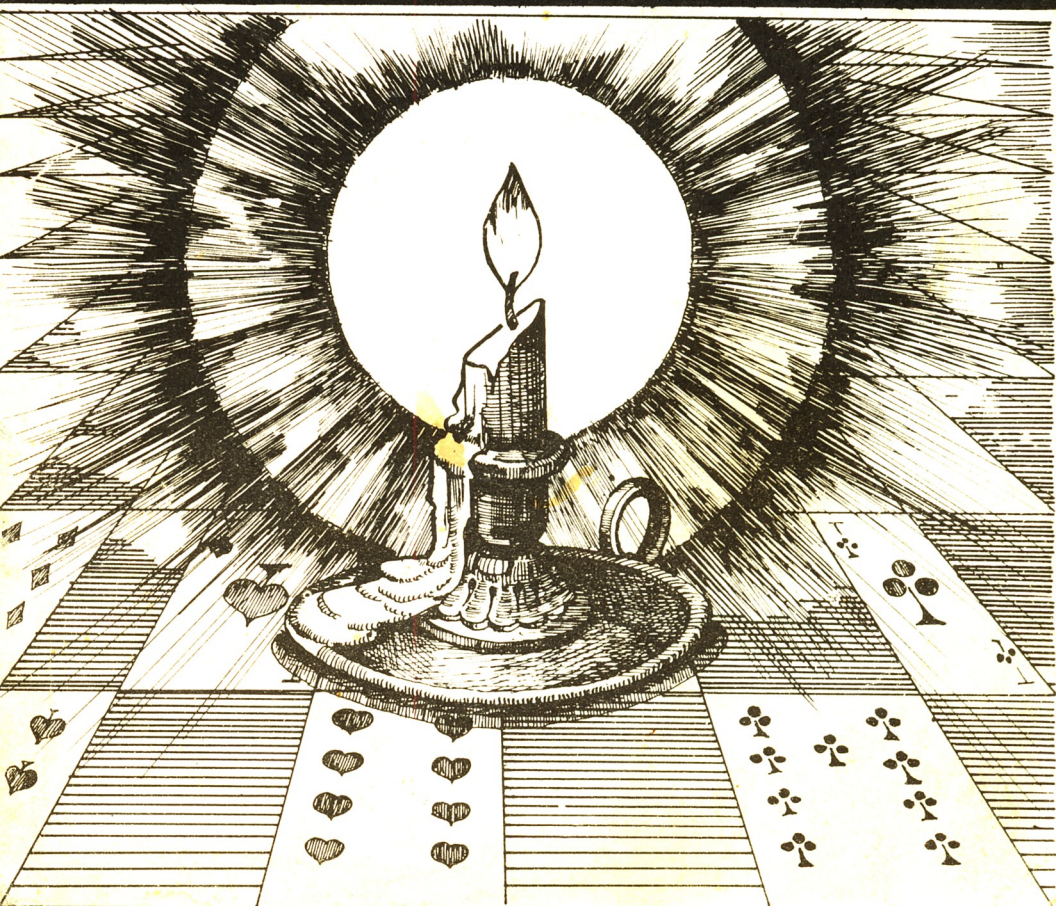


ROYAL PASIANCE

КОРОЛЕВСКИЙ  
ПАСЬЯНС



Индуктивные Игры и Развлечения

ПАСЬЯНС СУДЬБЫ  
КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ  
ПАСЬЯНС  
КОРОЛЕВСКИЙ  
ПАСЬЯНС  
ПИРАМИДА  
МОНТЕ КАРЛО

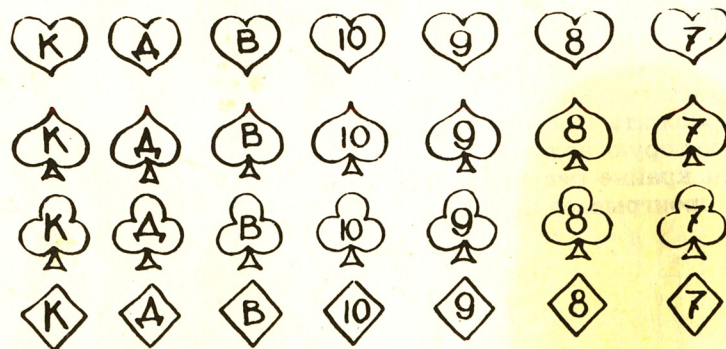
Издательство ЛИП „Партнёр“  
Ленинград  
1990 г.

