

Джозеф Лиминг

КАРТОЧНЫЕ  
ИГРЫ, ФОКУСЫ,  
ТРЮКИ

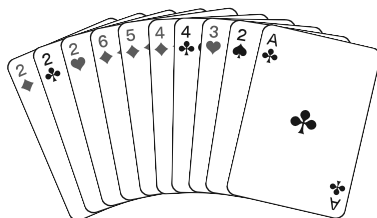
Joseph Leeming

GAMES AND FUN  
WITH PLAYING  
CARDS

Джозеф Лиминг

# КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ, ФОКУСЫ, ТРЮКИ

ПРАВИЛА, СЕКРЕТЫ, ТЕРМИНЫ



Москва  
ЦЕНТРОЛИГРАФ

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 обыкновенной колоды игральных карт . . . . . 7

Терминология и порядок ведения карточной игры . . . . . 10

## 20 ПАСЬЯНСОВ

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

## 12 ИГР ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Рамми. . . . .	42	Кто быстрее? . . . . .	52
Двойка—десятка—валет. . . . .	45	Казино . . . . .	52
Пятнадцать. . . . .	47	Украсть котомку старика . . . . .	57
Червы в две руки . . . . .	48	Персидский паша. . . . .	58
Война. . . . .	48	Катающийся камень . . . . .	58
Полоумные восьмерки . . . . .	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	Червы. . . . .	77
Писатели . . . . .	69	Старая дева . . . . .	79
На рыбалку! . . . . .	70	Семь вверх, или «Старший», «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 — 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	Карта-невидимка . . . . .	115
Намагниченная карта . . . . .	109	Поставь карту на ребро . . . . .	115
Пять касающихся карт . . . . .	109	Шепчущая дама . . . . .	115
Забавная головоломка-шутка . . . . .	110	Бесприигрышная игра . . . . .	116
Поднимаем шесть карт . . . . .	110	Монетка на карте . . . . .	116
Старинная армейская шутка . . . . .	111	Карточный крест . . . . .	116
Поразительный карточный расклад . . . . .	111	Карты выстраиваются по ранжиру . . . . .	117
Одна карта под другой . . . . .	112	Сногшибательный карточный номер . . . . .	118
Мастерский прицел . . . . .	112	О чем ты думаешь? . . . . .	119
Шестнадцать очков на четырех пятачках . . . . .	113	Фокус с делением на одиннадцать . . . . .	119
Гонка на тридцати картах . . . . .	114	Строительство карточных домиков . . . . .	120
Не брать последнюю . . . . .	114	Произносим по буквам . . . . .	121

## 17 ВОЛШЕБНЫХ КАРТОЧНЫХ ФОКУСОВ

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

## 24 ГОЛОВОЛОМКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТ

Перестроение . . . . .	135	Круг «Восемнадцать очков» . . . . .	144
Восемнадцать в сумме . . . . .	136	Три загадочные карты . . . . .	147
Три в ряд . . . . .	138	Как же это может быть? . . . . .	148
Задача о шестнадцати картах . . . . .	138	Собери все карты . . . . .	148
Чередующиеся карты . . . . .	138	Открываем все, кроме последней карты . . . . .	148
Задача о пяти дамках . . . . .	139	Взять и отдать . . . . .	151
Благородные лорды и простой народ . . . . .	140	Чет или нечет? . . . . .	152
«Хитрый» треугольник . . . . .	141	Колода карт Глупого Сэма . . . . .	152
Как открыть три карты? . . . . .	142	Все наоборот . . . . .	152
«Звездная» головоломка . . . . .	143	Лягушачьи прыжки . . . . .	154
Короли-ревнивцы . . . . .	144	Приведи карты в порядок . . . . .	156
Песочные часы . . . . .	144	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 пластинок дерева, слоновой кости, металла и даже из засушенных 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 чашиками, 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 игровых 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 настоящее 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 игровых 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 Франклин 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 оказалась 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 Иакову II Английскому. Слова, написанные полковником, были таковы: «Передайте моему господину, что я презираю его предложение, поскольку для джентльмена честь и чистая совесть дороже любых богатств и титулов, каковыми только и может благодетельствовать 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-картинках . . . . .	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 сдающего, 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 — червы 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.** Взятка 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 взятков.

**Давать, или играть, в масть, следовать масти.** Во многих играх один игрок (как правило, сидящий слева от сдающего) 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 черву, если на руках у них эта масть имеется.

**Козыри.** Во многих играх одна из четырех мастей объявляется козырной, например: «Червы — 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.