



**НАСЪЯНОСЫ**  
**LES PATIENCOS**





(Сборник)

Москва, «Слово», 1990.



Составитель Л. М. Фирсова  
Предисловие И. К. Лаговского  
Оформление обложки художника Н. Золотовой  
Ответственный за выпуск А. Фин

## «Благородных упражнений изустные предания»

В некой старинной и, по-видимому, одной из самых первых русских книг с описанием пасьянсов (Москва, 1826 год) автор ее предупреждает будущих читателей, что в его книге они не найдут ни «нового способа играть в карты» с целью выиграть состояние, ни «суеверных гаданий», где шестерка означает «дорогу», червонный туз — «любовное письмо» и тому подобное. В его книге, пишет автор, «все карты принимаются просто за то, что они есть», а главное и единственное достоинство приводимых в ней пасьянсов «состоит в том, что занимающиеся оными ничего не проигрывают, а между тем забавляются». В противовес порочным употреблением карт для азартных игр и суеверных гаданий сие «благородное упражнение» автор усердно рекомендует всем деловым людям.

Читатели журнала «Наука и жизнь», в котором регулярно публикуются пасьянсы и материалы которого частично вошли в этот сборник, давно уже видят в картах только то, что они есть на самом деле, а именно: «множество разных предметов одинаковой формы, которые удобно считать, перемешивать, группировать, разбивать на сколько угодно групп, состоящих из одинаковых предметов, которые в то же время в зависимости от желания можно считать полностью или частично разными», и пользуются ими для решения задач психологического практикума, находя в этом развлечение отнюдь не бездумное.

Как мы знаем, раскладыванию пасьянсов уделяли время многие выдающиеся ученые, писатели, композиторы. Академик И.П. Павлов любил пасьянс «Косынка», В.В. Маяковский — пасьянс «Зеваки».

Л.Н. Толстой, И.А. Бунин, П.И. Чайковский, С.В. Рахманинов, А.К. Лядов, Д.Д. Шостакович, С.С. Прокофьев, И.Ф. Стравинский — этот список можно было бы продолжить — находили время для отдыха за пасьянсом.

Известный советский музыковед и композитор Д.Р. Рогаль-Левицкий, вспоминая о встречах с С.С. Прокофьевым, вспоминает небольшой эпизод, связанный с темой нашего рассказа. Как-то Рогаль-Левицкому срочно потребовалась лингвистическая консультация и он обратился к Сергею Сергеевичу, который великолепно владел несколькими языками и в особенности французским. Прокофьев жил тогда на Рождественке.

«...Когда я постучал к нему и он пригласил меня войти, я увидел Сергея Сергеевича сидящим в халате и ермолке за маленьким столиком.

— Здравствуйте! — весело сказал он. И тут же неожиданно спросил: — Вы любите пасьянсы?

— Очень! — ответил я. — Но у меня сейчас не хватает времени ими заниматься...

— А я весь свой досуг трачу на пасьянсы! Ну, смотрите, я сейчас закончу.

Прокофьев впился глазами в карты, разложенные на столе...

— Двох, — начал он, — пойдет сюда, а трох — сюда. Так! А что же мы будем делать дальше? — обратился он ко мне!

— А если вот эти карты переложить? — подсказал я.

— Пожалуй! Только будет ли это выгодно для будущего? Лучше посмотрим, какая идет у меня карта...

Сергей Сергеевич приоткрыл карту из колоды, которую держал в ру-



ках, и просиял.

— Вы правы!

Он быстро вынул карту, положил ее на свое место и сделал ряд очень удачных перемещений.

— А вы знаете какие-нибудь пасьянсы? — опять спросил Прокофьев.

— Знал довольно много... Мои родители в свое время очень увлекались ими и раскладывали что-то запутанное и крайне сложное.

— Вот, как раз это мне и нужно. Я очень люблю трудные пасьянсы. Легкими я не увлекаюсь. Ну, рассказывайте...

Я начал вспоминать старинные пасьянсы, но оказалось, что все они были уже известны Прокофьеву. Он даже огорчился.

— Вы знаете, мне иногда приходится бывать у Максима Максимовича.

Он страстный любитель играть в бридж, и когда у него выдается свободный вечер, он звонит ко мне и приглашает на партию. Я охотно бываю у него, так как тоже люблю играть в эту сложную и трудную игру, и бывает так, что мы, играя, просиживаем до утра...

Прокофьев помолчал, небрежно перекладывая карты и осторожно тасуя их.

— Ну, что у вас стряслось? — вспомнил он. — Что еще случилось?..»

И собеседники перешли к деловой части разговора...

Здесь мы приводим описание нескольких пасьянсов различной сложности. Описания сопровождаются примерами и задачами. Хотим лишь дать совет. Усвоить материал вам будет легче, если под руками будет колода пасьянсных карт.

## «ШЕДЕВР»

Начнем с одного из самых остроумных пасьянсов, так называемого мастерского пасьянса «Шедевр». Мы надеемся, что решение его доставит удовольствие многим любителям головоломок, поклонникам сложных логических построений.

Так же, как и любой другой пасьянс, этот предполагает раскладку карт по определенным правилам.

Для головоломки нужна колода карт в 52 листа. Из колоды выбирают четыре туза и выкладывают их один под другим, как показано на схеме (помечены буквой А). Под тузами оставляют свободное место — «подвал», «колодец» (на схеме — буква Х).

Оставшиеся в колоде карты хорошенько перемешивают и затем выкладывают по одной, как показано на схеме.

5	4	3	2	1	A	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	A	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	A	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	A	1	2	3	4	5
4	3	2	1	X	1	2	3	4		

Брать карты можно подряд сверху, из-под низа, из середины — это все равно, — заполняя вертикальные ряды, помеченные на схеме цифрой 1, затем цифрой 2 и так далее.

Таким образом, все 52 карты будут выложены. Получится 8 полных горизонтальных рядов по 5 карт в каждом, расположенных симметрично по отношению к столбцу тузов. Назовем эти ряды главными.

Два укороченных горизонтальных ряда, содержащих по 4 карты, расположенных справа и слева от колодца, назовем вспомогательными.

Задача состоит в том, чтобы на тузы выложить соответствующую масть либо в возрастающем (двойка, тройка, четверка... дама, король), либо в убывающем (король, дама, валет, десятка... тройка, двойка) порядке.

Разрешается переносить лишь свободные карты, то есть те, которые в данный момент оказываются крайними в любом из 10 горизонтальных рядов.

Эти свободные карты можно класть также на соответствующую (той же масти) свободную карту любого главного ряда либо в возрастающем, либо в убывающем порядке (например, на десятку трэф можно положить трефового валета или девятку той же масти).

Во вспомогательные ряды свободные карты главных рядов класть не разрешается, однако свободные карты вспомогательных рядов можно переключать в главные ряды.

Подвал (колодец) служит для того, чтобы в критический момент можно было временно положить туда одну свободную карту, из-за которой затормозилось решение задачи. Однако колодец — вещь коварная: вытаскивать карту, попавшую в него, можно лишь после того, как правый или левый вспомогательный ряд (или оба) будут использованы, то есть когда справа или слева от карты, лежащей в колодце, не останется ни одной карты.

Если карта из подвала будет использована, то его по желанию можно занять вновь.

Освободившийся ряд можно возобновлять. Иначе говоря, после того как главный ряд (любой из восьми) останется без карт, то есть станет свободным главным рядом, в него, как и в подвал, можно временно помещать свободные карты, но с одним отличием: свободная карта, переложившаяся в свободный главный ряд, остается свободной, ряд же при этом становится занятым.

Вспомогательный ряд не возобновляется.

Вот и все правила. Они могут показаться несколько сложны для запоминания. Но это только на первый взгляд. Стоит внимательно проследить за решением приводимого ниже примера — и все будет понятно.

После того как карты выложены по указанной схеме, тут-то и начинается собственно пасьянс — следует решить, как собирать масть: по восходящей или по нисходящей линии (естественно, для всех четырех мастей один и тот же порядок).

Торопиться в выборе решения не стоит.

В шахматах есть стандартные начала, и игрок выбирает одно из них. Здесь же, если продолжить аналогию с шахматной игрой, сразу — середина партии. Цейтнот вам, правда, не грозит. Так используйте это обстоятельство.

Положение карт часто кажется совершенно безнадежным, но вот приходит в голову светлая мысль и выводит вас из затруднительного положения.



При случайной раскладке карт возможны, конечно, варианты, когда пасьянс действительно не решается. Таких мы предлагать вам не будем.

Разберем один пример. Раскладка получилась следующей :

♠4	♥В	♠10	♠К	♠3	♦А	♥Д	♥2	♦5	♥10	♥7
♥6	♠3	♠2	♠В	♥К	♠А	♠10	♠4	♦3	♠5	♦Д
♦8	♥4	♠8	♦2	♠9	♠А	♠7	♠9	♦К	♠8	♦6
♦7	♠4	♦10	♠К	♥8	♥А	♠В	♠6	♦В	♠5	♠Д
	♠Д	♠2	♦9	♥9	X	♥3	♥5	♠7	♠6	

Условные обозначения: А — туз, К — король, Д — дама, В — валет, 10 — десятка и так далее. Таким образом, ♦6 — бубновая шестерка, ♠К — трефовый король, ♥А — червовый туз...

**Задача 1.** Решить головоломку в восходящем порядке. При такой раскладке свободных двоек нет — на тузы класть нечего. С чего же начинать? Есть шестнадцать способов начала (при данной раскладке, конечно): положить бубновую шестерку на бубновую семерку, превратив тем самым трефовую восьмерку в свободную карту, или, наоборот, семерку бубен положить на шестерку. В этом случае свободной картой становится четверка трэф. То, что мы так длинно изложили словами, запишем коротко: ♦6 — 7, ♦7 — 6. Далее ♦7 — 8, ♦8 — 7, ♥7 — 6, ♥6 — 7. Кроме того, любую из десяти свободных карт первым же ходом можно заключить в подвал.

Стремление быстрее освободить какую-либо двойку, чтобы положить ее на туза, может также быстро завести в тупик. Вот пример. Переложим пиковую даму в подвал. Освободившуюся трефовую двойку кладем на туза трэф.

Далее ходим ♥6 — 7, ♠3 — 2, ♦7 — 6, ♠4 — 3. Таким образом, на трефового туза мы быстро положили три карты, но дальнейшего пути, сколько ни раздумывай, при таком начале найти не удастся.

