



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ ПРОТИВ ШУЛЕРА

ВЛАДИМИР РОМАНОВ

12+

Владимир Романов

Карточные игры против шулера

«ЛитРес: Самиздат»

2021

Романов В. В.

Карточные игры против шулера / В. В. Романов — «ЛитРес: Самиздат», 2021

ISBN 978-5-532-98289-5

В книге опубликованы цифровые формулы тасовки, обеспечивающие выигрыш раздающему карты или любому другому участнику игры. Использование цифровых формул тщательно скрывалось. Шулер имеет возможность отказаться от крапления, играть абсолютно чистыми картами, а тасовать колоду для подготовки выигрыша, не глядя на свои руки. Приведены методы, разоблачающие игру шулера, для каждой из 27 опубликованных в книге карточных игр. Текст книги печатается по изданию Владимира Романова «Скрытые приёмы карточных выигрышей», 2005.

ISBN 978-5-532-98289-5

© Романов В. В., 2021
© ЛитРес: Самиздат, 2021

Содержание

Введение	5
Условные обозначения	8
Раздел 1. Краткий перечень раскрытых приёмов выигрыша	10
Раздел 2. Карточный вольт	26
2.1. Пропеллер	27
2.2. Крыша	28
2.3. Колесо	30
2.4. Вертушка	31
2.5. Нахлбучка	32
2.6. Крючок	33
2.7. Переброс	34
Раздел 3. Цепочка	35
3.1. Правила игры	36
3.2. Шулерские приёмы	37
3.3. Противошулерские методы	38
Раздел 4. Три семёрки	39
4.1. Правила игры	40
4.2. Шулерские приёмы	43
4.3. Противошулерские методы	45
Раздел 5. Преферанс	46
5.1. Правила игры	47
Конец ознакомительного фрагмента.	48

Владимир Романов

Карточные игры против шулера

Введение

Играющих в карты можно увидеть в вагоне поезда, на пляже, в квартире, клубе и во многих других местах. Они не замечают как быстро летит время. Некоторые из них ведут себя по правилу: "Загляни в карты к соседу, свои – всегда успеешь посмотреть!" Им всегда не хватает времени для полного выигрыша или проигрыша. Кое-кто из них может оказаться высококвалифицированным шулером. Что же делать чтобы не было шулеров, чтобы они исчезли и не появлялись? Ответ простой – с ними надо бороться. Но для победы в этой борьбе надо знать их методы не хуже их. Шулер не может применить свои методы там, где их знают, где с ними знакомы. Он не может выиграть, если ему будут мешать, тщательно следить за движениями его рук.

Шулер свои приёмы выполняет скрыто, незаметно для глаз партнёров, а руки у него как у циркового фокусника – натренированы, так же быстро и уверенно работают, стараясь не привлечь к себе излишнего внимания. Подмена одной карты, нескольких карт или всей колоды – вот с чего начинается шулерство. Счастье приходит обычно совсем не к тому кто в нём очень сильно нуждается. Если в девятнадцатом и двадцатом столетиях главными приёмами шулеров были крапление карт, их наколка, изгиб, срез, соскоб[1], то современные шулеры этими методами не пользуются. Колода карт должна быть абсолютно чистой, новой и во многих случаях даже нераспечатанной. Купив в магазине новую, запечатанную колоду карт или несколько колод, игроки приходят домой к кому-нибудь из них, садятся за стол и начинают играть. Если среди них есть шулер, то он всегда выигрывает. Почему? Потому что он умеет применять свои методы к абсолютно чистым картам. После того как карты побывают в руках шулера, они остаются такими же чистыми и новыми как и были. Современные шулеры используют «слепые» методы тасовки карт, "чистые" способы узнавания карты по порядковому номеру расположения её в колоде, по особенностям естественного рисунка на рубашке карты.

"То, что людьми принято называть судьбою является, в сущности, лишь совокупностью допущенных ими глупостей. Дурные поступки искупаются на том свете, а за глупые придётся заплатить уже на этом!" – так говорил философ Артур Шопенгауэр в своей книге "Афоризмы житейской мудрости"[2]. Игра в карты – это глупость, но очень скучно будет жить на свете человеку, если он не будет совершать хотя бы маленьких глупостей.

Только абсолютно чистые новые карты не вызывают подозрений.

Первые упоминания о карточных играх относятся к тринадцатому веку нашей эры. Карты повышают интерес к жизни и разнообразят её. Однако многие карточные игроки не знают меры, и простой интерес к карточным играм перерастает в азарт. Во Франции в это время издаётся эдикт Людовиком Святым о запрете игры в карты под страхом наказания кнутом.

"Один из важнейших пунктов житейской мудрости заключается в том, в какой пропорции мы разделяем наше внимание между настоящим и будущим. Многие живут настоящим – это люди легкомысленные; другие – будущим – это люди боязливые и беспокойные. Редко кто соблюдает должную меру"[2].

Совершенно очевидно, что правители Франции да и других стран боролись с проявлениями азарта в карточных играх, отнимающих у людей здоровье, ценности, а иногда и жизни. Но и сами они не были лишены этих недостатков.

Некоторые короли Франции были очень азартными игроками. К ним относят Генриха Третьего и Генриха Четвёртого. Скорее всего именно в связи с этим во время их правления в Париже появились первые игорные дома. А там где игорные дома, там и карточные шулеры.

"При виде того, что нам не принадлежит, у нас очень часто появляется мысль: «а, что если бы это было моим?» и мысль эта заставляет нас чувствовать себя лишённым многого. Вместо этого следовало бы почаще думать о наших собственных вещах: «а, что если бы это не было моим?»[2]. Вопреки запретам карточные игры распространялись по всем странам и континентам. Многие правители не только маленьких, но и больших государств после подписания указа о запрете карточных игр тут же садились за карточный стол и выигрывали у своего окружения, пользуясь своим привилегированным положением. Во Франции пользовались картами итальянского образца 90 на 35 см. Размеры современных карт 90 на 60 сантиметров очень не далеко ушли от своих предшественниц. Рисунки на картах были разные, единого их образца пока ещё не существовало. При Карле Седьмом во Франции появились карты с мастями сердца, серпа луны, пик и трилистников. И только в пятнадцатом веке появились во Франции ныне существующие масти карт – пики, трефы, бубны, червы. С большой достоверностью можно сказать, что вначале эти масти изображали военные доспехи рыцарей: пики – копья, трефы – мечи, бубны – знамёна и червы – щиты. В 1860 году в Санкт-Петербурге впервые была разрешена цензурой публикация книги о карточных шулерах под названием "О плутнях карточной игры"[3]. Её написал Д. О. Зоркин. Книга маленького формата в сто страниц. Он израсходовал много времени и денег, чтобы узнать секреты шулеров. В книге нет подробного описания шулерских методов, отсутствуют цифровые методы тасовки, тогда о них, вероятно, ещё не знали, но перечислены и вкратце описаны многие шулерские приёмы. Сам Зоркин не был шулером и ему было трудно собирать материал для книги, но постепенно он вошёл к ним в доверие и узнал много секретов. Книга вызвала серию публикаций последователей Зоркина. Все эти публикации, которые продолжались в России до 1917 года, были вариантами пересказа текста Зоркина и ничего нового не сообщали.

С 1917 по 1996 год публикаций в России о карточных шулерах не было. В 1996 году в Санкт-Петербурге вышла в свет книга "Секреты карточных шулеров"[1]. В ней впервые был раскрыт метод Цифровой Подтасовки Карт (ЦПК) и были приведены формулы, по которым профессиональные шулеры тасуют карты, чтобы выиграть игру, а также подробно описаны способы запоминания всей колоды карт в 32 листа и в 54. В [1] также подробно описаны: сигнализация шулера помощнику двоично-десятичным кодом, которому соответствует расположение четырёх пальцев на веере карт, удерживаемых левой рукой. Четыре пальца дают информацию о четырнадцати сигналах, которыми можно зашифровать тринадцать номиналов карт одной масти плюс один сигнал начального состояния. Кроме того, в книге [1] подробно описаны с целью разоблачения двадцать один карточный вольт, способ для скрытого возвращения колоды карт в первоначальное состояние, существовавшее до момента поднятия колоды. Это необходимо для того, чтобы порядок следования карт в колоде не был бы нарушен снятием части карт и изменением их положения по отношению к оставшимся картам. То есть, проще говоря, после тасовки по формулам выигрыша карты нельзя трогать, а если сделали поднятие, то карты надо вернуть в то положение, которое у них было до поднятия. Самый сложный, но и самый эффектный карточный вольт выполняют одной левой рукой за две секунды – во время взмаха кисти руки с колодой. Теперь вернёмся к настоящей книге, в которой продолжено развитие темы разоблачения карточного шулерства. В ней подробно описаны скрытые методы выигрыша карточных шулеров при помощи абсолютно чистых, новых игральных карт. В большинстве случаев категорически не допускается шулерами крапление карт или использование каких-либо специальных пометок на картах. Предполагается, что периодически возможна замена колоды карт на нераспечатанную, купленную в магазине доверенным лицом. Период замены, например, каждые тридцать минут, устанавливается игроками в начале игры.

"Всецело предаваться одному пороку нам обычно мешает лишь то, что у нас их несколько!"[2].

Условные обозначения

Дж – джокер: карта, которая используется в некоторых играх, она может иметь номинал любой карты колоды в зависимости от условий игры.

Лицевая сторона карты или колоды – находится со стороны номинала (например, туз, король, дама, валет и т. д.).

Крап (рубашка) – это сторона карты противоположная лицевой стороне.

А – нижняя половина колоды, когда колода лежит на столе крапом вверх, лицевой стороной вниз.

В – верхняя половина колоды.

Цифра со стрелкой вверх – например **6↑**, указывает на то, что шесть карт должны быть перемещены из середины на верх колоды. Колоду по толщине делят на две части в таком положении, когда колода стоит на длинном ребре в ладони левой руки. Правая половина колоды обозначена буквой *А*, а верхняя половина – буквой *В*.

Нижнюю часть колоды *А* правая рука поднимает над верхней частью колоды *В*. Затем большой палец левой руки, № 1, стасовывает по одной шесть карт с верха *А* на верх *В*.

Затем правая рука возвращает половину колоды *А* на своё первоначальное место, сзади *В*.

Цифра со стрелкой вниз, например, 4↓, показывает, что четыре карты должны быть перемещены с верха под низ единой колоды. Для этого с верха колоды стасовывают обязательно по одной четыре карты в ладонь левой руки, а затем эту порцию карт целиком отправляют левой рукой под низ колоды одним движением.

Палец № 1 – большой палец левой руки.

Палец № 2 – указательный палец левой руки.

Палец № 3 – средний палец левой руки.

Палец № 4 – безымянный палец левой руки.

Палец № 5 – мизинец левой руки.

Палец № 6 – большой палец правой руки.

Палец № 7 – указательный палец правой руки.

Палец № 8 – средний палец правой руки.

Палец № 9 – безымянный палец правой руки.

Палец № 10 – мизинец правой руки.

"9" – эта или другая цифра в кавычках, являющаяся одним из шагов цифровой формулы стасовки говорит о том, что с верха целой колоды в ладонь левой руки стасовывают девять карт одна за одной, а затем все девять карт сразу возвращают на прежнее место, то есть на верх колоды.

Более подробно этот процесс может быть описан следующим образом. В первый момент целая колода, не разделённая на две части, устанавливается вертикально на длинное ребро в ладони левой руки. При этом верх колоды (крап) находится со стороны большого пальца, № 1, левой руки, а низ колоды (лицевая сторона) смотрит на остальные четыре пальца левой руки.

Большой палец левой руки, № 1, стасовывает в ладонь левой руки (в свою ладонь) количество карт, указанное в кавычках, в нашем случае девять карт. Процесс стасовывания выполняется строго по одной карте, одна за одной. Правая рука помогает левой руке, чуть приподнимая всю колоду вверх и оставляя каждый раз только одну карту в ладони левой руки. Первая стасованная карта падает в ладонь левой руки и занимает там горизонтальное положение. Вторая карта падает на первую сверху и т. д. Затем левая рука все девять карт сразу, находящиеся в её ладони, возвращает на верх колоды одним движением, туда, откуда они были стасованы.

Этот приём находит применение тогда, когда надо изменить порядок следования нескольких карт на обратный.

Карточный вольт – возврат колоды, разделённой на две части после поднятия, – в первоначальное состояние. Приём выполняется скрытно. Подробнее смотрите в разделе Карточный вольт.

Первая рука – игрок, который первым получает карты при раздаче.

Вторая рука – игрок, получающий карты при раздаче вторым.

Третья рука – игрок, получающий при раздаче карты третьим.

