

И.К. ЛАГОВСКИЙ



И ДРУГИЕ

• ПЕТУХ В КОРЗИНЕ •

ПАСЬЯНСЫ

Москва
«Советский спорт»
1991

ББК75.5
Л14

Лаговский И. К.

Л14 «Петух в корзине» и другие пасьянсы.— М.: Советский спорт, 1991.—64 с.,—ил.— (Настольные игры).

ISBN 5—85009—041—X

В книге описываются старинные и современные карточные пасьянсы. Автор еще впервые в нашей стране после многолетнего перерыва осуществил публикацию на данную тему в журнале «Наука и жизнь», главным редактором которого он является.

Многие вошедшие в издание пасьянсы принадлежат к тому удивительному типу задач-головоломок, которые по своим комбинационным возможностям не уступают шахматным задачам, давая отличную пищу уму. В то же время неспешное раскладывание пасьянсов — и трудных, и более простых — выполняет роль эмоциональной разгрузки, успокаивает нервную систему.

Для широкого круга читателей.

Л 420100000—1669 198—90
099(02)—91

ББК 75.5

Научно-популярное издание

Серия «Настольные игры»

ЛАГОВСКИЙ Игорь Константинович

«ПЕТУХ В КОРЗИНЕ» И ДРУГИЕ ПАСЬЯНСЫ

Заведующий редакцией *А. А. Красновский*

Редактор *В. С. Ефремов*

Художник *А. Н. Финогенов*

Художественный редактор *П. П. Рогачев*

Технический редактор *И. П. Гаврилина*

Корректор *Ж. А. Кузьмина*

ИБ № 51

Сдано в набор 01.11.90. Подписано к печати 27.06.91. Формат 60×90¹/₁₆. Бумага тип. № 2. Гарнитура «Литературная». Печать офсетная. Усл. печ. л. 4,0. Усл. кр.-отг. 4,75. Уч.-изд. л. 4,01. Тираж 100 000 экз. Изд. № 1669. Заказ 485. Цена 2 р.

Издательство «Советский спорт» Госспорта СССР, 103064, ГСП, Москва, ул. Казакова, 18.

Тверской ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР Министерства печати и массовой информации РСФСР, 170040, Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.



© Лаговский И. К., 1991

© Издательство «Советский спорт», 1991,
оформление, иллюстрации

ISBN 5—85009—041—X

Начнем с одного из самых остроумных и увлекательных пасьянсов — «Мастерского» (он же «Шедевр», он же «Подвал», он же «Колодец», он же «Наполеон»). Название «Наполеон», «Подвал» и «Колодец» имеют также пасьянсы с другими правилами раскладки и перекладки. С этим приходится мириться и помнить: если вам известен пасьянс с одним названием, а здесь вы видите ту же головоломку, но название другое, не следует сразу слать опровержение.

Так же как и любой другой, этот пасьянс предполагает раскладку карт по определенным правилам. Для раскладки используют чаще всего специальные пасьянсные карты. Они уменьшенного формата и занимают на столе не слишком много места.

Для головоломки нужна колода карт в 52 листа. Из колоды выбирают четыре туза и выкладывают их один под другим, как показано на рис. 1. Под тузами оставляют свободное место — «подвал», «колодец» (на рис. — квадратик).

Оставшиеся в колоде карты хорошенько перемешивают и затем выкладывают по одной картинкой вверх, заполняя вертикальные ряды, помеченные на схеме цифрой 1, затем цифрой 2 и т. д. Таким образом все 52 карты будут выложены.

Получилось 8 полных горизонтальных рядов по 5 карт в каждом, расположенных симметрично по отношению к ряду тузов. Назовем эти ряды главными.

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

Задача состоит в том, чтобы на тузы, которые здесь играют роль начальных карт базового ряда, выложить соответствующую масть либо в возрастающем, либо в убывающем порядке. Для всех четырех мастей — порядок один и тот же.

Разрешается переносить лишь свободные карты, 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 или трэфового валета, или девятку той же масти).



Рис. 1

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 пасьянса. Однако колодец — вещь коварная: вытащить карту, попавшую в него, и переместить в ряд тузов или на свободную карту главного ряда 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 вновь занять какой-либо другой свободной картой.

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 так же, как и в подвал, можно временно помещать свободные карты, но с одним отличием: свободная карта, переложённая в свободный главный ряд, остаётся свободной, ряд же при этом становится занятым.

Вспомогательный ряд не возобновляется.

Вот и все правила. Они могут показаться несколько сложноватыми и трудными 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.

Торопливость в выборе решения категорически противопоказана.

В шахматах есть стандартные начала, и игрок выбирает одно из них. Здесь же с самого начала, если продолжить аналогию с шахматной игрой, середина партии. А в середине партии игрок, бывает, раздумывает над очередным ходом так долго, что попадает в цейтнот. Вам цейтнот не грозит. Вы наедине с собой и вашим терпением. Положение карт часто кажется совершенно безнадежным, но 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 (задача 1, рис. 2). Не поленитесь разложить раскладку на столе.

Нужно решить головоломку в восходящем порядке. При такой раскладке двоек «в свободных не значится» — на тузы класть нечего. С чего же начинать? Есть шестнадцать вариантов 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: Б6—7, Б7—6. Далее Б7—8, Б8—7, Ч7—6, Ч6—7. Кроме того, любую из десяти свободных карт первым же ходом можно заключить в подвал.

Стремление побыстрее освободить какую-либо двойку, чтобы положить ее на туза, может также быстро завести в тупик. Вот



Рис. 2

пример. Переложим пиковую даму в подвал. Освободившуюся трефовую двойку кладем на туза треф. Далее ходим Ч6—7, Т3—2, Б7—6, Т4—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: Б7—6, Б8—7, Ч6—7, Т4—3, ТД—подвал, Т5—4, Т6—5, БВ—Д, Б10—В, П7—6, Ч5—6, Ч4—5, Ч3—4.

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

П7—8, П6—7, ТД—В. Подвал свободен, и его при необходимости можно вновь использовать: ПД—К, Т2—А, Б9—8, Б10—9, БВ—10, БД—В, П5—6, Б3—4, П4—5, Т10—подвал. Поместив десятку треф в подвал, мы освободили главный ряд справа от пикового туза. И, конечно, мы не преминем им воспользоваться, не забывая, однако, что и подвал надо освободить побыстрее.

ТД—свободный главный ряд (справа, возле ПА), ТВ—Д, Т10—В (подвал вновь свободен), Т6—свободный главный ряд (справа, возле ЧА), Т5—6, Т4—5, Т3—2 и теперь Т4—3, Т5—4, Т6—5. Главный ряд справа от туза червей вновь свободен, П2—А, ПВ—Д (всегда надо стремиться собрать вместе карты, которые можно собрать). Далее П4—СР (свободный ряд, справа от туза червей), затем П5, 6, 7, 8; Б2—А, Б3—2, Б4—3, Т9—10, Ч3—СР (слева от Т6), затем Ч4, 5, 6, 7. Ч10—В, Б5—4, Ч2—А, ЧД—К, Ч10—СР (справа от Б5), ЧВ—Д, Ч10—В, Ч9—10, П10—В, ТК—подвал, П3—2, Ч7—СР (справа или слева от Б5), далее Ч6, 5, 4 и затем Ч3—2 и Ч4, 5, 6, 7. П8—СР (теперь их три—справа и слева

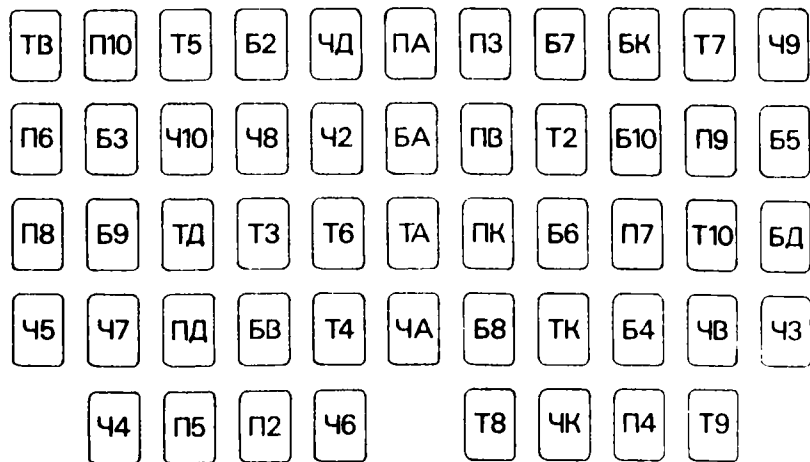


Рис. 3

от Б5 и слева от Т6), П7, 6, 5 и П4—3, П5, 6, 7, 8. Теперь четыре главных ряда свободны и дальнейшая перестановка не вызывает затруднений. Например: БД—СР, БВ, 10, 9, 8, 7, Б6—5, Б7, 8, 9, 10, В, Д. Т8—9, БК—Д, П9—8, П10, В, Д, К и т. д. 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 (рис. 3). Решите пасьянс в восходящем и нисходящем порядке.

Задачи 5 и 6. Дана раскладка (рис. 4). Решите пасьянс в восходящем и нисходящем порядке.

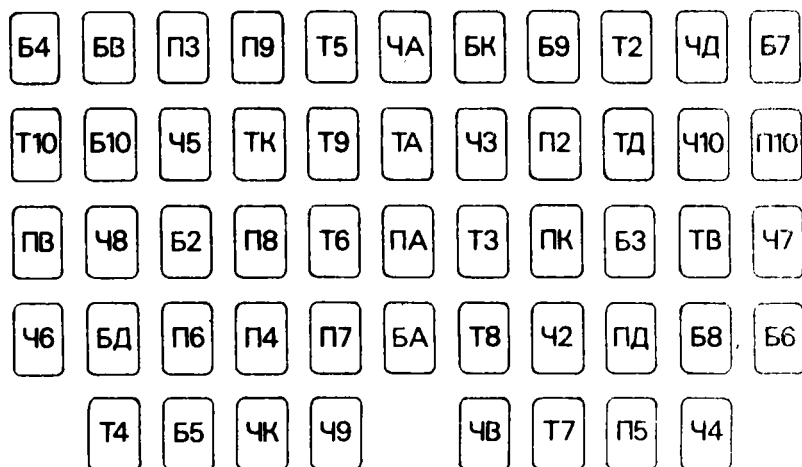


Рис. 4

Решение задач

Задача 2. Первые 9 ходов такие же, как и в задаче 1. Далее вместо хода П7—6 делаем ход ПК—А и затем ПД—К, П7—6, Ч5—6, Ч4—5, Ч3—4, П7—8, П6—7, ТД—В, Ч8—подвал, Ч3—СР. После этого Ч4, 5, 6, 7, Ч8—7, Т2—подвал, Б9—10, Ч9—8, Ч10—9, Б8—9, Б7—8, Б6—7, Б5—6, Б4—5, Ч10—В, Ч9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, Ч2—СР, далее Ч3, 4, 5 и т. д. до ЧВ, ЧД—В, Т6—СР, Т5, 4, 3, Т2—3, П2—подвал, ПВ—Д, П10—В, ТК—А, ТД—К, ТВ—Д, ЧК—А и т. д.

Задача 3. Ч4—3, Ч5—4, П5—6, П2—А, Ч6—5, Ч7—6, БД—подвал, Т10—В, П7—8, Б6—5, ПК—Д, Т9—10, П5—СР, П6—7, П5—6, П4—5, Б3—СР, Ч10—9, Ч8—7, Ч2—А, Ч10—СР, Ч9—10, Ч8, 7, 6, 5, 4, Ч3—2. Затем Ч4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ЧВ—10, Б3—4, ЧК—СР, ТВ—9, Т7—8, БК—СР, Б7—6, П3—2 и т. д.

Задача 4. БД — подвал, Т10—В, Т9—10, П7—8, П6—7, Ч4—5, Ч3—4, П5—6, П4—5, ЧК—А, Т8—9, Б6—5, ПК—А, Ч9—СР, Т7—8, БК—А, БД—К, Б7—6, П3—4, ЧВ—СР, Б3—подвал, Ч10—В и т. д.

Задача 5. Ч7—6, ПВ—10, Ч8—7, Б2—А, ТВ—10, Б3—2, Б4—3, Т4 — подвал, Б5—4, Б6—5, Б7—6, Б8—7, ЧК—Д, Ч9—8, ПД—В, ПК—Д, Т4—3, Ч2—А, Т8—подвал, Т4—СР, Т3—4, ЧК—СР, ЧД—К, Т2—А, Т3, 4, Б9—8, ПК—СР, ПД, В, 10, Ч10—9, ТД—В, П2—А, Ч3—2 и т. д.

