



Владимир Романов

РАСКРЫТЫЕ СЕКРЕТЫ КАРТОЧНЫХ ШУЛЕРОВ И МОШЕННИКОВ

12+

Владимир Викторович Романов

Раскрытые секреты карточных шулеров и мошенников

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=64598706

SelfPub; 2021

ISBN 978-5-532-97771-6

Аннотация

В книге кандидата технических наук Владимира Викторовича Романова рассмотрены многочисленные способы мошенников и шулеров в карточных играх. Приведены методы их разоблачения и нейтрализации, а также даны советы как себя вести, чтобы вас не обыграли. Кроме того, в книге подробно описана двадцать одна разновидность карточного вольта, трюка который применяют цирковые артисты и карточные шулеры для того, чтобы вернуть колоду карт после подсытия в состояние, которое было до подсытия.

Содержание

Введение	5
Условные обозначения, термины, определения	10
Глава 1. Как разоблачить карточного шулера	17
Глава 2. Шулерские методы подготовки колоды карт к игре	24
2.1. Скрытая замена колоды при помощи специального кармана	27
2.2. Скрытая замена колоды при помощи автоматического механического устройства	35
2.3. Пальмирование карт	36
2.4. Срезание карты клином	41
2.5. Подготовка маркерной карты еле заметным подрезанием узкого (верхнего) края	43
2.6. Выпуклая и вогнутая подрезка	45
2.7. Подготовка колоды к идентификации нерабочим краем шариковой ручки	47
2.8. Крапление колоды карт двумя точками	48
2.9. Крапление колоды карт одной точкой	54
2.10. Крапление другими фигурами	58
2.11. Кольцо – для пальмирования, перстень – для крапления	62
2.12. Естественная система подбора крапа (рубашек) карт	65

2.13. Искусственная система подбора крапа карт	69
2.14. Соскоб	79
2.15. Отгибание углов	80
2.16. Зазор	81
2.17. Наколка	82
2.18. Мельница	83
2.19. Сигнализация жестами	85
2.20. Сигнализация речью	87
2.21. Сигнализация пальцами, держащими карты	91
2.22. Первый способ запоминания колоды из тридцати двух карт	99
2.23. Второй способ запоминания колоды из пятидесяти двух карт	104
Конец ознакомительного фрагмента.	107

Владимир Романов

Раскрытые секреты карточных шулеров и мошенников

Введение

*Моему другу Вадиму, бывшему руководителю
и аккордеонисту (в шестидесятые годы прошлого
столетия) квинтета дизель-электрохода “Россия”
Черноморского пароходства, посвящаю!!!*
Автор

Настоящая публикация является вторым изданием книги этого же автора “Секреты карточных шулеров”. – СПб.: ТОО “Диамант”, “Золотой век”, 1996. Текст исправлен, переработан и дополнен. В книге описаны методы, которые применяются для беспроеигрышного варианта игры. Это сделано с целью разоблачения скрытой деятельности не совсем честных игроков и профессиональных карточных шулеров. Если об этом не писать, то читатель может не узнать как его обманули в очередной раз при игре в карты. В каждой книге, относящейся к жанру детективов, читатель может найти мас-

су способов, которыми пользуются преступники. Всем ясно, что их публикация предпринята с целью разоблачения скрытой деятельности преступников и таким образом привлечения внимания и интереса к тексту. Когда же в этих книгах речь идёт о карточных играх, то все подробности пропускают, процессы выигрыша и проигрыша описывают общими словами, из которых нельзя понять суть явления. В настоящей книге сделана попытка снять завесу тайны с деятельности карточных мошенников в момент подготовки колоды карт к игре и во время исполнения секретных, скрытых от глаз партнёров, трюков. Описание большинства трюков выполнено подробно, чтобы во время игры честный партнёр мог лучше их узнать и нейтрализовать.

В XIX и начале XX-го века был издан ряд брошюр и книг, разных по названиям, но пытающихся осветить одну и ту же тему карточного мошенничества. Самой замечательной и содержательной из них была написанная Зоркиным Д. книга “О плутнях карточной игры”. – СПб.: тип. Штаба Отд. корп. Внут. стражи, 1860.-100 с. Но, к большому сожалению, в этой книге, а также и в других [1] – [9], [14] эти методы очень кратко описаны, а иногда только упомянуты. Нет подробного описания карточных вольтов, не приведены рисунки. Всё это сделано для того, чтобы читатель имел какое-нибудь представление о деятельности мошенников, но не больше. Эту значительную недоработку авторов можно объяснить тем, что существовала цензура, на которую они вынуж-

дены были постоянно оглядываться. Кроме того, не трудно догадаться, что все авторы этой темы не были профессионалами. Зачем же профессионал стал бы раскрывать свои секреты? Он же мог лишиться заработка!

В настоящей книге сделана попытка восполнить пробелы авторов [1] – [9], [14], а также приведены подробные описания с рисунками новых методов, которые не были известны раньше и не публиковались. К ним относятся такие современные методы, как тасовка по формулам выигрыша, скрытая сигнализация обычной речью, сигнализация двоичным кодом пальцев рук, системы запоминания полного комплекта колоды карт и описание двадцати одной разновидности карточного вольта.

В главе I «Как разоблачить карточного шулера» приведены конкретные советы, как вести себя во время игры, чтобы не быть обманутым, на что надо обратить особо пристальное внимание, и кратко характеризуется большинство трюков, которыми пользуются карточные мошенники в своей повседневной практике. Подробные описания этих трюков с рисунками читатель найдёт в последующих главах.

В главе 2 «Шулерские методы подготовки колоды карт к игре» описаны способы подмены колоды во время игры, пальмирования (сокрытия в ладони) карт, крапления, метод подготовки и дальнейшего определения масти и номинала карт по крапу (рубашке), методы сигнализации о масти и номинале карт при помощи жестов, условленных фраз обыч-

ной разговорной речи, не вызывающей подозрения игроков, а также рассказано о скрытой сигнализации двоичным кодом при помощи пальцев рук и способах запоминания всей колоды.

В главе 3 "Способы фальшивых тасовок" рассказано о пяти типах тасовок. Самым распространённым из них в среде профессионалов, а следовательно и самым современным и эффективным, является тасовка по одной карте.

В главе 4 "Предварительные подборы раскладов карт" дано описание подбора расклада карт выигрышного варианта, подготовленного заранее, в домашних условиях, с последующей подменой колоды карт во время игры. Рассмотрены несколько видов карточных игр. Большинство описаний выполнено для трёх или четырёх игроков.

В главе 5 "Тасовка по формулам выигрыша" приведены цифровые формулы тасовок, используемых для подготовки колоды к раздаче на любую руку выигрышного варианта, описаны способы выполнения шагов цифровых алгоритмов. Цифровым алгоритмом здесь является простая цифровая формула тасовки для выигрыша, последовательность шагов для её выполнения, и предварительная скрытая подготовка колоды к подтасовке.

В главе 6 «Карточный вольт» приведено подробное описание с многочисленными иллюстрациями основных видов карточного вольта (способа возвращения колоды после снятия в первоначальное положение, который выполняется

скрытно), а также подробно рассказано и показано на рисунках, как выполнять, какой рукой, какими пальцами, и в какой последовательности все шаги карточного вольта.

Условные обозначения, термины, определения

Т – туз, К – король, Д – дама, В – валет, 10 – десятка, 9 – девятка, 8 – восьмёрка, 7 семёрка, 6 – шестёрка, 5 – пятёрка, 4 – четвёрка, 3 – тройка, 2 – двойка, Дж – джокер,
♦ – бубны, ♥ – червы, ♣ – трефы, ♠ – пики.



Рис. 1. Нумерация пальцев левой руки

Палец № 1 – большой палец.

Палец № 2 – указательный палец.

Палец № 3 – средний палец.

Палец № 4 – безымянный палец.

Палец № 5 – мизинец.



Рис. 2. Обозначение суставов пальцев левой руки

а, б – суставы большого пальца.

в, г-суставы указательного пальца.

е, ж, з – суставы среднего пальца.

и, к, л – суставы безымянного пальца.

м, н, о – суставы мизинца.



Рис. 3. Нумерация пальцев правой руки

Палец № 6 – большой палец.

Палец № 7 – указательный палец.

Палец № 8 – средний палец.

Палец № 9 – безымянный палец.

Палец № 10 – мизинец.



Рис. 4. Обозначение суставов пальцев правой руки

п, р – суставы большого, пальца.

с, т, у – суставы указательного пальца.

ф, х, ц – суставы среднего пальца.

ч, ш, щ – суставы безымянного пальца.

э, ю, я – суставы мизинца.

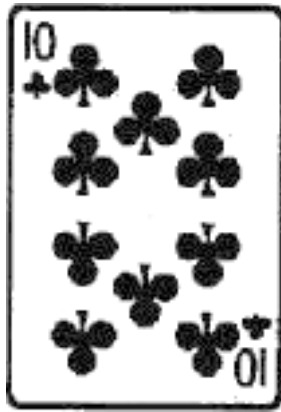


Рис. 5. Лицевая сторона карты, номинал

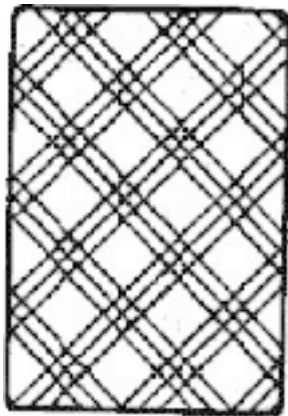


Рис. 6. Крап (рубашка) карты

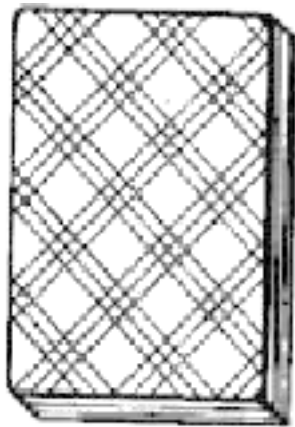


Рис. 7. Верх колоды – со стороны крапа, низ колоды – с лицевой стороны карты

Маркерная карта – карта, маркированная какими-либо знаками, точкой, царапиной и т. д. В то же время эта карта является сама маркером, так как с её помощью колода размечается на две части, видимые только раздающему карты.

Пальмировать – прятать карту в ладони руки.

Пассировать – делать пассы одной рукой для отвлечения внимания от другой руки.

Филировать – быстрая скрытая замена одной карты на другую во время сдачи карт.

Примечание. Термины «пальмировать», «пассировать» и «филировать» автор настоящей книги впервые встретил в книге: А. А. Вадимов. «Искусство фокуса». – М.: «Искус-

ство», 1959. – 211 с.

Карточный вольт – скрытая перестановка двух половин колоды в первоначальное положение, которое сохраняла колода до её снятия партнёром.

Идентификация – определение (узнавание) номинала карты и её масти по крапу или по порядку следования в колоде.

Листовка – мгновенное перелистывание всей колоды карт при предварительно полусогнутой пружинящей колоде, одним движением.

Тотус – десять взяток на одной руке в преферансе.

Мизер – ни одной взятки на одной руке в преферансе.

Цифровой алгоритм – цифровая формула выигрыша, по которой должны быть расставлены карты в колоде при тасовке.

Первая рука – игрок, который первым получает раздаваемые карты.

Вторая рука – игрок, который получает карты при раздаче вторым.

Третья рука – игрок, который получает карты при раздаче третьим.

Четвертая рука – игрок, который получает карты при раздаче четвёртым.

Поднятие колоды – сдвиг части карт колоды.

Снятие колоды – полное разделение колоды карт на две равные или неравные части.

(1) – одна козырная карта или карта выигрышного варианта.

