

УДК 794  
ББК 75.5  
X 89

Впервые в России издана отдельная книга, посвященная игре «Подкидной дурак». Подробно рассмотрена история игры, эволюция от самого простого до самого сложного варианта, приведены все известные разновидности (более 50), подробно рассмотрена стратегия победы (с примерами), есть задачи для решения и два пасьянса на основе игры. Приведено ноу-хау в области «Подкидного дурака», никогда ранее не печатавшееся: «Игры с гибким старшинством карт». Отдельно в книге приведены также 14 лучших фокусов и 5 самых лучших карточных пасьянсов.

Автор-составитель: Храмов Сергей Юрьевич

### Издана в авторской редакции

ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ В КАРТЫ! ЧАСТЬ 1. «ПОДКИДНОЙ ДУРАК»: ИСТОРИЯ, СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ, РАЗНОВИДНОСТИ (ПЕРВАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ В МИРЕ ПО «ПОДКИДНОМУ ДУРАКУ»). ЛУЧШИЕ ФОКУСЫ И ПАСЬЯНСЫ – Чебоксары: «Новое время», 2023. – 460 с.

**Все права защищены. Запрещается издание, копирование, сканирование, преобразование в электронный вид, распространение в какой-либо форме (в том числе в электронном виде) без разрешения владельца авторских прав.** Разрешается использовать описания отдельных игр с указанием на источник: Храмов С.Ю., Храмов Ю.И., «Давайте поиграем в карты! «Подкидной дурак»: история, стратегия победы, разновидности (первая энциклопедия в мире по «Подкидному дураку»)».

Автор-составитель: Храмов Сергей Юрьевич  
Текст, компьютерная верстка: Храмов Сергей Юрьевич  
[www.chramov1.wix.com/cards](http://www.chramov1.wix.com/cards), [chramov1@rambler.ru](mailto:chramov1@rambler.ru)

© Храмов С.Ю., Храмов Ю.И., 2023  
© Серия «Давайте поиграем»



## СОДЕРЖАНИЕ

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| О серии «Давайте поиграем»..... | 3 |
|---------------------------------|---|

### ПРЕДИСЛОВИЕ

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| О роли игр в нашей жизни.....                  | 5  |
| Цели книги.....                                | 6  |
| Как появилась эта книга.....                   | 9  |
| Благодарности.....                             | 21 |
| Основные применения игральных карт.....        | 24 |
| Чем замечательны игры?.....                    | 25 |
| Насколько разнообразны карточные игры?.....    | 26 |
| Общие положения.....                           | 27 |
| Немного об играх.....                          | 29 |
| О важности классификации.....                  | 29 |
| Об особенностях игр в прошлом.....             | 29 |
| Об азартных играх.....                         | 31 |
| О шулерстве.....                               | 31 |
| Разновидности игр по странам.....              | 37 |
| <i>Французские игры</i> .....                  | 38 |
| <i>Английские игры</i> .....                   | 38 |
| <i>Американские игры</i> .....                 | 38 |
| <i>Испанские игры</i> .....                    | 38 |
| <i>Немецкие игры</i> .....                     | 40 |
| <i>Азиатские игры</i> .....                    | 41 |
| <i>Русские игры</i> .....                      | 41 |
| Игры российского происхождения.....            | 42 |
| Об онёрах и коронках.....                      | 44 |
| Об исчезнувших играх.....                      | 46 |
| Об играх, в которых нет случайности.....       | 48 |
| О популярности карточных игр.....              | 49 |
| Самые популярные игры современности.....       | 49 |
| О подсчетах очков.....                         | 50 |
| Об играх, по которым проводят чемпионаты... .. | 52 |
| О семейных и развлекательных играх.....        | 53 |
| Об играх для самых маленьких.....              | 53 |
| О самых сложных в изучении играх.....          | 53 |
| О самых популярных играх в СССР.....           | 54 |
| О самых любимых автором играх.....             | 54 |

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Пятая масть.....                                           | 55 |
| Размеры игральных карт.....                                | 55 |
| Об играх для 3-4 участников.....                           | 56 |
| О джокерах – (+).....                                      | 56 |
| О последней взятке – (+).....                              | 56 |
| Гуляш.....                                                 | 57 |
| Порядок карт в козырной масти – (+).....                   | 57 |
| Особенность парных игр.....                                | 58 |
| Контра-реконтра.....                                       | 58 |
| Правило «даве».....                                        | 59 |
| Интернет-сайты онлайн-игр.....                             | 60 |
| Лучшие игры автора настоящей книги.....                    | 61 |
| Игры для большого количества участников.....               | 61 |
| Как реализовать игру для 3-5-участников.....               | 61 |
| «Антикозырная» масть.....                                  | 62 |
| Парные игры с обменом карт.....                            | 62 |
| Игры на взятки с запросом.....                             | 63 |
| Самые лучшие игры – с «обраткой»!.....                     | 64 |
| Игры, испытанные автором настоящей книги....               | 65 |
| О ланжировании в играх на взятки.....                      | 65 |
| Игры с двумя и более колодами.....                         | 66 |
| Заявки нулло в играх на взятки.....                        | 67 |
| Игры на взятки с торговлей в два этапа.....                | 67 |
| Динамические карточные игры.....                           | 68 |
| Ноу-хау в области карточных игр XXI века:                  | 69 |
| <i>Гибкое старшинство карт</i> .....                       | 69 |
| <i>Военные игры</i> .....                                  | 69 |
| <i>Игры на вытягивание карты</i> .....                     | 69 |
| <i>Игра-имитатор «Футбол»</i> .....                        | 69 |
| Почему в России популярна колода в 36 карт?....            | 69 |
| Как тасовать колоду детям?.....                            | 71 |
| Игры, в которых козыри меняются во время<br>розыгрыша..... | 71 |
| Циклическое старшинство мастей.....                        | 71 |
| Гибкое старшинство карт.....                               | 72 |
| С какими картами лучше играть.....                         | 75 |
| О старинных книгах.....                                    | 88 |
| Дружеский совет перед игрой.....                           | 90 |
| Почему нельзя играть в казино?.....                        | 94 |
| Почему автор против игр на деньги?.....                    | 95 |

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Какова цель любой игры?.....             | 98  |
| Группы карточных игр.....                | 113 |
| Лучшая информация о карточных играх..... | 114 |

## ГЛАВА 1. ИГРЫ, ОСНОВАННЫЕ НА ВОЗМОЖНОСТИ ВЗЯТИЯ КАРТ У СОПЕРНИКОВ

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Историческая справка.....                                  | 123 |
| Эволюция «Подкидного дурака».....                          | 128 |
| Вариант «Дурака», сохранившегося до XXI века.....          | 135 |
| «Почему «Подкидной дурак» лучше других карточных игр?..... | 136 |
| Чем полезна игра в «Подкидного дурака»?.....               | 137 |
| Чемпионаты России по «Подкидному дураку».....              | 138 |

### Популярные разновидности

|                                       |     |                 |
|---------------------------------------|-----|-----------------|
| Его величество «Подкидной дурак»..... | 148 | A-V, 2-6 (36)   |
| Подкидной дурак с погонами.....       | 154 | A-V, 2-6 (36)   |
| Переводной дурак.....                 | 156 | A-V, 2-6 (36)   |
| Неполная переводка – (+).....         | 160 |                 |
| Обратка.....                          | 160 |                 |
| Задачи по «Подкидному дураку».....    | 161 |                 |
| Дурак со сменным козырем.....         | 163 | A-III, 2-6 (36) |

### Прародительницы «Подкидного дурака»

|                                                    |     |                |
|----------------------------------------------------|-----|----------------|
| Дурак с накладкою (Навалка, Открытая навалка)..... | 165 | A-IV, 2-6 (36) |
| Дураки с пар (Дураки, Дурачки).....                | 167 | A-II, 2-6 (36) |
| Дураки с пар синбирская.....                       | 170 | A-II, 2-6 (36) |
| Слетися (Московка).....                            | 170 | A-II, 3-4 (36) |
| Навалка с пятью картами (Закрытая навалка).....    | 172 | A-IV, 2-6 (36) |

### Старинные разновидности «Подкидного дурака»

|                          |     |                 |
|--------------------------|-----|-----------------|
| Свои козыри.....         | 173 | A-IV, 2-4 (36)  |
| Волынщик.....            | 175 | A-III, 2-6 (36) |
| Дамка.....               | 177 | A-III, 2-7 (36) |
| Дураки во все карты..... | 178 | A-II, 2 (36)    |

### Игры для больших компаний

|                                         |     |               |
|-----------------------------------------|-----|---------------|
| Подкидной дурак команда на команду..... | 179 | A-V, 4-6 (36) |
|-----------------------------------------|-----|---------------|



|                                     |     |                 |
|-------------------------------------|-----|-----------------|
| Дорожный дурак.....                 | 180 | А-III, 4-6 (36) |
| Дорожный дурак командами – (+)..... | 183 | А-III, 4-8 (52) |
| Заваленный дурак.....               | 184 | А-III, 4-6 (36) |
| <u>Дурак в три карты</u> .....      | 187 | А-III,2-12(36)  |

### **Экзотические разновидности**

|                               |     |                 |
|-------------------------------|-----|-----------------|
| Деревенский дурак – (+).....  | 192 | А-II, 2-6 (36)  |
| Чебоксарский дурак – (+)..... | 193 | А-II, 2-6 (36)  |
| Воркутинский дурак – (+)..... | 193 | А-II, 2-4 (36)  |
| Армянский дурак.....          | 194 | А-II, 2-6 (36)  |
| Верись – не верись.....       | 194 | А-III, 2-6 (36) |
| Бескозырный дурак.....        | 195 | А-III, 2-6 (36) |
| Отбойный дурак.....           | 196 | А-III, 2-6 (36) |
| Большой дурак.....            | 196 | А-III, 2-6 (72) |
| Козырной дурак.....           | 197 | А-III, 2-6 (36) |

### **Новые интересные разновидности**

|                               |     |                 |
|-------------------------------|-----|-----------------|
| Заполярный дурак – (+) .....  | 198 | А-IV, 2-6 (36)  |
| Гахрат – (+) .....            | 200 | Б-IV, 2 (36)    |
| Обратный дурак – (+).....     | 202 | А-IV, 2-6 (36)  |
| Открытый дурак – (+) .....    | 203 | А-IV, 2-6 (36)  |
| Дурак с конверсией – (+)..... | 204 | А-IV, 2 (36)    |
| Бубновый дурак.....           | 205 | А-III, 2-6 (36) |
| Шустрый дурак.....            | 206 | А-III, 2-6 (36) |
| Реверсивный дурак.....        | 206 | А-IV, 2 (36)    |
| Жилетка.....                  | 207 | А-III, 2-6 (36) |

### **Разновидности с полной сдачей карт**

|                                     |     |              |
|-------------------------------------|-----|--------------|
| Дурак с полной колодой.....         | 209 | А-V, 2 (36)  |
| Прогрессивный дурак.....            | 210 | А-V, 2 (36)  |
| Свои козыри вдвоем.....             | 211 | А-V, 2 (36)  |
| Свои козыри в два хода – (+).....   | 215 | А-VI, 2 (36) |
| Свои козыри в две стопки – (+)..... | 215 | А-VI, 2 (36) |

### **Самые сложные варианты**

|                                               |     |                |
|-----------------------------------------------|-----|----------------|
| Японский дурак.....                           | 217 | А-V, 2-6 (36)  |
| <u>Современный дурак(Супердурак)-(+).....</u> | 218 | А-VI, 2-6 (36) |
| Подкидной дурак с удвоением.....              | 220 | А-V, 2 (36)    |
| Игра с джокерами.....                         | 221 | А-V, 2 (36)    |
| Двухкозырный дурак.....                       | 222 | А-V, 2 (36)    |

|                                                  |     |                |
|--------------------------------------------------|-----|----------------|
| Двухкозырный дурак с антикозырной мастью         | 222 | A-VI, 2 (36)   |
| Переводной дурак для 3-6 участников на очки..... | 223 | A-VI, 3-6 (36) |
| Кугамай – (+).....                               | 229 | A-V, 2 (36)    |
| Подкидной дурак с 35 картами.....                | 230 | A-V, 2-5 (35)  |

### **Игры с гибким старшинством карт**

|                                  |     |                |
|----------------------------------|-----|----------------|
| Чувашский петух – (+).....       | 232 | Б-IV, 2-6 (36) |
| Чувашский дурак – (+).....       | 234 | Б-V, 2-6 (36)  |
| Поволжский дурак – (+).....      | 235 | Б-V, 2-6 (36)  |
| Красночетайский дурак – (+)..... | 236 | Б-VI, 2-6 (36) |
| Ухмах – (+).....                 | 237 | Б-VI, 2-6 (36) |

### **Пасьянсы на основе «Дурака»**

|                     |     |               |
|---------------------|-----|---------------|
| Первый пасьянс..... | 239 | A-III, 1 (36) |
| Второй пасьянс..... | 240 | A-III, 1 (36) |

### **Фотографии..... 241**

### **Как выигрывать в «Подкидного» дурака»..... 259**

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Стратегия «Подкидного дурака» от И. Нестерова..... | 259 |
| Стратегия «Подкидного дурака» от А. Конюхова.....  | 267 |
| I. При игре вдвоем.....                            | 267 |
| II. При игре втроем.....                           | 268 |
| III. При игре вчетвером.....                       | 269 |
| IV. При игре впятером и более.....                 | 270 |

### **Стратегия «Подкидного дурака» от С. Храмова..... 271**

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Иметь больше козырей, чем соперник.....                                                         | 273 |
| 2. К окончанию талона иметь меньше карт, чем соперник.....                                         | 277 |
| 3. К окончанию талона получить право первого хода.....                                             | 278 |
| 4. К окончанию талона иметь парные карты, и лучше, если парные карты будут содержать козырную..... | 278 |
| 5. К окончанию талона иметь самого старшего оставшегося козыря.....                                | 280 |
| 6. Надо бороться за открытый козырь талона.....                                                    | 281 |
| 7. Запоминайте все вышедшие козыри.....                                                            | 281 |
| 8. Выбивайте старшие козыри у соперника.....                                                       | 282 |
| 9. Надо четко знать, сколько карт осталось в талоне и у соперника.....                             | 283 |

|                                                                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 10. Берегите старшие козыри, если они пришли в начале партии.....                                                     | 284 |
| 11. Если в начале партии оказалось сразу много старших козырей, то можно включить «обратку».....                      | 285 |
| 12. Подкидывать только по одной карте.....                                                                            | 286 |
| 13. Когда для хода есть две карты одного достоинства, внимательно подумайте, какую карту из них первой положить.....  | 286 |
| 14. Не торопиться с ответом, даже если других вариантов нет.....                                                      | 288 |
| 15. Кройте карту соперника козырем того же достоинства.....                                                           | 288 |
| 16. В особо ответственных партиях применяйте метод Комова «Чёт-нечёт».....                                            | 289 |
| 17. Во время отбития умейте остановиться и взять карты.....                                                           | 290 |
| 18. Во время хода умейте остановиться и сказать «бито».                                                               | 293 |
| 19. Всегда помните, что у соперника могут оказаться парные карты.....                                                 | 295 |
| 20. Старайтесь в конце партии в каждой масти иметь карту для отбития.....                                             | 296 |
| 21. Выигрыш партии дает не просто 1 очко, а еще одно важное преимущество – право первого хода в следующей партии..... | 299 |
| 22. Типичные ошибки начинающих.....                                                                                   | 299 |

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| Почему автор не чемпион по «Подкидному дураку»..... | 300 |
| Стратегия «Переводного дурака».....                 | 301 |
| Стратегия при трех и более участниках.....          | 304 |
| Тренажер «Подкидного» и «Переводного дурака».....   | 306 |
| Всегда ли сильный побеждает слабого?.....           | 306 |
| Пример одной партии в «Подкидного дурака».....      | 307 |
| Краткая характеристика разновидностей.....          | 312 |
| Типы игроков.....                                   | 314 |
| Ответы на задачи.....                               | 318 |
| Почему колода в 36 карт идеальна?.....              | 347 |

## ГЛАВА 41. ЛУЧШИЕ ФОКУСЫ

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Фокус-1 – «21 карта».....        | 353 |
| Фокус-2 – «Сумма трёх карт»..... | 354 |

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Фокус-3 – «Угадать верхнюю карту».....            | 357 |
| Фокус-4 – «Эта загадочная третья карта».....      | 358 |
| Фокус-5 – «Как такое возможно?».....              | 359 |
| Фокус-6 – «А вот попробуйте повторить фокус!».... | 362 |
| Фокус-7 – «Два помощника».....                    | 366 |
| Фокус-8 – «Три карты».....                        | 369 |
| Фокус-9 – «Назвать все карты подряд».....         | 372 |
| Фокус-10 – «Увидеть карту через отражение глаз».. | 372 |
| Фокус-11 – «Назвать карту после съема».....       | 374 |
| Фокус-12 – «Безошибочно вытащить 4 карты».....    | 375 |
| Фокус-13 – «Вы сможете угадать карту».....        | 376 |
| Фокус-14 – «Шесть кучек».....                     | 379 |

## ГЛАВА 42. ЛУЧШИЕ ПАСЬЯНСЫ

|                        |     |
|------------------------|-----|
| «Солитер».....         | 385 |
| «Партер».....          | 390 |
| «Рубин малый».....     | 392 |
| «Триады».....          | 394 |
| «Турецкий платок»..... | 396 |

|                                                   |            |
|---------------------------------------------------|------------|
| <b>Истории из игр автора настоящей книги.....</b> | <b>398</b> |
| <b>Немного о создании книги и об авторе.....</b>  | <b>450</b> |

Примечание. Первая буква означает сложность усвоения правил, далее цифра – сложность игрового процесса, затем арабская цифра – количество игроков, число в скобках – количество карт. Если стоит символ (+), то игру придумал (то есть на основе своей идеи) или разработал (то есть на основе идей других игр) автор настоящей книги.

- По степени изучения правил игры классифицируются на:
  - А – легкие;
  - Б – средние;
  - В – трудные.
- По сложности самого игрового процесса игры делятся на:
  - I – очень легкие (годятся даже для самых маленьких детей);
  - II – простые развлекательного типа (в них могут играть дети);
  - III – средние (семейные игры);
  - IV – сложные (игры для «интеллектуалов»);
  - V – самые сложные (для настоящих карточных профессионалов);
  - VI – очень сложные (что называется, «слов нет как интересно!»).

## О СЕРИИ «ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ»

*«Всё, что я не придумываю – только для блага  
«Карточного королевства», – из записей в тетрадях  
автора настоящей книги от 1993 года.*

*«Человеческая изобретательность ни в чем не  
проявляется так, как в играх», – Готфрид Вильгельм  
Лейбниц (1646-1716), немецкий математик и физик.*

Книга, которую держит читатель в руках, относится к проекту издания серии книг по интеллектуальным играм. Уже вышло пять книг этой серии («Давайте поиграем в нарды!» в трех частях: 2014, 2016, 2020; «Давайте поиграем в домино!» в 2018; «Давайте поиграем! Разные игры: тестовые, психологические, в камушки и на МК-61» в 2022). Вся планируемая серия состоит из следующих книг:

1. «Давайте поиграем в карты: игры для любой компании!»
2. «Давайте поиграем на доске: придётся подумать!»
3. «Давайте поиграем в домино!»
4. «Давайте поиграем в кости! Просто и увлекательно»
5. «Давайте поиграем: бумага и ручки».
6. «Давайте поиграем в слова: легко и весело!»
7. «Давайте поиграем в нарды!»
8. «Давайте поиграем! Разные игры».

Игры для данной книжки взяты из фундаментальной книги (энциклопедии) по карточным играм «Давайте поиграем в карты!», объем которой составляет более 1800 страниц формата А5 (количество игр, не считая вариаций, – более 300). Издать книгу такого объема проблематично. Что делать?..

В качестве компромиссного варианта супруга автора предложила издать не полностью, а частями в виде маленьких книжечек, но таких, которые наверняка будут пользоваться спросом у обычных людей, а не только у поклонников (ценителей) карточных игр, которых, к слову, в действительности совсем мало. В результате автор настоящей книги с большой неохотой согласился и решил издавать книгу частями. Это первая часть, в которой в качестве «костяка» включена информация про «Подкидной дурак» (а именно – глава 1), а также включены целиком: «Предисловие», глава 41 («Лучшие фокусы»), глава 42 («Лучшие пасьянсы»), «Истории из игр автора настоящей книги» и «Фотографии».

Как кратко охарактеризовать эту книжку? Чем она в корне отличается от подобных книг, которых в магазинах множество? Отличительными особенностями этой книги являются следующие.

1. Во-первых, почти все игры проверены на практике, а потому читатели могут быть уверены в том, что предложенные игры действительно интересны.

2. Во-вторых, правила игр в этой книжке не списаны с каких-то других книг или сайтов (как это принято во всевозможных энциклопедиях и сборниках), а написаны самим автором максимально подробно и доходчиво, насколько это ему удалось (каждую букву этой книжки автор набирал сам лично). Это необходимо, чтобы даже новичок, ни разу до этого не читавший другие книги, мог легко понять правила.

3. В-третьих, в книге приведено несколько игр, разработанные автором настоящей книги (они отмечены плюсиком «+»), а раз так, то данные игры приведены впервые в области карточных игр – это уже что-то! Поэтому читатель, решивший сыграть в игру со знаком «+», может быть уверен в том, что эта игра ни разу и нигде не была описана ранее.

4. В книге приведена настоящее ноу-хау в области карточных игр – так называемые **«Игры с гибким старшинством карт»**. Ничего подобного в области карточных игр ранее не было. И разве можно после этого сказать, что все карточные игры уже придуманы?..

Автор надеется, что предложенные игры понравятся читателям, и книга займет свое место в библиотеке каждого поклонника интеллектуальных игр. Если всё сложится удачно, то автор затем намерен издать следующие части:

- «Давайте поиграем в карты! Семейные карточные игры»;
- «Давайте поиграем в карты! Карточные игры для студентов и молодежи»;
- «Давайте поиграем в карты! «Скат» и другие немецкие карточные игры»;
- «Давайте поиграем в карты! «Покер» и его разновидности»;
- «Давайте поиграем в карты! «Русский преферанс» и его разновидности».

Что еще? В этой книге выложена вся информация, что на сегодня известно автору по игре «Подкидной дурак». Добавить нечего...

С уважением и с наилучшими пожеланиями,  
Храмов Сергей Юрьевич, 25 октября 2023 года,  
г.Чебоксары, Чувашская республика.



# ПРЕДИСЛОВИЕ

(Из книги «Давайте поиграем в карты!»)

*Что наша жизнь? – Игра!  
В Игре есть прелесть жизни,  
Давайте ж будем мы играть  
И радоваться жизни...  
05.03.2000, 15:14, Храмов С.Ю.,  
г. Воркута.*

## О РОЛИ ИГР В НАШЕЙ ЖИЗНИ

Бесконечен и разнообразен мир игр. Человечество за время своего существования изобрело столько игр, что их уже не изучить одному человеку за всю его жизнь. Какие только игры не появились с момента появления человека! Не затрагивая так называемые подвижные игры (таких как, например, «Прятки», «Жмурки», «Футбол») одних только настольных игр изобретено более тысячи. Перечислим только самые известные: «Шахматы», «Шашки», «Рэндзю», «Го», «Реверси». Ещё множество игр изобретено на основе карт, домино, нард, костей, тех же шахмат и шашек. Даже если перечислить только названия всех известных игр, то потребуется книга по объему не менее этой. Не удивительно, что ни одна книга не в состоянии рассказать и объяснить правила всех известных игр, поэтому каждая книга обычно посвящена только одному какому-то направлению. Книга в руках читателя посвящена играм на основе игровых карт.

Сейчас уже ни у кого не вызывают сомнения в том, что игра является прекрасным средством развития интеллекта, одним из видов отдыха после трудовой деятельности, а также элементом формирования характера и личности человека. Действительно во время игры необходимо напрягать свою память, делать в уме хотя бы несложные арифметические подсчеты, знать теорию вероятности, строить математические комбинации, понимать психологию соперника, а иногда обладать и изрядной ловкостью рук. И, что ещё важнее всего вышеперечисленного, невозможно стать высокочастотным игроком, если нет хладнокровного отношения к

победам и поражениям, уважения к сопернику в любой ситуации, будь то выигрыш или проигрыш.

Не секрет, что игра в какой-то степени имитирует нашу жизнь. Эмоции радости и печали, которые присутствуют в каждой игре, учат человека не принимать все близко к сердцу в самый казался бы трагический момент и в одновременно не возгордиться в момент «славы». То есть игра – это своего рода прививка человеку для успешного прохождения самой главной игры, именуемой Жизнью.

С уважением, 11.2000.

## ЦЕЛИ КНИГИ

*Известный шахматист XIX-XX веков Тарраш однажды сказал: «Шахматы, так же как музыка и любовь, могут сделать человека счастливым». Но ведь существует разная музыка – классическая, народная, эстрадная и многие другие, и каждая из них делает человека счастливым по-своему. Но точно так же и с карточными играми – каждая из них делает человека счастливым по-своему.*

Книга преследует следующие цели:

1. Популяризация карточных игр в самом широком смысле. Что под этим подразумевается? Эта книга показывает максимальное МНОГООБРАЗИЕ карточных игр. На взгляд автора настоящей книги, для среднего человека, который не ставит для себя целью стать чемпионом мира по «Бриджу» или «Покеру», куда полезнее играть не в одну и ту же игру, а в самые разнообразные игры. Ведь каждая новая игра учит человека приспосабливаться к новым «условиям жизни», уметь чувствовать изменившуюся обстановку. А это уже отдельное искусство – быстро прочувствовать в каждой игре ее главные особенности, найти основополагающие принципы достижения победы в новых правилах. Научить других людей играть в самые разные игры, привить им в самом лучшем смысле этого слова любовь к карточным играм – это самая главная цель этой книги.

2. Популяризация «Подкидного дурака» – национальной карточной игрой России и одной из самых лучших интеллектуальных карточных игр мира. Подробный анализ стратегии игры показывает, что несмотря на простейшие правила «Подкидной дурак» в действительности по уровню сложности ничуть не уступает



«Бриджу», «Русскому Преферансу», «Скату» и другим признанным карточным играм мира. В книге приведены история «Подкидного дурака», все самые интересные варианты, два пасьянса, основанные на правилах «Подкидного дурака», подробно описана стратегия игры. По мнению автора настоящей книги более усложненный вариант «Подкидного дурака» – «Современный дурак» – рано или поздно станет такой же всемирной известной интеллектуальной карточной игрой, как «Бридж» или «Русский Преферанс».

3. Популяризация «Русского Преферанса» – еще одной национальной карточной игрой России. Поклонники карточных игр, изучающие «Преферанс», могут подумать, что тот «Преферанс», в который играют в России, играют и в остальном мире. Это не так. Во всем остальном мире играют в «Преферанс», который проще по правилам и значительно уступает по сложности розыгрыша. «Преферанс» в России – это уникальное явление в мире. Это тот редкий случай, когда карточная игра благодаря закрытости Советского Союза от внешнего мира, развивалась весьма самобытно и оригинально. Если в Европе «Преферанс» остался на уровне хорошей средней карточной игры, то в России по своей сложности он поднялся почти на один уровень с «Бриджем», опередив по сложности даже такую игру, как немецкий «Скат». Именно по этой причине «Преферанс» в России следует называть не иначе, как «Русский Преферанс».

4. Приведение максимального разнообразия карточных игр – от самых простых («Акулина», «Осел» и др.) до самых интеллектуальных («Бридж», «Русский Преферанс», «Скат» и др.).

5. Приведение самых необычных и оригинальных карточных игр – как старинных, так и новых, возникших за последние 10-20 лет: «Дурак в три карты», «Раунс», «Немецкий ломбер» и др.

6. Приведение редких для России карточных игр, распространенных в самых разных странах мира («Педро», «Мизерка», «Двойная голова» и т.д.).

7. Отдельно и подробнейшим образом рассмотрены четыре величайшие игры мира (с описанием почти всех известных разновидностей): «Бридж», «Русский Преферанс», «Скат» и «Покер».

8. Приведение карточных игр, придуманных автором настоящей книги. Всего в книге приведено более 80 игр, являющиеся собственными разработками автора. Эти игры проверены в компаниях с друзьями, поэтому автор ручается, что их правила отшлифованы и не нуждаются в особых корректировках. К слову сказать, еще

примерно около 50 игр были отбракованы, хотя, если аккуратно отшлифовать правила, автор смеет предположить, некоторые из них могут оказаться весьма приличными. Среди оригинальных игр автора особо выделяются следующие группы:

- Игры с «гибким старшинством карт» – это ноу-хау в области карточных игр, которое, как считает автор настоящей статьи, откроет новую страницу в играх на взятки («Хамар ял», «Трефы» и т.д.).

- Так называемые «военные игры» – еще одно совершенно новое и перспективное направление игр, по сложности в большинстве своем превосходящие «Покер» («Битва», «Три победы», «Поединок» и т.д.).

- Так называемые «ролевые игры» – весьма редкое направление для серьезных игроков. Такие известные игры как «Короли», «Чмых» и «Башмак» интересны, но чересчур просты. Новые игры «Кауфстен», «Шумшеваши» и «Шубашкар» обладают необходимой сложностью для серьезных игроков, из которых особо следует выделить «Кауфстен» – тот редкий случай, когда для игры необходимы пять участников (не больше и не меньше). По мнению автора настоящей книги «Кауфстен» максимально приближен к реальной жизни (каждый участник играет сам за себя, в каждой партии образуются новые союзы в виде создания пар между участниками).

- Игры на собирание комбинаций во взятках – это настолько редкое направление, что большинство поклонников карточных игр о них даже не знает. До последнего времени была известна лишь одна подобная игра («Калипсо»). Автор надеется, что его две игры («Пикав» и «Терконг») прибавят популярности этому направлению.

- Игры на вытягивание карт – эти игры до последнего времени предназначались для детей. Автор сделал попытку сделать их более серьезными, чтобы в них было интересно играть и взрослым (разумеется, не более чем на вечеринках в дружеском кругу).

С уважением, 2001.

...Вне всякого сомнения книга, которую читатель держит в руках, уникальна во всех смыслах (пусть и звучит это пафосно, но это так). Ничего в области издания карточных книг ранее не было. Так что Вам, уважаемый читатель, повезло. В наш век информационных технологий подобных бумажных книг скорее всего не будет. Так что повезло дважды. А с учетом крайне ограниченного тиража этой книги – считайте, что повезло трижды.

С уважением, 10.05.2023.

## КАК ПОЯВИЛАСЬ ЭТА КНИГА

*«Всё, что я не придумываю – только для блага «Карточного королевства» – из записи в тетрадах автора настоящей книги от 1993 года.*

Тяга ко всему, что было связано с играми, у меня, теперь я это понимаю отчетливо, проявилась с детства. Уже примерно в 9-10 лет начал собирать всё самое интересное из области арифметики, математики и интеллектуальных игр, аккуратно записывая всё новое в 96-и страничную тетрадь (эта тетрадь сохранилась). То ли во 2-м, то ли в 3-ем классе уже была придумана первая настольная игра «Хенна́» (на шахматной доске с помощью обычных шашек). Игра оказалась на редкость удачной, с двоюродным братом было сыграно десятков партий. Позднее были придуманы другие настольные игры, которые в обязательном порядке записывались в вышеназванную тетрадь...