Четвёртая рука – игрок, которому раздают карты четвёртым по очереди.

Снятие колоды карт – полное разделение колоды карт на две не обязательно равные части.

Нумерация карт начинается с верха колоды, то есть со стороны крапа.

Раздел 1. Краткий перечень раскрытых приёмов выигрыша

1. *Формулы выигрыша* – специальные формулы тасовки, состоящие из цифр со стрелками или кавычками. Их используют для того, чтобы расположить карты в колоде в заранее известном порядке. Тасовка происходит «вслепую», тасующий не смотрит на карты, в этом нет необходимости. Карты абсолютно чистые, никаких знаков крапления, применяют обычно новые нераспечатанные колоды, купленные только что в магазине. Возможна официальная замена колоды, согласованная со всеми участниками игры, на нераспечатанную после каждого тура игры или, например, через каждые тридцать минут.

Всё зависит от первоначальной договорённости игроков.

Обычно тасовка начинается со скрытого, но официального, сбора карт одной масти или карт, которые могут обеспечить выигрыш, и помещения их в ладонь левой руки. Точнее, левая рука собирает нужные для выигрыша карты к себе в ладонь в первую очередь, а затем все оставшиеся карты также в эту же ладонь во вторую очередь.

Таким образом в левой руке будет сформирована колода, подготовленная к тасовке. У неё наверху – выигрышный комплект карт, например все карты одной масти, а затем, под ними – остальные карты.

После этого выполняется тасовка карт, строго по одной, по формуле выигрыша, разработанной для конкретной игры, конкретных условий раздачи и на определённую руку. Например, формула выигрыша для третьей руки в преферансе при раздаче по две карты, а прикуп – седьмая и восьмая карта после начала раздачи, будет иметь следующий вид:

$$4\uparrow - 8\downarrow - 4\uparrow - 6\downarrow - 4\uparrow - 6\downarrow - 4\uparrow - 6\downarrow, (01.01)$$

где стрелка вверх показывает, что колоду, разделив на две части **A** и **B** (при этом **A** нижняя часть колоды, **B** – верхняя часть колоды), надо **A** поднять над **B** и с верха **A** тасовать четыре карты строго по одной на верх **B**, затем **A** надо вернуть на прежнее первоначальное место. Другой знак – стрелка вниз говорит о том, что надо с верха колоды (не разделённой на две части в этот раз) тасовать по одной такое число карт, которое указано перед стрелкой, например, шесть в ладонь левой руки, а затем левой рукой одним движением, сразу, поместить эти шесть карт под низ колоды.

Формула (01.01) может быть записана в более краткой форме:

$$4\uparrow - 8\downarrow - (4\uparrow - 6\downarrow) \times 3,$$

где \times перед цифрой три – знак умножения.

Формула выигрыша (01.01) выполняется при разделении колоды на две части в тех шагах, у которых возле цифры стрелка показывает вверх, в формуле (01.01) это все четвёрки.

2. *Тасовка по одной карте* – это основной вид тасовки, применяемый для реализации формул выигрыша. Другие виды тасовок, например, по две, по три или пачками не пригодны для этих целей, но они вполне могут быть использованы для отвлечения внимания игроков, то есть для создания видимости якобы случайной, хаотической, тасовки, преднамеренно подчёркивающей отсутствие тренированности пальцев шулера.

3. *Карточный вольт* – цирковой приём, необходимый для того, чтобы в колоде карт после тасовки по одной из формул выигрыша не нарушился бы порядок следования карт из-за поднятия колоды кем-либо из участников игры. Нижняя часть колоды **A** должна уйти наверх, а верхняя часть колоды **B** – вниз. Но игрок-шулер не может допустить, чтобы обычное снятие колоды было бы выполнено и произошло по всем правилам игры потому, что кроме разрушения порядка следования карт в колоде, происходит их перераспределение на другие места.

Если выигрыш был запланирован на третью руку, например, то после снятия колоды выигрыш может уйти на первую руку или на вторую, то есть к противнику, а это крайне нежелательно. Чтобы избежать таких последствий и нейтрализовать подснятие колоды и был создан карточный вольт. С его помощью колода карт после подснятия и полного снятия возвращается в первоначальное состояние – как будто бы подснятия и не было.

Существует несколько десятков разновидностей карточного вольта. В некоторых из них используется мизинец левой руки, который после полного разделения колоды на две части ложится на ту часть колоды, которая находится в ладони левой руки, а затем сверху набрасывают вторую часть колоды и тщательно поправляют всю колоду. Мизинца не видно, потому что он находится вдали от зрителей и замаскирован другими пальцами. То есть мизинец помещён в зазор между частью **A** и частью **B**. А затем левая рука на одно мгновение опускается вниз, под стол, и сразу же возвращается уже с выполненным вольтом. То есть, одно встряхивание левой руки и порядок следования карт в колоде восстановлен. Более подробное описание выполнения нескольких разновидностей карточного вольта смотрите в разделе Карточный вольт.

4. Формулы выигрыша без разделения колоды на две части – обычно применяют для облегчения тасовки. Это шаги с кавычками или стрелками вниз возле цифр. В этих формулах отсутствуют шаги со стрелками вверх. Формулы выигрыша без разделения колоды на две части выполняют, в основном, начинающие игроки. Эти формулы тасовки намного легче выполнить, чем формулы выигрыша с разделением на две части, но они требуют в несколько раз больше времени.

Для третьей руки при игре в преферанс формула выигрыша без разделения колоды на две части имеет следующий вид:

$$\begin{aligned} & "16" - 6\downarrow - \langle 14 \rangle - 6\downarrow - \langle 12 \rangle - 6\downarrow - 2\downarrow - "6" \\ & - 2\downarrow - \langle 8 \rangle - \langle 6 \rangle - \langle 4 \rangle. (01.02) \end{aligned}$$

Здесь в кавычках цифра соответствует тому количеству карт, которое надо перетасовать один раз по одной карте на верху колоды, а затем вернуть их на первоначальное место, то есть туда же, на верх колоды.

5. Помощник шулера – необходим ему для совместной игры, отвлечения внимания от себя, получения выигрыша в то время, когда шулер якобы ничего не выигрывает или даже проигрывает на малых ставках.

Помощнику шулера не обязательно принимать участие в игре, довольно часто он просто присутствует, молчит, не мешает игре, но должен видеть карты игроков.

6. Специальное расположение взяток – применяется для скрытого показа своему помощнику сильной масти. Имея на руках только одну взятку, можно её расположить на столе так, что она будет сигнализировать о наличии или отсутствии сильной масти и о наименовании сильной масти. Например, взятка лежит на столе вертикально, единой кучкой – сильная масть отсутствует; взятка лежит под углом в сорок пять градусов по отношению к вертикальной линии слева – сильная масть бубны; взятка лежит под углом в сорок пять градусов справа от вертикальной линии – сильная масть червы; взятка лежит горизонтально – сильная масть трефы; взятка разобрана на отдельные карты, которые лежат на столе хаотически – сильная масть в этом случае пики.

7. Карманы – пришивают на сорочке возле поясного ремня или на подкладке пиджака. Шулер перед игрой, имея, например, десять карманов, может спрятать в них десять колод карт с заранее подготовленными выигрышными вариантами на свою руку. Обычно при игре в преферанс втроём шулер сидит на месте третьей руки, когда сам раздаёт карты. Таким образом третья рука будет в выигрыше. Самый эффективный выигрыш – на мизере в преферансе. При этом шулер должен сделать подмену колоды в удобный момент, фальшивую тасовку и выполнить карточный вольт перед раздачей карт.

8. Подмена колоды – выполняется обычно скрыто, после тасовки, и что совершенно очевидно, сразу после поднятия колоды. Шулер большим и указательным пальцем левой руки берёт колоду карт за боковые длинные рёбра, а большой и указательный пальцы правой руки должны находиться на узком верхнем и узком нижнем рёбрах. Затем правая рука слегка согнув колоду напружинивает её и отпускает. Раздаётся громкий шелест карт и левая рука с колодой уходит под стол всего на одно мгновение, а правая рука в этот момент должна находиться над столом и чем-нибудь отвлекать игроков, например, почесать за ухом или поправить очки, или привести в порядок причёску. Эта процедура может добавить ещё пару секунд для выполнения подмены колоды под столом.

Если колода скрытно подменена после официального поднятия предыдущей колоды, то у шулера отпадает необходимость в выполнении карточного вольта.

9. Механическое устройство – применяется для ускорения подмены колоды. Наибольшее распространение такие устройства имеют сейчас у цирковых фокусников, но применяют их иногда и профессиональные шулеры. Каждый фокусник или карточный шулер разрабатывает конструкцию такого устройства самостоятельно, иногда привлекая для этих целей специалистов – механиков. В основе устройства находится пружина, которая сжимается колодой карт, когда устройство заряжено. Если нажать спусковой крючок, то пружина выбросит колоду прямо в ладонь шулеру.

Такое механическое устройство можно поместить в рукаве пиджака.

10. Пальмирование – одна или несколько карт, спрятанных в ладони. Четыре пальца указательный, средний, безымянный и мизинец полностью согнуты в суставах и держат карты так, чтобы их не было видно патрнёрам.

11. Клин – применяется для того, чтобы можно было одну или несколько карт сразу вытащить из колоды, не прибегая к поиску. То есть, большой палец правой руки находясь на одном длинном ребре колоды, а указательный палец той же руки – на противоположном длинном ребре колоды, скользят одновременно по рёбрам колоды и вытаскивают карту, обрезанную по форме клина. При этом, вытащенную карту заранее обрезают так, чтобы одно узкое ребро оказалось на два миллиметра меньше противоположного узкого ребра, которое не обрезают. То есть срез делают вдоль длинных рёбер. Узкое ребро карты обрезают на один миллиметр с одной стороны и на один миллиметр с другой стороны. Затем обрез постепенно уменьшают вдоль длинного ребра и линия обреза подходит к противоположному узкому ребру так, что это узкое ребро остаётся не обрезанным. Вот так образуется клин. Но такую карту в обычной колоде использовать нельзя из-за того, что её боковые края не будут высываться наружу, а будут утоплены.

Поэтому всю колоду карт кроме одной карты с клином приходится обрезать на половину миллиметра с каждого длинного ребра.

После использования эту карту удаляют из колоды.

Карту с клином применяют для облегчения выполнения карточного вольта, для разделения колоды на две части с заранее заданным количеством карт в каждой из них, а также для других дополнительных целей.

12. Выпуклая подрезка – одну карту обрезают так, чтобы она выглядела как овал, но верхнее узкое ребро карты обрезают с каждого края не более, чем по одному миллиметру. То же самое делают и по отношению к нижнему узкому ребру карты. Середина длинного ребра карты имеет первоначальные размеры, то есть не должна подвергаться обрезанию.

Если выразиться более точно, то карта должна иметь вид бочонка в профиль.

Остальные карты колоды должны быть обрезаны вдоль каждого длинного ребра по прямой линии на половину миллиметра. Это необходимо для того, чтобы только середина бочонка чуть-чуть высывалась по бокам колоды.

Карту с выпуклой подрезкой применяют для тех же целей, что и карту с клином в предыдущем пункте.

13. Вогнутая подрезка – карту вырезают по бокам по кривой похожей на полуэллипс так, чтобы вырез начинался возле коротких рёбер карты, продолжался вдоль длинных рёбер и наибольшая глубина выреза приходилась бы на центр длинного ребра. Разумеется, все остальные карты обрезают вдоль длинных ребер на половину или на один миллиметр с каждого края с таким расчётом, чтобы карту с вогнутой подрезкой можно было вытащить из колоды при помощи скольжения пальцев вдоль длинного ребра.

14. Вмятина – на обратной стороне карты проводят линию с усилием каким-либо твёрдым предметом, например, не пишущей стороной ручки или карандаша. Образуется естественный след не привлекающий к себе внимания, это может быть царапина или светлая полоска, происхождение которой автоматически объясняется неоднократным использованием карт.

15. Крапление карт одной точкой – выполняют светлым лаком, при этом точка выглядит как фабричная оплошность. Такая точка не бросается в глаза.

При помощи одной точки можно зашифровать масть и номинал карты одновременно. Для этого представим себе одну карту, длинные рёбра которой расположены вертикально.

Мысленно проведём вертикальную линию в центре, параллельную длинным рёбрам. Получилось две половинки карты – правая и левая. Правую половину карты разделим на четыре части вертикально и на восемь частей горизонтально. Получилось тридцать два квадрата. Четыре вертикальные полосы соответствуют четырём мастям, а восемь горизонтальных полос – номиналам карт от туза до семёрки включительно. Если поставить точку в одном из этих квадратиков, то по её проекции на горизонтальную и вертикальную ось получим информацию о масти и о номинале этой карты.

Чем сложнее рисунок крапа, тем менее заметной будет точка на нём. То есть, мы имеем систему координат, где по горизонтали откладывают масти, а по вертикали – номиналы.

Проекция точки на горизонталь – это масть, а на вертикаль – номинал карты.

При такой воображаемой системе координат левая половинка карты остаётся всегда чистой для того, чтобы можно было всегда сориентировать карту в пространстве. Если карта будет находиться "вверх ногами", то её вначале надо мысленно развернуть так, чтобы левая половинка карты, на которой нет точки, находилась бы слева, а правая половинка карты с точкой – справа. Затем мысленно строится описанная здесь прямоугольная система координат и определяется масть и номинал карты. Так например, если правая половинка карты мысленно заранее заполнена сверху карты от центральной осевой линии вправо первыми буквами мастей: Б, Ч, Т, П, а номиналы карт от туза начинаются сверху и следуют вниз, где и заканчиваются семёркой, то точка в правом верхнем углу правильно сориентированной в пространстве карты будет соответствовать тузу пик, а точка в правом нижнем углу – семёрке пик, внизу возле центральной оси – семёрке бубен, вверху возле центральной оси – тузу бубен и т. д.

16. Крапление карт двумя точками – применяют для более быстрого определения масти и номинала карты. Также как и в предыдущем случае используется бесцветный прозрачный лак для нанесения точек. Первую точку, соответствующую масти ставят на верхнем узком ребре карты, при этом ребро карты не делится на две части как в предыдущем случае. Всю длину верхнего узкого ребра мысленно разделяют на четыре части, каждая из которых соответствует одной масти.

Вторую точку ставят на левом длинном ребре карты, длина которого мысленно разбивается на столько частей, сколько номиналов содержит одна масть. Если колода состоит из тридцати двух карт, то количество номиналов в каждой масти составит восемь, от туза до семёрки включительно.

Таким образом, для крапления двумя точками применяется прямоугольная система координат, где по горизонтали разделённой на четыре части наносят точку, которая соответ-

стует одной из мастей, а по вертикали – точку для одного из номиналов. При этом каждый раз карту надо ориентировать в пространстве. Зная, что на узком ребре точка всегда должна находиться вверху карты, а номинал карты всегда должен быть отложен на левом длинном ребре карты, легко сориентировать карту в пространстве мысленно так, чтобы она заняла первоначальное, исходное, состояние, когда узкое ребро с точкой находится сверху, а длинное ребро с точкой – слева.

Разумеется, прямоугольную систему координат можно применить и по другому, например, в качестве первоначальной горизонтальной оси можно использовать не верхнее, а нижнее узкое ребро карты, в то время как за вертикальную ось координат может быть принято правое длинное ребро карты. Это дело вкуса.

Номинал карты можно откладывать и на одном из центральных ромбов крапа, если обратная сторона карты расчерчена на фабрике так, что образованы большие и маленькие ромбы. Используют только один большой ромб. Точку ставят в одной из вершин или между вершинами, – получим восемь номиналов.

17. *Золотое кольцо* – служит для крапления карт во время игры. Такое кольцо специально заказывают в мастерских. Внутри кольца должна быть полость, в которую должен поместиться обычный стержень от шариковой ручки. Длина стержня около пятидесяти миллиметров, стержень помещают в полость кольца так, чтобы он разместился вокруг пальца, а его пишущий узел высывался бы из полости между пальцев, ближе к ладони, на расстояние не более двух миллиметров. Тогда им удобно пользоваться во время игры для того, чтобы, например, поставить точку на крапе карты в соответствующем месте согласно описанию, выполненному в двух предыдущих пунктах настоящего перечня.

18. *Золотой перстень* – применяют для удержания карты или нескольких карт в ладони. Для этого на внешней части перстня, со стороны обращённой к ладони, должна быть приварена пружинистая пластинка. Краешек карты помещается между перстнем и пластинкой так, чтобы карта находилась в ладони, а все пальцы в этот момент были бы выпрямлены, то есть снаружи создавался бы эффект полного отсутствия карт в руке.

19. *Радиоприёмник в очках* – аппарат для глухих с микротелефоном, вставленным в ухо. Настроен на фиксированную частоту передатчика, находящегося на некотором расстоянии от игроков у помощника шулера. Тот при помощи бинокля может видеть карты партнёров и по передатчику сообщать номиналы карт и масти шулеру.

20. *Ход не с той карты* – вначале шулер дотрагивается до своей карты и говорит, что он сейчас с неё зайдёт, но потом ходит совсем с другой карты, на масть которой он и хотел обратить внимание своего помощника. Например, таким способом он всегда показывает, что эта масть у него самая сильная.

21. *Подбор ромбов для мастей* – приём для незаметного определения масти по крапу карты.

Покупают несколько колод карт с одинаковым рисунком крапа, представляющего собой множество перекрещенных диагональных линий, образующих большие и маленькие ромбы. Для определения мастей используют только большие ромбы. Вначале из всех колод отбирают карты, у которых три больших ромба, а также меньше трёх, и размещены они возле центральной осевой линии, делящей пополам длинные рёбра карты. Идеальный вариант представляет собой размещение ромбов прямо на центральной осевой линии, но таких карт обычно имеется в наличии не очень много. После этого отбирают карты, у которых по центральной осевой линии размещены ровно три больших ромба. Смотрят какая масть у этих карт представлена в наибольшем количестве. Например, восемь из них бубновой масти. Этого достаточно для колоды из тридцати двух карт. Следовательно все карты вновь формируемой колоды, имеющие ровно три ромба, расположенных вдоль центральной осевой линии крапа будут иметь бубновую масть. При этом маленькие ромбы в расчёт не идут.

Карты для следующей масти, например черв, подбирают так, чтобы вдоль центральной осевой линии располагалось бы два целых и три четверти большого ромба. Для треф – два с половиной большого ромба, а для пик – два целых и одна четверть большого ромба. При этом, как уже было отмечено, маленькие ромбы не принимают в расчёт, и они могут удлинять цепочку больших ромбов как по краям, так и в середине, то есть между большими ромбами.

Обозначения могут быть приняты и другие, например для пик три целых ромба, для треф два и три четверти и т. д.

22. Подбор ромбов для номиналов – применяют для скрытого определения ранга карты по естественному рисунку крапа, напечатанному в типографии при выпуске колоды массовым тиражом, то есть крап карты никаким изменениям не подвергается и никаких точек или других знаков на нём не рисуют.

Для номиналов подбор ромбов осуществляется как при помощи больших ромбов, так и ромбов средней величины. Если масти определяют по количеству ромбов, расположенных вдоль короткой центральной осевой линии, то номиналы узнают по количеству ромбов, размещённых вдоль длинной центральной осевой линии карты. Для подбора одной колоды потребуется очень много колод карт с одинаковым рисунком крапа, иногда более ста колод. На практике этот способ применяется редко из-за его высокой стоимости.

В книге [1] приняты следующие обозначения при подборе ромбов для определения номиналов карт.

Туз – ровно три больших целых ромба вдоль центральной вертикальной оси карты (параллельно длинным рёбрам).

Король – три больших целых ромба вдоль вертикальной оси и половина маленького ромба с одного из краёв карты (любого).

Дама – два с половиной больших целых ромба вдоль вертикальной осевой линии и один целый маленький ромб с одного из краёв карты, снизу или сверху, не имеет значения. **Валет** – два целых и три четверти большого ромба вдоль центральной вертикальной оси и один целый маленький ромб с одного из краёв карты.

Десятка – три больших целых ромба вдоль вертикальной центральной оси плюс одна четверть маленького ромба с одного края и ещё одна четверть маленького ромба с другого края. То есть снизу и сверху карты должны находиться четвертинки маленьких ромбов, а внутри – три больших целых ромба.

Девятка – три больших целых ромба вдоль центральной вертикальной оси и одна четверть маленького ромба с любого края, имеется ввиду сверху или снизу карты. **Восьмёрка** – два целых и девять десятых большого ромба вдоль центральной вертикальной оси карты и половина маленького ромба с одного из краёв вертикальной линии.

Семёрка – два целых и три четверти большого ромба вдоль центральной вертикальной линии карты и половина маленького ромба с одной из сторон центральной вертикальной линии.

23. Подбор ромбов для номиналов и мастей одновременно – теоретически возможен, но на практике не используется из-за необходимости покупать очень большое количество карт, больше сотни или даже двух сотен колод. Гораздо дешевле заказать одну колоду карт в типографии с тем рисунком, который уже подобран для мастей и номиналов одновременно, имеются ввиду данные, приведённые в двух предыдущих пунктах настоящего перечня.

24. Соскоб – приём, применяемый для крапления одной или нескольких карт. Небольшая часть поверхности крапа карты слегка соскабливается лезвием бритвы, но так, чтобы не порезать поверхность, а лишь удалить только верхний слой рисунка крапа. В этом месте образуется небольшое пятно по расцветке чуть светлее остальной поверхности.

25. Отгибание углов – применяют для того, чтобы пометить карту во время игры. Так как у карты имеется только четыре угла, то метку возможно сделать только для четырёх карт.

Один загнутый угол карты, например, туз; два загнутых угла – король; три загнутых угла дама; четыре загнутых угла – семёрка.

26. *Зазор в центре колоды* – образуется если снять часть карт с колоды, согнуть эту часть пополам, но не намного, и вернуть её на прежнее место. Зазор может быть использован, например, для быстрого и незаметного выполнения карточного вольта тогда, когда колода карт растасована с применением одной из формул выигрыша, и надо при поднятии колоды не нарушить установленный шулером порядок следования карт.

27. *Зазор по краям колоды* – не трудно сделать разделив колоду на две части и каждую часть согнуть так, чтобы края были выше центра. После этого обе части соединяют в единую колоду и получают зазор между ними с двух сторон, там, где находятся узкие рёбра колоды. Применение такой зазор находит также при выполнении карточного вольта или для быстрого нахождения козырных или выигрышных карт.

28. *Наколка* – способ крапления карт. Со стороны крапа иголкой накалывают в уголке карту но так, чтобы игла не проколола карту, а прошла бы только на половину толщины карты. В этом случае со стороны противоположной по отношению к игле образуется небольшой бугорок, он то и является меткой, которую можно легко найти наощупь пальцами во время сдачи карт.

Обычно таким образом метят несколько карт только одним бугорком, но можно применить и несколько бугорков одновременно, но не много, в разумных пределах.

29. *Мельница* – применяется иногда в таких ситуациях, когда номинал карты и масть надо только показать, а карту можно оставить у себя, она не должна попасть в руки оппонентов потому, что состоит из трёх карт, склеенных вместе. Эта карта содержит одновременно два номинала, например, туза и семёрку. Когда ранг должен быть самым старшим, тогда показывают туза, в других случаях можно показать семёрку.

Изготавливается эта составная карта следующим образом. Первую составную часть карты, а именно туза бубен, сгибаем на узкой центральной осевой линии пополам так, чтобы крап был снаружи, а лицевая часть изнутри. Затем с семёркой черв поступаем таким же образом. Теперь надо положить на стол обе карты и склеить половину туза с половиной семёрки со стороны крапа. Получилась как бы книга из четырёх страниц. Первая страница – это первая половина туза бубен лежит на столе крапом вниз, а лицевой стороной к нам. Вторая страница представляет собой вторую половинку туза бубен, стоящую вертикально в середине книги и смотрящую лицевой стороной влево, а крапом вправо. Третья страница это первая половинка семёрки черв, приклеенная к вертикально стоящей половинке туза крапом к крапу и находящаяся, естественно в вертикальном положении. Четвёртая страница представляет собой вторую половинку семёрки черв лежащей крапом на столе, лицевой стороной к нам.

Кроме туза бубен и семёрки черв нужна ещё одна карта любой масти и любого номинала, например, двойка пик.

Третью карту, выбранную нами двойку пик, используют в качестве подложки для туза бубен и семёрки черв. Книга должна иметь как бы переплёт, чтобы издали вся конструкция была бы похожа на одну единую и несгибаемую карту. Вполне понятно, что первая половинка туза бубен должна быть приклеена к подложке. Вторая половинка семёрки черв таким же образом должна быть склеена с подложкой.

Единственная страница в книге должна легко перелистываться и полностью ложиться на левую и на правую сторону. То есть, когда надо мы можем показать туза бубен в полный размер или, перелистнув страницу, покажем семёрку черв.

Описанный карточный приём очень часто показывают цирковые фокусники. Создаётся иллюзия, что одну карту заменили на другую прямо у нас на глазах, а мы ничего и не заметили.

