка, семерка и т. д. до туза, игрок выкладывает всю колоду, но и на первый раз это раскладывание непременно должно окончиться тузом; тогда отложенные в сторону карты собирают в кучку и откладывают налево, означая тем, что один тур сделан, а колоду, не тасуя, оборачивают и снова начинают выкладывать карты, приговаривая: раз, два, три и снова отбрасывая во вторую кучку встречающиеся черви или соответствующие перечислению карты. В этот раз туз не есть обязательно заключительная карта, и, оборачивая колоду в третий раз (последний раз), должно начинать пересчитывать карты согласно с последней второго раза, т. е. если она названа была, например, семерка, то, оборотив колоду в третий раз, игрок продолжает пересчитывать с восьмерки и т. д. Если в третий раз заключительная карта была три, то первая часть пасьянса кончена и должно приступить к расчету трех составившихся кучек. Если же последняя карта была какая-нибудь иная, то можно оборотить колоду в четвертый раз и досчитать непременно до: раз, два, три, а карты, могущие тут еще выйти, присоединяют к третьей кучке. Окончив

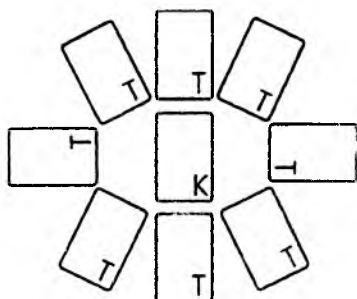
эту первую часть своего пасьянса, игрок на время откладывает колоду в сторону, а три кучки, перемешав в одну, раскладывает на столе по вышеуказанному счету, т. е. составляя постоянно десятки, а именно: короли с шестерками, тузы с девятками, дамы с семерками, валеты с восьмерками, десятки же особо, сами по себе. Если же не все карты подлежат такому совокуплению, то их считают по числу очков в них заключающихся. Например, парными картами в итоге получена сумма, положим, хоть 80, а на руках младшими остались валет, шестерка и туз, значит к 80 должно еще прибавить 19 и из этого выйдет сумма 99, которую и должно записать на особой бумажке как оконченную первую часть пасьянса, и затем приступить к составлению второй части, которая точно также состоит из трех туров, создающих три кучки, и сумма, от этого происходящая, присоединяется к сумме первой части. Наконец, в третий раз точно так же образуется известная сумма, и сложение этих-то трех сумм, отмеченных на особой бумажке, должно составить в результате число 300, т. е. тогда и цель пасьянса будет достигнута».

## ШАХ

Декоративный пасьянс конца XIX века.

Необходимы две полные перемешанные колоды по 52 листа — всего 104 карты. Из колоды извлекают восемь тузов и восемь королей. Семь королей отбрасываются и в дальнейшей игре не участвуют. Восьмой — «шах» — кладется в середину стола и является декоративным элементом пасьянса. Вокруг короля раскладываются тузы, которые являются базовыми картами. На тузы

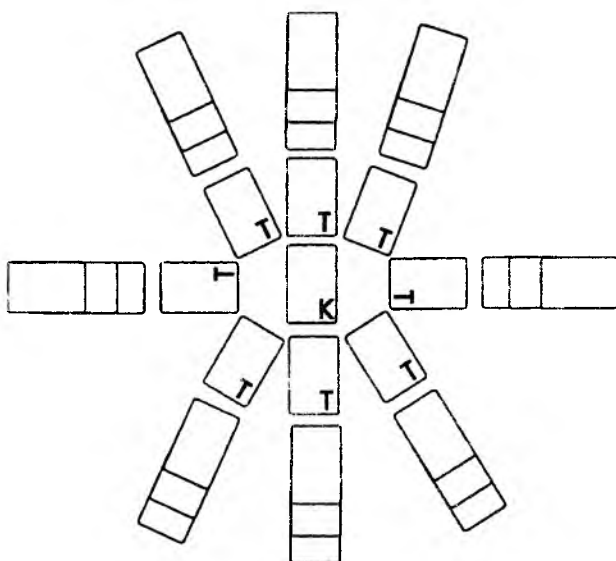




игрок будет собирать колоду в масть в восходящем порядке.

Затем вокруг этой первоначальной фигуры раскладывается круг из восьми карт, которые являются игровыми. После перекладки игровой на базовую, освободившееся место заполняется картой из колоды.

Выложив первый круг, игрок выкладывает второй, частично закрывая карты первого круга.



После выкладки продолжается сбор на базовые с замещением переложённых карт новыми из колоды.

Затем выкладывается третий и последний ряд «звезды» вокруг первоначальной выкладки.

Выложив третий ряд, игрок прекращает раскладку. С этого момента допускается не только перекладка карт на базовые, но и сбор игровых карт друг на друга в нисходящем порядке независимо от масти. Если один из «лучей» переложён полностью, на его место можно переложить любую игровую карту, на которую немедленно выкладывают карты из колоды. После того, как все возможные перекалывания сделаны, свободные места (менее трех в «луче») заполняются по часовой стрелке, начиная с верхнего «луча» картами из колоды от центра к краю.

Колода перелистывается. При перелистывании колоды верхняя карта талона также является игровой.

Пасьянс сошелся, если все карты собраны на базовые после одной раскладки.

# ФОКУСЫ





Умение показывать карточные фокусы требует значительных практических навыков, уверенности в своих действиях и отличной памяти. Легко и непринужденно манипулируя картами, вы сможете изумить зрителя, ввести его в заблуждение и убедить в своей необыкновенной, почти сверхъестественной проницательности.

Для показа описываемых здесь фокусов вам понадобится колода из 52 карт, хотя некоторые из фокусов можно показывать и при помощи колоды в 36 карт.

## **УМНЫЕ КАРТЫ**

Выберите из колоды 13 карт одной масти. Держа стопку-«талон» карт лицом вверх, выкладывайте их в ряд по следующему правилу. Называйте карты в порядке возрастания, начиная с туза. В слове «туз» три буквы, значит, переложите последовательно три верхние карты вниз стопки, а четвертую карту выложите на стол. В слове «два» три буквы, значит, переложите вниз три карты по одной, а четвертую положите справа от первой, выложенной на стол. Поступайте и дальше таким же образом, каждый раз перекла-

дывая вниз стопки столько карт, сколько букв в называемом числительном. Удивленные зрители обнаружат, что «умные» карты расположились на столе в том порядке, в каком вы их называли.

Секрет фокуса заключается в том, что вы заранее подбираете карты в стопке в следующем порядке, сверху, лицом вверх, ляжет пятерка, затем валет, десятка, туз, семерка, восьмерка, четверка, двойка, дама, шестерка, девятка, тройка, король.

## ВОЛШЕБНАЯ КАРТА

Возьмите колоду и незаметно положите шесть карт одной масти, например бубен, сверху и шесть карт той же масти — снизу. Вы можете перебрать колоду под тем предлогом, что вам нужно вынуть четыре валета, которые будут мешать показу фокуса. Изъятие валетов позволяет вам избавиться от лишней карты вашей масти.

Положите колоду на стол и предложите кому-нибудь разложить ее на шесть стопок. Поскольку осталось только 48 карт, то количество карт в каждой части будет одинаковым. Теперь верхняя и нижняя карты в каждой части будут бубны, но никто этого не знает.

Зритель берет любую часть и вынимает из середины карту, которую запоминает. Он кладет ее на любую другую часть и собирает все части вместе. Вы внимательно наблюдаете за всеми его действиями. Колоду можно снять. В результате задуманная карта окажется между двумя бубнами, и, просматривая колоду рубашкой вниз, вы сразу узнаете ее.

## **УГАДАЙТЕ ЗАКРЫТЫЕ ВЕРХНИЕ КАРТЫ**

Перетасовав карты, запомните нижнюю и незаметно положите ее на верх колод. Затем дайте зрителям снять два раза карты так, чтобы получилось три. Вам известна только одна верхняя карта в одной из трех частей колоды, оказавшаяся сверху в третьей кучке. Это можно исправить следующим образом.

Называете зрителям верхнюю карту первой кучки (при этом говорите не действительное название этой карты, а ту карту, которую запомнили при тасовании колоды, например «дама червей»). Снимаете эту верхнюю карту и смотрите, не показывая зрителям. Допустим, снятая карта окажется восьмеркой треф. Далее «угадываете»: «Верхняя карта второй кучки — восьмерка треф». Берете ее и смотрите. Скажем, это туз пик. В таком случае говорите, что третья верхняя карта — туз пик. Снимите ее и покажите теперь все три верхние карты, ловко смешав их в руках, чтобы не было понятно, с какой кучки снята какая карта.

## **НАЙДИТЕ ВЫБРАННУЮ КАРТУ**

Перетасовав колоду и незаметно запомнив нижнюю карту, позвольте зрителю вынуть из колоды любую карту. Предложив ее запомнить, положите на стол и накройте остальными картами. Затем дайте снять колоду столько раз, сколько захочет зритель. После этого верните карты так, чтобы лицевая сторона колоды, лежащей в руке, была сверху. Ищите карту, которую запомнили зрители.

Ею будет та, которая лежит перед картой, замеченной первоначально фокусником.

К примеру, перетасовав карты, замечаем, что нижняя — восьмерка пик. Даем вытащить из колоды любую карту. Вытащивший карту запоминает ее и возвращает фокуснику, не показывая ее. Фокусник кладет эту карту на стол и накрывает колодой, в которой нижняя (последняя, а теперь уже предпоследняя) карта ему известна (восьмерка пик). Следовательно, на выбранную зрителем карту легла восьмерка пик. Теперь можно давать снимать колоду сколько угодно: мы уже твердо знаем, что выбранная зрителем карта будет лежать перед восьмеркой пик.

## НАЙДИТЕ КАРТУ

Вы берете колоду карт и перебираете ее из левой руки в правую, держа карты рубашкой вверх. Кто-нибудь выбирает карту; вы слегка распускаете колоду, чтобы можно было вложить выбранную карту. Колода снимается несколько раз, после чего вы сразу же узнаете выбранную карту.

Секрет заключается в использовании старой карты из другой колоды. Вы незаметно вкладываете старую карту в колоду, с которой вы показываете фокус (она может быть и заимствована у зрителя), и когда вы раздвигаете карты, то ищете карту с другой рубашкой. Когда вы найдете ее, быстро прикройте другой картой, чтобы ее не заметили, но под ней оставьте небольшое пространство. Когда зритель вынет карту, приподнимите часть колоды, якобы давая возможность зрителю вложить выбранную карту обратно



в колоду. Карта будет лежать рядом с лишней картой.