(2) – две козырные карты или карты выигрышного варианта.

(3) – три козырные карты или карты выигрышного варианта.

1↑ – перемещение одной карты из середины на верх (рис. 7) колоды.

2↑ – перемещение двух карт из середины на верх (рис. 7) колоды.

1↓ – перемещение одной карты с верха колоды в низ (рис. 7).

2↓ – перемещение двух карт с верха колоды в низ (рис. 7).

3↓ – перемещение трёх карт с верха колоды в низ (рис. 7).

"2" – тасовка по одной карте двух карт на одном месте, то есть с верха колоды по одной карте надо стасовать в левую руку две карты, затем положить их на прежнее место, на верх колоды, в этом случае порядок следования тасованных карт меняется на обратный.

"4" – тасовка по одной карте четырёх карт на одном месте на верху колоды и т. д.

Верх колоды – со стороны крапа (рис. 7).

Низ колоды – с лицевой стороны крапа (рис. 7).

Нумерация карт начинается с верха колоды, то есть со стороны крапа (рис. 7).

Глава 1. Как разоблачить карточного шулера

Чтобы узнать, играет с вами мошенник или честный партнёр, надо знать и изучить основные приёмы, которые применяют в игре шулеры. Зная их, вы легко определите, с кем имеете дело. Тщательно изучите содержание этого издания и вы избежите проигрыша в карты из-за нечестного партнёра. Прежде всего, перед игрой следует договориться о правилах раздачи карт. Карты надо раздавать последовательно только сверху колоды и обязательно только по одной карте. Один из признаков работы мошенника состоит в том, что он тасует карты по одной, а раздаёт по две, по три или больше. Честный же игрок, не профессионал, тасует карты пачками, а раздаёт по одной. Мошенник не всегда применяет свои методы, не в каждой игре. Очень часто он играет честно довольно длительное время и ждёт своего момента, ждёт пока игра созреет для его выигрыша. Затем он молниеносно применяет свою отработанную до совершенства методику и технику карточного виртуоза, скрытую от глаз игроков, выигрывает крупную сумму денег, а потом опять может сидеть тихо и спокойно, слегка проигрывая на мелких ставках.

После тасовки колоды снятие карт надо делать не в руках сдающего, а отдельно на столе. Для этого необходимо попро-

сидящего положить колоду карт на стол, затем у всех на виду снять с колоды часть карт, положить их рядом с колодой, а потом на снятую часть поместить оставшуюся нетронутую часть и поправить карты так, чтобы колода составила единое целое и нельзя было найти линию раздела половин колоды. Во время игры следует всё время следить за тем, чтобы карты не были заменены одна на другую. Так, например, мошенник перед близким окончанием игры, когда большинство карт уже не участвует в розыгрыше, может незаметно у себя в руках подменить младшую карту старшей или наоборот. То есть, младшую карту спрятать, а вместо неё ввести в игру старшую той масти, которая нужна для выигрыша. При проверке количества карт эту подмену обнаружить трудно, но возможно. Проверять придётся в случае подозрения всю колоду по номиналу карт, то есть чтобы были на месте четыре туза, четыре короля и т. д., иначе может оказаться пять королей, например, но только три семёрки. Это будет означать нечестную игру, из игры была изъята одна семёрка, а в игру был введён лишний король из другой колоды, крап которой совпадает с крапом действующей колоды.

Если подошла очередь раздавать карты, мошенник перед раздачей может подменить, не одну или несколько карт, а всю колоду. В этой новой колоде всё будет подготовлено для его выигрыша или для проигрыша партнёров. Надо очень внимательно следить за руками тасующего. Для подмены колоды ему требуется не более одной или двух секунд. Он как

бы по инерции опускает руку с колодой карт под стол и мгновенно возвращает её на прежнее место над столом, но уже с другой колодой. Рисунок крапа одной карты может отличаться от рисунка другой незначительно, почти неприметно для глаз. Это чуть другая расцветка, другой наклон линий с ромбами или присутствие на крапе одной или двух точек, штрихов или капель высохшей воды. При малейшем подозрении игроки имеют право требовать заменить колоду на нераспечатанную. Если половина карт колоды после тасовки оказалась чуть-чуть согнутой пополам вдоль или поперёк, и эта половина находится в единой колоде сверху или снизу, то это верный признак работы шулера. Тогда, даже если правильно сделать снятие карт на столе перед раздачей и соединение в единую колоду, всё равно между первой и второй половинами будет специально организованный небольшой зазор, достаточный для скрытого, невидимого для глаз игроков, разделения этих половин и возвращения их в первоначальное положение. Здесь может помочь избежать обмана только замена колоды на другую, новую, не согнутую.

Если подошла ваша очередь раздавать карты, а вы на ощупь не можете выровнять колоду из-за какой-нибудь одной карты, сделать у колоды все края ровными, знайте, это не случайность. Одна из карт оказалась на один миллиметр шире или длиннее других. Эта карта – вспомогательное средство для раздела колоды на две части, то есть для использования её как метки в колоде, так называемая универсальная

маркерная карта. И если она будет нужна, её можно мгновенно вытащить из колоды и использовать не только как маркерную карту, но и как обычную с известным номиналом, например, туз черв. То же самое можно сказать, если у одной из карт каждый бок окажется на один или два миллиметра меньше, чем у других карт, по ширине. Это тоже карта-метка в колоде, введённая незаметно.

Во время игры некоторые карты могут исчезнуть вдруг в самом начале игры или в середине и появиться опять тогда, когда это нужно будет, например в конце игры. Здесь за картами бывает очень трудно уследить, тут надо следить за руками игроков. Карта может быть спрятана в ладони, в рукаве или в специально сшитом для этой цели кармане на животе. В этом случае вместо исчезнувшей карты другая карта во время игры не появляется, но в конце игры все карты колоды окажутся на месте.

Существует метод, дающий возможность наметить карту в процессе игры при помощи иголки. Колода карт – совершенно новая, проверенная всеми игроками, никаких замечаний. И вдруг, на одной из карт появляется наколотая точка. Наколка не сквозная, карта не проколота насквозь, она только на половину толщины наколота иголкой. Это позволяет наощупь, пальцами, найти намеченную карту. Иногда, когда под руками нет иголки, можно сделать грубую отметку на крапе карты во время игры при помощи той стороны шариковой ручки или карандаша, которая является не рабочей,

со стороны колпачка. Если с силой нажать на ручку и провести линию, то останется след, который сразу, может быть, трудно увидеть, но повернув карту под углом к источнику света, можно будет легко заметить светлую дорожку, оставленную ручкой. Существуют и не совсем квалифицированные мошенники. Они зачастую занимаются краплением обратной стороны карты (крапа) разноцветными чернильными точками, запятыми, штрихами или другими фигурами, поскольку не владеют более современными, незаметными для окружающих, способами. Необходимо постоянно проверять крап всех карт, которые принимают участие в игре.

Маркерная карта шулером может быть подгоовлена подрезкой ножницами одного или двух краёв. При этом шулер старается краешек карты подрезать не для укорочения её длины по сравнению с другими картами, а для того, чтобы только появился надрез. После такой подготовки карта имеет те же размеры, что и другие карты, но края у неё неровные, и в колоду она входит с трением. Кроме того, её можно легко найти во время тасовки на ощупь, пальцами.

Еще одним способом подготовки маркерной карты является простой загиб одного или двух углов карты пальцами. Загиб делается не сильно, а так, чтобы он был чутьчуть заметен. Этот способ применим, в основном, только к новым картам. Если карты не новые, то у них могут быть все углы загнуты от времени и от большого количества игр, которое они выдержали. Этот способ, конечно же, грубоват, он

рассчитан на очень невнимательных игроков. Если бритвенным лезвием, не очень сильно нажимая, поскоблить поверхность одного из ромбов на крапе карты, то ромб не исчезнет, и рисунок его останется тем же самым, но он станет немного светлее других ромбов на этой карте по сравнению с другими картами. Эту карту можно будет использовать как маркерную. Иногда играют два шулера вместе, один из них обычно главный, а другой – его помощник. В такой паре обманывать честных игроков легче, но зато выигрыш меньше. Так при игре вчетвером одному шулеру можно было бы обыграть троих, а при игре с помощником – только двоих. Однако, в этой ситуации появляется дополнительный информационный канал – незаметные условные знаки помощника, условные речевые обороты и выражения, безобидные на первый взгляд, не вызывающие никаких подозрений, нечаянные жесты, хотя здесь ничего не может быть случайного, даже имеет значение, как именно пальцы обеих рук держат полученные карты.

Одним из самых замаскированных методов скрытого, не заметного для играющих опознавания, то есть идентификации, каждой, любой, карты, является определение шулером номинала и масти карты по её рубашке (крапу). В этом случае не применимы никакие механические, физические или химические способы крапления карт. Используется естественный типографский рисунок рубашки (крапа) карты. В связи с тем, что в этой главе только перечислены трюки

шулеров, даны советы, как не дать себя обыграть и как обнаружить игру шулера, то более подробные сведения с рисунками и таблицами о том, как шулер на практике подготавливает и реализует все эти методы, читатель найдёт в последующих главах.

Глава 2. Шулерские методы подготовки колоды карт к игре

Когда за карточным столом напротив вас сидят незнакомые игроки, будьте особенно внимательны, могут произойти различные сюрпризы, о которых вы никогда и не подозревали. Карточные шулеры каждый день совершенствуют мастерство, анализируют ошибки, допущенные ими в игре, принимают меры к тому, чтобы ошибки не повторялись. Главной задачей каждого карточного шулера является сознательное управление процессом игры. При крупных ставках шулер должен выигрывать, при мелких – пасовать или проигрывать. Для достижения выигрыша или для запланированного проигрыша они применяют множество различных скрытых карточных приёмов, многие из которых заимствованы из циркового фокусного искусства. Некоторые из них они готовят заранее, в домашней обстановке, где им никто не мешает, а кое-какие – в процессе игры скрыто, когда внимание игроков чем-нибудь отвлечено от их рук. Все эти приёмы направлены на достижение одной из главных задач их игры – идентифицировать, то есть опознать карту или несколько карт, а иногда и всю колоду, по обратной стороне карты, а именно по крапу, незаметно, не привлекая внимания, по особенностям крапа, появившимся при печатании в ти-

пографии или по специально нанесённым заранее меткам. Идентификация может быть выполнена не только по крапу, но и по порядку следования и алгоритму тасовки. Если играют колодой шулера, то он раздаёт эту колоду по всем правилам игры, и у него на руках будет выигрышный вариант, а у противников – проигрышный. Но тут есть затруднение. Колоду карт надо на виду у всех игроков размешать и дать поднять, а потом раздать. Если размешивание и поднятие сделать честно, то заранее подготовленный вариант игры для выигрыша исчезает. Чтобы это не произошло, существуют различные методы фальшивых тасовок и карточные вольты. Фальшивые тасовки нужны для того, чтобы не нарушить заранее подготовленный расклад колоды и в то же время показать, что карты нормально, как обычно, растасованы. Согласно правилам игры, после тасовки должно следовать поднятие колоды с последующим разделением колоды на две равные или неравные половины, точнее, части, затем – перемена мест половин. Шулер всё это аккуратно выполняет, но потом, после выравнивания краёв колоды, разумеется, фальшивого выравнивания, он при помощи скрытых методов возвращает обе части колоды на прежние, первоначальные, места, которые они занимали до поднятия. Последняя процедура называется карточным вольтом. Таким образом, колода карт на виду у всех растасована и поднята, карты соединены в единую колоду, всё сделано по существующим правилам игры, а на самом деле всё осталось, как было до

начала тасовки колоды. Карты раздают и получают именно те, которые и были запланированы. Итак, шулер подготовил заранее колоду с выигрышным вариантом расклада, предложил играть его колодой. Если партнёры согласны, то у шулера нет проблем, если не согласны, то шулеру необходимо будет сделать замену колоды во время игры. Конечно, это возможно сделать только в том случае, если цвет крапа и его форма рисунка полностью совпадают с крапом колоды, задействованной в игре партнёрами-оппонентами.