## ПАСЬЯНС СУДЬБЫ МАРИИ МЕДИЧИ

Этот пасьянс связан с французской королевой Марией Антуанеттой, как утверждает легенда, она безуспешно пыталась его разложить, а перед тем, как ее казнили Пасьянс Судьбы сошелся.

Кол-во карт — 32 шт. (от 7 до Туза).

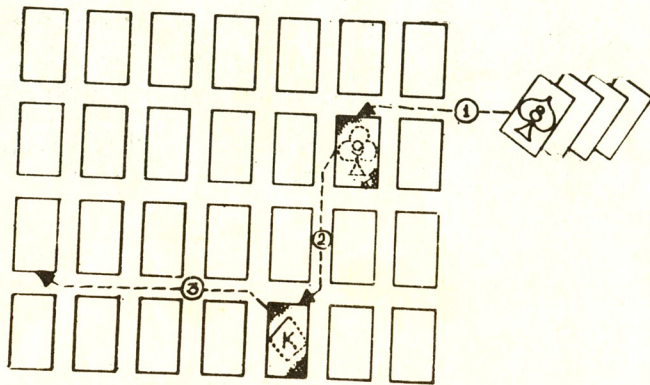
Цель игры: разложить последовательно от Туза до 7 по мастям карты.



### Правила и способы игры:

Карты тасуются и раскладываются «рубашкой» вверх в четыре ряда по семь карт. В руках остается четыре вспомогательных карты. Схема указывает месторасположение карт, которые мы мысленно соблюдаем:

Под ред. Феткевича В.Ю.  
Художественный ред. Валеев М.Г.  
Материал предоставлен  
коллекционером А.Князевым



Берем первую из 4-х вспомогательных карт, например 8 пик, и кладем ее в то место, где она должна лежать по схеме «лицом» вверх.

Карту, которая занимала это место вытаскиваем и переворачиваем (например: 9 треф — эту карту надо положить в сторону треф на место 9-ки. Продолжаем раскладывать карты пока не попадется Туз (любой масти). Его кладем перед Королем той же масти. Берем следующую вспомогательную карту и продолжаем раскладывать пасьянс.

Чтобы разложить Пасьянс Судьбы необходимо чтобы последней картой, которую надо перевернуть был Туз, к сожалению, это случается крайне редко, что еще раз подтверждает, что человек всегда проигрывает Судьбе.

## КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ПАСЬЯНС

Этот пасьянс рекомендуется для разрешения семейных конфликтов мирным способом. Когда Вы не можете определить кто прав, лучше играть в такую длинную игру как эта.

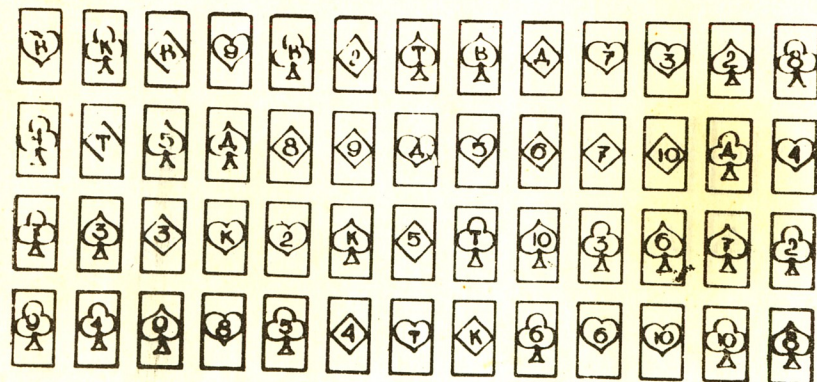
Скорее всего, в процессе игры Вы успокоитесь и во многих случаях из-за нехватки времени Вы вряд ли успеете в нее доиграть.