Задача 6. Ч7—6, ТВ—10, Б3—4, ПК—А, Т4—3, Б3—подвал, Б5—4, Б6, 7, 8, ЧК—А, ЧД—К, ПД—К, ПВ—Д, П10—В, Ч9—10, Ч8—9, Ч7—8, Ч6—7, Б3—2, Т2 — подвал, Б9—8, БК—А, БД—К, Т4—СР, Т3, Т2, Б9—СР, затем Б8 до 4, БВ—Д, Б3—4, Б2—3, П3 — подвал, П9—10, П8—9, Т5—6, Т2—СР, Т3—2, Т4—5, Т3—4, Т2—3, П6—СР, П4—СР, П7—8, П6—7, Ч4—СР, П5—6, П4—5, П3—8, Ч2—СР, Т7—8, Т2—СР, Т3, 4, 5, Т6—7, Т5 до 2, Чв — Д и т. д.

ПОДВАЛ

1×52

Головоломка под таким названием — вариант пасьянса «Мастерского». Здесь тузы не изымаются из колоды и не укладываются в центре. Картинка раскладки та же, но место тузов над подвалом занимают очередные карты колоды, и именно они, а не тузы, будут базовыми: именно на них в восходящем или нисходящем порядке (по условию) будут собираться карты.

Может случиться, что место базовых карт займут карты одной масти (предельный случай — четыре карты одной масти). В раскладке к пасьянсу «Подвал» (рис. 5) — по 2 карты: ЧК и ЧВ, П7 и П8.

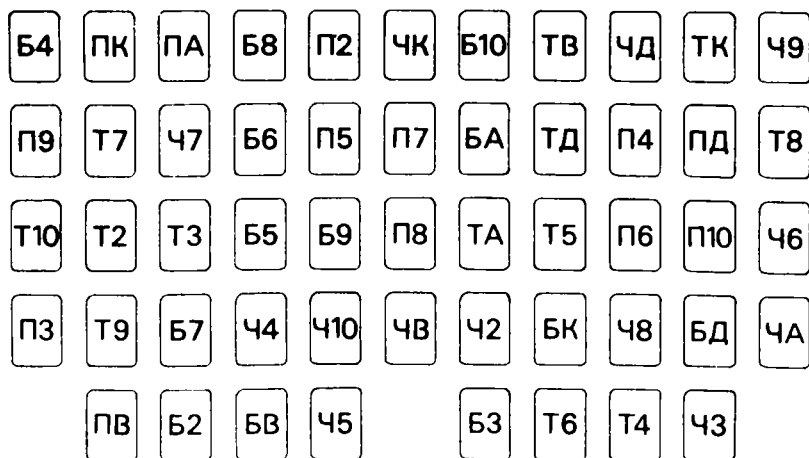


Рис. 5

Тогда применяется правило: на начальном этапе будущие базовые карты считаются свободными, так как надо сделать все-таки, чтобы базовыми картами были представители всех четырех мастей.

В остальном правила не отличаются от предыдущего описания.

Попробуйте решить пасьянс на рис. 5 в восходящем и нисходящем порядке. Как можно было бы начать решение задачи, скажем, в восходящем порядке? Первая перекладка в базовом ряду (БР): П8—П7, П9—БР, ЧА—БР. Теперь воспользуемся освободившимся местом в базовом ряду и поместим туда БД. Это будет начальная карта бубновой масти: БД—БР. Продолжим перекладку и подбор карт в восходящем порядке на базовый ряд: Ч8—Ч9, БК—БР и т. д. (76 ходов).

Верхними картами базового ряда, когда все карты будут собраны в масть в восходящем порядке и пасьянс решен, в данном случае будут ЧД, П6, БВ, ТЗ. Естественно, если в процессе решения задачи вместо БД и Т4 в качестве начальных карт для базового ряда будут выбраны другие две карты бубновой и трефовой масти, конечные карты будут иными.

«4×10»

2×52

Другое название пасьянса — «Святая Елена» — отсылает нас к далеким временам: на острове Святой Елены, затерявшемся в Атлантике, коротал время Наполеон Бонапарт.

Для раскладки требуются две полные колоды — 104 листа. Сначала выкладывают ряд из 10 закрытых карт, под ним — второй и третий. Четвертый ряд — открытый (рис. 6).

Цель игры — переместить все карты в базовый ряд (ряд королей) в нисходящем порядке — от королей до тузов (К, Д, В, 10, 9... 2, А), независимо от масти.

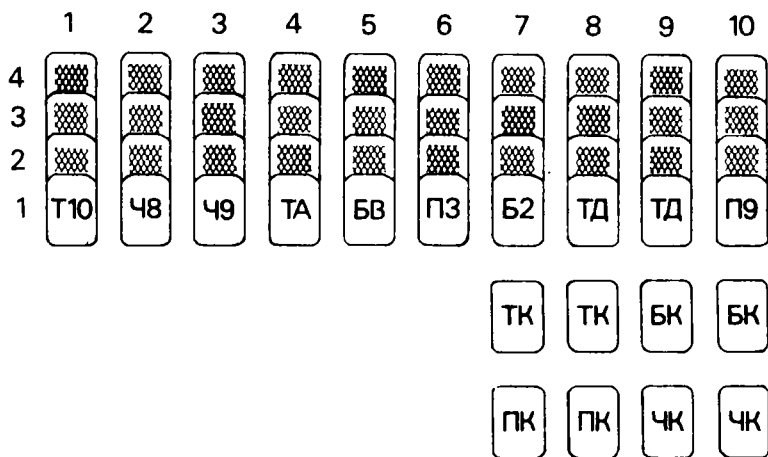


Рис. 6

1. Свободными игровыми картами считаются здесь открытые нижние карты вертикальных рядов.

2. Их можно перемещать в ряд королей (младшую на старшую) и из ряда в ряд (также младшую на старшую), после чего нижняя карта вертикального ряда, откуда «ушла» карта, переворачивается и становится игровой.

3. Из ряда в ряд можно перекладывать и серию карт или часть ее, считая игровой нижнюю карту перекладываемой серии. Например, встретилась ситуация, когда в 5-м ряду образовалась серия БВ, Т10, П9, Ч8, П7, а в 6-м ряду замыкает свободная карта П10. В этом случае на П10 можно перенести часть серии: П9, Ч8, П7. Тогда Т10 в 5-м ряду станет игровой картой.

Начало пасьянса, раскладка которого приведена на рисунке, может быть таким: БВ₅ на ТД₈, Т10₁—БВ₅, П9₁₀—Т10₅, Ч8₂—П9₅, Б2₇—П3₆ (цифра в индексе указывает вертикальный ряд, в котором находится данная карта). Как только откроется король, его можно переложить в базовый ряд и на него всю серию (ТД, БВ, Т10, П9, Ч8)₅. И т. д.

4. Освободившийся ряд можно восполнить, положив туда любую игровую карту по вашему выбору или серию (см. п. 3).

5. Если возможности перекладки исчерпаны, открываем из колоды следующие 10 карт и выкладываем их картинкой вверх на игровые карты, теперь игровыми станут только что выложенные вами карты. Далее вновь обращаемся к правилам 2, 3, 4, 5 и так до тех пор, пока не будет использована вся колода. (Последняя выкладка содержит не 10, а остаток — 4 карты.)

Карта, взятая из колоды, еще не игровая, ее нельзя положить в базовый ряд или на подходящую свободную карту раскладки, она обязательно должна сначала занять свое место в раскладке и только после этого становится игровой.

ПИРАМИДА

1×36

В отличие от предыдущего этот пасьянс относится к пасьянсам вероятностного типа, при перекладке которого конечный результат сойдется или не сойдется пасьянс — зависит лишь от первоначального распределения карт.

Для раскладки нужна колода в 36 листов.

Выкладываются 9 кучек карт, по три в каждой, картинкой вниз. Последние 9 карт кладутся поверх каждой кучки картинкой вверх.

Парные карты удаляются. Освободившаяся верхняя карта кучки переворачивается картинкой вверх. Парные карты снова изымаются и т. д. до тех пор, пока все кучки не будут разобраны.

Девять кучек можно расположить пирамидкой: сверху 1 кучка, затем ряд из трех кучек и, наконец, нижний ряд — из 5 кучек.

Существо пасьянса не пострадает, если кучки расположить в три ряда по три карты или пирамидкой, обращенной вершиной вниз.

Место, освободившееся в ряду после удаления четвертой, самой нижней карты в кучке, не возобновляется, количество открытых карт, таким образом, к концу перекладки уменьшается, и выбирать приходится уже из меньшего количества карт. Естественно поэтому, если в числе открытых карт окажутся три карты одинакового достоинства, то следует выбросить те две, под которыми еще есть закрытые карты.

Пасьянс легкий и рассчитан в основном на внимание.

КОЛОДЕЦ

2×52

Многие, наверно, слышали о том, что пасьянс «Колодец» очень сложный. Это не совсем так. Сложным следует считать такой пасьянс, который требует сложных расчетов, проверки многоходовых вариантов перекладки. Пасьянс «Колодец» требует скорее внимания и умения сосредоточиться. Его можно отнести в большей степени к вероятностному, нежели к логическому типу пасьянсов. И если в процессе перекладки приходится иногда выбирать лучший ход на основании логических рассуждений, то и он может оказаться не самым лучшим отнюдь не по вашей несообразительности, поскольку 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 еще известен под названием «Гробница Наполеона».

1. Две полные колоды карт (104 листа) соединяем вместе, тщательно перетасовываем и, отсчитывая сверху, выкладываем 4 закрытые 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 (рис. 7). Это будут вспомогательные, «пристенные», карты.

3. Верхнюю карту каждой «стены» переворачиваем картинкой вверх и оставляем на «стене».

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

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».

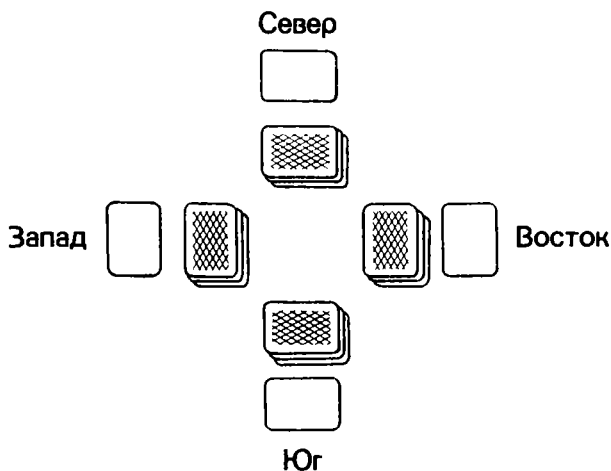


Рис. 7

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

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

8. «Строительными кирпичиками» 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 перекладывать:

- 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 П3, а у восточной «стены» одна на другой лежат карты П4, П5, П6, П7, П8 (П8 — 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 перекладывать 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 перекладок 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 в ряд 5 карт картинкой вверх и стараемся, согласно правилам, 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, выкладывают из колоды следующие 5 карт, заполняя пустые места предыдущего ряда, образовавшиеся при использовании этих карт. Верхние карты — игровые, перекладывать можно только их.

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

16. В результате перекладок у вас останется 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 т. д.), переворачиваем рубашкой вверх и, не тасуя, сверху по одной выкладываем картинкой вверх ряд из четырех карт.

17. Далее поступаем так, как изложено в пп. 13—16, 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 перекладке оставшихся карт колоды по одной не удалось все карты собрать на базовые карты, то пасьянс не вышел.

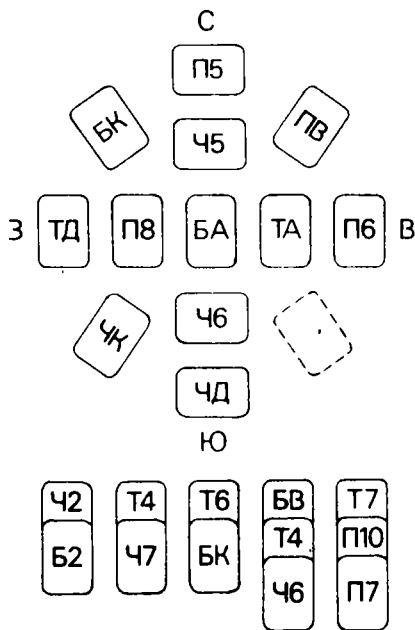


Рис. 8

На рис. 8 изображен промежуточный этап перекладки, возникший после того, как были пройдены 14 пунктов нашего описания. Ч5, 1А, Ч6, П8 — верхние карты «стен» «колодца»; П5, П6, ЧД, ТД — вспомогательные, «пристенные», карты. Открылись три короля (базовые карты) БК, ЧК, ПК. Не вышел еще ТК, его место свободно (на юго-востоке).

Из резерва выложены 5 рядов карт, в первых трех рядах по одной карте использовано для перекладки.

Очередная перекладка может быть следующей: П6 с восточного «пристенка» на П5 северного, П7 из 5-го ряда — на П6 северного «пристенка», П8 с западной «стены» на П7 северного «пристенка». Освобожденная П10 из 5-го ряда перемещается на ПВ северо-востока. ЧД с южного «пристенка» переносится на базовую карту ЧК (юго-запад). Б2 из 1-го ряда — в центр на ТА.