Ее имеет значения, как снимается колода: выбранный карта всегда будет рядом с лишней картой. Перебирая колоду в поисках лишней карты, вы сможете указать на выбранную карту.

Конечно, вы должны обратить внимание на рубашки колоды и лишней карты. Например, если у вас колода с синей рубашкой и белой полосой по краям, то и рубашка лишней карты должна быть синей с белой полосой по краям. Они могут отличаться только рисунком. Некоторые фокусники, которые показывают этот фокус, имеют несколько лишних карт (например, джокеров) из разных колод, чтобы можно было подобрать сходную лишнюю карту для заимствованной колоды. Лишняя карта из такой же колоды, но старше или новее, будет совсем незаметной.

## **СКВОЗЬ САЛФЕТКУ ВИДЕТЬ КАРТУ**

«Попросите кого-нибудь из зрителей вынуть карту из колоды и, не показывая вам, положить ее снова в колоду, которую вы для этого раздвигаете в руках веером. Само собою разумеется, что вы должны заметить, куда именно положили карту, и, делая вид, что тасуете, быстро переложите колоду так, чтобы карта была сверху.

Зрители спокойны, в полной уверенности, что замеченная карта смешалась в середине колоды и вам никак нельзя ее отыскать. Вы делаете вид, что и сами затрудняетесь, как будто взялись за дело, которого не можете исполнить. Это несказанно веселит зрителей, на вас сыплются дружеские шутки; но вдруг, обращаясь к ним,

вы просите подать вам белую, непременно белую салфетку и уверяете, что сквозь эту ткань вы увидите задуманную карту. Все, разумеется, смеются, но салфетка все-таки принесена. Тогда выпреважно рассыпаете веером колоду, ощупываете ее середину, как бы еще надеясь на свою зоркость, но наконец накидываете салфетку на колоду, несколько секунд шарите под нею руками, подняв голову к зрителям, чтобы не думали, что вы подсматриваете под салфетку, и вдруг, опустив глаза, как будто увидели карту, вы с торжеством показываете ее. Ясно, что все эти проволочки были только для того, чтобы отвлекать внимание присутствующих, так как карта была давно у вас в руках».

## **ВОТ ВАША КАРТА**

Предложите зрителю перетасовать колоду и сдать несколько карт, переворачивая их рубашкой вниз так, чтобы они перекрывали друг друга. Он должен запомнить последнюю карту, а также ее порядковый номер в колоде. Предположим, он сдал восемь карт и последняя карта будет шестерка треф: он запоминает шестерку треф и число восемь. Но все это проделывается у вас за спиной, поэтому вы не знаете ни карты, ни номера. Карты кладут опять сверху колоды.

Берете колоду за спину и делаете вид, что тасуете карты.

Отдаете зрителю колоду обратно и предлагаете ему сдать столько же карт, сколько он сдал раньше (то есть восемь, хотя вы этого не знаете), следя при этом за своей картой. Он не видит своей карты, поэтому вы предлагаете ему собрать

карты, которые он сдал, и положить их снизу колоды.

Опять убираете колоду за спину, и все слышат, как вы считаете, словно пытаясь найти карту. Потом вы кладете колоду на стол и вдруг переворачиваете ее вверх лицом. Карта зрителя смотрит на него с колоды!

Следуйте инструкции, и этот фокус сработает сам. Не имеет значения, сколько карт сдал зритель и какую карту он выбрал. Он просто должен строго выполнять ваши команды и помнить последнюю карту своей первой сдачи.

За спиной вы переносите 15 карт с верха колоды вниз. Когда второй раз вы заносите карты за спину, то перекладываете 15 карт с низа колоды наверх. Первое передвижение карт не дает зрителю увидеть свою карту при второй сдаче; второе передвижение кладет его карту в низ колоды.

## **СКОЛЬКО КАРТ ПЕРЕЛОЖЕНО?**

Попросите зрителя разделить колоду на две части. Отвернитесь и предложите зрителю задумать число не больше 13 и переложить столько же карт с низа одной пачки на верх другой. Он может положить верхнюю половину на нижнюю.

Вы поворачиваетесь и быстро считаете карты сверху колоды, не глядя. Вдруг вы бросаете карты рубашкой вниз — очко на карте говорит о количестве переложённых карт!

Например, зритель берет колоду и снимает ее. Он перекладывает шесть карт с нижней половины на верхнюю и кладет верхнюю часть колоды на нижнюю; фокусник берет колоду, сдает карты

и раскрывает шестерку. (Валеты имеют 11 очков, дамы — 12, короли — 13.)

Этот фокус не требует никаких усилий. Положите 13 карт сверху колоды в таком порядке: король, дама и до туза, у которого самое маленькое очко. Масти произвольные. Карты расположите заранее для большего эффекта: если зрители увидят, что вы это делаете, фокус потеряет свое значение.

Пусть зритель снимет колоду и переложит карты с низа пачки наверх; затем снова положит верхнюю пачку на нижнюю. Вам только остается сосчитать до 14-й карты и раскрыть ее. Она покажет, сколько карт было переложено.

За тузом можно положить джокера; тогда, если карты не будут передвинуты, вы раскроете джокера, который ничего не обозначает.

## **КОРОЛИ, ДАМЫ И ВАЛЕТЫ**

Возьмите королей, дам и валетов из колоды и разложите их в три ряда по четыре карты — каждую карту лицом вверх. Затем быстро соберите карты и положите их рубашкой вверх. Любой может снять эту маленькую колоду. Когда вы сдаете карты на четыре части, все черви оказываются вместе; все трефы, пики и бубны тоже вместе.

Секрет достаточно прост. Раскладывая карты, следите, чтобы в верхнем ряду были все четыре масти, скажем, пики, бубны, трефы, черви. Ваш второй ряд начинается с последней карты верхнего ряда, затем следует порядок верхнего ряда, то есть (в нашем примере) черви, пики, бубны, трефы. Нижний ряд начинается с последней карты второго ряда, затем следует порядок вто-

рого ряда, в нашем случае трефы, черви, пики, бубны.

Когда вы собираете карты, собирайте их по вертикали, а не по горизонтали, начиная с нижней карты справа. Берете карту справа в нижнем ряду, кладете ее на карту выше по ряду; кладете все три карты на нижнюю карту следующего вертикального ряда и так далее.

После того как вы повернете карты лицом вниз, колоду можно снять. Это не помешает. Когда вы сдадите на четыре части, вы автоматически разделяете масти.

Немного попрактикуясь, вы сможете раскладывать карты быстро и легко. Не беспокойтесь о ценности карт, просто следите за мастью. Фокус сработает автоматически.

## ДОВЕРЧИВЫЙ ЗРИТЕЛЬ

Этот простой фокус стал популярен в России еще в XIX веке.

«Заметив предварительно какую-нибудь карту, рассыпьте по столу колоду крапом вверх, но место замеченной карты не теряйте из виду. Положим, что это была шестерка пик; вот вы и просите кого-нибудь из гостей дать вам шестерку пик; он вынимает первую попавшуюся под руку карту и подает вам хоть валета бубнового, вы делаете вид, что удивлены его способностью угадывать закрытые карты, и просите его опять дать вам валета бубнового, он подает вам, положим, десятку червонную; тогда вы, сделав вид, что задеты за живое таким соперничеством, говорите: ну, так я же сам найду десятку червонную и, подумав немного, как будто угадывая, где именно лежит десятка, вы выделяете замеченную вами

шестерку пик. Удивленные зрители увидят, что у вас на руках действительно валет бубновый, десятка червонная и шестерка пик. Чтобы лучше обмануть недогадливых, вы можете обращаться к ним с этой просьбой и называть многие карты, а свою, замеченную карту иметь постоянно в виду».

## ТАИНСТВЕННОЕ УГАДЫВАНИЕ ЧЕТЫРЕХ КАРТ

«Шестнадцать карт раскладывают по четыре в ряд и просят заметить в каждом ряду по карте четырех зрителей. Карты раскладываются по следующему плану:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

А — заметил карту в первом ряду; Б — во втором, В — в третьем, Д — в четвертом. Во второй раз карты раскладываются несколько иначе, и это необходимо исполнять как можно аккуратнее. Вот какому счету следуют во второй раз:

1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16

Тогда спрашивают А, в каком ряду его карта? Он отвечает: в первом, а так как он, выбирая карту, брал от первой до четвертой, теперь же из этих четырех карт в первом ряду только есть первая карта из прежних четырех, то она и есть карта А. Точно так же, если Б ответит: во

втором, вы, зная, что он выбрал второй ряд и что этот ряд состоял из 5, 6, 7 и 8, а из них в этот ряд только 6-я попала во второй раз, ясно, что она выбрана была Б».

## **УЗНАЙТЕ, КАКИЕ КАРТЫ БЫЛИ ВЗЯТЫ**

Возьмите колоду из 36 карт. Разделите предварительно всю колоду так, чтобы в одной кучке были все тузы, короли, дамы, валеты, десятки, а в другой — девятки, восьмерки, семерки, шестерки. После этого пусть кто-нибудь из зрителей возьмет любое количество карт из первой кучки, а кто-то другой — любое количество из второй кучки. Предложите запомнить каждому взятые им карты и затем сделайте так, чтобы один положил свои карты в часть другого, и наоборот. Теперь дайте каждому ту часть колоды, в которую он положил свои карты. Попросите перемешать свои кучки. Каждый должен вернуть свою часть колоды отдельно. Просмотрев их внимательно, вы легко скажете, какие карты были вынуты.

## **ТАИНСТВЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРОЛЕЙ**

Выложите из колоды трех королей и туза пик. Затем положите одного короля сверху колоды, одного — в центр колоды и одного — вниз. Все три короля разделены.

Дальше вы кладете туз пик сверху, и туз таинственным образом соединяет королей. Вы снимаете колоду, предлагает зрителю снять колоду два, три раза, но каждый раз только на

две части. Затем вы берете карты, раскладываете их на столе рубашкой вниз — и туз оказывается среди трех королей!

Это действительно загадка, и никто не подозревает простоты фокуса. Верхний король и нижний король соединяются с тузом, когда колоду снимают. А как же третий король в середине колоды? Как же он соединяется с другими? А он вовсе и не соединяется. Когда вы вынимаете трех королей и туза пик из колоды, незаметно положите лишнего короля (четвертого) сверху колоды. Таким образом он оказывается вместе с двумя другими королями и тузом в конце фокуса.