Рассмотрим основные методы подготовки колоды карт к идентификации (узнаванию) их во время игры.

2.1. Скрытая замена колоды при помощи специального кармана

Один из секретных методов игры – это мгновенная замена колоды на заранее подготовленную. Выполняется приём одной правой рукой в течение двух секунд, а иногда и одной секунды при хорошо тренированных пальцах. Для этого пришивают вспомогательный карман к подкладке пиджака, к рубашке или свитеру. Карман должен быть удобен для размещения в нём двух колод карт и одной руки. Одежда должна быть конечно такой чтобы карман не было видно снаружи. Перед игрой помещают в этот карман колоду карт, которой будут заменять колоду партнёров противников. Когда игрок является раздающим карты, он может, имеет возможность, подменить колоду партнёров. Улучив благоприятный момент, он берёт колоду правой рукой, поместив ее между двумя пальцами, большим и указательным, № 6 и № 7, вдоль длины карт так, как показано на рис. 8.

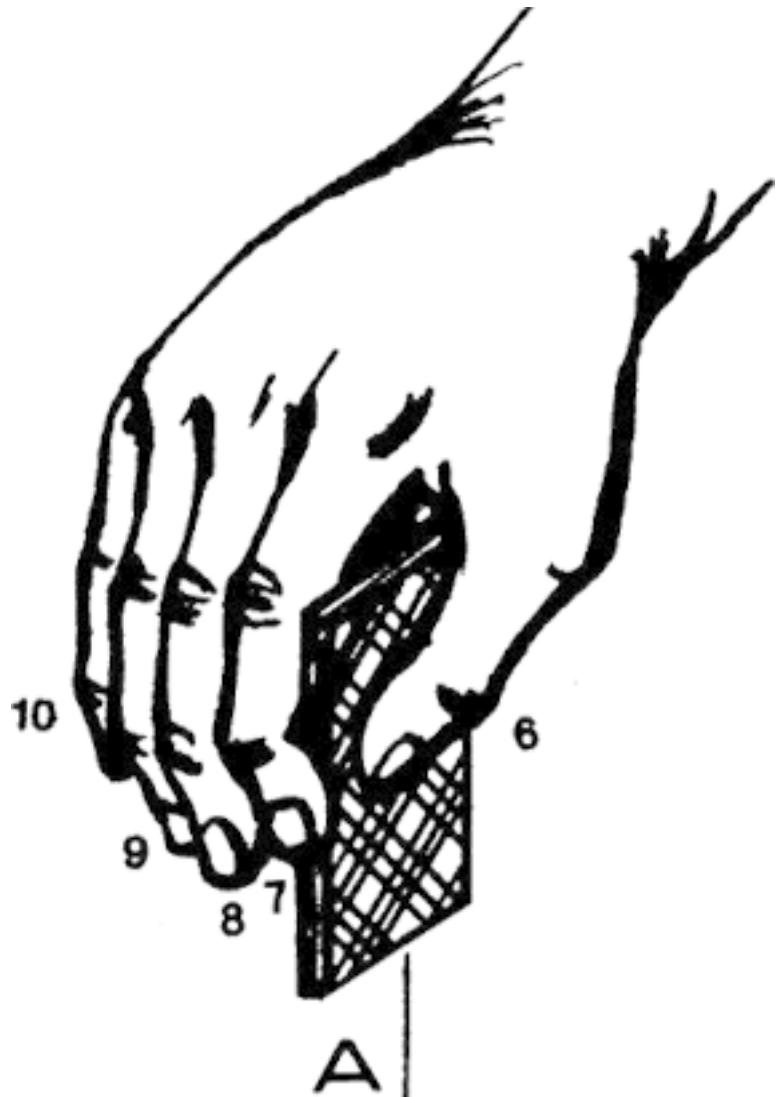


Рис. 8



Рис. 9

Правая рука с колодой опускается в подготовленный дополнительный карман, когда внимание партнёров чем-нибудь отвлекается. Например, он вытягивает над столом вперёд левую руку, а карты держит в правой руке также над столом, и говорит, показывая указательным пальцем, № 2, в таблицу или записи: «Что это за цифра там в моей графе, мне отсюда плохо видно?» Внимание партнёров отвлечено на одну или две секунды, но этого достаточно, чтобы правая рука опустилась под стол, в карман, и молниеносно вер-

нулась на прежнее место уже с новой колодой, а действующая колода партнёров осталась в кармане. Рассмотрим этот жест подробнее. Рука, опускаясь в специально подготовленный карман и держа колоду А партнеров между пальцами № 6 и № 7, должна одновременно оттопырить палец № 8 так, чтобы между пальцем № 7 и пальцем № 8 был зазор, достаточный для помещения в него толщины новой колоды карт В, подготовленной заранее, рис. 9.

Правая рука с колодой А партнёров, опускаясь всё ниже и ниже в карман, принимает в зазор между пальцами № 7 и №8, рис. 10, новую колоду В, подготовленную шулером.

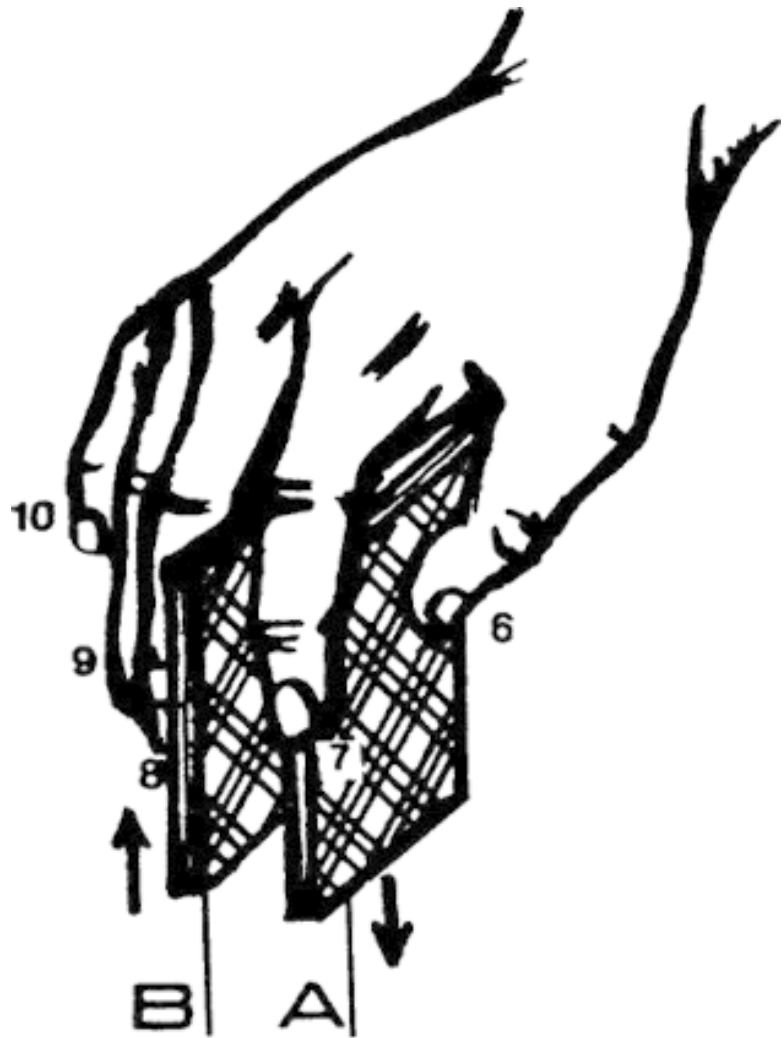


Рис. 10

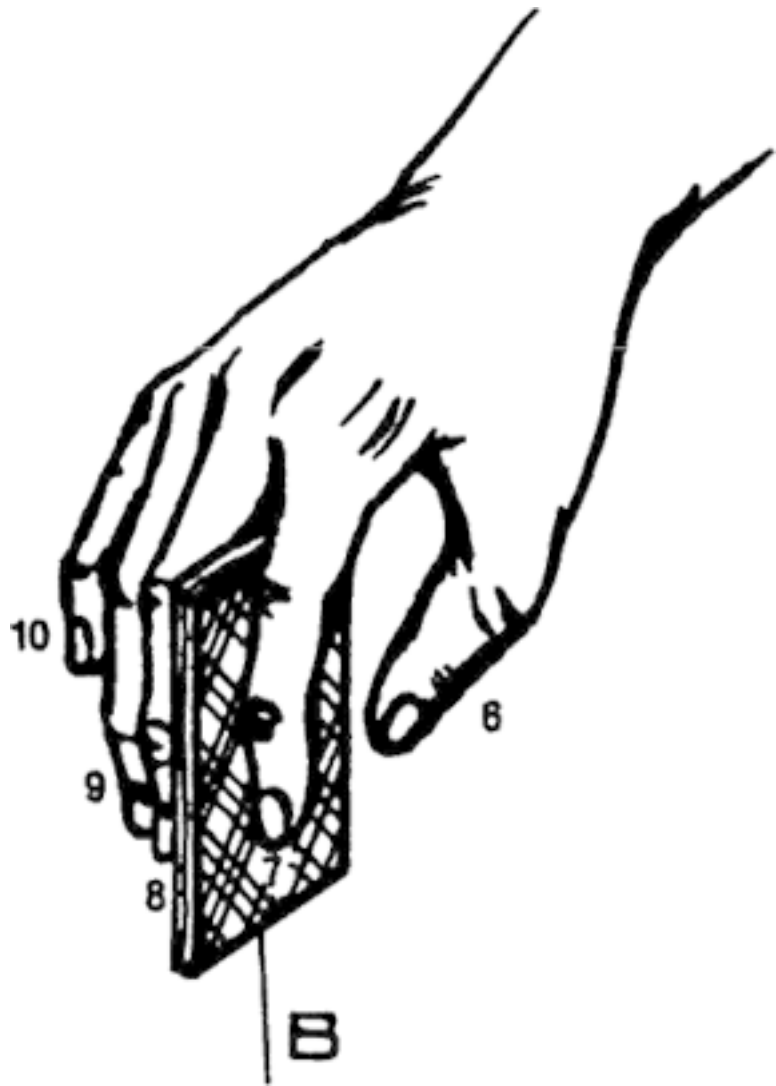


Рис. 11

Далее, пальцы правой руки № 6 и № 7 опускают в карман колоды А, и колода А свободно падает. Одновременно пальцы № 7 и № 8 удерживают новую колоду В и вытаскивают её наружу, рис. 11. Таким образом выполняется замена колоды, которой играют, на предварительно приготовленную с выигрышным вариантом.

2.2. Скрытая замена колоды при помощи автоматического механического устройства

Замена колоды может быть выполнена при помощи специального устройства металлического или пластмассового ящичка со встроенным приспособлением выброса новой колоды в ладонь. Всё устройство имеет габариты, позволяющие вместить одновременно две колоды. Размещается оно в рукаве и работает так, что когда колода партнёров поступает в ящичек, она при помощи несложного захвата фиксируется и нажимает на скобу, которая отпускает взведённую заранее пружину. Пружина срабатывает и выталкивает колоду, подготовленную заранее, в ладонь.

