

**Проказник или
увеселительные фокусы,
посредством карт, на забаву
молодиц и старушек**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 93
ББК 63.3
П80

П80 Проказник или увеселительные фокусы, посредством карт, на забаву молодежи и старушек / – М.: Книга по Требованию, 2013. – 143 с.

ISBN 978-5-458-07414-8

ISBN 978-5-458-07414-8

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2013

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2013

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

поступай живо со всею колодою, отбрасывая карты, повертывая колоду, тасуй ее, но чтобы къ зрителю всегда была обращена та половина колоды, которая была обращена къ тебѣ прежде.

4. Изъ трехъ или болѣе кучекъ картъ узнаватъ верхнія карты.

4. Стасуй карты, замѣть нижнюю, искусно положи ее на верхъ колоды и дай другому снять два раза, такъ чтобы на столѣ лежали три кучки. Теперь одна верхняя карта одной изъ трехъ кучекъ извѣстна, неизвѣстны только верхнія изъ двухъ другихъ. Этому можно помочь такъ: положимъ, верхняя карта первой кучки будетъ червонная дама; говорятъ: верхняя карта первой кучки называется такъ, когда снимаютъ ее и смотрятъ, не показывая зрителю. Въ снятой картѣ можетъ быть найдутъ осмерку трефъ; говорятъ: верхняя карта второй кучки называется такъ, берутъ ее и смотрятъ: можетъ это будетъ тузъ пикъ, говорятъ: верхняя карта третьей кучки называется такъ, снимаютъ ее и теперь показываютъ три названныя карты: даму червей, семерку трефъ, пиковый тузъ. Натурально, вмѣсто трехъ кучекъ можно дѣлать и больше, поступая такимъ же образомъ.

5. Другому лицу позволить изъ кучекъ давать по картѣ, которую и показываютъ, напередъ посмотрѣвши.

Эта штука есть небольшое измѣненіе сказаннаго выше. Искусникъ тасуетъ карты, дѣлаетъ 4—5 кучекъ, вызываетъ кого-нибудь изъ общества, указываетъ ему на верхнюю карту одной кучки, называетъ ее и проситъ отдать ему эту карту. Беретъ карту къ себѣ, ностукаетъ такъ же съ верхнею картою другой кучки, потомъ спрашиваетъ, какую карту онъ требовалъ, не смотрѣвши, и показываетъ ее.

Развязка легка для того, кто читалъ внимательно верхнее правило. Онъ знаетъ верхнюю карту одной кучки и истребовалъ ее. И такъ поступаютъ: кого-нибудь просить вынуть изъ кучки какую-нибудь карту, а сами берутъ послѣднюю.

В. СЪ ПРИГОТОВЛЕНІЕМЪ.

1. Угадать: *фигурная карта или простая.*

6. Для этого узнаютъ карты по ощущенію. Значить карты, которыя хотятъ узнать, напр. фигуры, накалываютъ тонкою иглою, чтобы на спинкѣ были маленькіе бугорки. Эти ды-

рочки замазывают разведеною аравийскою камедью и бугорки опять заглаживаютъ. Тогда остается только маленькій невидимый, но только ощутительный богорокъ. При сниманіи картъ его ощупываютъ и можно теперь сказать: фигурная карта или вѣтъ.

2. Назвать тридцать девъ карты.

7. Постарайтесь запомнить такой порядокъ картъ.

Восемь король, вазеть девять, дама десять, семь тузъ. Что касается масти, то держатся такого порядка: черви, пикъ, бубны, трефы. Замятивши въ точности оба правила, раскладываютъ колоду въ слѣдующемъ порядкѣ:

I.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. Осмерка червей, | 5. Дама червей, |
| 2. Король пикъ, | 6. Десятка пикъ, |
| 3. Вазеть бубень, | 7. Осмерка бубень, |
| 4. Десятка трефъ, | 8. Тузъ трефъ, |

II.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 9. Осмерка пикъ, | 13. Дама пикъ, |
| 10. Король бубень, | 14. Десятка бубень, |
| 11. Вазеть трефъ, | 15. Семерка трефъ, |
| 12. Десятка червей, | 16. Тузъ червей. |