Играют двое 52-мя картами.

Каждый игрок стремится сделать восходящую секвенцию (2, 3, 4, 5 и т. д.) в своей масти от 2 до Туза, слева направо. Тот, кто успеет это сделать первым, тот и выигрывает.

Правила игры:

Карты тасуются. Один из игроков начинает раскладывать карты на столе в 4 ряда по 13 карт. рубашкой вниз, после этого



вытаскивают 2, 3, 4 мастей: треф и бубен. Таким образом остается 6 свободных мест для перекладывания карт. Первый ряд

называется ряд черви, на нем играет 1 игрок, второй и третий ряды называются нейтральными, а четвертый это ряд пики для второго игрока. Первый и четвертый ряды называются основными (начальными) рядами. Посредством перекалывания карт на свободные места надо образовать секвенцию с 2 до Туза на одной стороне черви или пик. Игроки делают по одному ходу по очереди.

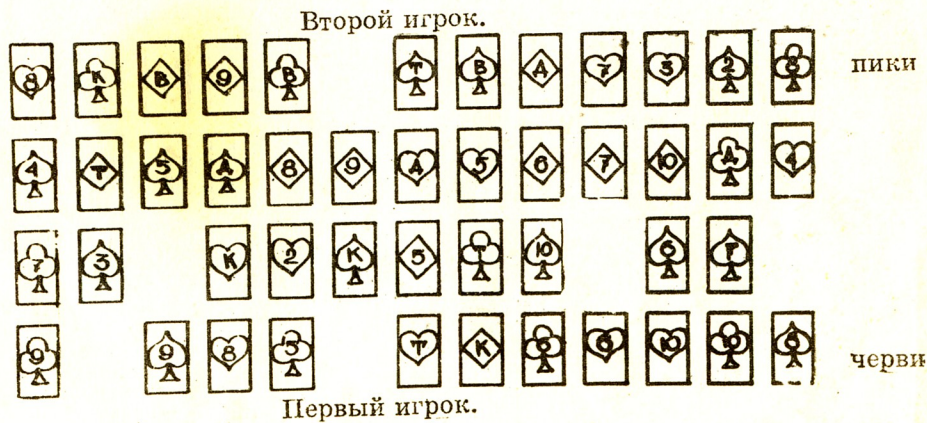
Секвенцию делают слева направо, тактическими ходами. В нейтральную зону стремимся запутать планы противника. При этом соблюдается условие, что одну и ту же карту можно класть на одно и то же место только 2 раза подряд, в следующий раз надо употреблять другую карту или другое место. Если один игрок положил карту на какое-либо свободное место, то другой игрок не может вернуть эту карту обратно, он может это сделать только через ход.

В ряд противника мы можем вмешиваться если есть карты той масти, которые мы упорядочиваем и под этой картой есть свободное место в нейтральной зоне. В остальных случаях запрещено делать какие-либо перекалывания в ряду противника. В основных строках нельзя оставлять больше 2-х свободных мест.

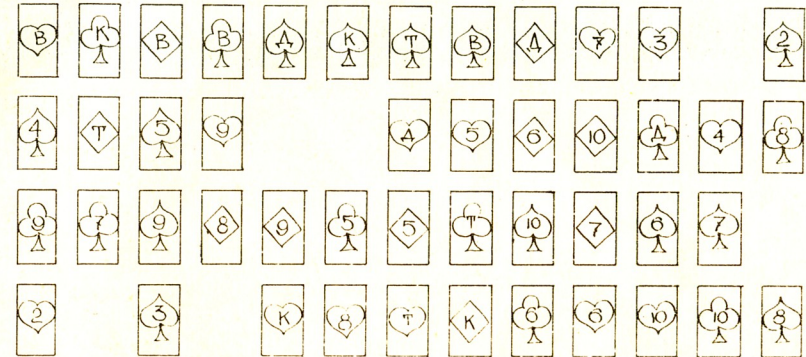
Игру начинает, тот кто упорядочивает черви. Задачи каждого игрока разделяются на оборонительную (упорядочить свой ряд) и нападающую (блокирование игры противника). Во время игры лучше сначала обращать внимание на собственный ряд, блокирование производится в редких случаях, когда один блокирующий ход замедлит темп противника и заставит его искать другие пути перегруппировки.