Варианты

Пасьянс «Колодец» может иметь несколько вариантов раскладки.

Например, в одном из вариантов «стены» первоначально имеют не по 11, а по 13 карт. Это усложняет перекладку. Поэтому здесь допускается временно перекладывать 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 перекладывать не по правилам пп. 13—19, а формируя ряды только из трех карт, причем неограниченное число раз.

Есть вариант, который раскладывается по тем же правилам, что и основной, но п. 6 толкуют 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, если это выгодно, а верхнюю карту зарезервировать.

Например, освободилось место у «южной стены». Вверху лежит карта Б10. На «северной стене» сверху оказалась Б9. Выгодно положить на свободное место Б9, с тем чтобы тут же поместить Б10 на Б9 и тем самым вместо одной карты с «южной стены» снять две: с юга и севера.

Резервную колоду (пп. 13—19) перелистывают по одной карте, открывают и смотрят: нельзя ли ее куда положить — на базовые места, боковые или в центр. Если нельзя, ее кладут в сторону картинкой вверх и открывают следующую карту резерва. Получившуюся вилку переворачивают картинкой вниз и вновь повторяют перекладку.

В этом же варианте возможно вместо королей в качестве базовых карт употреблять тузы — это вносит еще большую путаницу в перекладку 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 освободившееся место в углу кладут следующего туза той же масти, если он оказался свободным в процессе перекладки, и начинают на него собирать оставшиеся 12 карт той же масти или же, 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 п. 10 основных правил.

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

КОСЫНКА

2×52

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

Две полные колоды карт (104 листа) соединяются в одну и тщательно тасуются. После этого выкладываются 10 горизонтальных рядов. В первом ряду — 10 карт, во втором — 9... в десятом — одна. Последняя (нижняя) карта каждого вертикального ряда открытая, остальные — закрытые (рис. 9).

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

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

Правила перекладки.

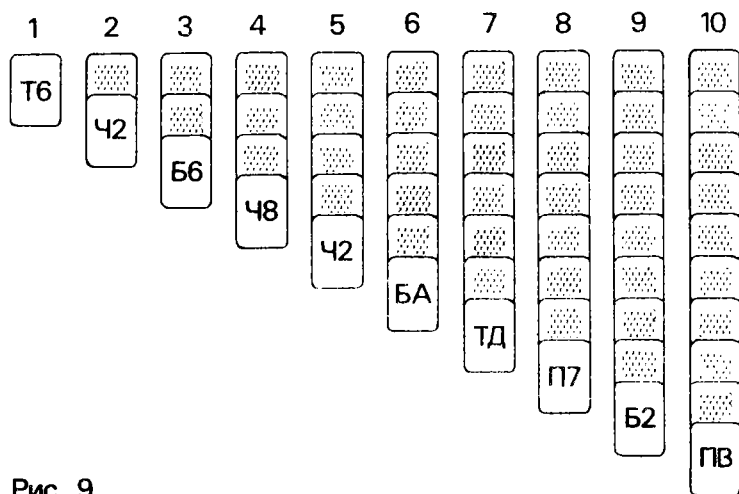


Рис 9

На открытые карты вертикальных рядов можно класть открытые и открывающиеся карты в нисходящем порядке: черные масти на красные или красные на черные. Очередную закрытую карту в ряду можно открыть, лишь когда все открытые карты этого ряда будут переложены. Перекладывать разрешается как по одной карте, так и сериями.

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

Продолжая перекидадку в сложившейся ситуации (рис. 10), можно, например, делать следующие ходы: а) Т7 — Ч8 с тем, чтобы освободившийся восьмой ряд занять серией ЧК, ТД, БВ, Т10, Ч9, Т8 из девятого ряда; б) серию П7, Б6, Т5 переложить в третий ряд на Ч8 с тем, чтобы освободившуюся карту Б8 из четвертого ряда переложить в ряд тузов на Б7; в) Ч4—Т5; г) если нужна П7 из четвертого ряда, то можно было бы положить серию Б6, Т5 на Т7 восьмого ряда и оставить серию там, но это будет досадным «зевком», так как гораздо лучше такая перекидадка: Т8—Ч8 третьего ряда, серия Б6, Т5—Т7 третьего ряда. В этом случае и П7 освободилась и серию ЧК из девятого ряда можно переложить в восьмой.

Когда перекидадка в рядах исчерпана, в «бой» вводятся «резервы» — закрытая колода (ЗК). Из нее сверху по одной открываются

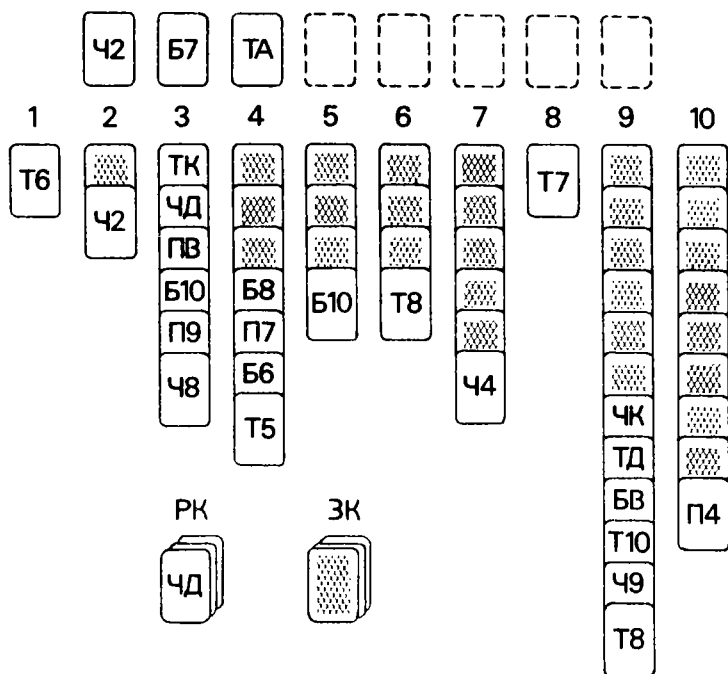


Рис. 10

карты и кладутся, согласно правилам, на открытые карты вертикальных рядов и ряда тузов. При этом смотрят, нельзя ли продолжить перекладку в рядах.

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

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

Некоторые 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

1×52

«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 перекладки карт «малой косынки» точно такие же. Правила перелистывания резервной закрытой колоды в открытую иные — 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 триады становится игровой. То же можно сказать и о третьей карте триады, и о первой и т. д. 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 колоду. Число карт, оставшихся в резервной колоде, не кратно трем (в ней 31 карта), поэтому, если из колоды в первом туре ушла хоть одна карта (за исключением 31-й или какой-нибудь тройки целиком), во втором туре «каждой третьей» картой будет уже другая. И так далее. Число туров не ограничено, но если порядок появления третьей карты перестал меняться от тура к туру — число карт кратно трем, — пасьянс не сойдется. Пасьянс вышел, если все 52 карты собраны в ряд тузов.

КОСЫНКА ОТКРЫТАЯ

1×52

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

Данный пасьянс относится к наиболее интересному типу — это пасьянс-головоломка. Расположение всех карт известно заранее,

и только от умения мыслить логически зависит: сойдется или не сойдется пасьянс (если, конечно, задача имеет решение).

Задача, в решении которой мы 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 вами перекладок с целью освобождения «зажатых» карт.

Дана раскладка (рис. 11). Решите головоломку в восходящем порядке (107 ходов), руководствуясь следующими правилами.

1. Базовые карты — тузы. Они освобождаются в процессе перекладки и выносятся в ряд тузов (РА).

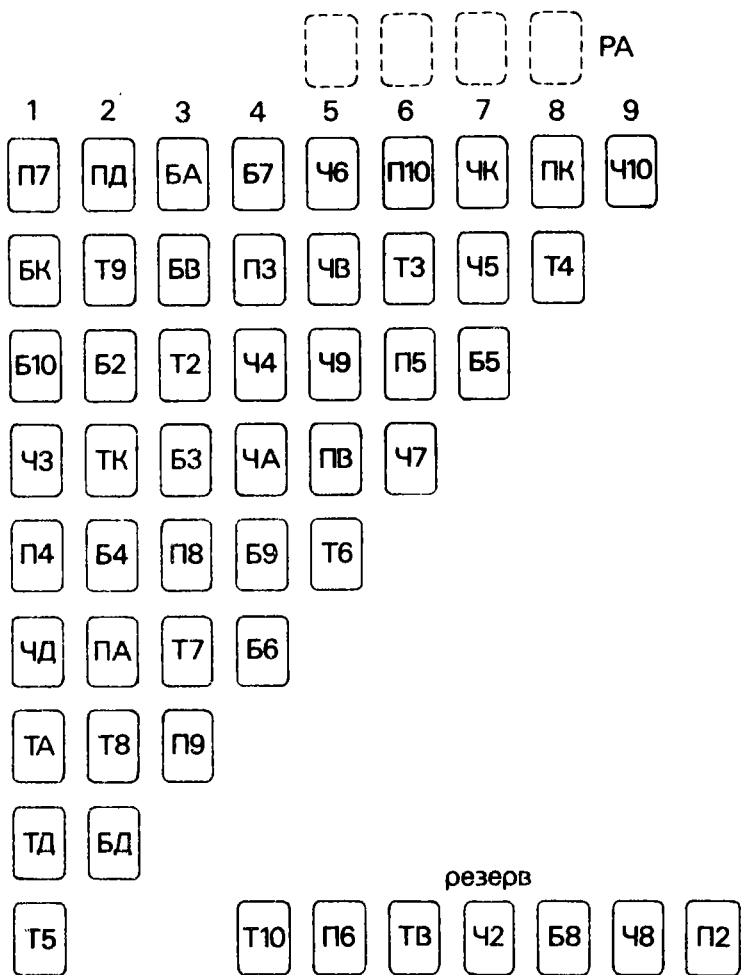


Рис. 11

2. Перекладывать разрешается свободные нижние карты каждого вертикального ряда и все карты резерва.

3. Карты в рядах можно перекладывать из ряда в ряд в нисходящем порядке, чередуя красные и черные, по одной карте за один ход.

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

5. Освободившийся (разобранный) ряд возобновляется: туда можно положить любую игровую карту (или серию), 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 решения: Т4₈—Б5₇ (Т4 из восьмого ряда на Б5 в седьмом ряду), Т5₁—Б6₄, БД₂—ПК₈, ТВ₇—БД₈ (ТВ из резерва на БД восьмого ряда), Ч10₉—ТВ₈, ТД₁—СР₉ (в свободный девятый ряд), ТА — РА и т. д.

ЛЕСЕНКА

2×52

Конечная цель — разложить все карты на тузы по мастям. Правила перекладки такие же, что и для «косынки», но этот пасьянс труднее, так как перекладку надо вести не на 10, а на 8 карт; закрытых рядов не десять коротких, состоящих не более чем из 10 карт, а один длинный, и поэтому здесь требуется более четкое внимание и большая строгость в логических построениях.

Из двух полных колод в 104 листа 29 карт раскладываются в ряд «лесенкой», 29-я карта открывается — она игровая. Справа и слева от лесенки раскладываются 8 горизонтальных рядов по 4 открытые карты в каждом (рис. 12). Крайняя (четвертая) карта каждого ряда — игровая. Если среди этих восьми игровых карт встретятся тузы, они выкладываются в ряд тузов. На тузы собираются карты в масть в восходящем порядке. На игровые карты укладка идет в нисходящем порядке: красные карты на черные и черные на красные. Перекладывать можно одну карту и серию карт. Надо стремиться переложить все четыре карты любого ряда, чтобы получить свободное место, на которое можно класть игровые карты из любого ряда, из колоды и из «лесенки».

Если на свободное место положен король, его перекладывать уже нельзя.

Игровые карты «лесенки» можно укладывать на игровые карты рядов, на тузы, на свободные места, но на них никакие карты класть нельзя. Когда первая серия перекладок исчерпана, в ход пускается закрытая колода (ЗК): карты из нее по одной открывают и кладут рядом картинкой вверх в резервную колоду (РК). Карты этой колоды используют при дальнейшей перекладке. Перелистывание резервной колоды допускается два раза, причем карты этой колоды перед второй раскладкой не тасуют.