30. *Сигналы жестами* – применяют между собой шулер и его помощник во время игры. При этом помощник может и не участвовать в игре, а стоять или сидеть поблизости от игроков и обязательно иметь возможность видеть карты оппонентов.

Бубны – небольшой наклон головы влево.

Червы – небольшой наклон головы вправо.

Трефы – небольшой наклон головы вперёд.

Пики – небольшой наклон головы назад.

Туз – рот открыт, язык спрятан, губы ровные.

Король – рот закрыт, верхняя губа выпячена.

Дама – рот закрыт, нижняя губа выпячена, верхняя губа поджата.

Валет – рот открыт, язык высунут слегка влево.

Десятка – рот открыт, язык немного высунут по центру.

Девятка – рот открыт, язык чуть-чуть высунут вправо.

Восьмёрка – глаза смотрят влево.

Семёрка – глаза смотрят вправо.

Нейтральное положение – рот закрыт, губы находятся в естественном состоянии, глаза смотрят прямо перед собой.

31. *Сигнализация словами* – применяется между шулером и его помощником во время игры. Они используют часто встречающиеся в карточных играх слова, которые не вызывают подозрений.

Туз – Ходи!

Король – Ходи уже! **Дама** – Ну, ходи же!

Валет – Чего не ходишь!

Десятка – Ходи, ходи!

Девятка – Твой ход!

Восьмёрка – Чего тянешь!

Семёрка – Давай!

Пики – Быстрее!

Трефы – Не тяни время!

Бубны – Шевелись!

Червы – Скорее!

Например, звучит фраза: "Твой ход! Шевелись!" Это значит, что надо ходить с девятки бубен и т. д.

32. *Сигнализация количеством слов* – применяется для номиналов и мастей карт. Для мастей – простая система от одного до четырёх слов, а для номиналов – более сложная, с составлением таблицы, у которой по горизонтали отложены цифры от единицы до тройки, то же сделано и по вертикали – от единицы до тройки.

Бубны – одно любое слово.

Червы – два любых слова.

Трефы – три любых слова.

Пики – четыре любых слова.

Например, при помощи вариации одного слова «жарко» можно сообщить о необходимости сделать ход одной из четырёх мастей.

Жарко! – бубны.

Очень жарко! – червы.

Ну и жара! – трефы.

Ну и жара же! – пики.

Номиналы карт можно зашифровать при помощи таблицы:

	1	2	3
1	Т	К	Д
2	В	10	9
3	8	7	-

Шулер с помощников перед игрой договариваются как использовать эту таблицу.

Предположим, вначале надо всегда сообщать номер строки, а затем номер столбца. Фраза должна состоять максимум из шести слов и минимум из двух. Например, надо по ходу игры назвать номинал карты, с которого желательно зайти. Пусть это будет дама. Тогда должна будет прозвучать следующая фраза: "Да, – не мешало бы". Первое слово отделено от остальных паузой. Количество слов до паузы – это номер строки, в нашем случае названа строка номер один. Количество слов после паузы – это номер столбца. У нас после паузы три слова, значит столбец номер три. На пересечении первой строки и третьего столбца мы имеем даму. Или: "Тише едешь – дальше будешь". Здесь зашифровано число двадцать два, следовательно речь идёт о десятке.

33. Сигнализация пальцами – участвуют все пальцы обеих рук, кроме большого пальца левой руки и большого пальца правой руки. В первоначальном состоянии, не несущем никакой информации, обе руки спокойно лежат на картах, все пальцы плотно прижаты к картам. Как только один или несколько пальцев оттопыриваются, то есть чуть приподнимаются над картами, значит эти пальцы несут сообщение.

Договариваются заранее, что левая рука сообщает о масти карты в простом, унитарном, коде, например, указательный палец – бубны, средний палец – червы, безымянный – трефы, мизинец – пики. Правая же рука несёт информацию в двоично-десятичном коде, при этом каждый палец – это один из четырёх разрядов двоично-десятичного кода.

Таблица 1.1

Двоично-десятичный код	Номера пальцев (см-те "Условные обозначения")	Номинал
0100	№8	Двойка
1100	№7 + №8	Тройка
0010	№9	Четвёрка
1010	№7+№9	Пятёрка
0110	№8+№9	Шестёрка
1110	№7+№8+№9	Семёрка
0001	№10	Восьмёрка
1001	№7+№10	Девятка
0101	№8+№10	Десятка
1101	№7+№8+№10	Валет
0011	№9+№10	Дама
1011	№7+№9+№10	Король
0111	№8+№9+№10	Туз
0000	-	Нет информации

Например, если приподнялся над картами только один средний палец правой руки, № 8, то значит речь идёт о двойке, масть которой покажет левая рука, приподняв один из пальцев. Если это указательный палец, № 2, то это бубны, если мизинец – пики и т. д. Если приподняты два пальца правой руки, а именно указательный, № 7, и мизинец, № 10, то это девятка. Как мы видим приподнятый палец здесь, в этой таблице, представлен единицей двоично-десятичного кода, а палец, спокойно лежащий на картах – нулём. Так если мы в крайнем слева столбце читаем 1010, то значит надо приподнять указательный палец, № 7, и безымянный, № 9, правой руки. Если читаем 0101, то значит надо оттопырить слегка палец № 8, средний, правой руки и № 10, мизинец. В первом случае речь идёт о пятёрке, во втором случае – о десятке.

Нумерация пальцев левой и правой руки приведена в разделе "Условные обозначения"

34. *Запоминание колоды из тридцати двух карт* – возможно тогда, когда колода заранее, задолго до игры, составлена таким образом:

Т 7 В 9 Д 8 К 10 – в каждой масти.

При этом желательно масть карты иметь каждый раз другой, отличающейся от предыдущей карты. Поскольку состав колоды карт формируется в спокойной, скорее всего домашней, обстановке, то на такой расклад есть время. Следует заметить, что перед самой игрой или даже в процессе игры колоду с заранее составленным раскладом вводят в игру незаметно для игроков. Этот приём может быть выполнен во время тасовки карт шулером, то есть когда подошла очередь шулера тасовать колоду. После тасовки и поднятия колоды одним из оппонентов левая рука шулера на одну секунду опускается как бы по инерции под стол и возвращается уже с другой колодой, той, которая нужна шулеру, в нашем случае с раскладом для запоминания тридцати двух карт.

Процесс подмены колоды вкратце описан в п.8 и п.9 настоящего перечня, которые соответственно называются "Подмена колоды" и "Механическое устройство". Расклад колоды по приводимому здесь образцу можно выполнить с идеальным чередованием мастей каждой

карты, а можно специально применить хаотический порядок следования мастей каждой карты, но в обоих случаях формула следования номиналов остаётся одинаковой.

Для примера приведём хаотический расклад колоды карт по мастям, но упорядоченный по номиналам:

Т♥7♦В♥9♥Д♥8♦К♠10♣
 Т♣7♠В♦9♣Д♦8♠К♣10♠
 Т♦7♣В♠9♠Д♣8♥К♥10♦
 Т♠7♥В♣9♦Д♠8♣К♦10♥

Этот расклад применяется при игре в «21», которая называется также Чёрный Джек, при игре вдвоём. Шулер применяет эту колоду карт тогда, когда его очередь сдавать карты. Предположим, что он сдал три карты оппоненту, то есть противнику, туз бубен, семь треф, валет пик и противник сказал "достаточно". Шулер в этот момент не знает какие карты он выдал, но, взяв следующую карту себе, а это будет девятка пик, он по этой карте может определить, что следующей картой будет дама, затем восьмёрка, король, десятка. Он будет знать, что надо остановиться, взяв восьмёрку. У него будет двадцать очков. Кроме того, шулер, глядя на свои карты, будет знать какие карты на руках у противника, потому что перед его первой картой, девяткой, в колоде находились валет, семёрка, туз, то есть двадцать очков. Таким образом здесь будет ничья.

Запомнить порядок следования номиналов без учёта мастей, которые в этой игре не имеют значения, не представляет большого труда.

35. Первый способ запоминания колоды из пятидесяти двух карт.

Колода заранее, задолго до начала игры, должна быть подготовлена для запоминания. Подготовка заключается в заранее известном только шулеру порядке следования карт в колоде, который шулер сам же и устанавливает. Одним из них является следующий расклад карт в каждой из четырёх мастей:

Т В258 К369 Д4710.

Конечно, масти, как и в предыдущем пункте, должны быть расположены хаотически для того, чтобы упорядоченный шулером расклад карт ни у кого бы не вызвал подозрений. Колода с выполненным таким образом раскладом шулером прячется в одном из карманов, а когда наступит подходящий момент, он её вводит в игру незаметно, подменив на действующую во время тасовки или, точнее, после поднятия действующей колоды, когда его левая рука имеет право, как бы по инерции, опуститься под стол на одну секунду.

36. Второй способ запоминания колоды из пятидесяти двух карт.

Колода карт заранее подготавливается так, чтобы порядок следования карт в ней в каждой из четырёх мастей имел бы следующий вид:

2Д39 5В48 7Т610 К.

Порядок следования мастей в этом раскладе может быть любым хаотическим. Пример хаотического следования мастей в раскладе приведён в п.34 настоящего перечня.

37. Тасовка частей колоды.

Иногда, когда надо часть карт оградить от тасовки, эту часть отправляют в конец колоды, а тасуют другую часть, которая находится на верху колоды. Затем верхнюю часть колоды ставывают под низ колоды и ограждаемая часть оказывается сверху колоды. Между ограждаемой частью колоды и остальными картами держат мизинец левой руки так, чтобы его не было видно, а именно, прижимая край колоды с мизинцем к себе во время тасовки.

38. Фальшивая тасовка.

Для создания впечатления обычной тасовки, но такой, которая не нарушила бы подготовленного заранее порядка следования карт в колоде, применяется тасовка по одной карте

туда и обратно. Имеется ввиду протасовать, например десять карт по одной на верху колоды один раз, вернуть их после тасовки на место, обратно на самый верх колоды, а затем снова протасовать эти же десять карт одна за одной и снова вернуть их на прежнее место, то есть на верх колоды. Таким образом колода возвращается в своё первоначальное состояние, которое было до тасовки, то есть тасовки как бы и не существовало. Применяв условные обозначения настоящей книги, мы этот процесс можем записать при помощи следующей формулы:

$$"10" - \langle 10 \rangle. (01.03)$$

Разновидностью этого процесса могут быть, конечно, и другие формулы. Например:

$$"5" - \langle 5 \rangle - \langle 7 \rangle - \langle 7 \rangle - \langle 9 \rangle - \langle 9 \rangle. (01.04)$$

Здесь основным требованием является попарное повторение цифр в кавычках, а кавычки говорят о том, что количество карт, заключённое в них, должно быть протасовано на верху колоды по одной карте (одна за одной) и возвращено на первоначальное место, то есть на верх колоды.

Описанный способ фальшивой тасовки применяется в тех случаях, когда цифровая формула выигрыша, используемая в какой-либо карточной игре, является очень короткой, и партнёры-оппоненты могут потребовать продолжения процесса тасовки.

39. Тасовка на столе с карточным вольтом.

Этот приём необходим для того, чтобы разнообразить тасовку перед раздачей карт, лишить этот процесс монотонности.

Всю колоду мысленно делят на четыре части. Первая часть снизу, вторая и третья – в середине, четвёртая часть – сверху колоды. На стол помещают первую четверть колоды, рядом справа – вторую, затем возле второй справа – третью, возле третьей справа четвёртую. Все части следуют в том же порядке, в каком они и находились в колоде. Затем второй частью покрывают находящуюся от неё слева первую часть, потом третью часть помещают на вторую, соединённую с первой. Всё это выполняется на столе. Образовались две пачки, одна толстая, состоящая из трёх частей и одна тонкая – четвёртая часть. Эту тонкую часть берём правой рукой со стола и помещаем её в ладонь левой руки. Прижав к себе поближе левую руку с картами, на них сверху помещают мизинец левой руки, то есть палец № 5, а затем на мизинец сверху кладут со стола оставшуюся толстую пачку карт. Внимательный противник-оппонент может легко заметить, что части в колоде собраны не в том порядке, в котором они первоначально находились в колоде, четвёртая часть находится снизу, а она должна быть сверху. Чтобы восстановить первоначальный порядок следования частей колоды карт надо выполнить карточный вольт, для этого и был помещён мизинец между четвёртой и толстой пачкой колоды. См. раздел Карточный вольт.

40. Тасовка на столе без карточного вольта.

Колоду карт вначале мысленно делят на четыре не обязательно равные части. Карты берут в правую руку и на стол помещают первую четверть колоды, которая находится снизу, затем рядом справа вторую четверть, следующую за ней, потом рядом справа от второй третью четверть и справа от третьей четвёртую четверть, которая была на самом верху колоды. Все части лежат на столе и пронумерованы мысленно слева направо от первой до четвёртой. Далее тасовку продолжают следующим образом. Первую часть колоды поднимают со своего места и помещают справа от четвёртой части на столе. Затем рядом (справа) помещают вторую часть, справа от второй части – третью часть колоды и справа от третьей – четвёртую часть колоды. Затем части колоды возвращаются в обратном порядке на своё первоначальное место: четвёртую часть колоды поднимаем и помещаем слева от первой части, третью часть – слева от четвёртой, вторую часть – слева от третьей и первую часть – слева от второй на столе. Колода вернулась снова в первоначальное состояние. Если эту процедуру выполнить несколько раз и в быстром темпе, то практика показывает, что в не очень respectable компании этот приём

проходит без возражений, и противники-оппоненты не успевают отследить куда именно какая из частей колоды переместилась в результате всех этих манипуляций. Выполнения карточного вольта здесь не требуется.

41. **Гребёнка** – является одним из видов фальшивой тасовки. Колоду карт устанавливают веером в левой руке. Карты, необходимые для выигрыша, должны быть в левой части веера, а если веер собрать в колоду, то они будут находиться на верху. Эти выигрышные карты при перемешивании карт в колоде не должны быть затронуты.

Правая рука берёт из ладони левой руки около половины карт веера и отводит их вправо. Затем правая рука двигается навстречу левой руке вместе с картами и как расчёска в расчёску помещает карты в ладонь левой руки, но так, чтобы не затронуть выигрышный набор карт, находящийся в этот момент в левой части веера. Когда карты правой руки вошли в карты левой руки, то правая рука карты не отпускает, а так и держит, создавая видимость, что вся колода, целиком, собралась в ладони левой руки. В следующий момент правая рука вынимает свои карты из карт веера левой руки и отводит их на некоторое расстояние от левой руки. Процедура соединения веера воедино и разделение его на две части повторяется несколько раз, создавая видимость такой своеобразной тасовки. В последний раз колода соединяется в единый веер, и после этого веер закрывают, образуя единую пачку колоды, помещающуюся в ладони левой руки. Выигрышный набор карт лежит на верху колоды. Если у шулера есть возможность, имеется ввиду время, он затем может растасовать колоду по одной из формул выигрыша, поскольку есть что растасовывать, так как растасовывают карты, лежащие на верху колоды. Если же времени нет, то он раздаст себе лишь несколько выигрышных карт.

42. **Зеркальная карта.**

Крап одной из карт, не входящих в состав колоды, но подобранный по расцветке похожим на крап колоды, полируется до зеркального блеска. Эту карту шулер держит в рукаве и вынимает её незаметно тогда, когда надо выдавать по одной карте из колоды из-под низу. В это время полированная карта должна лежать в самом низу колоды, в ладони левой руки. Шулер, чуть отодвинув все карты, лежащие на зеркальной, вправо, и немного их приподняв над ней при помощи мизинца левой руки, заранее просунутого между зеркальной и остальными картами, может видеть в зеркале какая карта будет следующей. Такой приём может применяться в играх с набором очков, например таких, как двадцать одно.

43. **Подмена карт или колоды при помощи носового платка.**

На столе лежит носовой платок или косынка, которым шулер вытирает лицо периодически потому, что очень жарко. Каждый раз шулер бросает платок в разные места стола возле себя. В очередной раз шулер может вытащить из рукава и подложить в платок какую-нибудь карту с большим количеством очков, например, туза или десятку. В некоторых играх десять очков или туз в одиннадцать очков могут выиграть партию. Карта из платка падает незаметно на стол, а та, которая лежала на столе, вместе с платком попадает к шулеру в руку. Что с ней делать он знает – он прячет её в рукав или в ладони, а в конце игры или тура он возвращает её в колоду таким же образом.

44. **Листовка колоды карт со щелчком** – приём, который необходим перед выполнением карточного вольта.

После тасовки карт по одной из формул выигрыша следует поднятие колоды противником. При поднятии колоды разделяется на две приблизительно равные половины или на две совсем не равные части. Шулер, продолжая начатое противником поднятие, завершает его так, что между поднятыми частями колоды оказывается один из пальцев левой руки, чаще всего мизинец, со стороны узкого края колоды, прижатого к животу. Это надо для того, чтобы во время выполнения карточного вольта можно было легко разъединить половинки колоды и вернуть их в прежнее состояние, существовавшее до поднятия колоды. Но перед выполнением каждого карточного вольта должен быть применён в обязательном порядке отвлекающий вни-

мание приём. Лучше всего для этих целей подходит листовка колоды карт, которая заканчивается характерным карточным щелчком и уходом под стол по инерции левой руки с колодой.

Первоначальное состояние карт для листовки – колода находится в левой руке, мизинец левой руки вставлен между половинками колоды со стороны живота, большой палец левой руки, № 1, наброшен на самый верх колоды с левого бока, а с правого бока на верх колоды наброшены три пальца: указательный, № 2, средний, № 3, и безымянный, № 4. То есть вся колода находится в левой руке. Правая рука – в стороне. В следующий момент правая рука начинает приближаться к левой руке, и левая рука, не изменяя положения своих пальцев по отношению к колоде, ставит вертикально колоду узким нижним ребром на большой палец, № 6, правой руки, крапом вправо, лицевой стороной влево, а средний палец, № 8, правой руки помещается на верхнее узкое ребро колоды. Таким образом левая рука держит колоду за длинные бока-рёбра, а правая рука – за узкие рёбра.

Затем правая рука сгибает с силой всю колоду так, что верхнее и нижнее узкое ребро двигаются по направлению к правой руке, а середина колоды выгибается в сторону левой руки. Потом правая рука резко отбрасывается вправо но так, чтобы в одно мгновение все карты колоды были бы перелистаны. Во время этого мгновения, а точнее процесса листовки колоды карт, происходит щелчок, после которого левая рука с колодой карт освобождается от правой руки и по инерции уходит под стол всего на пару секунд. За две секунды шулер под столом успевает выполнить карточный вольт одной левой рукой, потому что правая рука осталась над столом.

Листовка со щелчком карт выполняется почти всегда в карточных играх и без шулеров. В любой компании этот приём выполняется без всяких целей для завершения процесса поднесения колоды и перед началом раздачи карт. Просто шулеры применили этот широко распространённый приём для своих целей. Приём не вызывает подозрений и хорошо маскирует последующий карточный вольт.

45. *Цифра в кавычках* – встречается в формулах для выигрыша, например:

"4" – «6» – "5".

Этот приём используется для изменения порядка следования карт, находящихся на верху колоды. Всю колоду помещают вертикально длинными рёбрами в ладонь левой руки, а правой рукой, большим, № 6, и средним, № 8, пальцами держат за узкие рёбра колоды с левого и правого края. Затем начинают тасовать карты по одной с верха колоды правой рукой как обычно. Левая рука лишь слегка помогает правой руке. После того, как четыре карты лягут в ладонь левой руки, одним движением левая рука возвращает эти четыре карты на прежнее место, на верх колоды. Порядок следования карт поменялся на обратный. Если до тасовки четырёх карт они следовали в порядке: туз, король, дама, валет, то после тасовки их порядок следования будет обратным: валет, дама, король, туз.

Таким же образом тасуют по одной карте следующий шаг в формуле, а именно шесть карт, и возвращают их на место, то есть на верх колоды, а затем следует и последний шаг в формуле – тасовка и возвращение на прежнее место пяти карт.

Описанный приём часто встречается в формулах выигрыша для создания порядка следования карт в колоде, гарантирующего раздачу на руки одних козырей или старших по рангу карт, обеспечивающих выигрыш игроку, которому они были предназначены.

46. *Стрелка вверх возле цифры справа* – применяется в формулах выигрыша для указания движения вверх нижней части колоды, обозначаемой в настоящей книге буквой **A** по отношению к верхней части колоды, обозначенной буквой **B**, которая в этот момент не двигается, находясь в ладони левой руки. Например:

2↑ – 4↑ – 6↑.

После поднятия вверх нижней части **A** следует, согласно этой формуле, стасовать две карты (одна за одной) с верха части **A** на верх части **B**, а затем часть **A** вернуть на своё первоначальное место. Такую же процедуру применяют ко второму шагу формулы, в котором четыре карты переходят с верха части **A** на верх части **B**, а потом и к третьему шагу с шестью картами.

47. *Стрелка вниз справа от цифры* – также применяется в формулах выигрыша для того, чтобы показать, что число карт, соответствующее цифре, стоящей слева от стрелки, надо стасовать по одной карте с верха колоды в ладонь левой руки и отправить эту, как правило, небольшую пачку одним движением под низ колоды.

Например:

$$7\downarrow - 5\downarrow - 2\downarrow.$$

В этой формуле сначала семь карт перемещаются с верха колоды под низ колоды, за ними пять карт и затем две карты. Показанная формула вполне может быть отдельной формулой выигрыша.

48. *Маркерная карта* – служит шулеру как вспомогательный инструмент для быстрого отделения одной части колоды от другой. В верхней части колоды обычно шулер собирает все козыри, а иногда надо очень быстро отделить козыри от остальных карт.

Маркерную карту метят при помощи надреза узких рёбер карты. Надрез делают с самого края ребра не для того, чтобы отрезать край карты, а только лишь для разломачивания кромки. Такая карта входит и выходит из колоды с небольшим трением, в то время как остальные карты не оказывают сопротивления.

Метками на маркерной карте могут служить также проколы возле середины узкого ребра карты, сделанные не насквозь, а только до половины толщины карты. В этом случае на карте образуется бугорок, его легко найти наощупь. Такие проколы делают с обеих узких сторон карты. Шулер, перелистав колоду в среднем или медленном темпе, может найти эту карту, не глядя на неё.

Маркерная карта может быть использована и для быстрого нахождения, например, четырёх тузов или даже всех карт одной масти.

Полупрокол на карте выполняют тоненькой иглой или маленькой булавкой.

В настоящее время маркерная карта очень редко используется в шулерской практике потому, что существует множество других приёмов, обеспечивающих незаметное, скрытое, осуществление замыслов шулера. Кроме того, скрытые приёмы также гарантируют безопасность шулеру.

49. *Скрытый показ карты помощнику* – происходит при раздаче карт противнику или себе. Например, при карточной игре "21" шулер вытаскивает карту из колоды не прямо, а немного боком, показывая её номинал помощнику. Если карта годится для игры в этот момент, то помощник не двигается. Если карта «плохая», дающая перебор очков для шулера, – помощник делает малозаметное движение, например, перебирает слегка пальцами правой руки. Шулер, увидев этот знак, прекращает вынимать эту карту из колоды и начинает вынимать другую таким же образом. Этот процесс продолжается до тех пор, пока не покажется необходимая для выигрыша карта.

Вполне естественно, что описанный приём нельзя применять в очень уважаемых компаниях потому, что он может быть раскрыт очень внимательным противником.

50. *Предварительный расклад карт по формуле выигрыша* – выполняют, когда карты находятся на руках в отбое. Периодически поглядывая в свои собственные карты, лежащие в отбое на столе, можно расположить их по формуле выигрыша для данной игры. Это можно сделать, например, в карточной игре Дурак, если участники игры договорились о том, что свои карты в отбое можно смотреть неограниченное число раз. Конечно, шулер должен заранее

знать как расположились карты в колоде после применения формулы выигрыша. Этот расклад шулер и воспроизводит у себя в отбое.

Раздел 2. Карточный вольт

Профессиональные шулеры не могут играть без карточного вольта, выполняемого очень быстро, почти мгновенно, на уровне цирковых фокусников – виртуозов. Карточным вольтом называется процесс возвращения двух частей колоды, образовавшихся после поднятия, в первоначальное положение, которое существовало до поднятия.

Карточный вольт необходим для того, чтобы не нарушать поднятием порядок следования карт в колоде, подготовленной шулером в процессе специальной тасовки по одной карте (одна за одной) по выученной им наизусть формуле для получения на руки после раздачи выигрышного набора карт. Шулер выполняет карточный вольт после того, как колода карт им растасована и наступило время раздавать карты.

Перед каждым исполнением карточного вольта шулер выполняет отвлекающий манёвр, мгновенную листовку полусогнутой напружиненной колоды карт, сопровождаемую характерным легальным громким щелчком, как-будто мгновенно разогнулась плоская пружина, после чего левая рука одновременно вместе с колодой карт по инерции, сопровождая листовку лёгким встряхиванием, опускается под стол только на одну секунду и возвращается обратно, но уже с выполненным карточным вольтом. Во время исполнения карточного вольта шулер задаёт какой-нибудь вопрос игрокам и обязательно смотрит в глаза противника для отвлечения внимания от своих рук. Противник тоже будет смотреть в глаза шулеру, такова психология человека, и левая рука шулера под столом за одну секунду выполнит вольт и вернётся в положение над столом.

Здесь приведено описание нескольких карточных вольтов для одной левой руки. Дело в том, что когда одна левая рука опускается под стол на одну секунду, только на одно мгновение, как бы взмах руки, вполне естественный после щелчка от листовки, то это не вызывает никаких подозрений, так как многие игроки не могут себе представить, что одной рукой под столом за одну секунду можно что-нибудь сделать с колодой карт. Рассмотрим подробно как именно шулер выполняет карточные вольты. Чем больше честный игрок будет знать о технике шулера тем легче будет ему разоблачить шулера, схватить его за руку.

То, что происходит за одну секунду под столом, здесь описано в замедленном темпе, вроде, как бы замедленная съёмка быстротекущего процесса. Это позволит детально ознакомиться с каждой разновидностью карточного вольта и научиться распознавать его, когда он вдруг, внезапно, будет выполняться каким-нибудь игроком. Так можно разоблачить игру шулера.

2.1. Пропеллер

Этот вольт выполняется одной, левой, рукой. Первоначальное положение колоды для выполнения вольта – колода единым блоком предоставляется игроку-противнику для поднятия. Поднятие начинается сдвигом верхней части колоды, обозначенной буквой **B**, по отношению к нижней части, обозначенной буквой **A**, лежащей в ладони левой руки. Противник обычно сдвигает верхнюю часть колоды **B** только до середины части **A**, и затем предоставляет возможность сдающему карты закончить снятие колоды. Шулер в роли сдающего правой рукой вытаскивает нижнюю часть **A** и удерживает её в ладони правой руки несколько секунд. Верхняя часть колоды **B** остаётся в левой руке, как обычно, лицевой стороной к ладони. Затем правая рука начинает двигаться по направлению к левой руке. Но прежде, чем правая рука поместит часть **A** на часть **B**, безымянный палец, № 4, левой руки должен лечь на часть **B** сверху, а остальные пальцы левой руки должны раскрыться и не мешать ему. Таким образом, в зазоре между частями **A** и **B** оказался только один безымянный палец левой руки, № 4.

Далее правая рука шулера должна поправить форму колоды так, чтобы узкий край колоды, который смотрит на противника выглядел бы единым. Другой узкий край, с безымянным пальцем, № 4, торчащим в зазоре, упирался бы в живот шулеру, и поэтому зазора и пальца не должно быть видно противнику.

В следующий момент шулер выполняет мгновенную листовку карт. Для этого большой палец правой руки с одной стороны узкого края колоды, а остальные пальцы правой руки с другого узкого края колоды слегка сгибают колоду карт и резко её отпускают. Слышится характерный шелчок и левая рука с колодой карт по инерции уходит под стол на одну секунду и сразу возвращается наверх. Произошло как бы встряхивание кисти левой руки.

Правая рука в этот момент должна находиться над столом.

Рассмотрим процесс выполнения вольта под столом в замедленном темпе для того, чтобы было можно описать фазы движения левой руки и особенно положения пальцев.

Под столом все пальцы левой руки разгибаются и колода должна открыться как книга. На левой стороне ладони левой руки лежит часть **B** лицом вниз, а на правой стороне ладони левой руки должна лежать часть **A** лицом вверх. Часть **A** лежит на пальцах левой руки № 2, № 3, и № 5, то есть указательном, среднем и мизинце. Палец № 4, безымянный, лежит сверху на лицевой стороне части **A**.

В следующий момент пальцы левой руки, на которых лежит часть **A**, начинают вращать на 180 градусов часть **A** вокруг пальца № 4 против часовой стрелки, если смотреть со стороны правой руки, до тех пор, пока часть **A** займёт положение лицом вниз. При этом, во время вращения мизинец левой руки, № 5, должен отпустить часть **A** и перебраться к пальцу № 4 на её лицевую сторону.

После того как вращение закончилось, часть **A** займёт уровень, который находится ниже уровня части **B**. В этот момент все пальцы левой руки должны часть **A** подтянуть под часть **B**, быстро покинуть зазор между частями **A** и **B** и поправить форму колоды так, чтобы части **A** и **B** слились в единый, не делимый, блок.

Вольт закончен, часть **A** находится внизу, а часть **B** – наверху. Это их положение соответствует тому состоянию колоды, в котором она находилась до поднятия.

2.2. Крыша

Выполняется в большей своей части одной левой рукой.

Общей задачей каждого карточного вольта является возвращение снятых противником карт в первоначальное положение незаметно для противника. Шулер не может допустить, чтобы порядок в колоде карт, который он установил при помощи тасовки по скрытой формуле для того, чтобы получить выигрышный набор карт себе или своему помощнику, был бы нарушен снятием колоды.

Карточный вольт выполняется не только незаметно для глаз противника, но и почти мгновенно. Один взмах левой руки вниз и вольт выполнен.

После того, как шулер растасовал карты согласно одному ему известной скрытой формуле, он даёт поднять колоду противнику, но держит колоду в левой руке, не выпуская её из рук. Противнику разрешается поднять колоду только до половины длины карт и таким образом разделить всю колоду на две части **А** и **В**. При этом, часть **А** находится снизу, а часть **В** сверху. Так они обозначены в настоящей книге. Часть **В** скользит по части **А**.

Затем шулер вытаскивает нижнюю часть **А** из-под части **В** и держит её отдельно от части **В** в правой руке пару секунд, а потом правая рука набрасывает часть **А** на часть **В**, лежащей в ладони левой руки лицевой стороной вниз. Но прежде, чем часть **А** накроет часть **В**, шулер в зазор между частями **А** и **В** должен успеть просунуть мизинец левой руки. Шулер колоду должен держать только в левой руке, с зазором, который упирается в свой живот, а противоположный узкий край колоды поправить так, чтобы не было видно противнику линии раздела между частью **А** и частью **В**, то есть сделать видимость, что колода карт является единым блоком.

Далее шулер, держа всю колоду карт в левой руке, делает правой рукой мгновенную листовку карт. Листовка нужна как отвлекающий манёвр и ещё для того, чтобы левая рука имела легальное право уйти под стол на одну или две секунды.

Листовка заключается в том, что пальцы правой руки захватывают колоду, находящуюся в левой руке, за узкие края, сверху и снизу, и полусогнув колоду, резко отпускают её.

Колода после щелчка остаётся в левой руке и по инерции должна уйти под стол на одну или две секунды. Затем, под столом за это время должен быть выполнен карточный вольт только одной левой рукой.

Выполняется вольт следующим образом. При помощи мизинца левой руки, № 5, и кончика большого пальца левой руки, № 1, часть **А**, находящаяся сейчас наверху должна переместиться из горизонтального положения в вертикальное, а осью вращения является правый длинный край части **А**. То есть колода должна открыться как книга слева на право, но не полностью, а только до вертикального положения части **А**. Затем указательный палец левой руки, № 2, который был наброшен на часть **А**, должен переместиться под низ всей колоды, то есть под низ части **В**, и толкать правый длинный край части **В** вверх с осью вращения по левому длинному краю части **В**. При этом, поднимаясь вверх, правый длинный край части **В** достигает самой верхней точки – верхнего длинного ребра части **А**, поддерживаемого кончиком большого пальца левой руки, № 1. Движение надо продолжить дальше вверх, а кончик большого пальца должен быть поднят, чтобы не мешать процессу перемещения правого длинного края части **В**. Далее правый длинный край части **В** надо поднять ещё выше для того, чтобы другая половина колоды, а именно часть **А**, имела возможность свободно упасть в ладонь левой руки. Большой палец левой руки должен надавить сверху на часть **В**, а часть **В** давит на часть **А** и заставляет её быстрее упасть в ладонь. Указательный палец левой руки, № 2, распрямляют под колодой. Вольт закончен. Он должен выполняться, в основном, легко теми, у кого длинные пальцы. Если пальцы не очень длинные, то этот карточный вольт поневоле придётся выполнять

кончиками всех пальцев или заказывать колоду карт, которая была бы меньше по размерам, чем стандартная, и была бы удобна для заказчика.

При недостаточно длинных пальцах возникает проблема открытия колоды во время выполнения этого карточного вольта – часть **В** не может подняться вверх потому, что часть **А** очень близко находится от части **В** и мешает ей. Надо, чтобы часть **А** (находящаяся в вертикальном положении) была подальше от части **В**, для этого часть **А** отодвигают на самые дальние точки кончиков всех пальцев.

Если очень кратко описать этот вольт, то получится, что колоду карт, состоящую из двух половин, надо сначала открыть, а затем закрыть. При этом должны поменяться местами половинки, то есть часть **А** с частью **В**.

Как видим, колода приобрела состояние, которое у неё было до подснятия. Шулер одной левой рукой в доли секунды поправляет под столом форму колоды так, чтобы она была единым блоком, без зазора, теперь уже зазор не нужен, и спокойно и медленно вытаскивает левую руку с колодой наверх.

В процессе выполнения карточного вольта шулер не должен смотреть на свои руки, должен всё время что-то говорить, о чём-то спрашивать, создавать непринуждённую обстановку.

2.3. Колесо

Вспомним обозначения первоначального состояния колоды: **A** – нижняя половина (или часть), **B** – верхняя. У некоторых шулеров безымянный палец, № 4, левой руки бывает достаточно толстым, и при его помощи выполнить вольт «Пропеллер», описанный здесь немного раньше, довольно сложно из-за трудностей, появляющихся при набрасывании части **A** на часть **B**, когда палец № 4 должен быть в зазоре между частями **A** и **B**. Из-за толщины пальца № 4 узкий передний край всей колоды, который смотрит на противника, не удаётся утрамбовать так, чтобы не была видна линия раздела между частями **A** и **B**. В этом случае шулер выполняет карточный вольт «Пропеллер» пальцем № 5, мизинцем левой руки потому, что мизинец намного тоньше по сравнению с безымянным пальцем, № 4, и трудностей с передним узким краем колоды не возникает, когда мизинец помещён в зазор между частями **A** и **B** колоды.

То есть настоящий вольт «Колесо» выполняется так же, как и вольт «Пропеллер», только в зазоре между частями колоды **A** и **B** должен быть мизинец левой руки, № 5.

Выполнение карточного вольта «Колесо» должно производиться ближе к животу шулера, чтобы карты случайно не выскользнули из рук. Живот здесь будет служить ограничителем.

2.4. Вертушка

В исходном состоянии: **A** – нижняя часть колоды, **B** – верхняя часть колоды по толщине. После обычного полуснятия колоды карт противником шулер вынимает нижнюю часть **A** изпод **B** и держит её пару секунд отдельно от части **B** в правой руке.

Затем он набрасывает мизинец левой руки, № 5, на часть **B** сверху, правая рука вместе с частью **A** приближается к левой руке и набрасывает часть **A** на часть **B**. Мизинец оказался в зазоре между частями **A** и **B**, как это было в предыдущих вариантах выполнения карточного вольта.

Потом следует мгновенная листовка всей колоды точно так, как она приведена в тексте описания вольта «Пропеллер». Левая рука с колодой карт исчезает под столом на одну секунду, и там, выполнив вольт, возвращается наверх.

Вольт под столом выполняется следующим образом.

Мизинец левой руки, № 5, и безымянный палец левой руки, № 4, поднимают часть **A** (верхнюю) так, чтобы она встала перпендикулярно на части **B**, лежащей в ладони и одновременно начала бы вращаться вокруг вертикально стоящего мизинца против часовой стрелки. Таким образом часть **A**, двигаясь вниз по части **B**, соскальзывает с неё за счёт того, что все пальцы левой руки разгибаются (кроме большого пальца, № 1), и часть **A** отодвигается направо от части **B** на некоторое расстояние, и, кроме того, опускается вниз.

Между частью **A** и частью **B** оказались три пальца: указательный, № 2, средний, № 3, и безымянный, № 4. Это произошло потому, что часть **A** в процессе вращения всё время была зажата между пальцем № 4 и № 5, то есть между безымянным и мизинцем. Далее большой палец левой руки, № 1, помогает надвинуть часть **B** на часть **A**. Все пальцы уходят из зазора между частями **A** и **B**, часть **B** падает полностью на часть **A**, колода приобретает первоначальное состояние, существовавшее до подснятия.

Вольт выполнен.

2.5. Нахлобучка

Из всех описываемых здесь карточных вольтов этот наиболее прост в выполнении. Может быть поэтому профессиональные шулеры им почти не пользуются, зато его часто исполняют шулеры – «чайники», то есть начинающие, в домашней компании, где риск разоблачения не очень велик.

Первоначальное положение колоды – часть **A** находится внизу, лицевой стороной к ладони, а часть **B** на части **A** сверху, но части **A** и **B** не отделены ещё друг от друга, и колода представляет собой единый блок. Граница между ними пока является условной и может разделять колоду пополам или на две неравные части.

Карточный вольт начинается с поднятия колоды противником. Он сдвигает верхнюю часть колоды **B** в сторону шулера обычно на половину длины карты и оставляет в таком положении. Шулер, продолжая процесс поднятия, не трогает сдвинутую верхнюю часть колоды **B**, а вытаскивает из-под неё часть **A** и набрасывает часть **A** на часть **B** так, чтобы край части **A** выступал вправо относительно части **B** приблизительно миллиметров на пять. Но из-за этого и левый длинный край нижней части **B** будет виден также на пять миллиметров.

Следует заметить, что в этом вольте нет зазора между частями **A** и **B**.

Чтобы видимая полоска нижней части колоды **B** не была видна противнику, её должен накрыть большой палец левой руки, № 1, который должен быть вытянут вдоль длинного ребра верхней части **A**.

В следующий момент вся колода уходит под стол на пару секунд, и там карточный вольт выполняется двумя руками. Левая рука удерживает нижнюю часть **B** колоды, а правая рука, найдя выступ справа, снимает часть **A** с части **B** и помещает её вниз, под часть **B**, поправив всю колоду и сделав её единым блоком.

Карточный вольт выполнен, шулер может приступить к следующему шагу игры – раздаче карт.

2.6. Крючок

Основная часть процесса этого вольта выполняется чужими руками, то есть руками партнёра-противника, ничего не подозревающего о подвохе.

Для этого шулер сразу после завершения тасовки должен сделать предварительное поднятие колоды так, чтобы мизинец левой руки оказался бы в зазоре между двумя частями колоды **A** и **B**, где в первоначальном состоянии **A** – это нижняя часть колоды, **B** верхняя часть.

При этом, обе части, **A** и **B**, не обязательно должны быть равны половине колоды каждая. Состояние колоды после предварительного поднятия её шулером выглядит следующим образом: часть **A** переместилась и находится на верху колоды, часть **B** осталась на прежнем месте, но сейчас она снизу, мизинец левой руки, № 5, помещён в зазор между частями **A** и **B**. Этим процессом официально закончилась тасовка. А дальше шулер предлагает противнику поднять колоду, естественно стараясь не выпускать карт из своих рук. Противник обычно поднимает колоду и тем самым возвращает её в первоначальное состояние, которое было перед началом приёма: часть **A** – снизу, часть **B** – сверху.

В процессе поднятия колоды противником шулер должен очень крепко держать нижнюю часть колоды, она должна быть неподвижна, и должен отпустить верхнюю часть колоды, чтобы та свободно перемещалась.

Если противник сдвинет верхнюю часть точно по границе раздела толщины колоды, то тогда никаких проблем не будет. Шулер просто закончит поднятие за противника и на глазах у всех сделает то, что при выполнении других карточных вольтов делается скрытно, под столом, то есть отправит часть **A** на её первоначальное место, вниз.

Если же противник захочет поднять колоду ниже границы раздела по толщине частей **A** и **B**, то он там наткнётся на монолит, то есть на неподвижную часть, которую никак не сдвинуть. Если противник снимет колоду выше линии раздела частей **A** и **B**, то ему это легко удастся.

Шулер, завершая поднятие колоды, при любом его варианте не обращает внимание на то, сколько карт было поднято противником, а быстрым движением вытаскивает нижнюю часть колоды и помещает её наверх. В этом случае уже не нужен зазор между частями колоды, а наоборот, форма колоды должна быть тщательно поправлена и представлять собой единый монолитный блок.

В результате противник сам, своими руками, выполнил карточный вольт, не подозревая об этом. Часть колоды **A** благополучно вернулась на своё первоначальное место – снизу колоды, а **B** – сверху.

2.7. Переброс

Этот карточный вольт выполняется двумя руками. Его исполнение намного проще, чем все предыдущие вольты, не требует специальной подготовки.

Когда колода поднята партнёром-противником, то она разделена на две части. В первоначальном состоянии нижняя часть колоды **A** лежит в ладони левой руки лицевой стороной вниз, а верхняя часть **B** наполовину сдвинута. Шулер сдвинутую часть **B** не трогает, а вытаскивает снизу часть **A** правой рукой. Часть **B** остаётся в левой руке. В этот момент левая рука шулера должна набросить на часть **B** мизинец, № 5, а правая рука приближается к левой руке и мгновенно набрасывает часть **A** на часть **B** так, чтобы мизинец, оказавшийся в зазоре, не был виден противнику. Для этого шулер должен держать колоду ближе к своему животу, а правая рука должна сверху закрывать карты, пока колода не поправлена и граница по толщине между частями **A** и **B** не исчезла на том краю, который смотрит на противника. Все эти манипуляции шулер делает над столом, у всех партнёров на виду.

Как только форма колоды карт поправлена, шулер делает мгновенную листовку, подробно описанную в предыдущих текстах пунктов о карточных вольтах, продолжая удерживать мизинец левой руки в зазоре между частями **A** и **B**.

После характерного шелестящего щелчка, который всегда сопровождает листовку, левая рука шулера вместе с полной колодой карт мгновенно опускается под стол. Это движение происходит вполне естественно как бы по инерции, и ни у кого из партнёров-противников обычно не вызывает подозрений. Там левую руку догоняет правая рука и, шулер под столом двумя руками меняет местами части колоды **A** и **B**, переводит их в первоначальное состояние, то, которое было сразу после тасовки.

Следует заметить, что тогда, когда правая рука под столом догнала левую руку и процесс выполнения этой стадии приёма начался, шулер должен отвлечь внимание всех игроков от наблюдения за своими руками. Он обычно задаёт какой-либо простой, часто повторяющийся во время игры вопрос, чтобы заставить партнёров-противников начать соображать как ответить и что ответить. Таким образом их внимание не будет направлено на его руки несколько секунд, а этого времени вполне достаточно для быстрого выполнения карточного вольта и возвращения обеих рук в положение над столом с колодой карт в левой руке. Колода карт к этому моменту должна выглядеть единым монолитным блоком, без зазора, он уже не нужен. Карты подготовлены к раздаче и находятся в колоде на заранее заданных им местах согласно применённой ранее шулером формуле выигрыша.

Карточный вольт выполнен.

Раздел 3. Цепочка

Последовательность действий шулера в п.3.2 после того, как он получит право раздавать карты:

1. Собирает после предыдущего кона карты, незаметно отбирает и помещает на верх колоды комплект карт для выигрыша – это первые восемь карт выражения (3.21).
2. Тасует колоду по одной карте, одна за одной, используя одну из формул этого раздела, например (3.25).
3. Даёт поднять колоду противнику.
4. Во время поднятия незаметно помещает мизинец левой руки сверху на половину колоды, которая оказалась внизу, в ладони, тогда вторая половина колоды ляжет на мизинец сверху, и мизинец окажется в зазоре (со стороны шулера) между половинками колоды.
5. Выполняет один из карточных вольтов раздела 2. Карточный вольт и раздаёт карты.

3.1. Правила игры

Колода – 32 карты, игроков – 4, козырей нет, старшинство карт не имеет значения. Раздают всю колоду сразу, по две карты каждому игроку, в четыре круга. Прикупа нет.

Целью игры является сбор всех карт одной масти. Кто из игроков первым соберёт у себя восемь карт одной масти, тот выиграет кон.

Первым ходит игрок, сидящий на месте первой руки, то есть слева от сдающего. Он смотрит в свои карты, определяет какая масть у него самая длинная и делает запрос одной карты этой масти у игрока, сидящего на месте второй руки.

Если требуемая масть имеется, то второй игрок обязан выдать первому любую карту этой масти. Затем первый игрок обращается к третьему игроку, и эта процедура повторяется, затем – к четвёртому, и так далее по кругу. В том случае, когда у игрока, например третьего, не оказалось необходимой масти, которую запросил первый игрок, то третий игрок берёт игру в свои руки и начинает собирать свою масть, которая обычно отличается от масти первого игрока, но может быть и такой же. Для этого третий игрок имеет право обращаться только по ходу часовой стрелки, то есть только к четвёртому игроку, затем к первому и т. д. Выигрывает кон тот игрок, кто первым соберёт восемь карт одной масти. Он должен открыть свои карты и показать их всем игрокам.

Общее число конов должно быть не чётным, например, семь, семнадцать или двадцать три. Победителем в общей игре будет считаться игрок, выигравший наибольшее количество конов.

3.2. Шулерские приёмы

Шулер может начать применять свои приёмы, в большинстве случаев, только тогда, когда он раздаёт карты. Во время раздачи у него в этой игре – четвёртая рука, поэтому он должен растасовать колоду так, чтобы необходимые для выигрыша карты пришли на четвёртую руку. И хотя первым ходит не он, шансы выиграть у него наибольшие.

Шулер после окончания одного из первых конов, когда наступает его очередь быть раздающим, собирает в одну стопку все карты. Он имеет возможность собрать одну масть полностью и поместить её на самый верх колоды. Такое первоначальное состояние колоды может быть одним из таких:

$$T\clubsuit K\clubsuit D\clubsuit V\clubsuit 10\clubsuit 9\clubsuit 8\clubsuit 7\clubsuit. + 24 \text{ карты других мастей. (3.21)}$$

Колоду, собранную таким образом, шулер тасует по следующей цифровой формуле выигрыша, для того, чтобы получить наибольшее количество карт одной масти на свою, четвёртую, руку:

$$2\downarrow - 6\uparrow - 6\downarrow - 2\downarrow - \langle 10 \rangle - 6\downarrow - 2\downarrow - \langle 8 \rangle. (3.22)$$

Расшифровку шагов этой формулы можно найти в начале книги, в разделе Условные обозначения.

После тасовки шулер должен сделать карточный вольт незаметно для игроков и раздать карты по правилам игры, то есть по две карты каждому игроку за четыре круга. Прикупа в этой игре нет, поэтому раздают всю колоду равномерно и одинаково в каждом круге.

Четвёртая рука, то есть сам шулер, после полной раздачи колоды получит восемь карт трефовой масти. Выигрыш – без розыгрыша.

Если выигрышный комплект карт надо раздать на первую руку тогда, когда карты раздаёт четвёртая рука, то формула выигрыша будет отличаться от (3.22). Обычно это происходит когда на месте первой руки сидит помощник шулера.

Формула выигрыша при тасовке для первой руки имеет следующий вид:

$$(2\downarrow - 6\uparrow - 6\downarrow) \times 2 - 2\downarrow - \langle 8 \rangle - 6\downarrow. (3.23)$$

Для второй руки:

$$(2\downarrow - 6\uparrow - 6\downarrow) \times 2 - 2\downarrow - \langle 8 \rangle - 4\downarrow. (3.24)$$

Для третьей руки мы имеем формулу выигрыша, которая также отличается от остальных:

$$(2\downarrow - 6\uparrow - 6\downarrow) \times 2 - 2\downarrow - \langle 8 \rangle - 2\downarrow. (3.25)$$

Как видим отличия одной формулы от другой имеются, в основном, во второй половине.

3.3. Противошулерские методы

Чтобы не дать шулеру выиграть, надо, в первую очередь, сбить исполнение карточного вольта. Колоду карт необходимо взять из рук шулера, поднять её, поправить все карты, чтобы не было видно границы разделения по толщине колоды между двумя её половинками, и в таком виде вернуть колоду шулеру. Порядок карт, который установил шулер будет нарушен, и его выигрыш не состоится.

Если шулер не захочет отдать колоду для поднятия в другие руки, тогда надо с верха её сдвинуть только две карты, и проследить, чтобы они были отправлены под низ колоды, затем не позволить шулеру дополнительно тасовать колоду. Тогда выигрыш перейдёт на другую руку по той масти, которую шулер задумал получить полностью на свои руки, или эта масть рапределится по другому.

В формуле первоначального состояния колоды (3.21) вместо трефовой масти может быть, конечно же, использована любая другая масть. При этом порядок следования карт внутри масти может быть любым.

Раздел 4. Три семёрки

Последовательность действий шулера в п.4.2 после того, как он получит право раздавать карты: Собирает после предыдущего кона карты, незаметно отбирает и помещает на верх колоды комплект карт для выигрыша – это первые десять карт выражения (4.21). Тасует колоду по одной карте, одна за одной, используя одну из формул этого раздела, например (4.22).

1. Даёт поднять колоду противнику, не выпуская её из своих рук.

2. Во время поднятия незаметно помещает мизинец левой руки сверху на половину колоды, которая после сдвига и снятия оказалась внизу, в ладони, тогда вторая половина ляжет на мизинец сверху, а мизинец окажется в зазоре (со стороны шулера) между половинками колоды.