Правильный (но не единственный) путь решения головоломки такой: ♦7 — 6, ♦8 — 7, ♥6 — 7, ♥4 — 3, ♠Д — подвал, ♠5 — 4, ♠6 — 5, ♦В — Д, ♦10 — В, ♠7 — 6, ♥5 — 6, ♥4 — 5, ♥3 — 4.

Вы, конечно, заметили, что пока еще ни одна карта не легла на туза, но зато трефовую даму, временно помещенную в подвал, мы теперь имеем право вновь переложить, так как правый вспомогательный ряд освободился.

♠7 — 8, ♠6 — 7, ♠Д — В. Подвал свободен, и его при необходимости можно вновь использовать: ♠Д — К, ♠2 — А, ♦9 — 8, ♦10 — 9, ♦В — 10, ♦Д — В, ♠5 — 6, ♦3 — 4, ♠4 — 5, ♠10 — подвал. Поместив десятку трэф в подвал, мы освободили главный ряд справа от пикового туза. И конечно, не преминем им воспользоваться, не забывая, однако, что и подвал надо освободить побыстрее.

♠Д — свободный главный ряд (справа, возле ♠А), ♠В — Д, ♠10 — В (подвал вновь свободен), ♠6 — свободный главный ряд (справа, возле ♥А), ♠5 — 6, ♠4 — 5, ♠3 — 2, и теперь ♠4 — 3, ♠5 — 4, ♠6 — 5. Главный ряд справа от туза червей вновь свободен. ♠2 — А, ♠В — Д (всегда надо стремиться собрать вместе карты, которые можно собрать). Далее ♠4 — свободный ряд (справа от туза червей), затем ♠5, 6, 7, 8; ♦2 — А, ♦3 — 2, ♦4 —

3, ♠9 — 10, ♥3 — свободный ряд (слева от ♠6), затем ♥4, 5, 6, 7, ♥10 — В, ♦5 — 4, ♥2 — А, ♥Д — К. ♥10 — свободный ряд (справа от ♦5), ♥В — Д, ♥10 — В, ♥9 — 10, ♠10 — В, ♠К — подвал, ♠3 — 2, ♥7 — свободный ряд (справа или слева от ♦5), далее ♥6, 5, 4 и затем ♥3 — 2 и ♥4, 5, 6, 7. ♠8 — свободный ряд (теперь их три — справа и слева от ♦5 и слева от ♠6). ♠7, 6, 5 и ♠4 — 3, ♠5, 6, 7, 8. Теперь четыре главных ряда свободны, и дальнейшая перестановка не вызывает затруднений. Например: ♦Д — свободный ряд, ♦В, 10, 9, 8, 7, ♦6 — 5, ♦7, 8, 9, 10, В, Д, ♠8 — 9, ♠9 — 8, ♠10, В, Д, К и так далее. Задача решена.

Мы привели здесь одно из решений, возможно, не самое короткое.

**Задача 2.** Решите первую задачу в нисходящем порядке.

**Задачи 3 и 4.** Дана раскладка.

♠В	♠10	♠5	♦2	♥Д	♠А	♠3	♦7	♦К	♠7	♥9
♠6	♦3	♥10	♥8	♥2	♦А	♠В	♠2	♦10	♠9	♦5
♠8	♠9	♠Д	♠3	♠6	♠А	♠К	♦6	♠7	♠10	♦Д
♥5	♥7	♠Д	♦В	♠4	♥А	♦8	♠К	♦4	♥В	♥3
	♥4	♠5	♠2	♥6	X	♠8	♥К	♠4	♠9	

Решите пасьянс в восходящем и нисходящем порядке.

**Задачи 5 и 6.** Дана раскладка.

♦4	♦В	♠3	♠9	♠5	♥А	♦К	♦9	♠2	♥Д	♦7
♠10	♦10	♥5	♠К	♠9	♠А	♥3	♠2	♠Д	♥10	♠10
♠В	♥8	♦2	♠8	♠6	♠А	♠3	♠К	♦3	♠В	♥7
♥6	♦Д	♠6	♠4	♠7	♦А	♠8	♥2	♠Д	♦8	♦6
	♠4	♦5	♥К	♥9	X	♥В	♠7	♠5	♥4	

Решите пасьянс в восходящем и нисходящем порядке.

**Решение задач «Шедевр».**

**Задача 2.** Первые 9 ходов такие же, как в задаче 1. Далее вместо хода ♠7 — 6, делаем ход ♠К — А и затем ♠Д — К, ♠7 — 6, ♥5 — 6, ♥4 — 5, ♥3 — 4, ♠7 — 8, ♠6 — 7, ♠Д — В, ♥8 — подвал, ♥3 — свободный ряд. После этого ♥4, 5, 6, 7; ♥8 — 7, ♠2 — подвал. ♦9 — 10, ♥9 — 8, ♥10 — 9, ♦7 — 8, ♦6 — 7, ♦5 — 6, ♦4 — 5, ♥10 — В, ♥9, 8, 7, 6, 5, 4, 3; ♥2 — свободный ряд, далее ♥3, 4, 5 и так далее до ♥В, ♥Д — В, ♠6 — свободный ряд, ♠5, 4, 3, ♠2 — 3, ♠2 — подвал. ♠В — Д, ♠10 — В, ♠К — А, ♠Д — К, ♠В — Д, ♥К — А и так далее.

**Задача 3.** ♥4 — 3, ♥5 — 4, ♠5 — 6, ♠2 — А, ♥6 — 5; ♥7 — 6, ♦Д — подвал. ♠10 — В, ♠7 — 8, ♦6 — 5, ♠К — Д, ♠9 — 10, ♠5 — свободный ряд. ♠6 — 7, ♠5 — 6, ♠4 — 5, ♦3 — свободный ряд. ♥10 — 9, ♥8 — 7, ♥2 — А, ♥10 — свободный ряд, ♥9 — 10, ♥8, 7, 6, 5, 4, ♥3 — 2. Затем ♥4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ♥В — 10, ♦3 — 4, ♥К — свободный ряд, ♠8 — 9, ♠7 — 8, ♦К — свободный ряд. ♦7 — 6, ♠3 — 2 и так далее.

**Задача 4.** ♦Д — подвал, ♠10 — В, ♠9 — 10, ♠7 — 8, ♠6 — 7, ♥4 — 5, ♥3 — 4, ♠5 — 6, ♠4 — 5, ♥К — А, ♠8 — 9, ♦6 — 5, ♠К — А, ♥9 — свободный ряд, ♠7 — 8, ♦К — А, ♦Д — К, ♦7 — 6, ♠3 — 4, ♥В — свободный ряд, ♦3 — подвал, ♥10 — В и так далее.

**Задача 5.** ♥7 — 6, ♠В — 10, ♥8 — 7, ♦2 — А, ♠В — 10, ♦3 — 2, ♦4 — 3, ♠4 — подвал, ♦5 — 4, ♦6 — 5, ♦7 — 6, ♦8 — 7, ♥К — Д, ♥9 — 8, ♠Д — В, ♠К — Д, ♠4 — 3, ♥2 — А, ♠8 — подвал, ♠4 — свободный ряд, ♠3 — 4, ♥К — свобод-



ный ряд. ♠Д — К, ♠2 — А, ♠3 — 4, ♠9 — 8, ♠К — свободный ряд, ♠Д, В, 10, ♠10 — 9, ♠Д — В, ♠2 — А, ♠3 — 2 и так далее.

**Задача 6.** ♠7 — 6, ♠В — 10, ♠3 — 4, ♠К — А, ♠4 — 3, ♠3 — подвал. ♠5 — ♠4, ♠6, 7, 8, ♠К — А, ♠Д — К, ♠Д — К, ♠В — Д, ♠10 — В, ♠9 — 10, ♠8 — 9, ♠7 — 8, ♠6 — 7, ♠3 — 2, ♠2 — подвал. ♠9 — 8, ♠К — А, ♠Д — К, ♠4 — свободный ряд, ♠3, ♠2; ♠9 — свободный ряд, затем ♠8 до 4; ♠В — Д, ♠3 — 4, ♠2 — 3, ♠3 — подвал, ♠9 — 10, ♠8 — 9, ♠5 — 6, ♠2 — свободный ряд, ♠3 — 2, ♠4 — 5, ♠3 — 4, ♠2 — 3, ♠6 — свободный ряд. ♠4 — свободный ряд, ♠7 — 8, ♠6 — 7, ♠4 — свободный ряд. ♠5 — 6, ♠4 — 5, ♠3 — 4, ♠2 — свободный ряд. ♠7 — 8, ♠2 — свободный ряд, ♠3, 4, 5; ♠6 — 7, ♠5 до 2, ♠В — Д и так далее.

## «КОЛОДЕЦ»

Этот пасьянс требует исключительного внимания и умения сосредоточиться. Его можно отнести скорее к вероятностному, нежели к логическому типу пасьянсов. И если в процессе раскладки приходится иногда выбирать лучший ход на основании логических рассуждений, то он может оказаться не самым лучшим отнюдь не по вашей несообразительности: дальнейшая раскладка зависит от неизвестного вам распределения карт в закрытой колоде.

Тем не менее пасьянс «Колодец» — один из самых известных классических гран-пасьянсов — может доставить удовольствие и тем, кто не слишком склонен перегружать свой мозг логическими построениями, и тем, кто любит раскладывать сложные, головоломные пасьянсы.

Этот старинный пасьянс, напомним, известен еще под названием «Гробница Наполеона».

1. Две полные колоды карт (104 листа) нужно соединить вместе, тщательно перетасовать и, отсчитывая сверху, выложить крест-накрест 4 закрытые (картинкой вниз) стопки по 11 карт в каждой. Это будут «стены колодца» — северная, южная, восточная и западная. Остальные 60 карт остаются пока закрытыми в резерве.

2. Верхнюю карту с каждой «стены» снимаем и кладем картинкой вверх рядом, снаружи от «стены».

Это будут вспомогательные, «пристенные» карты.

3. Верхнюю карту каждой «стены» открываем и оставляем на «стене».

4. Теперь в раскладе 8 открытых карт. Если среди них есть один или больше королей разной масти, изымаем их и кладем открытыми наискосок у «стен» в направлениях северо-восток, северо-запад, юго-восток и юго-запад. Это будут базовые карты — «колонны».

5. Если среди открытых карт имеется туз или тузы, то один из них (по выбору) кладется в центр «колодца».

6. Место переложённых карт занимают поочередно открываемые верхние карты «стен».

7. Цель головоломки — собрать на базовые карты (на королей) все карты в масть в нисходящем порядке (К, Д, В, 10, 9... 3, 2, А). На туза снова надлежит класть короля той же масти и так до появления второго туза той же масти.