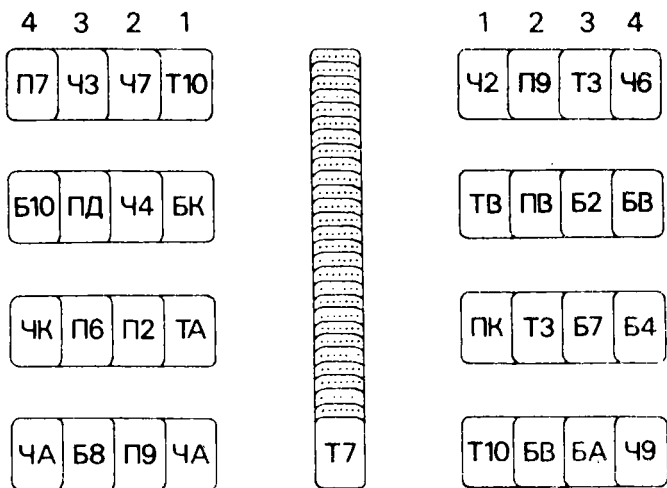


Рис. 12

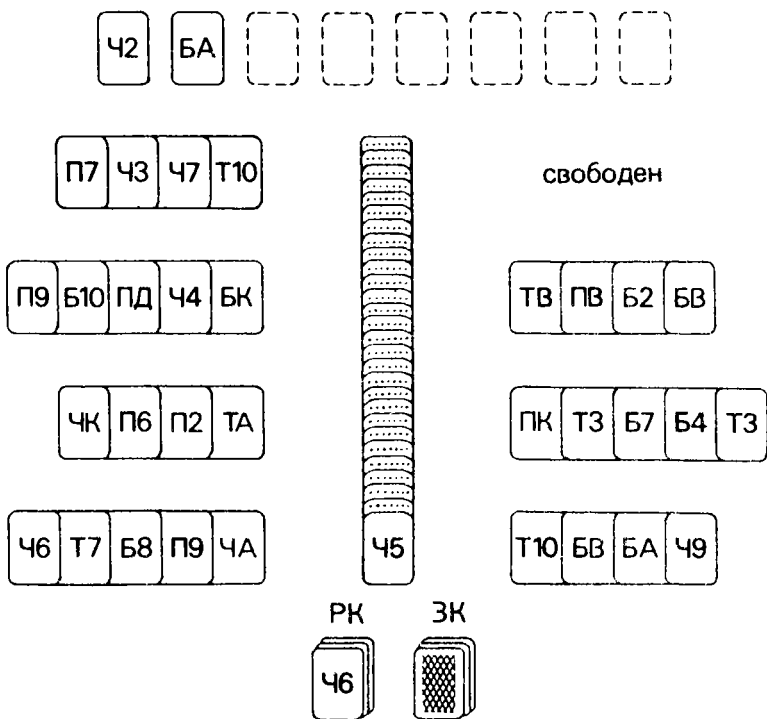


Рис. 13

Продолжая перекладку в сложившейся ситуации (рис. 13), можно, например, сделать следующие ходы: серию Ч6, Т7, Б8, П9 переложить в свободный ряд; ЧА — в ряд тузов, а в освободившийся ряд переложить серию П9, Б10; далее ПД — ЧК, БВ — ПД, Ч6 резервной колоды — П7 и т. д.

РАДУГА

2×52

Две колоды карт (104 листа) тщательно перемешивают и сверху по одной выкладывают 26 карт картинкой вверх так, чтобы получилась дуга. Следующие 8 карт раскладывают в два ряда также картинкой вверх — это будут базовые карты. На них надлежит собрать все карты в восходящем порядке без соблюдения масти.

После того как выложены дуга и базовые карты, начинают перелистывать карты, оставшиеся в колоде: открывают сверху по одной карте и смотрят, нельзя ли что положить, соблюдая старшинство, на какую-либо базовую карту. Из непристроенных карт формируется резерв — три кучки картинкой вверх (рис. 14).

Крайняя правая карта дуги — игровая: ее можно перекладывать на базовую карту или можно временно класть на нее в нисходящем порядке карты из закрытой колоды или из резервной кучки: верхняя карта любой из трех резервных кучек тоже является игровой.

Данную дугу можно было бы начать разбирать так: 3 из резерва на 2 базы, 4 из дуги на 3 базы, 5 из дуги на любую из трех четверок базы, Д из закрытой колоды (верхняя карта) на В базы и т. д.

Раскладывая пасьянс, надо помнить, что не всегда следует спешить положить карту на соответствующее место в базовой группе, бывает выгодно временно увеличить число карт в дуге, чтобы за-

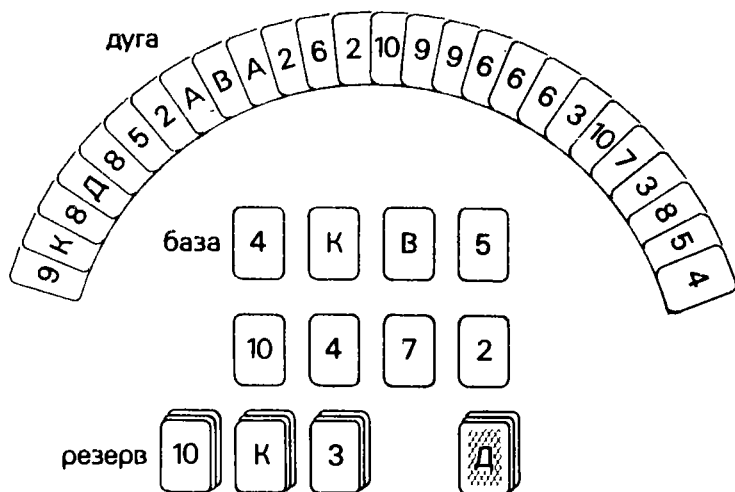


Рис. 14

тем, в подходящий момент, переложить их на базовые карты. Резервные кучки следует подбирать так, чтобы карты в них располагались по возможности в нисходящем порядке, чтобы облегчить дальнейший сбор их на базовые карты.

Если за один раз карты из дуги и резервных кучек не удалось собрать на базу, то разрешается перетасовать карты резервных кучек и попытаться снова разложить их согласно правилам.

АККОРДЕОН

1×52

Это вероятностный пасьянс, требующий повышенного внимания.

Тщательно перетасованную колоду (52 карты) начинаем перелистывать: выкладывать по одной картинкой вверх в один ряд слева направо. Но — внимание! — всякий раз, когда выпадает карта той же масти или достоинства, что и ее соседка слева, или третья карта слева, кладете ее на эту карту. Например, получился ряд: ПВ, Б6, Т3, четвертой выпала карта П3. Ее можно переложить либо на ПВ (по масти), либо на Т3 (по достоинству). Или, предположим, выпали сначала Б8, ПА, ЧК, а затем П8, то следует положить П8 на Б8, а затем ПА на П8, которая оказалась сверху над Б8, и затем продолжить перелистывание колоды. Выбирая ход из нескольких возможных, старайтесь уменьшить число стопок. Пасьянс сошелся, если вы все 52 карты соберете в одной стопке.

РУЧЕЕК

1×52

Колоду карт из 52 листов тщательно перемешивают и начинают выкладывать по одной слева направо картинками вверх. Если рядом оказываются карты одной масти, то правая карта убирается из ряда. (На рис. 15 такие карты помечены «звездочкой».) Если случается так, что карты одной масти повторяются через одну, то убирается та из них, что лежит слева. При этом такие ситуации могут повториться в ряду вновь, и снова карты убираются согласно правилам.

В нашем примере после первой раскладки в ряду останется 9 карт. Из оставшихся карт раскладывается второй ряд: одна карта берется слева, одна справа и т. д. Из второго ряда карты изымаются по тем же правилам. Из оставшихся карт второго ряда составляется третий ряд. Третий тур — последний. В «ручейке» должны остаться только четыре карты разной масти. Если этого не получится, значит, пасьянс не вышел.

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

Пасьянс вышел: остались четыре разномастные карты.

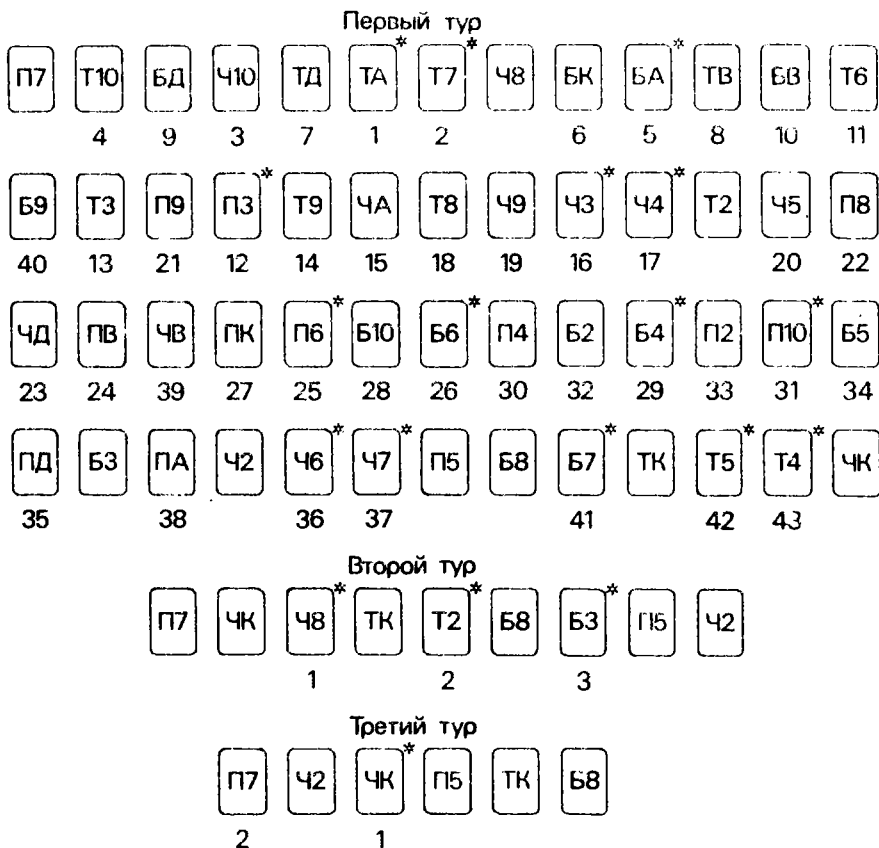


Рис. 15

УЗНИК

1×36

Из колоды карт в 36 листов выкладываются по одной 9 карт (в один горизонтальный ряд, картинками вверх). 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 (рис. 16). (Так, например, если средняя карта нижнего ряда — девятка, то на нее кладутся две 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).

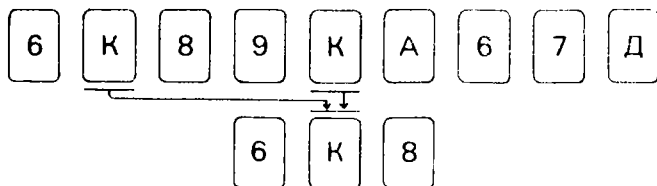


Рис. 16

Пасьянс вышел, если все 9 карт верхнего ряда удастся переложить указанным порядком на средние карты нижнего ряда.

Пасьянс выходит редко. Есть предание, что какой-то узник раскладывал этот пасьянс несколько лет и он у него ни разу не вышел...

ТУРЕЦКИЙ ПЛАТОК

1×52

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 оного посредством особой предусмотрительности».

Что касается количества раскладок в одну колоду, то за 165 лет — книжка была издана в Москве в 1826 году, та самая, о которой шла речь во вступлении, — число их значительно увели-

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

Рис. 17

чилося, а вот замечание насчет «особливой предусмотрительности» полностью остается в силе.

Из одной колоды карт (52 листа) используют «матрицу» 6×10 — 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 т. д.

Игровыми картами являются замыкающие карты вертикальных столбцов. Вот и все правила.

Предположим, получилась такая раскладка (рис. 17).

Если вы начнете собирать карты: 7_6-7_5 , 9_6-9_5 , 5_5-5_5 , K_5-K_5 , то на этом все и закончится. Дальше пути нет. Однако если вы начнете «распускать платок» чуть по-иному: K_5-K_5 , 9_5-9_4 , 7_6-7_3 , 9_6-9_4 , то преуснете гораздо больше.

Сможете ли вы успешно закончить данную раскладку? Кстати, это та самая раскладка, которая приведена в сборнике 1826 года, и задачу эту решали еще современники А. С. Пушкина, а может быть и сам Александр Сергеевич.

Для раскладки пасьянса можно также использовать матрицу 6×9 (5 рядов по 9 карт и последний, шестой ряд — 7 карт и два пустых места). Эта матрица более строгая.

ПАРЫ НАИСКОСОК 1×32 , 1×36 , 1×52

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

Первоначально выкладываются 4 горизонтальных 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 раскладывать в 4 ряда по 9 карт.

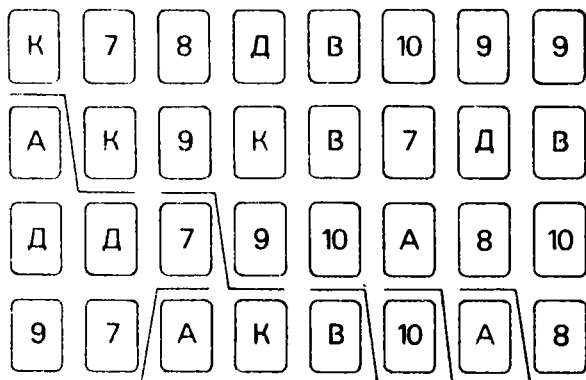


Рис. 18

Здесь так же, как и в пасьянсе «Турецкий платок», карты изымаются парами одинакового достоинства без учета масти, но не нижние в столбцах, а смежные, лежащие наискосок. Например, в приведенной раскладке (рис. 18) могут быть сняты подчеркнутые пары.