При соблюдении правил игры пасьянс заканчивается победой одного игрока и никогда не заканчивается в ничью.

Пример разыгрывания:



Игру начинает первый игрок, после того, как будут вынуты 2-ки, 3-ки и 4-ки бубен и трэф и кладет под К пик — 8-ку; второй игрок кладет 7 буб. между 10 пик и 6 пик. При следующем ходе первый игрок кладет 8 чер. под 2 чер., а второй — 10 буб. рядом с 6 буб. Во время 3-го хода первый игрок кладет К чер. к



9 пик., а второй — Д трэф к 10 буб. Четвертым ходом: первый — 2 чер. между Д пик и К чер.; второй — 4 чер. к Д трэф. Пятый ход: первый — 2 чер. к 3 пик, второй — 8 трэф к 4 чер. Шестой ход: первый — 3 пик к 9 трэф, второй — 2 пик под 8 трэф и т. д.

# КОРОЛЕВСКИЙ ПАСЬЯНС

Классический пасьянс с большими комбинаторскими возможностями. Пусть Вас не смущает тот факт, что он не заканчивается всегда успешно, раскладывая чаще, может быть Вам удастся с ним справиться.

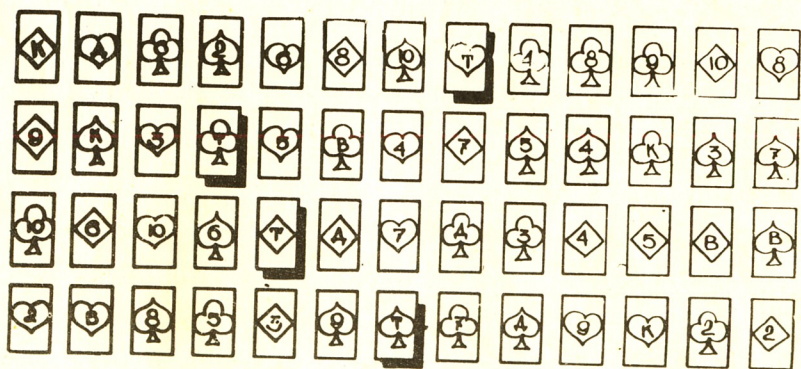
Необходимо, чтобы Вы предварительно (как в шахматах) обдумали свои ходы.

Кол-во карт: 52 шт. (от 2 до Т).

Цель пасьянса: разложить карты в четыре ряда, чтобы они образовали секвенцию (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и т. д.) в каждой масти.

Правила игры:

Тасуем карты и раскладываем их в четыре ряда по 13 карт «лицом» вверх. После этого вытаскиваем Тузы, кот. больше не



нужны. Итак возникают 4 свободных места. Какую карту можно положить на эти открытые места, определяется мастью и «ценностью» карты, кот. лежит слева. Правила требуют, чтобы

карта, которая ложится на свободное место была той же масти и на одну степень старше чем карта, лежащая слева. Если освободится место в начале какого-нибудь ряда мы его сразу заполняем какой-нибудь двойкой, которая является началом секвенции.

Если освободится место после оКроля, то оно остается свободным, т. к. Тузы не принимают участия в игре.

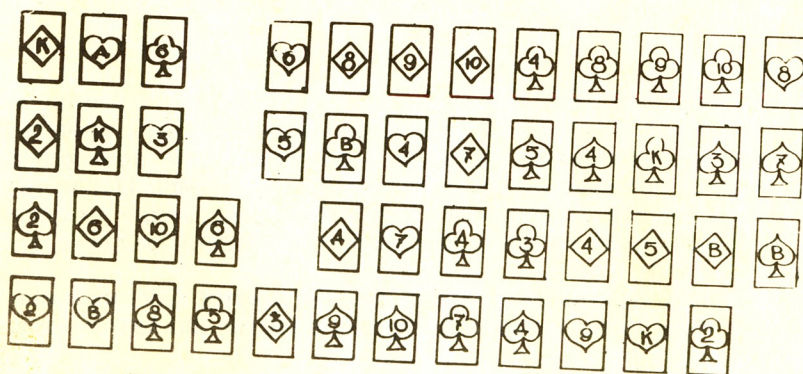
Если освободится место после Короля, так что игра не может быть продолжена мы собираем все карты, лежащие после сложившихся секвенций. Собранные карты тасуем и снова заполняем картами освободившееся пространство, оставив свободные места после собранных секвенций.

