

# ПАСЬЯНСЫ

## И КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ для одного ИГРОКА

академия игр и развлечений  
П. АРНОЛЬД



свыше 50  
наиболее  
популярных  
в мире пасьянсов



от самых простых  
к самым сложным  
играм, способным  
поглотить ваше  
внимание



четкие  
рекомендации,  
правила  
и терминология  
в каждой игре

УДК 794.4  
ББК 65.43  
А84

Охраняется законодательством РФ  
о защите интеллектуальных прав.  
Воспроизведение всей книги или любой ее части  
воспрещается без письменного разрешения издателя.  
Любые попытки нарушения закона  
будут преследоваться в судебном порядке.

*Художественное оформление*  
*Е.Ю. Шурлаповой*

First published in Great Britain  
in 2002 under the title  
*The Complete Book of Card Games for One*  
by Hamlyn, a division of Octopus  
Publishing Group Ltd 2-4 Heron Quays,  
Docklands, London E 14 4 JP  
Copyright © 2002, Octopus Publishing Group Ltd.  
All rights reserved  
© Издание на русском языке,  
ЗАО «Издательство Центрполиграф», 2012  
© Перевод, ЗАО «Издательство  
Центрполиграф», 2012  
© Художественное оформление,  
ЗАО «Издательство Центрполиграф», 2012

ISBN 978-5-227-03605-6

# Содержание

|                                    |    |                                   |     |                                     |     |
|------------------------------------|----|-----------------------------------|-----|-------------------------------------|-----|
| Введение . . . . .                 | 6  | «Скорпион» . . . . .              | 60  | «Индийский ковер» . . . . .         | 120 |
| <b>ИГРЫ ОДНОЙ КОЛОДОЙ</b>          |    | «Простой Симон» . . . . .         | 62  | «Королевский путь» . . . . .        | 122 |
| «Аккордеон» . . . . .              | 7  | «Сэр Томми» . . . . .             | 64  | «Леди Пок» . . . . .                | 124 |
| «Агнесс» . . . . .                 | 8  | «Шесть на шесть» . . . . .        | 65  | «Кадран» . . . . .                  | 126 |
| «Дюжина пекаря» . . . . .          | 10 | «Каменная стена» . . . . .        | 66  | «Замок» . . . . .                   | 127 |
| «Осажденная<br>крепость» . . . . . | 12 | «Три слепых мышонка» . . . . .    | 68  | «Ограниченный» . . . . .            | 128 |
| «Бельведер» . . . . .              | 14 | «Ханойская башня» . . . . .       | 70  | «Супружество» . . . . .             | 130 |
| «Бислей» . . . . .                 | 16 | «Пустоты» . . . . .               | 72  | «Мисс Миллиган» . . . . .           | 132 |
| «Блокирующие 11» . . . . .         | 18 | «Вестклиф» . . . . .              | 74  | «Гора Олимп» . . . . .              | 134 |
| «Расчет» . . . . .                 | 19 | <b>ИГРЫ ДВУМЯ КОЛОДАМИ</b>        |     | «Миссис Моп» . . . . .              | 136 |
| «Плененные дамы» . . . . .         | 20 | «Наверху и внизу» . . . . .       | 76  | «Каре Наполеона» . . . . .          | 138 |
| «Ковер» . . . . .                  | 22 | «Алгамбра» . . . . .              | 77  | «Паганини» . . . . .                | 139 |
| «Часы» . . . . .                   | 23 | «Чередование» . . . . .           | 78  | «Параллели» . . . . .               | 142 |
| Криббедж . . . . .                 | 24 | «Бабетта» . . . . .               | 80  | «Парижанин» . . . . .               | 143 |
| «Кроссворд» . . . . .              | 26 | «Большая Берта» . . . . .         | 82  | «Подвеска» . . . . .                | 144 |
| «Демон» . . . . .                  | 27 | «Британская<br>площадь» . . . . . | 84  | «Персидский<br>пасьянс» . . . . .   | 146 |
| «Крылья орла» . . . . .            | 28 | «Каприз» . . . . .                | 86  | «Коса» . . . . .                    | 148 |
| «Легкие ходы» . . . . .            | 29 | «Колорадо» . . . . .              | 88  | «Реверси» . . . . .                 | 150 |
| «Восемь резервных» . . . . .       | 30 | «Конгресс» . . . . .              | 90  | «Робин Пост» . . . . .              | 151 |
| «Флорентина» . . . . .             | 32 | «Краеугольные камни» . . . . .    | 92  | «Королевский<br>котильон» . . . . . | 154 |
| «Цветник» . . . . .                | 33 | «Кромвель» . . . . .              | 94  | «Королевское<br>шествие» . . . . .  | 156 |
| «Фортуна» . . . . .                | 35 | «Алмаз» . . . . .                 | 96  | «Королевское<br>рандеву» . . . . .  | 157 |
| «Гольф» . . . . .                  | 36 | «Дьявол» . . . . .                | 98  | «Святой Георгий» . . . . .          | 158 |
| «Часы дедушки» . . . . .           | 38 | «Дъеп» . . . . .                  | 100 | «Святая Елена» . . . . .            | 160 |
| «Король Альберт» . . . . .         | 40 | «Дипломат» . . . . .              | 102 | «Салический закон» . . . . .        | 162 |
| «Клондайк» . . . . .               | 42 | «Выставка» . . . . .              | 103 | «Шах» . . . . .                     | 164 |
| «Прекрасная Лючия» . . . . .       | 44 | «Собака» . . . . .                | 104 | «Хитрая лиса» . . . . .             | 166 |
| «Лабиринт» . . . . .               | 46 | «Восемь на восемь» . . . . .      | 106 | «Паук» . . . . .                    | 168 |
| «Паучок» . . . . .                 | 48 | «Император» . . . . .             | 108 | «Султан» . . . . .                  | 170 |
| «Марта» . . . . .                  | 50 | «Фанданго» . . . . .              | 110 | «Американские горки» . . . . .      | 171 |
| «Путаница» . . . . .               | 52 | «Четыре квадрата» . . . . .       | 112 | «Терраса» . . . . .                 | 172 |
| «Монте-Карло» . . . . .            | 54 | «Четырнадцать» . . . . .          | 114 | «Мельница» . . . . .                | 174 |
| «Свои соседи» . . . . .            | 56 | «Полумесяц» . . . . .             | 116 | Словарь . . . . .                   | 175 |
| «Пирамида» . . . . .               | 57 | «Головы и хвосты» . . . . .       | 117 |                                     |     |
| «Реглан» . . . . .                 | 58 | «Куча» . . . . .                  | 118 |                                     |     |