2.3. Пальмирование карт

Пальмированием называется скрытое удерживание изъятой из игры карты в ладони. В процессе игры иногда внезапно и незаметно исчезает, временно конечно, одна или несколько карт. Пропавшая карта помещается тут же, в руке, в правой или в левой, в зависимости от обстоятельств. Карта располагается по длине вдоль руки и удерживается пальцами, например левой руки, № 3, № 4 и № 5, согнутыми соответственно для этой цели не до конца, а так, как показано на рис. 12. Пальцы № 3, № 4, № 5 крепко прижимают карту к ладони и не дают ей выскочить из ладони ни влево, ни вправо. Пальцы № 1 и № 2, большой и указательный, свободны и могут спокойно продолжать игру. На рис. 12 показано положение левой руки с картой в рабочем состоянии, вид сверху.



Рис. 12

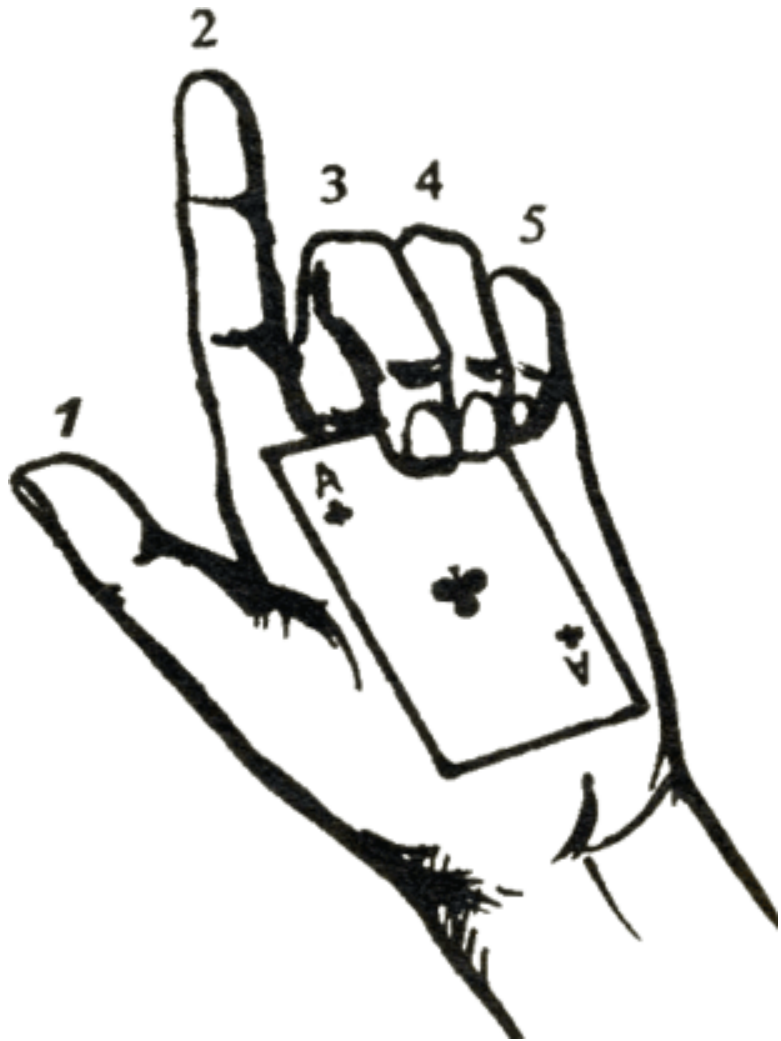


Рис. 13

На рис. 13 эта же рука, вид снизу. Этот же приём можно сделать и правой рукой. Тогда удерживающими карту пальцами будут пальцы № 8, № 9, № 10. В удобный момент карту возвращают в колоду: она уже сыграла свою роль. Таким же образом, как это показано на рис. 12 и 13, можно при необходимости удерживать несколько карт или целую колоду.

2.4. Срезание карты клином

Для быстрого нахождения в колоде известной заранее карты предварительно подготавливается карта, срезанная клином, рис. 14, то есть наискосок.



Рис. 14

Ножницами подрезать карту нельзя, края будут неровные, шероховатые, пользоваться лучше острым лезвием. Так обычно и поступают. Максимальная величина, на которую обрезается карта, не должна превышать по два миллиметра с каждого края. Карту легко найти в колоде, и в то же время один из её краёв остался цел, не тронут. Этим, неподрезанным краем её располагают в колоде к партнёрам, а край, бок которого обрезаны, смотрит в сторону к раздающему кар-

ты. Достоинство колоды, имеющей карту, обрезанную клином, в том, что карта-клин легко вынимается из колоды на ощупь. Если взять колоду двумя пальцами левой руки № 1 и № 2, большим и указательным, за бока и провести этими пальцами по бокам сверху вниз (или снизу вверх), то карта-клин при этом легко вытащится из колоды. Конечно, колода предварительно должна быть подготовлена. Все карты, кроме карты-клина, должны быть обрезаны по ширине так, чтобы они были на полмиллиметра уже, то есть меньше, чем широкий край клина, тогда клин будет на полмиллиметра торчать из колоды. и легко выниматься.

2.5. Подготовка маркерной карты еле заметным подрезанием узкого (верхнего) края

Линия, по которой обрезается один из краёв карты, с целью создания трения при входе или выходе из колоды, показана на рис. 15.

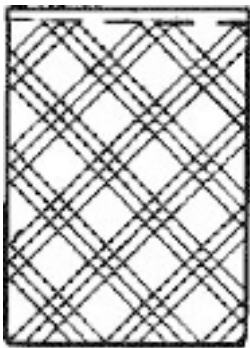


Рис. 15

Край обрезают не более, чем на полмиллиметра. Карта не должна выглядеть короче, чем другие карты. Этим способом можно наметить не только одну маркерную карту, но и, например, несколько карт: четыре туза, четыре дамы или полностью одну масть, скажем, восемь пиковых карт в колоде из

тридцати двух листов. Все намеченные карты будут входить в колоду и выходить из неё с сопротивлением, в то время как остальные – легко и свободно. Это очень важно при игре в «21» и в других играх, где набор очков играет первостепенную роль.

2.6. Выпуклая и вогнутая подрезка

Карты можно подрезать и так, как их подрезают иногда как показано на рис. 16 и рис. 17.

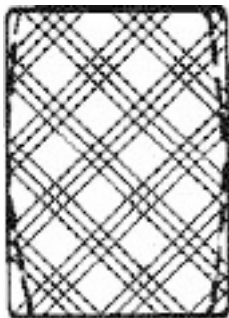


Рис. 16

Те, что на рис. 16, могут быть, например, картинками: король, дама, валет. А те, что на рис. 17, остальными.

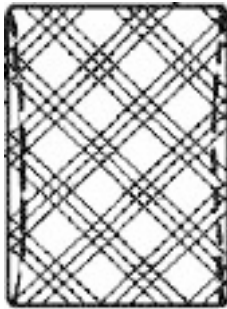


Рис. 17

В некоторых играх картинки имеют малое количество очков, король – четыре очка, дама – три очка, валет – два очка, а остальные карты имеют большее количество очков, семерка – семь очков, девятка – девять очков и т. д. И тогда на ощупь во время раздачи, приблизительно, можно будет знать, сколько очков в этой карте, много или мало. Например, если карта с выпуклыми краями, значит, мало очков, если с вогнутыми – много. Когда это не будет выгодно, можно не сдать партнёру карту с малым количеством очков, а подсунуть ему другую, с большим количеством очков. Если это произойдет в игре «21», то партнёр-противник проиграет, так как будет значительный перебор количества очков сверх двадцати одного, то есть больше, чем надо. Максимальная ширина обрезанной кромки здесь также не должна превышать два миллиметра с каждого края, иначе обрезанная карта будет заметной.

2.7. Подготовка колоды к идентификации нерабочим краем шариковой ручки

Подготовку карт можно сделать незаметно во время игры обратной, нерабочей, стороной шариковой ручки, цангового карандаша, расческой или ногтём. Если с силой нажать на крап карты и провести линию, то останется слабая светлая полоса. Она не бросается в глаза, но натренированному взгляду приносит важную информацию. При помощи таких светлых полосок вся колода карт может быть без больших усилий размечена по следующим признакам:

Т – в одном, любом, углу одна полоска.

К – в двух углах по одной полоске.

Д – в трех углах по одной полоске.

В – в четырех углах по одной полоске.

10 – одна полоска вдоль карты посередине.

9 – одна полоска поперёк карты посередине.

8 – две параллельные полоски вдоль карты.

7 – две параллельные полоски поперёк карты

Бубны – х, Червы – хх, Трефы – +, Пики – ++

2.8. Крапление колоды карт двумя точками

Крапление карт чернильными точками выполняется предварительно, задолго до игры. На каждой карте ставят две точки. Одна точка несёт информацию о номинале карты, вторая точка – о масти. Цвет чернил должен быть таким же, что и цвет крапа карты, чтобы не особенно выделяться на фоне линий рубашки. Узкий верхний край карты со стороны крапа мысленно делится на четыре вертикальные части. Нижний край карты должен быть всегда свободен и не принимать никакого участия в краплении. Точка, поставленная в первой слева части, говорит о том, что масть этой карты – пики, рис. 18:



Рис. 18

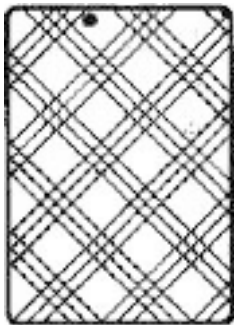


Рис. 19. Трефы

Точка в третьей четверти сверху – бубны, рис. 20:

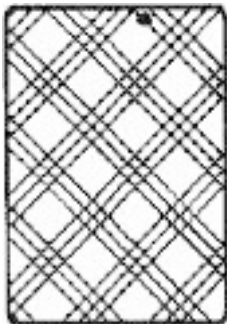


Рис. 20. Бубны

В четвёртой четверти – червы, смотрите рис. 21.

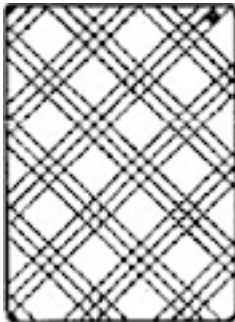


Рис 21. Червы

Номинал карты иногда узнают по точке возле одного из ромбов крапа, находящегося не далеко от центра карты. Так например, на рис. 22 изображён туз.

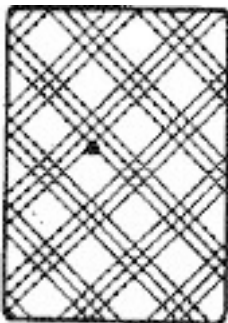


Рис. 22. Туз

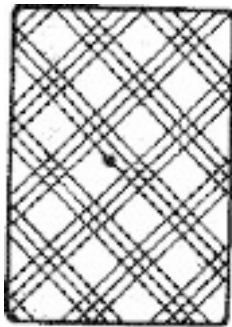


Рис. 23. Король

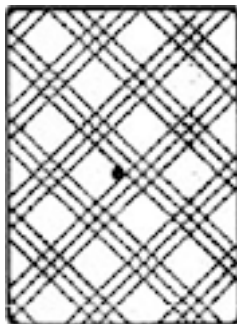


Рис. 24. Дама



Рис. 25. Система крапления двумя точками – вверху масти (пики, трефы, бубны, червы), в центре карты – ромб с обозначениями номиналов карт.

Нарисованные две точки на крапе карты рис. 26 – туз черв.

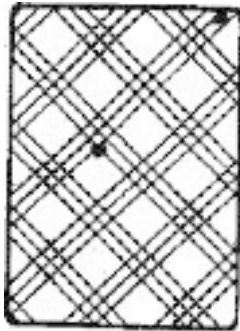


Рис. 26. Туз черв

На рис. 27 – восемь бубен.

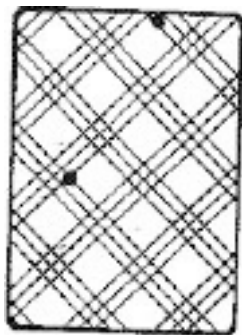


Рис. 27. Восемь бубен

Точки на крапе карт не обязательно делают чернилами. Чтобы они не были так заметны, на соответствующие места карты капают водой или какой-нибудь другой прозрачной жидкостью. Капли высыхают и оставляют после себя едва видимые точки, вполне естественные на не совсем новых картах. Если крапление всё-таки делают чернилами, то известно, что на коричневом крапе надо крапление выполнять коричневыми чернилами, на синем крапе – синими, на зелёном – зелёными и т. д.

2.9. Крапление колоды карт одной точкой

Одной точкой, несущей информацию и о масти, и о номинале карты, намечают колоду так, как показано на рис. 28. Здесь используется система прямоугольных координат. Правая половина верхнего, узкого, края карты мысленно разбивается на четыре зоны, как и в предыдущем п.2.8. Так же, как и там, здесь первая слева направо зона предназначена для пик, вторая – для треф, третья – для бубен, четвертая – для черв.

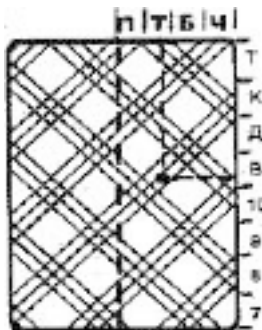


Рис. 28. Система обозначения номинала и масти карты при помощи одной точки

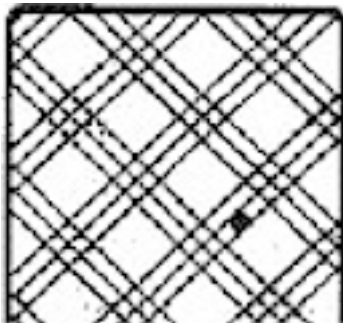


Рис. 29. Валет треф

Рассмотрим систему координат, изображённую на рис. 28. Вверху четыре масти карт. Правый, длинный, бок карты также разбивают мысленно на зоны для размещения номиналов карт (рис. 28). Для колоды в тридцать две карты применяют восемь зон, от туза до семёрки включительно, а для колоды из пятидесяти двух карт используют тринадцать зон, от туза до двойки включительно. Левая половина карты не задействована. Это сделано для того, чтобы во время игры можно было легко восстановить систему координат мысленно при перевёрнутой карте, то есть когда верхний край карты находится внизу, а нижний – вверху. Не маркированная половина крапа карты всегда должна находиться слева. На рис. 28 изображена точка на крапе карты, координаты которой показаны при помощи пунктира. Если по горизонтальной оси мысленно провести линию до пересечения с одной из зон правого края, то есть номиналов, то по-

лучится валет. Вторая линия проводится от точки вверх до пересечения с одной из зон верхнего края карты, получается – трефы. Итак, здесь точка означает: валет треф. На рис. 29 валет треф показан на реальной карте.

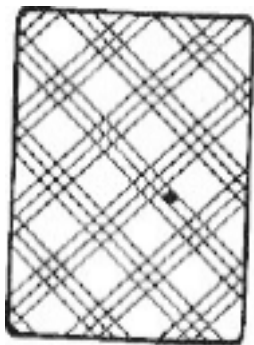


Рис. 30.Десятка треф

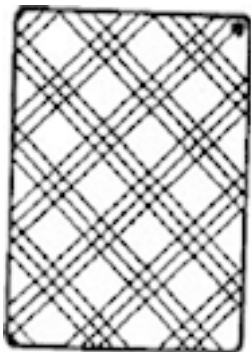


Рис. 31.Туз черв

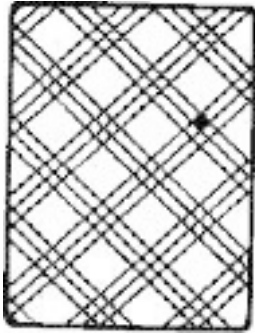


Рис. 32. Дама бубен

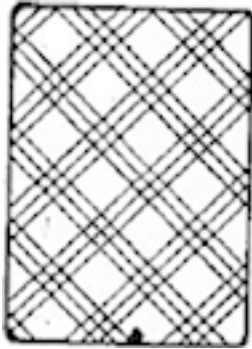


Рис. 33. Семёрка пик

2.10. Крапление другими фигурами

Еще одна система крапления карт состоит из комбинаций точек, запятых, перекрещенных линий и других фигур. Наносится знак-метка в центре рубашки (крапа) карты при помощи бесцветной жидкости, которая после высыхания оставляет чуть желтоватое пятно. В качестве такой жидкости может быть использована обычная водопроводная вода, бесцветный лак и др. Могут также быть использованы чернила того же цвета, что и цвет крапа карты.

Т – .

К – ..

Д – ...

В –

10 – ,

9 – ,,

8 – ,,,"

7 – .,

Пики —

Трефы =

Бубны +

Червы x

Эта система крапления более заметна, чем предыдущие системы, но зато легче запоминается, а процесс идентификации карт происходит намного быстрее. Смотрите примеры использования этой системы на рис. 34. Туз трэф (точка –

это туз, а знак равенства – это трефы); рис. 35. Дама пик (три точки – это дама, а тире – это пики); рис. 36; Семёрка бубен (точка с запятой – это семь, а плюс – это бубны) рис. 37. Десятка черв (запятая – это десятка, а х – это червы

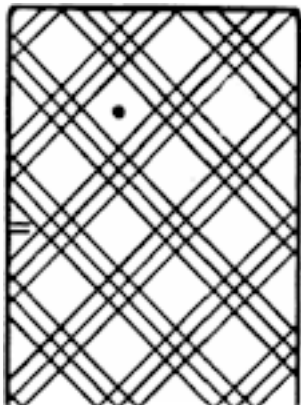


Рис. 34

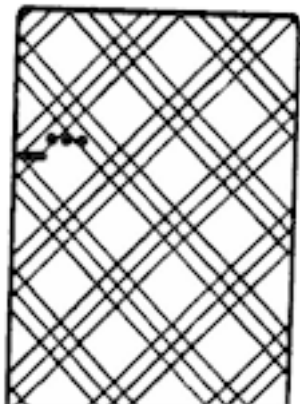


Рис. 35

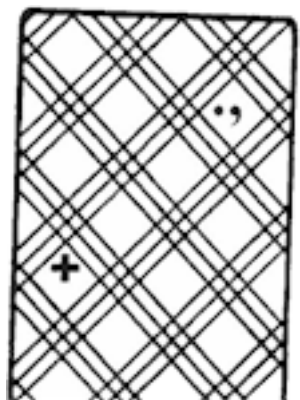


Рис. 36

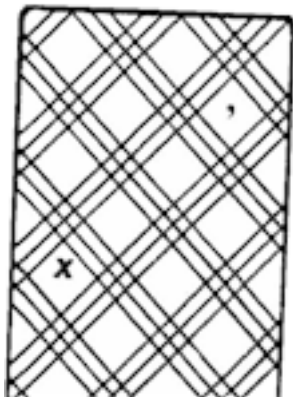


Рис. 37

2.11. Кольцо – для пальмирования, перстень – для крапления

Кольцо или перстень на одном из пальцев профессионального игрока тоже могут работать на него. В этом случае, обычно, к внутреннему диаметру кольца в двух точках приваривается плоская пружинка (упругая пластинка), повторяющая форму кольца. Пружина состоит из одного витка. Длина витка должна быть меньше длины внутреннего кольца и чуть больше его половины. Ширина пружинки должна быть чуть меньше ширины кольца, чтобы её не было видно сверху. Пружинка служит для пальмирования, то есть незаметного удержания карты так, чтобы все пальцы были свободны и могли продолжать игру. Уголок карты просовывается между пружинкой и кольцом, при этом кончик пружинки должен быть по толщине сточен так, чтобы дать возможность карте легко входить под кольцо без дополнительного отгибания пружины рукой. Перстень же со специальным дополнительным устройством служит для крапления карт во время игры, разумеется скрыто. Перстень должен быть полым изнутри, в него помещается пластмассовый стержень с пишущим узлом от шариковой ручки, загнутый так, как показано на рис. 38.



Рис. 38



Рис. 39

Обрезая по длине пластмассовую часть стержня, подгоняют его под длину внутреннего периметра перстня. Сбоку перстня, рис. 39, просверлено отверстие, в которое вставлен пишущий узел. В полость перстня может поместиться больше половины длины маленького стержня от шариковой ручки, то есть приблизительно не менее пятидесяти миллиметров, отсюда видно, что таким перстнем выполнять крапление карт можно в течение довольно длительного периода,

затем стержень можно заменить на новый. Стержень можно заправлять не только чернилами, но и другой прозрачной жидкостью, по своим свойствам близкой к пасте для шариковых ручек. Конечно, необходимо, чтобы эта жидкость быстро высыхала и оставляла на крапе карты едва заметное прозрачное пятно. Пишущий узел, вставленный в перстень, не должен выступать из него больше, чем на полмиллиметра, а отверстие для него в перстне делают не снизу и не сверху перстня, так как чернила или жидкость запачкают карты во время игры, а примерно градусов на сорок пять в сторону от вертикали со стороны ладони, рис. 39. Тогда и карты не будут запачканы, и соседний палец будет чистым. Крапление карт таким перстнем можно делать во время игры, на виду у всех партнёров, не вызывая подозрений. Для этого краешек карты прижимают к перстню, а не наоборот, не перстень к карте. Если необходимо наметить центр крапа карты, а перстень не достаёт до центра, тогда перстень сдвигают к кончику пальца.

2.12. Естественная система подбора крапа (рубашек) карт

Самым незаметным методом подготовки карт к идентификации, надёжно скрытым от глаз игроков, является предварительный подбор естественного рисунка обратной стороны карт, то есть крапа. Для этого необходимо купить большое количество колод карт с одинаковой рубашкой и по цвету, и по рисунку, может быть десяток или более. Из этой партии обычно подбирают одну колоду. Остановимся и рассмотрим подробно принцип подбора и особенности составления этой уникальной колоды, которая несёт информацию исключительно на основе рисунка крапа, напечатанному в типографии. Обычно рубашка каждой карты состоит из линий различной толщины, перекрещивающихся друг с другом. При использовании колоды карт обычных размеров с длиной листа девяносто и шириной пятьдесят восемь миллиметров эти линии образуют около пятнадцати больших равносторонних ромбов со стороной двенадцать миллиметров, столько же маленьких ромбов со стороной восемь миллиметров и около тридцати косоугольных ромбов с попарно равными сторонами. Косоугольные ромбы служат соединительным звеном между большими ромбами и маленькими, поэтому одна пара сторон их равна двенадцати миллиметрам, а вторая восьми, то есть длине большого равностороннего

и маленького равностороннего ромбов соответственно. Рассматриваемая система идентификации использует для обозначения масти – только один: большие ромбы. В первую очередь отбирают карты для идентификации мастей. Из партии колод надо набрать наибольшее количество карт, у которых на центральной горизонтальной линии крапа расположены три больших ромба или два целых и один усечённый для того, чтобы из этих карт составить только одну колоду.

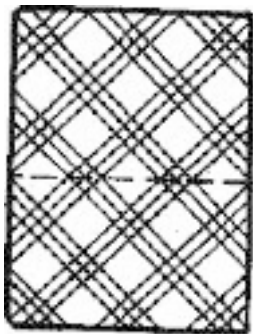


Рис. 40. Пики

Остальные карты, с большими ромбами, расположенными очень далеко от центральной горизонтальной линии или под большим углом к ней, – бракуют и откладывают в сторону, в группу, которая в дальнейшем использоваться для этой колоды не будет. Годные для идентификации мастей карты

группируют по четырём признакам:

Пики – три целых ромба, рис. 40.

Трефы – два целых и три четверти большого ромба, рис. 41.

Бубны – два целых и половина большого ромба рис. 42.

Червы – два целых и одна четверть большого ромба, рис. 43.

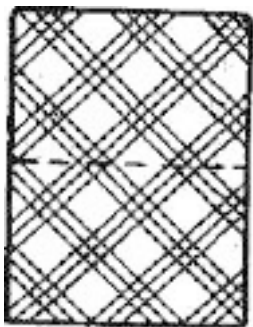


Рис. 41

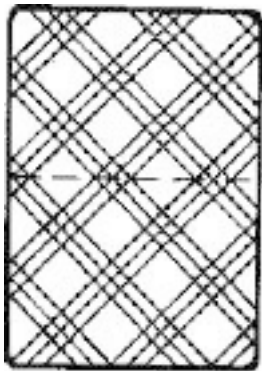


Рис. 42

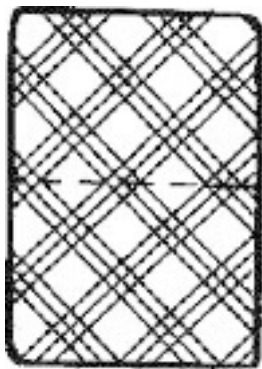


Рис. 43

2.13. Искусственная система подбора крапа карт

Система опознавания масти карт достаточно проста, ею легко пользоваться, она почти идеальна. О системе опознавания номинала карт так сказать нельзя. Поэтому на практике, используется в основном система опознавания (идентификации) масти карт. Что же касается системы опознавания номинала карт, то её использовать трудно в связи с тем, что она имеет недостатки. К ним относятся: трудность опознавания из-за малых размеров маленьких ромбов, некоторое время, необходимое для реализации процесса опознавания и большое количество колод карт для составления единой универсальной колоды для опознавания номинала и масти карт. Этот последний недостаток иногда бывает существенным, чтобы отказаться от этого метода. Иногда по каким-либо причинам нельзя приобрести большую партию колод с одинаковым крапом. Выход из положения обычно находят в заказе одной универсальной колоды карт в типографии. Эскизами при этом могут служить рис. 40–55 или рисунки самих шулеров. Вопрос здесь в том, что дешевле, купленная в магазине партия колод карт или одна колода, заказанная в типографии

Рассмотрим какие эскизы рисунков карт могут быть годными, а точнее, какие рубашки карт подойдут для заказа в

типографии номиналов карт: туза, короля, дамы и т. д. Для колоды из тридцати двух карт система обозначений номинала каждой карты принята по двум ромбам, большому и маленькому, один ромб – сверху карты, другой – снизу. Ромбы расположены на самом краю карты по вертикали, рис. 44–55, и могут быть целыми или усеченными, могут находиться на центральной вертикальной оси рубашки карты или в стороне от неё. Кроме того, шулерами может быть реализована и другая похожая на эту система.

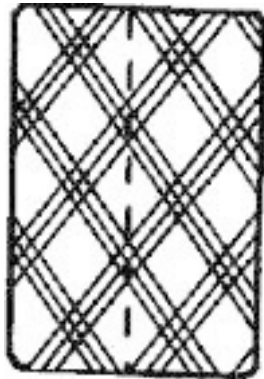


Рис. 44. Туз

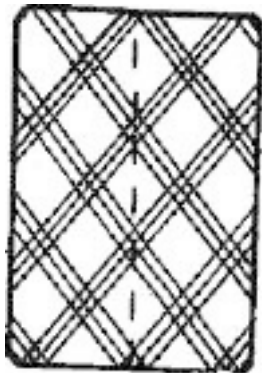


Рис. 45. Король

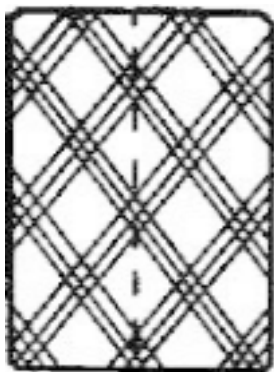


Рис. 46. Дама



Рис. 47. Валет

После определения масти карты, например, пики, рис. 40, из трёх ромбов, служащих для опознавания пики, выбирают средний, центральный, ромб и через него мысленно проводят вертикальную линию от верхнего и до нижнего края карты. Если средний ромб был в центре карты, то эта вертикальная линия совпадает с центральной вертикальной линией, если же нет, то вертикаль будет где-нибудь рядом, но положение проведённой вертикали может быть любым. Количество целых или усечённых ромбов, больших и маленьких, расположенных вдоль нарисованной таким образом пунктиром на рис. 44–51 вертикали, служит признаком для определения, то есть идентификации, номинала карты, рис. 44–51.

Т – три целых больших ромба по вертикальной линии, рис. 44.

К – три целых больших ромба вдоль вертикальной линии и половина маленького ромба на одном (любом) из краёв карты, рис. 45.

Д – два с половиной больших целых ромба вдоль вертикальной линии, и один целый маленький ромб с узкого края (здесь снизу) рис. 46.

В – два целых и три четверти большого ромба вдоль вертикальной линии и один целый маленький ромб с одного из краёв карты (здесь снизу), рис. 47.

10 – три больших целых ромба вдоль вертикальной линии плюс одна четверть с одного из краёв карты маленького ромба и одна четверть маленького ромба с другого края, рис. 48.

9 – три больших целых ромба вдоль вертикальной линии карты и одна четверть маленького ромба с одного из краёв вертикальной линии, рис. 49.

8 – два целых и девять десятых большого ромба вдоль вертикальной линии карты и половина маленького ромба с одной из сторон вертикальной линии, рис. 50.

7 – два целых и три четверти большого ромба вдоль вертикальной линии карты и половина маленького ромба с одной из сторон вертикальной линии, рис. 51.

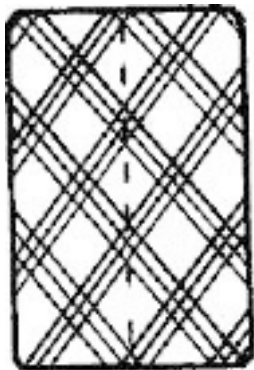


Рис. 48

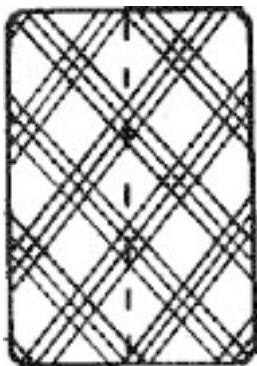


Рис. 49

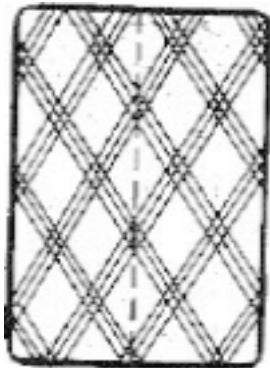


Рис. 50

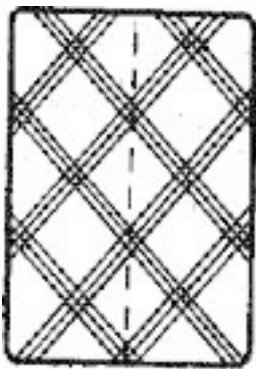


Рис. 51

При этом, если под рисунком написано: «Три больших целых ромба по вертикали», то само собой подразумевается, что большие ромбы соединены между собой двумя ма-

ленькими ромбами, о которых ничего не сказано. Маленький ромб – это пересечение двух полосок, состоящих из трёх линий каждая. Одна, например, полоска из шести полос (или из пяти) приблизительно параллельна одной диагонали карты, а вторая – второй диагонали карты. Пересекаясь между собой, пять (а иногда шесть) полос с такими же по другой диагонали образуют около пятнадцати маленьких ромбов. Описываемая система опознавания карт по крапу допускает отклонение цепочки ромбов, по которым определяется номинал или масть карты, от центральной вертикальной линии или от центральной горизонтальной линии в пределах одного большого ромба, рис. 40–51. Для удобства пользования реальной естественной системой подбора крапа карт приведены таблица 1 – номиналы карт и таблица 2 – масти карт.

Таблица 1. Номиналы карт

Номинал карты	Верхний край (по вертикали)	Нижний край (по вертикали)
Т	1 Б	1 Б
К	1 Б	0,5 М
Д	0,5 Б	1 М
В	0,75 Б	1 М
10	0,25 М	0,25 М
9	1 Б	0,25 М
8	0,9 Б	0,5 М
7	0,75 Б	0,5 М
Обозначения: Б большой ромб, М маленький ромб		

Используя таблицу 1, можно не считать общее число ромбов вдоль вертикальной линии, а рассматривать только ромбы с верхнего и нижнего края карты.

Таблица 2. Масти карт

Масть карты	Левый край (по горизонтали)	Правый край (по горизонтали)
Пики	1 Б	1 Б
Трефы	1 Б	0,75 Б
Бубны	1 Б	0,5
Червы	1 Б	0,25 Б
Обозначение: Б большой ромб		

Здесь 1Б-один целый большой ромб, 0, 5Б – половина большого ромба и т. д. При использовании таблицы 2 можно не подсчитывать общее число больших ромбов, расположенных вдоль горизонтальной линии, достаточно учесть крайние ромбы. Применяя таблицу 1 и таблицу 2 к рис. 40 – рис. 51, следует учесть, что на реальных картах пунктирные линии, соответствующие горизонтали и вертикали отсутствуют, и их каждый раз надо проводить мысленно, в воображении, для этого требуется некоторое время.

2.14. Соскоб

Маркерная карта может быть подготовлена при помощи лезвия безопасной бритвы. В центре карты надо очень аккуратно и осторожно, без сильного нажима, подскоблить один из ромбов. Ромб становится чуть светлее, чем другие ромбы. Во время игры можно найти карту с таким ромбом не только визуально, но и на ощупь, при помощи кончиков пальцев.

2.15. Отгибание углов

Небольшое количество карт метят при помощи отгибания углов. Два угла, противоположные по диагонали, слегка загибают в одну сторону. Таким образом можно наметить восемь карт, например, одной масти.

2.16. Зазор

Чтобы в колоде, которую держат в руке, можно было моментально узнать, какая её часть подобрана заранее для беспроигрышного варианта игры, применяют метод зазора. Двумя пальцами правой руки, № 6 и № 7, большим и указательным, отгибают за угол с силой подготовленную часть колоды, например, кверху. Между верхней и нижней частями колоды образуется зазор. Образование зазора и является целью этого метода. Зазор отделяет подобранную часть колоды для беспроигрышного варианта, с козырными или другими выигрышными картами, от остальных карт.

2.17. Наколка

Очень быстро можно подготовить маркерную карту, применив обычную иголку для шитья. Метку делают в центре карты. Остриём иголки нажимают на карту, но не прокалывают её до конца, а только наполовину, с лицевой стороны в сторону крапа. В результате на крапе появится небольшой бугорок, который обычно очень легко найти на ощупь, например, при раздаче карт.

2.18. Мельница

Для подмены карты во время игры не всегда требуется другая карта, иногда можно обойтись одной и той же, но специально подготовленной для этой цели. Для изготовления такой карты требуются три карты. Две карты – для подмены одной на другую, а третьей картой может быть любая, она нужна в качестве подложки, нижней основы. Например, десятка и двойка будут заменять одна другую, а третья карта, любая, служить подложкой, рис. 56. Сгибают десятку пополам, двойку тоже пополам, накладывают их на любую карту, на лицевую её сторону, и все три карты склеивают. Получилась как бы книга с одной страницей. Перелистав страницу влево, получим двойку. Перелистав страницу вправо, получим десятку (рис. 56).