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 сделать и третий раз, но не больше.

ДВЕНАДЦАТЬ СПЯЩИХ ДЕВ

2×52

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

Вот, например, пасьянс «Двенадцать спящих дев». В вышеупомянутой книге он выглядит совсем иначе, чем теперь. Тогда он только что родился, и автор, представляя этот пасьянс, пишет: «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.

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, согласно рис. 19. Слева и справа от 12 кучек-пакетов (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 6 закрытых карт (1—6), затем справа открытую (А), далее 6 закрытых (12—7). Этот цикл повторяется четырежды, до завершения полной фигуры начала пасьянса: слева и справа по 4 открытые карты, а в середине 12 пакетов (по 4 карты). «Сни 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 какого-нибудь 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 первых двух дев»: открыть верхние карты первых двух пакетов.

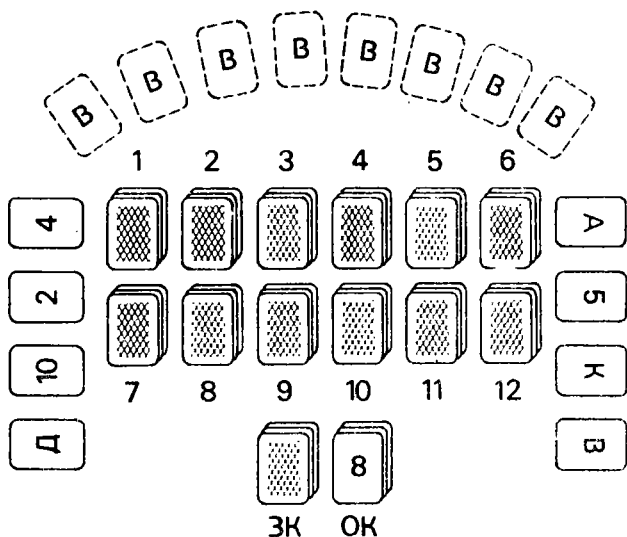


Рис. 19

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 картинкой вверх (ОК). Первый открывшийся валет имеет то же действие, но каждый последующий валет, все равно 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, верхняя карта ОК — являются игровыми: их надлежит собирать на базовые карты в нисходящем порядке без соблюдения масти: В, 10, 9... 2, А, К, Д. Никаких перекладок не допускается. Освободившиеся места тут же заполняются: в восьми боковых открытых картах — очередными картами из перелистываемой колоды, в пакетах — следующей по порядку картой этого же пакета: ее открывают. 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 оказался слишком простым, то ли еще что, но сейчас под тем же названием известен более сложный пасьянс, с промежуточными перекладками.

Из двух полных колод (104 листа) выкладывается двенадцать пакетов по 4 карты в каждом, картинкой вниз, и восемь карт картинкой вверх, как показано на рис. 20. Остальные карты остаются в резервной колоде. Цель пасьянса — собрать все карты в масть в восходящем порядке в базовый ряд (ряд королей), на постепенно выходящих королей (К, А, 2, 3 и т. д. до дам), на рисунке они показаны пунктиром и обозначены буквой «К».

Кто же здесь «будит спящих дев»? Карту в пакете разрешается открыть, как только в открытом ряду появится свободное место, а появляется оно в результате переключок карт, которые разрешается производить как по одной, так и сериями, в открытый ряд в нисходящем порядке, в базовый, как уже сказано, в восходящем. Так, в ситуации, показанной на рисунке, БК переключиваем в ряд королей, открываем первый пакет и кладем Т9 на освободившееся место. П6 переключиваем на П7. Открываем вторую карту. Это БА. Кладем ее в ряд королей на БК. Свободное место пока не занято, поэтому можно открыть еще одну карту. Это Т10. Кладем ее на ТВ. Можно открыть следующую карту. Это Б8. Кладем ее на свободное место. Первый пакет разобран, можно браться за следующий. Делаем ход Т9—Т10. На свободное место из второго пакета переносим ТД. Следующий ход: серия ТВ, 10, 9—ТД. И снова образуется свободное место. Резервная колода пускается в ход, когда переключивать будет нечего. Ее перелистывают, открывая по одной

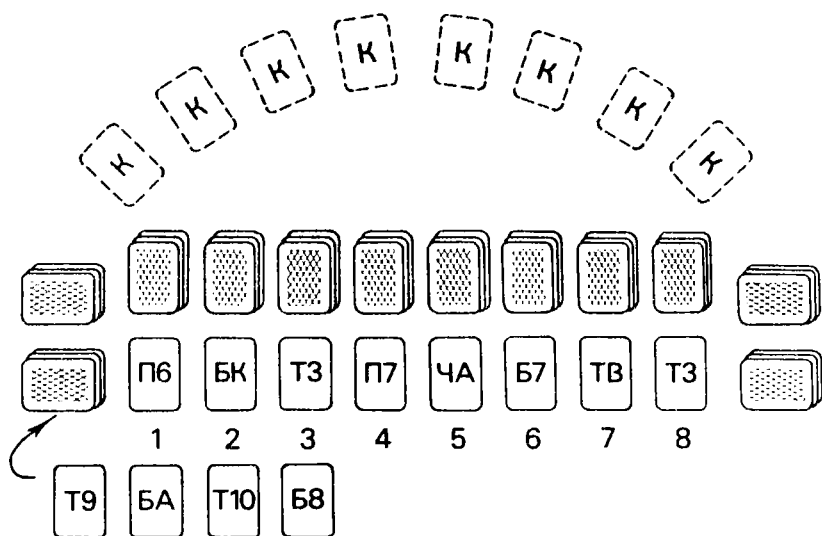


Рис. 20

карте. Верхняя карта образующейся при этом открытой колоды будет игровой -- ее можно переложить в открытый ряд и в ряд королей.

Перелистывать резервную колоду можно не более трех раз.

КИПАРИС

2×52

Этот старинный пасьянс, может быть, кому-то известен под названиями «Елочка» или «Коса». Есть у него и более прозаические наименования: «Хвост селедки» и «Рыбий хвост».

Основными, базовыми, картами здесь являются валеты. На них надлежит собрать карты в масть в нисходящем порядке от десятки до туза.

Две колоды карт (104 листа) соединяют в одну и тщательно перемешивают, затем выкладывают картинкой вверх группу из 6 вспомогательных карт (ВК).

Оставшиеся карты кладут на стол картинкой вниз (ЗК) и начинают «перелистывать» — открывать сверху по одной карте. По

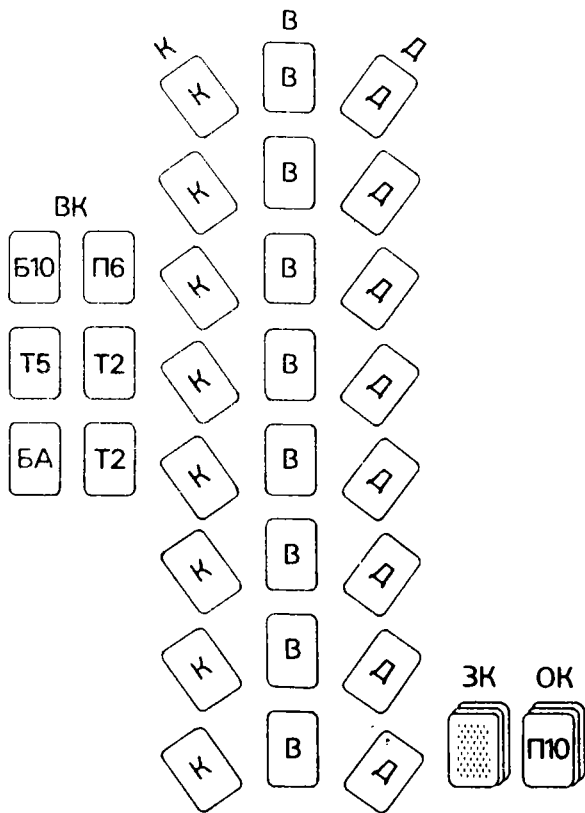


Рис. 21

мере появления валетов из них формируется базовый ряд валетов (В), справа и слева от них размещают королей и дам соответствующей масти. Непристроенные карты кладут рядом с закрытой колодой картинкой вверх (ОК) (рис. 21).

На базовые карты (в масть в нисходящем порядке) можно класть за один ход одну игровую карту: верхнюю открываемую карту закрытой колоды, верхнюю карту открытой колоды и любую из 6 карт вспомогательной группы. Освободившееся место во вспомогательной группе заполняется очередной картой из закрытой колоды (вариант: из закрытой и открытой колод).

Дамы и короли могут быть уложены в елочку только рядом с соответствующим валетом, уже находящимся в базовом ряду. Если король или дама вышли раньше соответствующего валета, то их следует класть в открытую колоду.

На рис. 22 приведена некая промежуточная позиция. В этой ситуации можно сделать следующие ходы: Ч8—Ч9, Т6—Т7, ПД—рядом с ПВ, П10—ПВ, три верхние карты переложить на освободившиеся места вспомогательных карт (ВК).

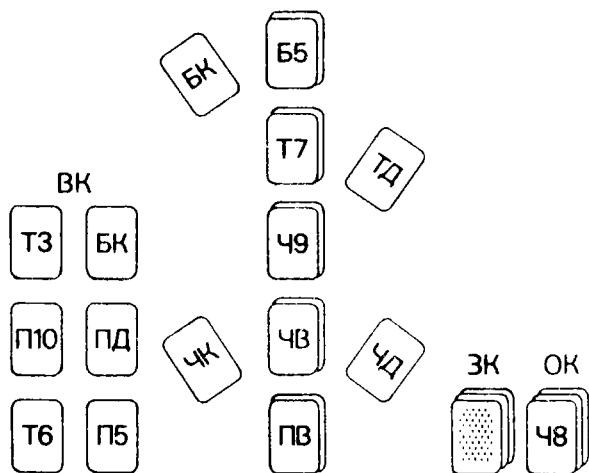


Рис. 22

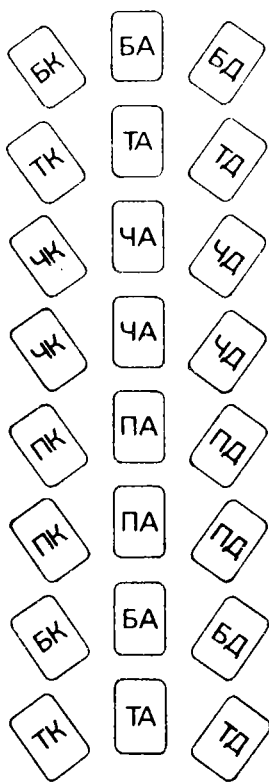


Рис. 23

Закрытую колоду можно перелистать 2 раза. Пасьянс вышел, если при этом все карты будут собраны: ствол кипариса покрывают теперь тузы, а ветви — короли (слева) и дамы (справа) (рис. 23).

КЭНФИЛД

1×52

Из колоды в 52 карты отсчитывается 13 карт — это закрытый резерв (Р). Верхняя карта открывается.

Выкладывается горизонтальный рабочий (основной) ряд — 4 открытые карты, которые являются игровыми.

Справа от рабочих карт кладется следующая карта из колоды — это будет базовая карта. (В нашем примере это П8.) В процессе перекладки сюда помещаются по мере их появления остальные три карты того же достоинства (в данном случае — остальные восьмерки). Оставшиеся карты кладут картинкой вниз — это будет закрытая колода (ЗК) из 34 карт (рис. 24).

Цель пасьянса собрать на базовые карты в масть в восходящем порядке все карты. Перекладывать на базу можно верхнюю карту резерва и свободную (нижнюю по вертикали) карту рабочего ряда.

На свободные карты вертикальных рядов можно перекладывать карты из резерва и свободные карты других вертикальных рядов по правилам: на красную — черную и, наоборот, на черную — красную в нисходящем порядке. Если в горизонтальном ряду освободится место, то его следует заполнить очередной открытой (верхней) картой резерва. Можно вести перекладку и сериями.

Когда возможности перекладки исчерпаны, пускают в ход закрытую колоду: отсчитывают три карты и кладут на стол картинкой вверх. Верхняя карта тройки будет игровой — ее можно переложить по правилам на свободную карту вертикальных рядов и в базовый ряд. Теперь игровой стала следующая карта тройки, если ее пристроить некуда, открывают следующую тройку карт из колоды и т. д.