# «Аккордеон»

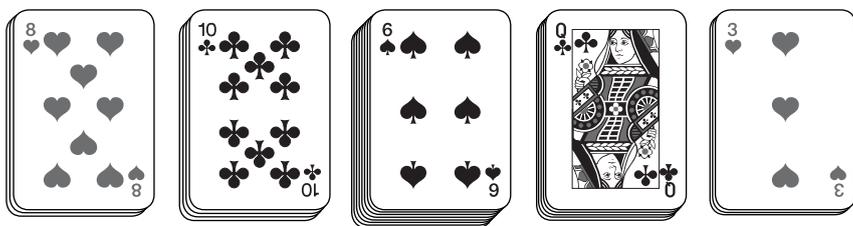
## КАК ИГРАТЬ

Перетасуем колоду и начинаем выкладывать карту за картой в ряд слева направо. Все карты кладем открыто. Цель игры — собрать в конце концов карты в одну колоду.

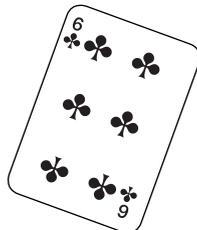
Если в процессе расклада появляется карта, соответствующая своей соседке слева по масти или достоинству, то ее надо переложить на эту карту слева. Аналогичным образом, если появившаяся карта соответствует карте, расположенной на третьем слева месте от карты (то есть между ними находятся две другие карты), то ее нужно переложить на эту карту. Если картой можно покрыть обе позиции, игрок решает, какой сделать ход. Когда перемещается верхняя карта стопки, то с ней перемещается вся стопка. Все ходы должны совершаться по мере возможности.

Если выстраивается длинная вереница карт, часто удобнее начать второй или третий ряд, в этом случае ряды следует рассматривать как непрерывные. Часто длина рядов увеличивается и сокращается, как у музыкального инструмента, название которого носит эта игра. Успех в игре почти всегда дело случая и достигается редко. Окончание игры с не более чем тремя стопками является хорошим результатом.