III.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 17. Осмерка бубенъ, | 21. Дама бубенъ, |
| 18. Король трефъ, | 22. Десятка трефъ, |
| 19. Валетъ червей, | 23. Семерка червей, |
| 20. Девятка пикъ, | 24. Тузъ пикъ. |

IV.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 25. Осмерка трефъ, | 29. Дама трефъ, |
| 26. Король червей, | 30. Десятка червей, |
| 27. Валетъ пикъ, | 31. Семерка пикъ, |
| 28. Девятка бубенъ, | 32. Тузъ бубенъ. |

Слѣдовательно порядокъ картъ остается всегда одинъ и тотъ же, порядокъ мастей также; только первый разъ начинаютъ червями, второй пиками, потомъ бубнами и наконецъ трефами. Значить, если упомянуть по данному указанію порядокъ раскладыванія картъ, то можно называть цѣлую колоду по порядку.

3. Назвать карту, лежащую *впереди* одной *вынутой*.

8. Вся колода раскладывается такъ, какъ показано было сейчасъ. Потомъ можно дать снять сколько разъ угодно, ибо тѣмъ *перестраивается* порядокъ. Если позволить теперь

вытащить одну карту, то по данному правилу легко можно опредѣлить, какія карты лежать сверху и внизу, напр. если въ колодѣ вверху фигуры, то выше фигуры будетъ червей семерка, а если изъ середины вынуть десятку трефъ, то можно тотчасъ угадать, что подъ ней семерка червей, потому что, по данному правилу семерка идетъ за десяткой, а по правилу мастей за червями идутъ трефи.

4. Назвать верхнюю карту въ колодѣ.

9. Разложи карты, какъ показано выше, и давай снимать сколько угодно. Если нужно назвать теперь верхнюю карту не смотря, то пусть только покажутъ нижнюю, потому что верхняя будетъ та, которая, по данному правилу, слѣдуетъ выше нижней. Положимъ: нижняя карта король пикъ, то верхняя должна быть валетъ бубновый.

5. Назвать нижнія карты двухъ кучекъ картъ.

10. Разложи колоду такъ, чтобы одна карта легла пошире, а другая подлиннѣе прочихъ. А когда смѣшаешь колоду и положишь на столъ фигурами внизъ, то сними двѣ кучки такъ, чтобы въ одной кучкѣ нижняя карта

легла пошире, а съ другой нижняя легла бы подлиннѣе, а остальные карты положи на эти обѣ кучки. Теперь и называй нижнія карты, что очень легко, если знаешь какая карта широкая и какая длинная; а въ доказательство, что карты правильно названы, переверни кучки.

6. Назвать карту, которую напередъ показываютъ.

11. Устроивши напередъ пикетную игру какъ показано, снимаютъ и показываютъ нижнюю изъ снятыхъ картъ. Когда общество замѣтило эту карту, снимаютъ верхнюю изъ лежащихъ остальныхъ картъ, смотрятъ ее и теперь знаютъ карту прежде показанную, потому что она та самая, которая идетъ передъ верхней, лежащей въ данномъ послѣдовательномъ ряду. Наприм. еслибы верхняя изъ лежащихъ картъ была валетъ пикъ, значитъ, прежде показанная карта была король червей.

7. Показать и назвать 52 карты.

12. Искусство замѣчать всѣ 52 карты, подобно опыту, показанному съ 32 картами. И здѣсь надобно замѣтить двѣ различныя формы: 1-я показываетъ рядъ картъ по ихъ

стоимости, и 2-я по ихъ цвѣту масти. Бары раскладываются по этимъ формуламъ и являются въ такомъ тѣсномъ ряду, что никому и въ голову не придетъ, что онѣ напередъ раскладываются правильно. Если же кто и догадается, то, не зная формулы, удерживаемой въ памяти, припишетъ искуснику необъяснимую память.

Вотъ по какой формулѣ замѣчается стоимость картъ.

Одинъ, пять, девять, валетъ, шесть, четыре, два, король, семь, восемь дама, три десять.

Вотъ по какой формулѣ слѣдуютъ цвѣта.

Черви, пикъ, бубны, трефи.