Заключительная фигура вышедшего пасьянса — 4 «колонны», 4 стопки по 26 карт одной масти в каждой.

## Правила перекладки

8. «Строительными кирпичами» для «колонн» служат постепенно разбираемые «стены», «пристенный материал», запас, хранящийся в «колодце», а затем и основной резерв. Верхние открытые карты «стен», а также верхние «пристенные» карты, следуя правилам, можно переключать:

а) на базовые карты (в масть, в нисходящем порядке);

б) на центрального туза (в масть, в восходящем порядке);

в) на «пристенные» карты (в масть, в восходящем порядке).

9. «Стены» в процессе перекладки «достраивать» нельзя, то есть на открытые карты «стен» нельзя класть ни одной другой карты.

10. В центр «колодца» карты можно перемещать как по одной, так и сериями. Если там верхняя карта, например, ♠3, а у восточной «стены» одна на другой лежат карты ♠4, ♠5, ♠6, ♠7, ♠8 (♠8 — верхняя), то все 5 карт (серию) можно перенести в «колодец», а на освободившееся место у «стены» положить верхнюю карту с этой же восточной «стены» и открыть следующую карту на «стене».

11. Карты из центра «колодца» можно переключать только на базовые. Освободившееся место в «колодце» (если удастся пристроить все карты на соответствующую базовую карту) можно занять другим тузом и снова использовать «колодец» как временное хранилище.

12. Когда возможности перекладки выложенных 44 карт будут исчерпаны, пускают в ход оставшиеся карты резерва.

Как правило, характерная фигура пасьянса к этому моменту оказывается еще недостроенной: не все короли по углам (а то и ни одного еще нет), может не быть и туза в центре «колодца».

13. Из оставшейся колоды сверху по одной выкладываем открытым ряд 5 карт и стараемся пристроить их на карты базовые, «пристенные» или в центр «колодца», помня при этом, что игровыми картами являются также верхние карты «стен», центра и «пристенные».

14. Исчерпав возможности перекладки, можно выложить из колоды следующие 5 карт, заполняя пустые места предыдущего ряда, образовавшиеся при использовании этих карт. Верхние карты — игровые, то есть переключать можно только их.

15. Так поступаем, пока не будет исчерпана вся колода.

16. В результате перекладок остается 5 стопок открытых карт (в каждой из них может быть разное число карт — от 0 до 12).

Собираем их, начиная с последней (на пятую стопку картинкой вверх кладут четвертую стопку, третью и так далее), переворачиваем рубашкой вверх и, не тасуя, сверху по одной выкладываем открытыми ряд из четырех карт.

17. Далее поступаем так, как изложено в пунктах 13 — 16 правил, но уже для ряда не из 5, а из 4 карт.

18. По тем же канонам формируем ряд из трех карт, двух и, наконец, одной карты.

19. Если при раскладке оставшихся карт колоды не удалось все карты собрать по одной на базовые, то пасьянс, увы, не сошелся.

## Варианты

Следует иметь в виду, что многие пасьянсы, и особенно старинные, несут на себе следы народного творчества.



Пасьянс «Колодец» тоже имеет различные варианты раскладки, и задаваться вопросом, какой из них правильный, не имеет смысла. Какой больше нравится, тот и правильный.

Например, в одном из вариантов «стены» первоначально имеют по 13 карт. Это усложняет раскладку. Поэтому здесь можно временно переключать карту или серию карт из центра «колодца» не только в угол на базовые карты, но и обратно, если это нужно, а в освобожденном центре начать собирать на другого туза новую масть. Опять же для облегчения задачи закрытую колоду разрешается раскладывать не по правилам, изложенным в пунктах 13—19, а формируя ряды только из трех карт, причем неограниченное число раз.

Есть вариант пасьянса, который раскладывают по тем же правилам, что и основной, но пункт 6 правил толкуют при этом более расширенно. Если у «стены», например, «южной», создается свободное место, то на него можно положить открытую карту не только с ближайшей («южной») «стены», но и с любой другой, а верхнюю карту зарезервировать.

Например, освободилось место у «южной» «стены». Вверху лежит карта  $\diamond 10$ . На «северной» «стене» сверху оказалась  $\diamond 9$ . Выгодно положить на свободное место  $\diamond 9$ , с тем чтобы тут же поместить  $\diamond 10$  на  $\diamond 9$  и тем самым вместо одной карты с «южной» «стены» снять две: с юга и севера.

Резервную колоду (пункты 13—19 правил) перелистывают по одной карте, отыскивая для нее место — базовое, боковое или в центре. Если места нет, карту кладут вверх и открывают следующую карту резерва. Получившуюся пачку переворачивают картинкой вниз и вновь повторяют раскладку.

В этом же варианте можно вместо королей в качестве базовых карт употреблять тузы — это вносит еще большую путаницу в раскладку и требует еще большего внимания.

Если какая-либо масть из 13 карт уже собрана (от туза до двойки), то она целиком переносится в центр «колодца», в самый низ, а на освобожденное место в углу кладут следующего туза той же масти, если он оказался свободным (игровым) в процессе переключки, и начинают на него собирать оставшиеся 12 карт той же масти.

Если в «колодце» лежит туз той же масти, в освободившийся угол переносят всю серию, а в центре сверху крест-накрест можно положить другого туза картинкой вверх и действовать далее согласно пункту 10 основных правил.

Фигура сошедшегося пасьянса в этом случае окажется несколько иной — 4 «колонны» будут иметь не по 26 карт, а по 13, и в центре еще будут 4 стопки карт, лежащих одна поперек другой.

## «КОСЫНКА»

Пасьянс «Косынка» — любимый пасьянс академика И.П. Павлова. Иван Петрович, несмотря на жесткий бюджет времени, каждый день после обеда и вечернего чая раскладывал этот единственно известный ему пасьянс.

Две полные колоды карт (104 листа) соединяются в одну и тщательно тасуются. После этого выкладываются 10 горизонтальных рядов. В

первом ряду — 1 карта, во втором — 2... в десятом — 10. Последняя (нижняя) карта каждого вертикального ряда открытая, остальные — закрытые (показано на схеме).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
♠6	♥2	♦6	♥8	♥2	♦A	♣D	♠7	♦2	♠B

После того как «косынка» выложена (теперь мы будем обращать внимание лишь на вертикальные ряды), начинают переключку.

Начальные (основные) карты этого пасьянса — тузы, и если они попадутся среди открытых карт «косынки», то выкладываются в особый ряд. На тузы подбираются карты (открытые или открываемые в процессе переключки) в масть в восходящем порядке (двойка, тройка и так до короля).

### Правила переключки

На открытые карты вертикальных рядов можно класть открытые и открываемые карты в нисходящем порядке: черные карты на красные или красные на черные.

Очередную закрытую карту в ряду можно открыть, лишь когда все открытые карты этого ряда будут переложены. Переключивать разрешается как по одной открытой карте, так и сериями.

Если в результате переключки освободится какой-либо вертикальный ряд, то в основание его может быть положен только король (один или в серии).

Когда переключка в рядах исчерпана, в раскладку вводятся «резервы» — закрытая колода. Из нее сверху по одной открываются карты и кладутся согласно правилам на открытые карты вертикальных рядов и ряда тузов. При этом смотрят, как продолжить переключку в рядах.

Из непристроенных карт закрытой колоды организуется открытая резервная колода, верхнюю карту которой в любой подходящий момент можно уложить на открытые карты вертикальных рядов и ряда тузов.

Пасьянс считается сошедшимся, если все карты будут собраны на восьми тузах с одной раскладки.

Некоторые любители пасьянсов этого последнего пункта правил не придерживаются и в случае неудачи начинают второй (а если надо, то и третий) тур. Открытая колода при этом не тасуется, а только переворачивается и, превращенная в закрытую, вновь используется (перелистывается) точно так же, как и в первом туре.

## «КОСЫНКА МАЛАЯ»

«Косынку» можно раскладывать и из одной колоды карт в 52 листа. Первоначальная раскладка такая же, как в «большой косынке», но не на десять, а на шесть горизонтальных рядов.

Правила переключки карт «косынки» точно такие же.

Правила перелистывания резервной закрытой колоды в открытую — иные: их снимают не по одной, а сразу по три. Каждая третья открывшаяся при перелистывании карта — игровая, ее можно переложить на открытые карты вертикальных рядов или в ряд тузов (согласно правилам, конечно). Если она будет переложена, то и вторая карта этой триа-



ды становится игровой. То же можно сказать и о третьей карте триады, и о первой, и о прочих картах предыдущих триад, лежащих в открытой колоде. Однако это бывает редко. Чаще всего перелистывать колоду приходится не один раз. Открытую колоду при этом переворачивают и начинают новый тур, не тасуя. Число карт, оставшихся в резервной колоде, не кратно трем (в ней 31 карта), поэтому, если из колоды в первом туре ушла хотя одна карта (за исключением 31-й или какой-нибудь тройки целиком), во втором туре каждой третьей картой будет уже другая.

Число туров не ограничено, но, если порядок появления третьей карты перестал меняться от тура к туру, то есть число карт стало кратно трем, пасьянс не сойдется. Цель пасьянса — добиться, чтобы все 52 карты оказались собраны в ряд тузов.

## «КОСЫНКА ОТКРЫТАЯ»

Правила раскладки пасьянса «Косынка открытая» несколько отличаются от правил «Косынки малой», но все-таки они похожи, и если читателю будет что-то непонятно из краткого пояснения к задаче, то всегда можно обратиться к подробному изложению основ «Косынки».

Раскладывают одну колоду в 52 листа. Данный пасьянс относится к наиболее интересному типу — это пасьянс-головоломка. Расположение всех карт известно заранее, и только от решающего, от его умения мыслить логически зависит, сойдется или не сойдется пасьянс.

Задача, в решении которой предлагаем вам попробовать свои силы, не из простых. Не каждому удастся справиться с ней. Поначалу может даже показаться, что она неразрешима: из 107 ходов более половины придется потратить не на сбор мастей, а на выполнение тщательно рассчитанных и продуманных переключков с целью освобождения «зажатых» карт. Дана раскладка (на схеме).