На примере расклада: если следующей картой сдается ♣6, то она может быть помещена на ♠6, ее, в свою очередь, покрывает стопка с ♣Д наверху. ♥3 покрывает ♥8, а стопка с ♣Д наверху покрывает ♣10, таким образом, сводя ряд к двум стопкам. Если бы следующей картой выпала ♣3 или ♥Д, то они были бы сведены к одной стопке. Заметьте, что ♥3 должна быть помещена на ♥8 до того, как ♣Д покроет ♣10, — иначе пасьянс не сложится.



Карта из колоды



# «Агнесс»

## КАК ИГРАТЬ

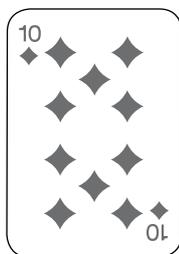
Выложите на столе двадцать восемь открытых карт рядами по семь, шесть и т. д. до одной карты. Для удобства карты в рядах могут перекрывать друг друга. Двадцать девятая карта выкладывается лицевой стороной в базовый ряд. Другие три карты того же достоинства, сданные из колоды или взятые из расклада, помещаются рядом с двадцать девятой картой в линию (см. пример расклада).

Цель игры состоит в выстраивании на базовые серий карт соответствующей масти в восходящей последовательности.

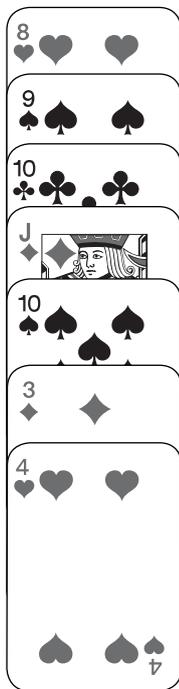
Игровой является нижняя карта каждого вертикального ряда. Она может покрыть базовую или другую игровую карту расклада. Внутри расклада карты покрываются в нисходящей последовательности того же цвета (не обязательно той же масти), но следует помнить, что серия карт может перемещаться из одной колонки в другую только целиком и только в том случае, если все карты данной серии одинаковой масти. Если возникает пробел из-за того, что все карты вертикального

ряда перемещены, он может заполняться, по желанию, любой игровой картой или серией карт одинаковой масти.

После того как сделаны все возможные ходы, из колоды выкладываются новые карты по одной открытой карте на игровую карту каждого вертикаль-



Базовые карты

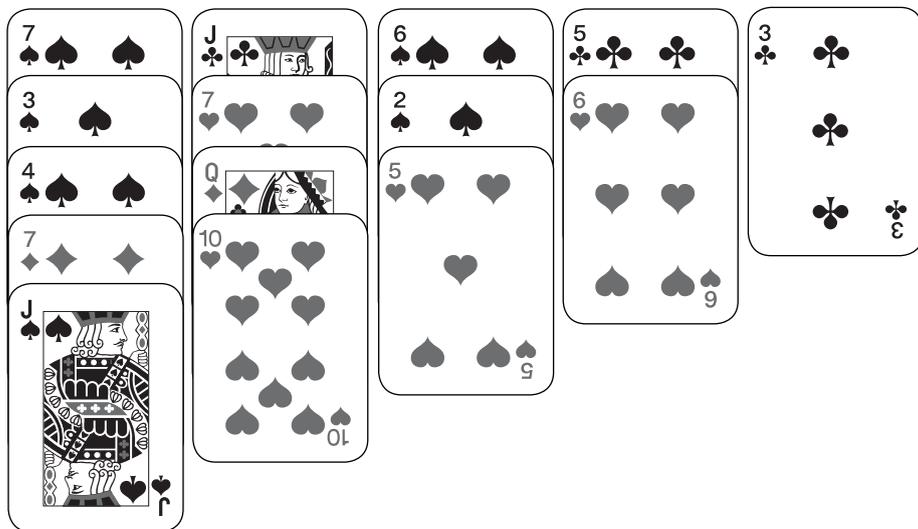


ного ряда, и игра продолжается, пока не иссякнет колода.

После третьей раздачи карт из колоды на руках останутся две карты. Их можно поместить на базовые или в расклад.

Пример расклада: поместите ♥10 в базовый ряд. Покройте ♥5 — ♥6, а

♥4 — ♥5. Поместите ♠2 на ♣3, а ♠6 — на ♣7. Переместите ♦Д в пробел и покройте ♥7 серией ♥6, ♥5, ♥4. Поместите ♣5 на ♠6 и переместите в пробел серию ♥7, ♥6, ♥5 и ♥4. Затем выложите еще семь карт и продолжайте игру.