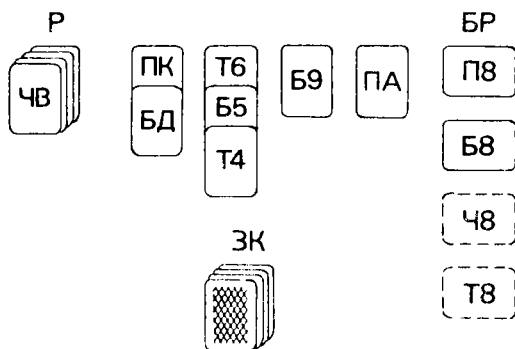


Рис. 24

Закрытую колоду используют многократно (всякий раз тасуя), пока не удастся решить пасьянс или не станет ясно, что он не сходится. На рисунке показана начальная стадия перекладки. Здесь ЧВ нельзя положить на БД, т. к. они одного цвета, серию ПК, БД нельзя переложить на ПА, т. к. ПК и ПА одного цвета. Б9 следует перевести в базовый ряд на Б8. На освободившееся место в основном ряду поместить ЧВ из резерва и т. д.

«Кэнфилдом» иногда называют также пасьянс «Клондайк».

ХВОСТЫ

2×52

Пасьянс известен еще под названиями «Королевская свита», «Шлейф короля», а также «Кошачьи хвосты». Последнее из-за того, что вертикальные ряды зачастую не умещаются на столе, их приходится загибать наподобие хвоста. Это и надумило дать старинному пасьянсу более прозаическое название.

Две полные колоды карт (104 листа) соединяем вместе и тщательно перетасовываем.

Затем вынимаем из колоды одного короля (любого) и кладем на стол картинкой вверх. Это даст начало горизонтальному ряду королей.

Колода остается закрытой. Из нее по одной, начиная сверху, выкладываем первый столбец до тех пор, пока не появится второй король. С него начинается укладка второго столбца и т. д. до последнего, восьмого короля. Таким образом у нас сформируется фигура пасьянса (рис. 25). Цель головоломки — уложить в ряд тузов все карты в масть в восходящем порядке, придерживаясь следующих правил перекладки.

1. Разрешается перекладывать только свободные карты. Свободной считается всякий раз одна нижняя карта любого из вертикальных рядов (столбцов).

2. Свободную карту одного столбца можно переложить на свободную карту другого столбца в нисходящем порядке, чередуя красные и черные масти. Например, на Б7 можно положить Т6 или П6, на П9 — Б8 или Ч8 и т. п. Если столбец полностью разобран, он не возобновляется. Король ушел, свиты нет.

3. Из столбца в столбец разрешается перекладывать и серии карт, если к тому имеется возможность и необходимость. Перекладка серии считается за один ход.

4. Свободные карты, мешающие перекладке, разрешается временно отправить в резервный склад (РС) за один раз (ход) от одной до восьми карт из любого столбца.

Карты резерва используются как игровые, они могут быть возвращены в свиту согласно правилу 2 или уложены в базовый ряд — ряд тузов (РА). Одновременно в резерве могут находиться не более восьми карт.

5. В ряд тузов разрешается перемещать также серии карт, если в столбце окажутся подряд идущие карты одной масти. Например, в РА верхняя карта Б3, а в столбце оказалась игровой карта Б6,

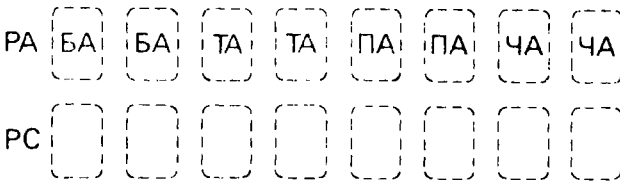
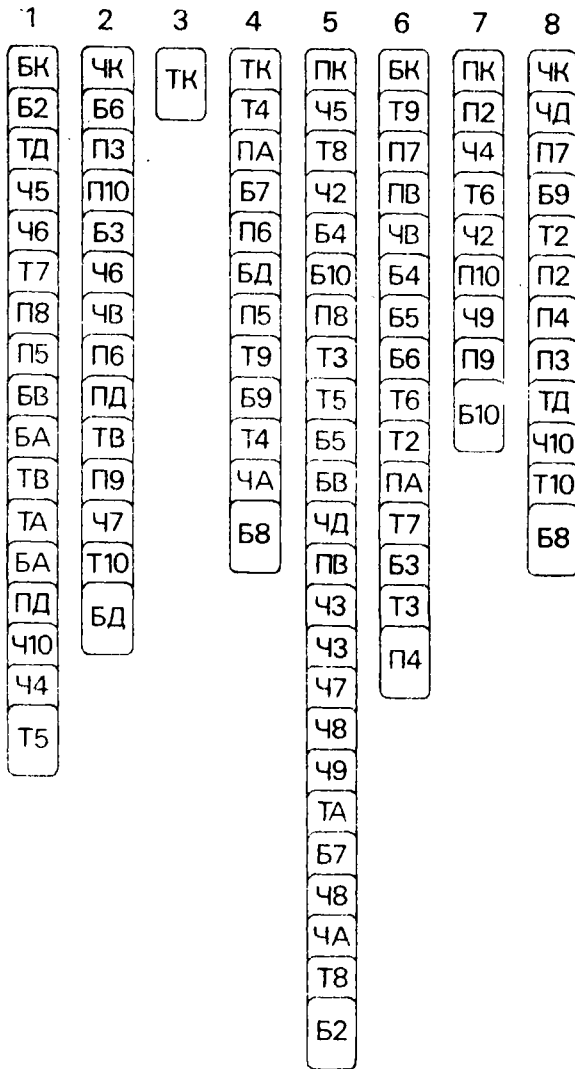


Рис. 25

а перед ней Б5, а затем Б4 — всю серию Б4, 5, 6, можно перенести в РА. Эта перекладка считается одним ходом. Если же в столбце игровая карта Б4, а за ней следуют Б5 и Б6, то карты в ряд тузов переносятся за три хода, по одной: Б4, Б5, Б6—РА.

Задача. Сколько ходов потребуется вам, чтобы решить пасьянс, приведенный на рис. 25? Начать можно было бы следующим образом. БД из второго столбца перекладываем в третий ряд на ТК. Вторым ходом перенесем четыре карты первого столбца в резерв. Освободившиеся тузы дадут начало базовому ряду и т. д. Запишем кратко: 1. БД₂—ТК₃. 2. (Т5, Ч4, Ч10, ПД)₁—РС. 3. БА₁—РА. 4. ТА₁—РА. 5. ТВ₁—БД₃. 6. БА₁—РА. 7. Б2₅—РА. 8. Б10₇—ТВ₃ и т. д.

Этот пасьянс существует еще в ряде вариантов.

Вариант 1

Ряд тузов формируется не в процессе перекладки, а изначально, то есть из колоды изымаются все 8 тузов и выкладываются в базовый ряд. В остальном правила те же. Этот вариант более динамичен и прост.

Вариант 2

Первого короля не вынимают из колоды, а в каждом столбце укладывают последним, по мере появления, и затем перемещают вверх, в начало столбца. Этот вариант, по сути дела, мало отличается от основного.

Вариант 3

Начало такое же, как и во втором варианте, но первый появившийся король не замыкает столбец, а дает начало следующему. Таким образом, фигура пасьянса будет состоять не из восьми, а из девяти столбцов, причем первый будет без короля. Все другие правила как в основном варианте. Пасьянс чуть легче для решения, так как прибавляется одна свободная карта, поскольку столбцов здесь на один больше.

ФАЛАНГА

2×52

«Фаланга» («Македонская фаланга», «Пирамида») — старинный пасьянс. Он раскладывается из двух полных колод карт и относится к вероятностному типу: выйдет он или не выйдет, зависит лишь от расположения карт в колоде и внимательности.

Карты (104 листа) тщательно тасуют и выкладывают закрытыми в виде пирамиды из пяти рядов — 25 карт (рис. 26). Остальные остаются в колоде. Теперь открывают какую-либо одну карту фаланги, предположим, центральную карту третьего ряда. Пусть это

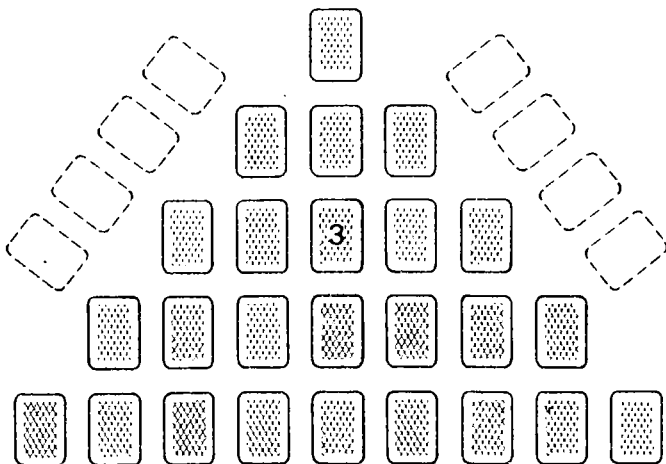


Рис. 26

будет тройка. Тройки послужат начальными картами базовых рядов (на рис. 26 показаны пунктиром), на них в масть в восходящем порядке должны быть собраны все открывающиеся карты фаланги. Свободное место в пирамиде тотчас же заполняется картой из колоды. Когда все карты фаланги будут открыты, а переместить в базовые ряды будет нечего, начинают перелистывать колоду: открывают карты по одной и смотрят, нельзя ли пристроить открывшуюся карту в базовый ряд, не упуская из виду также и карты фаланги. Вот и все правила.

РУБИН

1×52, 2×52

Название пасьянс получил от рисунка раскладки: он напоминает кристалл драгоценного камня. Есть «Рубин малый» и «Рубин большой». Для малого нужна одна колода в 52 карты. Начало для обоих одинаково: выкладываем 52 карты картинкой вверх в форме, представленной на рис. 27.

Цель головоломки — собрать карты в масть в восходящем порядке на тузы и в масть в нисходящем порядке на королей. Отсюда ясно, что базовыми картами будут тузы и короли. Они перемещаются в ряд тузов (РА) и в ряд королей (РК) по мере их освобождения из раскладки.

Игровыми считаются карты, имеющие два и более свободных угла. На те же карты, у которых свободен лишь один угол, можно переключать игровые карты в масть в восходящем или нисходящем порядке, создавая серии (в этом же качестве можно использовать и сами игровые карты). Серии также можно переключать на другие карты с одним свободным углом, как целой серией, так и по частям, вплоть до одной карты.

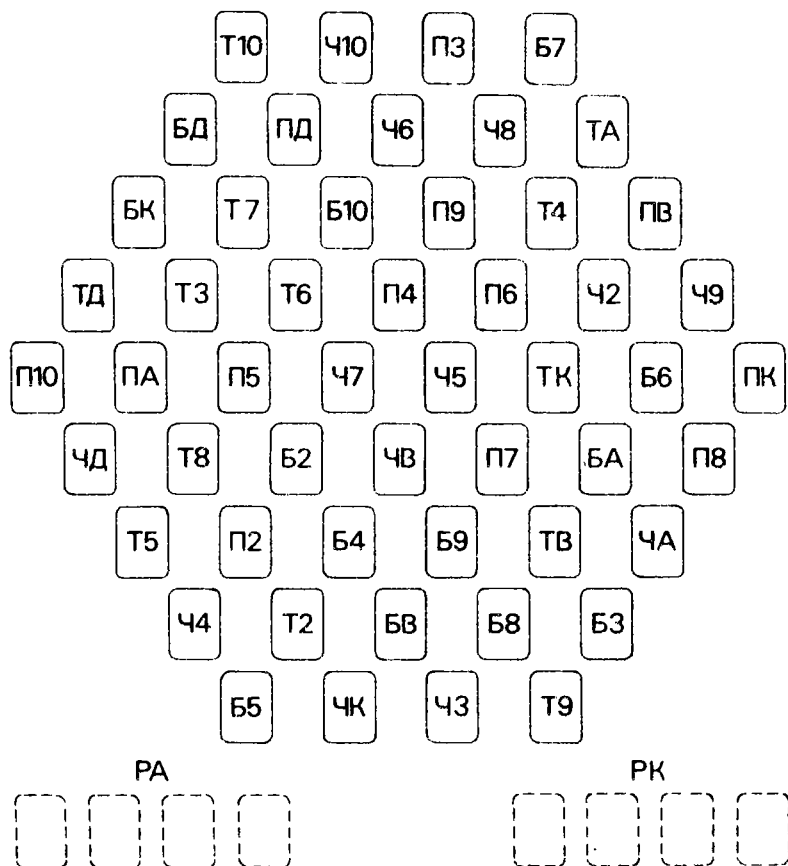


Рис. 27

Если карта окружена со всех сторон, т. е. если у нее нет ни одного свободного угла, трогать ее нельзя.

Таким образом, первоначально в нашей раскладке имеется 10 игровых карт, свободных для перекладки (Т10, Ч10, ПЗ, Б7, П10, ПК, Б5, ЧК, Ч3, Т9), и 12 карт (ТД, БК, БД, ТА, ПВ, Ч9, ЧД, Т5, Ч4, Б3, ЧА, П8), на которых можно формировать временные серии.

Задача. Решите на сыанс, раскладка которого приведена на рис. 27, за 53 хода.