Ряд тузов (РА)	А	А	А	А
♠7 ♠Д ♠А ♠7 ♠6 ♠10 ♠К ♠К ♠10				
♠К ♠9 ♠В ♠3 ♠В ♠3 ♠5 ♠4				
♠10 ♠2 ♠2 ♠4 ♠9 ♠5 ♠5				
♥3 ♠К ♠3 ♠А ♠В ♠7				
♠4 ♠4 ♠8 ♠9 ♠6				
♥Д ♠А ♠7 ♠6				
♠А ♠8 ♠9				
♠Д ♠Д				
	РЕЗЕРВ:			
♠5	♠10	♠6	♠В	♥2 ♠8 ♠8 ♠2

Решите головоломку в восходящем порядке, руководствуясь следующими правилами пасьянса «Косынка открытая» (107 ходов).

1. Базовые карты — тузы. Они освобождаются в процессе переключки и выносятся в ряд тузов (РА) по одной за один ход.

2. Переключивать разрешается свободные карты каждого вертикального ряда и все карты резерва.

3. Карты в рядах можно переключивать из ряда в ряд в нисходящем порядке, чередуя красные и черные.

4. Карты резерва можно перемещать как на базовые карты, так и на соответствующие игровые (свободные) карты рядов.

5. Освободившийся (разбросанный) ряд возобновляется: туда можно положить любую игровую карту, в том числе и из резерва.

6. В случае необходимости разрешается пользоваться картами, уже уложенными в ряд тузов, — верхние карты этого ряда можно класть на игровые карты «косынки», но не резерва.

При данной раскладке возможно, например, следующее начало переключков: ♠4<sub>8</sub> — ♠5<sub>7</sub> (♠4 из восьмого ряда на ♠5 в седьмом ряду), ♠5<sub>1</sub> — ♠6<sub>4</sub>, ♠Д<sub>2</sub> — ♠К<sub>8</sub>, ♠В<sub>9</sub> — ♠Д<sub>8</sub> (♠В из резерва на ♠Д на 8-й ряд), ♥10<sub>9</sub> — ♠В<sub>8</sub>, ♠Д<sub>1</sub> — СР<sub>9</sub> (свободный ряд), ♠А — РА и так далее.

Следующие три пасьянса полностью относятся к задачам вероятностного типа. При раскладке не требуется никаких сложных логических построений, они рассчитаны больше на внимание, чем на соображение и просчет вариантов.

## «РУЧЕЕК»

Колоду карт из 52 листов тщательно перемешивают и начинают выкладывать по одной слева направо картинками вверх. Если рядом оказываются карты одной масти, то правую карту убирают из ряда. (На схеме такие карты помечены звездочкой.)

Если случается так, что карты одной масти повторяются через одну, то убирают карту этой масти, лежащую слева. При этом такая ситуация может повториться в ряду вновь, и снова левую карту убирают, как показано в примере.

В нашем примере после первой раскладки в ряду останется 9 карт. Из оставшихся карт раскладывается второй ряд: одна карта берется слева, одна справа и так далее. Из второго ряда карты изымаются по тем же правилам.

В «ручейке» должны остаться только четыре карты разной масти. Если этого не получится, значит, пасьянс не сошелся.

Из оставшихся карт второго ряда составляется третий ряд — карта слева, карта справа. Третий тур — последний.

В нашем примере «ручейек» выложен весь сразу, а порядок изымания карт согласно правилам показан цифрами.

### Первый тур:

♠7	♠10	♠Д	♥10	♠Д	♠А*	♠7*	♥8	♠К	♠А	♠В	♠В	♠6
	4	9	3	7	1	2		6	5	8	10	11
♠9	♠3	♠9	♠3*	♠9	♥А	♠8	♥9	♥3*	♥4*	♠2	♥5	♠8
40	13	21	12	14	15	18	19	16	17		20	22
♥Д	♠В	♥В	♠К	♠6*	♠10*	♠6*	♠4	♠2	♠4*	♠2	♠10*	♠5
23	24	39	27	25	28	26	30	32	29	33	31	34
♠Д	♠3	♠А	♥2	♥6*	♥7*	♠5	♠8	♠7*	♠К	♠5*	♠4*	♥К
35		38		36	37			41		42	48	



### Второй тур:

♠7   ♥K   ♠8\*   ♣K   ♠2\*   ♦8   ♦3\*   ♠5   ♥2  
           1           2           3

### Третий тур:

♠7   ♥2   ♥K\*   ♠5   ♣K   ♦8  
   2       1

Пасьянс сошелся: остались четыре разномастные карты.

## «УЗНИК»

Из колоды карт в 36 листов выкладываются открытыми по одной 9 карт в один горизонтальный ряд. Следующие три карты по одной выкладывают под этим рядом (тоже картинкой вверх).

Если в верхнем ряду встретятся карты того же достоинства, что и средняя карта нижнего ряда, то их снимают и кладут на эту среднюю (и только на среднюю!) карту. (Так, например, если средняя карта нижнего ряда — девятка, то на нее необходимо положить все девятки верхнего ряда.)

После этого (в том случае, если на среднюю карту положить нечего) открываются по одной следующие три карты из колоды (их кладут на уже лежащие карты второго ряда) и вновь собирают на среднюю карту карты того же достоинства верхнего ряда. Так раскладывается вся колода (9 раз по 3 карты).

Пасьянс сошелся, если все 9 карт верхнего ряда удалось переложить указанным порядком на средние карты нижнего ряда. Пасьянс выходит редко. Есть предание, что некий узник раскладывал этот пасьянс несколько лет кряду, желая получить свободу, но он у него так ни разу не вышел...

## «ТУРЕЦКИЙ ПЛАТОК»

В старинном сборнике описание этого пасьянса начинается такими словами: «Между весьма немногим числом раскладок в одну колоду сия занимает не последнее место занимательностью своею, давая случай раскладывающему употребить некоторое внимание на распутывание затруднительного положения карт и выходить из оног посредством особенливой предусмотрительности».

Что касается количества раскладок в одну колоду, то за прошедшие более чем 160 лет — книжка была издана в Москве в 1826 году (о ней уже шла речь во вступлении) — число их значительно увеличилось, а вот замечание насчет «особливой предусмотрительности» остается актуальным и сегодня.

Из одной колоды карт (52 листа) выкладывают картинкой вверх 5 рядов по 10 карт в каждом.

Последние две карты кладут в 6-й ряд на любое место (в любой столбец). Требуется разобрать этот «турецкий платок», снимая за один ход по две карты одного достоинства — две двойки, две дамы и так далее.

Игровыми картами, то есть теми, которые можно изымать, являются свободные (замыкающие) карты вертикальных столбцов. Вот и все правила.

Предположим, получилась такая раскладка (смотри схему):

	2	8	В	А	4	6	2	10	8	Д
1-й ряд:	2	А	К	А	9	3	Д	8	3	10
2-й ряд:	4	В	5	5	6	Д	7	6	4	3
3-й ряд:	К	7	10	3	В	8	9	2	В	А
4-й ряд:	Д	4	10	5	К	7	К	6	9	5
5-й ряд:	9	7	—	—	—	—	—	—	—	—
6-й ряд:										

Если вы начнете собирать карты: 7<sub>6</sub> — 7<sub>5</sub>, 9<sub>6</sub> — 9<sub>5</sub>, 5<sub>5</sub> — 5<sub>5</sub>, К<sub>5</sub> — К<sub>5</sub>, то на этом все и закончится. Дальше пути нет. Однако, если вы начнете «распускать платок» чуть иначе: К<sub>5</sub> — К<sub>5</sub>, 9<sub>5</sub> — 9<sub>4</sub>, 7<sub>6</sub> — 7<sub>3</sub>, 9<sub>6</sub> — 9<sub>4</sub>, то преуспеете гораздо больше.

Сможете ли вы успешно закончить данную раскладку?

В заключение вопрос: при каких условиях по внешнему виду раскладки сразу можно сказать, что пасьянс не сойдется?

Если хотите, то для решения задач по правилам пасьянса «Турецкий платок» карты и вовсе не нужны. Это чисто математическая задача. Нарисуйте «пустую» матрицу 6x10 ячеек и расставьте в ней случайным образом 13 групп разных чисел по 4 одинаковых числа в каждой группе и затем решайте задачу, зачеркивая попарно одинаковые числа, расположенные внизу каждого столбца.

Для раскладки пасьянса можно использовать также матрицу 6x9 (5 рядов по 9 карт и последний, 6-й ряд — 7 карт и два пустых места).

Интересно сравнить эти две матрицы: какая из них обладает большими возможностями?

## «ПАРЫ НАИСКОСОК»

Пасьянс, внешне похожий на «Турецкий платок», можно разложить и из колоды карт в 32 листа.

Первоначально выкладываются 4 ряда по 8 карт в каждом. Можно использовать и полную колоду в 52 листа. Тогда следует выложить 4 ряда по 13 карт. Колоду в 36 карт раскладывают в 4 ряда по 9 карт.

К	7	8	Д	В	10	9	9
А	К	9	К	В	7	Д	В
Д	Д	7	9	10	А	8	10
9	7	А	К	В	10	А	8

Здесь так же, как и в пасьянсе «Турецкий платок», карты изымаются парами одинакового достоинства без учета масти, но не те, что расположены в столбцах ниже, а смежные, лежащие наискосок. Например, в приведенной раскладке могут быть сняты короли в первом и втором рядах, семерки, десятки, тузы и восьмерки в третьем и четвертом.



Как правило, с одного раза пасьянс не выходит. Неразобранные пары собирают в колоду, тасуют и еще раз раскладывают в 2, 3, 4 ряда в зависимости от числа оставшихся карт. То же можно проделать и третий раз.

## «ДВЕНАДЦАТЬ СПЯЩИХ ДЕВ»

Не часто удается составителям сборников занимательных математических задач и головоломок добраться до первоисточников. Будучи кем-то придумана, головоломка на протяжении многих лет, кочуя из книги в книгу, из журнала в журнал, обрывает затем добавками, наслоениями, изменениями до такой степени, что порой от первоначального варианта остается только название, а бывает, и оно неоднократно меняется.

Вот, например, пасьянс «Двенадцать спящих дев». В упомянутой книге он выглядит совсем иначе, чем в наши дни. Тогда он только родился, и автор, представляя этот пасьянс, писал: «Недавно еще красноречивый творец «Двенадцати спящих дев» заставил полюбить баллады».

Красноречивый творец — это В.А. Жуковский. Его баллада «Двенадцать спящих дев» вышла в свет в 1817 году и имела огромный успех, вызвала массу подражаний и пародий. А.С. Пушкин в «Руслане и Людмиле» спародировал сюжет «Вадима» — второй части баллады.

Откликнулись, как видим, на полюбившуюся балладу и составители головоломок. Но расскажем о самом пасьянсе.

Две колоды карт (104 листа) тщательно перемешиваются. Далее выкладываются из закрытой колоды 56 карт, сверху по одной (на схеме).