# «Дюжина пекаря»

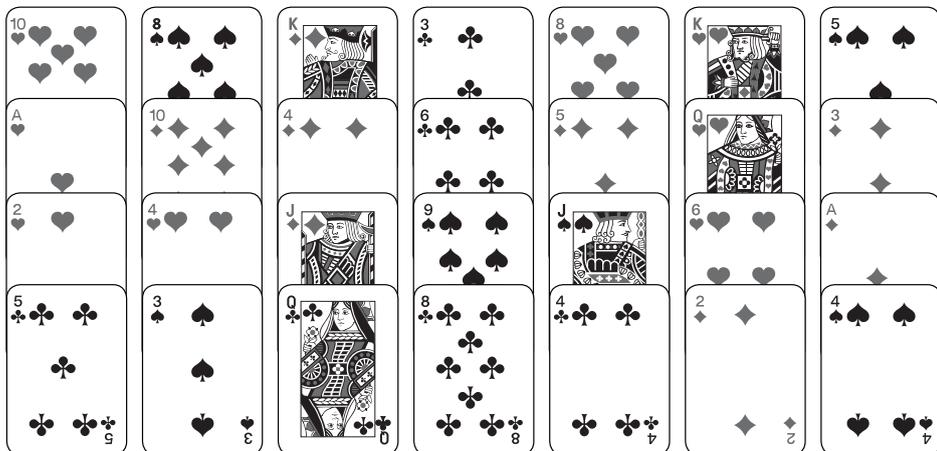
Утверждают, что в Древнем Египте пекарю, продававшему караваи хлеба недостаточного веса, угрожала возможность быть прибитым за уши к двери своей лавки. В 1266 году, когда английский парламент принял закон, предусматривавший наказания для пекарей за недовес хлеба, пекари решили прибавлять тринадцатый каравай к каждому 12 караваем, которые отпускали покупателям, страшась таким образом от обвинений в недовесе. «Пекарская дюжина», таким образом, содержала 13 караваев. Эта игра, видимо, называется так по числу рядов в раскладе.

## КАК ИГРАТЬ

Вложите полную колоду тринадцати стопками по четыре открытые карты в каждой. Поместите королей внизу стопок и рассредоточьте стопки так, чтобы были видны все четыре карты (см. пример расклада).

Цель игры заключается в том, чтобы поместить тузы по мере их появления в базовый ряд и выстроить на них серии карт соответствующей масти до королей.

Только верхняя карта стопки может быть снята и помещена на базовую или положена на верхнюю карту другой





# «Осажденная крепость»

*«Осажденная крепость», игру также называют «Осада» и «Условная битва», весьма занимательна, хотя следует признать, что игра может доставить разочарование.*

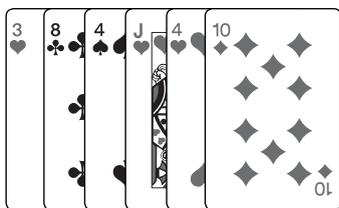
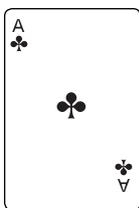
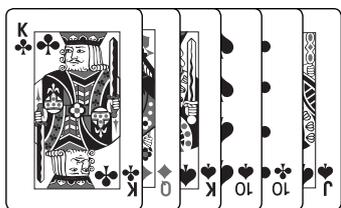
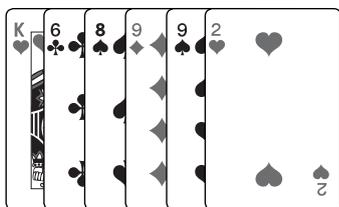
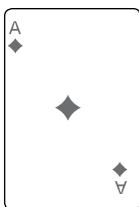
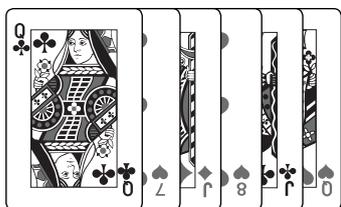
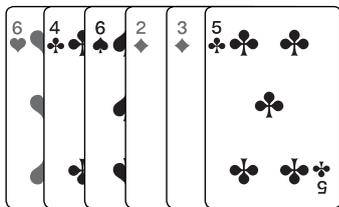
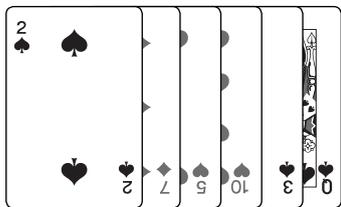
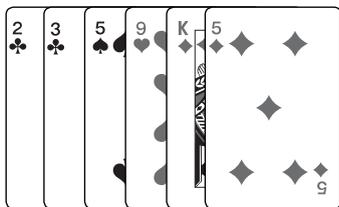
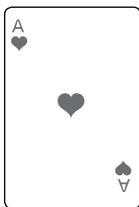
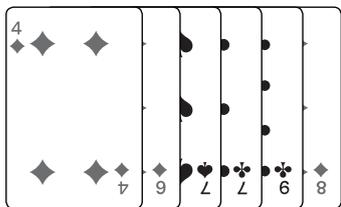
## КАК ИГРАТЬ

