

Джозеф Лиминг

КАРТОЧНЫЕ  
ИГРЫ, ФОКУСЫ,  
ТРЮКИ

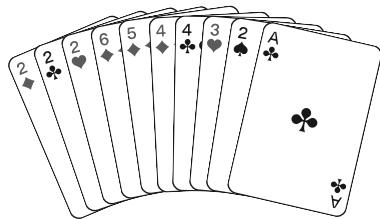
Joseph Leeming

GAMES AND FUN  
WITH PLAYING  
CARDS

Джозеф Лиминг

# КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ, ФОКУСЫ, ТРЮКИ

ПРАВИЛА, СЕКРЕТЫ, ТЕРМИНЫ



Москва  
ЦЕНТРОПОЛИГРАФ

ББК 65.43  
Л58

Охраняется Законом РФ об авторском праве.  
Воспроизведение всей книги или любой ее части  
воспрещается без письменного разрешения издателя.  
Любые попытки нарушения закона  
будут преследоваться в судебном порядке.

*Художественное оформление  
И.А. Озерова*

*Серия «Академия карточных игр»  
выпускается с 2008 года*

ISBN 978-5-521-73421-4

© Художественное оформление серии,  
ЗАО «Центрполиграф», 2008  
© Перевод ЗАО «Центрполиграф», 2008

# Оглавление

|  |    |
|--|----|
| О происхождении обычновенной колоды игральных карт . . . . . | 7  |
| Терминология и порядок ведения карточной игры . . . . .      | 10 |

## 20 ПАСЬЯНСОВ

|  |    |                               |    |
|--|----|-------------------------------|----|
| Кэнфилд. . . . .                                     | 13 | Золото пиратов . . . . .      | 26 |
| Клондайк . . . . .                                   | 17 | Ленивый мальчишка. . . . .    | 27 |
| Однинадцать очков . . . . .                          | 18 | Auld lang syne,               |    |
| Вечное движение. . . . .                             | 18 | или Давным-давно . . . . .    | 28 |
| Долой четность! . . . . .                            | 20 | Дедушкины часы . . . . .      | 29 |
| Пчелиный улей. . . . .                               | 20 | Удовольствие идиота . . . . . | 31 |
| Четыре бреши . . . . .                               | 22 | Улицы и переулки . . . . .    | 33 |
| Перекличка, или<br>«Разговорчивый» пасьянс . . . . . | 23 | Королевская свадьба . . . . . | 35 |
| Год безделья . . . . .                               | 24 | Скрытые карты . . . . .       | 36 |
| Круглые сутки . . . . .                              | 24 | Пятнадцать в сумме . . . . .  | 39 |
|  |    | Трефовая десятка. . . . .     | 39 |

## 12 ИГР ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

|                                |    |                                   |    |
|--------------------------------|----|-----------------------------------|----|
| Рамми. . . . .                 | 42 | Кто быстрее? . . . . .            | 52 |
| Двойка—девятка—валет . . . . . | 45 | Казино . . . . .                  | 52 |
| Пятнадцать. . . . .            | 47 | Украсть котомку старика . . . . . | 57 |
| Черви в две руки . . . . .     | 48 | Персидский паша. . . . .          | 58 |
| Война. . . . .                 | 48 | Катящийся камень . . . . .        | 58 |
| Полоумные восьмёрки . . . . .  | 50 | Джин-рамми. . . . .               | 60 |

## 14 ИГР ДЛЯ ТРЕХ ИЛИ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

|                                 |    |  |    |
|---------------------------------|----|--|----|
| Двадцать девять. . . . .        | 65 | Снэп, или Цап-царап. . . . .                             | 74 |
| «Держись подальше» . . . . .    | 66 | Юкон . . . . .   | 75 |
| Лягушки в пруду. . . . .        | 68 | Черви. . . . .   | 77 |
| Писатели . . . . .              | 69 | Старая дева . . . . .                                    | 79 |
| На рыбалку! . . . . .           | 70 | Семь вверх, или «Старший»,<br>«Младший» и валет. . . . . | 80 |
| Последний игрок . . . . .       | 71 | Покер. . . . .   | 82 |
| Ишак . . . . .                  | 72 |  |    |
| Слэпджек, или Блинчик . . . . . | 73 |  |    |

## 12 ИГР ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ

|                            |    |  |     |
|----------------------------|----|--|-----|
| Вперед-Стоп. . . . .       | 92 | Сомнение, или Веришь —<br>не веришь. . . . . | 98  |
| Раз, два, взяли . . . . .  | 93 | Бэнго . . . . .                              | 100 |
| Умора! . . . . .           | 94 | Лотерея . . . . .                            | 101 |
| Пиковый садовник . . . . . | 95 | Животные . . . . .                           | 103 |
| Граф Ковентри. . . . .     | 97 | Сосредоточенность . . . . .                  | 104 |
| Отплытие корабля . . . . . | 97 | Мичиган . . . . .                            | 105 |