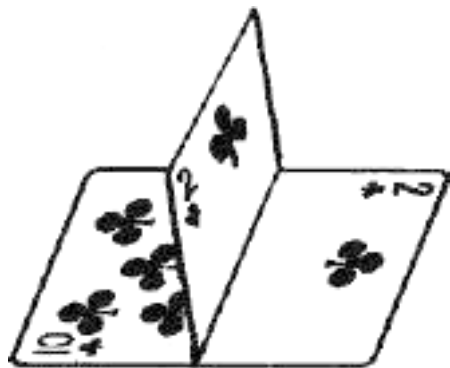


Рис. 56

2.19. Сигнализация жестами

Во многих случаях шулеру очень важно знать, с какой карты и какой мастью надо ходить. Если у шулера есть сообщник, не принимающий участия в игре, но наблюдающий за игрой сзади, за спинами игроков, то эта задача легко решается при помощи системы сигнализации незаметными условными жестами. Ими зашифровывается масть и номинал карты. Один жест – на масть, второй жест – на номинал. Применяется следующая система:

Пики – рот открыт

Трефы – губы ровно сжаты

Бубны – верхняя губа немного выпячена вперёд, нижняя губа – поджата

Червы – нижняя губа немного выпячена вперёд, верхняя губа – поджата

Т – взгляд направлен на шулера

К – взгляд направлен на одного из противников

Д – взгляд направлен на банк на столе

В – взгляд направлен на одно из окон

10 – взгляд – в пол

9 – взгляд – на дверь

8 – небольшой наклон головы влево

7 – небольшой наклон головы вправо

Нейтральное положение или отсутствие информации –
небольшое отклонение головы назад

2.20. Сигнализация речью

Речевая скрытая система сигнализации применяется тогда, когда и сообщник также принимает участие в карточной игре. При помощи заранее выученных условных фраз, обычных для такой ситуации и поэтому не привлекающих к себе внимания, можно сообщить друг другу, с какой карты и какой мастью надо ходить. Сначала сообщается зашифрованный номинал карты, затем – масть. Применяется следующая система условных обозначений:

Т – Ходи!

К – Ходи уже!

Д – Ну, ходи же!

В – Чего не ходишь?

10 – Ходи, ходи!

9 – Твой ход.

8 – Чего тянешь?

7 – Давай!

Пики – Быстрее!

Трефы – Не тяни время!

Бубны – Шевелись!

Червы – Скорее!

Когда должен ходить шулер, его сообщник смотрит в свои

карты и говорит: «Ходи, ходи! Шевелись!» Это значит надо ходить с десятки бубен. А если звучит фраза: «Твой ход! Скорее!» Здесь речь идёт о девятке черв. Эта система скрытой речевой сигнализации давно уже применяется в цирковом искусстве, например, для передачи номера паспорта помощником факира из зала на сцену. При этом факир на сцене стоит с завязанными глазами, а помощник держит в руках чей-нибудь паспорт, смотрит на номер паспорта и говорит: «Дорогой, многоуважаемый, факир! Сообщите нам первую цифру номера этого паспорта!» И факир безошибочно сообщает эту цифру. Таким же образом факир на сцене «угадывает» и все остальные цифры номера паспорта. Иногда этот метод применяется и для демонстрации феноменальной памяти факира. Факир только несколько секунд смотрит на многозначное число, изображённое на сцене, а затем демонстрирует свою уникальную память. При этом не играет роли, сколько цифр на сцене, сто или двести, помощник задает вопрос факиру каждый раз относительно только одной цифры и показывает её зрителям указкой. А факир стоит с закрытыми глазами или с чёрной повязкой на глазах и усиленно изображает мучительное напряжение, направленное на то, чтобы якобы вспомнить, какая же там будет следующая цифра. Если в некоторых случаях надо обмениваться информацией только о масти карты, то договариваются применять простую словесную систему, состоящую из любых слов, не играет роли каких именно, но имеет значение количество слов

в фразе:

Пики – одно, любое, слово.

Трефы – два, любых, слова.

Бубны – три, любых, слова.

Червы – четыре, любых, слова.

Например: «Жарко!» Значит, надо ходить с пики. Или: «Подумай хорошо перед ходом!» Следовательно, надо ходить с черв. Эта система хороша тем, что слова каждый раз могут быть разные, а смысл одинаковый. А если надо обмениваться информацией только о номинале карт и не обращать внимания на масть, как это имеет место при игре в двадцать одно, то выдавая из колоды известные по крапу карты, всегда можно одновременно сообщать напарнику какие именно это карты. Здесь применяется простая закодированная таблица 3:

Таблица 3. Коды номиналов карт

Код	1	2	3
1	Т	К	Д
2	В	10	9
3	8	7	6

При помощи количества слов передаётся информация о

номере горизонтальной строки, от первого до третьего номера, а затем – о номере столбца от первого до третьего. Фраза должна состоять из двух частей, между которыми надо сделать отчётливую паузу. Например: «Не люблю проигрывать – (пауза) – люблю выигрывать!» Передано число тридцать два, это семёрка. Первая часть фразы состоит из трех слов, это значит самая нижняя горизонтальная строка. Вторая часть фразы состоит из двух слов. Это второй столбец. Или: «Поспешись – прогоришь!» Это – число одиннадцать, соответствует тузу. Или: «Не корову проигрываешь – ходи!» В этой фразе зашифровано число тридцать один, что соответствует, на основании таблицы 3, восьмёрке, и т. д.

2.21. Сигнализация пальцами, держащими карты

Система сигнализации пальцами, которые держат карты, применяется шулерами для того, чтобы сообщить своим помощникам, какой мастью и номиналом карты надо играть в настоящий момент. После получения карт от раздающего надо держать карты веером двумя руками, в левой руке находятся карты, а правая рука их поправляет и расставляет в каком-либо порядке. Большой палец левой руки, № 1, и большой палец правой руки, № 6, должны находиться на лицевой стороне карт и в сигнализации участия не принимать. Остальные пальцы обеих рук несут информацию о масти и номинале карты за один фиксированный показ. Время длительности показа не ограничено и может быть любым, от одной секунды до нескольких минут. Сигнализация осуществляется четырьмя пальцами левой руки, № 2, № 3, № 4, № 5 и четырьмя пальцами правой руки, № 7, № 8, № 9, № 10, то есть в системе сигнализации участвуют: указательный, средний, безымянный пальцы и мизинец, левой и правой рук. При этом, четыре упомянутых пальца левой руки всегда находятся на крапе карт веера, а четыре пальца правой руки – не всегда, часть из них может находиться на крапе, а часть – на лицевой стороне. Это зависит от конкретного кода передаваемой информации. Пальцами левой руки передают ин-

формацию о масти карты в единичном коде, а пальцами правой руки информацию о номинале карты в двоичном коде. Пальцы левой руки показывают масть карты согласно таблице 4.

Таблица 4

Палец левой руки должен быть приподнят	Масть
№ 2 (указательный)	Пики
№ 3(средний)	Трефы
№ 4 (безымянный)	Бубны
№ 5 (мизинец)	Червы

Для показа информации о масти один из пальцев левой руки согласно таблице 4 чуть-чуть отходит в сторону от крапа, то есть оттопыривается, а остальные пальцы чуть-чуть отходит в сторону от крапа, то есть оттопыривается, а остальные пальцы левой руки должны спокойно лежать на крапе. Оттопыренный палец может шевелиться или слегка сгибаться и разгибаться, или спокойно лежать на карте, это зависит от того, как шулер со своим помощником условятся. Например, на рис. 57 показаны пики, а на рис. 58 пальцы изображают червы.

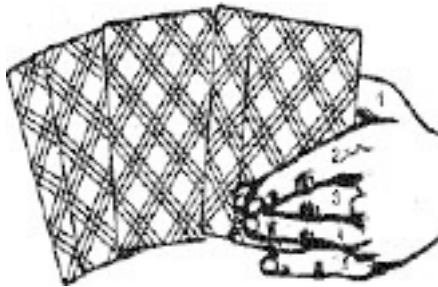


Рис. 57. Пики

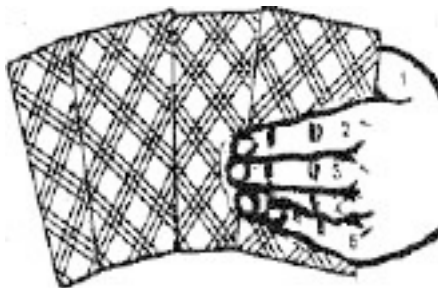


Рис. 58. Червы

Номинал карты показывают другой, правой, рукой, четырьмя пальцами при помощи двоичного кода, согласно таблице 5.

Таблица 5. Коды номиналов карт

Двоичный код	Пальцы правой руки	Номинал
0010	№8	Двойка
0011	№7 + №8	Тройка
0100	№9	Четвёрка
0101	№7 + №9	Пятёрка
0110	№8 + №9	Шестёрка
0111	№7 + №8 + №9	Семёрка
1000	№10	Восьмёрка
1001	№7 + №10	Девятка
1010	№8 + №10	Десятка
1011	№7 + №8 + №10	Валет
1100	№9 + №10	Дама
1101	№7 + №9 + №10	Король
1110	№8 + №9 + №10	Туз
1111	№7+№8+№9+№10	Нулевое

Из таблицы 5 видно, что четыре пальца правой руки являются четырьмя разрядами в двоичной системе, на каждый палец – один разряд. Информацию о номинале карты несут пальцы правой руки, оставшиеся на крапе, остальные пальцы правой руки должны быть спрятаны на лицевой стороне веера. Исходным положением, то есть первоначальным, не несущим полезной информации, является, согласно табли-

це 5, положение последней строки, когда все четыре пальца лежат на крапе. При показе номинала карты при помощи правой руки не требуется оттопыривать пальцы, они должны спокойно лежать на крапе. Полезная информация здесь зависит от того, какие именно пальцы лежат на крапе. Если на крапе лежит только один средний палец (№ 8), то это двойка, согласно таблице 5, рис. 59. Если – два пальца, № 7 и № 8 (указательный и средний), то это тройка, рис. 60. И так далее, на основании таблицы 5.

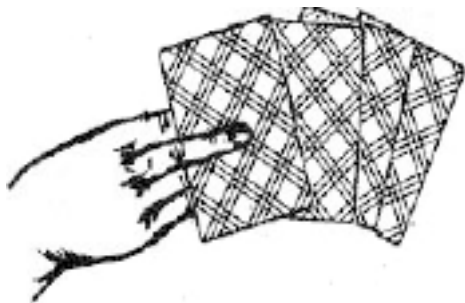


Рис. 59. Двойка

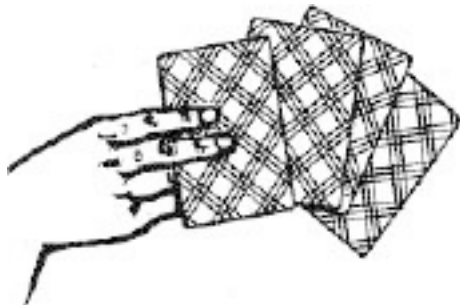


Рис. 60. Тройка

В качестве примеров рассмотрим рисунки, на которых за-
действованы обе руки, правая и левая.