Из колоды изымаются четыре туза и помещаются колонкой в центре стола, формируя базовый ряд. Оставшаяся колода тасуется, выкладывается колонка из четырех карт слева от тузов, а затем колонка из четырех карт — справа от них. Последующие колонки выкладываются поочередно и внахлест, пока не иссякнет колода и не появится на столе расклад, изображенный на примере. Карты слева от тузов называют левым крылом, карты справа — правым крылом.

Цель игры — собрать на базовые серии карт соответствующей масти вплоть до королей. Можно играть только картами на дальнем от туза конце ряда, то есть теми картами, чья лицевая сторона полностью открыта. Эти карты могут собираться прямо на базовых или покрывать игровые наличные карты, независимо от масти. То

есть шестерка может покрыть любую семерку. Когда один из рядов опустеет, его можно заполнить любой игровой картой. Таким образом, всегда имеются в наличии 8 карт, пригодных для игры.

На примере расклада: ♥2 и ♠2 могут покрыть базовые тузы. ♦4 — ♦5. ♣5 — ♦6. ♦3 — ♦4. ♦2 — базовую. ♦3, ♦4, ♦5 — базовую. ♠6 — ♦7. ♣4 — ♣5. ♣Д — ♣К. ♥6 — ♥7. ♦К — пробел, образовавшийся рядах. ♥9 — ♦10. ♠5 — ♠6. ♣3 — ♣4. ♣2 — базовую, высвобождая, таким образом, другой ряд и позволяя собрать на базового туза треф. Однако игра вскоре становится обреченной на неудачу, появляется слишком много карт высокого достоинства, препятствующих игре карт меньшего достоинства. Игра ведется быстро, и игрок вскоре с оптимизмом делает новый расклад, как это обыкновенно происходит с пасьянсами.



# «Бельведер»

## КАК ИГРАТЬ

Извлечем из колоды туза и вынесем его в базовый ряд. Выложим двадцать четыре карты лицевой стороной на стол в виде восьми вееров по три карты каждый. Короля, появившегося в веере, переложим в самый низ веера. Затем под раскладом вееров выложим три карты в ряд в качестве резерва (см. пример расклада).

Цель игры состоит в том, чтобы высвободить три других туза, выложить их в базовый ряд и собрать на четырех тузах серии карт восходящей последовательности, независимо от масти и цвета, вплоть до королей.

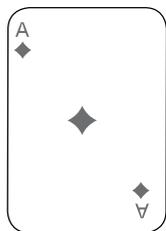
Верхние карты вееров и верхние карты резерва — игровые. Они могут помещаться на базовые. На верхние карты вееров можно собирать игровые карты в нисходящей последовательности, независимо от масти и цвета. На

карты резерва собирать карты нельзя. Перекладывать можно только одну карту.

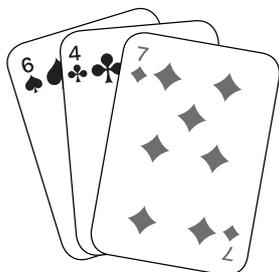
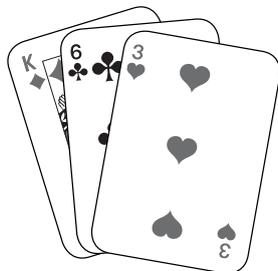
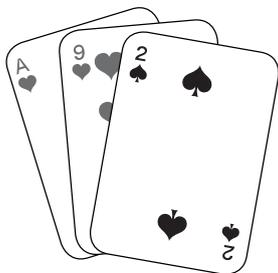
Пробел в раскладе, когда все карты веера сыграны, не заполняется.