Начало могло бы быть следующим: ЧК — РК, ПК — РК, Ч3 — Ч4, БВ — БД, Б7 — Б8, Ч9 — Ч10, П10 — ПВ, ЧД — РК, Т9 — Т10, Б8, 7 — Б9 и т. д.

«Большой рубин» раскладывается из двух колод, соединенных в одну, по тем же правилам, что и «Рубин малый», но здесь после выкладки фигуры «рубина» в колоде остается еще 52 карты. Ими

можно воспользоваться в любой момент, заполняя освободившиеся места в раскладке поочередно, начиная сверху. Незаполненные места в фигуре «рубина», пока есть карты в колоде, не допускаются.

МАСКАРАД

2×52

Пасьянс кладется из двух перемешанных колод карт по 52 листа каждая.

Из общей колоды раскладываются в ряд 8 карт картинкой вверх. Затем, если есть возможность, перекладывают меньшую карту на большую при обязательном чередовании красных и черных мастей. Например, красная десятка (бубновая или червонная) кладется на черного валета (пикового или трефового), черная девятка — на красную десятку и т. д. Тузы по мере их появления выкладываются наверх, в ряд тузов. Например, возможные перемещения на рис. 28: БА — РА, БЗ — Т4. На тузы подбираются карты в масть в восходящем порядке. Когда все возможности перекладок исчерпаны, кладут следующий ряд из восьми карт, не оставляя пустыми свободные места и в первом ряду. Поступают с этим вторым рядом из 8 карт так же, как с первым, указанным выше способом. Допускается перекладка сериями. Если одно или несколько мест из числа восьми карт очередного ряда оказываются свободными, то их занимают любыми картами или серией карт из последующего ряда, какими целесообразнее. Если понадобится, то можно брать отдельные верхние карты из ряда тузов и раскладывать их известным порядком на соответствующие места в нижних рядах, то есть меньшую карту на большую с чередованием красных и черных мастей. Например, нужна красная семерка, чтобы переложить мешающую раскладке черную шестерку, а красной семерки нет в обычных рядах, но она лежит сверху в ряду тузов. Тогда эта семерка может участвовать в раскладке.

Пасьянс считается завершенным положительно, когда все карты обеих колод разложены по мастям начиная с тузов. Положительный результат раскладывания пасьянса становится очевидным и в том случае, если все восемь королей оказываются выставленными в первом ряду, а на них располагаются соответствующие серии карт в убывающем порядке.

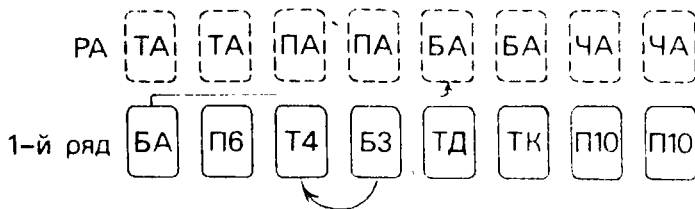


Рис. 28

(карта под замком)

Две колоды (104 листа) тщательно перемешивают и выкладывают горизонтальный ряд из 7 карт картинкой вниз. Под ним формируют пять открытых горизонтальных рядов. Появляющиеся в процессе перелистывания колоды тузы кладут картинкой вверх на закрытые карты верхнего ряда. Под последним восьмым тузом, естественно, карты не будет. Карта под тузом считается «арестованной»; освободить ее можно только после того, как на данном тузе будет собрана вся масть...

Цель пасьянса — собрать на тузы все карты в восходящем порядке в масть.

Игровыми считаются нижние полностью открытые карты каждого вертикального ряда. Перекладывать игровые карты разрешается в нисходящем порядке: черную на красную, красную на черную, как по одной, так и сериями.

После того как выложили пять открытых рядов и произвели возможную перекладку, вновь начинаем перелистывать колоду. Появляющиеся карты пристраиваем согласно правилам: тузы — наверх, то, что можно, — на игровые карты, то, что некуда пристроить, кладем отдельной кучкой. Не забываем при этом также следить за возможностью перекладки игровых карт в рядах.

Карта, освобожденная из-под туза, становится игровой.

В освободившийся вертикальный ряд можно положить любую игровую карту, в том числе и из перелистываемой колоды.

В раскладке на рис. 29 решить пасьянс можно было бы, например, так: Ч2—Ч4, ЧВ—ПД, Т9—410, 410, Т9—ПВ, П2—ПА, Б2—БА, П6—Б7, ПЗ—П2 и т. д.

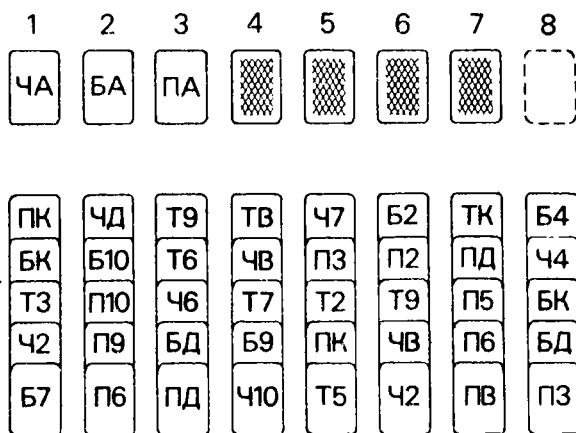


Рис. 29

В этом пасьянсе точно такие же правила перекладки, как и в предыдущем, а начало иное. Выкладывается 8 карт картинкой вверх — и всё, никаких последующих 5 рядов. При перекладке обходимся без них. Тузы в процессе раскладки изымаются, как только появляются из колоды. Из них формируется базовый ряд, на который надо будет собирать карты в масть в восходящем порядке. Свободные места заполняются картами перелистываемой колоды. Игровые карты — любая из восьми первично выложенных, а в дальнейшем как и в предыдущем пасьянсе — нижняя карта любого вертикального ряда и восемь очередных выложенных карт из колоды.

БРИЛЛИАНТ

2×52

Пасьянс начинают с того, что, тщательно перемешав две колоды карт (104 листа), выкладывают «бриллиант» — 41 карту по одной, картинкой вверх, согласно рис. 30 (число карт в рядах: 1, 3, 5, 7, 9, 7, 5, 3, 1).

Остальные карты остаются в закрытой колоде (ЗК).

Цель пасьянса — собрать на базовые карты (тузы) все карты в масть в восходящем порядке.

Тузы и другие карты из «бриллианта» можно брать только для перемещения их в нужный момент на базовые карты — в ряд тузов (РА), причем разрешается брать только те карты, у которых свободен хотя бы один бок (длинная сторона). Это карты — игровые. В первоначальной раскладке таких карт 16.

Когда все возможности перемещения карт из «бриллианта» исчерпаны, начинают по одной открывать карты из колоды. Их, смотря по обстоятельствам, пристраивают либо на базовые карты, либо, если они туда не подходят, кладут открытыми, картинкой вверх, в три кучки резерва (РК), формируемые совершенно произвольно. Верхние карты резерва также являются игровыми, их можно перекладывать в подходящий момент на базовые карты. Если появится возможность положить на базовую карту и карту из резерва и карту из «бриллианта», то выбирают более выгодную из них.

После того как все карты из колоды будут исчерпаны, берут первую кучку резерва и картами из нее восстанавливают «бриллиант». Если карт первой кучки для этого не хватит, используют вторую, а при надобности и третью. Оставшиеся карты резерва перетасовывают — это будет новая резервная колода, для второго тура. Во время починки «бриллианта» никакие перекладки на базовые карты не разрешаются.

Второй тур пасьянса аналогичен первому.

При надобности разрешается провести третий тур. Если и третий тур не привел к решению пасьянса, допускается последнее —

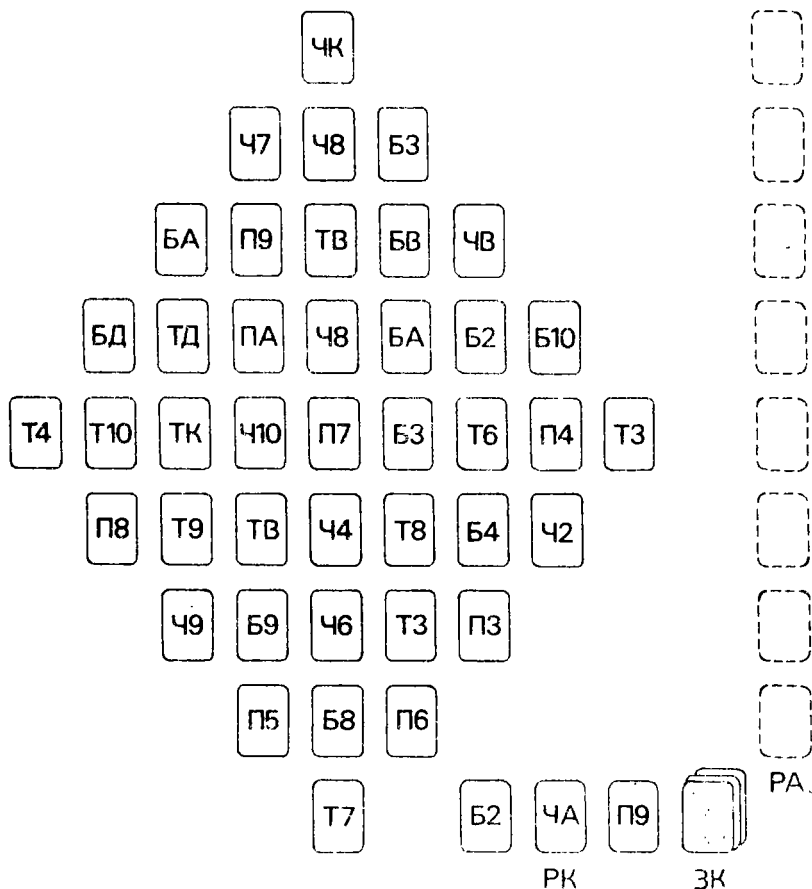


Рис. 30

карты смешиваются и выкладывается «малый бриллиант» из пяти рядов (число карт: 1, 3, 5, 3, 1). Если и на этот раз не удастся собрать на базовые карты по тем же правилам все карты из «бриллианта» и из оставшейся колоды, то пасьянс не вышел.

ТРЕУГОЛЬНИК ПАСКАЛЯ

2×52

Этот пасьянс отличается от предыдущего только первоначальной фигурой раскладки. Здесь число карт в рядах: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 — всего 49 карт, картинкой вверх. Игровых карт в первоначальной раскладке 13, то есть меньше, чем в «Бриллианте».

Еще один пасьянс, раскладываемый по правилам, идентичным правилам пасьянса «Бриллиант». Первоначальная фигура — треугольник с числом карт в рядах: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Игровых карт здесь вначале тоже 13. Восстанавливание пирамиды перед вторым и третьим турами производится снизу вверх: сначала ремонтируется нижний ряд. На заключительной стадии — пятый тур — выкладывается пирамида в пять рядов.

БРИЛЛИАНТ В ОПРАВЕ

2×52

Правила пасьянса схожи с тремя предыдущими, но после выкладки «бриллианта» выкладывается еще и «оправа» — 12 открытых карт согласно рис. 31. Тузы, оказавшиеся в «оправе» и «бриллианте» (в «бриллианте» только те, что имеют свободной не менее одной «длинной» стороны), перекладываются в ряд тузов (РА). На них надо собрать все карты в масть в восходящем порядке. Опустевшие гнезда в «оправе» и «бриллианте» заполняют очередными картами из колоды.

Теперь начинается перекладка игровых карт. Игровые карты «бриллианта» можно перекладывать на базовые карты в масть в восходящем порядке и в «оправу» в масть в нисходящем порядке; места, где лежали карты, изъятые из «бриллианта», остаются пока пустыми.

Карты «оправы» можно перекладывать на базовые в масть в восходящем порядке и в «оправу» тоже в масть, но в нисходящем порядке. Освободившееся место в оправе немедленно заполняется очередной картой из колоды. Перекладка карт в «оправе» допускается и сериями. Например, в одном месте «оправы» лежит серия карт ПД, ПВ, П10, П9 (ПД внизу), а в другом — имеется ПК. Эту серию целесообразно целиком переместить на ПК, чтобы освободить место в «оправе» для очередной карты из колоды. На пустое место в «оправе» разрешается перекладывать игрового короля из «бриллианта». (Эту перекладку надо использовать, так как король с края запирает другие карты.)

Когда возможности перекладки исчерпаны, восстанавливают «бриллиант» — заполняют пустые места, начиная сверху, не нарушая «оправу», и продолжают раскладку пасьянса, пока все масти не будут собраны или пока не станет ясно, что задача неразрешима.

Начало решения пасьянса, приведенного на рис. 31, может быть, например, таким: ПА—РА, ТВ₀—ТД₀ (трефовый валет «оправы» перекладывается на соответствующую карту «оправы»), ТК—Св (король трэф — на свободное место в «оправе»), серия ТВ₀, ТД₀—ТК₀, БД — Св, БВ₀—БД₀ и т. д.