Если мы не успеем поместить 2-ку в какую-либо строку мы оставляем место и в начале строки.

Задача, которую мы себе поставили считается выполненной, если мы сумели собрать секвенцию от 2-х до Короля в четыре ряда по мастям.

Пример расклада:

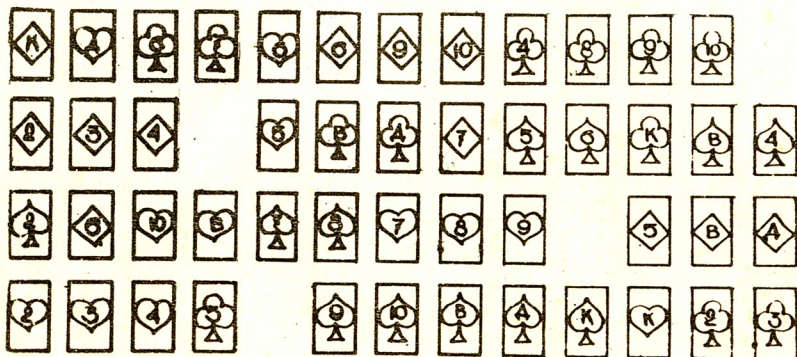
Вытаскиваем 4-х Тузов и начинаем размещать карты: рядом с 9 пик кладем 10 пик, к 8 буб. — 9 буб., на освободившееся место надо сразу положить отду из 2-ек, в нашем примере 2 бубен, продолжаем: к 9 буб. — 10 буб, рядом с 9 трэф — 10 трэф. На освободившееся место кладем 2 пик.



Дальше:  $\begin{matrix} \text{7} \\ \heartsuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{6} \\ \heartsuit \end{matrix}; \begin{matrix} \text{4} \\ \clubsuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{5} \\ \clubsuit \end{matrix}; \begin{matrix} \text{6} \\ \spadesuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{5} \\ \spadesuit \end{matrix}; \begin{matrix} \text{B} \\ \diamondsuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{10} \\ \diamondsuit \end{matrix};$

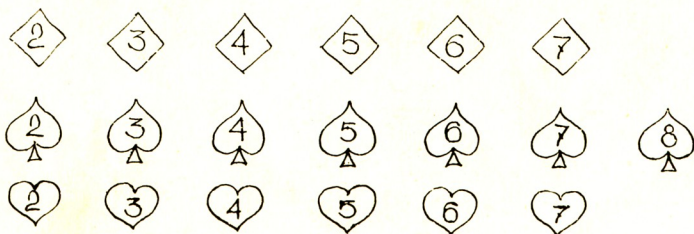
$\begin{matrix} \text{5} \\ \heartsuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{3} \\ \heartsuit \end{matrix}; \begin{matrix} \text{7} \\ \clubsuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{6} \\ \clubsuit \end{matrix}; \begin{matrix} \text{B} \\ \spadesuit \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \text{10} \\ \spadesuit \end{matrix};$

к В бубен — Д бубен, к 7 пик — 8 пик, к 3 чер. — 4 чер., к 2 треф — 3 треф, к В треф — Д треф, 7 чер. — 8 чер., к 8 чер. — 9 чер., к Д пик — К пик, к 2 буб. — 3 буб., к 3 буб. — 4 бубен, к 4 буб. — 4 буб., к 10 треф — В треф, к 5 чер. — 6 чер., к 7 треф — 8 треф, к 4 треф — 5 треф, к 4 чер. — 5 чер., к 5 чер. — 6 чер., к 5 буб. — 6 буб., к 6 буб. — 7 буб., к 2 пик — 3 пик, к 9 чер. — 10 чер., к 10 чер. — В чер., к Д треф — К треф, к 6 пик — 7 пик, к 7 пик — 8 пик, к 3 пик — 4 пик, к 4 пик —