	В	В	В	В	В	В	
♣4							♠A
♥2	X	X	X	X	X	X	♠5
♠10	X	X	X	X	X	X	♦K
♦Д							♦B
	ЗК					ОК	

Слева и справа от 12 кучек (в каждой по 4 карты) восемь открытых карт (боковые карты). При хорошо перемешанной колоде, конечно, все равно, в каком порядке раскладывать карты, но традиция повелевает сначала положить слева открытую карту (♣4), затем верхний ряд из 6 закрытых карт (X), затем справа открытую (♠A), далее нижний ряд из 6 закрытых (X). Этот цикл повторяется четырежды, до завершения полной фигуры начата пасьянса: слева и справа по 4 открытых карты, а в середине 12 пакетов (по 4 карты).

«Сии закрытые кучки изображают 12 спящих дев, и хотя не находится здесь ужасающего лица грешника Громобоя, но зато в каждом валете встречаете вы доблестного Вадима, долженствующего разбудить наших спящих дев...»

Смотрим, нет ли среди открытых карт валета. «И как скоро сей новый Вадим есть», то надо класть его в основной ряд, ряд валетов как базовую карту (на схеме обозначены буквами В), и «немедленно будить пер-

вых двух дев»: открыть верхние карты первых двух пакетов.

Если валета не оказалось в боковых открытых картах, начинают перелистывать оставшуюся закрытую колоду (ЗК), открывая сверху по одной карте и выкладывая их рядом одна на другую открытыми (ОК). Первый открывшийся валет имеет то же действие, но каждый последующий валет, открылся ли он в колоде или в любом из пакетов, «будит» уже не двух, а лишь одну «спящую деву». Все открытые карты — боковые, открытые верхние карты пакетов, верхние карты ОК являются игровыми: их надлежит собирать на базовые карты в нисходящем порядке без соблюдения масти: В, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, А, К, Д. Никаких переключений не допускается. Освободившиеся места тут же заполняются: в восьми боковых открытых картах — очередными картами из перелистываемой колоды (ОК), в пакетах — следующей по порядку картой этого же пакета. Израсходованный пакет ничем не восполняют.

Чтобы «разбудить» всех дев, восьми валетов не хватит, поэтому правилами предусматривается следующее.

Если игровая карта будет переложена в ряд валетов из пакета, граничащего с закрытым пакетом, то верхняя карта этого пакета открывается. «Так может оказаться, что и пять валетов «разбудят» всех «дев», если они им будут помогать таким образом.»

Раскладка, сообщает автор старинной книги, «оканчивается новым чудом, которого и в оригинальной балладе нет: а именно пробужденные девы превращаются из двенадцати в восемь», то есть основной ряд кончается восемью дамами.

То ли пасьянс показался в свое время слишком простым, то ли еще что, но сейчас под тем же названием известен более сложный пасьянс, с промежуточными переключками.

## ЕЩЕ «ДВЕНАДЦАТЬ СПЯЩИХ ДЕВ»

Из двух колод (104 листа) выкладываются двенадцать пакетов по 4 карты в каждой картинкой вниз и восемь карт картинкой вверх — открытый ряд, как показано на схеме. Остальные карты остаются в резервной колоде. Цель пасьянса — собрать все карты в масть в восходящем порядке в основной ряд (ряд королей), на постепенно выходящих королей (К, А, 2, 3 и так далее до дам), на схеме они обозначены буквой К.

	К	К	К	К	К	К	К	К	
ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК	ЗК
ЗК	♠6	♦K	♠3	♠7	♥A	♦7	♠B	♠3	ЗК
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Кто же здесь «будит спящих дев»? Карту в пакете разрешается открыть, как только в открытом ряду появится свободное место, а появляется оно в результате переключки карт, которые разрешается производить как по одной, так и сериями. Так, в ситуации, показанной на схеме, ♦K переключиваем в ряд королей, открываем первый пакет, обнаруживаем там, к примеру, ♠9 и кладем на освободившееся место. ♠6 переносим на ♠7. Открываем вторую карту в пакете. Это ♦A. Кладем ее в ряд







## «ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 6 X 9»

Колоду из 52 карт тщательно перемешивают и выкладывают сверху по одной, картинкой вверх, 5 горизонтальных рядов по 9 карт в каждом. К оставшимся 7 картам добавляют 2 джокера и, перетасовав, выкладывают последний, шестой ряд. Таким образом в двух из 9 столбцов обязательно будут 2 свободных джокера.

Цель пасьянса — та же, что и в двух предыдущих: собрать на тузы, в масть, в восходящем порядке все карты, но тузы надо сначала освободить, как говорится, «на общих основаниях». То есть ряд тузов формируется здесь постепенно, по мере того, как тот или иной туз становится свободной картой. Этого добиваются иногда путем длительных переключений с неоднократным использованием обоих джокеров.

Пасьянс трудный и сходится гораздо реже предыдущих.

**Задача 2.** Дана раскладка 6x9.

♠10	♥В	♠9	♠6	♠А	♠К	♠9	♠Д	♠5
♥3	♥2	♠10	♥4	♥8	♠8	♠8	♠В	♠3
♠В	♠3	♥9	♥7	♥10	♠В	♥5	♠10	♠3
♠К	♠2	♠Д	♠А	♠А	♠2	♠Д	♠7	♠6
♠7	♠5	♠9	♥К	♠К	♠2	♥6	♠4	♠4
♠8	♠7	Дж	♥А	♠4	♠6	♥Д	♠5	Дж
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Попробуйте решить пасьянс в восходящем порядке.

Анализ раскладки поначалу приводит к неутешительным выводам. ♠А и ♠А закрыты очень неудобным для переключки ♥К и ♠К. Третий туз — ♥А — хоть и свободен, но ♥2, ♥3, ♥4, которые надо первыми положить на ♥А, оказались в предпоследнем ряду, а четвертый туз, который должен служить основанием для пиковой масти, заперт в самый конец. Тем не менее задача разрешима.

**Решение «Джокер-пасьянса»**

Вот решение задачи 1 в 47 ходов. ♥7<sub>1</sub> — ♥А, Дж<sub>3</sub> — св, ♠9<sub>2</sub> — ♠10<sub>3</sub>, Дж<sub>2</sub> — св, ♠7<sub>2</sub> — ♠А, ♥В<sub>2</sub> — ♠Д<sub>1</sub>, ♠7<sub>2</sub> — ♠А, ♥К<sub>6</sub> — С<sub>2</sub>, ♠7<sub>8</sub> — ♠А, ♠8<sub>6</sub> — ♠7<sub>А</sub>, ♥8<sub>6</sub> — ♥7<sub>А</sub>, ♠10<sub>6</sub> — ♥В<sub>1</sub>, ♥10<sub>5</sub> — С<sub>6</sub>, ♠В<sub>5</sub> — ♥Д<sub>4</sub>, ♥9<sub>5</sub> — ♥8<sub>А</sub>, ♥10<sub>6</sub> — ♥9<sub>А</sub>, ♠10<sub>1</sub> — С<sub>6</sub>, ♠В<sub>5</sub> — ♥Д<sub>4</sub>, ♥9<sub>5</sub> — ♥8<sub>А</sub>, ♥10<sub>6</sub> — ♥9<sub>А</sub>, ♠10<sub>1</sub> — С<sub>6</sub>, ♥В<sub>1</sub> — ♥10<sub>А</sub>, ♠В<sub>4</sub> — ♠Д<sub>5</sub>, ♠Д<sub>4</sub> — ♥В<sub>А</sub>, ♥К<sub>2</sub> — ♥Д<sub>А</sub>, ♠8<sub>4</sub> — ♠7<sub>А</sub>, ♠9<sub>3</sub> — ♠10<sub>6</sub>, ♠10<sub>3</sub> — С<sub>2</sub>, ♠9<sub>3</sub> — ♠8<sub>А</sub>, ♠10<sub>2</sub> — ♠9<sub>А</sub>, ♠К<sub>3</sub> — С<sub>2</sub>, ♠8<sub>3</sub> — ♠7<sub>А</sub>, ♠9<sub>6</sub> — ♠8<sub>А</sub>, ♠К<sub>4</sub> — С<sub>3</sub>, ♠10<sub>4</sub> — ♠9<sub>А</sub>, Дж — ♠К<sub>2</sub>, ♠В<sub>5</sub> — Дж<sub>2</sub>, ♠Д<sub>5</sub> — ♠К<sub>3</sub>, ♠Д<sub>1</sub> — ♠К<sub>5</sub>. Теперь собираем в ряд тузов ♠9<sub>1</sub>, ♠10<sub>6</sub>, ♠В<sub>2</sub>, ♠Д<sub>5</sub> — РА. ♠В<sub>1</sub>, ♠Д<sub>3</sub>, ♠К<sub>5</sub> — РА. Дж<sub>2</sub> — св. ♠В<sub>1</sub>, ♠Д<sub>4</sub>, ♠К<sub>3</sub> — РА и, наконец, ♠К<sub>2</sub> — ♠Д<sub>А</sub>.

## ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ «ПАГАНИНИ»

Столь музыкально звучащий заголовок имеет к музыке лишь косвенное отношение. Речь пойдет о целой группе схожих пасьянсов, один из которых получил название «Паганини» за то, что великий музыкант Николо Паганини якобы очень любил раскладывать этот пасьянс.

Помещенные здесь пасьянсы принадлежат к тому удивительному типу логических задач-головоломок, которые по своим комбинационным возможностям не уступают шахматным задачам-многоходовкам, давая отличную пищу уму.

Нам удобнее начать объяснение не с основного пасьянса «Паганини», а с его вариации, которая получила название «Ковер».

Для экономии места мы не будем давать полное описание каждого пасьянса, а сформулируем правила так, чтобы их можно было применять в той или иной вариации, не повторяясь.

**Вариация А. «Ковер»**

**Правило 1.** Две полные колоды пасьянских карт (104 листа) тщательно тасуют и укладывают картинкой вверх в 8 рядов по 13 карт в каждом ряду.

**Правило 2.** Все тузы один за другим изымают из расклада и кладут слева от каждого ряда. Вопрос о том, какой туз положить в начало какого ряда, решается по собственному выбору и разумению.

В нашем примере (на схеме) пиковый туз (♠А) положен в начало 5-го ряда, а трефовый (♠А) — в начало 2-го ряда потому, что соответствующие двойки (♠2 и ♠2) будут лежать уже на своих местах.