3. Выполняет один из карточных вольтов раздела 2 Карточный вольт и раздаёт карты.

4.1. Правила игры

Колода состоит из 40 карт. Такие карты как 8, 9, 10 всех мастей не принимают участия в игре. Игроков – 4, прикупа нет, козырей нет. Ранг карт от самой старшей к самой младшей выглядит следующим образом:

3, 2, Т, К, Д, В, 7, 6, 5, 4. (4.01)

Самой старшей картой здесь, как мы видим, является тройка, за ней следует двойка, туз и так далее.

Самой младшей – является четвёрка (во всех мастях).

Играют две команды – два на два. Раздают все карты без прикупа, каждому игроку по десять карт. Имеется два варианта раздачи карт. По первому варианту раздают в первом круге по четыре карты каждому игроку, а во втором и в третьем круге – по три карты каждому игроку.

Во втором варианте сначала раздают по три карты каждому игроку два круга и по четыре карты в третьем круге.

Общее количество очков считают как сумму по комбинациям карт на руках перед тем, как начать разыгрывать взятки и во время розыгрыша, сразу после получения очередной взятки. При этом, цена каждой комбинации карт в очках определяется согласно оценочной таблице:

Таблица 4.11

Комбинация карт	Цена(количество очков)	Примечания
777	4	Любая масть
333	3	Любая масть
222	3	Любая масть
ТТТ	3	Любая масть
ККК	1	Любая масть
ДДД	1	Любая масть
ВВВ	1	Любая масть
КККК	2	Любая масть
ДДДД	2	Любая масть
ВВВВ	2	Любая масть
666	0	Любая масть
555	0	Любая масть
444	0	Любая масть
3♥ 2♥ Т♥	5	Баба черв
3♣ 2♣ Т♣	3	Баба треф
3♠ 2♠ Т♠	3	Баба пик
3♦ 2♦ Т♦	3	Баба бубен
32ТК	6	Любая масть
32ТКД	9	Любая масть
32ТКДВ	15	Любая масть
32Т333	4	Любая масть
32Т222	4	Любая масть
32ТТТ	4	Любая масть
10 взяток	6	У одного игрока
10 взяток	4	У двух игроков одной команды
21 очко	42	Когда противник набрал не более 11 очков

За взятки очков не начисляют. Исключение составляет 10 взяток на одной руке или 10 взяток у двух игроков одной и той же команды.

Для выигрыша команда должна набрать 21 очко. Как только команда получила 21 очко или больше, игра останавливается по требованию победителя. Кон окончен.

Игра начинается и происходит следующим образом. После раздачи карт ходит первая рука, то есть игрок, сидящий слева от раздающего карты. Он ходит к соседу-игроку, сидящему на месте второй руки. Сразу, в тот момент, после того, как он положил на стол одну карту, игра останавливается и, все игроки предъявляют имеющиеся у них на руках комбинации

карт согласно таблице 4.11 и записывают общую сумму набранных командой очков. При этом игроки показывают только комбинации карт, а оставшиеся от комбинаций карты не предъявляют.

После записи очков игра продолжается. Необходимо набрать как можно больше взяток. После хода первого игрока ход переходит к тому игроку, который возьмёт взятку и т. д. Хотя количество взяток не оценивается очками, зато комбинации, образованные в каждой взятке, имеют цену. Они оцениваются также согласно приведённой здесь таблице 4.11.

Очки подсчитывают во время игры, как только взятка получена. Игроки обязаны ходить в масть, то есть на червы выдавать карту червонной масти, на бубны – бубновой и т. д. Старшинство карт в этой игре не стандартное, тройка – самая старшая, затем следует двойка и так далее согласно приведённому здесь ряду (4.01), четвёрка – самая младшая. Если нет масти – сносят любую карту. Если снос был сделан неправильно, то есть масть была, а игрок снёс карту другой масти, его штрафуют на шесть очков путём вычитания из общего счёта его команды.

4.2. Шулерские приёмы

Когда подходит очередь шулеру раздавать карты, он их тасует так, чтобы карты, при помощи которых можно выиграть кон, после раздачи пришли бы к нему на четвёртую руку или к его партнёру, на вторую руку. Чтобы выиграть за один кон не менее 15 очков, шулер должен иметь после раздачи комбинацию 3, 2, Т, К, Д, В, а если надо 21 очко, то необходимо к этой комбинации добавить ещё одну комбинацию 3, 2, Т, К.

Таким образом, начальное состояние колоды перед тасовкой должно быть:

$$3\heartsuit 2\heartsuit T\heartsuit K\heartsuit D\heartsuit V\heartsuit 3\diamondsuit 2\diamondsuit T\diamondsuit K\diamondsuit + 30 \text{ карт. (4.21)}$$

Если был использован первый вариант раздачи карт (сначала по четыре один круг, затем два круга по три карты), то **на четвёртую руку**, себе, шулер получит выигрышный вариант (первые десять карт ряда (4.21)), то есть те карты, которые перед началом тасовки были помещены на верх колоды. Тасовку колоды в этом случае шулер выполняет по следующей цифровой формуле:

$$4\downarrow - \langle 15 \rangle - 9\downarrow - 3\downarrow - 12\downarrow. \text{ (4.22)}$$

Для **второй руки** применяют формулу, значительно отличающуюся от предыдущей:

$$4\downarrow - 11\uparrow - 11\downarrow - 3\downarrow - \langle 12 \rangle - 9\downarrow - 3\downarrow - 6\downarrow. \text{ (4.23)}$$

Ну, а если раздачу карт было решено выполнять по второму варианту (по три карты каждому игроку в первом и втором круге и по четыре карты в третьем круге), то цифровая формула тасовки для получения выигрышных карт **на четвёртую руку**, то есть раздающему, будет иметь следующий вид:

$$9\uparrow - 12\downarrow - 3\downarrow - 16\downarrow. \text{ (4.24)}$$

Для того, чтобы игрок, сидящий на месте **второй руки**, получил выигрышный вариант карт, шулер применяет другую формулу тасовки:

$$9\uparrow - 12\uparrow - 3\uparrow - \langle 14 \rangle - 10\uparrow - 4\uparrow - 8\uparrow. \text{ (4.25)}$$

Сравнивая формулы тасовки для выигрыша четвёртой и второй руки в обоих вариантах раздачи карт, мы видим, что на четвёртую руку, то есть себе, раздающему, тасовка происходит намного быстрее и проще, чем на вторую руку. Так, для четвёртой руки общее количество протасованных карт равно приблизительно 40, а для второй руки – около 60, то есть по времени в полтора раза больше. Поэтому шулеру намного проще играть для себя и не иметь помощника или просто партнёра.

Если шулеру надо, чтобы время тасовки карт на четвёртую руку было больше или равно времени тасовки на вторую руку, он применяет дополнительно к выполненной на четвёртую руку тасовке нейтральную тасовку, то есть тасовку, которая не изменит порядок следования карт в колоде, а именно:

$$"5" - \langle 5 \rangle - \langle 7 \rangle - \langle 7 \rangle. \text{ (4.26)}$$

Здесь дополнительно протасовано 24 карты. После первого шага в этой формуле порядок следования пяти карт изменится на обратный, но второй шаг восстановит первоначальное состояние карт. Третий шаг, также как и первый, изменит порядок следования семи карт на обратный, но четвёртый шаг его вновь восстановит.

Таким образом, тасовка для выигрыша **четвёртой руки**, то есть шулера, по второму варианту раздачи карт, будет иметь вид:

$$9\uparrow - 12\downarrow - 3\downarrow - 16\downarrow - \langle 5 \rangle - \langle 5 \rangle - \langle 7 \rangle - \langle 7 \rangle. \text{ (4.27)}$$

Следовательно, после дополнительной тасовки ничего не изменится в колоде, и шулер получит карты выигрышного варианта себе, на четвёртую руку, если безукоризненно выполнит все шаги тасовки. При ошибке всего на одну карту при тасовке выигрыш может уйти на другую руку, вероятнее всего, к противнику.

Карточные формулы и приёмы, приведённые здесь, могут быть применены не только для этой карточной игры, но и для других карточных игр, условия раздачи карт у которых и число игроков такие же, как и для этой игры.

4.3. Противошулерские методы

У карточного шулера можно выиграть. Вначале надо убедиться, что с вами играет шулер, а не обычный игрок, и не разоблачать его, у вас есть методы, чтобы нейтрализовать шулера, но эти методы надо изучать. Поэтому желательно изучить не только шулерские методы, описанные в настоящей книге, но и в [1]. Совершенно не обязательно знать какие именно цифровые формулы тасовки для выигрыша применяет шулер, но надо чётко уметь отличать тасовку шулера от обычной тасовки, выполнение карточного вольта шулером от обычного поднятия колоды. Вольт – это быстрое, почти мгновенное, возвращение колоды в первоначальное положение после поднятия. Шулер выполняет вольт за одну или две секунды. Растасованную колоду ему надо сохранить в том виде, в котором он её приготовил для раздачи. Если поднять колоду как обычно, то цифровая формула тасовки для выигрыша не сработает, порядок следования карт, подготовленный при помощи тасовки для выигрышного варианта, будет нарушен. В связи с этим можно сказать, что самым слабым, уязвимым, моментом подготовки колоды к выигрышу шулером, является поднятие карт.

Именно при поднятии колоды можно нарушить планы шулера, а затем и перейти в наступление. Достаточно проследить, чтобы поднятие колоды было выполнено правильно, а если вы не успели, то надо взять колоду у шулера в свои руки, сделать поднятие по всем правилам игры, поправить карты, чтобы колода стала единым блоком, чтобы нельзя было увидеть или ошупью определить где именно находится граница раздела по толщине между двумя половинами колоды, на которые она была разделена во время поднятия, и вернуть её в таком виде шулеру.

После этого как бы шулер не тасовал колоду – выигрыш к нему не придёт, если карты не были подсмотрены, а шулер превратится в обычного игрока, который таким же образом как и другие игроки может проиграть кон при плохих картах.

Для проигрыша шулера достаточно добиться того, чтобы он не выигрывал при помощи применения шулерских приёмов. Квалификация шулера как карточного игрока обычно находится на среднем уровне. За шулером надо всё время следить. Нельзя допустить, чтобы он подменил одну или несколько карт, нельзя прозевать подмену всей колоды. Шулер может на время спрятать одну или несколько карт у себя в ладони левой или правой руки. Он может во время игры поставить точки на одной или нескольких картах или другие отличительные знаки. Они могут быть сделаны не обязательно чёрными или синими чернилами, а пастой такого же цвета, что и крап карт.

Чаще всего, всё-таки, шулеры пользуются бесцветным лаком для этих целей, который может находиться у них в золотом обручальном кольце, перстне или под столом в какой-нибудь хитроумной таре.

Раздел 5. Преферанс

Последовательность действий шулера в п.5.2 после того, как он получит право раздавать карты:

1. Собирает после предыдущего кона карты, незаметно отбирает и помещает на верх колоды комплект для выигрыша – это первые 12 карт выражения (5.21).

2. Тасует колоду по одной карте, одна за одной, используя одну из формул этого раздела, например, (5.23).

3. Даёт поднять колоду противнику, не выпуская её из своих рук.

4. Во время поднятия незаметно помещает мизинец левой руки сверху на половину колоды, которая после сдвига и снятия оказалась внизу, в ладони, тогда вторая половина ляжет на мизинец сверху, а мизинец окажется в зазоре (со стороны шулера) между половинками колоды.

5. Выполняет один из карточных вольтов раздела 2 Карточный вольт и раздаёт карты.

5.1. Правила игры

Колода – 32 карты, игроков – 3, но может быть и 4, тогда один из игроков каждый кон сидит на прикупе. Последовательность мастей по старшинству от самой старшей к самой младшей слева направо: червы, бубны, трефы, пики, без козыря.

Старшинство номиналов карт слева направо от самой старшей к самой младшей следующее:

T, K, D, B, 10, 9, 8, 7

во всех четырёх мастях.

Играют три игрока, четвёртый игрок сидит на прикупе или вообще может отсутствовать. Раздают по две карты, в прикуп отправляют седьмую и восьмую карты после начала раздачи лицевой стороной вниз, чтобы не было видно номинала. Таким образом раздаётся вся колода. У каждого игрока после раздачи должно оказаться по десять карт. Далее между игроками начинается торг за право взять игру на себя. Победит в торге тот, кто пообещает набрать наибольшее количество взяток, от шести до десяти. При одинаковых обещаниях предпочтение отдаётся тому, кто будет играть в более старшей масти. Победившему отдают прикуп, показав его всем игрокам.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.