5 пик, к 5 пик — 6 пик, к 6 пик — 7 пик, к 8 пик — 9 пик, к 6 чер. — 7 чер., к 7 чер. — 8 чер. Игра не может быть продолжена. Поэтому применяем правило, собираем для повторной раздачи карты, которые не упорядочены в секвенцию. После того как карты собраны, на столе остаются следующие карты (места, которые остаются свободными при повторной раздаче отмечены « »).

Если и после повторной раздачи мы не можем упорядочить эти карты в секвенции в каждой строке, пасьянс заканчивается неуспешно.



Попробуйте проконтролировать свои возможности. Запишите какие карты Вы не смогли упорядочить в секвенцию при первой раздаче в одной игре. Через некоторое время расположите карты как записали и сравните сколько карт Вы можете упорядочить сейчас.

Пасьянс могут раскладывать несколько игроков каждый свою колоду. Расклад карт одинаков. Выигрывает тот, кто упорядочит больше карт.

# ПИРАМИДА

Если Ваши нервы напряжены и Вам нужно успокоиться, то пасьянс описанный ниже Вам поможет в этом, сыграв роль отдушины. Почему? Потому что это одна из немногих игр, в которую можно спорить со своим противником-картами не боясь скандала.

Кол-во карт — 52 шт.

Цель игры: убрать все карты из «пирамиды».

Правила игры:

Карты тасуются и раскладываются рубашкой вниз. В первый ряд кладем одну карту, во второй — две, так чтобы часть их лежала на предыдущей карте и т. д. пока не расположим пирамидально эти карты в 7 рядов. Таким образом мы образуем фигуру из 28 карт, которая похожа на пирамиду. Оставшуюся колоду из 24 карт держим в руке рубашкой вверх.

Самую нижнюю карту колоды вытаскиваем и кладем на колоду «рубашкой» вниз. Если в нижнем ряду «пирамиды» есть Туз, то в начале игры нам разрешается, если мы хотим, положить его на колоду «рубашкой» вниз, так, чтобы он выполнял роль карты взятой снизу колоды.

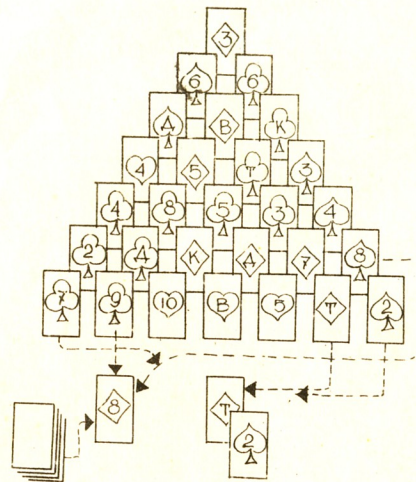
На эту карту (кот. лежит наверху колоды) можно положить карту лежащую в нижнем ряду «пирамиды», а при этом надо придерживаться следующих правил: карты, кот. мы кладем должна быть на одну степень выше или ниже, чем та на кот. она ложится независимо от ее масти. (Пример: на верхнюю 8-ку можно положить 7-ку или 9-ку). На Туза можно положить как 2-ку так и Короля. Если после того как мы положим карту, мы обнаружим, что в нижней стороне пирамиды имеется подходящая карта, отвечающая правилам дополнения мы прикладываем и ее.

Постепенно мы разбираем «пирамиду» и освобождаем новые карты, кот. можно положить на колоду. Обязательным при этом является то, чтобы карта, кот. мы взяли не была закрытой, т. е. на кот. не лежат другие карты.