Слѣдовательно, такъ же, какъ въ картахъ пикетной игры; если колода раскладывается по даннымъ формуламъ, то она явится въ такомъ порядкѣ.

А.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1 Тузъ червей, | 8 Король трефъ, |
| 2 Пятерка пикъ, | 9 Семерка червей. |
| 3 Девятка бубней, | 10 Осмерка пикъ, |
| 4 Валетъ трефъ, | 11 Дама бубень. |
| 5 Шестерка червей, | 12 Тройка трефъ. |
| 6 Четверка пикъ, | 13 Десятка червей. |
| 7 Двойка бубень, | |

Б.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 14 Тузъ пикъ, | 21 Король червей, |
| 15 Пятерка бубень, | 22 Семерка пикъ, |
| 16 Девятка трефъ, | 23 Осмерка бубень, |
| 17 Валетъ червей, | 24 Дама трефъ, |
| 18 Шестерка пикъ, | 25 Тройка червей, |
| 19 Четверка бубень, | 26 Десятка пикъ. |
| 20 Двойка трефъ, | |

В.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 27 Тузъ бубень, | 34 Король пикъ, |
| 28 Пятерка трефъ, | 35 Семерка бубень, |
| 29 Девятка червей, | 36 Осмерка трефъ, |
| 30 Валетъ пикъ, | 37 Дама червей, |
| 31 Шестерка бубень, | 38 Тройка пикъ, |
| 32 Четверка трефъ, | 39 Десятка бубень. |
| 33 Двойка червей, | |

Г.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 40 Тузъ трефъ, | 47 Король бубень, |
| 41 Пятерка червей, | 48 Семерка трефъ, |
| 42 Девятка пикъ, | 49 Осмерка червей, |
| 43 Валетъ бубень, | 50 Дама пикъ, |
| 44 Шестерка трефъ, | 51 Тройка бубень, |
| 45 Четверка червей, | 52 Четверка трефъ. |
| 46 Двойка пикъ, | |

Также въ этомъ ряду порядокъ остается тотъ же, значить можно снимать сколько

угодно, только не тасовать; также нельзя дѣлать слишкомъ много штукъ картами расположенными этимъ способомъ иначе зрители могутъ догадаться, что тутъ есть искусственный порядокъ. Гораздо лучше послѣ одной и не больше двухъ штукъ, положить колоду въ карманъ, вынуть другую не распечатанную, и ею дѣлать другія штуки, какъ вообще поставляется правиломъ, не представлять одну и ту же штуку два раза къ ряду.

8. Узнавать масть.

13. Такъ какъ легче замѣчать порядокъ мастей, нежели порядокъ картъ, по ихъ стоимости, то начинающіе хорошо сдѣлаютъ, если точно затвердятъ порядокъ мастей, для этого служатъ штуки, при которыхъ доказываютъ только масти показываемыхъ картъ: снимаютъ одну часть колоды, искусно посмотревъ верхнюю карту и потомъ покажи верхнюю карту изъ оставшихся лежащей части, тогда же объявляютъ и масть ея; напр. если нижняя масть изъ снятыхъ картъ была бубновая, то прежде показанная карта должна быть трефовая.

9. *Предъявленную карту называть по ея стоимости.*

14. Если запомнили порядок мастей, то можно дѣлать штуки, при которыхъ запоминается порядокъ картъ по ихъ стоимости, какъ только то и другое соединяется вмѣстѣ. Чтобы смѣнить одно другимъ, поступаютъ такъ: посмотри незамѣтно нижнюю карту колоды, потомъ сними и снятую карту покажи. Чтобы подумать, обращаютъ глаза внизъ, но считаютъ при томъ оставшіяся карты на столѣ и называютъ предъявленную карту.

Напр. нижняя карта всей колоды была семерка, очевидно, на столѣ осталось шесть картъ, и потому считаютъ назадъ семь такимъ образомъ: семерка, король, двойка, четверка, шестерка, валетъ, девятка. Предъявленная карта снятая была снизу седьмая, значить она была девятка.

10. *Узнавать карту по запаку.*

15. Вытащи одну карту изъ колоды, что дѣлается такъ: кладутъ колоду на лѣвую руку, спинкою вверхъ, потомъ правою рукою снимаютъ произвольное количество картъ,