Когда все возможные перекладки осуществлены, продолжим выкладку. На освободившиеся от вееров места положим по новому вееру. Три карты положим на карты резерва или освободившиеся от резерва места. Игра завершается, когда иссякнут все карты оставшейся колоды.

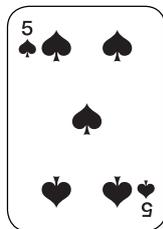
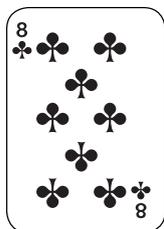
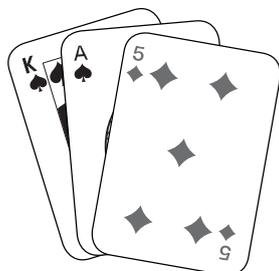
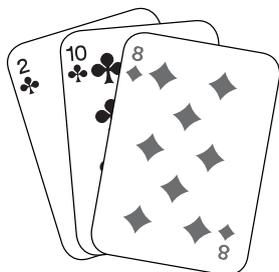
На примере расклада: ♠В покрывает ♣Д. ♦7 — ♦8. ♦6 — ♦7, а ♦5 — ♦6. ♠Т помещается в базовый ряд, его покрывает ♠2. ♥7 покрывает ♠8, ♦В — ♠Д. ♣Д — ♠К. ♦В — ♣Д. ♠10 — ♦В, а ♥9 — ♠10. ♥Т помещается затем в базовый ряд, и дальнейшие карты могут покрывать друг друга или карты-основы по мере высвобождения.



Базовая



Расклад



Резерв

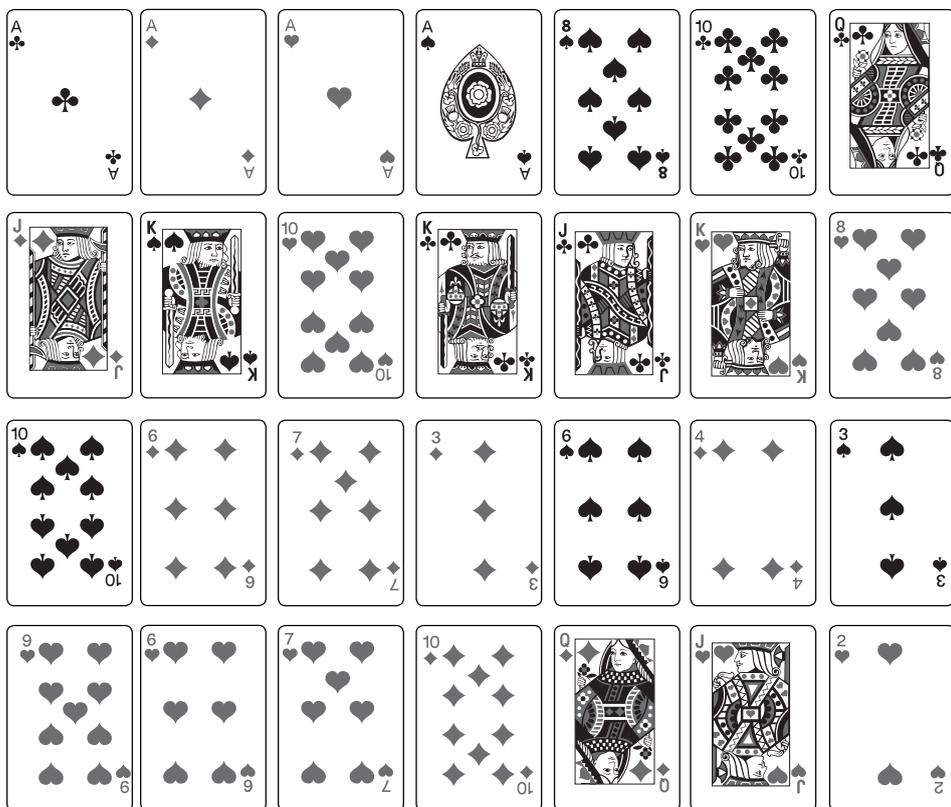
# «Бислей»

## КАК ИГРАТЬ

Выложим на стол все карты колоды открыто. Сначала кладем в ряд тузы. Далее кладем в ряд девять карт справа от тузов, а остальную колоду ниже в три ряда по тринадцать карт (см. пример расклада). По мере возможности четырех королей поместим над тузами соответствующей масти.