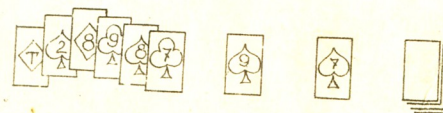
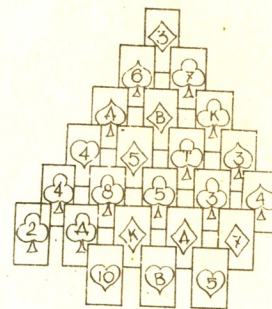
Если возможности всех свободных карт не позволяют их вытаскивать из пирамиды, мы вытаскиваем снизу колоды новую карту, положим ее рубашкой вниз на колоду. Так мы получаем возможность продолжить перекладывание карт из «пирамиды» на колоду до полного разбора «пирамиды». Если мы успеем ликвидировать «пирамиду», до того как у нас закончатся карты в колоде, то пасьянс считается сделанным.

Пример разыгрывания:

Т. к. есть Т буб. лежащий в первом ряду, положим его на колоду карт, которую держим в руке. На него можно положить 2 пик. Снизу колоды вынимаем 8 буб., т. к. на 2-ку положить



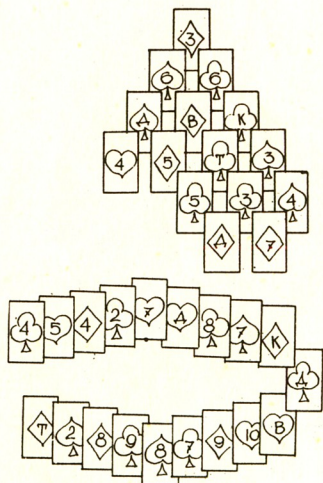
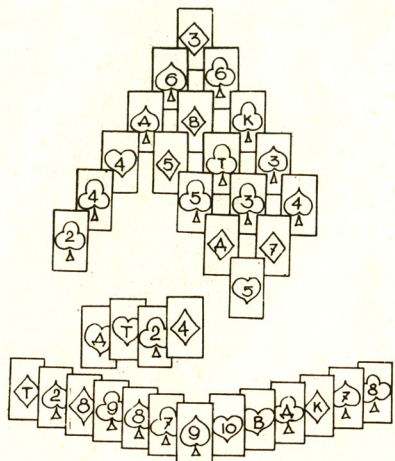
ничего. На 8 буб. кладем 9 треф, на 9 треф — 8 пик, на 8 пик — 7 треф. Новая вытасченная карта — 9 пик. На нее кладем



10 чер., В чер., Д треф и К буб. Новая карта — 7 пик, на нее по-



ложим 8 трэф. Вытаскиваем Д чер., на нее ничего нельзя положить, поэтому вытаскиваем из колоды следующую, это Т чер.,

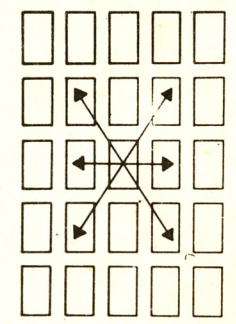


на него кладем 2-ку трэф. Новая карта снизу колоды 4 буб., на 4 буб., кладем 5 чер. и 4 трэф и т. д.

# МОНТЕ КАРЛО

Этот пасьянс назван так, вероятно из-за места где он родился.

Кол-во карт 52 шт.  
Цель: попарно убрать все 52 карты.

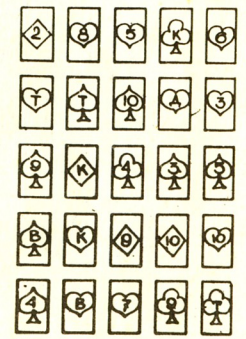


### Правила игры:

Тасуем колоду и раскладываем ее в квадрат в пять рядов по 5 карт.