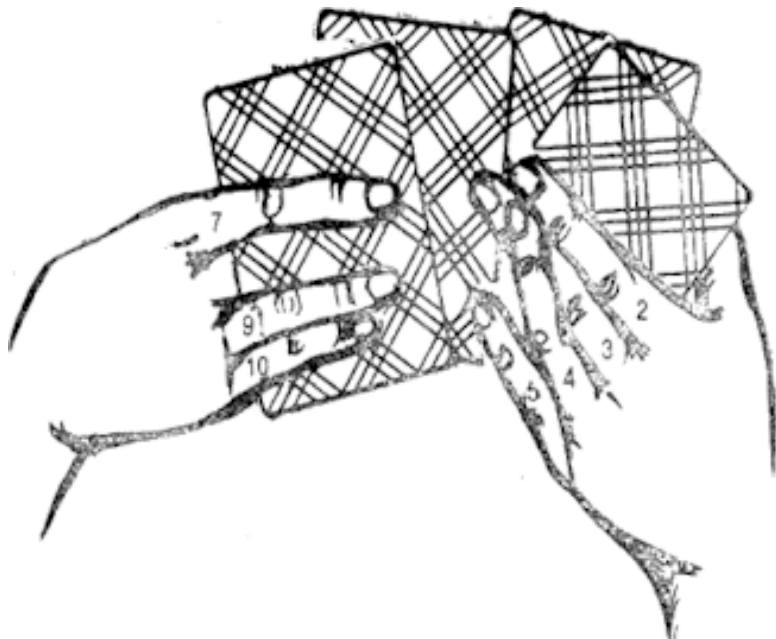


Рис. 61 – король бубен.

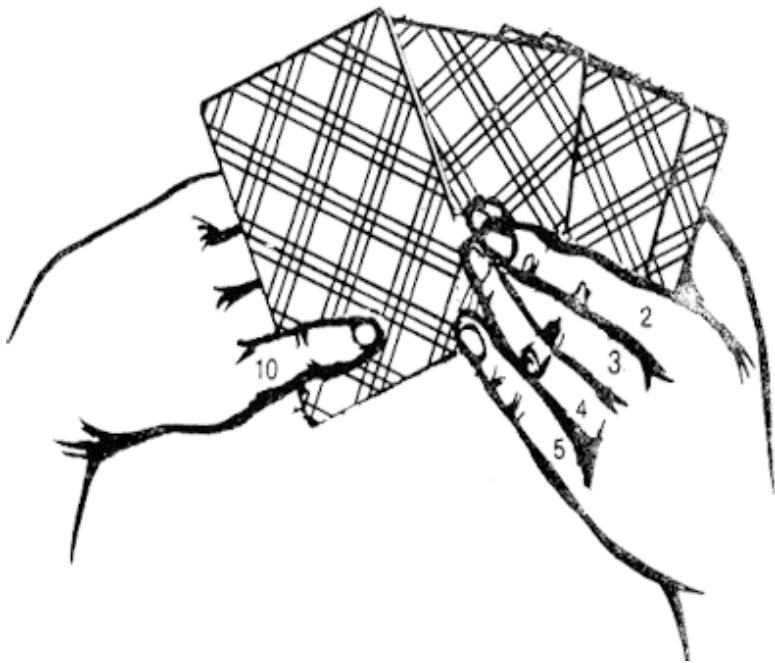


Рис. 62. Восьмёрка пик

Тем, кто не знаком с двоичным кодом, может не обращать на него внимания и пользоваться таблицей 5 как таблицей соответствия без учёта первого, крайнего слева, столбца, несущего информацию о двоичном коде. Двоичный код значительно ускоряет запоминание таблицы 5 тем, кто хорошо его знает.

2.22. Первый способ запоминания колоды из тридцати двух карт

Существует метод, позволяющий во время игры помнить карты всей колоды, но для этого колода карт заранее, обычно в домашних условиях, раскладывается в следующем порядке:

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

Во время игры колоду с таким раскладом карт незаметно вводят в игру взамен действующей колоды. Обычно эту процедуру выполняют перед раздачей карт, когда шулер является раздающим. Порядок следования карт должен сохраняться. Чтобы он не был нарушен во время поднятия и раздачи, шулер должен выполнить фальшивую тасовку и сделать карточный вольт. Когда противник сделает первый ход, то по номиналу и масти карты метод позволяет узнать, какие у него остались карты, если играют вдвоём. Так, например, при игре в «21», сдав карты противнику и получив себе первую карту, шулер будет знать, какие карты последуют за ней в объёме всей колоды, поэтому у него не будет перебора очков сверх двадцати одного. А это явный выигрыш. Рассмотрим процесс запоминания карт в колоде. Для удобства рассмотрения запишем приведённый здесь расклад в четыре

строки и поместим их в таблицу 6.

Таблица 6. Запоминание карт

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

В таблице 6 карты для лучшего запоминания разбиты по парам: туз-семёрка, валет-девятка, дама-восьмёрка, король-десятка, то есть Т-7, В-9, Д-8, К-10. Такой парный порядок карт наблюдается во всей колоде. Первая и третья строки таблицы 6 имеют прямой порядок чередования номиналов карт внутри пары, а именно: Т7, В9, Д8, К10. Вторая и четвёртая строки имеют обратный порядок: 7Т, 9В, 8Д, 10К, но пары те же самые. В каждой паре – две разные масти. Если номиналы карт имеют прямой и обратный порядок, то масти имеют только один порядок, скажем, прямой. Таблица 6 составлена так, что мастями одной пары могут быть П – Ч (пики – червы) или Т – Б (трефы – бубны). Других сочетаний мастей внутри одной пары не имеется. При этом, в паре П – Ч всегда на первом месте находятся пики, а червы – на втором. Также и в паре Т – Б всегда на первом месте трефы, а бубны – на втором, независимо от номинала карт.

Это очень важно знать для определения порядка следования карт во время игры. Номер строки в таблице 6 находят по масти тузов или дам, первой строке соответствует масть – пики, второй – червы, третьей – трефы, четвертой бубны.

Первая строка – Т♠ или Д♠.

Вторая строка – Т♥ или Д♥.

Третья строка – Т♣ или Д♣.

Четвертая строка – Т♦ или Д♦.

Следует обратить внимание, что масти по вертикали у тузов и дам следуют в порядке: П – Ч – Т – Б. Увидев номинал и масть карты, по которой надо восстановить в памяти всю строку в таблице 6 или полностью четыре строки, необходимо выполнить следующие операции: а) определить, к какой именно паре из ряда Т7, В9, Д8, К10 относится карта; б) найти по масти, на каком месте внутри пары должна стоять эта карта: на первом или втором; к какой паре мастей относится карта, к П – Ч или к Т – Б; в) решить, к какому порядку чередования номиналов относится эта пара мастей – к прямому или обратному; г) восстановить строку до дамы или до туза; д) по масти туза или дамы в вертикальном ряду П – Ч – Т – Б определить номер строки таблицы 6. Зная местоположение полученной карты, можно легко предугадать, какая карта будет следовать за этой. Рассмотрим примеры.

Пример 1. При игре в «21» выдана карта – семёрка черв. Определить, какие карты выйдут после неё.

а) Из ряда Т7, В9, Д8, К10 находим, что семёрка черв принадлежит к паре Т-7;

б) так как у семёрки масть червы, то она относится к паре мастей П – Ч;

в) зная, что семёрка черв принадлежит к паре П – Ч, определяем, что она по масти должна стоять на втором месте, следовательно, порядок следования номиналов внутри пары – прямой, а значит, это первая или третья строка;

г) поскольку у туза масть пики, то это первая строка;

д) после семёрки черв выйдут карты: В♣, 9♦, Д♠, 8♥, К♣, 10♦ и остальные строки таблицы 6.

Следовательно, играя в «21», надо взять ещё три карты: В, 9, Д. Общее число очков будет равно двадцати одному, и выигрыш обеспечен.

Пример 2. Открыта карта восемь бубен. Необходимо знать, какие карты выйдут из колоды после неё.

а) Карта относится к паре Д – 8;

б) её пара мастей Т – Б;

в) поскольку мастью карты являются бубны, то карта находится на втором месте пары мастей Т – Б;

г) следовательно, это прямой порядок чередования номиналов внутри пары;

д) так как пара должна иметь вид: дама трэф – восемь бу-

бен, то по масти дамы можно определить номер строки из вертикального ряда П – Ч – Т – Б таблицы 6. Это строка номер три;

е) после восьмёрки бубен должны проследовать карты в третьей строке:

К♠10♥7♣Т♦9♠В♥8♣Д♦10♠К♥.

Ключевыми словами для запоминания в этой системе при следовании мастей П – Ч – Т – Б будут: ПоЧТа Б, а для запоминания следования номиналов старших карт Т – В – Д – К: ТВой ДюК.

2.23. Второй способ запоминания колоды из пятидесяти двух карт

Порядок следования пятидесяти двух карт можно запомнить, если карты в колоде расположить в следующий ряд:

Т♠В♠2♥5♣8♦К♠3♥6♣9♦Д♠4♥7♣10♦Т♥В♥2♣5♦8♠
 9♠Д♥4♣7♦10♠Т♣В♣2♦5♠8♥К♣3♦6♠9♥Д♣4♦7♠10♥
 5♥8♣К♦3♠6♥9♣Д♦4♠7♥10♣.

Для лучшего запоминания этого ряда запишем его в таблицу 7, состоящую из четырёх строк.

Таблица 7. Запоминание колоды.

1	Т♠	В♠2♥5♣8♦	К♠3♥6♣9♦	Д♠4♥7♣10♦
2	Т♥	В♥2♣5♦8♠	К♥3♠6♦9♠	Д♥4♣7♦10♠
3	Т♣	В♣2♦5♠8♥	К♣3♦6♠9♥	Д♣4♦7♠10♥
4	Т♦	В♦2♠5♥8♣	К♦3♠6♥9♣	Д♦4♠7♥10♣

Все четыре строки таблицы 7 одинаковы по чередованию номиналов карт: Т В258 К369 Д4710, но отличаются мастями. Следует обратить внимание, что внутри каждой секции, состоящей из картинки и трёх не картинок, цифры очков отличаются одна от другой на три единицы. Так, внутри секции

В258, к двойке прибавляют три единицы, получают пятёрку, к пяти прибавляют три, получают восемь. То же самое можно сказать и о секции К369, а также и о секции Д4710. Кроме того, цифры от первой секции к третьей увеличиваются каждый раз на единицу в каждом разряде. Так, если в секции В258 к двойке прибавить единицу, получим 3, а к пятёрке прибавить единицу, получим 6, а к восьмёрке прибавить единицу, получим 9, то есть таким образом образована следующая секция К369. Точно так же получена и следующая секция Д4710. В таблице 7 принято неизменное чередование мастей: пики, червы, трефы, бубны. Тузы в начале каждой строки таблицы 7 стоят отдельно, и их масти следуют от первой строки к четвёртой также в этой последовательности: П – Ч – Т – Б. Кроме того, какая масть у туза в начале строки, такая масть и у каждой картинки, то есть первого члена каждой секции. Например:

Т♥В♥2♣5♦8♠К♥3♣6♦9♠Д♥4♣7♦10♠.

Итак, для запоминания пятидесяти двух карт колоды необходимо: а) знать порядок чередования мастей в строках и столбцах: П-Ч-Т-Б. При этом после Б, бубен, идёт снова этот же порядок: П-Ч-Т-Б. Ключевые слова для запоминания: ПоЧТаБ. б) знать порядок следования номиналов: Т В258 К369 Д4710. Ключевые слова для запоминания: ТВой Код; в) знать порядок расположения тузов и их мастей сверху вниз: П-Ч-Т-Б; г) знать, что масть первого члена каждой секции таблицы 7, то есть каждой картинке, равна масти ту-

за этой строки, а масти остальных членов секции образуются от масти первого члена секции согласно последовательности: П-Ч-Т-БП-Ч-Т-Б. Если шулер не может запомнить все эти правила, то он составляет шпаргалку и незаметно заглядывает во время игры в неё.

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.