**Правило 3.** Цель пасьянса — упорядочить раскладку карт, расположив их в каждом из горизонтальных рядов в масть за соответствующими тузами в восходящем порядке (в данном случае от двойки до короля), используя для переключки свободные места (окна).

♠А ♠В ♥Д ♠9 ♠5 ♥К ♠2 ♠9 ♠6 ♠7 ♠Д ♠К — ♠7  
 ♠А ♠2 ♠6 — ♥2 ♠7 ♠Д ♠Д ♠8 ♠2 ♠2 ♠Д ♥Д ♥10  
 ♠А ♠5 ♠4 ♠К ♠В ♠2 ♠9 ♠К ♠5 ♠10 ♥В ♠Д ♥6 ♠3  
 ♥А ♠8 ♠3 ♠10 ♠7 — ♠8 ♥3 ♠7 ♠10 ♠6 ♥8 ♠В ♠9  
 ♠А ♠Д ♠8 ♥8 ♠4 ♠4 ♥6 ♠8 ♥9 — ♠К ♠9 ♠В ♥К  
 ♠А ♠2 ♠5 ♠8 — ♠10 — ♠7 ♥2 ♠5 ♠4 ♥5 ♠10 ♠6  
 ♠А ♠6 ♠9 ♠4 ♠6 ♠5 ♠10 ♠К ♠4 — ♥7 ♠В ♥3 ♠К  
 ♥А ♠3 ♥7 — ♠В ♠4 ♠5 ♥В ♠3 ♠9 ♥4 ♠3 ♥10 ♠3

**Правило 4.** В окно можно положить карту, следующую по старшинству за картой, лежащей слева от окна.

Например, в окно 5-го ряда (справа от ♥9) можно положить ♥10 из 2-го ряда. Если окно окажется справа от короля, то туда уже ничего не положишь, окно станет глухим.

Не задаваясь целью довести до конца пасьянс, первоначальная раскладка которого приведена выше, покажем для пояснения правила, как можно было бы начать решение этой головоломки.

1. ♠5<sub>3</sub> — ♠4<sub>7</sub> (эта сокращенная запись означает, что бубновую пятерку из 3-го ряда следует переложить в окно 7-го ряда, справа от бубновой четверки. Подобным образом записаны и последующие ходы). 2. ♠2<sub>2</sub> — ♠А<sub>3</sub>. 3. ♠В<sub>1</sub> — ♠10<sub>6</sub>. 4. ♠3<sub>8</sub> — ♠2<sub>2</sub>. 5. ♠2<sub>2</sub> — ♠А<sub>1</sub>. 6. ♥2<sub>6</sub> — ♥А<sub>8</sub>. 7. ♠8<sub>4</sub> — ♠7<sub>4</sub> и так далее.

**Вариация Б. «Паганини»**

Начало пасьянса такое же, как и в только что разобранный пример. Правила 1, 3 и 4 — точно такие же. Но вот правило 2 исключается, вместо него действует правило 5, более жесткое.

**Правило 5.** Изымаем из расклада одного, произвольно выбранного туза, кладем его слева от произвольно выбранного ряда и сразу присту-



паем к перекладке согласно правилу 4, используя появившееся окно. Когда возможности манипуляций исчерпаны, разрешается переложить в начало ряда следующего произвольно выбранного туза и продолжить перекладку.

В качестве примера используем ту же первоначальную раскладку, что и в пасьянсе «Ковер», но заполнив окна тузами. В первом ряду — ♠А, во втором — ♠А, в четвертом — ♥А, в пятом — ♠А, шестом — ♠А и ♦А, седьмом — ♦А и восьмом — ♥А. Первым ходом вынем, например, пикового туза из 6-го ряда и положим его в начало того же ряда: ♠А<sub>6</sub> — 6-й ряд. Далее, используя сокращенную запись ходов, можно поступить так: ♦9<sub>3</sub> — ♦8<sub>6</sub>, ♠3<sub>8</sub> — ♠2<sub>3</sub>, ♥В<sub>3</sub> — ♥10<sub>8</sub>, ♠В<sub>1</sub> — ♠10<sub>3</sub>. Больше перекладывать нечего (окно, оказавшееся в начале ряда, если там нет еще туза, — глухое), и мы имеем право ввести в игру еще одного туза. ♠А<sub>1</sub> — 1-й ряд. ♠2<sub>2</sub> — ♠А<sub>1</sub>, ♦9<sub>1</sub> — ♦8<sub>2</sub>, ♥К<sub>1</sub> — ♥Д<sub>1</sub>, ♠6<sub>4</sub> — ♠5<sub>1</sub>, ♠В<sub>8</sub> — ♠10<sub>4</sub>, ♥2<sub>2</sub> — ♥А<sub>8</sub>, ♠2<sub>3</sub> — ♠А<sub>2</sub>, ♠Д<sub>5</sub> — ♠В<sub>3</sub>. Снова образовались глухие окна. Изымаем следующего туза и можем продолжить раскладку.

**Правило 6.** Если все окна оказались за королями, считаем, что пасьянс не сошелся.

Вместо правила 6 можно применить правило 7.

**Правило 7.** Если все окна оказались за королями, то допускается еще раз перемешать карты, которые к этому моменту еще не упорядочены, и вновь их разложить по рядам, дополняя число карт в каждом до 13 и оставляя окно после последней из подобранных в масть в каждом ряду. Далее, используя окна, завершают перекладку.

#### Вариация В. «Трудный путь»

Этот вариант пасьянса раскладывают из одной полной колоды карт (52 листа). В остальном правила такие же, как и для пасьянса «Ковер». Иначе говоря, чтобы разложить этот пасьянс, надо последовательно прочитать и использовать следующие правила.

**Правило 8.** Полную колоду пасьянсных карт (52 листа) выкладывают картинкой вверх в 4 горизонтальных ряда, по 13 карт в каждом ряду.

Далее используйте правила 2 — 3 — 4 — 7.

Последнее правило разрешается использовать до двух раз.

Пасьянс известен также под названием «Наполеон малый», «Картинная галерея», «Табель», «Пасьянс Потоцкого», «Четыре дороги».

#### Вариация Г. «Галерея»

Читайте последовательно правила 8 — 2 — 3.

**Правило 9.** На свободное место можно положить карту на одно очко старше карты, лежащей слева от окна, или на одно очко младше карты, лежащей справа от окна.

Правило 7 (см. вариант Б).

#### Вариация Д. «Четыре дороги»

Читайте последовательно:

**Правило 10.** Колоду карт в 36 листов выкладывают картинкой вверх в 4 горизонтальных ряда по 9 карт в каждом.

Правила 2 — 3 — 4 — 7.

#### Вариация Е. Еще «Четыре дороги»

Читайте последовательно правила 10 — 2 — 3 — 9 — 7.

#### Вариация Ж. «Дорожка»

**Правило 11.** Две колоды карт в 36 листов выкладывают картинкой

вверх в 8 горизонтальных рядов по 9 карт в каждом ряду.

Далее используйте правила 5 — 3 — 4 — 6.

**Задача 1.** Дана раскладка. Сколько ходов потребуется вам для решения задачи по правилам вариации А?

♦А — ♦9 ♦Д ♠7 ♠10 ♦6 ♦10 ♠6 ♠10  
 ♠А ♦6 — ♦К ♠8 ♠В ♦7 ♦В ♠7 ♠В  
 ♦А ♦7 ♦10 — ♠9 ♠Д ♦8 ♦Д ♠8 ♠Д  
 ♠А ♦8 ♦В ♠6 — ♠К ♦9 ♦К ♠9 ♠К

**Задача 2.** Читатель, наверное, слышал историю о том, как у великого Паганини во время выступления в концерте одна за другой лопнули три скрипичных струны, но он продолжал играть труднейшие пассажи и на единственной оставшейся.

Попробуйте решить вариацию пасьянса «Паганини» на одной масти. Задача не из простых. Думаем, что без дополнительного условия этот «пассаж» иногда вообще нельзя исполнить.

Дана вот такая раскладка с двумя окнами:

1-й ряд: ♠А — ♠К ♠Д ♠В ♠10 ♠9 ♠8 ♠7 ♠6

2-й ряд: ♠А ♠К ♠Д ♠В ♠10 ♠9 — ♠8 ♠7 ♠6

Попробуйте поменять обратный порядок расположения карт на прямой, то есть привести раскладку к виду

♠А ♠6 ♠7 ♠8 ♠9 ♠10 ♠В ♠Д ♠К —

♠А ♠6 ♠7 ♠8 ♠9 ♠10 ♠В ♠Д ♠К —

Если хотите, можно обойтись и без карт, заменив их цифрами. В этом случае первоначальная раскладка примет вид:

1 — 9 8 7 6 5 4 3 2

1 9 8 7 6 5 — 4 3 2

Тогда вообще задачу можно решать, записывая ходы на бумаге карандашом.

Естественно, что наилучшим будет то решение, которое содержит наименьшее число ходов.

**Задача 3.** Окно во 2-м ряду сдвинуто на одну позицию влево. Сможете ли вы теперь решить задачу?

1-й ряд: ♠А — ♠К ♠Д ♠В ♠10 ♠9 ♠8 ♠7 ♠6

2-й ряд: ♠А ♠К ♠Д ♠В ♠10 — ♠9 ♠8 ♠7 ♠6

**Задача 4.** Раскладка та же, что и в задаче 3, но с дополнительным условием.

В окно за один ход можно класть карту следующую по старшинству за картой, лежащей слева от окна (правило 4).

Кроме того — это и есть дополнительное условие — можно менять местами две карты за один ход даже если нет окна, если в результате этой операции каждая из них будет иметь слева карту на очко меньше.

Так в приведенной раскладке первым ходом можно переложить либо ♠6<sub>1</sub>, либо ♠6<sub>2</sub>, в окно 1-го ряда, либо ♠В<sub>1</sub>, или ♠В<sub>2</sub> в окно 2-го ряда. Можно поменять местами, например, ♠8<sub>1</sub> и ♠8<sub>2</sub> или ♠В<sub>1</sub> и ♠В<sub>2</sub>, но эти обменные ходы тривиальны, они ничего не меняют в раскладке.

А в ситуации

♠А ♠6 ♠7 ♠8 ♠9 ♠10 ♠В ♠Д ♠К ♠В ♠10 —

♠А ♠6 ♠7 ♠8 ♠9 ♠10 ♠9 ♠К ♠Д —

кроме ходов ♠В<sub>1</sub> — ♠10<sub>1</sub>, ♠К<sub>1</sub> — ♠Д<sub>2</sub>, ♠К<sub>2</sub> — ♠Д<sub>2</sub> возможен «обменный» ход ♠В<sub>1</sub> — ♠9<sub>2</sub>. Тогда ♠9<sub>2</sub> станет за ♠8<sub>1</sub>, а ♠В<sub>1</sub> за ♠10<sub>2</sub>.







Пасьянс «Рубин большой» раскладывается из двух колод, соединенных в одну, по тем же правилам. Но после выкладки «Рубина» в колоде остается еще 52 карты. Ими можно воспользоваться в любой момент, заполняя освободившиеся места в раскладке поочередно, начиная сверху. Оставляя незаполненные места в фигуре «рубина», пока есть карты в колоде, не допускается.

Описал И. Константинов

## «КАМЕННАЯ СТЕНА»

Колоду карт (52 листа) перемешиваем и выкладываем на стол шесть вспомогательных рядов по шесть карт в каждом, причем так, чтобы в нечетных рядах карты лежали закрытыми, а в четных — открытыми.

Шестнадцать карт остается в резерве. Из открытых карт вынимаем все тузы и кладем отдельно. На тузы следует собрать карты в масть в восходящем порядке — от двоек до королей.

Из резерва карты можем брать лишь в добавление к разложенным картам на столе, либо перекладывать в ряд тузов, сохраняя последовательность ходов.

На открытые карты четных вспомогательных рядов можно временно помещать карты из тех же рядов, чередуя масти в нисходящем порядке, перемещать их в порядке старшинства в ряд тузов. Закрываем карту над освободившимся местом переворачиваем и опять с ее помощью пытаемся продолжить составление как восходящих (на тузах), так и нисходящих (вспомогательных) последовательностей. На место, освобожденное в первом горизонтальном ряду, можно в качестве замены положить любую открытую карту со стола или целую секвенцию (серию), уже образовавшуюся на какой-либо карте (например, серия  $\diamond 9, \heartsuit 8, \spadesuit 7$  и так далее). Для успешного решения задачи необходимо знать, что наибольшее количество освободившихся мест в первом ряду помогает устранить возможное нарушение последующих ходов.

Из резерва карты можно перекладывать как на стол, так и на тузовую основу, если для этого складываются благоприятные условия и не нарушается дальнейший ход игры.

Необходимо помнить, что секвенции на столе — лишь вспомогательные ходы для создания основной восходящей последовательности на тузах. И что не выгодно спешить с формированием восходящей секвенции только на одном или двух тузах, так как тем самым наверняка закрывается путь для комплектования других мастей. Поэтому пытаемся дополнять все тузы насколько это возможно регулярно.

Лучше всего продемонстрировать игру на примере.

На столе:

1-й ряд — закрытые карты:  $\heartsuit 9, \heartsuit 8, \heartsuit 4, \heartsuit K, \heartsuit 7$ .

2-й ряд — открытые карты:  $\heartsuit B, \heartsuit 6, \heartsuit 5, \heartsuit 4, \heartsuit 9, \heartsuit K$ .

3-й ряд — закрытые:  $\diamond 3, \heartsuit 8, \heartsuit 4, \diamond 2, \heartsuit 4, \heartsuit 3$ .

4-й ряд — открытые:  $\heartsuit 3, \heartsuit A, \heartsuit 8, \heartsuit K, \heartsuit 7, \heartsuit 10$ .

5-й ряд — закрытые:  $\diamond B, \heartsuit 7, \heartsuit A, \heartsuit 2, \heartsuit 6, \heartsuit 5$ .

6-й ряд — открытые:  $\heartsuit K, \heartsuit A, \heartsuit 7, \heartsuit 10, \heartsuit 5, \heartsuit 4$ .

В резерве осталось шестнадцать карт:

черви — A, 2, 10; трефы — 2, 3, B; бубны — 6, 8, 9, D; пики — 5, 6, 9, 10, B, D.

**Ход игры.**  $\heartsuit A$  из шестого ряда и  $\heartsuit A$  из четвертого откладываем в сторону. Переворачиваем карты над освободившимися местами. Это будут  $\heartsuit 7$  и  $\heartsuit 8$ . Оставляем их на месте. Кладем  $\heartsuit 6$  на  $\heartsuit 7$  и освобождаем  $\heartsuit 8$ . Открываем карту из резервной колоды. Это туз червей. Откладываем его в базовый ряд. Кладем  $\heartsuit 7$  на  $\heartsuit 8$ . Открываем  $\heartsuit A$  и перекладываем его в ряд тузов. Таким образом, базовый ряд тузов укомплектован. Из резерва перекладываем  $\heartsuit 2$  и  $\heartsuit 3$  на  $\heartsuit A$ , на  $\heartsuit A$  —  $\heartsuit 2$ . Далее  $\heartsuit 9$  из второго ряда кладем на  $\heartsuit 10$  и освобождаем  $\heartsuit D$ .

$\heartsuit D$  кладем на  $\heartsuit K$ .  $\heartsuit K$  — на освободившееся место в первом ряду. Тем самым мы освободили  $\heartsuit 2$ , которую положим на  $\heartsuit A$ .  $\heartsuit B$  из резерва кладем на  $\heartsuit D$ ,  $\heartsuit 10$  — на  $\heartsuit B$ . Освобождаем  $\heartsuit 2$  и кладем ее на  $\heartsuit A$ . На  $\heartsuit 2$  кладем  $\heartsuit 3$ , освобождаем  $\heartsuit 3$  и кладем ее на  $\heartsuit 2$ ,  $\heartsuit 4$  кладем на  $\heartsuit 3$ , освобождаем  $\heartsuit 5$ .  $\heartsuit 5$  кладем на  $\heartsuit 4$ , подходим к  $\heartsuit 6$ . Серию  $\heartsuit 10$  —  $\heartsuit 9$  кладем на  $\heartsuit B$ , освобождаем  $\heartsuit 3$  и перекладываем ее на  $\heartsuit 2$ .  $\heartsuit 8$  кладем на  $\heartsuit 9$  и освобождаем  $\heartsuit 4$ , которую положим на  $\heartsuit 3$ .  $\heartsuit 5$  кладем на  $\heartsuit 4$ ,  $\heartsuit 4$  — на  $\heartsuit 3$  и освобождаем  $\heartsuit K$ .  $\heartsuit 5$  положим на  $\heartsuit 4$ , остается свободной  $\heartsuit D$ . Серию из двух карт  $\heartsuit 7$  —  $\heartsuit 6$  перекладываем на  $\heartsuit 8$ ,  $\heartsuit 4$  —  $\heartsuit 3$ .  $\heartsuit D$  кладем на  $\heartsuit K$  и освобождаем место в первом ряду. Серию  $\heartsuit K$  —  $\heartsuit D$  —  $\heartsuit B$  —  $\heartsuit 10$  передвигаем на свободное место.  $\heartsuit 7$  открываем. Из резерва берем  $\heartsuit D$  и кладем на  $\heartsuit K$ . Секвенцию  $\heartsuit B$  —  $\heartsuit 10$  —  $\heartsuit 9$  —  $\heartsuit 8$  — на  $\heartsuit D$ . Освобожденную  $\heartsuit 9$  кладем на  $\heartsuit 10$  и снова получаем свободное место в первом ряду. Сюда кладем  $\heartsuit K$  и освобождаем  $\heartsuit B$ .

Проводим окончательную перекладку.  $\heartsuit 5$  и  $\heartsuit 6$  из резерва на  $\heartsuit 4$ ,  $\heartsuit 6$  на  $\heartsuit 5$ ,  $\heartsuit 6$  из резерва на  $\heartsuit 5$ ,  $\heartsuit 7$  со стола на  $\heartsuit 6$ ,  $\heartsuit 8$  и  $\heartsuit 9$  из резерва на  $\heartsuit 7$ ,  $\heartsuit 7$  на  $\heartsuit 6$ ,  $\heartsuit 8$ ,  $\heartsuit 9$ ,  $\heartsuit 10$ ,  $\heartsuit 6$ ,  $\heartsuit 7$ ,  $\heartsuit 7$ ,  $\heartsuit 8$ ,  $\heartsuit 8$ ,  $\heartsuit 9$ ,  $\heartsuit 10$ ,  $\heartsuit 10$  из резерва.  $\heartsuit B$ ,  $\heartsuit 9$ ,  $\heartsuit 10$ ,  $\heartsuit B$ ,  $\heartsuit D$  из резерва,  $\heartsuit B$ ,  $\heartsuit D$ ,  $\heartsuit K$ ,  $\heartsuit B$ ,  $\heartsuit D$ ,  $\heartsuit D$ ,  $\heartsuit D$ ,  $\heartsuit K$ ,  $\heartsuit K$ ,  $\heartsuit K$ . Вот и все.

## «КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ»

Этот пасьянс раскладывают вдвоем. Назовем их «первый» и «второй». Используется колода пасьянских карт без джокеров — 52 листа.

**Задача.** Надо перегруппировать карты и составить восходящую секвенцию в своем ряду и в своей масти в направлении слева направо от двойки до туза, не нарушая правил игры. Игрок, выполнивший задачу раньше — выигрывает.

Первый хорошо перемешивает карты, второй — снимает. Далее первый из колоды, которую держит в руке, выкладывает на стол карту за картой картинкой вверх четыре ряда по тринадцать карт в каждом.

После раскладки исключают из игры карты:  $\heartsuit 2, \heartsuit 3, \heartsuit 4$ , и  $\diamond 2, \diamond 3, \diamond 4$ .

В рядах образуются шесть окон для осуществления ходов. Первый ряд называется «ряд червей» — это ряд первого игрока; второй и третий — ряды «нейтральные», четвертый — «ряд пик» — для второго игрока. Первые и четвертый ряды называются еще основными рядами.

**Правила игры**

Соперники, перемещая по очереди отдельные карты на свободные места, пытаются перегруппировать их так, чтобы в результате возникла последовательность от двойки до туза в рядах пик и червей. Последо-



вательность карт составляется по восходящей слева направо.

Одной и той же картой можно ходить в одно и то же место максимум дважды (повторение хода). Тактическими ходами в нейтральной полосе в удобные для нас моменты вмешиваемся в планы соперника. Но следующий ход должен быть сделан другой картой.

Но ход соперника не может быть сделан тут же в качестве ответного хода. Это можно сделать лишь в последующем ходу, соблюдая при этом вышеописанное правило повторения.

В основной ряд противника можно вмешиваться лишь в одном случае: если в этом ряду находится карта вашей масти, а над ней в нейтральном ряду — свободное место. В остальных случаях запрещены ходы как туда, так и обратно.