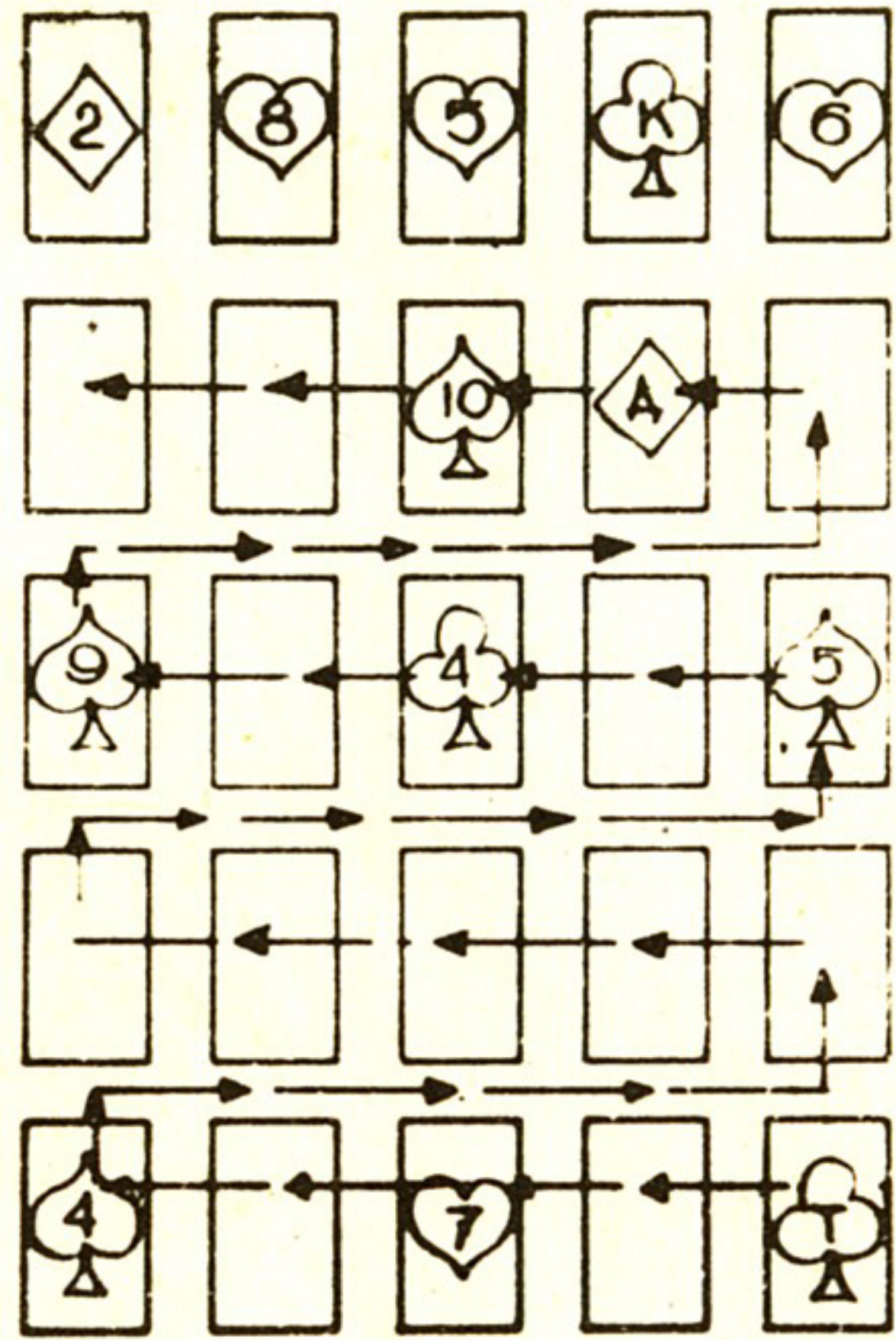
Если при этом мы увидим пару карт одинаковой ценности, лежащих рядом по-горизонтالي или по-вертикали или соприкасающихся углами, мы их сразу вытаскиваем. Передвинем остальные карты на свободные места, дополним квадрат из колоды до 5 карт в 5 рядах. После этого мы продолжаем по этому же способу вытаскивать новые карты и дополнять квадрат до 25 карт, пока колода не кончится, если мы успели это сделать, то игра кончается успешно.

### Примерный расклад:



После первого разложения вытаскиваем в первую очередь

Т. чер. — Т пик, 3 чер. — 3 пик, К буб. — К чер., В пик —  
 В чер., 9 буб — 9 чер., 10 буб. — 10 чер.  
 Выравниваем ряды оставшимися картами и дополним квадрат



рат до 25 карт из колоды:

