

# КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ.

## Правила и хитрости



Издательство АСТ  
Москва

УДК 794.4  
ББК 77.056я92  
К27

К27            **Карточные** игры. Правила и хитрости — Москва: Издательство АСТ, 2026. — 128 с. — (Четко и по делу).

ISBN 978-5-17-178226-9

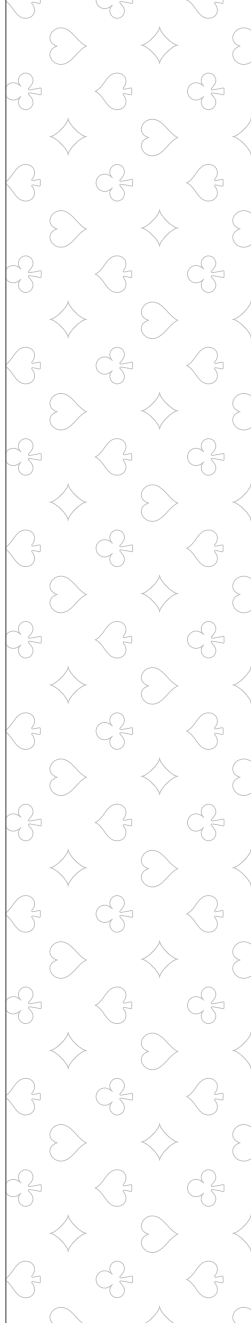
«Как отличить флеш от стрита? Почему в бридже так важны ‘kozyри’? Как не ‘прогореть’ в преферансе и когда стоит блефовать в покере?» — эти вопросы встают перед каждым, кто садится за карточный стол, будь то семейный вечер или серьезная игра.

Перед вами незаменимый гайд, который откроет мир популярных карточных игр от классики до современных хитов. Внутри вы найдете не только четкие и понятные правила самых распространенных игр (покер, бридж, преферанс, дурак, кинг и многие другие), но и ценные хитрости, стратегии и тактические приемы, которые помогут вам не просто играть, а играть на победу и получать удовольствие!

УДК 794.4  
ББК 77.056я92

# Содержание

<b>ВСТУПЛЕНИЕ .....</b>	<b>5</b>
<b>ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КАРТОЧНЫХ ИГР .....</b>	<b>8</b>
Древний мир .....	8
Европа: XIV век .....	9
XV век: формирование первых игр .....	10
XVI век: развитие печатного дела .....	11
XVII–XVIII века: новые игры и стратегии .....	11
XIX век: распространение и развитие .....	12
XX век: влияние технологий .....	14
Современность.....	15
<b>ВЛИЯНИЕ КАРТОЧНЫХ ИГР НА КУЛЬТУРУ .....</b>	<b>17</b>
<b>ПОПУЛЯРНЫЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ И ИХ ПРАВИЛА .....</b>	<b>21</b>
Пасьянс .....	21
Дурак .....	28
Козел .....	37
Пьяница.....	41
21 (очко), или Блэкджек .....	44
Тысяча, или 1000 .....	47
Баккара .....	52
Вист .....	54



## КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

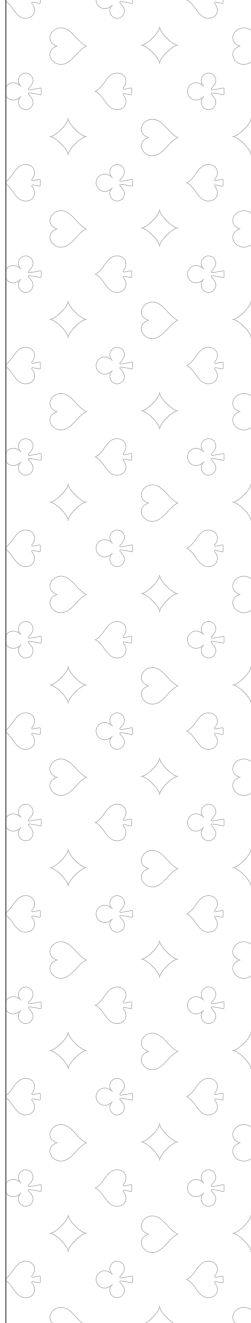
---

Преферанс .....	56
Бридж .....	69
Покер .....	75
<b>ДЕТСКИЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ</b> .....	<b>85</b>
Сундучок .....	85
Лесенка .....	88
Ведьма .....	90
Верю — не верю .....	91
Свинья .....	93
<b>ЛЕГЕНДАРНЫЕ ИГРОКИ И ИХ БИОГРАФИИ</b> .....	<b>94</b>
Эдвард Окли Торп .....	94
Кен Устон .....	95
Арнольд Шнайдер .....	96
Группа «Греческий синдикат» .....	97
Акио «Воин» Кашиваги .....	99
Дойл Брансон .....	101
Фил Айви .....	102
Дженнифер Харман .....	103
Стюарт Ангер .....	104
<b>СТРАТЕГИИ, ТАКТИКИ И СОВЕТЫ</b> .....	<b>107</b>
Тактика в «Дураке» .....	107
Советы для преферанса .....	111
Стратегия и советы в бридже .....	114
Стратегии и тактики в покере .....	117
<b>РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ НОВИЧКОВ</b> .....	<b>121</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	<b>125</b>

## Вступление

В мире существует множество видов игр, которые объединяют людей и дарят им незабываемые эмоции и впечатления. Одними из самых популярных и увлекательных являются карточные игры, знакомые с самого детства, ведь многие в ранние годы играли в «Пиковую даму», «Сундучок», «Акулину» и т. д. Самое главное, что карточные игры не требуют специального оборудования или сложных условий для игры, — достаточно лишь колоды карт и желания провести время весело вместе со своими друзьями и знакомыми.

Карточные игры — это не просто развлечение, а целая культура, которая имеет свою историю, правила, стратегии и тактики. Они могут быть как простыми и доступными для всех, так и сложными, требующими глубоких знаний и опыта. Например, к сложной игре, требующей опыта, можно отнести знаковый всем покер.



В этой книге мы познакомим вас с миром карточных игр, расскажем об их истории, видах и правилах. Вы узнаете, как правильно держать карты, читать комбинации и принимать в ходе игры правильные решения. Мы также рассмотрим различные стратегии и тактики, которые помогут вам стать более успешным игроком.

Но карточные игры — это не только о стратегии и тактике. Это еще и о веселье, общении и дружбе. Помимо информации о правилах и стратегиях, в этой книге вы найдете интересные факты и истории, связанные с карточными играми. Надеемся, что эта книга станет для вас не только источником знаний, но и источником вдохновения для новых увлекательных вечеров в компании друзей и знакомых.

Мы рассмотрим различные виды карточных игр: от классических и популярных до более редких и экзотических. Вы узнаете об их особенностях, правилах и стратегиях. Также расскажем вам о том, как организовать свои первые игры, вести себя в процессе игры и находить общий язык с партнерами или соперниками. Немного углубимся в психологию некоторых видов карточных игр.

Эта книга будет полезна как начинающим игрокам, так и тем, кто уже имеет опыт в карточных играх. Она станет отличным подарком для любителей на-

## ВСТУПЛЕНИЕ

---

стольных игр, а также для тех, кто хочет разнообразить свой досуг и попробовать что-то новое.

Итак, добро пожаловать в мир карточных игр! Приготовьтесь к увлекательным приключениям, интересным фактам и незабываемым моментам, которые ждут вас на страницах этой небольшой книги.

## **История развития карточных игр**

История развития карточных игр насчитывает несколько веков и охватывает множество культур. Первые упоминания о похожих на карты предметах встречаются еще в древнем мире. Например, в Китае существовали игры с использованием специальных дощечек, которые напоминали современные карты. Однако они существенно отличались от современных карточных игр внешним видом карт, их количеством и мастями.

Историю карточных игр можно разделить на несколько этапов. Давайте рассмотрим каждый из них подробнее.

### **Древний мир**

Археологические находки позволяют предположить, что игры с элементами, напоминающими карты, существовали в раз-

ных частях света задолго до нашей эры. Эти игры были далеки от современных карточных развлечений, но уже в 1120 г. н. э. в Китае играли колодой карт с 4 мастями, прообразом которых были известковые плитки.

В Индии также существовали игры, похожие на карточные, с использованием игральные костей и специальных круглых жетонов. Такие игры не имели стандартной колоды и правил, подобных современным. Примечательно, что в Индии вместо привычных нам мастей использовали изображения животных или растений.

В Египте существовали всем известные гадальные карты Таро, в которых было 78 листов (арканов), в частности, 22 старших аркана и 56 младших арканов. Каждая из этих «карт» имела собственный смысл, обозначающийся с помощью рисунков, говорящих деталей и трактовок, подробно рассказывающих о каждой карте.

### **Европа: XIV век**

Первые упоминания о картах в Европе относятся к XIV веку. Существуют различные теории о том, откуда они появились. По одной из версий, карты были завезены из Египта или с Востока, возможно, через

Испанию или Италию. Изначально карты использовались в основном для гадания и предсказаний, а не для игр.

Первые европейские карты были ручной работы и изготавливались из дерева или картона. Они имели сложную форму и были неудобны в использовании. Историки утверждают, что первые карточные игры появились во времена Крестовых походов, т. е. в XI–XIII вв.

Одна из первых карточных колод изготовлена в XIV в. в Ломбардии; 4 масти представляли собой чаши, мечи, деньги и жезлы. Каждая из мастей включала по 10 карт, еще 4 карты (каждой масти) изображали короля, королеву, рыцаря и оруженосца (всего 56 карт). Масти карт варьировались: зеленая, желтая, голубая, красная.

### **XV век: формирование первых игр**

Постепенно карты стали более стандартизированными, появились масти и номиналы. В XV веке в Европе появились первые игры с использованием карт, похожих на современные. Одной из самых популярных игр того времени была «Ла Мэм», предшественница современных игр типа «Дурак». В это же время начали формироваться правила и стратегии игры.

### **XVI век: развитие печатного дела**

В XVI веке карты стали более доступными благодаря развитию печатного дела. Появились первые печатные колоды карт, которые были более дешевыми и удобными в использовании. Это способствовало распространению карточных игр среди широких слоев населения.

В это же время во Франции появились привычные нам масти: пики, трефы (известные в России как крести), бубны и черви.

В России карточные игры стали известны с XVI в. К этому же времени относятся и первые запреты на карточные игры, в том числе и специальный указ Алексея Михайловича от 1649 г. и упоминание в «памятях» Тихвинского монастыря в 1663–1668 гг.

### **XVII–XVIII века: новые игры и стратегии**

В XVII–XVIII веках появились новые карточные игры, которые стали популярными в разных странах. Например, в Англии появились вист и бридж, ставшие классическими. В это же время формировались правила и стратегии этих игр.

Бридж, например, стал одной из самых сложных и интеллектуальных карточных игр. Его правила требуют от игроков не только умения играть в карты, но и стратегического мышления, способности анализировать ситуацию и принимать решения.

В России в это время Петр I запретил играть в карты и кости на кораблях в 1710 г. и во время войны, в 1717 г. Более популярными данные игры стали в период царствования Петра II и Елизаветы. В 1761 г. была предпринята попытка законодательно разделить карточные игры на азартные (запретить игру в определенные виды на большие суммы) и коммерческие (т. е. разрешались игры на умение: винт, вист и др.).

В XVIII–XIX вв. в России карточные игры становятся популярнее, чем прежде, в особенности среди дворян, чиновников и военных. Среди известных карточных игроков: Екатерина II, князя Г. Г. Орлов, Г. А. Потемкин, А. А. Вяземский, А. Н. Голицын.

### **XIX век: распространение и развитие**

В XIX веке карточные игры продолжали развиваться и распространяться по всему миру. Появились новые правила и стратегии, а также новые виды игр.

Например, в Европе и Америке стали популярны такие игры, как преферанс, покер и черви.

Покер стал одной из самых популярных карточных игр в мире. Его история окутана легендами. Считается, что покер появился в Европе в XVIII веке, но его корни могут уходить еще глубже. Покер претерпел множество изменений, и сегодня существует множество его вариаций.

Покер стал особенно популярен благодаря своей простоте и возможности играть в него в разных вариациях, что сделало его привлекательным для игроков по всему миру.

В России в 1807 г. в Санкт-Петербурге было издано «Верное средство выиграть в азартные карточные игры», содержащее в себе советы и стратегии по популярным карточным играм того времени.

В 1817 г. при Александровской мануфактуре (под Санкт-Петербургом) открылась карточная фабрика, получившая монопольное право на производство карт. Помимо частных домов, в карты играли в кабаках, трактирах и общественных клубах. Например, в Санкт-Петербурге — в Большом мещанском, Купеческом, Английском и других клубах.

Тема карточных игр неоднократно использовалась поэтами и писателями того времени, напри-