Никто не помнит, какие короли были вынуты из колоды, и все верят, что третий король — это тот самый, который был положен в середину колоды.

## ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РЕКУ

*(фокус-головоломка)*

Головоломка, которую можно продемонстрировать как фокус, очень простая, но может запутать зрителя.

В загадке действует хозяин, у которого есть волк, коза и капуста. Вместе со всем этим ему нужно переправиться через реку. Подойдя к реке, он нашел маленькую лодку, в которую могут поместиться только он и что-нибудь из груза. Переправившись через реку, он может оставить на берегу что-нибудь одно и вернуться за другим грузом. Но если он оставит на берегу волка и козу, волк съест козу, если оставит козу и капусту, коза съест капусту.

Как же их переправить?



Чтобы показать, как он это сделал, сдайте три карты вертикально с левой стороны: туз — это волк, тройка — коза, пятерка — капуста. Рядом положите короля — хозяина. Пустое место стола — река. Для лодки не требуется карты; передвигая короля туда-сюда, мы имеем в виду, что он сидит в лодке. Продолжая рассказ, иллюстрируйте его картами.

«Хозяин переправляет через реку козу, оставляя волка с капустой». Возьмите короля и тройку и переложите их на правую сторону стола. «Хозяин возвращается один». Переложите короля на левую сторону. «Далее, он взял с собой капусту». Передвиньте короля и пятерку направо. «И возвратился с козой». Верните короля и тройку налево. «Взял волка с собой». Передвиньте короля и туза направо. «Опять возвратился один». Передвиньте короля налево. «Затем он берет козу и снова переправляет ее через реку». Передвиньте короля и тройку направо, оставив их там с тузом и пятеркой.

Показанный гладко, без запинки, рассказ интригует. Можете предложить зрителям повторить его. Если это им не удастся, вы можете показать, как это делается.

## ЛОДКА ДЛЯ ДВОИХ

В этом фокусе речь опять пойдет о переправе через реку. Нужны три короля и три дамы, например, КБ, ДБ; КТ, ДТ; КЧ, ДЧ. Каждая пара карт представляет супружескую пару. Все должны переправиться через реку в лодке, которая вмещает только двоих. Ни один муж не позволит своей жене остаться с чужим мужем в свое отсутствие. После такого предисловия вы

показываете на картах, как можно переправиться к общему удовлетворению участников.

Разложите королей и дам в ряд по левой стороне стола. Затем передвиньте направо ДБ и ДТ, представляющих двух жен в лодке. Затем верните ДТ налево с лодкой. Теперь направо переходят ДТ и ДЧ. ДЧ возвращается одна.

ДЧ сходит на берег и остается на берегу вместе с КЧ, а два других мужа переправляются на другой берег. Вы передвигаете КБ и КТ направо. Они выходят на берег, так что КБ может присоединиться к ДБ, которая уже там. Теперь в лодке есть место для КТ и ДТ, которые возвращают лодку.

КТ и ДТ выходят на берег, присоединяются к ждущим их там КЧ и ДЧ. КЧ садится в лодку с КТ, и они переправляются на другой берег. На левом берегу остаются ДТ и ДЧ. ДБ возвращается одна в лодке и берет с собой ДТ. Затем возвращается КЧ и наконец забирает ДЧ, завершая переправу.

Если быстро работать руками, почти невозможно уследить за их движениями.

## ЛОДКА ДЛЯ ТРОИХ

В этом варианте уже четыре счастливые пары и лодка побольше: она может вместить уже троих. Условия те же: ни одна жена не может остаться наедине с чужим мужем в отсутствие своего мужа.

Расположите королей и дам в ряд слева на столе: КБ, ДБ; КТ, ДТ; КЧ, ДЧ; КП, ДП. Начните с ДБ, ДТ и ДЧ и переправьте их направо. Оттуда ДЧ возвращается с лодкой налево. ДЧ переправляется с ДП; ДП возвращается с лодкой.

Теперь КБ, КТ и КЧ могут все переправиться на другой берег. Одна пара — скажем, КЧ и ДЧ — возвращается налево. Затем та же пара переправляется направо, взяв с собой КП и оставив на берегу ДП. КП возвращается, забирает ДП и завершает переправу.

Есть и другой вариант завершения. После того как КЧ и ДЧ возвращаются налево, КЧ и КП едут направо, оставляют ДЧ и ДП на левом берегу; тогда или ДБ, или ДТ могут переехать справа налево, взять ДЧ и ДП на правый берег.

Чтобы окончательно запутать зрителя, можно использовать еще одну карту, например, тройку пик, вместо лодки, подкладывая ее под передвигаемые карты, словно они сидят в лодке.

## КАРТОЧНЫЙ КРУГ

Попросите зрителя перетасовать колоду. Возьмите ее и снимите карты несколько раз, образуя на столе три небольшие кучки, и одна пачка останется у вас в руке. Предложите троим зрителям взять по одной карте с каждой кучки. Каждый зритель должен посмотреть на свою карту и держать ее при себе.

Затем соберите колоду, дайте ее другому зрителю и предложите ему сдать три кучки, оставив его в любом месте, только чтобы карт в кучках было поровну. Таким образом он может сдать три кучки по две, три, четыре и т. д. карты в каждой кучке.

Теперь предложите зрителям, которые держат отобранные карты, положить их на три кучки, которые были сданы. Каждый зритель кладет свою карту на отдельную кучку. Вы должны

проследить за этими действиями, чтобы никто ничего не перегугал.

Теперь соберите три кучки вместе, начиная с первой и полученная часть колоды снимается любым зрителем. Затем разложите карты по кругу. В полученном круге вы сможете указать три выбранные карты.

Чтобы выполнить этот фокус, вы сначала должны запомнить верхнюю карту колоды. Вы это делаете, когда снимаете пачки карт: у вас в руке остается небольшая часть карт, и когда вы предлагаете каждому зрителю снять по одной карте, то иллюстрируете это, подняв верхнюю карту с тех, которые у вас в руке. Таким образом, у вас есть возможность посмотреть на верхнюю карту и запомнить ее.



После того как три карты были взяты, собираете колоду, оставляя вашу карту (предположим, это была дама червей) сверху колоды. Так что, когда карты сдают на три кучки, ваша «ключевая» карта будет нижней картой одной кучки, так как карты сдают рубашкой вверх, по одной.

Выбранные карты возвращают на кучки; кучки собирают вместе, и вся группа карт снимается. Затем вы сдаете карты по кругу, по часовой стрелке (просто по часовой стрелке проще). Когда сдаете карты, считайте их, потом разделите на три. Например, вы сдаете 24 карты. Разделив на три, получите восемь. Это означает, что каждая восьмая карта будет задуманной.

Затем вы смотрите на вашу «ключевую» карту (в нашем случае — дама червей). Карта, следующая за ключевой, будет одной из выбранных. Число карт в круге может варьироваться, но вы всегда сможете найти выбранные карты, разделив число сданных карт на три, и первая выбранная карта будет всегда следовать за вашей «ключевой» картой.

## ЧЕТЫРЕ ТУЗА

Попросите кого-нибудь назвать число от 10 до 20. Скажем, назвали 15. Вы сдаете 15 карт из колоды на стол. Затем вы говорите, что складываете две цифры, образующие число:  $1+5=6$ , и забираете шесть карт обратно в колоду. Следующую, седьмую карту вы осторожно откладываете в сторону лицом вниз, а остальные карты кладете на колоду.

Этот процесс повторяется с другим зрителем, который тоже называет любое число. Например, если он назовет «11», вы сначала сдаете 11 карт с колоды на стол, затем две карты ( $1+1=2$ ) из этой кучки берете обратно в колоду, откладывая следующую карту в сторону, а остальные кладя на колоду. Вы делаете это в третий раз — например, «19» ( $1+9=10$ ); и в четвертый раз — «10» ( $1+0=1$ ).

Затем вы открываете четыре карты, которые отложили в сторону, и, к общему удивлению, это оказываются четыре туза!

**Фактически фокус автоматический.** Разложите колоду заранее так, чтобы четыре туза были в колоде на девятом, десятом, одиннадцатом и двенадцатом местах, считая сверху. И именно тузами окажутся карты, которые вы отложите в сторону, независимо от названных чисел, при условии, что эти числа будут от 10 до 19 включительно.

## ОТГАДЫВАНИЕ КАРТЫ

В отсутствие фокусника зрители выбирают из колоды карту, запоминают ее, тасуют колоду и кладут ее на стол. По возвращении фокусник берет колоду, перебирает ее и находит задуманную карту.

Для этого фокуса нужен ассистент. Он, как и другие, знает карту. Ассистент делит стол на 15 воображаемых квадратов, как показано на рисунке. Он кладет колоду на соответствующее место на столе, чтобы можно было узнать ценность задуманной карты.

туз	2	3	4	5
6	7	8	9	10
без карты	валет	дама	король	джокер

Чтобы сообщить масть, он кладет колоду определенным образом: вертикально — бубны; по диагонали налево — трефы; по диагонали направо — черви; горизонтально — пики.

Поскольку в колоде только 13 названий карт — от туза до короля включительно, в воображаемой схеме есть два пустых места. Они очень полезны. Если выбран джокер, ассистент кладет колоду в правый нижний угол стола; если карта вообще не выбрана (способ «поймать» фокусника), колоду кладут в левый нижний угол.

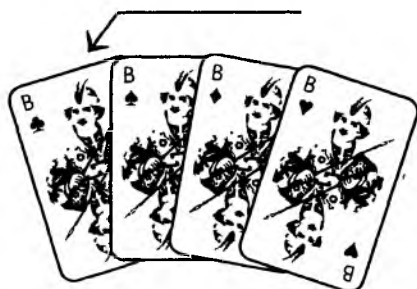
## ЧЕТЫРЕ ВАЛЕТА

Это очень хитрый и интригующий фокус, не требующий большого мастерства.

Фокусник показывает четыре валета веером. Он называет их четырьмя грабителями, которые решили ограбить дом. Дом — это колода карт. Он позволяет грабителям проникнуть в дом через переднюю, заднюю и боковую двери, то есть сверху, с середины и снизу. Затем он снимает колоду (сигнал грабителям!), и когда фокусник распускает колоду, все четыре валета оказываются вместе в середине!

В чем же секрет?

— Два короля  
спрятаны здесь



Кроме четырех валетов, нужны еще два короля. Они спрятаны за веером, за нижним валетом (см. рисунок). Это единственный момент фокуса, где нужна некоторая ловкость рук.

Фокусник на секунду кладет валетов лицом вниз сверху колоды. Затем он начинает их распределять по колоде. Он берет две верхних карты — предположительно валетов — и всовывает их в середину колоды. В действительности это два короля. Карты должны быть рубашкой вверх.

Затем он кладет валета вниз, беззаботно показывая его лицо. Раскрывает верхнюю карту, и все видят, что это валет.

Потом он снимает колоду, и четыре валета собираются в центре, потому что сверху фактически лежат три валета и один снизу.

## ЗАГАДКА КРУГА

Десять карт, от туза до десятки, разложены по часовой стрелке по кругу. Зрителю предлагают задумать какую-то карту, а указать на другую,



не ту, которую он задумал. Предположим, задумана восьмерка, а указали на шестерку. Вы мысленно добавляете к десяти очки этой карты. Получается 16.

«Начиная с шестерки, — говорите вы зрителю, — но с того числа, которое вы задумали, считайте про себя по кругу против часовой стрелки и остановитесь, когда сосчитаете до 16».

Зритель, начиная с шестерки, считает от восьми до 16 слева направо, то есть считает «9» и указывает на пятерку, считает «10» и указывает на четверку и т. д. Сказав «16», он указывает на карту, которую задумал.

Когда на лице зрителя появляется удивленное выражение, вы улыбаетесь и говорите: «Это карта, которую вы задумали».

Помните, что каждый раз надо прибавлять 10 к значению указанной игры, а счет всегда вести против часовой стрелки, начиная с значения задуманной карты.

## **ПРОЗРАЧНЫЕ КАРТЫ**

Взять колоду с шестерками, но без двоек, троек, четверок и пятерок. Зритель берет из колоды карту, положим, восьмерку, и вы просите его положить на нее столько карт, чтобы произвести 15, т. е. 7 карт, уложив эти восемь карт на четыре кучки (первый ряд). Во второй раз зритель вынимает, положим, хоть короля, который, равно как дама и валет, считается до десяти очков, и потому, раскладывая второй ряд кучек, он кладет пять карт, кроме короля. В третий

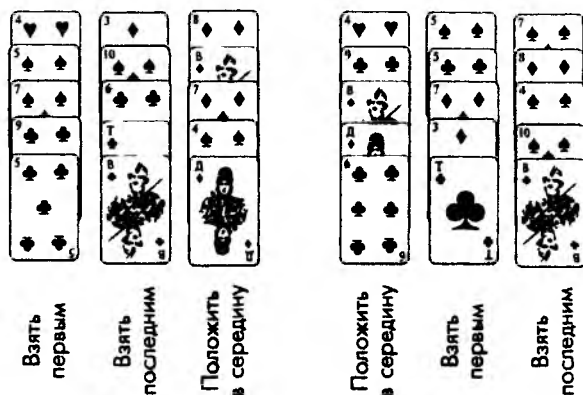
раз он вынимает хоть туза, считающегося за единицу, и раскладывает на четыре кучки 15 карт, считая тут же туза. Все это делается в вашем отсутствии, и, когда раскладка кончена, вас вызывают и отдают вам семь оставшихся в руках у зрителя карт, по которым вы должны узнать, сколько очков во всех первых нижних картах трех рядов. Вы намеренно задумываетесь, делаете вид, что производите глубокие соображения, складываете, делите, умножаете, хотя все это совершенно бесполезно, потому что должны только сумму 12 приложить в уме к числу остающихся карт. Вам их передали 7, плюс 12 будет 19:

Восьмерка . . . . .	8
Король . . . . .	10
Туз . . . . .	1
Итого . . . . .	19 очков

Иногда ради лучшего эффекта, взглянув на количество карт и быстро приложив к ним 12, не задумываясь, скажите полученную сумму. Главное, чтобы зритель понял механизм раскладки и не ошибся бы в счете».

## ТРИ РЯДА

Это хитрый фокус на отгадывание. Зрители поражены, они уверены, что здесь не может быть никакой системы, однако фокус основан на очень простой формуле.



Пятнадцать карт раскладываются, как показано на левом рисунке. Кто-нибудь выбирает мысленно карту и называет ряд, в котором она лежит.

Соберите карты и разложите снова. Зритель замечает свою карту и опять называет ряд, в котором она лежит. Снова соберите и разложите карты и на этот раз, когда называют ряд, в котором лежит карта, вы моментально угадываете карту.

Предположим, задумана карта пиковый валет и указан ряд в раскладе. Собирая карты, указанный ряд положите между двумя другими. Затем поверните лицом вниз и опять сдавайте горизонтально, начиная с верхнего ряда. Второй расклад показывает, как могут расположиться карты. Зритель опять указывает ряд с задуманной картой. Собирая карты, расположите ряд с картой в середине. Поверните карты лицом вниз и сдайте, как при втором раскладе.

На этот раз вы сразу можете угадать карту, ибо она будет лежать в самом центре расклада — в середине среднего ряда.

Фокус можно показать и с 21 картой — три ряда по семь карт.

## ИЗ 21 КАРТЫ УГАДАТЬ ЗАДУМАННУЮ

«Отделив из колоды 21 карту, раскладывайте их в три ряда на стол и просите сказать вам только, в котором ряду находится задуманная карта. Тогда соберите карты так, чтобы ряд, где находится карта, был посередине, и вторично опять раскладывайте карты опять в три ряда, но не горизонтально, а перпендикулярно, и снова спросите: в котором ряду задуманная карта? Опять соберите так же и, в третий раз разложив горизонтально, спросите: где находится карта? Опять соберите карты так, чтобы ряд с задуманной картой был посередине. Потом отсчитайте карты на стол, и задуманная карта всегда будет одиннадцатая с обоих концов».

## СОЕДИНЕНИЕ ПАР

Четыре короля кладутся друг на друга и четыре дамы — тоже отдельной кучкой. Обе кучки соедините лицом вниз и несколько раз снимите колоду. Спрятав колоду за спину, вы вынимаете из колоды попарно червовых короля и даму, пиковых короля и даму и т. д.

Фокус очень простой. Снимать колоду можно несколько раз, при условии, что каждое снятие — разовое. Как только карты окажутся за спиной, вы отделяете верхние четыре карты от нижних четырех, образуя две кучки. Затем снимаете за спиной верхние карты с обеих кучек и

показываете зрителю. Карты будут король и дама одной масти.

Но чтобы фокус получился, нужно заранее позаботиться о том, чтобы четыре дамы были расположены в одинаковом порядке по мастям, например, черви, трефы, бубны и пики. Это обязательно!

Чтобы еще больше поразить зрителя, положите полученные пары на стол и соберите в колоду. Колода снимается несколько раз. Спрятав карты за спину, вы вынимаете из-за спины в одной руке королей, а в другой — дам. Как же это получилось?

Обратите внимание: каждый король положен за даму. Соберите карты, занесите за спину и отделите четные карты от нечетных. В одной группе будут короли, в другой — дамы.

## **УГАДАЙТЕ, НЕ ГЛЯДЯ, 52 КАРТЫ**

Искусство называть все 52 карты требует хорошей памяти. В данном случае следует запомнить последовательность карт по их стоимости и масти. Карты предварительно раскладываются в колоде по этим правилам и являются в таком тесном ряду, что никому и в голову не придет, что они разложены в определенном порядке.

Стоимость карт запоминается по следующей формуле: туз, пять, девять, валет, шесть, четыре, два, король, семь, восемь, дама, три, десять.

Масти карт запоминают в таком порядке: черви, пики, бубны, трефы.

Разложив колоду по данным правилам, вы придадите ей следующий вид:

**А**

1. Туз червей
2. Пятерка пик
3. Девятка бубен
4. Валет треф
5. Шестерка червей
6. Четверка пик
7. Двойка бубен
8. Король треф
9. Семерка червей
10. Восьмерка пик
11. Дама бубен
12. Тройка треф
13. Десятка червей

**Б**

14. Туз пик
15. Пятерка бубен
16. Девятка треф
17. Валет червей
18. Шестерка пик
19. Четверка бубен
20. Двойка треф
21. Король червей
22. Семерка пик
23. Восьмерка бубен
24. Дама треф
25. Тройка червей
26. Десятка пик

**В**

27. Туз бубен
28. Пятерка треф
29. Девятка червей
30. Валет пик
31. Шестерка бубен
32. Четверка треф
33. Двойка червей
34. Король пик
35. Семерка бубен
36. Восьмерка треф
37. Дама червей
38. Тройка пик
39. Десятка бубен

**Г**

40. Туз треф
41. Пятерка червей
42. Девятка пик
43. Валет бубен
44. Шестерка треф
45. Четверка червей
46. Двойка пик
47. Король бубен
48. Семерка треф
49. Восьмерка червей
50. Дама пик
51. Тройка бубен
52. Десятка треф

Колоду можно давать снимать сколько угодно раз — порядок карт в этом ряду останется не-

изменным. Посмотрев только одну карту, вы без труда сможете «угадывать» все последующие карты, доставая их по одной из колоды.

## УЗНАЙТЕ КАРТУ ПО ЗАПАХУ

Колоду разложите в указанном выше порядке. Выньте одну карту из колоды, что делается следующим образом: кладут колоду на левую руку спинкою вверх, потом снимают произвольное количество карт и незаметно смотрят нижнюю карту в снятой половине. Соответственно знают уже и верхнюю карту, лежащую в левой руке. Потом нюхают эту карту и называют ее, делая вид, будто узнали ее по запаху. Разрешают кому-нибудь снять эту карту и проверить правильность ответа.

## МИСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

Этот фокус основан на простой системе, но для непосвященного очень трудно что-нибудь заметить. Фокус показывается с полной колодой карт.

Зритель берет колоду карт и снимает одну карту, заметив количество очков на ней. Он кладет ее лицом вниз и сдает несколько карт до общего числа 12, каждую карту считая за единицу. Например, первая карта — пятерка. Зритель должен положить на нее семь карт, сдавая карты рубашкой вверх и не обращая внимания на их лица.

Он выбирает еще одну карту из колоды и повторяет процедуру. Туз значит единицу, любая фигура считается за десятку. Таким образом он

продолжает, выбирая другую карту и сдавая на нее карты, пока не закончится колода.

Если сдача оказывается нечетной, то есть если в конце не хватает карт, чтобы довести счет до 12, последнюю выбранную карту и оставшиеся карты откладывают в сторону лицом вниз.

Все это время вы стоите отвернувшись. Когда зритель заканчивает расклад, вы поворачиваетесь, берете лишние карты и сразу же называете полную сумму нижних карт всех кучек. Вы делаете это несмотря на то, что нижние карты лежат лицом вниз!

Все очень просто. Чтобы узнать эту сумму, сосчитайте количество получившихся кучек и отнимите от этого числа 4, а затем умножьте на 13 и прибавьте количество лишних карт. Например, вы видите на столе 8 кучек и 3 лишние карты, тогда ваш расчет таков:  $(8-4) \times 13 + 3 = 55$ . Сумма всегда будет правильной!

## КАРТА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Этот фокус прост для исполнения, но довольно эффектен.

Вы просите зрителя перетасовать колоду, посмотреть ее, начиная снизу, и запомнить любую карту, а также ее порядковый номер снизу колоды.

Предположим, выбрана восьмерка червей, и она седьмая снизу. Вы прячете колоду за спину и заявляете, что хотя не знаете ни названия карты, ни ее номера снизу, но попытаете передвинуть ее на любое желаемое место в колоде. Условие одно: названный номер должен быть больше первоначального.



Допустим, назван номер 19. Вы берете карты за спину и слегка их перебираете. Затем говорите, что положили выбранную карту на место 19 сверху — минус место выбранного числа, которого вы не знаете!

Вы выносите колоду вперед и даете ее зрителю, предлагая ему считать сверху, начиная с номера выбранной карты (семь). Зритель считает: 7, 8, 9 и т. д., откладывая в сторону по карте.

Когда он доходит до 19, ему предлагают раскрыть карту — и она оказывается той, которую зритель задумал! Восьмерка червей!

А между тем все очень просто

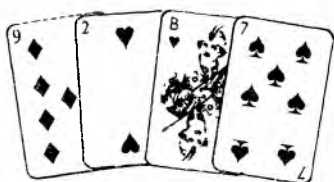
Вы прячете колоду за спину и просите назвать число. В нашем случае это 19. Когда число названо, вы спокойно отсчитываете 19 карт снизу и кладете их наверх, не меняя их порядка. Все это вы делаете за спиной, и зрители не знают, что там происходит.

Если бы зрители выбрали нижнюю, то есть первую карту, то при перекладке 19 карт снизу наверх выбранная карта оказалась бы 19-й сверху. В этом случае счет начался бы с номера 1 и закончился бы номером 19 на выбранной карте.

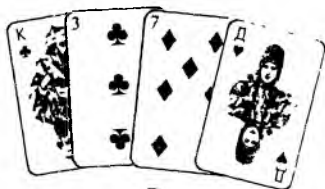
Предположим, выбрана пятая карта снизу. Когда вы просите назвать большее число, предположим, вам называют 12. Тогда вы переложите 12 карт снизу наверх. Зритель начнет счет с пяти и закончит числом 12, раскрыв свою карту.

## ФОКУСНИК-ЯСНОВИДЕЦ

При показе этого фокуса создается впечатление, что фокусник читает мысли зрителей. Однако фокус работает сам, и все основано на точном раскладе.



A



B

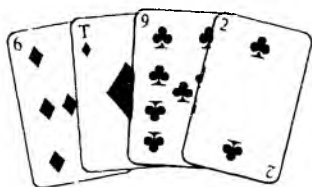
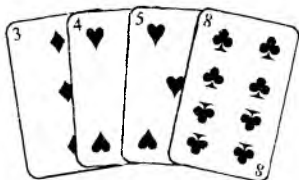
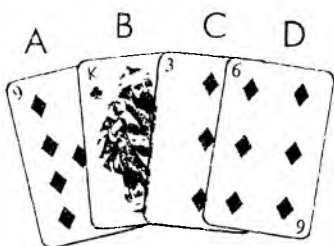


Рис. 1. Четыре кучки при первом раскладе

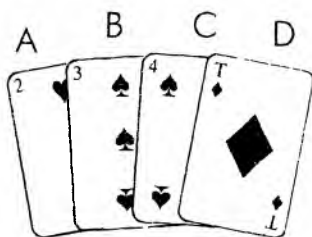


A

B

C

D

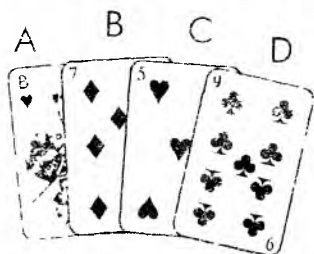


A

B

C

D

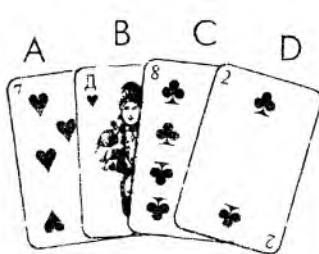


A

B

C

D



A

B

C

D

Рис. 2. Четыре кучки при последнем раскладе

Вы сдаете 16 любых карт на четыре кучки по четыре карты в каждой. Затем даете по одной пачке каждому из четырех зрителей. Каждый зритель запоминает карту в своей кучке.

Вы собираете карты и сдаете их на четыре кучки. Берете первую из этих кучек, показываете лица карт и спрашиваете, видит ли кто-нибудь из четырех зрителей свою карту. Если кто-нибудь скажет «да», вы немедленно показываете задуманную карту и повторяете это с остальными кучками, пока не покажете всем четверым зрителям все четыре карты. Вам даже не надо открывать карты.

Способ выполнения фокуса таков.

Четыре кучки разложены вначале так, как показано на рис. 1. Кучку А дали первому зрителю; кучку В дали второму зрителю; кучку С дали третьему зрителю и D — четвертому. Когда кучки собрали вместе, А положена лицом вниз; В положена на нее; затем С и, наконец, D.

Карты раскладываются на четыре кучки внимательно, по одной карте.

Когда вы показываете одну из новых кучек, вы открываете ее перед каждым и спрашиваете, есть ли в ней знакомая карта. Первый зритель говорит «да», и вы уже знаете, что это карта, обозначенная А в группе (как показано на рис. 2).

Если второй зритель увидит свою карту, это будет карта В, третий — С и четвертый — D.

Другими словами, в каждой группе карт будет одна из задуманных, и вы точно знаете, где она лежит. Как только зритель видит свою карту, вы немедленно определяете ее!

## ВЗМАХ ПЛАТКОМ

Распустив колоду карт на столе, вы берете одну карту и опускаете ее в стакан так, чтобы все видели ее лицо. Закрываете карту носовым платком, потом вдруг срываете платок. Там совсем другая карта!

Вы сразу же даете зрителю стакан, карту и платок, чтобы тот убедился сам: четверка тревов стала восьмеркой бубен у него на глазах!

Выполнение этого фокуса требует ловкости рук. Первый шаг — необходимо взять из колоды две карты вместе, держа их за бока и сгибая их немного вперед по центру так, чтобы казалось, что это одна карта. Подойдут любые две карты: предположим, что восьмерка бубен спрятана за четверкой тревф.



Положенные в стакан, они так и остаются вместе, и стакан можно показать со всех сторон. Когда стакан накрыт платком, вы можете незаметно разделить карты. Быстро снимая платок, вы правой рукой схватываете через него переднюю карту (четверку трэф) и убираете ее, держа стакан левой рукой.

Стакан сразу же ставится на стол, правая рука вместе с платком висит над картами на столе, и вы благополучно роняете вашу карту — четверку трэф — на остальные карты.

## ПОСЛУШНЫЕ КАРТЫ

Вы отворачиваетесь и предлагаете зрителю сдать три кучки карт, не менее 4 карт в каждой кучке. Сколько всего сдано карт, вы не знаете, но количество карт в каждой из кучек должно быть одинаковым. Вы просите зрителя сказать, сколько он хочет иметь карт в средней кучке, и обещаете выполнить его просьбу при помощи таинственных перемещений карт.

Предположим, зритель сдал по 11 карт в кучке (вы этого не знаете) и хочет, чтобы в средней кучке оказалось 5 карт. Предложите ему сдать по 3 карты с левой и правой кучек на среднюю (операция А).

Теперь пусть он сосчитает количество карт, оставшихся в левой кучке. При нашем раскладе их там будет 8 (операция Б).

Предложите ему взять среднюю кучку, отсчитать столько карт, сколько он насчитал в левой кучке, и положить их на правую кучку (операция В). В этом случае зритель отсчитывает восемь

карт со средней кучки и кладет их на правую кучку.

Теперь он должен взять среднюю кучку и с нее положить две карты на левую кучку и две — на правую (операция Г).

Как только зритель выполнит эти инструкции, вы поворачиваетесь и говорите ему, что выполнили его желание: в средней кучке осталось пять карт, сколько он и хотел!

Имейте в виду, что одиннадцать карт в каждой кучке — это просто пример. Может быть десять или пятнадцать карт в каждой кучке, единственное условие — чтобы в каждой кучке было по одинаковому числу карт.

Что же заставило карты послушаться вашего приказа? Это эффектный фокус основан на математическом расчете и проследить его действие очень трудно.

Операции А, Б и В всегда одинаковы. Сколько бы карт ни использовалось (фокуснику совсем не нужно этого знать), в конце операции В в средней кучке всегда будет девять карт. Поэтому операцию Г надо проводить так, чтобы в средней кучке оказалось желаемое число карт. Завуалировать ваши действия помогут несколько бессмысленных операций, например, переложить две карты с левой кучки на правую.

Предположим, зритель хочет, чтобы в средней кучке оказалось две карты. Вы можете предложить зрителю добавить одну карту в среднюю кучку из левой (в средней будет десять карт) и затем со средней кучки сдать по четыре карты на левую кучку и на правую, оставив две карты в средней.

Или если в средней кучке надо получить 12 карт, вы просто можете сказать, чтобы добавили в среднюю кучку три карты. Всегда помните, что операции А, Б и В выполняются каждый раз одинаково. Тогда в средней кучке всегда будет девять карт, а операцией Г или сериями подобных операций вы можете получить желаемое количество карт в средней кучке.

## КАРТОЧНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Азартные карточные игры — виды карточных игр, в которых выигрыш зависит от случая, случайного расклада карт.