В детстве, как и у многих советских мальчишек, карты ассоциировалось лишь с одной игрой – «Подкидной дурак» или просто «дурак», как было принято называть эту игру. Однако, примерно с 10 лет круг моих карточных игр постепенно расширился – все летние каникулы проводил либо в деревне своей матери, либо в деревне своего отца, а в обеих деревнях многие играли в карточные игры, причем в разные, и это на меня, любителю игр, наложило своеобразный отпечаток на всю мою жизнь.

Примерно в 1988-89 годах в деревне матери (Имбюрти, Цивильский район Чувашской республики) дядя познакомил меня с такой очень популярной в кругу родственников игрой «Чувашский козел» (переделка «Буркозла» на пять карт). Удивлению не было предела! Другими популярными играми в деревне являлись «Восьмерки» (у нас она называлась «Фараон»), «Три палки» и «Девятка» («Четыре дуба»). Когда примерно в 14 лет двоюродный брат научил в «Шалашике» («Колодец», как он ее тогда назвал), я вдруг ощутил, что карты – это, оказывается, нечто гораздо большее, чем первоначально себе представлял.

Параллельно примерно в то же время в деревне отца (Шумшеваши, Красночетайский район Чувашской республики) познакомился с чрезвычайно популярный в тех местах игрой «Опендаун» – в деревне по неизвестной мне причине его называли не иначе как «Покер» (а в самой стране – «Расписной покер»).

...До сих в моей памяти периодически всплывают эпизоды того, как в летней беседке собирались отец и его друзья, и они до самой ночи играли в «Опендаун», а на следующее утро я с любопытством разглядывал записи результатов, пытаюсь по ним определить, кто победил, и как протекала собственно игра. Уже значительно позднее, а именно в 2013-2015 годах, при составлении своей родословной по отцу, неожиданно для себя выяснил, что все без исключения друзья отца являются, оказывается, четвероюродными, пятиюродными и даже шестиюродными братьями или племянниками моего отца. Оказывается, в деревне круг родственников очень обширен.

Детство все-таки очень много значит для любого человека, и потому «Опендаун» на всю жизнь стал для меня одним из самых любимых. Из других игр, с которыми познакомился в деревне отца, стали «Пьяница» и «Мокрая курица», причем последнюю до сегодняшнего дня не встретил еще ни в одной карточной книге.

В 1989 году в свои 13 лет тайком от родителей купил свою первую колоду карт (она до сих пор бережно хранится – непревзойденный по оформлению «Русский стиль», 36 карт; причем, что тогда было очень обидно, не посмотрев, купил распакованную колоду, в которой карта пики шесть оказалась погнутой!). Летом того же года в деревне отца познакомился с новыми для себя играми: «Козел» и поразившая меня тогда, как мне казалось, своей чрезвычайной сложностью «Тысяча». Все перечисленные новые игры очень увлекли. С этого момента жажда познания новых карточных игр просто захватила.

Так как книги по карточным играм тогда вообще не издавались, то все встречающиеся карточные игры решил аккуратно записывать в отдельную тетрадь, которую почему-то назвал «Карточные игры. Том 1», как будто предвидел, что изучение игр одной тетрадью не завершится. Первая запись датируется январем 1992 годом (а это означает в свою очередь, что данная книга начала создаваться более 30 лет назад). Одновременно с записью новых игр у меня стали появляться собственные идеи и разработки. Здесь, стоит отметить, мне очень помогло одно обстоятельство – я совершенно не был знаком с классическими карточными играми. Не зная всего разнообразия карточных игр, я как бы пытался восполнить этот пробел на собственных разработках, а потому неожиданно для себя прошел своеобразный путь развития карточных игр от самых простых до самых сложных. В результате появились на редкость удивительные

игры, не имеющие аналогов в мире до сих пор (в качестве примера можно привести такие оригинальные игры, как «Чувашский петух», «Битва», «Аукцион», «Кауфстен», «Игтанфед», «Достоинства», «Ликрес»; читатели могут проверить – аналогов этим играм нет). Сейчас, когда уже знаком с большинством карточных игр, придумать что-то новое действительно тяжело (слишком давит авторитет известных игр), а тогда, когда голова была «пуста», идеи сыпались одна за другой. Беглый анализ придуманных своих игр показывает, что самые лучшие оригинальные игры придуманы с 1993 по 1999 года, а все последующие – придуманные в зрелом возрасте – являлись всего лишь трансформациями, пусть и удачными, уже известных карточных игр («Королева», «Открытый дурак», «Ним-карты», «Чет-нечет», «Красное и черное», «Обмен», «Имбюрти» и т.д.).

В декабре 1991 года мой друг по школьной парте (Женя Орешников) показал мне первую карточную книгу, которую взял в руки. Та была совсем простенькая по современным меркам книга «Коммерческие и семейные карточные игры XIX века» (как выяснилось позднее, это было неполное переиздание книги М.Шевляковского; книгу, кстати, можно купить в интернете). Игры, которые встретил в книге, такие как «Безик» и «Кончинка», произвели потрясающее и неизгладимое впечатление (хорошо помню, как в 1992 году научил своего «дядю Славика», о котором отдельно сказано в главе «Благодарности», в игру «Безик» – пораженный «дядя Славик» сказал, чтобы я не терял эти правила). Ничего подобного представить не мог, что могут существовать такие необычные карточные игры. В той книге, кстати, был описан и «Преферанс» XIX века, который, как не пытался, но понять тогда так и не смог (полностью осилить «Преферанс» удалось лишь в 2012 году и лишь благодаря компьютеру, ☺). Тираж той книги, выпущенной в конце 1990 года, к слову сказать, оказался фантастическим не только по современным меркам, но и по советским – 500 тысяч экземпляров! И ведь эта книга, далеко не самая лучшая в действительности, стоит заметить, очень быстро раскупилась – настолько тогда остро ощущался в стране дефицит книг по карточной тематике (в период 1916-1990 г.г. в стране не было издано ни одной книги по карточным играм; статьи про карточные пасьянсы в журнале «Наука и жизнь» в 1970-1980 года всё-таки не в счет – пасьянсы играми не являются). Сколько не бегал в конце 1991 года по книжным магазинам, но приобрести книгу друга так и не получилось, а потому от

безысходности ее ксерокопировал от листа до листа, и копия до сих пор бережно хранится в личной библиотеке карточных игр.

С 1992 года карточные книги перестали быть редкостью, а потому в свою тетрадь стал записывать лишь игры собственной разработки. Сейчас порою самому интересно, как это у меня возникали собственные игры?

Как сейчас помню до мельчайших деталей момент создания своей самой первой карточной игры. В июне 1991 года, желая разнообразить известную игру «Подкидной дурак», в деревне матери долго ждал на остановке автобуса, и в момент ожидания неожиданно родилась новая идея усовершенствования – использование системы гибкого старшинства карт (вместо классических трех некозырных мастей и одной козырной используется система плавающего старшинства карт, то есть, к примеру, карты А и Б кроют карту В, но при этом не кроют друг друга). Так «родилась» первая собственная игра – «Чувашский петух», которую до сих пор считаю одной из самых удачных. Несмотря на внешнюю схожесть с «Подкидным дураком», игра оказалась на редкость оригинальной и интересной. Первым делом проверил ее в компании с друзьями – явных недостатков не нашел. По общему признанию игра была интереснее «Подкидного дурака». В 1997 году игру отправил в журнал «Интеллектуальные игры» (г. Челябинск), и в знак благодарности получил от издательства замечательный сборник «Игры» (за символическую цену). В марте 2008 года в качестве эксперимента отправил ее Александру Конюхову – разработчику известного сайта по «Подкидному дураку» [www.dudun.ru](http://www.dudun.ru) (до лета 2020 года проект Конюхова располагался на сайте [durbetsel.ru](http://durbetsel.ru); сайт Конюхова – самый лучший сайт по карточным играм, с моей точки зрения). К моему удовлетворению, игра была включена в библиотеку карточных игр (можете проверить на его сайте), причем было указано и мое авторство. Мелочь, но приятно. На этом решил остановиться и до издания собственной книги больше никуда своих игр не высылать.

Возвращаясь в 1991 год, отмечу, что в течение последующих 20 лет исследовал практически все карточные игры мира. Но самым увлекательным и интересным всегда являлось придумывание новых – это был тот «двигатель», который постоянно меня подталкивал вперед в области исследования карточных игр.

Уже к 2000 году практически знал все самые известные и лучшие карточные игры (но, к слову сказать, «Преферанс» по книгам полностью ясно так и не смог освоить, хотя без проблем понял

правила «Бриджа» и «Ската»), а собственных игр скопилось более пятидесяти. Каждую свою игру по возможности тщательно проверял в компании с друзьями (были две основные независимые друг от друга группы друзей: студенческая в городе и деревенская в деревне отца), обычно после нескольких игр приходилось корректировать правила и затем снова испытывать и так не один раз. Если не было друзей, то мог часами играть сам с собой, раскладывая на столе карты на каждого мнимого участника, чем вызывал немалое удивление у родителей. Даже в армии, заступая на ночную смену дежурным по автопарку, вместо того, чтобы читать художественную литературу (как это делали другие офицеры), целыми часами напролет проводил время с картами (и порою даже в ущерб положенному сну; именно так был доработан «Кауфстен»). Стоит отметить, что из общего числа придуманных игр примерно лишь половина смогла выдержать испытания...

...Весьма интересно происходили порою сами испытания новых игр. Так, автор настоящей книги, будучи студентом третьего курса в университете, весной 1996 года предложил своим друзьям-одногруппникам, тоже любителям карточных игр, сыграть в придуманную игру «Скорпан», на что друзья сразу согласились. Началась игра. В какой-то момент один из друзей сказал автору, что автор грубо нарушает правила, на что сам автор возразил, что всё было сыграно по правилам. Тогда сомневающийся потребовал показать письменные правила, на что автор, конечно же, вытащил (не без внутренней ухмылки) свою тетрадь, а сомневающийся друг начал внимательно читать вслух правила, написанные, разумеется, самим автором. Третий друг, видя такую прелюбопытную и редкую в жизненной ситуации картину, в какой-то момент не выдержал и громко засмеялся, после чего уже не выдержал и сам автор этой игры. Ситуация, согласимся, сложилась редчайшая среди игроков, и потому выглядела очень комично! Разумеется, сомневавшемуся к своему глубокому разочарованию пришлось в итоге согласиться с тем, что автор игры «Скорпан» играл по правилам (самим же им написанным)... ☺

...Покажем кратко процесс корректировок правил игры на примере «Храла». Главных отличий первоначального варианта от установившегося (приведенного в данной книге) всего три. Во-первых, джокер первоначально сбрасывался не при отсутствии на руках трех мастей, а всего двух. Во-вторых, джокеры оценивались не по «-5» и «-10» очков, а несколько иначе: первый джокер во взятках обнулял все ранее взятые взятки у взявшего джокера игрока (в течение данного розыгрыша, разумеется), а второй не только обнулял, но и делал

каждую последующую взятку не «+1» очко, а «-1». В-третьих, в игре передавались не по 6 карт, а по 3. Первые же испытания игры по первоначальным правилам показали, что совершенно непонятно как играть, так как джокеры сбрасывались хаотично и непредсказуемо – у любого игрока в любой момент (даже в начале игры, не говоря о середине и тем более конце) могли закончиться две масти. Момент сброса джокеров невозможно было спрогнозировать, и игра становилась практически делом случая. В результате было изменено первое и главное правило – джокер сбрасывается лишь при отсутствии трех мастей, а это происходило как правило лишь к концу партии. Сразу стало легче прогнозировать игру, появилась хоть какая-то стратегия. Но игра всё равно оставалась непредсказуема, так как выпадение первого джокера аннулировало все взятые взятки, а потому у участников из-за опаски джокера исчезал стимул набирать взятки. Срочно пришлось переделать второе правило – теперь первый выпавший джокер не аннулировал взятки, а приносил лишь «-5» очков, а второй «-10». При таких правилах уже появлялся резон набирать взятки как можно больше, даже не расстраиваясь при получении первого джокера (опасен второй джокер, который оценивался в два раза дороже). Но тем не менее практика показала, что случайность еще велика – очень многое зависело от первоначального расклада карт. Чтобы нивелировать случайность, было решено осуществлять обмен не тремя картами, а сразу шестью (из 18 имеющихся карт после раздачи). После этого игра в прямом смысле слова заблестела, причем настолько ярко, что по уровню сложности оставила позади даже такие признанные игры подобного типа как «Черви», «Черная мери» и «Полиньяк» («Вальты»).

До появления домашнего компьютера игры записывал на обычных тетрадях в клетку, причем на лицевой странице каждой тетради отдельно писал: «Всё, что я не придумываю – только для блага «Карточного королевства». Этому девизу придерживаюсь до сих пор. Уже позже, когда книга была готова, для себя решил – если не удастся издать книгу, то в какой-то момент по интернету разошлю ее во все карточные сайты. В конце 2001 года у меня наконец-то появился собственный компьютер, и с этого времени все свои записи по карточным играм стал заносить уже на компьютер, а не в тетрадь.

...Хорошо помню свой первый компьютер: бывший в употреблении «Пентиум-I», частота 200 Мгц, два флоппи-дисководов на 5 и 3,5 дюймов, объем памяти винчестера, кажется, всего 20 Гбт (может и меньше), ЭЛТ-экран на 14 дюймов. Компьютер подарила мне мама, купив на работе за бесценок как списанный и устаревший. Что



делать, но финансовых возможностей на тот момент у меня и жены на большее не было никаких, да и жили первые четыре года брака в снимаемой комнате общежития (причем первая дочь прожила в общежитии два года). В 2007 году с женою купили первый ноутбук (в кредит), а компьютер, как совершенно устаревший и никому не нужный, просто выбросил.

Всего, до появления собственного компьютера в конце 2001 года, набралось одиннадцать тетрадей с описанием карточных игр. До сих пор периодически просматриваю свои тетради и с немалым любопытством читаю философские заметки на них.

...«Карточное королевство нуждается в совершенно новых, неординарных играх. Я пытаюсь восполнить это пробел. Вполне возможно, что эти игры так и останутся неизвестными, но если они найдут признание или хотя бы часть из них войдет в историю, то я посчитаю свою задачу выполненной...»

...«Фирма «Сергей-S.U.-S.U.W.» имеет исключительные права на копирование и распространение карточных игр».

...«Мне нравится придумывать карточные игры. Это наверно потому, что в них я нашел простор для своей фантазии».

...«При всем уважении к шахматам королевство карточных игр представляется намного интереснее и сложнее. Что поистине грандиозно, так это появление карт и, конечно, карточных игр» (10.07.1995).

...«Тот, кто скажет, что Шахматы или Го – лучшие интеллектуальные игры, и любая карточная игра уступает им, будет несомненно прав. Но если эти игры сравнивать со всем карточным королевством, то они не чета этому королевству. Вопрос в том, кто выше – королевство логических игр или карточный мир. Пожалуйста учтите, что любая логическая игра с течением времени изживается (вовсе не потому, что она надоедает, а вполне по объективным причинам)».

...«А знаете ли вы, почему я составляю карточные игры? Я уже никогда не буду ученым или изобретателем, но так хочется сделать что-то выдающееся...»

...«Ставлю 99 против 1, что мои карточные игры не выйдут за рамки моих тетрадей. Но даже этот единственный шанс я должен использовать...»

...«Я восхищен королевством карточных игр» (15.04.2000).

С появлением компьютера упростился набор текста, и появилось непреодолимое желание издать когда-нибудь книгу. Помимо

описания собственных игр захотелось описать и ряд других известных игр, но не просто переписать правила, как это реализовано в подавляющем большинстве сборников по карточным играм, а в первую очередь описать правила своими словами, так как на собственном опыте убедился, что почти везде и всюду правила приводятся сухо и чересчур кратко (особенно это касается переизданий дореволюционных книг). Можно привести несколько примеров.

Возьмем игру «Черная мери». В этой игре участники в начале партии держат на руках по 17 карт (!), а потому игра обладает громадным числом вариантов во время розыгрыша. Если к этому прибавить то, что присутствует обмен карт, то «Черную мери» очень трудно назвать детской, а именно так игра приводится практически во всех карточных книгах. Известный английский карточный мастер Хьюберт Филипс в своей книге «Карточные игры» самым первым указал на то, что «Черная мери» сложнее даже такой известной и популярной игры «Вист».

Возьмем другой пример. Своей сложностью просто поражает «Свои козыри вдвоем», впервые детально и подробно описана тем же Хьюбертом Филипсом в 1939 году (под названием на английский манер «Челендж», то есть на русский язык как «Вызов»). Сложнейшие комбинации и плюс постоянный психологический анализ игры соперника – вот главные достоинства этой игры. Особенно удивляет простота правил, но еще больше то, что она, оказывается, произошла из старинной русской игры «Свои козыри». Сегодня «Свои козыри», как правило, во всех карточных книгах приводится в разделе детских игр. Вплоть до последнего времени никому и в голову не приходило, какими возможностями и достоинствами обладает эта «детская» игра. И только благодаря Хьюберту Филипсу, который внес ряд дополнительных правил, «Свои козыри» расцвела.

...Книга, которую читатель держит сейчас в руках – это есть труд более чем тридцати лет изучения карточных игр (с 1991 года). Включая в книгу ряд известных игр, по возможности старался избежать недостатки других карточных книг. Прежде всего, правила описывал настолько подробно, чтобы по ним мог научиться играть и новичок, впервые взявший в руки колоду карт. Опытным игрокам может показаться, что правила приведены чересчур подробно, но это всё же лучше, чем коротко, но непонятно. Например, такие

современные и чрезвычайно интересные игры как «Скат» и «Криббидж» весьма сложны в изучении (по крайней мере для новичков), поэтому кратко описать их, как это приводится во многих книгах, считаю неправильным.

По некоторым играм мне пришлось перебрать не одну книгу, чтобы максимально легко и подробно объяснить читателю ее правила. Это прежде всего старинные карточные игры «Пикет», «Вист», «Винт» и «Терц». Дело в том, что правила этих игр в большинстве карточных книг чаще всего взяты из дореволюционных книг Вадима Бахирева («Русский карточный игрок») и Михаила Шевляковского («Коммерческие игры. Винт во всех видах»). Это прекрасные книги, но они рассчитаны на подготовленного человека, уже разбирающихся в карточных играх. Кроме того в этих книгах правила игр перемешаны с советами по игре, поэтому научиться играть по этим книгам крайне затруднительно. Современные же авторы карточных книг, не сумев до конца разобраться во всех нюансах игр, зачастую стали приводить упрощенные и во многом неверные правила. К примеру, даже такой уважаемый автор по карточным играм как Дмитрий Станиславович Лесной, издавший в 1994 году удивительную энциклопедию «Игорный дом», неправильно описал правила «Винта» и «Виста», и винить его в этом трудно – лично мне удалось полностью понять правила этих игр лишь в 2013 году. Но самая трагическая ситуация сложилась с «Терцем» – ни в одной из современных книг, которые мне известны на данный момент, ни на одном сайте интернета, она правильно нигде не приведена...

С появлением интернета и он-лайн игр значительно облегчилось изучение целого ряда недоступных игр. Многие игры скачал с интернета и уже в процессе игры подробно изучил их правила. Например, лишь благодаря интернету удалось со всех сторон изучить правила игры «Криббидж» и познакомиться с потрясающей игрой «Лови рыбу». Очень помогли в изучении игр сайты он-лайн. Так, немецкую игру «Скат», которая в России практически не пользуется популярностью, автор изучил в играх он-лайн на сайте gametwist.com. Это замечательный международный сайт он-лайн игр, позволяющий в живую сыграть в такие незнакомые для России игры как «Двойная голова» («Doppelkopf»), «Ясс-разница» («Jass-Differenzler»), «Шестьдесят шесть» и другие. На таких сайтах как mail.ru, gambler.ru можно прекрасно изучать на практике такие игры, как «Деберц», «Китайский покер», «Кинг», «Атомный кинг», «Опендаун» и т.д.

В наш XXI век изучить правила зарубежных игр стало гораздо проще еще по той причине, что многие карточные игры можно просто скачать даже на смартфон и без проблем сыграть в них уже не только вечером дома, но и в любое удобное для себя время (в парке, во время обеда на работе, во время езды на работу или с работы и т.д.). Например, в свое время устанавливал на смартфон такие игры как «Канаста», «Скат», «Двойная голова», «Тысяча», «Бридж», «Рамми», «Пики», «Рамми джин» и многие другие.

В книге, разумеется, приведены далеко не все карточные игры мира. Прежде всего стремился привести лишь самые интересные, с одной стороны, и, с другой стороны, самые удачные новинки в области карточных игр. При описании игр помимо самих правил старался указывать тонкости, которые отличают каждую конкретную игру от других. Дело в том, что без знания тонкостей трудно понять, в чем заключена прелесть игры.

Особой скрупулезности я уделил систематизации игр. Ведь часто возникает вопрос, а какую игру выбрать? Здесь очень многое зависит от состава собравшейся компании: играют ли со взрослыми дети, все ли участники имеют опыт со сложными играми, какое время отводится для игры и так далее. Без четкой систематизации выбрать нужную игру затруднительно. Именно для облегчения поиска нужной игры все карточные игры истематизированы по нескольким параметрам: по степени изучения правил, по уровню сложности игры, по количеству игроков и по используемой колоде. Поэтому после названия игры стоят специальные символы, например: A-IV, 2-6 (36). Первая буква означает легкость усвоения правил, далее цифра означает сложность игры, затем указывается количество игроков, в скобках указано количество карт (подробную расшифровку смотрите в главе «Содержание»).

Специально для карточных знатоков игры разделены на категории по способу протекания хода игры: «Игры на взятки без торговли», «Игры на очки во взятках с торговлей» и т.д., причем четыре игры «Вист», «Бридж», «Преферанс» и «Скат» ввиду их особой сложности выделены в отдельные категории. На собственном опыте убедился, что разделение игр на категории необходимо по той причине, что позволяет быстро находить нужную игру по похожим правилам, это с одной стороны. С другой стороны, категории позволяют легко обнаруживать игру с теми же правилами и смыслом, но с другим названием.

Разделить игры на категории в действительности сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что одну и ту же игру можно отнести к разным категориям. Например, всем известный «Покер» можно отнести как к играм с обменом карт, так и к играм на сравнение комбинаций. После долгих раздумий пришел к выводу, что в таких случаях игру надо определять по самому главному фактору, на котором собственно построена игра. Самый главный фактор «Покера» – это блеф, а потому игра отнесена к категории психологических игр. В то же время «Квинтет», практически целиком построенный на правилах «Покера», относится уже к играм на сравнении комбинаций, так как блефа и обмена карт там нет совсем. Другой пример – игра «Джин рамми» по своим правилам на первый взгляд должна относиться к играм на выкладывание комбинаций. Но главная изюминка этой игры заключена совсем в другом – в умении игрока вовремя остановить игру. Поэтому игра «Джин рамми» отнесена к категории «Стоп»-игр». В целом, стоит заметить, дать верную квалификацию есть отдельное искусство.

В каждой категории стремился расположить игры не как попало, а от простых к сложным (по своему субъективному мнению, разумеется) – это весьма поможет тем, кто впервые знакомится с картами.

По степени новизны игры в каждой категории разделены на три группы: классические, новые и *игры с гибким старшинством карт*.

К классическим играм относятся те, которые давно пользуются заслуженной популярностью. К новым играм относятся либо те, которые появились совсем недавно (в последние 20-50 лет), либо придуманные мною (они отмечены как «+»). Отдельно выделены *игры с гибким старшинством карт*. Гибкое старшинство карт – это моя разработка 1991 года, которая первоначально была применена лишь к «Подкидному дураку». Но в августе 2013 года неожиданно для себя обнаружил, что гибкое старшинство карт с успехом можно применить практически ко всем играм на взятки, при этом сложность возрастает в разы. Немедленно было разработаны (слово «придуманы» в данном случае будет не совсем точным) десятки новых игр с гибким старшинством карт для самых разных категорий (игры на взятки, игры на очки во взятках и т.д.). Смеею предположить, что за гибким старшинством карт есть будущее (надеюсь на это), поэтому игры с ними отдельно выделил, как бы обозначив их особую уникальность в области карточных игр. Про себя периодически удивляюсь, как такая простая идея никому не пришла в голову ранее.

В сентябре 2013 года появилось ощущение того, что добавить что-то существенного нового в книгу больше нечего. Круг моих изобретений в карточном мире, кажется, замкнулся – моя первая игра была связана с гибким старшинством карт и самые последние тоже...

Что сказать в заключение? Надеюсь, что эта книга привьет у читателей то, без чего невозможно почувствовать в полной мере всю прелесть «карточного королевства» – любовь к карточным играм. Так и хочется привести четверостишие, пришедшее мне в голову – даже самому не верится – уже в далеком 2000 году 5 марта в 15:14 во время службы в армии в городе Воркута (служил офицером связи в звании лейтенанта; точные дата и время не должны удивлять, ибо всегда с собою имею блокнот и ручку).

**Что наша жизнь? – Игра!  
В игре есть прелесть жизни.  
Давайте же будем мы играть  
И радоваться жизни!**

С уважением, Храмов Сергей Юрьевич,  
10 сентября 2013, г.Чебоксары.

15 августа 2018 года, редактируя свою книгу «Давайте поиграем в домино!», совершенно случайно обнаружил в интернете «Большой картёжный толково-энциклопедический словарь» Алексея Валентиновича Петрова (от 2007 года). Удивления и радости от увиденной находки не было предела. Этот словарь, вне всякого сомнения, дал «третье дыхание» в области исследования карточных игр, так как в нем оказалось очень много новой и очень нужной информации: это и новые игры, это и особенности правил уже известных игр («Скат», «Винт» и другие) и многое, многое другое. Вне всякого сомнения, если бы Петрову удалось издать этот словарь в виде отдельной бумажной книги, как он это планировал изначально, то появилась бы лучшая книга о карточных играх среди всех когда-либо ранее изданных в мире.

С уважением, 27 августа 2018, г.Чебоксары.

Система гибкого старшинства карт первоначально не имела собственного названия. Затем, по мере подготовки книги и систематизации игр, потребовалось название. Поиск был долгим, и в

сентябре 2013 года было выбрано название «Система нефиксированных козырей». Название это тоже не особо нравилось, но подобрать другого не удавалось, да и каждый раз откладывалось на «потом» само издание книги.

В начале января 2021 года обнаружил, что в июне исполняется ровно 30 лет изобретения системы – это послужило поводом издать книгу в усеченном виде, отобрав игры исключительно для семейного круга: «Давайте поиграем в карты! Лучшие семейные карточные игры». Желание издать книгу в 2021 году заставило снова взяться за изменения названия. Так и появилось «Гибкое старшинство карт». Наверное, более лучшего названия уже и не придумать.

С уважением, 19 января (Крещение!) 2021, г.Чебоксары.

После долгих размышлений решил добавить в книгу карточные фокусы. Хотя это отдельное направление, не связанное с карточными играми, но плюс фокусов заключается в том, что они по особому раскрывают красоту игральных карт.

С уважением, 14 апреля 2022 года, г. Чебоксары.

## **БЛАГОДАРНОСТИ**

В первую очередь автор выражает благодарность своему отцу Храмову Юрию Ивановичу, который своей увлеченностью игрой в «Опендаун» невольно привил своему сыну удивительную любовь к карточным играм (в самом хорошем смысле).

Отдельную благодарность выражаю своему дяде (дядьке) – Андрееву Станиславу Трофимовичу (его фото приведено в главе «Фотографии»). «Дядя Славик» (именно так, а не «дядя Стасик») был удивительным человеком. В конце 80-х годов (XX века) он усовершенствовал карточную игру «Буркозел», которую назвал на свой лад – «Чувашский козёл». Игра оказалась настолько удачной, что в родной деревне среди родственников полностью вытеснила «Подкидного дурака». Но это не единственное изобретение дяди. Другим, не менее важным изобретением, являлась настольная игра «Кто первый?» Судя по всему, мой дядя у кого-то познакомился с игрой «Пахиси», но она ему показалась настолько сырой и медлительной, что ввел ряд усовершенствований, которые оказались очень удачны, и заодно дядя изменил название. У меня в личной

библиотеке имеется более полусотни книг по интеллектуальным играм, и ни в одной из них нет игры с правилами «Кто первый?». Так как дядя на вопросы происхождения всегда упрямо отрицал свою причастность к играм «Чувашский козел» и «Кто первый?» (из-за скромности, судя по всему), то сейчас – светлая ему память – не остается никаких сомнений, что эти игры придумал он сам.

Любовь к играм, неутолимый азарт к игре (в хорошем смысле, так как не помню, чтобы дядя играл на деньги) во многом передались и мне, подтолкнув в какой-то момент к поискам новых игр, но, главное, привили к играм любовь и даже некую ненасытность. Словами это состояние, разумеется, полностью невозможно описать...

...Хорошо запомнился наш матч с дядей до 10 очков в «Подкидного дурака» в апреле 2010 года (выигрыш с погонами оценивался в 2 очка). Заранее предупредил дядю, что уже сыграл несколько тысяч партий в лучшую компьютерную программу по «Подкидному дураку» («Dudun.ru» Александра Конюхова), благодаря чему научился очень хорошо играть, и мой уровень почти на равных с программой (но, стоит признать, чуть-чуть ниже), а на сайте «Гамблера» уровень превысил даже 500 очков – это очень даже много. Затем предупредил также, что его многолетний опыт игры против людей несопоставим с опытом против программы. Дядя после сказанного лишь усмехнулся (в компьютерах не разбирался, в интернете не играл), махнул пренебрежительно рукой на слова, и затем началась игра. После первых моих двух поражений уверенность дяди лишь увеличилась. Но затем последовал неожиданный полный разгром в прямом смысле, поставивший бывалого «волка» в психологический тупик. По лицу было видно, как дядя находится в состоянии прострации, что лишь снижало его уровень игры в каждой следующей партии. В итоге доиграть матч не удалось, так как дядя, обескураженный поражениями, в конце концов воскликнул: «Я не понимаю, почему у тебя в конце любой партии всегда больше козырей, чем у меня!?...» (В заключение отмечу, что спустя ровно 10 лет, в апреле 2021 года, я провел с Dudun еще одну серию матчей до 200 побед. Результат меня порадовал: достигнув первым 200 побед, проиграл 128 при 24 ничьих, добившись рейтинга 107. В какой-то момент мне всё же удалось нащупать слабое место у Dudun, позволяя его уверенно выигрывать в целом, и это без всякого запоминания вышедших карт и без использования так называемой «обратной игры», в которой Dudun проигрывает в 9 из 10 партиях.)



Благодарю своих друзей и родственников, которые составляли мне компанию и позволяли тем самым испытывать новые игры, в том числе собственно разработанные. Это, в первую очередь, относится к жене Алёне, дочерям Елизавете (Лизочке) и Полине (Полечке), деревенским друзьям детства Кириллу Ткачеву, Коле Горбунову, Феде Михееву и Храмову Вове; друзьям по университету Андрееву Андрею, Андрею Антонову, Сергею Турецкому; друзьям по службе в армии Зиновьевым Сергеем и Алёне, Павлу Ухтинскому, Игорю Шувалову, Славе Юртаеву; другу по школьной парте Андрею Круглякову, близкому другу Сергею Николаеву.

Выражаю благодарность Александру Конюхову из Твери, который разработал множество оригинальных вариантов «Подкидного дурака» («Круговой дурак», «Козырной дурак», «Отбойный дурак» и другие). Александр все свои новые игры реализовал в компьютерной программе «Карточная игра в дурака». Помимо прекрасного интерфейса и множества удобных настроек в программе реализовано более 40 разновидностей «Подкидного дурака» (при этом количество игроков можно варьировать от 2 до 6), более 20 других карточных игр («Деберц», «Кинг», «Бура» и другие), более 30 пасьянсов и, что очень важно, имеется прекрасная электронная библиотека про карточную тематику абсолютно всех направлений (в библиотеке описаны правила 629 карточных игр, 524 пасьянсов, 138 фокусов, 42 шулерских приема, 1552 карточных терминов). Все, кто захочет приобрести эту замечательную программу, могут обратиться на [www.dudun.ru](http://www.dudun.ru) (до лета 2020 года проект Конюхова располагался на сайте [durbetsel.ru](http://durbetsel.ru)).

Особая благодарность Руслану Садыкову (г.Казань), который в 1999 году придумал потрясающую игру «Футбол» («Соккарт»), исключительно точно имитирующая реальный футбол. В карточной игре «Футболе» есть такие же понятия, как «удар», «атака», «штрафной», «пенальти», «желтые» и «красные» карточки, «удаление» и т.д. Свою карточную игру Садыков ([rrsadykov@mail.ru](mailto:rrsadykov@mail.ru)) реализовал в виде компьютерной программы, так что каждый желающий ее может скачать в интернете и сыграть.

Выражаю отдельную благодарность всем разработчикам новых карточных игр. Изобрести новую и интересную карточную игру – это настоящее искусство!

С уважением, автор, 2011.

## НЕМНОГО ОБ ИГРАХ

Эта глава посвящена самым интересным и любопытным особенностям карточных игр. Это всё, что сумел автор выделить за более чем 30 лет изучения карточных игр. Это по сути квинтэссенция всего самого интересного. Ничего подобного в других книгах вы не найдете.



### Об онёрах и коронках

В старинных карточных играх XIX века «Вист» и Винт» участники помимо очков за взятки получали дополнительные премии за так называемые онёры и коронки. Сейчас в современных играх такие премии не применяются. Тем не менее многие поклонники карточных игр, пытаясь разобраться в старинных правилах, не могут точно определить, что такое онёры и коронки и за что они начисляются, а именно: в картах во взятках или же как-то иначе?

К сожалению, в старинных книгах при описании правил «Виста» и «Винта» подсчет онеров и коронок не был четко и грамотно объяснен. Но почему?

Судя по всему по той простой причине, что на тот момент это подразумевалось как известное всем! Так как людей, игравших в эти игры, уже нет, то не удивительно, что сегодня современные книги, описывая старинные игры, приводят ошибочное толкование премий за онёры и коронки или же, если не удалось разобраться, вообще аккуратно обходят эту тему. Не избежали подобной ошибки даже такие уважаемые книги как «Игорный дом» Дмитрия Лесного (1994, 2006) или «Лучшие карточные игры» Казьмина (2006). Даже Николай Юрьевич Розалиев, видимо, не сумев найти точного ответа, при описании этих игр в своей фундаментальной книге «Карточные игры России. Вист. Винт. Бридж» (1993) тоже не дает вразумительного ответа.

В результате автор настоящей книги, читая старинные книги, первоначально считал, что онеры и коронки определяются по картам во взятках. Лишь «перечитав» десятки книг, изучая правила в интернете зарубежных сайтов, автору удалось выяснить истинный подсчет онеров и коронок.

Чуть ниже будут приведены доказательства точных правил, а пока обозначим, что же такое онёры и коронки и как за них начисляются очки.

Онёры – это пять старших козырей от туза до десятки, если играла козырная, или же четыре туза, если без козырей.

Коронка – это последовательно карт одной масти от туза и ниже, но не менее чем из трех карт (максимум до 13 карт). Коронка могла быть и козырной, которая по стоимости оценивалась в два раза выше обычной.

Так вот, как онёры, так и коронки, определялись после розыгрыша, но не на картах во взятках, а на тех картах, которые были сданы участникам перед розыгрышем. Причем, онёры считались совместно на картах двух партнеров (одной пары, так как «Вист» и «Винт» – это парные игры для четырех участников), а вот коронки считались только на картах одного участника. Заметим, что одна и та же карта могла учитываться как при подсчете онёров, так и при подсчете коронок.

Конечно, может возникнуть вопрос, а как можно подсчитать очки за онёры и коронки после розыгрыша? В действительности, это не так сложно. Онёров всего пять, и определить, у какой пары их было больше, не представляет никакой трудности. А коронки встречаются не часто, а потому если и встретились, то тоже нет никаких проблем по определению, у какого участника какая коронка (или коронки) была, не появлялись (в спорных моментах для этого разбирались взятки, но обычно этого не требовалось).

Строго говоря, подытоживая, логично, что онёры и коронки не могли учитываться во взятках, так как в противном случае «Вист» и «Винт» уже были бы не просто играми на взятки, а играми на взятки и одновременно на очки во взятках, а это уже совсем другая категория игр с совершенно иной стратегией (как, например, «Скат», в котором важны не сами взятки, а конкретные карты во взятках). Ну, а теперь доказательства того, что онёры и коронки учитывались на картах после сдачи, а не на картах во взятках.

Во-первых, карточные авторы XIX века при указании стратегии «Виста» и «Винта» никак не затрагивали вопросы выигрыша во взятках определенных карт для собирания онёров и коронок. Уже из этого можно сделать косвенный вывод, что онёры и коронки не учитывались в картах во взятках.

Во-вторых, в старинных русских книгах косвенно всё же говорится, что коронки считаются на «одной руке», а онёры на «руках пары».

В-третьих, зарубежные книги, переведенные на русский язык (например, «Игры для всех: иллюстрированная энциклопедия» – перевод оригинального издания «Family Fun&Games», «101 карточная игра для всей семьи» – перевод «101 Best Family Card Games»), четко обозначают, каким образом определяются коронки и онёры.

В-четвертых, правила «Виста» очень хорошо написаны на французском сайте «Академия забытых игр» (<http://academiedesjeux.jeuxsoc.fr>), в котором тоже говорится о том, что очки за онёры в «Висте» начисляются на картах после сдачи.

В-пятых, это подтверждают русские писатели в своих произведениях. Например, у писателя Андреева Леонида Николаевича (1871-1919) есть рассказ «Большой шлем» (от 1899 года), посвященный игре «Винт». В одном из эпизодов упоминаются и коронки следующим образом:

...«Но в четверг, 26 ноября, в картах произошла странная перемена. Как только началась игра, к Николаю Дмитриевичу пришла большая коронка, и он сыграл, и даже не пять, как назначил, а маленький шлем, так как у Якова Ивановича оказался лишний туз, которого он не хотел показать».

Под словом «пять» в «Винте» подразумевается 11 взяток (пять взяток свыше шести минимальных), а под словом «малый шлем» – 12 взяток (13 взяток именовался как «большой шлем»). Как однозначно следует из описания Андреева, коронки – это последовательность карт, которые пришли, во-первых, после сдачи карт, а не на картах во взятках, и, во-вторых, одному участнику, а не по сумме карт участников одной пары.

В-шестых, наконец, современный «Бридж», который возник от русской игры «Винт», имеет вариант «Робберный бридж», в котором еще сохранилось старинное правило начисления очков за онёры. Правила «Робберного бриджа» сегодня известны и в них четко говорится, что очки за онёры считаются на картах после сдачи карт, а не во взятках. Вопрос после этого, что называется, исчерпан!

Может возникнуть вопрос: а почему собственно исчезли в современных играх очки за онёры и коронки? Ответ очевиден – если игроку пришли сильные карты, например, пять старших карт в одной масти (Т, К, Д, В, 10), то это позволяет ему не только заказать

крупную игру (и получить соответственно много очков), так еще и получает очки просто за сам факт того, что к нему пришли такие сильные карты. То есть очки за онёры и коронки увеличивают очки их получившего, что увеличивает, следовательно, случайность (и несправедливость) в игре.

### **Об исчезнувших играх**

Ряд игр, которые были популярны в XVIII-XX веках, сегодня исчезли, причем безвозвратно. Возникает вопрос, почему исчезли? Потому что игры со временем совершенствуются за счет трех основных факторов:

- уменьшение случайности;
- увеличение динамичности (скорости игры);
- упрощение подсчета очков.

Анализ старинных игр показывает, что даже в самых лучших играх того времени в них весьма и весьма велик случай, во-первых; во-вторых, система подсчета очков обычно крайне неудобна; в-третьих, старинные игры весьма медлительны, тягучи (длительны). Эволюции подвержено всё живое и даже неживое, в том числе и карточные игры, и потому можно сказать, что вряд ли старинные игры снова обретут популярность в своем первоизданном виде.

Как правило, в старинных играх доля случая велика за счет присуждений всевозможных особых премий, которые от мастерства игроков совершенно не зависят. Например, в игре «Винт» это так называемые премии за онёры (пять старших карт козырной масти) и коронки (последовательность карт одной масти, причем не менее трех, начиная с туза, например ♥Т-♥К-♥Д-♥В) – эти премии зависели исключительно от первоначальной раздачи карт, а не от мастерства участников. Или, другой пример, в некогда очень популярном «Ломбере» очень многое зависло от полученных после сдачи матадоров (старших козырей).

К исчезнувшим (умершим) играм, которые еще когда-то были очень популярны, но которые уже точно не возродятся (по крайней мере в первоизданном виде), из числа приведенных в этой книге, можно отнести следующие:

– «Дурачки». В эту игру играли еще в начале XX века в России, но он абсолютно и полностью вытеснен уже в середине XX века «Подкидным дураком», которого в свою очередь в начале XXI века активно вытесняет уже «Переводной дурак».

– «Дурак с накладкою». Полностью заменен «Дорожным дураком».

– «Винт». Выдающаяся игра, которой русские писатели посвятили не один рассказ и сюжетов (вспомним одноименный рассказ Антона Павловича Чехова), сегодня безвозвратно и навсегда вытеснен «Бриджер».

– «Пикет». Умнейшая и сложнейшая игра XVII-XIX веков сначала был вытеснен в России после Октябрьской революции «Терцем», а в Европе в это же время «Деберцом» (под названием «Калабриаз», «Клаббер»), причем «Деберц», попав в 1970-е года в СССР, очень быстро вытеснил и «Терц».

– «Безик». Стариннейшая игра, в которую любил играть император Николай II, в середине XX века вытеснен «Пиноклем», который в начале XXI века в свою очередь активно вытесняется «Пиноклем парами и с аукционом».

– «Вист». Выдающаяся игра всех времен и народов, сегодня активно вытесняется игрой «Пики» (можно предположить, что «Пики» является оптимальным вариантом взяточных парных игр типа «Виста»).

– «Брэг». Эта игра являются прабабушкой пятикарточного с закрытыми картами «Покера», который в свою очередь затем был вытеснен новыми разновидностями «Покера» с частью открытых карт типа «Техасский Холдейм» и «Омаха хай».

– «Квинтет» – вытеснен выдающимся «Китайским Покером»;

– «Ломбер» (самая популярная и самая сложная интеллектуальная карточная игра с торговлей XVIII века) в начале XIX века вытеснен «Бостоном», который в свою очередь в середине XIX века в России был полностью заменен «Преферансом», а на Западе «Пятьсот».

– «Черная мери». Фантастическая игра, но вытесненная игрой «Черви», которая из-за элемента «динамо» стала намного интереснее.

– «Ламуш». Стариннейшая игра вытеснена сначала «Мушкой», а та в свою очередь «Юкером».

– «Марьяж». Сегодня полностью и навсегда вытеснен «Тысячей».

Из всех старинных игр выдержал проверку временем в своем первоизданном виде, пожалуй, лишь выдающийся «Криббидж».

### **Об играх, в которых нет случайности**

Рассказывая об играх, нельзя не отметить игры, в которых отсутствует случайность (или минимальна). В картах случайность

обусловлена, как правило, случайной раздачей карт, но в ряде игр эта случайность сведена практически к нулю. К таким играм относятся:

- известный «Бридж» в своем спортивном варианте;
- «Свои козыри вдвоем»;
- «Квинтет», «Китайский покер»;
- «Пасьянс «Безик» (не путать с игрой «Безик»);
- так называемые военные игры («Битва», Куликово» и другие), разработанные автором настоящей книги, являющиеся настоящим ноу-хау в области карточных игр.



## ГИБКОЕ СТАРШИНСТВО КАРТ

Это первое ноу-хау в области карточных игр, разработанное автором настоящей книги. В чем заключена ее суть?

В подавляющем большинстве карточных играх либо нет козырей, и в этом случае все четыре масти являются равноправными друг к другу и потому карты разных мастей друг друга не кроют, либо есть какая-то выделенная одна козырная масть, каждая карта которой старше любой карты некозырных мастей. Условно наличие фиксированной козырной масти можно назвать «жестким старшинством карт». Так всегда было принято почти во всех карточных играх вплоть до 1991 года...

Автор настоящей книги в июне 1991 года (более 30 лет назад! даже не верится...) разработал принципиально новую систему старшинства карт, которую после долгих размышлений назвал в итоге «Гибкое старшинство карт» (первоначально до апреля 2021 года называлась «Нефиксированные козыри», но название неудачное). В чем заключена суть гибкого старшинства карт?

Ниже приведены правила, ссылка на которые будет приведена не раз при описании игр с «гибким старшинством карт».

*Козырей как таковых нет, но вводится следующее старшинство мастей: ♥ (самая старшая масть), ♠, ♦, ♣ (самая младшая). Среди карт одной масти старшинство остается прежним, то есть самым старшим является туз (Т), далее король (К), дама (Д), валет (В), 10, 9, 8, ..., 2. Главная изюминка заключается в том, что из двух карт разных мастей старшей является та, которая одновременно удовлетворяет двум условиям:*

1. Старше масть.
2. Достоинство то же или выше.

*Например, ♦К старше ♣8, а ♠9 старше ♦6. В тех случаях, когда не выполняется хотя бы одно из двух условий, карты считаются равнозначными и друг друга не кроют. Например, ♥10 кроет ♦8, но не кроет ♣Т (масть старше, но ниже достоинство). Заметим, что ♣Т тоже не кроет ♥10 (достоинство старше, но масть младше), поэтому эти карты считаются равнозначными.*

*Самой сильной картой является ♥Т – эта карта всех кроет, а ее никто покрыть не может; самой слабой картой является ♣2 – ее может покрыть любая карта, а сама она никого покрыть не может.*



Самая первая игра, к которой была применена новая система «козырей», оказался же, конечно, «Подкидной дурак» (игра «Чувашский петух»). Но позже выяснилось, что систему гибкого старшинства карт можно с успехом применить и для других игр. Для каких?

Анализ игр показывает, что подавляющее большинство игр на взятки можно с успехом сыграть с правилом гибкого старшинства. Особенно это относится к играм, в которых нет торговли для определения козырной масти, то есть розыгрыш идет без козырей и требуется либо как можно больше набрать взяток («Вист», «Кинг»), либо наоборот как можно меньше очков во взятках («Черви», «Черная мери», «Полиньяк», «Ясс-разница», «Бассадеви»).

А как быть, если в игре всё же должна быть выделенная отдельная козырная масть?

Если в игре необходимо обязательно наличие фиксированной козырной масти, то можно поступить двумя способами.

1. Козырная масть всегда черви (♥), то есть когда любая карта червовой масти старше (кроет) любую карту других мастей. Оставшиеся три масти сохраняют прежнее старшинство: ♠, ♦, ♣.

2. Козырной масть объявляется не собственно отдельная масть, а определенные карты, и в этом случае фактически в игре уже не четыре масти, а пять. Каким образом это достигается?

Идея следующая.

Например, если для игры необходима колода в 32 карты, то вместо нее воспользоваться колодой в 36 карт, и козырями объявить все дамы и валеты (то есть всего будет восемь козырей), при этом старшинство козырей следующее: Д♥, Д♣, Д♦, Д♠, В♥, В♣, В♦, В♠ (именно так реализовано в игре «Удар чуваша»).

Если для игры используется колода в 52 карты, то козырями объявить 8, 7 и 6 (всего 12 козырей), и старшинство следующее: 8♥, 8♣, 8♦, 8♠, 7♥, 7♣, 7♦, 7♠, 6♥, 6♣, 6♦, 6♠.

При этом старшинство всех некозырных карт определяется согласно правилу «гибкого старшинства».

В целом играть с *гибким старшинством* карт оказывается на порядок сложнее и интереснее, чем с обычной козырной мастями. По этой причине на базе известных игр (обычно игры на взятки) автором настоящей книги были разработаны (слово «придуманы» уже

не совсем уместно) несколько аналогичных игр, но с гибким старшинством карт.

Единственная область, где применение гибкого старшинства не позволило улучшить игру, а наоборот лишь ухудшило (несмотря на все попытки) – это игры с торговлей, во время которой определяется козырная масть, а также необходимое для победы взять определенное число взяток или число очков во взятках. Это касается, стоит признать, самых сложных игр на взятки, таких игр, как «Бридж», «Преферанс», «Скат» и им подобных. К сожалению, автору настоящей книги так и не удалось реализовать подобные игры с использованием гибкого старшинства. Почему постигла такая неудача?

Дело в том, что в указанных играх, как показала практика, необходимо равенство некозырных мастей, а как раз этого и нет в случае гибкого старшинства.

...Как только не пытался автор применить гибкое старшинство для «Преферанса» или «Ската»! Не получилось, а жаль...

...Например, были проведены испытания, когда выигравший торговлю вместо назначения козырной масти определял «старшую масть», которая становится самой старшей, а остальные масти остаются на прежних местах. Например, если старшая масть становится ♦, то старшинство мастей будет следующим: ♦ (самая старшая масть), ♥, ♠, ♣ (самая младшая). И всё бы ничего, если бы игрок во время торговли просто назначал старшую масть, но ведь он назначает еще и обязательство взять столько-то взяток! Как оказалось, назначение «старшей масти» выигравшему торговлю не дает необходимого преимущества, чтобы взять то или иное число взяток.

...Были проведены испытания, когда выигравший торговлю назначал не «старшую масть», а козырную (имеется в виду, что любая карта козырной масти будет старше любой карты трех других мастей, но при этом старшинство карт внутри этих трех мастей сохраняется). Но и испытания с таким правилом тоже оказались неудачными.

...Были проведены испытания, когда выигравший торговлю сам назначал старшинство всех четырех мастей (например, выигравший торговлю назначает следующее старшинство: ♦, ♥, ♠, ♣). Испытания показали, что в этом случае выигравший торговлю получает уже чересчур большое преимущество перед соперниками...

Таким образом, оптимального варианта для таких игр как «Преферанс», «Бридж» и «Скат» с применением гибкого старшинства

автору пока не удалось найти, а жаль – если бы эти известные игры удалось сделать еще интереснее, то это бы оказалось огромным плюсом для всех поклонников карточных игр. Может кому-то и удастся позднее?..

Игры, в которых очень удачно применено гибкое старшинство, следующие: «Чувашский петух», «Юхр́а», «Шупашќар», «Шумше́аши», «Ка́уфстен», «Хама́р ял», «Азанне́», «Мунча́», «Трефы», «Чувашский вист», «Удар чуваша» и другие.



## ГРУППЫ КАРТОЧНЫХ ИГР

Все карточные игры автором разделены на 39 групп (с учетом тестов, головоломок, фокусов и пасьянсов – 42 группы). Лично автору сейчас трудно представить, что есть еще какая-то карточная игра, не входящая в одну из перечисленных групп.

1. Игры, основанные на отбое и возможности взятия карт у соперников.
2. Игры на очки во взятках без торговли.
3. Игры на штрафные очки во взятках.
4. Игры на очки во взятках с торговлей.
5. Немецкие игры на очки во взятках.
6. «Скат» и его разновидности.
7. Игры на взятки и на очки во взятках.
8. Игры на взятки без торговли.
9. «Вист» и его разновидности.
10. Игры на взятки с торговлей без обмена.
11. «Бридж» и его разновидности.
12. Игры на взятки с торговлей и обменом.
13. «Русский Преферанс» и его разновидности.
14. Ролевые игры.
15. Игры на очки за комбинации и на очки во взятках.
16. Игры на очки за комбинации и на взятки.
17. Игры на собирание комбинаций во взятках.
18. Психологические игры.
19. «Покер» и его разновидности.
20. Игры, основанные на торговле.
21. Игры, основанные на одиночной выкладке.
22. Игры на ловкость рук.
23. «Стоп»-игры.
24. Игры на собирание комбинаций.
25. Игры на выкладку.
26. Игры на выкладку и взятие карт.
27. Игры на сравнение комбинаций.
28. Дедуктивные игры.
29. Военные игры.
30. Игры на запоминание.
31. Игры на внимание.
32. Игры на реакцию.
33. Игры на вытягивание карты.
34. Игры с обменом карт.
35. Математические карточные игры.
36. Игры с последовательными розыгрышами.
37. Нестандартные игры.
38. Игры, в которых ходят комбинациями.
39. Игры с многократным перекрытием.
40. Карточные тесты и головоломки.
41. Фокусы.
42. Пасьянсы.

## ЛУЧШАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КАРТОЧНЫХ ИГРАХ

Большинство ниже предложенных книг изданы давно, но через интернет их всё равно можно приобрести либо в электронном виде, либо даже в бумажном виде (что делал и делает автор настоящей книги), например, через такие сайты как «Авито», «Мешок», «Libex».

### 1) Лучшие книги по истории карточных игр.

1. Шевцов В.В., «Карточная игра России (конец XVI-начало XX в.): История игры и история общества», 2005. Вне всякого сомнения, это самая лучшая и полная книга по истории появления и развития карточных игр в России.

2. Ковтун Е., «Азарт в Стране Советов: В 3-х томах. Том 3: Государственная карточная монополия», 2012. Самое полное и подробное расследование появления и развития Ленинградского Комбината цветной печати (ЛКЦП) и игральных карт, выпускаемых им.

3. Алан Вайкс, «Энциклопедия азартных игр» (пер. с англ.), 1994. В этой книге есть интересная глава, посвященная развитию карточных игр. В главе очень много полезной информации как по истории появления игральных карт, так и по карточным играм (включая объяснение правил). Примечательно, что сама глава называется «Россия – родина бриджа, или карточные игры всех времен и народов». Алан Вайкс указывает, что лучшая карточная игра мира «Бридж» первоначально возникла в России и проникла в Европу под названием «Бритиш» (по мнению Вайкса «Бридж» – это искаженное слово от «Бритиш»). Вне сомнения «Бритиш» – это самый настоящий русский «Винт». Также Вайкс указывает, что ему известны лишь две игры, в которых случайности нет: английский «**Квинтет**» и, что особенно радует, старинная русская игра «**Свои козыри**».

4. Григоренко Е.Н., «Русские игральные карты: история и стиль. Историко-культурный очерк», 2013. Книга по истории игральных карт, о художниках, о карточной фабрике в Санкт-Петербурге и многое другое. Помимо бумажной версии Григоренко выложил книгу в электронном виде в свободный доступ в интернете.

5. Григоренко Е.Н., «Хлап и краля: игральные карты и карточная игра в Московском государстве XVI-XVII веков. Историко-культурный очерк», 2015.

6. Григоренко Е.Н., «Русские карточные мануфактуры: производство игральных карт в Российской империи в XVIII – начале XIX веков. Исторический очерк», 2017.

7. Вахитов Салават Венерович, «Карточная терминология и жаргон XIX века», 2007. Книга является словарем, содержащий более 800 старинных карточных терминов, многие из которых неизвестны современным людям.

8. «Игра в карты по-русски», 1993. В этом сборнике собраны отрывки из произведений русских писателей о карточных играх, из которых складывается истинная ужасная картина жизни профессиональных игроков и тем более шулеров: игра важнее семьи, ни настоящих друзей, дуэли со смертями из-за проигрышей, самоубийства из-за невозврата карточного долга и т.д. Особенно впечатляет рассказ Льва Николаевича Толстого «Записки маркёра». После прочтения этой книги не остается никаких сомнений у нормального нравственного человека, живущего христианскими ценностями, что играть в карточные игры следует только в дружеском или семейном кругу и без всяких денежных ставок! Более подробно вопрос нравственности рассмотрен в отдельной главе «Дружеский совет перед игрой».

II) Лучшие авторские книги с описанием правил игр. Под авторской книгой подразумевается книга, которая написана самим автором, а не скомпилированной из разных источников.

1. Хьюберт Филлипс, «Карточные игры» (пер. с англ.), 1994.

Это, пожалуй, самая лучшая авторская книга по карточным играм. Кстати, написана она была еще в далеком 1939 году! Чем примечательна книга? Во-первых, это подробнейшие правила, и, во-вторых, множество примеров игр, которые весьма облегчают понимание правил. Нет пока более другой книги, где очень подробно и доходчиво рассмотрено сразу столько карточных игр.

В частности, в этой книге можно узнать подробные правила с разбором партий следующих игр: «Вист», «Черная мэри» (благодаря этой книге данная игра стала для автор настоящей книги любимой в кругу друзей во студенчестве), «Свои козыри» (приведена под названием «Челендж», но Хьюберт честно признается, что сам изменил название русской игры; Хьюберт в частности указал, что эту игру ждет великое будущее, так как по уровню сложности она лишена случайности как таковой; в книге рассмотрены две партии), «Пикет»

(рассмотрен очень подробно!), **«Канаста»**, **«Деберц»** (под названием **«Калабриаз»**, так как за рубежом игра так называется), **«Вист»**, **«Соло вист»** (тот же **«Вист»**, но с самыми простыми заявками), **«Бридж»**, **«Буби»** (весьма интересный вариант Бриджа), разработанная самим Хьюбертом, на троих участников с возможностью заявки «нулло», то есть обязательством наоборот взять не более столько-то взяток), **«Джин рамми»** (в мире немного книг с примерами этой игры), **«Безик»**, **«Валеты»**, **«Слобберханс»**, **«Черви»** (под названием **«На Луну»**), **«Авторы»** (одна из самых лучших игр для семейного круга), **«Бип-бип»**, **«Полиньяк»** (под названием **«Валеты»**; рассмотрена одна интересная партия), **«Слобберханс»**, **«Наполеон»**, **«Ньюмаркет»**.

Наконец, важно отметить, что в книге приводятся игры, описания которых вплоть до сегодняшнего дня редко где встречаются: **«Пасьянс Безик»**, **«Пасьянс Покер»** и **«Пасьянс Криббидж»**.

2. Розалиев Николай Юрьевич, **«Карточные игры: для дома и казино»**, 1999. Это настоящий шедевр в области карточных игр, так как в книге приведены практически все известные карточные игры России, начиная с XVIII века и вплоть до 1991 года (за исключением **«Виста»**, **«Винта»**, **«Преферанса»** и **«Бостона»**, которым Розалиев посвятил отдельную книгу). Особо отметим приведение подробнейших и понятных правил таких старинных игр XVIII века как **«Ломбер»** и его разновидности (**«Медиатор»** и **«Кадриль»**). Единственный недостаток книги, пожалуй, это неполное описание правил очень интересной игры **«Терц»**. Автор в момент появления этой книги приобрел сразу два экземпляра (на всякий случай).

3. Розалиев Николай Юрьевич, **«Пасьянсы»**, 1998. Хотя данная книга посвящена не играм, а пасьянсам, но трудно удержаться не привести книгу, которая вплоть до сегодняшнего дня является самым полным и лучшим сборником по пасьянсам. Вне сомнения, Николай Юрьевич провел громадную работу как по собиранию пасьянсов, так и по систематизации.

4. Лесной Дмитрий Станиславович, **«Игровой дом. Энциклопедия»**, 1994. Это первая энциклопедия мира по игральным картам, карточным играм. В 2006 году была переиздана с дополнением новой информации. В энциклопедии приведено множество информации по игральным картам и играм (с подробными описаниями правил, например, **«Ската»**, **«Пикета»**, **«Деберца»** и других игр).

5. Лесной Дмитрий Станиславович, **«Русский Преферанс»**, 2003. Вне всякого сомнения, это самая интересная и лучшая книга о

«**Преферансе**». Книга большого формата (А4) объемом в целых 696 страниц! Невероятно... Ни в одной книге теория «Преферанса» не раскрыто так подробно, как в этой! О признании этой книги говорит и ее тираж: 1999 – 1.000 экземпляров, 2000 – 6.500, 2003 – 2.500, 2007 – 1.500.

6. Михаил Шевляковский, Санкт-Петербург, 1914. «Винт. Коммерческие игры: Вист, Преферанс, Пикет, Стуколка, Макао, Баккара, Рамс, Польский Банчек, Семерик, Шестьдесят шесть, Тринадцать, Девятый вал, Виктория, Наполеон, Дрейфус, Терц и др.». Это настоящий шедевр в описании дореволюционных игр в России. Особенно стоит уделить внимание «**Терцу**» – самое полное описание этой игры, так как все современные книги (за исключением нижеследующей книги Олега Скуратова) описывают игру кратко, а потому новички не могут научиться.

7. Олег Станиславович Скуратов, «Особенности национальной игры. Рассказы. Стратегия и тактика карточных игр Преферанс, Деберц, Терц», 2001. Эта книга написана не поклонником карточных игр, а – что очень важно! – настоящим профессиональным игроком, не один десяток лет посвятивший себя играм (правда, на денежные ставки). Книга Олега Скуратова замечательна тем, что, пожалуй, является единственной в мире с подробными и доходчивыми правилами игры «**Терц**» – все современные энциклопедии и справочники по карточным играм неправильно преподносят правила этой замечательной во всех отношениях игры. Кстати, Скуратов в своей книге тоже об этом упоминает и потому, видимо, решил по полочкам разобрать правила «Терца». Помимо «Терца» в книге замечательно преподнесены «**Преферанс**» и, что не менее важно, бесподобный «**Деберц**», причем с подробнейшими разборами нескольких партий и такими разновидностями, которые до сих пор не встречаются ни в книгах, ни в интернете. Жаль только, что при описании «Терца» произошли досадные ошибки в картинках, которые, впрочем, объяснимы (во-первых, книга была издана в авторской редакции, то есть без корректировок со стороны кого-либо, и, во-вторых, в возрасте 72-х лет!), но, к сожалению, делают невозможным понять правила игры для новичка.

8. Казмин Виктор Дмитриевич, «Лучшие карточные игры», 2006 (она же в другие года издания «Популярные карточные игры»). Главное достоинство этой книги – автор со своих слов очень хорошо преподнес «**Кинг**» (причем в трех вариантах), а именно: рассмотрены подробные примеры по правильному розыгрышу, приведено



множество задач. Казьмин, как профессиональный игрок, хорошо и увлекательно раскрыл также правила **«Преферанса»** (в частности варианта «Классика») и **«Буры»**, но, к сожалению, неточно описал старинный **«Винт»**.

9. Олег Станиславович Скуратов, **«Преферанс: история, стратегия, тактика»**, 1993. С точки зрения автора настоящей книги это одна из лучших книг по изучению **«Преферанса»** для тех, кто еще ни разу ни разу не играл в эту игру. Правила описаны настолько доходчиво, просто и понятно, что разобраться сможет любой желающий.

10. Оршуляк Андрей Валентинович, **«Всё о преферансе»**, 1993. Наряду с вышеназванной книгой Скуратова это одна из самых лучших книг по ознакомлению с **«Преферансом»**. Главное достоинство – написана не просто любителем игр (каким, к сведению, является автор настоящей книги), а настоящим профессиональным преферансистом с огромным игровым стажем. В книге правила объяснены очень доходчиво, понятно и просто.

11. Розалиев Николай Юрьевич, **«Карточные игры России. Вист. Винт. Бридж»**, 1993. Пожалуй, главное достоинство книги – это описание таких редких и интересных игр прошлого как **«Бостон»**, **«Вист»** и **«Винт»**, а также **«Твист»**, **«Клин»** и **«Фортуна»**, которые не описаны более нигде. Правда, игры **«Винт»** и **«Вист»** в части описания онёров и коронок описаны недостаточно полно.

12. Валерий Грузнов, **«Карточные игры мира»**, Выпуск 1, 1992. В этой книге впервые описаны такие интересные игры, как **«Бассадеви»**, **«Калипсо»**, **«Ломбер»** (под названием **«Хомбрэ»**), **«Немецкий хомбрэ»**. Очень доходчиво и с задачами описаны **«Кинг»**, **«Черная мэрии»**, **«Безик»**, **«Черви»**, **«Экарте»** и другие (правда, **«Преферанс»** описан не самым лучшим образом).

13. Валерий Грузнов, **«Карточные игры мира»**. Выпуск 2, 1992. В продолжение первой части описаны другие интересные карточные игры, например, **«Джоджотти»**, **«Рамми»**, **«Криббидж»**, **«Деберц»** (под названием **«Клаббер»**), **«Казино»**, **«Эльферн»**, **«Педро»**, **«Соло»** и другие, в том числе придуманная самим Грузновым на основе **«Рамми»** игра **«Пари»**.

14. Владимир Иосифович Харковер, **«Классический преферанс и его разновидности»**, 1992. Вне всякого сомнения, это самая подробная и дотошная книга по объяснению правил игры **«Преферанс»** вплоть до мельчайших подробностей.

15. Рыженков Вячеслав Борисович, «Карты. Игры и только игры. Обзор и систематизация», 2009 (тираж всего 20 экземпляров!). Данная книга является сборником с о-о-очень кратким описанием игр, но, пожалуй, ее главное достоинство – в ней приведены девять новых оригинальных карточных игр (например, «Пристав»), придуманных самим Рыженковым (в содержании они отмены звездочкой «\*» – автор это выяснил при переписке с самим Вячеславом Борисовичем). Саму книгу в электронном виде можно легко найти в интернете.

### III) Лучшие энциклопедические сборники по играм.

1. «Карточные игры: Популярный справочник – самоучитель», 1998 (перевод изданного в США официального справочника правил карточных игр, принятых в ведущих игорных домах мира). Пожалуй, это один самых лучших сборников карточных игр и самая подробная по «Скату» и его разновидностям. Прекрасно приведены «Покер», «Пятьсот», «Криббидж» и множество детских игр.

2. «Спортивные карточные игры», 1990. Здесь собрана сборка самых интересных игр. Особо стоит выделить подробные правила таких интересных игр как «Леопард» и «Пикет».

3. «Игры для всех: иллюстрированная энциклопедия», перевод с англ. В.С.Киригизова, 2006 (перевод «Family Fun&Games»).

4. «101 карточная игра для всей семьи»/Альфред Шейнвуд; Пер. с англ. М.В.Ивановой, 2003 (перевод «101 Best Family Card Games», 1992). Одна из лучших книг для семьи. В этой книге очень подробно описано, каким образом начисляются очки за так называемые онёры в «Висте», так как во многих современных источниках запись этих очков приводится неверно.

5. «Игры для всех: иллюстрированная энциклопедия», 2006, перевод с англ. В.С.Киригизовой книги «Family Fun&Games». Фундаментальная книга об играх, в том числе карточных. В них можно познакомиться с зарубежными играми, во многом отличающиеся от игр в России. Например, в «Преферанс» за рубежом, описанной в этой книге, играют по весьма упрощенным правилам. В книге приведен интересный вариант старинного «Пикета» – «Пикет с аукционом», а также игра «Сорок пять».

6. «Энциклопедия игр», 2002 (авторизованный перевод оригинального английского издания «The Encyclopedia of Games», 1998 Brown Packaging Books Ltd). Весьма полезная книга, знакомящая с лучшими карточными играми за рубежом: «Криббидж», «Казино», «Вист», «Черви», «Юкер», «Пятьсот».

7. Трейси Фицсиммонс, Памела Лифлиндер, пер. с англ., «Энциклопедия всех игр», 1997 (перевод «The Encyclopedia of Games», 1998). Интересная зарубежная книга, хорошо описывающая, например, «Скат», «Криббидж», «Раунс», «Грабуш».

8. «Полное руководство по карточным играм» («The Complete Book of Card Games»), 2012 г. В этой книге описаны весьма доходчиво самые распространенные карточные игры мира, причем есть описания редких игр, отсутствующие в других книгах (например, «Le Truck»). С примерами партий приведены следующие игры: «Безик», «Пятьсот», «Криббидж», «Джоджоти», «Табланет», «Валеты», «Ломбер», «Квинто», «Черви», «Соло вист», «Калипсо», «Кинч».

#### IV) Электронные энциклопедии.

1. «Большой картёжный толково-энциклопедический словарь», Алексей Валентинович Петров, 2007. Это уникальная энциклопедия по карточным играм и всем, что связано с карточными играми. Петров сделал поистине масштабный и фундаментальный труд в области карточных игр, заслуживающий самой высокой оценки. В энциклопедии подробнейшим образом описаны почти все карточные игры мира, пасьянсы, личности, история и многое-многое другое. Остается только сожалеть о том, что Алексею Валентиновичу не удалось издать энциклопедию в бумажном виде (из-за отсутствия спонсоров), о чем он так мечтал. От себя лично автор выражает свое восхищение: «Спасибо, Алексей Валентинович!»

2. «Игорный дом», Дмитрий Станиславович Лесной, 2006. Это электронная версия одноименной бумажной книги Лесного, но с дополнительными преимуществами за счет видеофайлов (например, как показывать фокусы). Примечательно, что электронная энциклопедия постоянно дополняется на личном сайте Дмитрия Станиславовича [game-wiki.guru](http://game-wiki.guru). С разрешения Дмитрия Лесного автор выложил «Игорный дом» на своем сайте <http://chramov1.wixsite.com/cards>.

3. «Библиотека карточных игр» Александра Конюхова от 25 сентября 2012 года. Александр Конюхов, разработчик лучшей программы по «Подкидному дураку», создал для свободного доступа и электронную библиотеку карточных игр, фокусов, пасьянсов и т.д. Проект Конюха, который можно скачать, расположен как на его новом сайте ([dudun.ru](http://dudun.ru)), так и на старом, который им был продан ([durbetsel.ru](http://durbetsel.ru)). Также автор выложил ее на своем сайте <http://chramov1.wixsite.com/cards>.

## ЭВОЛЮЦИЯ «ПОДКИДНОГО ДУРАКА»

Эволюция самой известной карточной игры России, начиная с самого первого описания прародителя «Подкидного дурака» («Дурак с накладкою», который описан в книге Григория Комова *«Описание картежных игр, помощью которых всякий сам собою и без учителя во все России употребляемые картежные игры может научиться играть правильно и искусно»*, выпущенной в Санкт-Петербурге в 1778 году), примерно выглядит следующим образом.

В начале XVIII века первоначально «Дурак», а точнее **«Дурак с накладкою»** игрался следующим образом.

1. Вся колода сдавалась поровну между всеми участниками, то есть как такового отдельного талона не было вообще. Кстати, именно для того, чтобы колода могла сдаваться поровну между 2, 3 и 4 участниками, была использована колода в 36 карт (подробнее об этом сказано в главе «Почему в России популярна колода в 36 карт?»). В дальнейшем все остальные разновидности «Дурака», отталкиваясь от игры «Дурак с накладкою», тоже игрались колодой в 36 карт.

2. Игра шла без козырей.

3. Первым ходил левый сосед сдающего.

4. Ход заключался в том, что игрок клал на соперника слева лишь одну карту.

5. Во время хода никто не мог подкидывать.

6. Если левый соперник покрывал ходившую на него карту, то обе карты со стола не убирались, а игрок, только что отбившийся, ходил в свою очередь на своего левого соседа одной картой, и так далее. Как только кто-то не крыл карту (не мог или не хотел, на выбор – правилами это разрешалось), то он забирал все карты со стола, и следующий ход делал его левый сосед.

7. Так как участник, который не мог крыть, забирал к себе в руки все карты со стола, то привычного нам отбоя как такого не было вообще, то есть все карты всегда были в игре

8. Ход осуществлялся лишь одной картой, и подкидывать в игре нельзя было.

9. Игрок, оставшийся без карт, выходил из игры, но остальные продолжали играть. Последний оставшийся с картами участник считался проигравшим, и его называли не иначе как «дураком». Почему дураком, а не принцем, королем или кем-то еще? В принципе

понятно, почему «дураком» – это ругательно-унижительное слово, подчеркивающее неспособность человека выпутаться из тяжелой жизненной ситуации. Вот как это описывает Григорий Комов в описании правил игры.

...§2. Вся сила сей игры въ томъ состоитъ, чтобъ всѣ игроки всѣ свои карты съ рукъ збыли и перевели бы къ кому нибудь изъ игроковъ одному, которой чрезъ то проигрываетъ игру и ставку или закладъ, а по картежному остается дуракомъ.

Игра без козырей скучна и случайна (участнику, которому изначально пришли лишь младшие карты, почти не имеет шансы победить), поэтому следующей эволюцией игры стало то, что «Дурак с накладкою» стали играть с козырной мастью – при сдаче колоды (а колода сдавалась вся между участниками, причем в равном количестве) сдающий последнюю карту, которая доставалась ему, открывал, и масть этой карты указывала на козырную масть.

Дальнейшая модернизация получила отдельное название – **«Дурак с накладкою по пять карт»**. Новые правила заключались в следующем.

1. Каждому участнику теперь сдавалось ровно по пять карт (как правило, сначала либо каждому по две карты, а затем по три карты, либо же наоборот – сначала по три карты, а затем по две).

2. Оставшиеся после сдачи карты клались на стол, нижняя карта открывалась, обозначая козырную масть. Таким образом, появился знакомый нам талон.

3. Когда у участников на руках оставалось меньше пяти карт, то они добирали их из талона, чтобы снова на руках было пять. Нижнюю карту талона брали в последнюю очередь.

4. Обратим внимание, что отбоя пока не было, так что все карты по-прежнему были в игре вплоть до окончания партии.

Все остальные правила остались прежними: ходят только одной картой, подкидывать нельзя, отбоя не было (все карты всегда в игре) и т.д.

Параллельно с игрой «Дурак с накладкою по пять карт» возникла игра «Дурак с накладкою по три карты», которая отличалась лишь тем, что каждому участнику сдавалось не по пять, а по три карты. Но этот вариант пользовался меньшей популярностью, чем игра с пятью картами.

Серьезной модернизацией «Дурака с накладкою по пять карт» являлась игра **«Дураки с пар»** (ориентировочно появилась во второй половине XVIII века), которая модернизировалась следующим образом.

1. Ходить (на левого соседа) можно было уже не только одной картой, но и несколькими картами одного достоинства и плюс по желанию еще одна любая карта, а всего было три варианта:

- одна карта;
- две карты одного достоинства и еще одна любая карта;
- четыре карты одного достоинства и еще одна любая карта.

Данное нововведение, вне сомнения, было решительным шагом к усложнению игры, так как расширяло возможности игры.

2. Подкидывать в игре пока было по-прежнему нельзя.

3. Впервые появился отбой – если игрок крыл все ходившие карты, то эти карты отправлялись на отдельное место, и больше участия не принимали. Появление отбоя – выдающийся шаг в сторону усложнения, так как, во-первых, отбой уменьшал количество карт в текущей партии, сокращая тем самым продолжительность партии, что делало игру лишь интереснее, и, во-вторых, отбой усложнял анализ игры (приходилось уже дополнительно запоминать выход из игры тех или иных карт).

4. Появилось интересное правило – игрок, имеющий козырную шестерку (наименьший козырь), в любой момент игры мог поменять ее на открытый козырь талона. Это правило, конечно же, увеличивало случайность в игре, и потому не случайно в более поздних разновидностях от него отказались.

Следующей существенной модернизацией игры являлась игра **«Дураки с пар синбирская»**, которая появилась уже в конце XVIII века. Это уже был почти знакомый нам «Подкидной дурак». Добавились следующие правила к «Дуракам с пар».

1. Теперь каждому сдавалось не по пять карт, а по шесть. Это, конечно же плюс, так как расширяло возможности игроков.

2. Ходить разрешалось одной или несколькими картами одного достоинства.

3. Появилось важнейшее дополнение – возможность подкидывать, но пока подкидывание было весьма ограниченным – подкидывать разрешалось лишь только карты того же достоинства,

которым был сделан ход под соперника. Еще нельзя было подкидывать карты тех достоинств, картами которых соперник отбивался. Удивительно, но при этом подкидывать мог себе даже сам отбивающийся – это лишнее правило, лишь увеличивающее случайность.

Несмотря на общую привлекательность, но игра «Дураки с пар синбирская» уступала по популярности игре «Дураки с пар», хотя и просуществовала вплоть до Октябрьской революции. Почему уступала? Судя по всему произошло это по той причине, что несмотря на ряд важных нововведений, игра стала более случайной – это еще раз доказывает, что даже очень хорошее нововведение (возможность подкидывать карты) без других сопутствующих нововведений может лишь ухудшить игру в целом.

Одновременно с игрой «Дураки с пар синбирская» в начале XIX века появляется игра «Слетися» (она же «Московка»), главное отличие которой заключалось в следующем – игроки обязаны были подкинуть все карты того достоинства, которым был сделан ход. В игре участники не добирали карты из талона, каждому сдавалось сразу по 9 карт, и как в целом игра не получила широкого распространения (как доказательство этому – ее не привел в своей книге «Русский карточный игрок» от 1879 года Вадим Бахирев, а он привел почти все известные ему карточные игры), но смогла сохраниться очень ограниченно вплоть до Октябрьской революции (правила игры были приведены в книге Пюжолэ Э. «Карточный игрок на все руки» от 1901 года).

Итак, весь XIX век самым распространенным вариантом «дурака» была игра под названием «Дураки с пар», а если быть точнее, то уже в начале XIX века игра «Дураки с пар» стала называться не иначе как «Дураки» или «Дурачки» и просуществовала в неизменном виде вплоть до Октябрьской революции 1917 года (изменения от «Дураков с пар» произошло небольшое – не разрешалось козырную шестерку менять на открытый козырь талона). Это можно заключить из двух книг: «Новейший карточный игрок» от 1809 года и книга Пюжолэ Э. «Карточный игрок на все руки» от 1901 года. Несмотря на то, что книги изданы с интервалом почти столетие, в обеих игра «Дураки» («Дурачки») описана почти один к одному.

Любопытно, что в книге Вадима Бахирева «Русский карточный игрок» от 1879 года правила игры «Дураки» даже не приводятся, но не потому, что игра исчезла, а прямо по противоположной причине – игра в России была настолько популярна, что Бахирев даже считает

нет смысла приводить ее правила. В итоге, «Дураки» оказались единственной игрой, которая упоминается в книге, но правила которой не приводятся! Стоит привести отрывок из книги Бахирева.

#### 4. Дураки Русскіе.

Кѣмъ, когда и гдѣ изобрѣтена эта вполнѣ народная и всякому, отъ ребенка до старика, знакомая игра, – не извѣстно, но мнѣніе о ея пошлости совершенно несправедливо.

Игра эта, несмотря на большею простоту формы, требуетъ значительной дозы сообразительности и хорошей памяти. Мало ходить съ пасовъ, но должно знать, когда выгодно съ нихъ ходить, когда можно рискнуть, пустить въ ходъ крупныя фигуры, когда вѣрнѣе карту принять, чѣмъ крыть ее.

Хорошій игрокъ долженъ помнить каждую вышедшую карту, считать козырей и тогда для него игра партнера или даже партнеровъ, дѣлается какъ бы прозрачною.

Въ Дураки игравали извѣстные игроки и случалось, что они выигрывали игры, который признавались потерянными всѣми присутствующими.

Многіе весьма ошибочно думаютъ, что стоите душить партнера парами, чтобы быть побѣдителемъ и въ надеждѣ набрать полную руку козырей, они неосторожно приносятъ въ жертву лучшія свои силы, т.е. крупныя масти, не разсчитывая того, что за этимъ растроченнымъ богатствомъ послѣдуетъ полная бѣдность мастей, а щедро надѣленный партнеръ самымъ легкимъ образомъ загубитъ бывшего богача.

Приемы этой общеизвѣстной игры до того всякому знакомы, что мы нашли вполнѣ бесполезнымъ ихъ описывать, но не могли удержаться отъ удовольствія сказать нѣсколько словъ въ пользу ея достоинствъ, который доказываются и самою чрезвычайною популярностью этой старинной и однако всѣми и всегда одинаково любимой игры.

После Октябрьской революціи, ориентировочно в первой половине XX века, появился собственно современный **«Подкидной дурак»** (правда, под тем же названием «Дураки»). Можно предположить, что произошло слияние двух игр: собственного «Дурака» и игры «Слетися», но это лишь предположение, так как сегодня не представляется возможным выявить того, кто так удачно усовершенствовал игру (а, если честно, жаль, что не сохранилось имя разработчика). В новой разновидности «Дурака» изменений по сути произошло лишь три, но зато какие!



1. Главное новшество от «Дурачков» заключалось в том, что теперь все участники могли подкидывать карты, причем не только достоинством тех карт, которыми был сделан ход, но и достоинствами тех карт, которыми соперник отбивался. Это был ключевой скачок в развитии игры – игра резко прибавила в динамичности и стала в разы сложнее. Само название игры уже берет от этого ключевого правила.

2. Стали сдавать не по пять карт, а по шесть. Это еще один плюс, так как расширялись возможности ходов у участников.

3. Первым теперь ходил не левый сосед сдающего, а тот, у кого после сдачи на руках оказался самый младший козырь. Совершенно справедливое и логичное правило, уменьшающее случайность в игре.

Само существование Советского Союза сыграло как никогда положительную роль в стремительном распространении новой разновидности. Дело в том, что советская власть запретила издание любых карточных книг, это с одной стороны, а с другой стороны страна Советов стала жить в жесткой изоляции от внешнего мира. Как итог, в Советском Союзе исчезло подавляющее большинство карточных игр царской России, а новые игры Запада не могли проникнуть в страну, и на фоне этих двух факторов «Подкидной дурак» не только не исчез, но наоборот стал развиваться повсеместно, причем его популярность настолько возросла, что в народе сыграть в карты означало не что иное как сыграть в «Дурака» (такие игры как «Преферанс», «Тысяча» и «Расписной покер» были уделом интеллектуалов и особых ценителей карточных игр). Игру в Советском Союзе знали в прямом смысле все без исключения: мальчики и девочки, мужчины и женщины, атеисты, христиане, мусульмане, буддисты, номенклатура, инженеры, простые рабочие и т.д.

Примерно в середине XX века появилась следующая модернизация игры – «Переводной дурак». Теперь игрок, под которого был сделан ход, мог не крыть, а перевести ход на своего левого соседа, если положит на стол карту того же достоинства, что и достоинство карты на него ходившей. Это правило еще более усложнило игру, так как теперь если игроку с самого начала пришли плохие карты, то за счет переводки он мог все равно выиграть.

Несмотря на то, что «Переводной дурак» интереснее и сложнее, он не смог вытеснить «Подкидной дурак», так что две игры стали популярны в равной степени.

В конце XX века как в «Подкидном дураке», так и «Переводном дураке» появилось важное новшество – игра без ничьи. Суть заключалась в том, что теперь побеждал всегда тот, кто первым избавлялся от карт даже с учетом того, что соперник, у которого тоже закончились карты, смог покрыть все ходившие под него карты. Игра стала сложнее и интереснее, и этот вариант стал особенно популярен в интернете.

В начале XXI века повсеместно стало развивать еще одно новшество, которое уменьшало случайность – самый первый ход в партии не мог содержать более пяти карт. Это новшество тоже стоит признать разумным, так как не позволяло тем, кому выпали при сдаче более лучшие карты, сразу захватить решающее преимущество.

Остановилось ли на этом эволюция «Подкидного дурака»? Автор настоящей книги считает, что нет! Автор уверен, что рано или поздно вариант «**Современный дурак**» (он же «**Супердурак**») рано или поздно вытеснит как «Подкидной дурак», так и «Переводной дурак». В «Современном дураке» помимо всего перечисленного есть следующие важные новшества.

1. Главное новшество заключается в том, что появляется так называемая «антикозырная» масть, карты которой кроют только себя, а их никто не может покрыть, в том числе и козырные карты. «Антикозырной» мастью становится масть того же цвета, что и козырная. Например, если козыри черви, то антикозырная масть – бубны, и в этом случае козыри черви кроют карты трефовой и пиковой мастей, но не могут покрыть карты бубновой масти, а бубны при этом же кроют только себя. Так как в антикозырной масти нечетное число карт (девять), то ничьи теоретически быть не может.

2. Игра идет согласно правилам «неполной переводки».



## ЧЕМ «ПОДКИДНОЙ ДУРАК» ЛУЧШЕ ДРУГИХ КАРТОЧНЫХ ИГР?

«Подкидной дурак» имеет уникальный для карточных игр элемент, который не имеют другие самые лучшие карточные игры – так называемый талон (оставшиеся карты после сдачи). Наличие талона не увеличивает случайность в игре, как может показаться на первый взгляд, а переводит игру из раздела логических игр в раздел логически-вероятностных игр, что усложняет игру за счет того, что дополнительно требует знания теории вероятности и как следствие этого особую борьбу за карты талона.

Для сравнения давайте возьмем лучшие карточные игры: «Бридж», «Преферанс», «Скат». В этих играх если при сдаче карт одному участнику пришли все карты одной масти, которая после торговли становится козырной, то этот участник гарантированно побеждает, причем побеждает, во-первых, легко, и, во-вторых, с разгромным счетом для соперников. Несправедливо. Всего лишь повезло в начальной сдаче.

В «Подкидном дураке» не так – если игроку в начале партии пришлось, допустим, шесть старших козырей (Т, К, Д, В, 10, 9), то это совсем не гарантирует ему победы и тем более легкой. И вина тому – наличие талона. Наличие талона означает, что пока талон не закончен, то борьба за лучшие карты еще не закончена. Вот чем хорош «Подкидной дурак».

Можно доказать, что участник, получивший в начале партии шесть самых старших козырей и право первого хода, то даже при самой сильной (правильной) игре всё равно может проиграть сопернику, которому при сдаче пришли шесть самых слабых некозырных карт (6, 6, 6, 7, 7, 7)! Невероятно кажется на первый взгляд, но так (эта ситуация рассмотрена в книге в виде задачи №11). Вот в чем заключена истинная красота и сложность «Подкидного дурака».

Если подытожить, то «Подкидной дурак» является симбиозом лучших карточных игр на взятки («Бриджа», «Преферанса», «Ската») и лучших карточных игр, основанных на теории вероятности и психологии («Покера» в первую очередь). А есть ли среди настольных игр такие, которые похожи на «Подкидной дурак»? Автор настоящей книги, как поклонник всех интеллектуальных игр, пришел к выводу, что есть – это игра нарды, а точнее вариант «Короткие нарды».

## ЧЕМ ПОЛЕЗНА ИГРА В «ПОДКИДНОГО ДУРАКА»?

«Подкидной дурак» является вовсе не случайной игрой, как могут подумать любители строгих интеллектуальных игр, в которых случайности нет (шахматы, шашки и им подобные). Случайные игры – это игры наподобие бросания монеты (выпадет «орел» или «решка»), а «Подкидной дурак» к таким играм не относится.

«Подкидной дурак» – это вероятностная, логическая и психологическая игра. Рассмотрим подробнее.

Что означает термин вероятностная игра? Это означает, что случай в игре, конечно же, есть, но умение в игре как раз заключается в том, чтобы с каждым ходом увеличить вероятность своей победы и уменьшить у соперника. И если в начале игры вероятность победы оценивается 50%/50%, то с течением игры сильный игрок повышает вероятность своей победы до 90% и более. Вот чем хорош, во-первых, «Подкидной дурак» и чего нет ни в шахматах, ни в шашках!

Что означает термин логическая игра? Это означает, что к моменту, когда талон закончился, игрок должен просчитать все возможные комбинации ходов между игроками и выбрать среди них такой, который приведет к победе, причем вполне возможно, что из нескольких десятков вариантов к победе может вести только один. Чтобы найти порою единственную выигрышную комбинацию, требуется незаурядное логическое мышление на несколько ходов вперед. Вот чем хорош, во-вторых, «Подкидной дурак»!

Чтобы выиграть концовку партии, мало уметь хорошо думать и строить логические комбинации, надо уметь по возможности запоминать вышедшие в отбой карты. Значит, чтобы стать хорошим игроком, необходимо развивать и тренировать свою память. Вот чем хорош, в-третьих, «Подкидной дурак»!

Наконец, сильный игрок всегда чувствует психологию своего соперника, учитывает его психологические слабости. Поэтому сильный игрок даже в проигрышной позиции может сделать специально намеренно такой проигрышный ход для обычной ситуации, но против данного человека он будет единственно верным – соперник в силу своих психологических особенностей допускает просто досадную ошибку и проигрывает, причем, казалось бы, случайно. Но случайно в глазах для всех, кроме сильного игрока. Значит, чтобы стать сильным игроком, надо развивать свою

интуицию и умением давать верную психологическую оценку соперника. Вот чем хорош, в-четвертых, «Подкидной дурак»!

## **ЧЕМПИОНАТЫ РОССИИ ПО «ПОДКИДНОМУ ДУРАКУ»**

У многих поклонников карточных игр «Подкидной дурак» незаслуженно низко котируется. В действительности игра намного сложнее, чем может показаться на первый взгляд. В какой-то степени низкая котировка связана из-за названия, но главная причина всё же следующая – простейшие правила игры являются одним из главных достоинств, но с другой стороны являются и причиной недооценки.

Почему-то в карточном мире наивно считается, что чем сложнее правила, тем сложнее и интереснее сама игра. Это не так. Хорошей следует считать такую игру, которая проста своими правилами, но сложна стратегией, и самый известный пример сказанному – «Покер». В качестве противоположного примера можно привести австрийскую игру «Баурншнапсен» – игра очень сложна в изучении правил, но весьма проста по стратегии розыгрыша (а потому и во многом случайна).

Именно по критерию «простота правил»+«сложность игры» «Подкидной дурак» находится выше любой другой карточной игры. Выиграть у настоящего профессионала в этой игре у новичка практически нет никаких шансов. Автор настоящей книги смеет предположить, что более усложненный вариант «Подкидного дурака» – «Современный дурак» – рано или поздно станет такой же всемирной известной интеллектуальной карточной игрой, как «Бридж» или «Русский Преферанс».

Весьма примечательно, что в России провели аж пять чемпионатов по «Подкидному дураку» (к сожалению, по разным причинам, после 2000 года чемпионаты не проводились):

1996 (организован газетой «Комсомольская правда» при поддержке шахматной федерации FIDE, проходил в шахматном клубе имени Михаила Таля под лозунгом «Умней, Россия!») – чемпион обозреватель «Комсомольской правды» Альберт Миннуллин, 2-е место – Анатолий Карпов, 12-й чемпион мира по шахматам; 3-е место – Владислав Баронин из Рязани, 4-е место – президент республики Калмыкия, президент FIDE Кирсан Илюмжинов;

1997 – чемпион Альберт Миннуллин;

1998 – чемпион Валерий Железняков («Партизан»);

1999 – чемпион Булат Батагаев;

2000 – чемпион Валерий Железняков.

Важно заметить, что двенадцатый чемпион мира по шахматам Анатолий Карпов не один раз очень лестно отзывался об игре.

...«Должен сказать, что это очень сложная и умная игра – при условии, что сражаются один на один. Два на два либо три на три по сравнению с ней – просто развлечение, шлёпанье картами. У меня есть своя концепция этой игры...» – Из книги «Сестра моя Каисса» (1990).

...«Я люблю все логические игры, в том числе и карты. Игра в «Дурака», на мой взгляд, это очень интеллектуальная игра. Да-да, так и напишите». – Из интервью журналу «Собеседник» в 1996 году.

С Анатолием Карповым можно согласиться по части того, что, вне всяких сомнений, самая сложная игра – это один на один. Правда, нюанс, игра вдвоем тоже по особому интересна и сложна, так как появляется новая интересная дополнительная стратегия, а именно что лучше не подкидывать (заваливать) лишний раз своего соперника слева (под которого сделан ход), а правого соперника надо наоборот завалить любой, чтобы затем самому не отбиваться и получить ход.

Чтобы раскрыть красоту игры, приведем описания двух финалов по «Подкидному дураку»: 1997 и 2000 годов.

Описание финала от 1997 года взято из книги «Игорный Дом» от 2006 года Дмитрия Станиславовича Лесного, а финала от 2000 года из газеты «Спорт-Экспресс» того же года.

...3 декабря 1997 года состоялся матч вызова по «Подкидному дураку» между чемпионом России Альбертом Миннуллиным и профессиональным игроком, имя которого до начала матча не объявлялось. Страсти подогревала не только таинственность «Мистера Икс», как претендента окрестила пресса, но и два других обстоятельства: секундантом чемпиона по подкидному дураку выступал чемпион мира по шахматам Анатолий Карпов, а призовой фонд матча, предложенный организатором матча – казино «Космос», составлял 25 тысяч долларов.

Первенство России по «Подкидному дураку» проводилось по инициативе газеты «Комсомольская правда» два года подряд – в 1996 и 1997 году. Схема простая: в регионах проводились отборочные соревнования; достаточно 10 участников, чтобы победитель получил право приехать в Москву для участия в финальных играх. Затем

финалисты (оба раза их было около 30 человек) играют по олимпийской системе и выявляют четверых сильнейших. Другую четвёрку формируют организаторы из числа известных людей. В разное время в играх принимали участие Кирсан Ил'юмжинов, Анатолий Карпов, Владимир Жириновский, Вагиз Хидиятуллин, Аркадий Арканов (писатель-сатирик).

Дважды в чемпионате России занимал первое место корреспондент отдела спорта «Комсомолки» Альберт Миннуллин, чем доказал своё право считаться сильнейшим игроком в подкидного. Однако, в кругах, близких к профессиональной карточной игре, статус соревнований ставился под сомнение: в них ни разу не принимали участие профессиональные игроки. Велись разговоры, что, если бы, дескать, Миннуллин сразился с настоящим картёжником, то где бы он оказался со всеми своими медалями чемпиона?

Профессионалы игорного бизнеса выдвинули идею положить конец досужим домыслам и бессмысленным разговорам (кто сильнее – кит или слон?) и организовать Матч Вызова. Казино «Космос» бросило перчатку чемпиону, предложив ему сразиться с игроком, которого выставят организаторы, за приз в \$25 тысяч. Предложение было принято с условием, что 20.000 получит победитель, а 5.000 – проигравший.

#### **Подготовка.**

Каждая игра имеет свод правил, без которых невозможно не то, что соревнование провести, но и просто сыграть на ставку. Разработанный кодекс преферанса занимает более 30 страниц мелкого текста. А дураку, как известно, закон не писан. Вся страна играет, но все – по-разному.

На первом чемпионате произошёл забавный случай. Правила в общих чертах были описаны в «Комсомолке», но перед началом игры главный судья – гроссмейстер Васюков – посчитал нелишним спросить, нет ли у игроков вопросов. Тут кто-то дотошный спросил, что будет, если игрок случайно поднимет лишнюю карту при доборе из колоды.

– Тогда партию нужно переиграть, – ответил судья.

– Вот хорошо, – удивился дотошный, – как только я увижу, что проигрываю, буду поднимать лишнюю карту!

– Не годится! – согласились все присутствующие.

– А что будем делать?

– Будем засчитывать поражение. Ещё вопросы есть?

– А что будет, если я случайно начну добирать карты не в свою очередь, – раздался тот же голос.

– Тогда партию нужно переиграть, – ответил судья.

– Вот хорошо, – обрадовался всё тот же дотошный, – как только я увижу, что проигрываю, буду поднимать карты не в очередь!

– Опять не годится! Тоже будем засчитывать поражение...

На четвёртом или пятом вопросе стало понятно, что подробный свод правил с описанием всех процедур и наказаний за провинности был бы нелишним, но разработку отложили – до лучших времён.

К матчу вызова такие правила разработали. Более того, составили их таким образом, чтобы фактор везения свести к минимуму и сделать доминирующим фактор умения. Вот краткий перечень основных правил, точнее, пунктов регламента матча вызова:

- Играют колодой карт в 32 листа.
- Играют с предложением сдать или удвоить.
- Ничьи нет.
- Побеждает тот, кто первым наберёт 15 очков.

Во избежание каких бы то ни было подозрений, обязанность тасовать и раздавать карты возложили на профессионально обученного сотрудника казино «Космос» – дилера.

### **Поединок.**

Такого количества юпитеров карточная игра, наверное, никогда ещё не видела. Одних только аккредитованных журналистов на матче было около 70 человек! Чтобы дать игрокам возможность сосредоточиться на игре, прессе было позволено снимать только первые полчаса, а затем из зала клуба "Солярис" были удалены все посторонние, которые перекочевали в ресторан казино «Космос», где для наблюдения за игрой были установлены три огромных монитора, куда транслировалось изображение ломберного стола и всего на нём происходящего. Зрители также могли видеть карты на руках обоих участников. Это обстоятельство сделало игру особенно зрелищной, ведь со стороны, как говорится, всегда виднее.

Профессионально организованный тотализатор позволил болельщикам привнести в наблюдение за игрой неспортивный интерес: время от времени на самый большой монитор выдавались котировки ставок. Поставить можно было как на исход всего матча в целом, так и на результат каждой партии в отдельности. Зрительный зал гудел, как улей, и на каждое событие, происходящее на зелёном сукне, реагировал бурными всплесками эмоций.

Зато в игровой комнате стояла абсолютная тишина. Кроме участников, их секундантов, дилера и главного судьи, замерших на своих местах вокруг стола, присутствовали только представители оргкомитета, да официантка, передвигающаяся на цыпочках (чтобы не шуметь) со стаканами сока, чашечками кофе и чистыми пепельницами на подносе.

### **Участники.**

Мистера Икс «Комсомольская правда» рассекретила в день матча. Им оказался Валерий Львович Железняков, математик, выпускник и преподаватель МФТИ. В качестве его секунданта пришёл



Леван Арамович Хубларов, уважаемый человек в среде профессиональных игроков. Секундантом Альберта Миннуллина, был Анатолий Карпов. Главным судьёй матча – гроссмейстер Евгений Андреевич Васюков.

Игра в матче складывалась, как по заказу, чрезвычайно драматически. В первой же партии уже в раннем миттельшпиле чемпион предложил претенденту сдаться или удвоить. Тот согласился удвоить. Но в скором времени сделал встречное предложение, и чемпион сдался. После матча, комментируя эту позицию, Валерий Львович сказал, что противник предоставил ему возможность оценить силу его игры уже в первой партии: «Вскрытый козырь – король. У меня ничего нет, и мне предлагают даве. Думаю, игра только началась – пойду (а в принципе, должен сдаваться). Вдруг через пару ходов покупаю козырного туза! Ничего себе, думаю, на чём же он сказал? А он, оказывается, сказал на даме с валетом! Молодец! Расчёт простой: если у меня нет туза, я сдамся. А если туз есть – боевая».

Счёт стал 2:0 в пользу Железнякова. После второй партии счёт стал 3:0, и в зале перестали ставить за Миннуллина. Профессиональные игроки, которых было много среди болельщиков, стали поговаривать о том, что игра пойдёт дальше в одни ворота. А поставившие на чемпиона мысленно распрощались со своими деньгами. Но Альберт выровнял счёт – 3:3. Ещё через несколько партий, протекавших в равной борьбе, счёт стал 8:7 в пользу Миннуллина.

Тут случилась партия, которой суждено было стать последней в этом матче. Она держала весь зал в пиковом напряжении. В какой-то момент Железняков предложил даве. Миннуллин пошёл и через некоторое время предложил учетверить. Импульсивный Валерий Львович немедленно предложил играть по 8, и чемпион принял. На кону оказалось по 8 очков и победитель этой партии сразу становился победителем – все яйца были сложены в одну корзину.

Те, кому известно прозвище Валерия Львовича – Партизан, – вправе были ждать от него более осторожных действий. Но мало кто знает, что кличку свою он получил не за тактику «партизанских действий» и не за то, что привык уклоняться от открытого боя. Скорее, наоборот. Он всегда был бойцом. Всю жизнь играл «по бою». А прозвали Партизаном из-за фамилии: матрос-партизан Железняк.

После третьего даве Валерий Львович начал принимать все карты (в отбое до разбора колоды не было ни одной карты). И когда у него оказались на руках все карты кроме трёх, напряжение в зале достигло апогея – Партизан положил карты на стол и доиграл партию на открытых. У Миннуллина были две дамы с козырной и козырная семёрка против всей колоды и шансы на выигрыш свелись

практически к нулю. Через час позиционной игры, перемежаемой глубокими раздумьями, Альберт Миннуллин признал себя побеждённым.

Режиссёр Гарник Аразян снял фильм об этом историческом событии. Фильм называется «Дурака надо беречь».

Приведем описание последнего захватывающего финала по «Подкидному дураку» в январе 2000 года, опубликованного в газете «Спорт-Экспресс» за 24 января того же года.

Вот уже несколько лет в России по инициативе газеты «Комсомольская правда», проводят чемпионаты по дураку. Финальный турнир происходит в Москве и собирает весьма представительный состав. Апогеем борьбы за «дурацкую корону» стал матч-реванш, проведенный в январе двухтысячного года. Все перипетии этого драматического поединка донесла до своих читателей крупнейшая спортивная российская газета «Спорт-экспресс».

Ранним утром в субботу стало известно имя абсолютного чемпиона России по подкидному дураку. Им стал 58-летний Валерий Железняков.

Играть в дурака нынче модно и престижно. Иначе не стало бы, наверно, казино «Космос» проводить в своих стенах всевозможные турниры по этой известной каждой карточной игре. Да как проводить! С помпой и почтением, которые нашему домашнему, дворовому дурачку лет пять назад и не снились.

Наверняка многие не раз брали в руки по шесть карт, клали колоду на козыря и в течение пяти минут разыгрывали нехитрые комбинации, чтобы окончательно выяснить: кто же среди вас самый настоящий дурак. А теперь мысленно перенесите это занятие с видавшего виды дивана на ажурный суконный столик под обжигающий свет юпитеров Зала интеллектуальных игр казино «Космос». Чуть поодаль – зрительный зал, по четырем мониторам наблюдающий за развитием партии. На центральном экране – общий план, на остальных – карты соперников и сделанные ими ходы. На раздаче сидит сотрудница казино, профессионально тасующая колоду. Вот на какую невиданную высоту поднялась народная карточная игра.

– И что в этом, скажите на милость, удивительного? – не понимает президент Лиги интеллектуальных игр Дмитрий Лесной – Дурак – одна из самых сложных карточных игр. Количество вариантов развития событий в подкидном стремится к бесконечности. По этому показателю дурак нисколько не уступает шахматам. Так почему же

шахматы мы вправе считать спортом, а карты – нет? Спорт это, спорт, и не случайно в декабре прошлого года состоялся уже четвертый по счету чемпионат России по дураку.

На этом четвертом первенстве, кстати говоря, случилось нечто. Победил тогда 34-летний ветеринар Булат Батагаев, работающий в улан-удинском Институте экологии Байкала. В самом этом факте вроде бы и нет ничего умопомрачительного. Неожиданности были впереди. Как победителя Булата ждал суперфинал за звание абсолютного чемпиона с призовым фондом 20 тысяч долларов. В этом главном матче Батагаеву предстояло встретиться с легендарным Валерием Железняковым, которого в картежных кругах за его фамилию называют Партизаном. А еще Гением – за феноменальные математические способности.

Выпускник МФТИ Железняков без труда возводит в уме двузначные цифры в сотую степень. В молодые годы он на спор обгонял арифмометр «Феликс». Сейчас ему 58 лет, но возраст никоим образом не отразился на его способностях. Партизан по-прежнему помнит не только достоинство всех вышедших карт при игре шестью колодами, но и последовательность, в которой они выходили. Немудрено, что много лет он зарабатывает на жизнь игрой. Нет ничего странного и в том, что в большинство столичных казино вход ему заказан. И вот представьте себе: в суперфинале он бурятскому ветеринару проиграл, да еще и с разгромным счетом – 25:9.

– Это был шок, траур, – вспоминает Дмитрий Лесной. – Каспаров проиграл матч мастеру спорта из глубинки – вот как расценили этот результат. Для Валерия Львовича это тоже был удар. Месяц он ходил как в воду опущенный. Переживали и мы. Ведь Партизан был нашим фирменным знаком. Испугавшись, что после этого можно потерять замечательного спонсора в лице «Космоса», мы приняли решение о проведении матча-реванша.

Батагаев с легкостью согласился на повторную встречу. В глобальном смысле он ничего не терял. Все расходы по его приезду и проживанию в Москве брало на себя казино. В случае поражения он терял титул абсолютного чемпиона и получал \$4200. А в случае победы безоговорочно становился новым карточным королем – и увеличивал свое состояние аж на 16.800 долларов.

На сей раз Батагаева воспринимали всерьез. Супруга Железнякова по такому случаю приобрела мужу фрак. А организаторы настояли на новом регламенте – матче до 50 очков. Ставку сделали на то, что при длинной дистанции решающую роль сыграют опыт и блестящий счет Партизана.

В минувшую пятницу в 17.30 по московскому времени Партизан и Батагаев сели за карточный стол. Журналисты и картежная тусовка устроились у монитора. Первые больше симпатизировали Булату,

вторые – своему другу и давнему сопернику Железнякову. Большая игра началась.

За каждую выигранную партию начисляли одно очко. Но в одной сдаче можно было завоевать и больше. Сакцентируем внимание на шестигранном кубике – единственной детали, отличающей профессиональный подкидной дурак от обывательского. Этот маленький красный кубик делает игру более сложной и зрелищной. Если один из соперников в какой-то момент посчитает, что его карты намного сильнее расклада соперника, он может предложить так называемое «дави» – удвоение ставок. Для этого игрок выставляет кубик на середину, поворачивая цифрой два вверх. Соперник волен отказаться от предложения и, скинув карты, проиграть очко. Но также может и принять вызов, забрав кубик себе, словно мушкетерскую перчатку. Тогда на кону уже два очка. И это не предел. Непредсказуемость игры позволяет надеяться, что в какой-то момент у вас снова станет «лучше». В этом случае не возбраняется снова пойти на удвоение и предложить разыгрывать уже четыре очка, выставив кубик соответствующей гранью.

Надо заметить, что на протяжении матча противники ни разу не прибегали к учетверению. Видно, сказалось нежелание рисковать в такой ответственной встрече. А на удвоение шли по обстоятельствам. Причем Булат чаще всего принимал вызов, а Партизан по большей части сразу прекращал борьбу.

Расчет организаторов на то, что марафонская дистанция поможет именно их ставленнику, оправдался. Булат снова продемонстрировал спринтерские способности и сразу повел в счете. Он подошел к экватору с лучшим результатом. Но после 50-минутного перерыва на ужин Железняков стал потихоньку выравнивать ситуацию.

В отличие от шахмат временного контроля обдумывания ходов не было, и матч, вопреки ожиданиям зрителей, затянулся. К половине первого ночи субботы после 40-й партии счет был 27:26 в пользу Батагаева. При том, что, напомним, играть предстояло до 50 очков.

Лишь истинные фанаты карточной игры досидели до развязки наступившей к утру. Кто-то клевал носом, кто-то откровенно растянулся на диванчике, а гениальный Партизан все пытался достать неуступчивого бурята, тринадцать часов просидевшего за столом с каменным лицом.

Развязка наступила в полшестого.

Время 3:43. Счет 40:40 после 59-й партии.

Время 4:00. Счет 42:41 в пользу Партизана после 61-й партии.

Время 4:22. Счет 44:41 после 63-й партии. Есть! Железняков в самый ответственный момент уходит в отрыв.

Время 4:32. Счет 44:42 после 64-й партии. Батагаев, рискуя, отыгрывает очко. На предложение удвоить Железняков пасует.

Напряжение неимоверное. По обоюдному согласию оба подходят к барной стойке заказать минералки. Алкоголь, как и в настоящем спорте, не в почете, хотя употребление спиртного во время игры не запрещено.

Время 4:39. Счет 44:43 после 65-й партии. Батагаев снова ловит соперника на нежелании рисковать. Булат ставит кубик, Партизан пасует.

В 66-й партии Железняков решает бить Батагаева его же оружием и объявляет «дави». Булат хладнокровно принимает вызов, забирая кубик себе. Наступает самый ответственный момент. Два очка на кону, а до пятидесяти – рукой подать. Партизан погружается в длительные размышления. Девушка на раздаче с мольбой смотрит на Железнякова – очень хочется спать. Партизан, ни на кого не обращая внимания, методично загибает пальцы, то и дело раскачиваясь на стуле. В зале такого накала не выдерживают.

– Ну ходи уже! – громко выкрикивает один из завсегдатаев казино, видимо, близко знакомый с Валерием Львовичем.

Среди зрителей пробегает легкий бодрый смешок, а Железняков с негодованием поворачивается к залу и наконец делает свой ход. Он думал над ним 28 минут! И не напрасно! 46:43.

69-я партия. Партизан снова удваивает, Булат, не раздумывая, рискует. Но спустя несколько минут счет для гостя из Улан-Удэ становится катастрофическим – 49:44.

Время 5:32. 70-й розыгрыш, который может стать последним. Батагаев с ходу предлагает удвоить, забыв в горячке, что при таком счете делать этого нельзя. Пересдача. Ходит Батагаев. Железняков принимает карты одну за другой. Специальной подставки не хватает, и карты уже просто лежат перед Партизаном на столе. У него практически вся колода. Но он, как всегда, все просчитал. Теперь Железняков может побить любой ход, а парными картами уничтожить соперника. Счет становится 50:44. Матч завершен. На часах – без десяти шесть. Железняков еще год будет править карточным миром!

Опустошенный победитель опрокидывает свое тело на стену.

– Чуть инфаркт меня не хватил, не буду я такие матчи больше играть. Себе дороже, – признается он, но в глазах не утихает характерный блеск заядлого игрока. – А соперник у меня был более чем достойный. И по силе, и по отношению к партнеру.

Теперь Батагаеву снова придется преодолеть путь к финалу через отборочный турнир. Увидим ли мы еще один 13-часовой марафон в исполнении двух этих мастеров? Кто знает? Ведь подкидной дурак – самая непредсказуемая карточная игра.

Кстати, какие выводы можно сделать из серии матчей между Батагаевым и Железняковым? Очень интересные!

1. «Подкидной дурак» – это сложная игра, и на длинной дистанции сильный, как правило, всегда побеждает слабого. Это плюс игры. Игра сложна хотя бы потому, что Железняков, который запоминает все вышедшие карты, после окончания талона, то есть когда началась чисто логическая игра, однажды над одним ходом думал аж 28 минут. Это уже уровень логических игр наподобие шахмат и шашек.

2. В «Подкидном дураке» случайность всё же есть. Именно этим можно объяснить, почему сначала победил Батагаев, а в матче-реванше его победил Железняков. Разницы в классе между ними, это мнение автора настоящей книги, практически нет. Оба достигли, судя по всему, максимума совершенства в этой игре. Значит, исход победы между ними во многом объясняется в первую очередь везением при получении карт. Можно предположить, что если бы проведен второй матч-реванш, то победу мог одержать Батагаев. И, наконец, обратим внимание, что по сумме двух матчей победу одержал Батагаев (первый матч Батагаев выиграл со счетом 25:9, а второй проиграл со счетом 44:50, но общий итог в его пользу – 69:59).

3. В «Подкидном дураке» важно запоминать вышедшие карты. Несомненно, что тот, кто лучше запоминает, тот имеет и больше шансов на победу. Это неоспоримо для этой игры. Валерий Железняков, как постоянный игрок в карточную игру «Блэкджек», развил просто суперфеноменальную память, умея запоминать все вышедшие карты из шести колод (причем в каждой колоде не 36, а по 52 карты в каждой). Таких людей не так много не то что в России, да и в мире. Несмотря на свою суперфеноменальную память Железняков проиграл Батагаеву в 1999 году, и этот проигрыш доказывает следующий важный момент – запоминание карт далеко не главное условие победы в «Подкидном дураке». И это хорошо!

4. На чемпионате использовалась не «русская» колода в 36 карт, а «западная» колода в 32 карты. Решение организаторов турнира по использованию колоды в 32 карты автор считает ошибочным, дискредитирующее историческую принадлежность «Подкидного дурака» России. Кроме того, при игре в 32 карты следует сдавать не по 6 карт, а по 5 (подробнее в главе «Почему колода в 36 карт идеальна?»).

5. Обратим внимание, что в последней решающей партии Железняков применил прием «Обратка», что не часто случается в игре профессионалов. Подробнее об этом приеме сказано в главе «Обратка».

## ЗАДАЧИ ПО «ПОДКИДНОМУ ДУРАКУ»

Ниже приведены интересные задачи по «Подкидному дураку», часть из которых найдены на сайте <http://forum.cgm.ru>, а часть разработаны автором настоящей книги (в октябре 2019 года). Задачи не только интересны сами по себе, но и крайне полезно их изучить с точки зрения понимания того, как правильно разыгрывать карты, когда случайности уже нет, так как закрытая колода (талон) закончился. Ведь «Подкидной дурак» после того, как закончилась закрытая колода, – это уже не игра теории вероятности, а игра расчета и многоходовых комбинаций, то есть самая настоящая интеллектуальная логическая игра уровня шашек и шахмат.

1. Козыри пики (♠). Карты у участников следующие.

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10, ♦10.

Б: ♠К, ♠7, ♦7, ♥7.

Закрытой колоды (талона) нет. Все остальные карты в отбое. Оба участника знают друг у друга карты. Если первым ходит участник А, то кто выигрывает? А если первым ходит участник Б, то кто тогда выигрывает? Обратим внимание, что у участников общее число карт нечетное, что в обычной игре невозможно, но в данной задаче это сделано специально, чтобы не было ничьи. Задача очень тяжелая и каверзная, не спешите с ответом!

2. Небольшое изменение задачи №1. Козыри пики (♠).

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10, ♦10, ♥10.

Б: ♠К, ♠7, ♦7, ♥7, ♣7.

И снова, как и в задаче №9, оба участника знают друг у друга карты. Если первым ходит участник А, то кто выигрывает? А если первым ходит участник Б, то кто тогда выигрывает?

3. Козыри черви (♥). У участника А козырной валет (♥В), а у участника Б вся остальная колода из 35 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих участников?

4. Козыри черви (♥). У участника А козырная дама (♥Д), а у участника Б вся остальная колода из 35 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих участников?

5. Козыри черви (♥). У участника А следующие три козырные карты: ♥Т, ♥7, ♥6. У участника Б вся остальная колода из 33 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

6. Козыри черви (♥). У участника А следующие три козырные карты: ♥Т, ♥8, ♥6. У участника Б вся остальная колода из 33 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

7. Козыри черви (♥). У участника А следующие три козырные карты: ♥Т, ♥9, ♥6. У участника Б вся остальная колода из 33 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

8. Козыри черви (♥). У участника А следующие три козырные карты: ♥Т, ♥10, ♥6. У участника Б вся остальная колода из 33 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

9. Козыри черви (♥). У участника А следующие три козырные карты: ♥Т, ♥В, ♥6. У участника Б вся остальная колода из 33 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

10. Козыри черви (♥). У участника А четыре короля: ♥К, ♠К, ♦К, ♣К. У участника Б вся остальная колода из 32 карт. Ход у участника Б. Кто победит при правильной игре обоих?

11. (Придумана автором 02.05.2023.) Участников двое. Каждому сдали по шесть карт, козыри черви (открытая карта талона – ♥6). У участников следующие карты.

А: ♥Т, ♥К, ♥Д, ♥В, ♥10, ♥9.

Б: ♠6, ♠7, ♦6, ♦7, ♣6, ♣7.

Так как у участника Б нет ни одного козыря, а у участника А все шесть старших козырей, то ход у участника А. Вопрос: возможен ли такой расклад в талоне, при котором при правильной игре обоих участников побеждает участник Б?

Ответы на все задачи приведены в главе «Ответы на задачи».





## ДУРАК В ТРИ КАРТЫ

### А-III, 2-12 (36)

...В эту удивительную игру автора настоящего произведения научил его шурин Саша Христофоров 14 июля 2013 года в деревне у тещи (Вурман-Кибэки Вурнарского района Чувашской республики). Нигде ранее эта игра не печаталась еще ни в одной книге (это точно!), поэтому удивлению новой и увлекательной игре у автора не было предела. Это был один из тех редких моментов появления действительно новой интересной игры. Из расспросов автору так и не удалось выяснить, когда и где игра впервые возникла, поэтому можно лишь сделать предположение, что появилась в начале 2000-х годов и, вполне возможно, в Чувашии. Самое интересное, что позднее автор встретил эту игру и в другой компании, поэтому можно сделать предположение, что игра завоевывает популярность, по крайней мере в Чувашской республике.

Автор настоящей книги множество раз играл в эту игру в компаниях с друзьями и родственниками. В результате после почти сотни сыгранных партий 14 января 2018 года, после очередной партии в кругу с друзьями, женами и детьми (праздновали «Старый новый год!») он ввел ряд своих усовершенствований, чтобы игра стала еще интереснее.

Игра построена на так называемых погонах, поэтому возникает вопрос: а может стоит эту игру назвать более точно – «Погонный дурак»?..



....

## СОВРЕМЕННЫЙ ДУРАК (СУПЕРДУРАК) – (+) А-VI, 2-6 (36)

...Игра придумана автором настоящей книги в 2001 году. Любимой матушке России посвящается эта игра.

Данная игра является симбиозом «Переводного дурака» и «Японского дурака». Автор берет на себя смелость предположить, что «Современный дурак» когда-то вытеснит «Подкидного дурака», как в свое время «Подкидной дурак» полностью вытеснил «Дурачки». Рассмотрим отличия «Современного дурака» от «Дурака подкидного».

Главное отличие заключается в том, что в «Современном дураке» применяется «антикозырная» масть, карты которой кроют только себя, а их никто не может покрыть, в том числе и козырные карты. «Антикозырной» мастью становится масть того же цвета, что и козырная. Например, если открытая карта талона черви (козырная масть), то антикозырная масть – бубны. В этом случае черви кроют карты трефовой и пиковой мастей, но не могут покрыть карты бубновой масти. Буби же кроют только себя.

Второе необходимое правило – при игре вдвоем игра проходит с правилом «неполной переводки», то есть переводка действует до тех пор, пока есть талон – как только из талона взята последняя карта (указывающая на козырную масть), правило переводки перестает действовать. При игре втроем и более действует обычная переводка.

Третье важное правило – самый первый ход в партии не может содержать более пяти карт.

Вот в принципе и всё.

Что сказать об этой игре? «Современный дурак» намного сложнее, чем «Подкидной дурак» или «Переводной дурак». Ведь теперь приходится собирать не только карты козырной масти (обычная стратегия «Подкидного дурака»), но и антикозырной. Ведь не имея сильных антикозырных карт даже при наличии старших козырных карт, можно запросто проиграть. Вся изюминка для одержания победы заключается в правильном варьировании соотношения козырных и антикозырных карт.

«Современный дурак» имеет удивительную особенность – при правильной игре к моменту окончания талона преимущество обычно получает тот, который имеет больше карт на руках. Почему? Потому

что чем больше карт на руках, тем больше вариантов ходов, и это в конце партии чаще всего является решающим фактором победы.

Заметим, что если в «Подкидном дураке» игрок остался с одной картой, и эта карта козырной туз, то ему как минимум гарантирована ничья. В «Современном дураке» одиночный козырной туз совсем не обеспечивает победу!

Интересная особенность игры в том, что в конце партии, даже имея старшие козыри и антикозырные карты, все равно можно проиграть – еще один весомый плюс игре. Покажем пример.

...Козыри – ♥. Следовательно, антикозырная масть – ♦.

Талон закончился, и участников следующие карты на руках:

А – ♥Т, ♥К, ♥Д, ♥В, ♥10, ♦Т;

Б – ♠6, ♠10, ♠В, ♠Д, ♠6, ♦10.

Ход у участника Б. Казалось бы, невозможно победить участника А, у которого столь сильные карты. Но в «Современном дураке» не так – малейшая ошибка при отбитии может обернуться досадным поражением при сильнейших картах на руках. Игра может протекать следующим образом. Б подкидывает ♠6, а участник А, не видя опасности, кроет – ♥10. Б подкидывает ♠10, А кроет ♥В. Б подкидывает ♠В, А кроет ♥Д. Б подкидывает ♠Д, и А кроет ♥К. Затем Б кладет всего лишь ♦6, А кроет ♦Т, Б подкидывает ♦10, и А приходится брать, проигрывая партию. В чем заключалась ошибка участника А? Он должен был знать, что козырей у Б нет, а раз так, то после подкидывания ♠6 надо было не крыть эту карту, а всего лишь просто взять.

Еще одна интересная особенность игры заключается в том, что в «Современном дураке» не бывает ничьих – так как карты антикозырной масти выходят из игры только парами, а число антикозырных карт девять, то одна антикозырная карта всё равно у кого-нибудь да останется. Отсутствие ничьи – тоже плюс, ведь игра становится бескомпромисснее. Покажем пример одного расклада, который весьма ярко раскрывают всю красоту «Современного дурака».

...Козыри – ♥. Следовательно, антикозырная масть – ♦.

Талон закончился, и участников следующие карты на руках:

А – ♥Т, ♥К, ♠В, ♠10, ♠8, ♦6;

Б – ♠Д, ♠Д, ♦К, ♦Д, ♦10, ♦9.

Казалось бы, преимущество должно быть у участника А, который имеет два старших козыря (туза и короля!), а его соперник Б ни одного

козыря. Но что верно для «Подкидного дурака», совсем иначе выглядит в «Современном» – не важно, кто ходит первым (А или Б), но в любом случае побеждает участник Б. Вот что значит преимущество в антикозырной масти! Напомним на всякий случай, что после окончания талона правило переводки не действует.



## ИГРЫ С ГИБКИМ СТАРШИНСТВОМ КАРТ

Во всех играх этой группы вместо одной обычной козырной масти введена другая система старшинства карт – так называемая система *«гибкого старшинства карт»*. Это самое настоящее ноу-хау в области карточных игр, разработанное автором настоящей книги, ранее никогда не встречавшееся. Подробно сказано в отдельной главе «Гибкое старшинство карт».

В этой главе будут приведены игры с гибким старшинством карт лишь на основе «Подкидного дурака».

### ЧУВАШСКИЙ ПЕТУХ – (+) Б-IV, 2-6 (36)

...Придумана автором настоящей книги в июне 1991 года. Является его самой первой придуманной карточной игрой. Как только он ее не называл вначале. Самое первое название – «Ревюзю». Откуда такое название взялось, сейчас уже не вспомнить. Это название показалось сложным, а потому игра вскоре была переименована в «Кабан». Но и это название не понравилось. Переименована на «Петух». Тоже не понравилось. В итоге автор решил посвятить игру своей малой родине (любимой Чувашии), и остановился на «Чувашском петухе». Испытал несколько раз с друзьями, нареканий не было.

Примерно в 2005 году автор выслал правила Александру Конюхову – создателю сайта «Dudun.ru» (ранее был «durbetsel.ru») и лучшей программы по «Подкидному дураку». Александр включил игру в свою библиотеку, так что любой желающий может прочитать правила этой игры на его сайте.

Игра является разновидностью «Дурака подкидного», но из-за своих особенностей приобрела совершенно другой вид. Система старшинства карт, примененная в «Чувашском петухе», не имеет аналогов среди других карточных игр. Автор назвал ее системой *гибкого старшинства*. В какой-то степени она кажется излишне замысловатой, но ее оригинальность не может не поражать любителей карточных игр. Так как правила «Чувашского петуха» базируются на правилах «Подкидного дурака» (без «переводки»), то предварительно

необходимо познакомиться с правилами «Подкидного дурака», так как далее будут приведены лишь отличия.

1. Главное отличие заключается в том, что в игре отсутствует козырная масть, так как взамен козырной масти применяется *гибкое старшинство*, суть которых подробно объяснена курсивом в главе «Гибкое старшинство карт».

2. Следующее отличие от «Подкидного дурака» заключается в том, что первым ходит участник, имеющий на руках ♣6. Если ни у кого ♣6 нет, то в этом случае первым ходит тот, у кого ♦6. При отсутствии и ♦6 переходят к поиску ♠6. Если ни у кого нет и ♠6, то далее по следующей схеме: ♥6, ♠7, ♦7, ♠7, ♥7, ♠8 и так далее до тех пор, пока не найдется соответствующая карта.

3. На соперника ходят картами не одного достоинства (как в «Подкидном дураке»), а одной масти. То есть, можно, к примеру, сходить на соперника сразу пятью картами червовой масти. Как и в «Подкидном дураке», участнику, под которого сделан ход, необходимо покрыть выхоженные под него карты. Любой из игроков имеет право подкинуть еще карты. Подкидывать разрешается как в «Подкидном дураке»: того же достоинства (не масти!), что и карты, которыми был сделан ход, а также теми, которыми отбивается игрок. Количество подкинутых карт не может быть более шести или, если у отбивающегося было на руках менее 6 карт, не более имеющегося количества карт.

При подкидывании есть одно важное исключение – если игрок, под которого сходили, сразу берет выхоженные под него карты (а они все одной масти), так и не покрыв ни одну, то подкидывать ему нельзя. Поэтому игрок, прежде чем покрыть хотя бы одну карту, должен прежде решить, не лучше ли ему сразу взять все карты, а то в противном случае, если он начнет крыть, соперники могут подкинуть еще карты, и в итоге вполне возможно придется взять.

Ходы и добор карт из талона осуществляются аналогично «Подкидному дураку» (если талон еще не закончился, то на руках должно быть не менее 6 карт). Выигрывает тот, кто первым остался без карт. Участник, оставшийся с картами на руках, когда у других закончились, проигрывает. Проигравший объявляется «чувашским петухом». В тех случаях, когда «карт дурак», признается ничья.

Проигравший сдает. Первый ход в этом случае делается под «чувашского петуха». Вот и все отличия.

Теперь о некоторых особенностях этой несколько необычной игры. Если в «Подкидном дураке» для победы достаточно было набрать к концу игры побольше старших козырей, то в «Чувашском петухе» ситуация другая. Отсутствие как таковой козырной масти заставляет участников собирать к концу партии карты нескольких мастей. Естественно, карт червовой и пиковой мастей желательно иметь побольше, чем бубновой и трефовой, но даже со старшими червями и пиками можно запросто проиграть. Почему запросто?

Хотя бы потому, что особую роль в игре имеют тузы – ведь туза может покрыть только туз! Например, у вас четыре «сильнейшие» карты: ♥К, ♥Д, ♠К, ♠Д, а у соперника «шваль»: ♣6, ♣7, ♣8 и ♣Т. Если первым ходите вы, то без труда одерживаете победу. Но если первым ходит соперник, то в этом случае он без труда одерживает победу – пойдя сразу четырьмя трефами, вы к своему ужасу обнаруживаете, что не можете покрыть трефowego туза. Вот так то!

Другая особенность игры – надо иметь ввиду, что правило ходить картами одной масти резко увеличивает динамичность, так как позволяет участникам быстро избавляться сразу от большого количества карт – это заметное преимущество перед «Подкидным дураком».

## ЧУВАШСКИЙ ДУРАК – (+) Б-V, 2-6 (36)

...Придумана автором настоящей книги в июне 1991 года. Первоначально автор не придавал значение этой игре из-за «Чувашского петуха», но впоследствии убедился, что игра сложнее и интереснее «Чувашского петуха».

Эта игра есть тот же «Чувашский петух», но с двумя отличиями.

1. Ход осуществляется не картами одной масти, а как принято в «Подкидном дураке» – картами одного достоинства. Подкидываются карты тоже как в «Подкидном дураке» – картами тех же достоинств, что и лежат на столе.

2. Если отбивающийся не покрыл ни одну карту, то подкидывать ему нельзя. Если же отбивающийся покрыл хотя бы одну карту, то как и в «Подкидном дураке» ему можно подкидывать карты.

3. В игре действует правило переводки, но только ровно до того момента, пока не закончилась закрытая колода (он же талон). Как

только взята последняя карта закрытой колоды, переводить более нельзя – это так называемая «неполная переводка» (смотрите одноименную главу).

Вот и все отличия. Первые же испытания этой игры показали, что она сложнее как «Чувашского петуха», так и «Подкидного дурака» и «Переводного дурака». На сегодняшний день это самая любимая у автора разновидность «Подкидного дурака».





## ФОТОГРАФИИ



*Началась баталия – игра с дядей Славиком» в «Подкидного дурака» в деревне Имбюрти (Цивильский район Чувашии). 23 февраля 2008 года. Автор справа.*



*Фото с дядей перед очередной борьбой в «Подкидного дурака» до 10 побед.*



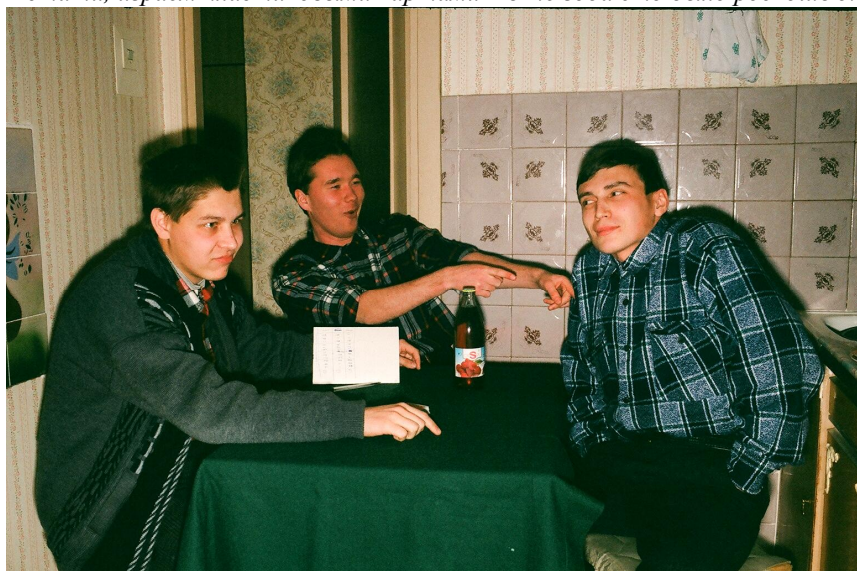
*Деревня Шумиеваши. На обеих фото автор крайний слева, со своими пятикородными братьями по роду Храмовых, большими поклонниками карточных игр. Верхняя фотография снята летом 1995 года – на руках первые карточные игры, по которым учились новым (прежде всего!) играм: книги В.Грузнова, Н.Розалиева и Х.Филлипса. На нижнем фото идет испытание игры «Храл» (игра всем очень понравилась).*







*С друзьями по учебу в университете (ЧГУ) в квартире автора (сам он в центре). Обратите внимание – для игры используется специальное зеленое сукно, подаренное автору пятикородным братом из деревни Шумиеваши. В студенческие годы (1993-1998) играли примерно раз в две недели – минимум раз в месяц, и наибольшей популярностью пользовалась «Чёрная мери». Принципиально никогда не играли на деньги – проигравший покупал для всех бутылку лимонада. На фото ниже проигравшим оказался автор.*





*В деревне Имбюрти при встрече родственников неизменно играем либо в «Чувашского козла» (чаще всего), либо в «Подкидного дурака». Автор – крайний слева, в центре на верхнем фото – его отец, а «дядя Славик», придумавший игру «Чувашский козёл» и фактически ставший катализатором для автора в области карточных игр – второй слева. Надо сказать, играли всегда не на деньги, просто для души, но жёстко и без жалости к проигравшим...*







*Май 2006 года. Втроем играем в «Покер». Автор слева, справа – близкий друг детства (свидетель на свадьбе), впоследствии лучший дантист в Чебоксарах Немешкин Сергей. Играем не на деньги, на монеты – вместо фишек.*



*В игре со старшей дочерью (13 лет) и племянником. Игра так затягивала, что на время даже не смотрели, а уже второй час ночи! Любимые игры – «Кинг», «Холодный удар» и «Андаун». Если присмотреться, то играем не китайскими картами, а колодой «Новой стиль» производства Австрия.*





1 ЧУВАШСКИЙ ДУРАК (январь 1992 г.) ЧУВАШИЯ.  
ХРАМОВ СЕРГЕЙ ЮРЬЕВ

Произшел от петуха (кабана, ревюсю).

Правила: Правила аналогичны "дураку подки-  
нскому" (№2). Отличие в том, что  
здесь нет козыря, его вовсе не  
вытаскивают. Самая сильная масть -  
пики (аши), затем черви, буби, трефы  
(крести). Карту противника можно  
покрыть, если твоя карта:

1) больше по достоинству той же  
масти.

2) больше или равна ему, но более  
старшей масти.

Артик по другому крыть нельзя.  
Пример: буби десять кроют:

буби валет, буби дама...

...буби туз, черви десять,

пики валет, черви

король, пики десять.

Но его не кроют:

буби шесть, буби девят

крести 8, крести король,

крести туз, пики шесть.

Когда карты розданы, ходит  
тот у кого крести шесть, если  
его нет, то у кого буби шесть,  
затем 46, т.е. если шестерок  
нет, то переходят к семеркам.  
В остальном правила не отличаются  
от дурака подкидного.

2. ПЕТУХ (КАБАН) РЕВЮСЮ - июнь 1991 г.

ЧУВАШСКИЙ ПЕТУХ.

ХРАМОВ С. Ю.

ЧУВАШИЯ.

Правила: Правила аналогичны чувашскому  
дураку.

Отличие: Начальный ход на

Описание правил самых первых придуманных игр:  
«Чувашский дурак» и «Чувашский петух».

Соперника ходят по масти,  
а не по достоинству, как в  
чувашском дураке. Если бы схопил,  
например, трефа пиковыми ♠ и ♣  
соперник взял, то больше подки-  
дывать нельзя. Если же он хотя  
бы одну покрыл, то можно  
подбрасывать карты того же  
достоинства / как в чувашском дураке.

31072000 (пок-к). Игра - ЧУВАШСКИЙ ПЕТУХ, посвящая  
чувашши, от.

## ИГТАНФЕД

7 09 93

A.    

КОЛОДА = 54 (52 + 2 Дж)  
КОЛ-ВО ИГРОКОВ - ЧЕТВЕРО, СТАРШИНСТВО: А, К, А, ~~...~~, 3, 2.

ИГРАЮТ ПАРАМИ, ПАРТНЕРЫ УСАЖИВАЮТСЯ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА.

ВВЕДЕНИЕ: СУЩЕСТВУЮТ 2 ВИДА ИГРЫ:

- 1) С ВЗЯТИЕМ ПРАВА ПОСЛЕДНЕЙ РУКИ
- 2) БЕЗ ВЗЯТИЯ ПРАВА ПОСЛЕДНЕЙ РУКИ

НЕЗАВИСИМО ОТ ВИБОРА ЕСТЬ ЕЩЕ 2 ТИПА ИГРЫ:

- А) БЕЗ ДЖОКЕРОВ. (52 КАРТЫ ИГРАЮТ)
- Б) С ДЖОКЕРАМИ. (54 КАРТЫ)

Для начала рассмотрим вариант 2. А  
(хотя самый лучший вариант, на мой взгляд, 1. А)

ИГРА: КАЖДОМУ ИГРОКУ РАЗДАЮТ ПО 13 КАРТ.  
ПЕРВЫМ ХОДИТ ЛЕВЫЙ СОСЕД СЯДУЩЕГО.  
КОЗЫРЕЙ В ИГРЕ НЕТ. ХОДИТЬ В МАСТЬ,  
НЕТ МАСТИ - ЛЮБУЮ. ВЗЯТКУ ВСЕГДА ПОЛУЧАЕТ  
ТОТ, КТО НАЧИНАЛ ХОДИТЬ (!), ТАКИМ ОБРАЗОМ  
СТАРШИНСТВО ЗАСЕЙ НЕ ИГРАЕТ ТАКОГО БОЛЬШОГО  
ЗНАЧЕНИЯ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК СХОДИЛ ОДИН  
ИГРОК, НАЧИНАЕТ ХОДИТЬ ЕГО ЛЕВЫЙ СОСЕД И  
ТАК ДАЛЕЕ ПО КРУГУ.

Если ВО ВЗЯТКЕ НАХОДЯТСЯ КАРТЫ ОДНОЙ  
МАСТИ, ТО ОНА ИДЕТ В КОТОРУЮ И В ИГРЕ НЕ  
УЧАСТВУЕТ; ЕСЛИ ВО ВЗЯТКЕ НАХОДЯТСЯ КАРТЫ  
РАЗНЫХ МАСТЕЙ (2, 3 или 4 мастей), ТО В  
ЭТОМ СЛУЧАЕ ИГРОК, КОТОРЫЙ СХОДИЛ САМЫЙ  
ПЕРВЫЙ, КЛАДЕТ СЕБЕ В ВЗЯТКУ.

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ РОЗЫГРЫША ПАРТНЕРЫ СКЛА-  
ДЫВАЮТ СВОИ ВЗЯТКИ И ПОДСЧИТЫВАЮТ ОЧКИ.

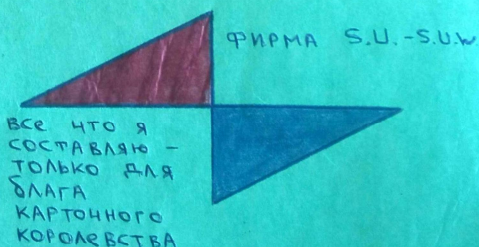
Описание в тетради одной из самых лучших игр автора настоящей книги – «Игтанфед». Дата создания – 7 сентября 1993 года. Автор считает «Игтанфед» одной из самых оригинальных карточных игр мира (новинка, ибо ничего подобного ранее не было в играх на взятки!) и одной из самых лучших своих разработанных игр.



# КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

## ТОМ 11 ТЕТРАДЬ

для ледовое побоище, тангуб,  
красночетайский дурак, аукцион,  
учени ХРАД, ВОРКУТИНСКИЙ дурак,  
ГАДЮР, АЛСЕР школы, БУРМАН-КИБЕКИ  
КИСАШ-12 (АНТИКИСАШ-6) (АКСО-34),  
достоинства, запоярный дурак



Типичная запись на тетрадях автора с придуманными играми: «**Всё что я составляю – только для блага карточного королевства**». Это каким фанатизмом надо обладать, чтобы, во-первых, придумывать игры, и, во-вторых, не лениться записывать их в тетрадь (а на это уходило много времени)! Без всякого хвастовства, если смотреть на это отстраненно, то автор считает, что нельзя терять такие записи, их надо обязательно как-то сохранить для общества...



*Любимая кукамай (по-чувашски это бабушка со стороны матери) в день своего 94-летия играет со старшей 5-летней дочерью автора в «Подкидного дурака». Есть видео этой партии, по которому можно судить, что накал страстей между поколениями был нешуточный!*



*Комментарии к этой фотографии смотрите на следующей странице.*



1985 год, деревня Шумиеваши. В центре отец автора (Храмов Юрий Иванович) вечером играет с друзьями в «Опендаун» (который в СССР называли тогда повсеместно не иначе как «Покером», он же «Расписной покер»). Около отца видна тетрадь записи результатов (обычно ее вел отец). Автор настоящей книги, будучи мальчишкой, часами наблюдал за подобными играми, а после их окончания еще внимательно и долго рассматривал результаты, делая какие-то выводы для себя. Таких вечеров за «Покером» были сотни, причем в «Подкидного дурака» почти не играли. Вне всякого сомнения, именно такие вечера в «Опендаун» и привили автору настоящую любовь к карточным играм. Справа от отца сидит его четвероюродный племянник Храмов Владимир Германович (он был приведен ранее на других фотографиях), а слева родной брат – мой любимый (именно так!) «дядя Саша».



Январь 2006 г. В деревне Шумиеваши автору удалось «заразить» играми очень многих: как друзей, так и соседей по улице. Холодными зимними вечерами (как правило на январские праздники), когда работы в деревне немного, очень многие приходили в гости к автору только для того, чтобы поиграть (не на деньги). Уже приходя в гости, настрой у всех был соответствующий. Чаще всего играли в карточные игры, иногда в кости. Как правило автор, используя свой авторитет среди друзей, каждый раз предлагал свои разработанные игры, пользуясь уникальной возможностью их испытать на практике. В результате играли в самые разные игры и обычно с вечера и до глубокой ночи. Телевизор во время игры, конечно же, не включался – эмоции и без него хватало через край. На фото автор третий с левого края.



12 декабря 2006 года. Автор (крайний слева) играет с друзьями в «Шалашик»! Великолепная игра для большой компании.



Две дочери автора (обе справа) играют с двоюродными братьями и сестрой в деревне у бабушки в «Верить-не верить». Игра до самой ночи!





8 марта 2023 года. Отец (Храмов Юрий Иванович) выиграл в «дурака» у сына (Храмов Сергей Юрьевич) матч со счетом 3:0! Радости отца не было предела (он прекрасно знал, кого выиграл). Фото сделано скрином от видеоролика, поэтому низкое качество.



26 марта 2023 года. Игра в «Подкидного дурака» авторов книги: сына и отца. Зеленое сукно, шаффл-машина (для перемешивания карт) и колода карт «Атласные» 1997 года выпуска Комбинатом цветной печати (г.Санкт-Петербург) – карты специально купил в количестве 12 колод через интернет.



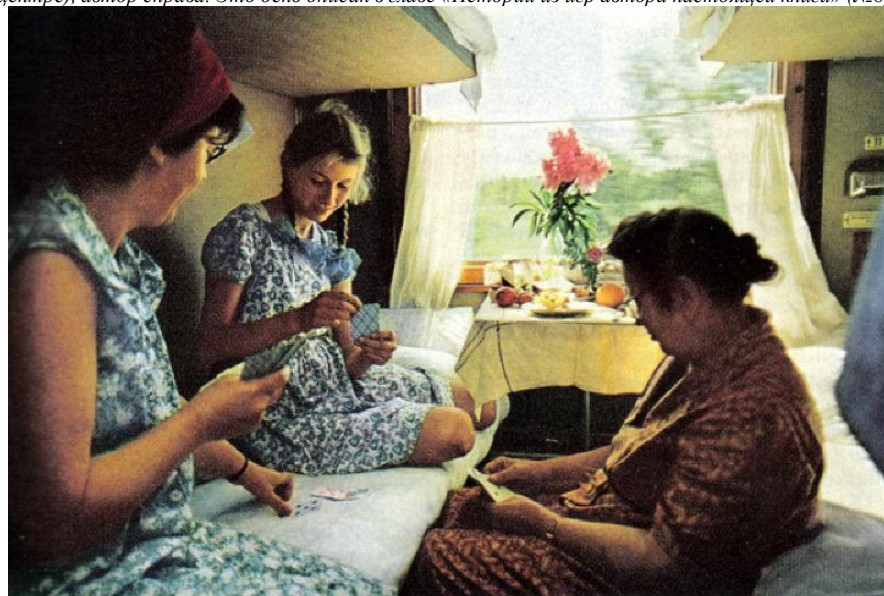
23 марта 2023 года, деревня Имбюрти. Корректировка рукописи данной книги (она в руках). Автор приехал в любимую деревню бабушки всего на 3 дня. Отдохнуть от города, за окном весна. Затопил черную баньку (топил 6 часов), вечером приехал дядька, вместе парились 4 часа. Незабываемые ощущения от черной баньки, от умиротворенности и уединенности (деревня находится в глухомани). С собою автор взял колоду карт, так как по опыту знает – в минуты такого отдыха как никогда часто приходят новые интересные идеи и игры. В результате в тот день возникла потрясающая игра – «Переводной дурак для 3-6 участников»...







*Деревня Шумиеваши. Самые близкие друзья детства: Коля Горбунов (слева) и Кирюха Ткачев (в центре), автор справа. Это день описан в главе «Истории из игр автора настоящей книги» (№8).*



*СССР. Типичный момент игры в поезде (играли обычно в «дурака»).*



*Сентябрь 1990 года. Автор (слева), которому всего 14 лет, играет в «Подкидного дурака» против Немешкина Александра Ивановича (дядя Саша) – очень близкого и уважаемого друга отца (он посаженный на свадьбе моих родителей; у чувашей принято посаженным выбирать исключительно из надежных друзей).*



*Рядом с дядей Сашей стоит его сын Сергей Немешкин – мой будущий свидетель на свадьбе (на фотографиях ранее было приведено наше фото за игрой в «Покер»). Можно определить, что игра идет с колодой «Рококо». Эта колода, как, впрочем, и все другие, у автора сохранилась в коллекции игральных карт.*





Как видно на фото, «Немешкин дядя Саша» победил меня!... В фотоальбоме, с которого пересняты эти фотографии, автор настоящей книги сделал примечательную запись около этой фотографии: **«Что такое победа? Это правильное отношение к поражению!»** Уже тогда, получается, автор относился к игре в первую очередь философски, рассматривая игру как искусство, а не как цель доказать своего превосходства над кем-то...



Редкий снимок. 1919 год, Россия, Гражданская война. Колчаковцы за игрой. В какую игру играли? Давайте будем надеяться, что в «Дурака»!



*1984 год. Деревня Имбюрти. В коляске сидит автор настоящей книги (8 лет), в правой руке которого колода карт. Удивительный снимок...*



*Слева первая рукопись книги «Давайте поиграем в карты!» от 2001 года. Объем – всего 36 страниц. Справа – эта же книга, но уже от 2012 года. Объем уже 788 страниц. К маю 2023 года полный объем книги «Давайте поиграем в карты!» (со всеми разделами) составил более 1800 страниц... Все-таки автор, надо признать, «фанатик». Вот только, хорошо это или плохо?...*

## КАК ВЫИГРЫВАТЬ В «ПОДКИДНОГО ДУРАКА»

Ниже приведены три стратегии победы от разных авторов. Каждая из них по-своему полезна. Рекомендуется прочитать все.



### СТРАТЕГИЯ «ПОДКИДНОГО ДУРАКА» ОТ С. ХРАМОВА

Здесь приведены советы, собранные автором настоящей книги, который сыграл порядка несколько тысяч (а может даже десятка тысяч, так как специально не считал) партий (один на один) либо против компьютера (по программам, скаченных на [durbetsel.ru](http://durbetsel.ru) и [dudun.ru](http://dudun.ru)), либо против смартфона (замечательная программа CardsGames), либо против человека в режиме он-лайн на [gambler.ru](http://gambler.ru). Автор начал печатать советы 7 марта 2013 года, а закончил в мае 2023-его...

Советы приведены по иерархии значимости: начиная с самого главного и затем по убывающей. Советы предназначены для игры вдвоем (игры втроем и вчетвером отличаются «политикой», в них больше случайности; подробнее смотрите в главе «Стратегия при трех и более участниках»). Поехали!

Игру в «Подкидной дурак» условно можно разделить на две части: первая часть, когда закрытая колода (талон) еще не закончилась, – это вероятностно-логическая игра, касающаяся больше области теории вероятности, чем логики (во многом напоминающую, к слову, известную игру нарды); вторая часть, когда закрытой колоды уже нет, игра переходит в другую категорию – это чисто логическая игра, основанная на расчете многоходовых комбинаций, когда случайности уже нет, то есть это самая настоящая интеллектуальная игра уровня шашек и шахмат.

Ниже приведены советы в первую очередь для первой части игры, то есть когда закрытая колода еще не закончилась. Когда же закрытая колода закончилась, и началась по сути чистая «математика», то здесь обучение победе не поддается каким-то конкретным советам, и познать механику победы лучше всего путем

решений конкретных задач, приведенных в отдельной главе «Задачи по «Подкидному дураку».

И здесь важно отметить важную особенность игры – момент окончания талона является ключевым, поэтому те советы, которые даны для начала партии (когда талон большой), могут быть неприменимы уже в середине партии (когда талон наполовину разобран) и прямо противоположны ближе к концу партии (когда талон вот-вот закончится).

В заключение отметим, что помимо знаний теории вероятности и расчета многоходовых комбинаций в игре постоянно присутствует еще один ó-очень важный фактор – так называемая психология, которая заключается в том, что опытный игрок помимо своих расчетов в теории вероятности и математике всегда учитывает и психологию соперника, а потому, к примеру, в конце партии в проигрышной позиции с точки зрения математики может намеренно сделать более худший ход в надежде, что уже считающий себя победителем соперник, поддавшись на какой-то соблазн, допустит непростительную ошибку. Учет психологии соперника тоже не поддается каким-то конкретным советам – это в первую очередь опыт даже не сотни, а тысячи сыгранных партий, который приходит только со временем...

Вся суть «Подкидного дурака» заключается в том, чтобы к окончанию талона иметь более лучшую позицию, чем соперник. Что подразумевается под словом «более лучшая позиция»? Пять следующих аспектов. Они перечислены по степени важности от самого важного к менее.

- 1) Иметь больше козырей, чем соперник.
- 2) Иметь меньше карт, чем соперник.
- 3) Иметь право первого хода после окончания талона.
- 4) Иметь парные карты, и лучше, если парные карты будут содержать козырную.
- 5) Иметь самого старшего оставшегося козыря.

Разумеется, получить преимущество по всем пяти аспектам, как правило, не удастся, но если удастся получить преимущество хотя по трем из пяти, то ваши шансы на победу будут выше, чем у соперника. Выше были перечислены пять основных способов достижения более лучшей позиции к окончанию талона. Это способы стратегические, но помимо них есть и тактические, которые относятся к случаю, когда

талон еще не закончился, что составляет 90% игры как таковой. Рассмотрим их тоже, разумеется.

- 6) Надо бороться за открытый козырь талона.
  - 7) Надо запоминать все вышедшие козыри.
  - 8) Надо выбивать старшие козыри у соперника.
  - 9) Надо четко знать, сколько карт осталось в талоне и у соперника.
  - 10) Берегите старшие козыри, если они пришли в начале партии.
  - 11) Если в начале партии оказалось сразу много старших козырей, то можно включить «обратку».
  - 12) Подкидывать только по одной карте.
  - 13) Когда для хода есть две карты одного достоинства, внимательно подумайте, какую карту из них первой положить.
  - 14) Не торопиться с ответом, даже если других вариантов нет.
  - 15) Кройте карту соперника козырем того же достоинства.
  - 16) В особо ответственных партиях применяйте метод Комова «Чёт-нечёт».
  - 17) Во время отбития умейте остановиться и взять карты.
  - 18) Во время хода умейте остановиться и сказать «бито».
  - 19) Всегда помните, что у соперника могут оказаться парные карты.
  - 20) Старайтесь в конце партии в каждой масти иметь карту для отбития.
  - 21) Выигрыш партии дает не просто 1 очко, а еще одно важное преимущество – право первого хода в следующей партии.
  - 22) Типичные ошибки начинающих.
- А теперь рассмотрим подробнее, как реализовываются на практике все вышеперечисленные способы.

### **1. Иметь больше козырей, чем соперник.**

Самый эффективный способ достижения победы – это к окончанию талона, когда у обоих участников на руках осталось обычно всего по шесть карт, иметь больше старших козырей (от валета до туза), чем соперник. Но как этого достичь?

Разумеется, в начале и середине партии соперник не будет сам давать вам козыри, но если соперник не дает, то где их тогда взять? Ответ очевиден – чтобы собрать старшие козыри, необходимо с самого начала партии стараться как можно чаще брать карты из талона. Но как чаще брать карты из талона? Тремя способами (1.1, 1.2, 1.3).

1.1 Первый способ заключается в том, что не жалея обычных карт и мелких козырей (6-В), в начале игры постоянно отбивать карты соперника. Исключение может быть лишь случай, когда ради отбития приходится потратить крупные козырные карты (от дамы до туза), и то не всегда – если в самом начале оказались очень маленькие карты, то даже единственный старший козырь имеет резон потратить в надежде на то, что затем из талона придут хорошие карты.

...Например, в самом начале партии вам раздали козырного туза (например, ♥Т), три некозырные шестерки (например, ♣6, ♦6, ♠6), и еще две некозырные семерку и восьмерку (например, ♣7, ♦8), и соперник ходил на вас двумя семерками (♦7, ♠7), одну из которых вы можете покрыть восьмеркой (♦8), а другую лишь козырным тузом (♥Т). Стоит ли тратить уже в начале партии козырного туза?

Именно стоит! Имея такие плохие карты уже в начале партии, Вам нужно непременно отбиться – поэтому есть резон потратить козырного туза и отбиться, чтобы следующим ходом избавиться от трех шестерок и, таким образом, избавиться от мелких карт, пришедших вначале. Если же эти две семерки взять, то скорее всего соперник, поняв, что вы очень слабы, чуть позже заставит вас взять затем и другие семерки, восьмерки, девятки и т.д. Выбраться из этой «удавки» будет тем сложнее, чем дольше будете беречь своего козырного туза.

Самая частая и грубая ошибка новичков – это уже в начале партии беречь маленькие козыри, из-за чего игрок не отбивает карты соперника и берет их себе. Почему в начале партии нельзя брать карты, если их можно отбить (за редким исключением, как уже было сказано)? Потому что каждая взятая карта – это потеря темпа: соперник не только после своего хода берет карты из талона, но затем будет делать еще ход, то есть гарантированно возьмет после хода еще карты из талона, тем самым вероятность того, что более лучшие карты (в том числе и старшие козыри) окажутся у него, будет выше, чем у вас.

1.2 Второй способ – если ход ваш, то надо заставить соперника взять ваши карты (чтобы соперник сам не брал карты из талона). Каким образом? Для этого есть следующие пути.



## ПОЧЕМУ АВТОР НЕ ЧЕМПИОН ПО «ПОДКИДНОМУ ДУРАКУ»

У некоторых читателей может сложиться мнение, что раз автор так подробно описал выше стратегию игры, то после этого он уж точно самый лучший игрок в «Подкидного дурака»! Это, разумеется, не так. Почему не так?

Аналогия напрашивается с шахматами и шашками – можно написать просто отличное пособие по стратегии шахмат или шашек, но при этом быть не то что чемпионом мира, а всего лишь мастером спорта (то есть даже не гроссмейстером). Но где логика?

Оказывается, для любой игры описание теории даже самым лучшим образом позволяет понять лишь основы игры, выйти на уровень, условно говоря, мастера спорта, а не гроссмейстера. А вот чтобы стать гроссмейстером игры (как в «Подкидном дураке», так и в шахматах, шашках), нужны такие понимание и многоходовый расчет, которые никакой теорией описать невозможно. Эти знания приходят с опытом и упорным анализом своих побед и поражений...

Как хороший пример сказанному можно привести слова семикратного чемпиона мира по шашкам Исера Купермана про своего тренера Александра Вирного к его книге «Немного о шашках, но по существу»:

– Я знаю Александра Вирного более 50 лет. Он (скажу без преувеличения) – лучший тренер по шашкам в мире.

Заметим, что сам Александр Вирный, будучи отличным тренером и замечательным писателем (автор настоящей книги учился азам шашек по его книге), тем не менее, чемпионом мира не стал. То есть одно дело хорошо и доходчиво преподнести теорию, и совсем другое стать чемпионом мира. Потому что это все-таки разные вещи.

Обратно и другое – одно дело стать многократным чемпионом мира, как Исер Куперман, и совсем другое дело хорошо и доходчиво объяснить, как побеждать. Потому что это тоже разные вещи.



## ВСЕГДА ЛИ СИЛЬНЫЙ ПОБЕЖДАЕТ СЛАБОГО?

Изучив стратегию «Подкидного дурака», у некоторых может сложиться мнение, что один против одного сильный игрок всегда победит слабого. Это, конечно же, не так. Даже чемпион мира по «Подкидному дураку» (предположим, что есть такой) может проиграть новичку. В шахматах или шашках, к примеру, такое невозможно.

При всей сложности игры, но хотим мы того или нет, но в игре есть случайность (в виде первоначально сданных карт и последовательности карт в талоне), а потому, в отличие от шахмат или шашек, даже при самой лучшей и правильной игре от поражения не застрахован никто. По этой причине, кстати, турниры по «Подкидному дураку» никогда не проводят не то что из одной партии, но даже 10-15 партий считается мало. В главе «Чемпионаты России по «Подкидному дураку» можно ознакомиться, что серьезные матчи проводят до 15 и даже более побед (до 50) одного из участников.

Автор настоящей книги порою проигрывал заведомо слабому игроку в матчах до трех и даже до пяти побед (со счетом 1:5 и 0:3) – смотрите «Историю шестую» в главе «Истории из игр автора настоящей книги». Ничего страшного – и такое бывает!



## ПРИМЕР ОДНОЙ ПАРТИИ В «ПОДКИДНОГО ДУРАКА»

Покажем пример одной партии в «Подкидного дурака». Разумеется, все советы здесь субъективны с точки зрения автора настоящей книги, так что вполне возможно, что он где-то и ошибается, поэтому на практике каждый человек волен играть так, как он считается правильным.

В первую очередь уточним – в «Подкидном дураке» есть пять важных составляющих моментов:

1. Знание теории вероятности (имеет место, пока талон не закончился).

2. Логический расчет многоходовых комбинаций (это имеет место, когда талон закончился).

3. Запоминание вышедших карт. Это и понятно – тот, кто лучше запоминает вышедшие карты в отбой, тот увеличивает свои шансы на победу.

4. Учет психологического аспекта – при одних и тех же картах против одного соперника лучше сходить так-то, а вот против другого при тех же картах иначе!

5. Учет своей интуиции, которая порою вопреки всем знаниям теории вероятности и даже психологии где-то в глубине души советует сходить именно так и только так, хотя в обычной ситуации это ход ведет заведомо к проигрышу, но, как часто оказывается, именно в этой ситуации этот ход был единственный, ведущий к выигрышу.

Благодаря вышеперечисленным пяти моментам «Подкидной дурак» отличается в лучшую сторону чем, скажем, шахматы или шашки. Почему? Потому что невозможно стать сильным игроком без знания, без опыта, без интуиции и без учета всего вышеперечисленного.

Итак, начнем пример показа одной партии для двух участников.

Участников двое, каждому сдали по шесть карт, и открытый козырь оказался ♠10. В талоне 24 карты. Карты у нас следующие:

♥: -;

♣: -;

♦: K, B, 7;

♠: B, 8, 7.

У нас оказался младший козырь (♠7), и первый ход наш. Первый ход очевиден – кладем ♦7, который соперник кроет ♦Д. Что делать дальше? Давайте подумаем. Если сказать «бито», то ход перейдет к

сопернику, мы возьмем из талона одну карту, и у нас нет карт в червах и трефах. Вполне возможно, что придет еще одна бубна или мелкая черви или трефа, и если соперник пойдет в трефу или черви, то дела пойдут не лучшим образом. Поэтому лучше подкинем козыря ♠7! Соперник берет.

Мы берем из талона две карты: ♣8 и ♥8. Ходим ♣8, соперник кроет ♣В, подкидываем ♥8, соперник кроет ♠7 (для себя запоминаем – червей у него нет), подкидываем ♦В, соперник кроет ♦Д. Что делать дальше – подкидывать козырную ♠8 или нет? Если подкинуть, то соперник может забрать и иметь как минимум два козыря (♠7 и ♠8), а если не подкинуть, то следующий ход будет под нас. В таких случаях надо учитывать два момента: талон заканчивается или нет; сильные карты у нас остались на руках или нет. Так как талон еще не закончился, а карты на руках у нас слабые (всего лишь козырь ♠В), то принимаем решение подкинуть – подкидываем ♠8, и соперник забирает карты. Берем из талона четыре карты и сразу определяем, как нам не повезло: ♥9, ♥В, ♥К, ♥Т. Карты на руках ужасные.

♥: 9, В, К, Т;

♣: -;

♦: К;

♠: В.

Как ходить? В сложившейся ситуации надо как можно быстрее избавиться от червовых карт, поэтому попытаемся заставить соперника опять взять карты. Ходим не ♥9, как хотелось бы (соперник может ее покрыть (♥10, например), а ♥К, который требует козыря. Соперник кроет ♠7. Смело подкидываем ♦К, соперник кроет ♠8. Подкинуть нечего и говорим: «Бито». Берем из талона две карты: ♥Д и ♦Т. Опять не повезло, так как нет треф. На руках такие карты.

♥: 9, В, Д, Т;

♣: -;

♦: Т;

♠: В.

Соперник ходит ♠8. Что делать? Если возьмем, то соперник может следующим ходом подкинуть опять трефу. Замкнутый круг. Лучше покроем ♠В, соперник покидывает ♥8, который кроет ♥В. Соперник подкидывает ♦В, кроет его ♦Т, соперник подкидывает ♣В. Сил больше нет – нам приходится взять карты. Дело плохо. На руках следующие карты.

♥: 8, 9, В, Д, Т;

♣: 8, В;

♦: В, Т;

♠: В.

У соперника на руках шесть карт, поэтому из талона он ничего не берет. Его следующий ход ♦6, который мы кроем ♦В, и слышим от него «бито». Соперник добывает из талона одну карту. Чем нам теперь ходить? Разумеется, восьмерками, но какой лучше: ♥8 или ♣8? Определяем, что у нас треновых карт старше восьмью меньше, чем червовых, поэтому ходим ♥8, которую соперник кроет ♠9. Ого, нам повезло, так как на руках есть ♥9. Что теперь лучше подкинуть: ♥9 или ♣8? Если подкинуть ♥9, то соперник может взять, пожалев второго козыря. Конечно, мы вдогонку подкинем и ♣8, но при этом не узнаем, а есть ли у него старшие тренофы. Нет, лучше подкинуть сначала ♣8, что и делаем. Соперник кроет ♣Т. Ага, вот мы и выяснили для себя еще одну важную карту соперника. Подкидываем ♥9, и соперник, пожалев второго козыря (может быть потому, что он у него старший), берет карты. Теперь у нас на руках такие карты:

♥: В, Д, Т;

♣: В;

♦: Т;

♠: В.

Карты не очень хорошие, козырей мало. Надо ходить валетом, но каким лучше: ♥В или ♣В? Мы знаем, что у соперника на руках есть туз треноф, поэтому специально ходим ♣В, которую соперник кроет ♣Т, а мы сразу подкидываем ♥Т. Соперник берет карты, а мы из талона вытаскиваем две карты: ♠9 и ♠К. Карты на руках по-прежнему плохие (козырей нет, парных карт среди старших тоже нет).

♥: В, Д;

♣: 9, К;

♦: Т;

♠: В

Ходим, разумеется, ♠9, соперник кроет ♣В, мы подкидываем ♥В (у нас на руках есть еще ♥Д, поэтому о потере черви не переживаем), соперник кроет ♥Т. А вот теперь лучше не подкинуть ♦Т, а сказать «бито», так как в этом случае во всех трех некозырных мастях у нас остаются старшие карты – с ними можно и отбиваться. Из талона пришли отвратительные карты: ♠7 и ♦8. На руках следующие карты.

♥: Д;

♣: 7, К;

♦: 8, Т;

♠: В

Соперник ходит ♦7, а мы кроем ♦8. Соперник подкидывает ♥8, мы кроем ♥Д. Соперник подкидывает ♠8, мы кроем ♠К. Соперник подкидывает ♦Д, которую кроем ♦Т. Соперник подкидывает ♣Т. Что делать: брать или отбиться? Брать нельзя, так как на столе много мелочи, поэтому кроем ♠В (тратим последний козырь), на что слышим «бито». Слава Богу, соперник больше ничего не подкинул. Десять карт на столе уходят в отбой. Соперник берет из талона две карты, а мы сразу пять. Здесь очень много зависит, повезет нам или нет, так как на руках осталась отвратительная карта (♣7). Пришли следующие карты: ♠10, ♣Д, ♦10, ♠6, ♠Т. Будем считать, что нам повезло, так как пришло два козыря, включая козырного туза. На руках следующие карты.

♥: -;  
♣: 7, 10, Д;  
♦: 10;  
♠: 6, Т.

Наступил решающий момент игры. В талоне всего 4 карты. Здесь особенно надо играть филигранно – малейшая ошибка, и можно проиграть. Как лучше ходить: одиночной ♣7 или парой ♣10 и ♦10? Думаем так: если сделаем ход двумя десятками, то соперник может покрыться, а мы можем больше не подкинуть (очень вероятно), затем из талона берем две карты, а после нас соперник берет оставшиеся две карты из талона, в том числе козырную десятку. А вот это плохо! Поэтому лучше пойдем одной картой, которую соперник скорее всего покроет, мы скажем «бито», и после взятия карты из талона ход будет у соперника, но количество карт в талоне самое благоприятное для того, кто отбивается (то есть для нас в данном случае) – две карты.

Ходим ♣7, соперник кроет козырным ♠9, и говорим «бито». Получаем из талона ужасную карту ♦9, затем соперник берет из талона одну карту. В талоне осталось две карты. У нас на руках следующие карты.

♥: -;  
♣: 10, Д;  
♦: 9, 10;  
♠: 6, Т.

Карты слабые (до сих пор нет сильных козырей, нет парных карт), но еще не всё потеряно. Соперник ходит ♠6, мы кроем ♠10,

соперник подкидывает ♥6, мы кроем ♠6 (брат, разумеется, нельзя). Соперник говорит «бито» и берет из талона оставшиеся две карты. Итак, у соперника на руках шесть карт, в числе которых козырные дама, король и полученная только что десятка. Остальные карты мы не знаем (а точнее не помним). У нас на руках следующие карты.

♥: -;  
♣: Д;  
♦: 9, 10;  
♠: Т.

Что делать? Делать нечего, ходим ♦9. Соперник кроет ♠10. Нам повезло – подкидываем ♦10, которую соперник кроет ♠Д. Сопернику явно не повезло, так как он не знал, что у нас на руках есть ♣Д. Мы подкидываем ♣Д и выигрываем с оставшимся козырным тузом!

Но предположим, что нашу ♦10 соперник покрыл не ♠Д, а ♠К (предположим, что каким-то чудом он почувствовал, что у нас может оказаться дама или же, что скорее всего, просто запомнил, что все три некозырные короля вышли из игры). Мы говорим «бито», ход у соперника.

У нас такие карты:

♥: -;  
♣: Д;  
♦: -;  
♠: Т.

У соперника карты:

♥: 7, 9, 10;  
♣: -;  
♦: -;  
♠: Д.

У соперника нет парных карты (это его самый большой минус) и при любом ходе мы отбиваемся козырным тузом и затем выигрываем. Таким образом, в данной партии мы победили. За счет чего?

В первую очередь за счет того, что сумели в конце партии добиться, чтобы к окончанию талона у нас оказалось четыре карты, а у соперника шесть, но при этом у нас еще оказалось и право хода. Эти два фактора сыграли в действительности самое решающее преимущество, что не при самых сильных картах мы смогли победить более сильного соперника. Вот что значит грамотный расчет к окончанию талона.

Разумеется, это всего лишь одна показательная партия. В реальных партиях есть множество других нюансов, но тем и прекрасен «Подкидной дурак», что его сложность порою кажется неизмеримой, так как какой-то недоучтенный малейший нюанс может в корне изменить концовку партии.

## КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАЗНОВИДНОСТЕЙ

Самыми сложными вариантами игр, основанных на возможности взятия карт соперников, автор считает следующие:

1. «Подкидной дурак»;
2. «Переводной дурак»;
3. «Японский дурак»;
4. «Современный дурак» («Супердурак»).
5. «Дурак с джокерами», «Двухкозырный дурак», «Двухкозырный дурак с антикозырной мастью».
6. «Свои козыри вдвоем», «Свои козыри в два хода», «Свои козыри в две стопки».
7. «Прогрессивный дурак», «Реверсивный дурак», «Кугамай».
8. «Чувашский петух».
9. «Чувашский дурак», «Поволжский дурак», «Ухмах», «Красночетайский дурак».
10. «Гахрат».

1. **«Подкидной дурак».** Эту игру, пожалуй, знают все. Это очень сложная игра (не зря по ней проводили чемпионаты России). О стратегии этой игры подробно сказано в главе «Как выигрывать в «Подкидного дурака».

2. **«Переводной дурак».** Если «Подкидной дурак» – это школа, то «Переводной дурак» – университет. Почему? Потому что все способы выигрыша «Переводного дурака» совпадают со способами выигрыша «Подкидного», но при этом появляется новый способ, который при умелом пользовании может оказаться важнее всех – это умение просчитать ход игры таким образом, чтобы в нужный момент перевести или наоборот уметь воздержаться от перевода, хотя иногда так и хочется это сделать (особенно это актуально после окончания талона).

Здесь даже трудно дать какие-то теоретические советы – перевод удивителен и уникален тем, что в нем нет строгих правил, а потому в каждой позиции надо уметь просчитать возможность перевода заново, не имея возможности использовать какие-то шаблоны или «заготовки». С этой связи очень важно запоминать вышедшие карты, так как в «Переводном дураке», в отличие от «Подкидного», даже маленькая некозырная карта за счет перевода может приобрести решающее значение.

3. **«Японский дурак».** Если «Переводной дурак» – университет, то «Японский дурак» – аспирантура. Почему? Потому что в отличие

«Подкидного дурака» и «Переводного дурака» появляется правило, благодаря которому разница между козырными и неkozyрными картами не так существенна. Другим словами, даже оставшись с одними козырями, соперник может проиграть, потому что козырные карты не могут покрыть пики, а если оставить одни пики на руках, то они в свою очередь не могут покрыть даже самые маленькие простые карты. По этой причине появляется дополнительный способ победы, который является важнее всех перечисленных способов победы как «Подкидного дурака», так и «Переводного дурака». Этот способ победы заключается в том, что после окончания талона необходимо четко взвесить свою игру с наличием точного числа оставшихся козырных карт, пиковых карт и неkozyрных карт. Поэтому в игре очень важно вести учет как козырных карт, так и пиковых.

4. **«Современный дурак» («Супердурак»).** Если «Японский дурак» – аспирантура, то «Современный дурак» – это как докторская диссертация. Почему? Потому что помимо всех прочих очень сложных аспектов игры «Японского дурака» появляется дополнительная сложность, усложняющая и так весьма сложную игру – правило перевода. В «Современном дураке» важна каждая карта без исключения (kozyрная или неkozyрная, пиковая или нет, старшего или младшего достоинства), и эта важность сохраняется вплоть до окончания партии. Поэтому «Современный дурак» – это высший пилотаж в области игр на взятие карт соперника, и, несомненно, это самая сложная игра этой категории. По этой причине научиться играть в нее на высоком уровне можно лишь тогда, когда достигнуто необходимое совершенство в более простых вариантах.

5. **«Дурак с джокерами», «Двухkozyрный дурак», «Двухkozyрный дурак с антиkozyрной мастью».**

Это настолько новые и необычные разновидности «Подкидного дурака», что то-то определенное пока рано говорить, но однозначно можно сказать, что они интересны, сложны и захватывающи.

6. **«Свои козыри вдвоем», «Свои козыри в два хода», «Свои козыри в две стопки».** В этих играх участникам уже в самом начале партии известны как свои карты, так и карты соперника, поэтому эти игры, строго говоря, значительно отличаются от «Подкидного дурака» и ему подобных, в котором существенное значение имеет тот факт, что игроки в начале и середины партии борются в первую очередь за получение более лучших карт из талона. По сути это логические игры на уровне шахмат и шашек. «Свои козыри вдвоем» и особенно его разновидности («Свои козыри в два хода», «Свои

kozyри в две стопки») очень интересны и сложны, но сравнивать эти игры с «Подкидным дураком» будет не корректно.

7. **«Прогрессивный дурак», «Реверсивный дурак», «Кугамай».** Эти игры, без всякого сомнения, более сложны, чем «Подкидной дурак», но их правила не обладают той изящностью и простотой, как «Подкидной дурак» или «Переводной дурак». Поэтому эти игры для гурманов, для тех, кто «приелся» «Подкидным дураком».

8. **«Чувашский петух».** Игра очень динамична, но все же, надо признать, по сложности уступает «Подкидному дураку», так как очень многое зависит от того, какие карты придут в самом начале.

9. **«Чувашский дурак», «Поволжский дурак», «Ухмах», «Красночетайский дурак».** «Чувашский дурак» обладает всеми необходимыми качествами, чтобы считаться одной из лучших игр категории «Подкидного дурака». Игра без всякого сомнения превосходит «Подкидной дурак» и по уровню сложности находится на равных позициях с «Современным дураком». «Поволжский дурак», «Ухмах», «Красночетайский дурак» – это дальнейшие усложнения игры «Чувашский дурак», которые стали настолько сложны, что вряд ли в ближайшем будущем получат большое распространение (но автор надеется, что одна из них да станет популярной!).

10. **«Гахр́ат».** Эта игра лишь отдаленно напоминает игру в «Подкидного дурака», формально ее следовало отнести к играм на взятки, но стержень игры все-таки взят от «Подкидного дурака». По своёму очень сложна и интересна. Уникальна в своем роде.





## ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ

Задача 1.

*Козыри пики (♠). Карты у участников следующие.*

*А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10, ♦10.*

*Б: ♠К, ♠7, ♦7, ♥7.*

*Закрытой колоды (талона) нет. Все остальные карты в отбое. Оба участника знают друг у друга карты. Если первым ходит участник А, то кто выигрывает? А если первым ходит участник Б, то кто тогда выигрывает? Обратим внимание, что у участников общее число карт нечетное, что в обычной игре невозможно, но в данной задаче это сделано специально, чтобы не было ничьи. Задача очень тяжелая и каверзная, не спешите с ответом!*

На первый взгляд кажется, что не важно, кто ходит первым, всё равно выигрывает участник Б, но это не так! Проверим.

1) Допустим, что ходит участник А. Как ему пойти? Если пойти двумя десятками, то Б их кроет (козырными королем ♠К и семеркой ♠7), а затем сам ходит двумя семерками и побеждает. Если пойти козырным валетом ♠В, то Б кроет козырным королем ♠К, а затем ходит тремя семерками. Выхода, кажется, у участника А нет. Но, оказывается, есть!

Участнику А надо ходить одной картой – ♦10!!! Что теперь делать участнику Б?

Если Б возьмет, то это гарантированное поражение Б – у участника А остаются одни козыри. Значит, участнику Б надо крыть. Но как?

Если Б кроет ♠К, то А подкидывает ♠10, участник Б вынужден взять и, следовательно, проигрывает – у участника А остаются одни козыри. Если же Б кроет ♠7, то далее участнику А надо сделать самое сложное – сказать «бито»!!! Ситуация после «бито» следующая, и ход у участника Б.

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10.

Б: ♠К, ♦7, ♥7.

На первый взгляд участник А побеждает – кажется, что при любом ходе участник Б теперь проигрывает. Действительно, если Б пойдет ♠К, то А его покроет ♠Т и затем спокойно ходит ♠10, ♠В, ♠Д; если Б пойдет двумя семерками, то А покроет козырными валетом и

десяткой, а затем ходит тузом. Казалось бы, у участник Б нет выигрышного хода, но он – невероятно – есть. Какой?

Участник Б должен пойти ♦7!!! Братъ, разумеется, нельзя, и участник А вынужден покрыть ♠10, а затем Б должен сказать «бито»!!! Ситуация перед ходом участника А следующая:

А: ♠Т, ♠Д, ♠В.

Б: ♠К, ♥7.

Невероятно, но теперь при любом ходе участника А участник Б выигрывает! Фантастика!! Невероятно!!! Вот что значит «Подкидной дурак»!!!! Итак, вывод – если ходит первым участник А, то выигрывает участник Б.

2) Рассмотрим ситуацию, когда первым ходит участник Б. Снова для удобства разложим карты.

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10, ♦10.

Б: ♠К, ♠7, ♦7, ♥7.

Если Б пойдет козырным королем (♠К), то это, конечно же, очевидное поражение. Ходить тремя семерками – тоже поражение (А кроет ♠Д, ♠В, ♠10, а затем ходит ♠Т). Как быть?

А что, если пойти двумя семерками ♦7 и ♥7? Но и это, оказывается, поражение – участник А кроет их козырными валетом и дамой, затем ходит козырным тузом, а затем двумя десятками. Что делать участнику Б?

Есть отличное решение – надо ходить ♦7 (или ♥7, без разницы)!!! Идея замечательна – участник А по неосмотрительности может его покрыть ♦10 или ♠10 (если был положен ♥7), и в этом случае побеждает уже участник Б! Посмотрите на расклад и убедитесь в этом:

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10.

Б: ♠К, ♠7, ♥7.

Но если А покроет не ♦10, а козырным ♠В, то ситуация иная.

А: ♠Т, ♠Д, ♠10, ♦10.

Б: ♠К, ♠7, ♥7.

Ход у участника А. Казалось бы, участник Б всё равно добился своего – кажется, что при любом ходе участника А участник Б кроет и затем побеждает. Действительно, если А пойдет двумя десятками, то Б кроет козырными королем и семеркой; если А пойдет козырной

дамой, то Б кроет королем и затем идет двумя семерками. Ходить с козырного туза участнику А нет смысла, так как это тоже поражение. Выхода у участника А, казалось бы, нет. То есть побеждает участник Б?

Оказывается, нет!! Если участник А опытный, то он может сделать просто ошеломляющий ход – ♦10. Как теперь крыть участнику Б? Брать эту карту, разумеется, нельзя.

Если покрыть козырным ♠К, то А затем подкинет козырную ♠10, заставив Б взять карты, и тогда А легко выигрывает. Значит, надо крыть козырной ♠7, так как тогда если А подкинет ♠10, то Б покроет козырным ♠К и затем пойдет семеркой и выигрывает! Итак, Б кроет козырной семеркой ♠7. Ситуация следующая.

А: ♠Т, ♠Д, ♠10.

Б: ♠К, ♥7.

На столе: ♦10, ♠7.

И вот здесь к немалому удивлению участника Б участник А говорит «бито»!!! Ход у участника Б, который с ужасом обнаруживает, что при ходе любой из двух оставшихся карт он проигрывает. Следовательно, если первым ходит участник Б, то побеждает участник А!

Итак, окончательный ответ этой задачи – тот, кто ходит первым, проигрывает!

И в заключение можно сделать попутно еще один интересный вывод – игра в «Подкидного дурака» будет интереснее, если число карт в колоде будет не 36, а 35 (например, из колоды изъята ♦6) – при нечетном числе карт ничья невозможна, а сама игра из-за этого, следовательно, усложняется.

Задача 2.

*Небольшое изменение задачи №1. Козыри пики (♠).*

А: ♠Т, ♠Д, ♠В, ♠10, ♦10, ♥10.

Б: ♠К, ♠7, ♦7, ♥7, ♣7.

И снова, как и в задаче №9, оба участника знают друг у друга карты. Если первым ходит участник А, то кто выигрывает? А если первым ходит участник Б, то кто тогда выигрывает?



## ПОЧЕМУ КОЛОДА В 36 КАРТ ИДЕАЛЬНА?

На чемпионате России по «Подкидному дураку» в 1997 году использовалась колода в 32 карты. Автор считает это не только неправильным по причине того, что нарушает традиции игры в России, но и с точки зрения математики.

Как удалось выяснить экспериментальным путем, при двух участниках игра интереснее всего тогда, когда каждому сдают  $1/6$  часть колоды, или же в полтора раза меньше карт, чем имеется число достоинств в одной масти. Почему?

В обычной колоде 36 карт, поэтому  $1/6$  от 36 карт как раз составляет 6 карт. В одной масти девять достоинств (6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т), а в полтора раза меньше – это тоже 6 карт. Если же для игры используется колода в 32 карты (как это произошло на чемпионате 1997 года), то в этом случае надо сдавать не по 6 карт, а по 5 ( $32/6$ ). Некоторые поклонники в «Подкидного дурака» играют с колодой в 52 карты, но в этом случае каждому надо сдавать не по 6 карт, а по 9 ( $52/6$ ). После всего вышесказанного возникает вопрос: откуда взялось соотношение, что число сдаваемых карт должно быть в шесть раз меньше, чем число карт в колоде? Почему не в пять раз или не в семь?

Дело в том, что «Подкидной дурак» состоит из двух важных составляющих: во-первых, пока талон не закончился, это игра, основанная на теории вероятности, и, во-вторых, когда талон закончился, это логическая интеллектуальная игра, в которой участники по сути должны знать все карты соперника и, зная расклад карт, строить многоходовые логические комбинации, так как случайности как таковой больше нет. При сдаче  $1/6$  колоды получается гармоничное соотношение игры теории вероятности и логики, а любое другое соотношение приводит к смещению игры в то или другое направление.

Например, если в колоде всего 24 карты, и каждому сдают по 6 карт, то игра во многом случайна за счет того, что чересчур много значит начальная сдача карт – если кому-то при начальной сдаче повезет с картами, то ему гораздо легче победить, так как у соперника из-за малого талона (в котором вместо 24 карт теперь всего 12) просто нет времени избавиться от плохих карт на руках. И наоборот, если используется колода в 52 карты, и каждому по-прежнему сдают по 6 карт, то игра тоже случайна, но по противоположной причине – если кому при начальной сдаче не повезло с картами, то сопернику легче

победить, так как он за счет большого талона (в котором вместо 24 карт теперь целых 40) может долго (больше обычного) заваливать мелкими картами, получив за счет этого более лучшую позицию.

Итак, оптимальное соотношение карт для «Подкидного дурака» – это каждому сдавать  $1/6$  часть колоды. Обратим внимание, что первоначально в XVIII веке в «Дурака» при игре вдвоем сдавали всю колоду поровну, то есть по 18 карт каждому. Достаточно быстро убедились, что так играть неинтересно, так как если не повезло при начальной сдаче, то победить сильного соперника тяжело (если не реально – игра чисто логическая). Не удивительно, что вскоре каждому стали сдавать по 5 карт, и такая игра продержалась весь XIX век и вплоть до Октябрьской революции. В какой-то момент выяснили, что игра станет интереснее, если число сдаваемых карт увеличить, но чуть-чуть – не до 7, 8 или до 10 карт, а всего до шести. Таким образом, игроки интуитивно нащупали самый интересный вариант игры в «Дурака» – колодой в 36 карт и когда каждому сдают по 6 карт.

В заключение отметим, что количество мастей для «Подкидного дурака» (впрочем, это относится и ко всем другим карточным играм) – это не 2, 3 или 5, а ровно 4. Если мастей меньше четырех (например, колода из 36 карт при трех мастях будут иметь карты в каждой масти 3, 4..., 10, В, Д, К, Т), то почти всегда у игроков будут иметься в наличии карты всех мастей, что снижает сложность игры, а если мастей наоборот пять (например, колода из 35 карт при пяти мастях будут иметь карты в каждой масти 7, 8 ..., 10, В, Д, К, Т), то наоборот возрастает доля случая, так как чересчур часто у игроков не будет той или иной масти.

Проверьте всё вышесказанное на практике (сыграв пару игр в следующие варианты: колодой в 36 карт, но каждому сдают по 10 карт; колодой в 36 карт, но каждому сдают по 3 карты; колодой в 36 карт, но из трех мастей; колодой в 35 карт из пяти мастей) и убедитесь, что оптимальная игра для «Подкидного дурака» вдвоем – это колода из четырех мастей, состоящая из 36 карт, и когда каждому в начальной сдаче сдают по 6 карт. У математики свои законы!



# ГЛАВА 41

## ЛУЧШИЕ ФОКУСЫ

*Вам цены не будет в компании, если  
знаете хотя бы пару карточных фокусов...*

Свои первые карточные фокусы автор освоил в годы студенчества, когда 14 апреля 1994 года приобрел репринт (то есть переиздание) книги **«Дождь из тузов. Карточная магия»**, изданной в царской России в 1877 году. В 1990-е годы, после снятия запрета на издания книг на карточную тематику, стало чрезвычайно популярно переиздавать дореволюционные книги. Сама книга, к слову, являлась переводом еще более ранней английской книги, автором которой является некий «Профессор Гоффман».

Карточных фокусов, конечно же, огромное количество, а потому по ним можно издать десятки книг. В этой книге приведены, на взгляд автора, самые лучшие карточные фокусы, причем первые шесть фокусов взяты из вышеназванной книги Гоффмана, которые когда-то освоил сам автор. Другие фокусы взяты из самых разных источников. Все нижеприведенные фокусы автор периодически показывает друзьям и родственникам.

Почему автор считает предложенные фокусы лучшими? Потому что их особенностью является то, что они самые простейшие по следующим причинам.

1. Не требуется изготовление какого-то специального реквизита.
2. Используются обычные игральные карты, а не специально подготовленные для фокусов (подрезанные, наколотые и т.д.).
3. Для показа фокусов не нужно изучать какие-то изощренные тренировки, связанные с ловкостью рук.



## ФОКУС 2 – «СУММА ТРЁХ КАРТ»

...Простейший математический фокус, ни требующий ровным счетом ничего, кроме как умения считать. Его можно показывать всем. Главное достоинство – его можно «научить» зрителей, которые будут показывать самому фокуснику, наивно думая, что поняли секрет...

Необходима колода в 52 карты. Фокусник берет колоду в руки, тщательно перемешивает перед зрителями, дает ее снять несколько раз. Затем фокусник спрашивает: «В колоде 52 карты. Мне нужно разделить ее пополам. Подскажите пожалуйста, сколько будет карт в половине колоды?» Один из зрителей говорит: «26». «Хорошо», - отвечает фокусник и, держа колоду крапом верх, начинает брать по очереди верхние карты из колоды, кладя их на стол уже рисунком верх, при этом считая вслух: «Раз, два, три, четыре...»

Отсчитав 26 карт, фокусник переворачивает крапом верх отсчитанные карты – это так называемая вторая часть колоды, а оставшиеся 26 карты в руке – первая часть колоды.

Фокусник берет из первой части колоды верхние три карты, раскладывая их на столе картинкой верх. Фокусник говорит: «Вот смотрите – на эти три карты я положу такое количество карт, которое не хватает до десяти. Каждая карта оценивается, разумеется, в такое количество очков, какое на ней указано, а фигурные карты следующим образом: валет оценивается в 2 очка, дама – в 3, король – 4, туз – 1 очко». Предположим, что открыты 5, 3 и король. Фокусник на пятерку кладет 5 карт крапом верх из первой части колоды ( $10-5=5$ ), на тройку – 7 карт ( $10-3=7$ ), на короля – 6 карт ( $10-4=6$ ). Оставшиеся карты первой части фокусник кладет крапом верх на вторую часть.

Иногда бывает так, что все карты из первой части разобраны – в этом случае, после того как закончатся карты в первой части, недостающие карты фокусник берет из второй части. К примеру, если на столе лежат три туза, то на них надо положить 27 карт – после того как будут израсходованы все 23 карты первой части, еще четыре карты фокусник берет сверху из второй части.

Затем фокусник предлагает зрителям подсчитать сумму трех открытых карт. В нашем случае это будет  $5+3+4=12$ . Фокусник говорит, что сейчас попытается по трем открытым картам назвать значение двенадцатой карты из второй части колоды. Сделав очень задумчивый вид, смотря на открытые три карты самым внимательнейшим образом, производя вслух (обязательно вслух!)

какие-то сложные вычисления по этим трем картам, фокусник не спеша сначала называет масть, а затем, путем сложнейших расчетов вслух, и достоинство карты. После этого фокусник начинает отсчитывать из второй части колоды сверху по одной нужное количество карт. К удивлению зрителей нужная карта, в нашем случае двенадцатая, оказывается точно названа!

Секрет фокуса заключается в том, что в самом начале фокуса при отсчитывании карт для второй части колоды, когда карты кладутся на стол картинкой верх, фокуснику необходимо запомнить значение 7-й карты (при этом нельзя тормозить счет – карту надо запомнить быстро, а иначе зрители могут догадаться). Всего лишь... А зрители обычно даже не догадываются, почему это фокусник отсчитывает половину колоды не крапом верх, как обычно, а картинкой верх.

Небольшие комментарии. Для пущей убедительности фокусник, когда начинает отсчитывать карты, может попросить зрителей самим считать их количество. Перед открытием нужной карты фокусник может как бы спросить: «А какую карту я назвал? Я забыл». Зрители обычно подсказывают, после чего фокусник соглашается («А-а, точно!»), либо же, если зрители молчат, еще раз внимательно смотрит на три открытые карты, вслух «определяя» по ним масть и достоинство, и затем открывает как раз названную карту.

А теперь важный момент. Чтобы фокус смотрелся еще интереснее, можно якобы научить его зрителям, чтобы они сами его показали. Каким образом?

Для этого фокусник, когда определяет якобы по трем открытым картам определить масть и достоинство нужной карты, как бы раскрывает секрет, чтобы его узнали зрители. Например, нужная нам карта ♥К, а на столе лежат ♥Д, ♥2 и ♠Т. В этом случае фокусник говорит примерно следующее: «Так, у нас червей больше всех, значит нужная карта тоже черви. Самые старшие карты – это дама и туз, и среднее арифметическое – это король. Получается, что наша карта ♥К!» Допустим, что лежат такие карты: ♣10, ♦2, ♠Т. В этом случае фокусник изворачивается так: «На столе три масти, не хватает червей. Значит, нужная карта – это черви. Сумма трех карт будет  $10+2+1=13$ , а это означает, что нужная карта король, так как Валет – это условно 11, дама – 12, а король – 13. Следовательно, нужная карта – ♥К!»