В основных рядах (червей или пик) не должно быть более двух свободных мест. Если игрок ошибочно сделал ход, при котором в его ряду открывается третье окно, он обязан по просьбе соперника отменить сделанный ход.

Начинает игру игрок, которому принадлежит ряд червей.

**Тактические замечания.** Принцип игры не допускает необдуманных ходов. Кибернетический пасьянс — очень требовательная и содержательная игра со множеством возможных комбинаций. Цель каждого игрока — оборона (оставление собственного ряда) и наступление (блокирование и тактическое вмешательство в игру соперника). В ходе игры желательно на первых порах больше держать во внимании собственный ряд, блокирование осуществлять лишь в тех отдельных случаях, когда единственный блокирующий шаг означает для соперника потерю темпа игры и необходимость поиска иных путей для перегруппировки одной или более карт. При соблюдении всех правил игра заканчивается победой одной стороны и никогда не завершится ничьей.

**Пример.** Карты разложены на столе следующим образом.

1-й ряд: ♠7, ♠8, ♠7, ♠К, ♠6, ♠5, ♠К, ♠Д, ♠10, ♠10, ♠9, ♠В, ♠4

2-й ряд: ♠4, ♠4, ♠3, ♠А, ♠В, ♠А, ♠7, ♠8, ♠7, ♠8, ♠А, ♠6, ♠5

3-й ряд: ♥10, ♠Д, ♠9, ♥К, ♥Д, ♥В, ♠10, ♠В, ♠А, ♥5, ♠К, ♠3, ♠3

4-й ряд: ♥6, ♠6, ♥3, ♥2, ♠9, ♠8, ♠2, ♠5, ♠2, ♥9, ♠4, ♠Д, ♠2

1. Игру начинает первый (ряд червей). Вынимает 2, 3, 4 бубен и трэф и делает ход картой ♥4. Соперник отвечает: ♠5 (влево, возле ♠8). 2. Первый ходит ♥10, второй — ♥9 (под ♠А). 3. ♥4 — ♠4. 4. ♠Д (под ♥10) — ♠Д. 5. ♠9 — ♠3 вниз в свой ряд (возле ♠Д). 6. ♥3 вверх (своя карта из чужого ряда) — ♠К. 7. ♠В — ♠5. 8. ♠9 — ♠10 вниз к себе. 9. ♠10 — ♥5. 10. ♠10 — ♠А. 11. ♥7 вниз — ♥9 вверх. 12. ♠7 — ♠4. 13. ♥9 — ♠Д. 14. ♠К — ♥5 вниз. 15. ♠5 — и так далее.

Не будем описывать все последующие шаги, так как игра еще довольно далека от завершения. Продолжите ее сами, исходя из описанного примера и правил. Результат зависит от удачных комбинаций, находчивости и быстроты реакции соперников.

## «ЛАБИРИНТ»

Играет один человек. Используются две колоды пасьянсных карт — 104 листа.

**Задача.** На выложенных четырех тузах и четырех королях во всех мастях составить восходящие и нисходящие секвенции (восходящая секвенция — А, 2, 3, 4 и далее, нисходящая — К, Д, В и далее) с помощью одного или более рядов по 10 карт в каждом).

**Основная группировка.** В одной колоде находим четыре туза и четыре короля и раскладываем их горизонтально на столе в чередующейся последовательности — основной ряд.

А К А К А К А К

Теперь соединяем обе колоды, перемешиваем и выкладываем ряд из десяти карт картинкой вверх (открытых).

Если в нем есть подходящие карты, перекладываем их в основной ряд. В первую очередь ищем двойки к тузам и дам к королям, кладем их в основной ряд, а освободившиеся места в первом вспомогательном ряду заполняем из колоды до исходного количества. Если складывается ситуация, при которой продолжать игру невозможно, открываем новый вспомогательный ряд из десяти карт. Теперь будем перекладывать карты в основной ряд из обоих вспомогательных, однако картами из колоды дополняется только второй вспомогательный ряд! Если снова оказывается невозможным продолжение игры, открываем третий вспомогательный ряд. Для перекладки в ряд тузов и королей можем теперь брать карты только из первого и третьего вспомогательных рядов, а из второго лишь те, над которыми в первом ряду освобождается место.

**Пример.** В основной ряд мы выбрали четыре короля и четыре туза. Открываем первый вспомогательный ряд: ♠6, ♠5, ♥7, ♠10, ♠10, ♠Д, ♠9, ♠В, ♠6, ♠5. Из открытого ряда используем только ♠Д, перекладываем ее в основной ряд на трэфового короля. Из колоды достаем на освободившееся место новую карту. Это ♠3. Но дальше продолжать не можем, поэтому открываем второй вспомогательный ряд: ♠2, ♥5, ♠Д, ♠4, ♠5, ♠10, ♠4, ♠3, ♠2, ♠4. Теперь кладем ♠2 на ♠А, ♠Д на ♠К, ♠3 — ♠2, ♠4 — ♠3, ♠5, ♠6, ♠5 — ♠4, ♠В — ♠Д, ♠10 — ♠В и кладем ♠2 на ♠А, ♠2, ♠3. Игра снова останавливается, поэтому дополняем из колоды освободившиеся места во втором вспомогательном ряду — ♥8, ♥9, ♠8, ♠В, ♠В, ♠7, ♥Д и продолжаем пополнять основной ряд: ♠В, ♥Д, ♠10. Снова дополняется второй вспомогательный ряд и продолжаем далее, пока не используем все карты из колоды и со стола.

Вспомогательных рядов можно открывать сколько угодно, но все же необходимо соблюдать условие: карты из предыдущего ряда можно брать только в том случае, если над этой картой есть свободное место. Игра завершается формированием восходящей и нисходящей секвенций в основном ряду.

## «СПОР»

Играют два человека. Используется две колоды карт — 104 листа.

С помощью нисходящих секвенций на выложенных восьми картах нужно составить восходящие секвенции на тузах.

Каждый игрок располагает одной колодой карт. Тщательно их перемешав, раскладывает на столе вертикально четыре карты картинкой вверх. Получается два вертикальных ряда по четыре карты.



Далее игроки отсчитывают по тринадцать карт из колоды (резерв) и кладут их возле вертикального ряда, каждый со своей стороны. Верхнюю (тринадцатую) карту резерва открывают.

Игрок, чья карта старше, ходит первым. При равноценных картах решающей является масть — старшими здесь считаются черви, потом бубны, пики и, наконец, трефы.

**Правила игры.** Игрок, начинающий игру, первым делом должен выяснить, нет ли среди выложенных на стол восьми картах одного или нескольких тузов. Их надо и положить между рядами. Тузы служат для составления главных восходящих секвенций в мастях.

На картах вертикальных рядов составляются вспомогательные нисходящие секвенции в чередующихся мастях (в отличие от восходящих, составляющихся в одной масти), сначала только из карт на столе, а потом и из карт резерва и колоды (чередующаяся последовательность — ♠К — ♠Д — ♠В — ♠10 и далее).

Карты из своего резерва берем для перекладки только тогда, когда с помощью уже открытых карт продолжать игру не представляется возможным. Сначала берем верхнюю карту и кладем ее на подходящую по правилам карту стола. Перекладку ведем до тех пор, пока это возможно. Потом дополняем еще и все освободившиеся места до исходного количества карт, а последнюю карту кладем на резерв открытой. Резерв не дополняется.

Исчерпание возможности перекалывать карты из резерва не означает окончания игры. Остается последний шанс — играть из колоды. С ней поступают так же как с резервом. Если же продолжать перекладку невозможно, игрок дополняет вертикальные ряды до исходных восьми карт, верхнюю карту колоды открывает и кладет открыт сверху. Теперь — очередь второго игрока.

Если игрок замечает, что противник не доложил карту в ряд тузов, он имеет право произнести «стоп» и тут же взять ход.

Верхние карты колоды и резерва также могут быть использованы для формирования на них восходящих и нисходящих секвенции, но лишь в масти данной карты (например, ♠8, ♠9, ♠10, ♠9, ♠8, ♠7 и далее).

Может получиться так, что у игрока, чья очередь ходить, обе кучки карт заблокированы высокими по ценности картами, и он продолжать игру не может. В этом случае верхнюю карту из колоды он подкладывает под самый низ и открывает следующую карту, с которой и продолжает игру.

**Тактические замечания.** При составлении секвенции главную роль играют «окна» — свободные места в боковых рядах. С их помощью разбираются карты из стопок и перемещаются на соседние карты. Но из ряда тузов карты брать нельзя.

Пытайтесь как можно скорее ликвидировать резерв. Внимательно следите за игрой соперника и используйте его просчеты.

Выигрывает тот, кому удастся первым освободиться от всех своих карт.

Составил В. Омаста  
Перевод с чешского Т. Кокуновой

## СОДЕРЖАНИЕ:

«ШЕДЕВР»	4
«КОЛОДЕЦ»	8
«КОСЫНКА»	10
«КОСЫНКА МАЛАЯ»	11
«КОСЫНКА ОТКРЫТАЯ»	12
«РУЧЕЕК»	13
«УЗНИК»	14
«ТУРЕЦКИЙ ПЛАТОК»	14
«ПАРЫ НАЙСКОСОК»	15
«ДВЕНАДЦАТЬ СПЯЩИХ ДЕВ»	16
ЕЩЕ «ДВЕНАДЦАТЬ СПЯЩИХ ДЕВ»	17
«ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 5x10»	18
«ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 5x6»	19
«ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 6x9»	20
ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ «ПАГАНИНИ»	20
«СОЛИТЭР»	24
«СОЛИТЭР 6x6»	24
«РУБИН»	25
«КАМЕННАЯ СТЕНА»	26
«КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ»	27
«ЛАБИРИНТ»	28
«СПОР»	29



Пасьянсы. /Составитель Л. М. Фирсова. —М.: «Слово» при участии ЦДИ, 1990. — 32 с., ил.

Сборник предлагает как традиционные пасьянсы, широко распространенные в XIX веке в России и за рубежом, так и новые, придуманные уже в наше время.

Издание рассчитано на широкий круг читателей и проиллюстрировано вспомогательными схемами.

Сдано в набор 21.03.90 г. Подписано в печать 18.04.90 г. А09713.  
Формат 84x108<sup>1/32</sup>. Бумага писчая № 1. Гарнитура акцидентный гротеск.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 1,68. Усл. кр.-отт. 2,31.  
Тираж 100000 экз. Заказ 2737. Цена 2 руб.  
Отпечатано в типографии изд-ва «Пензенская правда» обкома КПСС,  
440026, Пенза, ул. К. Маркса, 26.