## 24 ШУТОЧНЫХ ФОКУСА, ГОЛОВОЛОМКИ И САЛОННЫХ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТ

|  |     |
|--|-----|
| «Картометание» в шляпу . . . . .                   | 108 |
| Намагниченная карта . . . . .                      | 109 |
| Пять касающихся карт . . . . .                     | 109 |
| Забавная головоломка-шутка . . . . .               | 110 |
| Поднимаем шесть карт . . . . .                     | 110 |
| Старинная армейская шутка . . . . .                | 111 |
| Поразительный карточный<br>расклад . . . . .       | 111 |
| Одна карта под другой . . . . .                    | 112 |
| Мастерский прицел . . . . .                        | 112 |
| Шестнадцать очков на четырех<br>пятерках . . . . . | 113 |
| Гонка на тридцати картах . . . . .                 | 114 |
| Не брать последнюю . . . . .                       | 114 |
| Карта-невидимка . . . . .                          | 115 |
| Поставь карту на ребро . . . . .                   | 115 |
| Шепчуящая дама . . . . .                           | 115 |
| Беспрогрышная игра . . . . .                       | 116 |
| Монетка на карте . . . . .                         | 116 |
| Карточный крест . . . . .                          | 116 |
| Карты выстраиваются<br>по ранжиру . . . . .        | 117 |
| Сногшибательный карточный<br>номер . . . . .       | 118 |
| О чем ты думаешь? . . . . .                        | 119 |
| Фокус с делением на одиннадцать . . . . .          | 119 |
| Строительство карточных домиков . . . . .          | 120 |
| Произносим по буквам . . . . .                     | 121 |

## 17 ВОЛШЕБНЫХ КАРТОЧНЫХ ФОКУСОВ

|   |     |
|---|-----|
| Отгадай выбранную карту . . . . .                         | 122 |
| Перевернутая карта . . . . .                              | 122 |
| «Сними колоду»: другой способ<br>отгадать карту . . . . . | 123 |
| Детектор лжи . . . . .                                    | 124 |
| Мгновенный переворот . . . . .                            | 125 |
| Мистическое постукивание . . . . .                        | 126 |
| Надежный способ отыскать<br>загаданную карту . . . . .    | 127 |
| Необъяснимое появление<br>четырех тузов . . . . .         | 127 |
| Три дамы-подружки . . . . .                               | 127 |
| Ответ дают три карты . . . . .                            | 128 |
| Знаменитый фокус<br>с четырьмя тузами . . . . .           | 129 |
| Замечательный фокус:<br>«Стоп! Это ваша карта!» . . . . . | 129 |
| Карты сами все расскажут . . . . .                        | 130 |
| Вот твоя карта! . . . . .                                 | 131 |
| Удар по колоде . . . . .                                  | 131 |
| Великое чудо махатмы . . . . .                            | 132 |
| Волшебные вычисления . . . . .                            | 133 |

## 24 ГОЛОВОЛОМКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТ

|  |     |
|--|-----|
| Перестроение . . . . .                           | 135 |
| Восемнадцать в сумме . . . . .                   | 136 |
| Три в ряд . . . . .                              | 138 |
| Задача о шестнадцати картах . . . . .            | 138 |
| Чередующиеся карты . . . . .                     | 138 |
| Задача о пяти дамках . . . . .                   | 139 |
| Благородные лорды<br>и простой народ . . . . .   | 140 |
| «Хитрый» треугольник . . . . .                   | 141 |
| Как открыть три карты? . . . . .                 | 142 |
| «Звездная» головоломка . . . . .                 | 143 |
| Короли-ревнивцы . . . . .                        | 144 |
| Песочные часы . . . . .                          | 144 |
| Круг «Восемнадцать очков» . . . . .              | 144 |
| Три загадочные карты . . . . .                   | 147 |
| Как же это может быть? . . . . .                 | 148 |
| Собери все карты . . . . .                       | 148 |
| Открывая все, кроме<br>последней карты . . . . . | 148 |
| Взять и отдать . . . . .                         | 151 |
| Чет или нечет? . . . . .                         | 152 |
| Колода карт Глупого Сэма . . . . .               | 152 |
| Все наоборот . . . . .                           | 152 |
| Лягушачьи прыжки . . . . .                       | 154 |
| Приведи карты в порядок . . . . .                | 156 |
| Туз, двойка, тройка и четверка . . . . .         | 157 |

# О происхождении обыкновенной колоды игральных карт

Играя в карты обыкновенной колодой игральных карт, мы редко задумываемся о длинной и захватывающей истории этих блестящих картонных прямоугольников.