После показа фокуса фокусник говорит: «Теперь каждый из вас знает принцип отгадывания карты, а потому можете сами показать фокус и определить нужную карту. Если что-то будет затруднительно, то я вам помогу».



Зритель, конечно же, не знает секрета, но верит фокуснику, и когда показывает фокус сам (обязательно отсчитывая первые 26 карт картинкой верх, чтобы фокусник мог запомнить нужную карту), тоже пытается определить по трем открытым картам значение нужной карты, но при этом фокусник как бы ненароком подсказывает и подводит зрителя к нужной карте. Обычно после 3-4 таких показов зрители находятся в полном недоумении и совершенно не понимают, в чем дело – они сами показывают фокус, вроде бы даже сами отгадывают карту (с помощью подсказок фокусника), но при этом совершенно не понимают в действительности, за счет чего они отгадывают. Как правило эффект ошеломляющий. Автор настоящей книги однажды настолько убедительно научил зрителей определять карту, что один зритель, который сам показывал фокус, лишь после десятого раза наконец-то понял в чем дело, произнес в истерике: «Да ты обманываешь нас и дуришь на самом деле! Я так и не понял, как по трем картам определяется нужная карта. Это издевательство, а не фокус. А ну-ка, в чем секрет, признавайся!!!»

После таких слов можно и раскрыть секрет фокуса. Будьте уверены – зрители запомнят как сам фокус, так и его секрет уже на всю жизнь...

Примечание. Фокус можно показывать и с колодой в 36 карт. Всё как обычно: валет оценивается в 2 очка, дама – 3, король – 4, туз – 5 очков (можно и 1 очко, без разницы), остальные карты в соответствии со своим номиналом. При отсчитывании половины колоды (18 карт) фокуснику надо запомнить пятнадцатую карту.



# ГЛАВА 42

## ЛУЧШИЕ ПАСЬЯНСЫ

Что такое пасьянс? Это головоломка для одного человека с помощью игральных карт. Всего лишь. Сумеет человек решить эту карточную головоломку, то считается, что «пасьянс сошелся», не сумеет – «не сошелся».

Первая книга, содержащая описание правил пасьянсов, вышла в России в 1826 году под названием «Собрание карточных раскладов». После Октябрьской революции карточные книги перестали издавать, но в журнале «Наука и жизнь» в №4 от 1967 года в разделе головоломок появилась первая публикация пасьянса, а затем в других номерах и другие пасьянсы. В итоге журнал «Наука и жизнь» вплоть до 1990 года оказался единственным печатным изданием, в котором хоть что-то печаталось касательно карточных игр, и это были статьи исключительно про пасьянсы...

Автору известны лишь две выдающиеся в прямом смысле слова книги о пасьянсах: **«Петух в корзине» и другие пасьянсы** от 1991 года (автор – Лаговский Игорь Константинович) и **«Пасьянсы»** от 1998 года (автор – Розалиев Николай Юрьевич), которая по факту является самой полной энциклопедией по пасьянсам. Обе книги без проблем можно купить в интернете на различных сайтах поддержанных книг.

Книга Лаговского уникальна тем, что, во-первых, написана главным редактором журнала «Наука и жизнь», который более 30 лет вел в своем журнале рубрику о пасьянсах (под псевдонимом «И.Константинов»), и, во-вторых, в книге много задач (взятых из журнала), которые надо решить, и тем самым появляется уникальная возможность проверить свой интеллектуальный уровень.

Книга Розалиева уникальна тем, что, во-первых, в ней приведены почти все известные в России пасьянсы (по состоянию на 1998 год), и, во-вторых, пасьянсы в ней систематизированы на группы и, с точки зрения автора настоящей книги, весьма грамотно и точно.

Будучи студентом, автор изучил чуть ли не все пасьянсы из указанных двух книг...

С точки зрения возможности решения пасьянсы условно можно разделить на вероятностные и интеллектуальные.

Вероятностные – это пасьянсы, решение которых определяется в первую очередь первоначальным раскладом карт. Например, к подобным пасьянсам относится ныне всемирно известная «Косынка», которая установлена ранее была во всех продуктах Windows. Если решение пасьянса зависит не от умения, а от начального расклада, то так неинтересно, и автор такие пасьянсы отвергал из своего репертуара (например, такие известные как «Кэнфилд», «Двенадцать спящих дам» и т.д.)...

Интеллектуальные пасьянсы – это пасьянсы, решение которых определяется в первую очередь не первоначальным раскладом карт, а умением человека найти правильную последовательность ходов. Причем, автор не считал пасьянс интеллектуальным, если он слишком легко сходился при любом начальном раскладе – так тоже неинтересно!

Интеллектуальный пасьянс – это такой пасьянс, который всегда (или почти всегда) сходится, но решение которого найти сложно. Автор настоящей книги, как не трудно догадаться, интересовался в первую очередь такими интеллектуальными пасьянсами, аккуратно отмечая в книге Розалиева их карандашом, причем не как попало, а указывая параметр «А/В», где «А» - сложность расклада (от 1 до 5, где 5 – высокая, а 1 – думать не надо), «В» - вероятность схождения (5 – наверняка можно собрать, 1 – почти не сходится).

Характерные черты интеллектуальных пасьянсов следующие:

1. Используется колода в 52 карты. Как правило, если необходимо две колоды по 52 карты, то пасьянс слишком легкий, а если одна колода в 36 карт, то его решение во многом зависит от начального расклада. Заметим, что если используются две колоды, то требуется много места на столе, что неудобно.

2. На стол выкладываются все карты обязательно лицевой стороной (картинкой) верх. Это и логично, так как если часть карт выкладываются лицевой стороной вниз (крапом верх), как, например, в известном пасьянсе «Косынка», то решение такого пасьянса во многом случайно, так как человек, например, при выборе, какую одну из двух карт взять, действует наудачу (то есть как повезет).

3. Карты раскладываются только один раз, то есть нет повторной раскладки карт, если решение зашло в тупик.

Ниже предложены самые лучшие пасьянсы с точки зрения автора – все они интеллектуальные (имеют параметр  $A/B=5/5$ ), то есть такие, которые при правильном решении почти всегда собираются, но найти решение которых весьма непросто! Это важно. Например, возьмем такой выдающийся пасьянс «Солитер», который благодаря фирме Microsoft сегодня известен всему миру из-за наличия в составе Windows. С помощью компьютеров было выяснено, что среди взятых случайным образом 1 миллиона расклада пасьянса «Солитер» лишь 8 (восемь) раскладов теоретически не имели решения, а позднее выяснили еще точнее – из 78.000 раскладов лишь один не имеет решения. Значит, в обычной ситуации, если Вы не смогли собрать пасьянс «Солитер», то можно быть уверенным на 99,99%, что неудача произошла не из-за неудачного расклада (на что особенно любят ссылаться при неудаче почти все), а из-за ошибок при решении.

В заключение отметим два совета по сбору пасьянса.

1. Самый сложный и важный ход в пасьянсе – это всегда самый первый. И это относится ко всем без исключения пасьянсам. Поэтому никогда не надо начинать ходить, не подумав, считая, что раз есть 5-6 напрашивающихся ходов, то и нечего тратить время на раздумывание. Это грубая ошибка. Анализ первого хода должен быть максимально глубоким, насколько это возможно сделать.

2. В некоторых пасьянсах есть так называемые свободные ячейки (например, в «Солитере»). Всегда надо десять раз подумать, прежде чем занять последнюю оставшуюся свободную ячейку. Свободная ячейка – это спасительный шанс в самой тяжелой ситуации, и использовать последнюю свободную ячейку надо лишь в крайней необходимости.

....



## ПАРТЕР

...«На сегодня для меня это самый лучший пасьянс!» – запись от 16 января 2000 года автора настоящей книги карандашом в книге Розалиева Н.Ю. «Пасьянсы». В самой книге Розалиева указывается следующее: «Редкий пасьянс конца XIX века. Очень труден. В настоящее время не встречается... Другие названия: Венский, Идиллия, Капрал».

Для игры необходима одна колода в 52 карты. Карты тщательно перемешиваются, затем на стол выкладываются «партер» – 36 карт лицевой стороной верх в виде шесть столбцов по шесть карт в каждом, причем более верхняя карта закрывает нижнюю лишь наполовину, и таким образом видны значения всех карт.

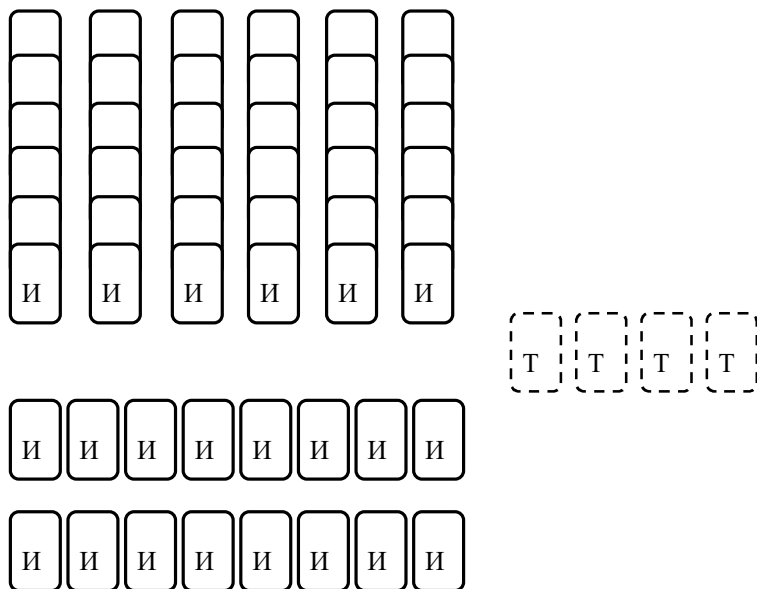
Верхние карты каждого столбца являются игровыми (обозначены как «И»). В процессе раскладывания из столбцов будут изыматься игровые карты – в этом случае в столбцах новыми игровыми становятся следующие верхние карты.

Оставшиеся 16 карт на руках образуют «веер» («букет») – все эти 16 карт тоже являются игровыми («И»). Таким образом, в начале пасьянса игровыми являются 22 карты.

Задача – собрать все карты на четыре базовые места (они отмечены штриховыми линиями с буквой «Т»; буква «Т» означает, что первой картой базового места обязательно должен быть туз). Первую карту, которую можно положить на базовое место, это туз, а далее на него надо положить карты в восходящем порядке вплоть до короля (Т, 2, 3,..., Д, К), причем можно без соблюдения масти. После короля класть уже нельзя. Обратим внимание на важный момент – на базовые места карты можно только класть – изымать обратно карты нельзя.

Выше игровой карты «партера» можно положить одну карту на одно достоинство ниже (например, Д, В, 10, 9,...), причем тоже без соблюдения масти. Количество карт в столбце может быть больше шести. Если в «партере» какой-то столбец полностью освободился, то в этот столбец можно положить любую игровую карту, а далее снова класть карты в столбец в нисходящем порядке. Количество карт в «веере» может только уменьшаться, так как в «веер» класть карты нельзя.

Пасьянс сошелся, если на четыре базовые места удалость собрать все 52 карты: от туза до короля.



#### Примечание.

Автор настоящей книги убедился, что по приведенным правилам пасьянс очень редко сходится. Если же изменить одно правило, то ситуация меняется в лучшую сторону – почти любой расклад можно собрать.

Правило следующее – выше игровой карты «партера» можно положить как одну карту на одно достоинство ниже (например, Д, В, 10, 9,...; напомним, что без соблюдения масти), так и серию карт из другого столбца партера, если нижняя карта серии ниже игровой карты на одно достоинство. Серия – это последовательность карт, в которой достоинство нижележащей карты меньше вышележащей на одно значение. Например, первый столбец состоит из следующих карт: 5 (самая нижняя), К, 7, 2, В (самая верхняя), а третий столбец из следующих: 5, 3, 10, 9, 8, 7. Игровой картой первого столбца является валет, а у третьего – 7. Тем не менее, четыре карты из третьего столбца (10, 9, 8, 7), не нарушая их последовательности, можно переместить на валет первого столбца, так как эти четыре карты, во-первых, образуют серию, и, во-вторых, достоинство нижней карты серии (10) как раз меньше на одно значение достоинства игровой карты первого столбца (В).

С новым правилом почти любой расклад имеет решение.



## ИСТОРИИ ИЗ ИГР АВТОРА НАСТОЯЩЕЙ КНИГИ

Ниже приведены истории из жизни автора, так или иначе связанные с играми. Истории весьма интересны и, наверное, их надо было сразу записывать, как только они произошли, но об этом до ноября 2022 года автор вообще не думал. Игры записывал (сначала в тетрадь, затем на компьютер), а истории нет (за редким исключением иногда в примечании к играм). А зря. Сейчас приходится буквально вытаскивать из памяти интересные истории...



### История седьмая.

В сентябре 2022 года ко мне в гости на неделю приехал троюродный брат Дима Бяков из Омутнинска (Кировская область). Разумеется, в один из вечеров мы сели играть в «Подкидного дурака». Но перед этим я решил подшутить над братом, слегка «подзарядил» колоду, затем после фальшивой тасовки и снятия сдал себе и брату по 6 карт. Козырем вышел трефа 7. У меня на руках оказались шесть козырей: 6, 9, 10, В, К и Т. Брат же получил всякой швали в червях и бубнах. Спросив козыря от 6 до туза, в конце показываю туза и заодно раскрываю свои карты. Разумеется, брат всё понял и отказался играть, но я предложил ему следующее: мы меняемся картами и продолжаем играть. Брат согласился, поменявшись картами, и сделал первый ход под меня козырной шестеркой, которую я, разумеется, взял... Далее игра шла без всякого обмана и шулерства (чем не занимаюсь из принципа), так как еще перед началом решил проверить себя – имея очень плохие карты вначале партии попытаться всё же победить. Мне это было самому интересно выявить, удастся ли (благо, честно сказать, предполагал, что брат не силен в этой игре). Концовка партии оказалось такой, что брат, имея девять карт на руках (включая козырные валет, даму и туза), сходил некозырным валетом, которую я покрыл как раз единственной своей оставшейся картой – той самой козырной семеркой! В изумлении в конце партии брат спросил: «Не понял юмора – как это я проиграл?...» Сохранилось видео этой партии, которую по моей просьбе снимала с самого начала жена.

### **История восьмая.**

В деревне отца (Шумшеваши) к своей тете (Судеркина Анята) приезжал из Санкт-Петербурга самый близкий и старый друг детства – Кирюха (Кирилл Ткачев). Сколько с ним было сыграно карточных игр в детстве и студенчестве (1990-е) – не пересчитать («Тысяча», «Опендаун», «Черви» и другие). В августе 2010 года в очередной раз компания из трех человек (я, Кирюха и общий друг с соседней улицы Коля Горбунов) в очередной раз встретились у Кирюхи в деревянной избе и стали играть «по-крупному»: без ограничения по времени (чуть ли не утра), за чашкой чая, без спиртного и без денег. Играли на приседания... К сожалению, на следующий год тетя у друга отдала Богу душу (в возрасте 81 год), и больше сыграть в карты с Кирюхой, которому из Питера в Чувашию было далековато ехать (две ночи на поезде с пересадкой на межрайонный автобус), автору так и не удалось. В ноябре 2022 года автор настоящей книги, когда готовил рукопись данной книги, в телефонном разговоре с Кирюхой (а созванивались мы, как правило, минимум раз в месяц) сообщил про книгу по «Подкидному дураку». Слова Кирюха хорошо запомнились: «Больше я с тобою никогда в дурака играть не буду». «Это почему же?» «У меня после последней игры почти неделю ноги болели после стольких приседаний». «Я что-то не помню, чтобы ты много приседал». «Зато я на всю жизнь запомнил этот день!!!»...

### **История девятая.**

В июле 2022 года автор с женою пришел на день рождения к своему крестнику (Димке Серебрянникову), которому исполнилось 12 лет. Ранее я подарил крестнику колоду карт и научил в «Подкидного дурака», который стал его любимой игрой, так что любой приход в гости к нему сопровождался минимум одной-двумя партиями в эту игру. После застолья по просьбе крестника решили поиграть в «Подкидного дурака». Играли вчетвером (без правила «переводки») каждый сам за себя: слева от меня сидел крестник, напротив – кум (отец крестника – Саша Серебрянников), справа – моя супруга. Так как был день рождения, то все интуитивно настроились, что крестник обязательно должен победить. Началась игра, в какой-то момент талон закончился, и у крестника на руках осталась одна карта – козырная семерка. У меня на руках было карт 7-8, из которых несколько старших козырей, у кума и супруги тоже где-то по 7-8 карт. Крестник, радостный, предвидя свой скорый выход, не стал скрывать свой козырь, всем нам его показал и громко прокричал: «Я победил!»

Я нутром почувствовал, насколько он неправильно себя повел – начал радоваться победе, когда еще не победил. Это на самом деле очень опасно для столь юного возраста, и мне захотелось как-то проучить зазнавшегося пацана. Когда очередь хода дошла до меня, то



мне еще стало интересно, а можно ли оставить в дураках в этой ситуации игрока с козырем на руках? Сложно, конечно, но можно попробовать! Я сходил на крестника более старшим козырем – крестник очень удивился, но ему пришлось взять карту. Я ему сказал примерно следующее: «Так интереснее играть, пока ты не вышел!» Когда очередь хода снова дошла до меня, я сходил двумя парными картами, одна из которых была козырной картой, которую он опять не мог покрыть. Крестник снова взял, имея уже четыре карты на руках, причем весьма сильные, так что он особо не переживал. Я снова ему сказал: «Не переживай, так интереснее играть».

Дальнейшая игра сложилась таким образом, что у кума и жены, у обоих которых были слабые карты, за счет взаимных ходов и отбитий закончились карты на руках. Остались вдвоем с крестником. В очередной раз, ходя на крестника, он, покрывая, а я, подкидывая еще, сумел в итоге избавиться от всех своих карт, а у крестника еще остались козырные карты на руках, то есть он проиграл!

Момент был впечатляющий – крестник от неожиданности замолчал, потом на лице выступили слезы, и неожиданно для нас побежал к маме на кухню... Конечно, я переусердствовал и поступил не совсем правильно, к тому же на его день рождения. Я это понимал. Мать с крестником вернулись в комнату, родители стали успокаивать сына, говоря, что в игре всякое может быть, а кум сказал своему сыну: «Запомни этот урок. И я тебе сразу говорил, не садись слева от крестного – это самое опасное место!»

Сыграв всего одну партию, больше в тот день в «Подкидного дурака» мы не играли...

### **История десятая.**

В один из дней 2009 года автор играл с женою (Храмова Алёна) в нарды (вариант «Длинные»). Играли мы тогда на равных (оба посредственно, честно говоря). В одной из партий я оказался в критической ситуации – жена почти победила, да еще и с марсом. Выхода из поражения не было видно, жена предложила сдаться, с марсом, разумеется, но я больше по инерции продолжал играть. Неожиданно мне стало везти с костями, а жене, как в таких случаях часто бывает, как раз наоборот. В итоге какую-то шашку удалось заблокировать шешаром (забором из шести шашек), и в итоге наоборот выиграл я, да еще и с марсом!

Дальше картина запомнилась мне на всю жизнь, так как всё происходило как будто в замедленной съемке: неожиданно поднимается доска с шашками и костями, и всё это летит прямо на меня... вот одна шашка пролетает справа от головы... приближается доска прямо на лицо, какие-то шашки ударяются об лицо... наконец, сама доска ударяется об лицо...

Оказывается, жена в сердцах ухватила за один край доски и опрокинула доску прямо на меня. От неожиданности (а такое случилось первый и в последний раз в жизни) я ничего не смог произнести, лишь открыв рот от удивления да расширив глаза...

Как оказалось впоследствии, жену больше всего расстроил мой язвительный и ехидный смех ближе к концу партии.

.....

### **История двадцать пятая.**

В июне 2020 года я еще раз вернулся к игре «Свои козыри», в которую любил играть в студенчестве (1990-е годы). В деревне у тещи сумел-таки заманить новой игрой 20-летнего племянника (того же самого – Даниила Фомина), являющимся отличником по математике. В первой же партии расклад карт оказался таков (использовали колоду из 20 карт, то есть упрощенный вариант игры).

У автора (козыри ♠):

♠ – К, В;

♥ – Т, Д, 10;

♣ – К, 10;

♦ – Т, Д, В.

У племянника (козыри ♥):

♠ – Т, Д, 10;

♥ – К, В;

♣ – Т, Д, В;

♦ – К, 10.

Предложил из уважения первому ходить племяннику. Чуть погодя племянник проиграл. Тогда, заранее сфотографировав расклад карт, предложил сыграть еще раз с тем же раскладом, но теперь я буду ходить уже первым. И в этом случае мне удалось победить. Тогда предложил играть с правом чередования первого хода до тех пор, пока племянник не победит, причем я свои карты для облегчения с самого начала партии раскладывал на столе рисунком вверх.

После еще двух поражений, чтобы приободрить племянника, предложил играть с совместным обсуждением каждого хода, объяснив примерно это так: «Пойми, для меня главное вовсе не победа, как тебе кажется – для меня это пройденный этап в жизни. Для меня главное сейчас – это привить у тебя любовь к игре, а для этого хотелось бы научить тебя почувствовать тот тончайший момент, когда надо играть так и только так». Племянник согласился.

Было сыграно еще две партии с подробным совместным анализом каждого хода. Со своей стороны играл максимально открыто, ничуть ничего не скрывая, почему я считаю, что ходить надо так, а не иначе. Тем не менее племянник обе партии снова проиграл. Удрученный не менее самого племянника, в сердцах признался: «Порою я сам не понимаю, почему играю так или иначе – так как все

возможные варианты просчитать невозможно, то я доверяю своему внутреннему чутью»...

Предложенный выше расклад действительно является один из самых сложных и интересных при 20 картах. Поэтому напрашивается задание – попробуйте выяснить, кто побеждает: тот, кто ходит первым, или же тот, кто вторым?

....

### **История пятьдесят шестая.**

10 июня 2023 года отдал на проверку контрольную рукопись этой книги большому ценителю карточных и других интеллектуальных игр – пятиорудному брату Храмову Вове Германовичу. Его мнение было очень важно. На следующий день состоялся такой разговор.

– Книга отличная, но мне не понравилось следующее – убери фокусы и пасьянсы. Пасьянсы сейчас вообще никому не интересны.

– В книге приведены самые простые и интересные фокусы и пасьянсы. Кому-нибудь когда-нибудь да пригодятся. Пасьянсы выбрал самые лучшие из всех пасьянсов.

– У тебя ведь энциклопедия по «Подкидному дураку». Причем здесь твои истории? Убери их.

– А когда мне тогда издавать истории? Финансовых возможностей на отдельную книгу с историями нет.

– Но тогда у тебя не только энциклопедия, но и автобиография получается.

– Согласен. Но пусть будет так. Во-первых, имею на то право. Прodelан титанический труд, без всякой помощи со стороны кого-либо. Каждая игра, каждая страница в этой книге выстрадана в прямом смысле слова. Во-вторых, за каждой игрой стоят конкретные люди. Конечно, соглашусь, что никому нет дела до фамилий, имен и дат, но зато появляется четкое ощущение, что это книга является не компиляцией других книг, а трудом с большой буквы, который создавался не годами, а десятилетиями. Это очень важно.

## НЕМНОГО О СОЗДАНИИ КНИГИ И ОБ АВТОРЕ

Данная книга создавалась более 30 лет – первые записи в тетрадах с описанием карточных игр автор начал в январе 1992 года...

Может возникнуть вопрос: а зачем собственно автор издает эту книгу, причем за свой счет и, в наш чрезмерно материальный мир, в убыток себе? Пожалуй, если честно и самое главное, – это скромная попытка сохранить для истории свои собственные разработки в области игр. Здесь можно привести отрывок из самой первой изданной автором книги «Давайте поиграем в нарды!» от 2014 года.

«Автор никогда бы не решился на издание книг, если бы не желание донести до поклонников игр свои собственные разработки. Этот тот стимул, который заставлял, несмотря ни на что, продолжать писать книги даже тогда, когда сил и свободного времени практически не оставалось. За двадцать с лишним лет автором разработаны новые интеллектуальные игры практически всех направлений».

Вторая, не менее важная, причина – это познакомить читателей с увлекательными играми, причем таким образом, чтобы игры увлекли всерьез и надолго. Автор давно убедился в том, что игры – это искусство, которое, к сожалению, пока не так высоко ценится в обществе, как, например, живопись или театр. И главная цель любой игры, если игру рассматривать не как средство наживы или демонстрацию своих умственных способностей, а именно как искусство – это объединение людей, независимо от возраста, пола, национальности, религиозной принадлежности...

Так как книг по играм выпущено великое множество, то возникает следующий резонный вопрос автору: а есть ли что-то такое новое в его книгах, чего нет в других?

Автор считает, что есть. Что именно?

Во-первых, почти все приведенные игры испытаны автором лично в компаниях с друзьями и родственниками. Испытаны не за один день, а в течение десятилетий (в прямом смысле слова). Причем правила порою весьма корректировались. По-настоящему это очень важно.

Во-вторых, в своей книге правила игр автор не копируют один к одному из других источников, а пересказывает своими словами,

причем максимально подробно и доходчиво таким образом, чтобы даже новичок, ни разу до этого не игравший, мог понять правила.

В-третьих, обычно игры в книгах описываются сухо и коротко, а потому новички встречают множество трудностей при изучении таких описаний правил. Автор решил преподнести правила иначе – каждую игру он описывает, что называется, живым языком, зачастую на примерах из собственной практики. Может быть даже именно этот момент и является самым главным достоинством книги.

...А теперь буквально несколько слов о самом авторе для тех, кто впервые приобрел книгу из его серии «Давайте поиграем».

Храмов Сергей Юрьевич, родился в 1975 году в городе Чебоксары (Чувашская республика). Работает инженером-конструктором в области энергетики на одном из заводов города Чебоксары. Женат, две дочери (но, как и любой мужчина, еще надеется на рождение сына).

С раннего детства имеет тягу ко всему, что связано с играми. В его библиотеке собраны десятки книг по играм. Помимо собирания игр наибольшее удовольствие доставляет изобретение собственных игр. Первая придуманная игра датируется примерно, точно уже и не вспомнить, в 8-10 лет (на шахматной доске – «Хённа», оригинал правил сохранился в рабочей тетради). Везде, где бы автор не находился, он изобретал игры. Изобретал во время школьных и студенческих каникул, во время скучных лекций в университете, во время ночных дежурств в автопарке на службе армии, во время длительных поездок на автобусе или в поезде, когда пас овец у тещи, когда зимними вечерами отдыхал в деревне матери (Имбюрти), а рядом любимая бабушка («кукама́й» по-чувашски), светлая ей память, пекла пироги в русской печи...

Игры – это первое увлечение автора. Второе увлечение – это изучение истории и в особенности Второй мировой войны, которое началось в мае 2005 года и вылилось в масштабный проект «Размышления о Второй мировой войне Вопросы и ответы», состоящей из 10 частей.

Изучение Второй мировой войны очень важно, потому что простых и понятных ответов на самые болезненные вопросы войны нигде не даны до сих пор (например: «Почему нападение Гитлера на СССР оказалось неожиданным для Сталина?», «Каковы реальные потери СССР в войне?» и т.д.).

К сведению, автор пришел к выводу, что вся Вторая мировая война с первого и до последнего дня – это не война между странами «Оси» (Германия, Италия, Япония и их сателлиты) и странами антигитлеровской коалиции, а война между Советским Союзом и странами Запада (Англии и США в первую очередь), в которой нацистская Германия и ее союзники являлись лишь средством борьбы двух главных противоборствующих сторон. Понимание этого важного момента объясняет множество «белых пятен» Второй мировой...

Также автор пришел к выводу, что реальные потери Советского Союза во Второй мировой войне составляют не 26,6 млн. человек, как это считается официально вплоть до сегодняшнего дня, а не менее 40 млн. человек погибшими (точнее – 43,5 млн.), то есть Советский Союз потерял каждого пятого жителя...

В 2015-2021 года автор за свой счет издал четыре книги (2015, 2017, 2020, 2021), которые включали в себя семь частей проекта (I-VI, VIII). В планах издание еще трех книг о Второй мировой войне, самой сложной из которых является, несомненно, VII-я часть – «Кто такой Сталин?»... Более подробно о проекте автора можно познакомиться на сайтах:

<http://vtoraj-mirovaj.lc-umi.ru;>

<http://chramov1.wixsite.com/vtoraj-mirovaj>.

Третье увлечение автора – это написание рецензий на интересные психологические фильмы. Некоторые друзья автора считают их более важными, чем игры и история. Вполне возможно, что и так, ибо правильное отношение к жизни – это основа всего. На сайтах <http://rezenzija.lc-umi.ru> и <http://chramov1.wixsite.com/rezenzija> можно ознакомиться с рецензиями на многие очень даже интересные фильмы: «Сквозь черное стекло» (2019), «Жить» (2010), «Легенды о Круге» (2013), «Дорогие товарищи!» (2020), «Тихий Дон» (2015), «Дурак» (2014) и другие. Как подведение итогов этой работе в 2022 году издана книга «Рецензии на фильмы» (в двух частях).

Наконец, четвертое увлечение – это баня и ее атрибуты. В 2019 году автор издал книжку «Русская **чёрная** банька. Полезные советы». Но зачем? В наше современное время настолько забыты старинные способы изготовления настоящей хорошей бани, что автор предпринял скромную попытку их сохранить и донести до настоящих ценителей бань...

## ДРУГИЕ САЙТЫ АВТОРА

1. Проект «Интеллектуальные игры»:  
- <http://davaite-poigraem.lc-umi.ru>.
2. Книга «Давайте поиграем в домино!» (издана в 2018):  
- <http://chramov1.wixsite.com/domino>.
3. Книга «Давайте поиграем в нарды!» (изданы три части: в 2014, 2016 и 2020 годах): <http://chramov1.wixsite.com/nardy>.
4. Рецензии на психологические фильмы:  
- <http://rezenzija.lc-umi.ru>;  
- <http://chramov1.wixsite.com/rezenzija>.
- В 2022 году издана книга «Рецензии на фильмы» (в двух частях).
5. «Размышления о Второй мировой войне. Вопросы и ответы» (изданы четыре книги: в 2015, 2017, 2020 и 2021 годах):  
- <http://vtoraj-mirovaj.lc-umi.ru>;  
- <http://chramov1.wixsite.com/vtoraj-mirovaj>.
6. Книга «Русская чёрная банька. Полезные советы» (издана в 2019 году):  
<http://chramov1.wixsite.com/chernaj-banja>.
7. Книга «Давайте поиграем в карты!»: <http://chramov1.wixsite.com/cards>.
8. «Давайте поиграем! Разные игры» (издана в 2022 году):  
<https://chramov1.wixsite.com/rasnie-igri>.

## ОБРАЩЕНИЕ К ИЗДАТЕЛЬСТВАМ

Данная книга, как и предыдущие книги серии «Давайте поиграем», изданы автором за свой счет. Все авторские права принадлежат Храмову Сергею Юрьевичу (г.Чебоксары, 30 декабря 1975 года рождения). При проявлении интереса какого-либо издательства к данному проекту автор настоящей книги сообщает, что готов рассмотреть предложения на продажу авторских прав (с обязательным сохранением имени автора). С уважением, автор.