**Appeller** — право, по которому игроки заставляют противников ходить с той карты, которую они показали, т. е. с той, которая признана открытой или настольной. Выражение это употребляется в Винте и Висте.

**Баба** — в игре Семерик означает одномастный терц от тройки: тройка, двойка и туз.

**Банк** — 1) сумма денег, которой распоряжается банкомет (в нее входят его ставка и получаемые с игроков выигрыши) и из которой выплачиваются выигрыши игрокам; 2) открытая колода карт, куда игроки сносят поочередно карты при своем ходе.

**Банкомет** — игрок, держащий банк в азартных играх.

**Бланка** — одна карта какой-либо масти на руках.

**Болван** — в тех играх, в которых обусловлено число игроков, как, например, в Винте, Префе-



рансе, Висте, иногда, когда игроков не полный комплект, прибегают к болвану, т. е. несуществующему лицу сдаются карты, которыми распоряжаются игроки по установленным правилам.

**Bruker les cartes** — выражение, употребляемое в азартных играх и означающее перекидку банкометом нескольких карт под низ колоды.

**Бубны** — третья по порядку масть колоды. Она старше пиковой, трефовой и младше червоной.

**В руке быть** — иметь ход первому.

**Ва-банк!** — выражение, употребляемое в азартных играх и обозначающее, что понтер идет на всю сумму, находящуюся в банке.

**Валет** — четвертая по старшинству карта в масти. Валет перекрывает все карты, кроме туза, короля и дамы, которые имеют перед ним преимущество. В Винте и Висте считается онером.

**Верная взятка** — верными взятками считаются те, которые не могут быть перебиты другими игроками.

**Взятка** — игроки кладут на стол по карте, и старшая из них или козырь берет все эти карты и образует взятку.

**Вистующие** — противники партнеров.

**Воронка** — группа карт, идущих подряд от двойки: двойка, тройка, четверка и т. д. Воронки не могут заключать в себе менее трех карт.

**Восемь и восемнадцать** — пикетный термин. Восемь одномастных карт, идущих подряд, считаются за восемнадцать очков, а в общей сложности  $8+18=26$ .

**Восьмерка** — седьмая по старшинству карта в масти. Восьмерка перекрывает только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку и семерку.

**Вскрышка** — вистовое выражение. Карта, открытая сдатчиком для определения козыря.

**Выбор места** — из разложенной на столе колоды карт каждый игрок вытаскивает одну карту. Имеющий младшую карту выбирает место. При выборе двух равных карт старшинство считается по мастям.

**Выходящий** — винтовой и вистовый термин. Пятый игрок, не принимающий в одном из роберов участия.

**Гвоздь** — в игре Винт, когда он играется «с присыпкой и гвоздем», обмен картами, производимый контрапартнерами.

**Голен** — особый род Стуколки, в которой существует всего один прикуп, называющийся гольцом.

**Grandissimo** — игра бескозырная.

**Группа** — 1) означает иметь на руках несколько карт одной масти, идущих последовательно; 2) в игре Семерик — необходимые три партии, которые должны быть сыграны игроками без перерыва.

**Дама** — третья по старшинству карта в масти. Дама перекрывает все карты, кроме туза и короля, которые имеют перед ней преимущество. В Винте и Висте считается онером.

**Двойка** — самая младшая и самая незнатная карта в масти.

**Двойной козырной марьяж** — козырные король и дама, имеющие огромное значение в Безике.

**Двойной простой марьяж** — король и дама одной масти, имеющие значение в Безике.

**Девятка** — шестая по старшинству карта в масти. Перекрывает двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку и восьмерку, остальные карты перекрывают ее.

**Десятка** — пятая по старшинству карта в масти. Десятка перекрывает все карты, кроме туза, короля, дамы и валета. В Винге и Висте считается онером.

**За рукой быть** — т. е. быть за ходящим или перед ходящим.

**Запись** — счет, ведущийся игроками во время игры.

**Заручка** — иметь право ближайшего выхода.

**Идти в гору** — в игре Горка значит увеличивать ставку.

**Импас** — см. Резка.

**Инвит** — вистовое выражение. Означает ходить с маленькой карты своей сильной масти для того, чтобы пригласить партнера положить самую старшую и, взяв взятку, отвечать в ту же масть.

**Инфузорка** — условная карта в игре Безик.

**Jouer a la muette** — играть в молчанку. Игрок, не в очередь сделавший назначение (в Винте) или взявший себе большее количество карт (в Пикете), лишается права на переговоры.

**Капот** — термин, употребляемый в Пикете. Это значит взять все двенадцать взяток, не давая противнику ни одной. Существует два капота — объявленный и случайный. Первый ценится вдвое дороже последнего.

**Cartes blanches** — в Пикете означает не иметь ни одной фигуры на руках до сноса, что имеет особую ценность. Или когда все карты оказываются в счету, т. е. когда у игрока нет ни одной карты на руках, которая не была бы им считана.

**Кварта** — четыре одномастных карты, идущих подряд. Есть пять разных кварт: кварт-мажор — туз, король, дама, валет; кварта от короля — король, дама, валет, десятка; кварта от дамы — дама, валет, десятка, девятка; кварта от валета — валет, десятка, девятка, восьмерка; кварта от десятки — десятка, девятка, восьмерка, семерка.

**Квинта** — то же, что пять и пятнадцать. Квинта — это пять одномастных карт, идущих подряд. Есть четыре квинты: квинт-мажор — туз, король, дама, валет, десятка; квинт от короля — король, дама, валет, десятка, девятка; квинт от дамы — дама, валет, десятка, девятка, восьмерка; квинт от валета — валет, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

**Козырь** — первенствующая масть в колоде. Та масть, в которой назначена игра, называется козырной; игра же без назначения мастей — бескозырная.

**Колода** — большая или полная колода состоит из 52 карт от двойки до туза. Средняя колода состоит из 36 карт от шестерки до туза. Малая — из 32 карт от семерки до туза.

**Коммерческие карточные игры** — игры, требующие от игроков наблюдательности, хорошей памяти, быстрой реакции и неукоснительного соблюдения правил.

**Кон** — коном называется середина стола, на которую играющими кладутся ставки.

**Консоляция** — преферансный термин. Плата, получаемая при игре вчетвером игроком, сдававшим карты, за каждый поставленный ремиз взявшим прикупку. Консоляция также записывается и вистующими игроками за обремизившимся.

**Король** — вторая карта по старшинству. Король перекрывает все карты, кроме туза, который перекрывает его самого. В Винте и Висте считается онером.

**Королик** — часть игры в Пикет.

**Коронка** — группа карт, идущая подряд в какой-либо масти от туза, числом не менее трех, т. е. туз, король и дама. Коронки могут быть из пяти, шести и более карт, т. е. туз, король, дама, валет и т. д.

**Котел** — особый род Преферанса.

**Couper** — положить козыря на ту масть, которой нет. Слово это употребляется в Висте.

**Крест** — винтовое выражение. Крестом называется распасовочный знак х.

**Курочка** — род ремизов в Преферансе.

**Леве** — выражение, употребляемое в Винте, Висте и других играх. Каждая взятка, сделанная сверх законных шести, как, например, в Винте, называется леве.

**Леза** — см. *Faire les cartes*.

**L'homme de bois** — см. **Болван**.

**Лове** — вистовое выражение, означающее *ничего*, т. е. ничего нет на руках.

**Ложная карта** — пустая карта, сброшенная на масть, которой нет на руках.

**Мажор** — пикетный и безиковый термин. Существует терц-мажор: туз, король и дама; кварт-мажор: туз, король, дама и валет; квинт-мажор — туз, король, дама, валет и десятка одной масти.

**Марьяж** — выражение, употребляемое в играх Шестьдесят шесть, Безик. Марьяжем зовется король и дама одной масти, ценящиеся очень дорого.

**Масть** — каждая колода делится на четыре масти: пики, трефы, бубны и черви. Каждая масть включает в себе известное количество карт, т. е. в большой колоде она имеет 13 карт, в средней — 9, в малой — 8. Пики и трефы — черные, бубны и черви — красные.

**Мизер** — в Преферансе игра без взяток по назначению.

**Молчанка** — см. **Jouer a la muette**.

**Назначение** — объявление в Винте своей масти, верных взяток в проходной и тузов.

**Настольная карта** — всякая карта, открытая во время сдачи кем-либо из партнеров, кроме сдающего, или после сдачи, или во время разыгрывания, называется настольной и до определенного момента остается открытой на столе. Это правило существует только для Винта и Виста.

**Обязательная** — особый род Стуколки, в которой никто не может пасовать.

**Окончание** — в Винте и Висте сторона, оканчивающая первую партию или робер, приписывает к своему счету условленную цифру «за окончание». Поэтому окончание имеет большое значение в этих играх.

**Онеры** — онерами называются в козырной масти пять старших карт: туз, король, дама, валет, десятка. Онеры имеют значение в немногих играх: в Винте и в Висте.

**Открытая карта** — см. Настольная карта.

**Очки** — стоимость карт: двойка — 2 очка, тройка — 3 очка и т. д. до фигур, которые ценятся по-разному. В некоторых играх фигуры считаются так: валет — 11 очков, дама — 12, король — 13, туз — 14; в других: валет — 10, дама — 10, король — 10, туз — 10; в третьих: валет — 2, дама — 3, король — 4, туз — 5; в четвертых: валет, дама и король — по 10, туз — 1.

**Пароль** — передача другому права сделать надбавку к ставке.

**Партия** — в Винте и Висте означает половину робера.

**Партнеры** — в Винте играющие той стороны, которая сделала назначение.

**Пас** — в Винте отказ от назначения масти в свою очередь; во всех остальных играх — отказ от игры.

**Переговоры** — винтовое выражение. Назначение, показывание и поддержка в мастях по очереди играющими.

**Пересдача** — повторная сдача при ошибке сдающего.

**Перетемнить** — выражение, употребляемое в Горке. Это значит идти «втемную» после предшествовавших игроков, которые шли тоже «втемную».

**Пик** — пикетный термин. Когда первый играющий, сосчитав свои карты, посредством своих

взяток дойдет до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, это называется *сделать пик*. Играющий прямо с двадцати девяти переходит на шестьдесят и продолжает по-прежнему прибавлять по единице за каждую взятку.

**Пика** — первая самая младшая масть в колоде.

**Поддержка** — винтовое выражение. Из двух переговаривающихся партнеров один объявляет самостоятельную игру, другой же, в соответствии с имеющимися у него верными взятками, повышает назначенную товарищем игру, или, как говорят, *поддерживает* его.