Игрок собирает на тузы серии карт соответствующей масти в восходящей последовательности и на королях — серии карт соответствующей масти в нисходящей последовательности. Где эти серии пересекутся, значения не имеет.

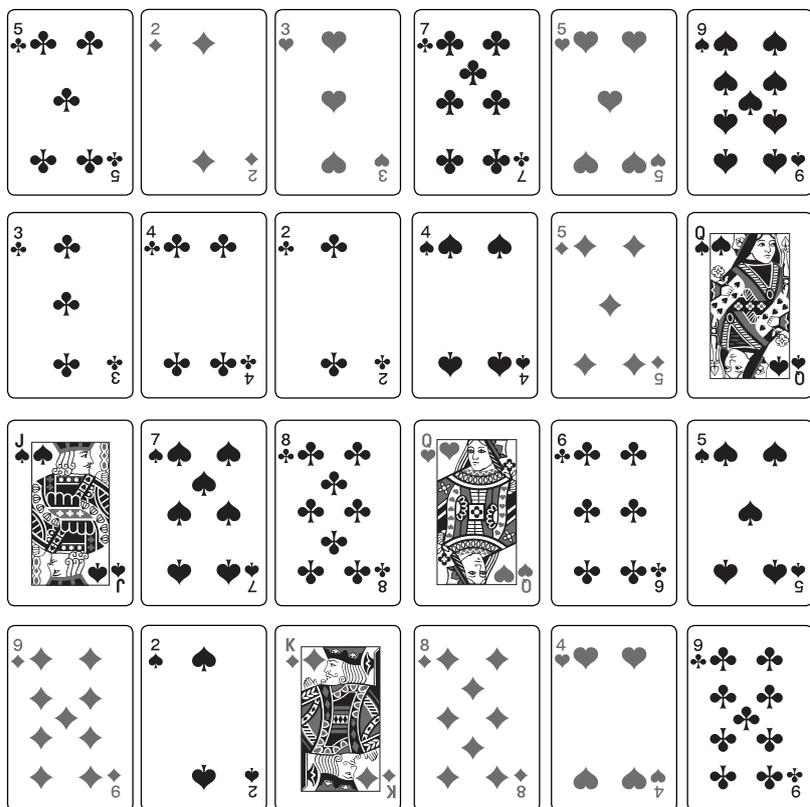
Для игры используется только нижняя карта колонки. Ее можно переложить либо на туза, либо на короля со-



ответствующей масти или на нижнюю карту другой колонки. Серии карт соответствующей масти могут собираться как в восходящей, так и в нисходящей последовательности. Пробел в раскладе, образовавшийся из-за перемещения последней карты в колонке, не заполняется.

На примере расклада: ♦К помещается над ♦Т. ♠2 переложим на ♠Т, а

♥2 на ♥Т. Это открывает ♠3, которая переключается на ♠2. ♦Д кладем на ♦К. ♦9 — ♦10, а ♦8 — ♦9. Теперь ♣8 кладем на ♣9, открывая ♣2, которая идет на ♣Т. Затем используются последующие карты до тех пор, пока не выиграна игра или не сделаны все ходы.



# «Блокирующие 11»

Игра в «Блокирующие 11», или «Вызов», займет пару минут, если вы окажетесь в столь неудобном положении, что не сможете использовать это время лучшим образом.

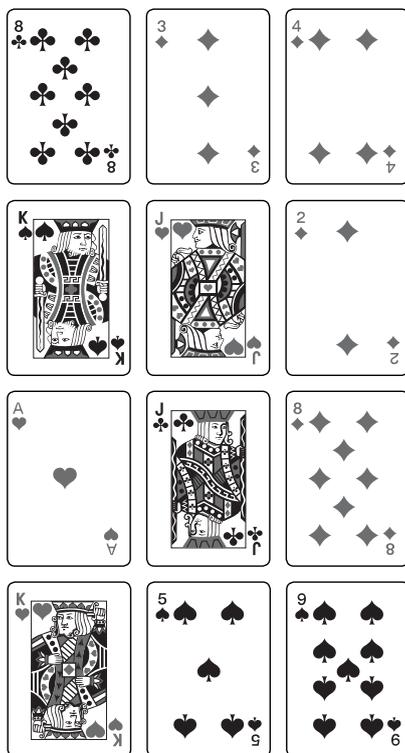
## КАК ИГРАТЬ

Выложите из колоды первые двенадцать номерных карт (то есть от туза до десятки) и разложите их на столе лицом вверх тремя рядами по четыре карты или четырьмя рядами по три карты. Варианты не имеют значения. Оставшуюся колоду тасовать до тех пор, пока последней картой не окажется картинка. Иначе игра не сложится.