По всей вероятности, самые первые игральные карты были изготовлены в Китае или Индии много тысяч лет тому назад. Отсюда они постепенно распространились по всему Дальнему Востоку, а затем через Индийский океан попали в Аравию и Египет.

В Европе игральные карты оставались неизвестными приблизительно до 1100 года, пока крестоносцы не привезли с собой из Святой земли некоторое количество колод. Все они были ручной работы.

Для изготовления некоторых из этих колод использовались, помимо бумаги, и многие другие материалы. Восточные карты делались из тонких раскрашенных пластиноч деревя, слоновой кости, металла и даже из защущенных листьев. Известно, что существовали карты из полотна, кожи и вышитого шелка, а также из черепаховых панцирей и небольших керамических плиток.

Как только люди в Европе узнали о существовании карт, они тотчас же принялись играть с их помощью во всевозможные игры. Постепенно сформировались типовые изображения, ставшие предшественниками рисунков хорошо нам знакомых современных карт.

В ранних карточных колодах каждая из мастей изображала один из четырех общественных классов, населявших средневековую Европу. Благородное сословие обозначалось мечами, которые позднее трансформировались в эмблемы пиковой масти. Духовенство было представлено чашами, превратившимися со временем в значки червовой масти. Купцы и торговцы обозначались изображениями монет, из которых впоследствии возникло обозначение бубновой масти. Наконец, земледельцы были представлены кольями или дубинками, позднее превратившимися в современную эмблему трефовой масти<sup>1</sup>.

В ранних колодах на лицевой стороне карт-«картинок» помещались изображения реальных королей, королев и принцесс. Во многих колодах король червей представлялся портретом Карла Великого, а на пиковом валете рисовали одного из знаменитых воинов этого государя — человека по прозвищу Ожье-Датчанин.

<sup>1</sup> По-английски трефы называются «Clubs», т. е. палицы или шестоперы. Вообще же существуют и другие интерпретации происхождения карточных мастей. (Примеч. пер.)

Позднее, во Франции, трефового короля изображали в виде папы римского, король пик имел облик французского короля, бубновый — короля Испании, а король червей — короля Англии. Пиковую даму в то время представляла Жанна д'Арк.

Некоторые из ранних игральных карт делались круглыми, другие имели форму квадрата. Прошло много лет, прежде чем карты превратились в удобные прямоугольники, известные нам сегодня.

В Америку игральные карты были привезены в 1492 году участниками первой экспедиции Колумба в Новый Свет. Однако моряки забрали свои колоды назад в Испанию, а потому настояще распространение в Америке карты получили только после того, как в 1521 году Мексика была завоевана Кортесом. Вслед за этим другие исследователи континента — а их было множество — привозили в эту страну все новые колоды, и карточная игра стала популярной во многих лагерях и поселениях, основанных в Новом Свете.

Позднее, когда Америка начала производство собственных игральных карт, король червей уже имел облик Джорджа Вашингтона, и эта карта получила название «президент червей». Место бубнового короля занял второй президент Джон Адамс, а трефовым и пиковым королями стали Бенджамин Франклайн и маркиз де Лафайет (приехавший из Франции, чтобы принять участие в борьбе за свободу). Четыре королевы превратились в богинь Любви, Мудрости, Удачи и Урожая, а на месте валетов объявились четверка индейских вождей, имевших чрезвычайно свирепый вид.

Однако колода «патриотических» карт не приобрела настоящей популярности. Люди слишком привыкли к прежним фигурам, а потому вскоре вернулись к ним.

Некоторые карты в свое время вызывали романтические или исторические ассоциации, о которых сегодня мало кто помнит. Например, известно ли вам, какая карта называется «проклятие Шотландии»? Это — бубновая девятка, получившая такое странное наименование в 1746 году, когда безжалостный герцог Камберленд написал на этой карте приказ своим войскам не щадить шотландских солдат, захваченных в плен в битве при Каллодене.

Напротив, шестерка червей известна некоторым как карта «верности долгу вопреки смертельной опасности». Это объясняется тем, что в 1688 году британский военный, полковник Ричард Грейс, воспользовался этой картой, чтобы написать Вильгельму Оранскому о своем отказе сложить оружие. Полковник Грейс, несмотря на риск быть расстрелянным или повешенным за отказ сдаться, сохранил верность королю Якову II Английскому. Слова, написанные полковником, были таковы: «Передайте своему господину, что я презираю его предложение, поскольку для джентльмена честь и чистая совесть дороже любых богатств и титулов, каковыми только и может облагодетельствовать принц».