**Подрезать** — значит снять колоду карт посредством одной карты, взятой из другой колоды.

**Подыгрывание** — винтовое выражение. Ход в масть игрока, сидящего слева, причем он эту масть или объявлял, или пошел в нее, и как в том, так и в другом случае не встретил поддержки у товарища.

**Понтер** — играющий в азартные игры против банкмета.

**Приглашение** — преферансный термин. Вистующий игрок приглашает пасовавшего партнера к игре, принимая все последствия исключительно на самого себя. Приглашение может быть сделано как в открытую (с открытыми картами), так и «втемную».

**Присыпка** — в Винте с прикупкой, с присыпкой и «гвоздем» это пересылка своему партнеру четырех карт, устраивающих игру, тем игроком, который взял прикуп.

**Проходная масть** — винтовое выражение. Проходной мастью называется та, которую игрок



показывает своему партнеру, но играть в ней не может из-за ее слабости (малое количество карт).

**Птица** — винтовое выражение. Птицей называется распасовочный знак х.

**Пуан (point)** — в карточных играх заменяет собой фишку, т. е. игральную марку. Бывает разной стоимости, смотря по предварительному условию игроков.

**Пулька** — партия Преферанса.

**Пятерка** — десятая по порядку карта в масти. Перекрывает только двойку, тройку и четверку.

**Пять и пятнадцать** — пикетный термин. Пять одномастных карт, идущих подряд, считаются за пятнадцать очков, а в общей сложности  $5+15=20$ .

**Равные карты** — термин, употребляемый в Пикете и означающий, что у игроков равное количество взяток, т. е. по шесть.

**Распасовка** — 1) особый род розыгрыша подзвонками в Преферансе. 2) в Винте: когда все четверо играющих сказали «пас», то карты бросаются и ставится знак х, называющийся крестом, птицей.

**Резка, резание** — резкой называются те случаи в разыгрывании, когда игрок кладет не высшую карту масти, в которую пошел один из игроков, а среднюю из имеющихся у него на руках.

**Ремиз** — то же, что и штраф.

**Ренонс** — 1) недостаток известной масти, например, когда игрок не имеет совсем какой-либо масти на руках; 2) случай, когда по ошибке вместо одной масти сносят другую.

**Репик** — пикетный термин. Если игрок сосчитал на руках до тридцати и более, а противник

не считал еще ничего, то он прямо начинает считать с девяноста.

**Рефет** — термин, употребляющийся в Пикете. Рефет означает розыгрыш и обозначается игроками нулем: когда после королика (т. е. партии) у игроков цифры окажутся одинаковы, то следующие два королика они играют при двойном счете.

**Робер** — в Винте и Висте полная игра. Робер состоит из двух половин, называющихся партиями.

**Ромбус** — опрокидывание при съемке крапом вниз той части карт, которая снята.

**Самостоятельное назначение** — выражение, употребляемое в Винте и означающее, что игрок один без помощи партнера назначает игру.

**Сам-друг** — две карты какой-либо масти.

**Сам-третий** — три карты какой-либо одной масти.

**Сам-четверг** — четыре карты какой-либо одной масти.

**Сам-пят...** и т. д.

**Сдатчик** — игрок, который сдает карты.

**Сдача карт** — сдаются карты по очереди, первым сдает вынувший младшую карту.

**Секанс** — последовательные карты одной масти.

**Секст-мажор** — туз, король, дама, валет, десятка и девятка.

**Семерка** — восьмая по старшинству карта в масти. Перекрывает двойку, тройку, четверку, пятерку и шестерку. В малой колоде эта карта самая младшая и самая незначительная

**Семь и семнадцать** — пикетный термин. Семь одномастных карт, идущих подряд, считаются за семнадцать очков, а в общей сложности  $7+17=24$ .

**Синглтон** — то же, что бланка.

**Случайная взятка** — случайными называются такие взятки, которые при назначении игр не принимаются в расчет и подлежат к отдаче, а между тем совершенно неожиданно могут быть сделаны.

**Сносить** — сбрасывать с рук карты.

**Сомнительная взятка** — сомнительными взятками принято называть такие, которые могут быть сделаны в зависимости от разделения карт и от ходов при разыгрывании.

**Ставка** — взнос известной суммы на кон или на карту.

**Стучу** — в Стуколке значит «играю».

**Счетная взятка** — в игре Тетка счетной взяткой считается та, которая совпадает своей порядковой цифрой со счетным значением открытой карты (фотографии). Например, фотография — пятерка. Значит, пятая взятка будет счетная и т. д.

**Сюркуп** — сделать сюркуп означает перебить какую-нибудь карту.

**Табелька** — особый счет в Преферансе.

**Талия** — в банковых играх то же, что во всех других партиях.

**Талон** — прикупка

**Тасовка карт** — каждый игрок может тасовать карты только один раз; право последней тасовки принадлежит сдающему.

**Темная** — объявить желание играть, не посмотрев своих карт.

**Тенас** — иметь первую и третью из старших карт или быть по порядку последним в игре.

**Терц** — пикетный термин. Это три подряд идущие карты: туз, король, дама; король, дама, валет; дама, валет, десятка и т. д.

**Торговля** — преферансное выражение. Торг между играющими за прикуп, который остается за тем, кто назначит наивысшую игру.

**Трефы** — вторая по порядку масть колоды. Она старше пиковой и младше бубновой и червонной.

**Три семерки** — карты, имеющие особое значение в игре Семерик.

**Трен** — выражение, употребляемое в игре Семерик. Трен означает: иметь при Бабе (т. е. при одномастной тройке, двойке и тузе) семь карт этой же масти, идущих последовательно без перерыва.

**Трикон** — три разномастных карты одинакового достоинства: три туза, три двойки и т. п.

**Тройка** — двенадцатая по порядку карта в масти. Перекрывает только двойку.

**Трынка** — в игре Горка трынкой называются три карты одного значения: три туза, три короля и т. п. Трынка может состоять и из двух одинаковых карт, но тогда при них должна быть фалька.

**Туз** — самая старшая карта каждой масти. Имеет преимущество перед всеми остальными. В Винте и Висте считается онером.

**Тур** — круговая очередь переговоров.

**Уверт** — в Преферансе игра без взяток по назначению с открытыми картами.

**Угол** — в банковых играх означает утроенную ставку.

**Фалька** — в игре Горка называется та карта, которой придано особое значение.

**Phaser** — вистовый термин. Обменять колоду, которой нужно сдавать, на колоду противников, что запрещается, если это не было обусловлено заранее.

**Faire les cartes (леза)** — в Пикете: взять взятку больше противника.

**Фигура** — фигурами называют пять старших карт каждой масти, т. е. туз, король, дама, валет и десятка. В Винте и в Висте они считаются онерами.

**Форсировать** — винтовое выражение. Значит угадать, какой масти нет у противников и ходить с нее, чтобы вызвать козыря.

**Фоска** — маленькая, незначащая карта.

**Фотография** — в Висте и Тетке карта, тождественная с открытым козырем.

**Фредон** — четыре разномастных карты одинакового достоинства: четыре туза, четыре двойки и т. д.

**Хлюст** — 1) три карты одной масти; 2) в игре Горка четыре карты одинаковой масти; хлюст, впрочем, может состоять и из трех карт, но тогда при них должна быть фалька.

**Червы (черви)** — самая старшая масть колоды.

**Чердак** — в Мушке место, предназначенное для ремизов.

**Четверик** — в игре Горка четыре карты одинакового значения: четыре туза, четыре короля и т. п. Четверик может состоять и из трех одинаковых карт, но тогда при них должна быть фалька.

**Четверка** — одиннадцатая по порядку карта в масти. Имеет преимущество только над двойкой и тройкой.

**Четырнадцать** — пикетный термин. Четыре фигурных равных карты разных мастей считаются за четырнадцать очков. Могут быть — четырнадцать тузов, четырнадцать королей, четырнадцать дам, четырнадцать валетов и четырнадцать десятков.

**Шестерка** — десятая по старшинству карта в масти. Перекрывает только двойку, тройку, четверку и пятерку. В средней колоде эта карта самая младшая и незначительная.

**Шесть и шестнадцать** — пикетный термин. Шесть одномастных карт, идущих подряд, считаются за шестнадцать очков, а в общей сложности  $6+16=22$ .

**Шлейф** — выражение, употребляемое в Стуколке. Шлейфом называется козырь, который не вскрывается, а смотрится одним только сдатчиком, берущим его себе и не имеющим права поэтому пасовать.

**Шлем** — выражение, употребляемое в Винте и Висте. Одна из сторон, взявшая все тринадцать взяток, делает противникам большой шлем; сторона, взявшая двенадцать взяток, делает противникам малый шлем.

**Штраф** — то же, что и ремиз. В Винте слово «штраф» употребительнее слова «ремиз». Сторона, назначившая игру, обязана взять определенное ими число взяток, в противном случае за каждую недобранную взятку ставится штраф.