Когда две карты расклада дают в сумме 11 очков, каждая из этих двух карт покрывается картой из оставшей-

ся колоды. Если картинка из колоды ляжет на одну из стопок, ее больше нельзя покрывать картами. Игра складывается, когда все сорок карт оставшейся колоды розданы и двенадцать картинок покрывают расклад. Эта простоватая игра не требует большого мастерства, но имеет приятную концовку.

На примере расклада показана игра в развитии. Пока заблокированы придворными картами только четыре стопки. Продолжение игры состоит в помещении карт из колоды на одну из восьмерок и на  $\spadesuit 3$ , а также на  $\heartsuit 9$  и  $\diamondsuit 2$ .



# «Расчет»

«Расчет», или «Нарушенные интервалы», — подходящие названия для игры, поскольку необходимо делать расчет при выкладывании каждой карты. Игра предоставляет искусному игроку большой простор.

## КАК ИГРАТЬ

Туз, двойка, тройка и четверка любой масти выкладываются на столе в базовый ряд. Цель игры заключается в том, чтобы собрать на них оставшимися 48 карт, независимо от масти, в следующем порядке;

туз — двойкой, тройкой, четверкой, пятеркой, шестеркой, семеркой, восьмеркой, девяткой, десяткой, валетом, дамой, королем;

двойку — четверкой, шестеркой, восьмеркой, десяткой, дамой, тузом, тройкой, пятеркой, семеркой, девяткой, валетом, королем;

тройку — шестеркой, девяткой, дамой, двойкой, пятеркой, восьмеркой, валетом, тузом, четверкой, семеркой, десяткой, королем;

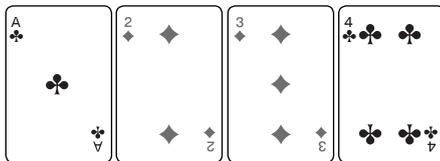
четверку — восьмеркой, дамой, тройкой, семеркой, валетом, двойкой, шестеркой, десяткой, тузом, пятеркой, девяткой, королем.

Карты изымаются по очереди из оставшейся колоды, и каждая карта должна быть помещена либо на базовую, либо на любую из четырех резервных стопок под базовыми (см. пример расклада). Верхняя карта резервной стопки — игровая. Ее можно переложить на базовую в любой подходящий момент. Колода сдается один раз, но игра картами резервных стопок может продолжаться до тех пор, пока они не иссякнут.

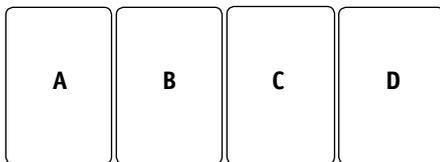
Итак, из колоды изымаются по очереди карты. Положим, изъята десятка. Если ее нельзя положить в базовый ряд, то ее лучше поместить в вакантную резервную стопку. Следующей картой изымается шестерка. Положим

ее на базовую — тройку. Далее идет восьмерка. Кладем ее на базовую — четверку. Очередная карта — король. Его следовало бы поместить в резервную стопку, но, поскольку короли — последние карты, которыми необходимо покрывать базовые, было бы ошибочно покрывать королем, скажем, резервную стопку с десяткой. Его следует поместить в другую резервную стопку. Опытные игроки резервируют такую стопку для королей. Игра продолжается, таким образом, пока не будут изъяты из колоды все 48 карт.

Если ходы тщательно продуманы, то благодаря помещению карт в резервные стопки в нисходящих последовательностях, сериями от двух до четырех или, если удастся, большего числа карт, к концу игры будут достигнуты блестящие результаты.



Базовые карты



Резервные стопки

# «Пленные дамы»

«Пленные дамы» — вариант другой игры, называемой «Кадриль». Эти игры часто путают.

## КАК ИГРАТЬ

Извлеките из колоды четыре дамы и расположите их, как показано на рисунке (пример 1 расклада). Дамы не участвуют в игре, их роль чисто деко-

ративная. Карты из оставшейся колоды складывайте по очереди открытыми в стопку. Когда появятся пятерки и шестерки, поместите их на соответствующие места (пример 1 расклада). Это — базовые карты, на них собирают

## Пример 1