С колодой карт связаны и другие предания. Легенда гласит, что пятьдесят две карты в колоде соответствуют пятидесяти двум неделям в году,

а количество карт в каждой масти — тринадцать — равняется количеству лунных месяцев, а также тринадцати неделям в каждом квартале года. Кроме того, четыре карточные масти соответствуют четырем временам года. Двенадцать фигурных — иначе придворных — карт соотносятся с двенадцатью календарными месяцами года.

Иногда говорится, что общая сумма очков всех карт в колоде — если считать валета за 11, даму — за 12 и короля за 13 очков — равна 365, или числу дней в году. Это почти правильно, но не вполне. Число очков на всех картах составляет 364.

Тем не менее существует старинный метод расчета, дающий в результате именно 365:

|   |     |
|---|-----|
| Количество значков масти (spot) на всех нефигурных картах . . . . . | 220 |
| Количество значков на всех картах-картинах . . . . .                | 12  |
| Двенадцать фигурных карт, считая по 10 очков за каждую, . . . . .   | 120 |
| Число карт в каждой масти . . . . .                                 | 13  |

Таким образом, сумма очков равняется числу дней в году . . . . . 365

Сегодня в карты играют почти во всех государствах мира, при этом зачастую в различных странах распространены очень похожие игры. Большинство современных карточных игр происходят от старинных, получивших хождение еще сотни лет назад.

В этой книге описаны как новые, так и старые игры, автором двигало желание познакомить читателей с действительно первоклассными карточными играми, которые пока известны далеко не каждому. При их подборе множеству людей задавался вопрос о том, какие игры нравятся им больше всего. Именно эти игры и были включены в книгу.

Читатели могут обнаружить, что некоторые из уже известных им игр представлены здесь с некоторыми отступлениями от знакомых им правил, поскольку в разных частях страны существуют незначительные различия в правилах и даже в названиях тех или иных карточных игр. Здесь, как нам кажется, приведены те из них, которые получили наиболее широкое распространение и признание. Однако всякий раз перед началом игры будет совсем не лишним удостовериться, что у всех игроков имеется согласованное мнение о ее правилах.

# Терминология и порядок ведения карточной игры

Большинству людей понятен смысл основных терминов, употребляемых при игре в карты, а также порядок выполнения таких обыкновенных действий, как снятие колоды для определения первого сдающегося, сдача карт и пр. Краткая информация по этим вопросам приводится здесь в основном для начинающих; тем не менее в определенных случаях она может оказаться полезной и для более опытных игроков.

**Масти.** Стандартная колода из 52 карт делится на четыре масти по 13 карт в каждой. Имеются две черные масти, трефы и пики, и две красные — черви и бубны. В каждой масти карты носят соответствующие названия, начиная с туза, двойки, тройки и т. д. вплоть до валета, дамы и короля.

**Достоинство или ценность карт.** В зависимости от игры туз может быть или наименее ценной картой, считающейся за 1 очко, или же высшей из всех. Как правило, король оценивается в 13 очков. Дама обычно идет за 12, а валет — за 11 очков. Тем не менее в некоторых играх каждая из этих карт оценивается в 10 очков. Прочие карты в большинстве случаев ценятся по числу изображенных на них значков соответствующей масти. Король, дама и валет называются фигурами, или придворными картами, а также просто «картинками».

**Взятки.** Взяточка состоит из карт, сыгранных поочередно всеми игроками по одной от каждого. Таким образом, если играющих двое, то во взятке, скорее всего, будет 2 карты. Когда играют четверо, взятка обычно состоит из 4 карт — по одной, сыгранной каждым из игроков. Во многих карточных играх цель игры состоит во взятии возможно большего количества взяточек.

**Давать, или играть, в масть, следовать масти.** Во многих играх один игрок (как правило, сидящий слева от сдающегося) начинает игру, выкладывая на стол лицевой стороной вверх одну карту. Прочие игроки чаще всего обязаны играть в масть. Это означает, что они должны ходить в масть, совпадающую с мастью первой сыгранной карты. Например, если это была шестерка червей, то другим игрокам также следует играть в червей, если на руках у них эта масть имеется.

**Козыри.** Во многих играх одна из четырех мастей объявляется козырной, например: «Черви — козыри» или «Козыри — трефы». Способы, которыми определяется конкретная козырная масть для одного круга игры или же на всю игру, в различных играх различны. В этой книге при описании игр, в которых фигурируют козыри, приводится и описание метода выбора козырной масти.