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВСТУПЛЕНИЕ

С картами через века и страны ( <i>Краткая история карт</i> ) . . . . .	5
Карты и их условные обозначения . . . . .	15

### КАРТОЧНЫЕ ГАДАНИЯ

Основы гадания на картах . . . . .	21
«Французская сивилла» ( <i>Биография госпожи Ленорман</i> ) . . . . .	23
Гадание по системе Ленорман-I . . . . .	25
Гадание по системе Ленорман-II ( <i>Гадание двадцатью одной картой, или французское гадание</i> ) . . . . .	28
Гадание по системе Ленорман-III ( <i>Квадрат из тридцати шести ячеек</i> ) . . . . .	38
Цыганка . . . . .	64
Зеркало будущего . . . . .	70
Киевская ворожея . . . . .	73
Сивилла . . . . .	120
Друг тоскующих . . . . .	126
Колдовская гадалка . . . . .	147
Геомантия, или Аравийское гадание . . . . .	149

### КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Общие правила карточной игры . . . . .	171
----------------------------------------	-----



## ДЕТСКИЕ И СЕМЕЙНЫЕ ИГРЫ

Акулина . . . . .	175
Бонжур, мадам! — Пардон, месье! . . . . .	176
Война . . . . .	176
Девятка . . . . .	177
Домино . . . . .	177
Дурак . . . . .	178
Простой . . . . .	178
Подкидной . . . . .	180
Английский . . . . .	180
Веришь — не веришь? . . . . .	181
Навалом . . . . .	181
Оборотный . . . . .	181
Переводной . . . . .	181
Японский . . . . .	181
Каре . . . . .	181
Карточная лотерея . . . . .	182
Мяу-мяу . . . . .	184
Копилка . . . . .	185
Короли . . . . .	186
Курица . . . . .	187
Осел . . . . .	188
Пексесо . . . . .	188
Поддавки . . . . .	189
Пьяница . . . . .	190
Сто . . . . .	190
Черная донка . . . . .	191
Черный Петр . . . . .	192

## КОММЕРЧЕСКИЕ ИГРЫ

*Игры, в которых победа достается тому,  
кто получил большее количество взяток*

Мушка . . . . .	193
Мушка . . . . .	193
Лентюрлю . . . . .	196
Памфил . . . . .	200
Шутиха . . . . .	201
Мистигри . . . . .	202
Копилка . . . . .	204
Рамс . . . . .	206
Стуколка . . . . .	210
Фрап . . . . .	220
Храп . . . . .	222

Вист . . . . .	223
Вист вдвоем . . . . .	231
Поймай «десятку» . . . . .	232
Бостон . . . . .	234
Бридж . . . . .	246
Пять сотен . . . . .	251
Преферанс . . . . .	255
Гусарский преферанс . . . . .	278
Винт . . . . .	280
Винт с различным числом игроков . . . . .	318
Другие виды Винта . . . . .	326
Шестьдесят шесть . . . . .	337
Кончинка . . . . .	340
Дрейфус . . . . .	343

*Игры, в которых побеждает тот,  
у кого на руках лучшая комбинация карт*

Рамми . . . . .	345
Джин Рамми (Ремик Джин) . . . . .	346
Канаста . . . . .	348
Континентальный рамми . . . . .	349
Рокэуэй . . . . .	349
Брэг . . . . .	352
Покер . . . . .	354
Дроу покер . . . . .	357
Стад покер . . . . .	368

*Игры, в которых победителем становится тот,  
кто возьмет большее количество взяток  
на лучших комбинациях карт*

Пикет . . . . .	376
Нормандский пикет . . . . .	385
Тресет, или Три семерки . . . . .	386
Горка . . . . .	389
Безик . . . . .	392
Белот . . . . .	394
Терц . . . . .	398
Крибидж . . . . .	402

*Игры, в которых выигрывает тот,  
кто не берет взяток*

Тетка . . . . .	418
Черная Мэри . . . . .	422
Черва . . . . .	424

Валеты . . . . .	425
Слобберханнс . . . . .	428
Кинг . . . . .	431
Кинг атомный . . . . .	432

### БАНКОВЫЕ, АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Ландскнехт . . . . .	433
Макао . . . . .	435
Виктория . . . . .	437
Экарте . . . . .	437
Блэк Джек . . . . .	440
Баккара . . . . .	441
Девятый вал . . . . .	444
Тринадцать . . . . .	445
Двадцать одно . . . . .	447
Польский банчок . . . . .	449
Бура . . . . .	452
Наполеон . . . . .	453
Сека . . . . .	456
Суевверная таблица счастливых дней для игры . . . . .	459
Заповеди карточной игры . . . . .	462

### ПАСЬЯНСЫ

Введение . . . . .	467
Аристократический . . . . .	470
Бабушка . . . . .	471
Близнецы . . . . .	472
Большой парад . . . . .	473
Веер . . . . .	473
Ветряная мельница . . . . .	475
Волнение . . . . .	477
Восемь сфинксов . . . . .	478
Восьмиугольник . . . . .	479
Гарем . . . . .	480
Головоломка . . . . .	481
Готический замок . . . . .	481
Гробница Наполеона . . . . .	483
Дамский . . . . .	485
Два соседа-домоседа . . . . .	486
Двойной квадрат . . . . .	487
Дедушка . . . . .	488

Деревенский . . . . .	489
Египетская пирамида . . . . .	490
Желание . . . . .	491
Звезда . . . . .	494
Знамя . . . . .	495
Зодиак . . . . .	496
Игра мастей . . . . .	498
Идиллия . . . . .	499
Индийская императрица . . . . .	500
Камень преткновения . . . . .	502
Капризницы . . . . .	503
Картина . . . . .	504
Квадрат . . . . .	505
Колодец истины . . . . .	507
Коса . . . . .	509
Косынка . . . . .	510
Круг . . . . .	512
Лесенка . . . . .	513
Македонская фаланга . . . . .	515
Мальтийский крест . . . . .	516
Наука чисел . . . . .	517
Павлиний хвост . . . . .	518
Переход через реку Березину . . . . .	519
Печаль и радость . . . . .	521
Пещера Соломона . . . . .	522
Питомник . . . . .	523
Полумесяц . . . . .	524
Пять книг с предисловием . . . . .	525
Радуга . . . . .	528
Семь спящих . . . . .	529
С квартиры на квартиру . . . . .	530
Солитер . . . . .	531
Солнце . . . . .	532
Султан . . . . .	533
Узник . . . . .	535
Упрямая . . . . .	535
Фейерверк . . . . .	536
Французский сад . . . . .	538
Царство женщин . . . . .	540
Часы . . . . .	542
Четыре времени года . . . . .	542
Число 300 . . . . .	544
Шах . . . . .	546

## ФОКУСЫ

Умные карты . . . . .	551
Волшебная карта . . . . .	552
Угадайте закрытые верхние карты . . . . .	553
Найдите выбранную карту . . . . .	553
Найдите карту . . . . .	554
Сквозь салфетку видеть карту . . . . .	555
Вот ваша карта . . . . .	556
Сколько карт переложено? . . . . .	557
Короли, дамы и валеты . . . . .	558
Доверчивый зритель . . . . .	559
Таинственное угадывание четырех карт . . . . .	560
Узнайте, какие карты были взяты . . . . .	561
Таинственное перемещение королей . . . . .	561
Переправа через реку ( <i>фокус-головоломка</i> ) . . . . .	562
Лодка для двоих . . . . .	563
Лодка для троих . . . . .	564
Карточный круг . . . . .	565
Четыре туза . . . . .	567
Отгадывание карты . . . . .	568
Четыре валета . . . . .	569
Загадка круга . . . . .	570
Прозрачные карты . . . . .	571
Три ряда . . . . .	572
Из 21 карты угадать задуманную . . . . .	574
Соединение пар . . . . .	574
Угадайте, не глядя, 52 карты . . . . .	575
Узнайте карту по запаху . . . . .	577
Мистическое сложение . . . . .	577
Карта-путешественница . . . . .	578
Фокусник-ясновидец . . . . .	579
Взмах платком . . . . .	582
Послушные карты . . . . .	583
Карточная терминология . . . . .	586

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КАРТОЧНЫХ ИГР

*Популярное издание*

Составитель *В. А. Иванов*  
Корректор *Л. В. Мезенцева*  
Ответственные за выпуск:  
*Н. А. Мяготина, Н. В. Гаджиева*

Оригинал-макет изготовлен



«ТО-ДИЗАЙН»

ЛР № 063276 от 10.02.94 г.

Подписано в печать 29.01.99.

Гарнитура «Таймс». Объем 19 п. л.

Доп. тираж 35 000 экз. Заказ № 85.

ТОО «Диамант», 195213, Санкт-Петербург,  
ул. Гранитная, 54.

Издание осуществлено при участии  
ЗАО «НТО ИНВЕРС»

Отпечатано в ГП типография  
им. И. Е. Котлякова

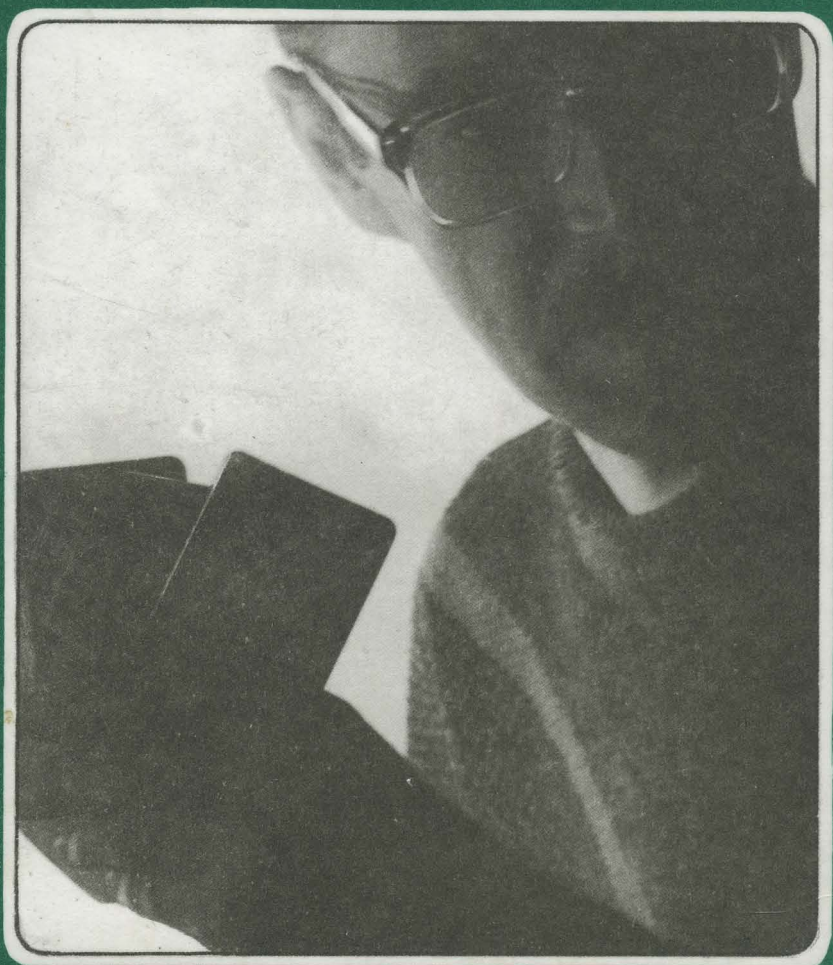
Государственного Комитета

Российской Федерации по печати.

195273, Санкт-Петербург, ул. Руставели, 13.



# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



**Книга поможет неумеющим играть в карты изучить всевозможные карточные игры и пасьянсы, а опытному игроку повысить свою квалификацию.**

ISBN 5-88155-296-2



9 785881 552961