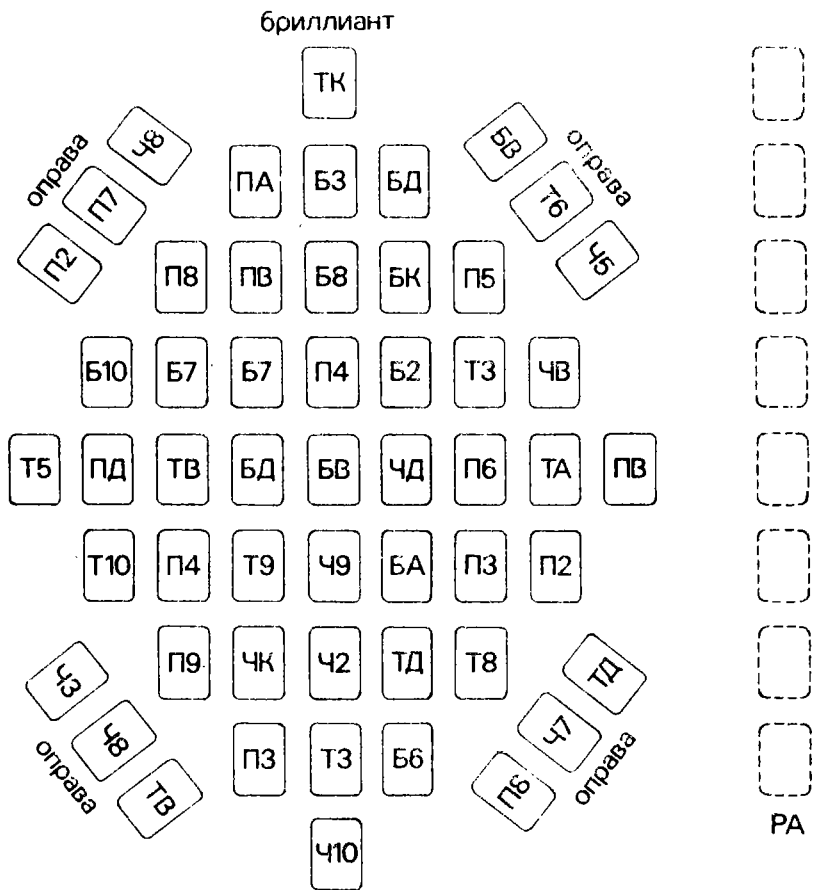


Рис. 31

ПАГАНИНИ

Так 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 Никколо Паганини, по преданию, очень любил раскладывать этот пасьянс.

Нам удобнее начать объяснение не с основного пасьянса «Паганини», а с его вариации, которая получила название «Ковер» за сходство фигуры с известным товаром широкого потребления.

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.

Правило 1. Две полные колоды 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 (рис. 32) пиковый туз (ПА) положен в начало 6-го ряда, а трефовый (ТА) — в начало 2-го ряда потому, что соответствующие двойки (П2 и Т2) 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 перекладки свободные места (окна).

Правило 4. В окно можно положить карту, следующую по старшинству и той же масти за картой, лежащей слева от окна.

Например, в окно 5-го ряда (справа от Ч9) можно положить Ч10 из 8-го ряда или Ч10 из 2-го ряда. Если окно окажется справа от короля, то туда уже ничего не положишь, окно станет глухим.

1	ПА	ПВ	ЧД	Б9	Т5	ЧК	Б2	Ч9	Т6	Б7	ПД	ПК	—	Т7
2	ТА	Т2	П6	—	Ч2	Б7	ТД	БД	Б8	П2	Б2	ПД	ЧД	Ч10
3	БА	Б5	Т4	ПК	ТВ	Т2	Б9	ТК	П5	П10	ЧВ	БД	Ч6	П3
4	ЧА	П8	Б3	Б10	П7	—	Т8	Ч3	П7	Т10	Т6	Ч8	БВ	Т9
5	ТА	ТД	П8	Ч8	П4	Б4	Ч6	Т8	Ч9	—	БК	П9	БВ	ЧК
6	ПА	П2	Ч5	Б8	—	П10	—	Т7	Ч2	Б5	Ч4	Ч5	Б10	П6
7	БА	Б6	П9	Т4	Б6	П5	Т10	БК	Б4	—	Ч7	ПВ	Ч3	ТК
8	ЧА	П3	Ч7	—	ТВ	П4	Т5	ЧВ	Т3	Т9	Ч4	Б3	Ч10	Т3

Рис. 32

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. Б5₃—Б4₇ (бубновую пятерку из 3-го ряда следует переложить в окно 7-го ряда, справа от бубновой четверки). 2. Б2₂—БА₃ (бубновую двойку из второго ряда переложить в окно, справа от бубнового туза в третьем ряду). 3. ПВ₁—П10₆. 4. ПЗ₈—П2₂. 5. П2₂—ПА₁. 6. Ч2₆—ЧА₈. 7. П8₄—П7₄ и т. д.

ВАРИАЦИЯ Б. ПАГАНИНИ

2×52

Начало пасьянса такое же, как и в только что разобранном. Правила 3 и 4 — точно такие же. Но вот правило 2 исключается, вместо него действует правило 5, более жесткое. Схема раскладки — следующая:

Правило 1 (см. вар. А). Раскладываем 8 рядов по 13 открытым картам.

Правило 5 (вместо правила 2). Изымаем из расклада одного, произвольно выбранного туза, кладем его слева от произвольно выбранного ряда и сразу приступаем к перекладке, согласно правилу 4, используя появившееся окно. Когда возможности манипуляций исчерпаны, разрешается переложить в начало ряда следующего произвольно выбранного туза и продолжить перекладку (см. вар. А).

В качестве примера используем ту же первоначальную раскладку, что и в пасьянсе «Ковер», но заполнив окна тузами. В первом ряду — ПА, во втором — ТА, в четвертом — ЧА, в пятом — ТА, шестом — ПА и БА, седьмом — БА и восьмом ЧА. Первым ходом вынем, например, пикового туза из 6-го ряда и положим его в начало того же ряда: ПА₆—6 ряд. Далее, используя сокращенную запись ходов, можно поступить так: Б9₃—Б8₆, ТЗ₈—Т2₃, ЧВ₃—Ч10₈, ПВ₁—П10₃. Больше перекладывать нечего (окно, оказавшееся в начале ряда, если там нет еще туза, — глухое), и мы имеем право ввести в игру еще одного туза. ПА₁—1 ряд, П2₂—ПА₁, Б9₁—Б8₂, ЧК₁—ЧД₁, Т6₄—Т5₁, ТВ₈—Т10₄, Ч2₂—ЧА₈, Т2₃—ТА₂, ТД₅—ТВ₃. Снова образовались глухие окна. Изымаем следующего туза и можем продолжить раскладку.

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

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, дополнив число карт в каждом до 13 и оставляя окно после последней из подобранных в масть в каждом ряду. Далее, используя окна, завершают перекладку.

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:

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

Правила 2--3--4--7.

То есть -- если сказать кратко -- все тузы из расклада надо изъять и выложить слева один под другим по произвольному выбору. Образовавшиеся окна используют для перекладки. Если все окна оказались за королями, то оставшиеся неупорядоченными карты перемешивают и раскладывают по правилу 7, дополняя ряды до 13 карт, оставляя окно, и продолжают перекладку. Правило 7 разрешается использовать до двух раз.

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

Задача 1. Дана раскладка (рис. 33). Сколько ходов потребуется вам для решения задачи по правилам вариации А?

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

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

Дана вот такая раскладка с двумя окнами (рис. 34).

Попробуйте поменять обратный порядок расположения карт на прямой, то есть привести раскладку к следующему виду (рис. 35). Естественно, что наилучшим будет то решение, которое содержит наименьшее число ходов.

Задача 3. Окно во 2-м ряду (по сравнению с задачей 2) сдвинуто на одну позицию влево (рис. 36). Сможете ли вы теперь решить задачу?

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 поменять местами сразу две карты за один ход даже при отсутствии окна, если в результате этой операции каждая из них будет иметь слева карту на порядок меньше.

Так, в ситуации на рис. 37 кроме ходов $TВ_1—T10_1$, $TK_1—TD_2$, $TK_2—TD_2$ возможен «обменный» ход $TВ_1, \infty T9_2$. Тогда $T9_2$ станет за $TВ_1$, а $TВ_1$ за $T10_2$.

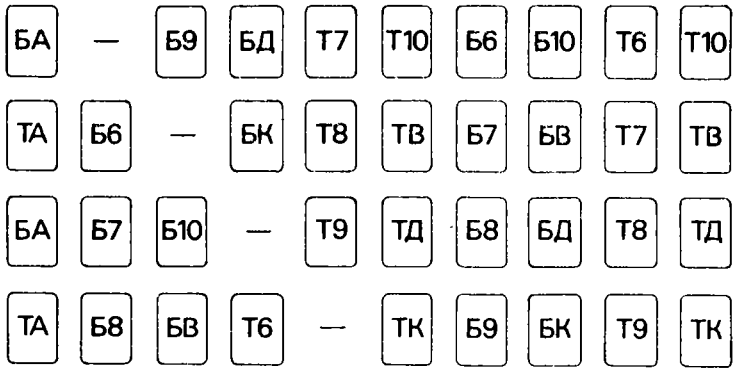


Рис. 33

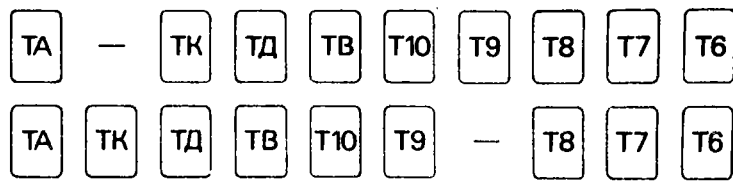


Рис. 34

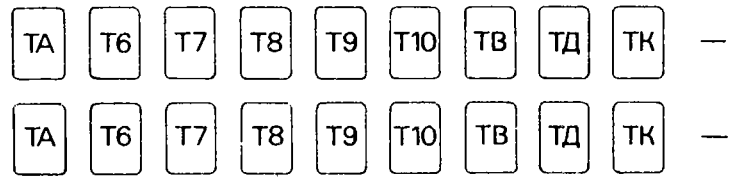


Рис. 35

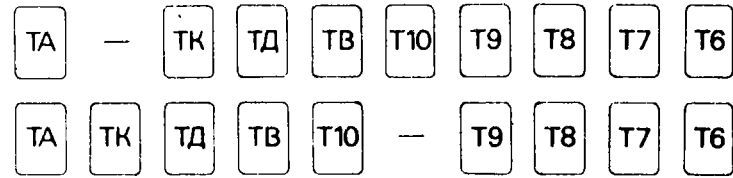


Рис. 36

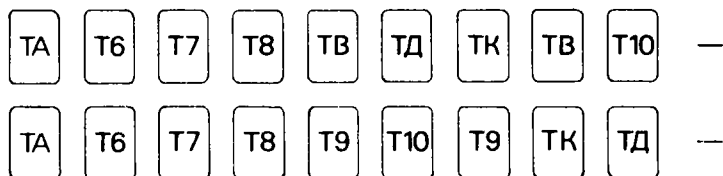


Рис. 37

ВАРИАЦИЯ Г. ГАЛЕРЕЯ

1×52

Начало пасьянса такое же, как и пасьянса «Трудный путь» («Вариация В»).

Читайте последовательно:

Правила 8—2—3. 52 карты, 4 ряда по 13 карт. Сбор в восходящем порядке, затем вместо правила 4 следует применять более мягкое правило 9.

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

Пример (см. рис. 33). В окно третьего ряда можно переложить либо T10, либо B9.

В тупиковой ситуации здесь также применяют правило 7: дважды можно собрать, вновь разложить по рядам неупорядоченные карты.

ВАРИАЦИЯ Д. ЧЕТЫРЕ ДОРОГИ

1×36

Читайте последовательно:

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

Правила 2—3—4—7.

ВАРИАЦИЯ Е. ТАБЕЛЬ

1×36

Читайте последовательно:

Правила 10—2—3—9—7.

ВАРИАЦИЯ Ж. ДОРОЖКА

2×36

Читайте последовательно:

Правило 11. Две колоды карт в 36 листов выкладывают картинкой вверх в 8 горизонтальных рядов по 9 карт в каждом ряду.

Правила 5—3—4—6.

Две полные колоды карт (104 листа) тщательно тасуют и выкладывают сверху по одной семь карт картинкой вниз — здесь будет ряд королей (РК), или базовый ряд.

Далее выкладывают, но уже картинкой вверх, четыре горизонтальных ряда по 8 карт в каждом ряду (рис. 38).

Оставшиеся в колоде 65 карт кладут пачкой картинкой вниз возле открытых рядов.

Нижняя карта каждого из получившихся восьми вертикальных рядов будет игровой: ее можно переключать из ряда в ряд и в базовый ряд, если к тому будет возможность.

Если игровой картой в любом из вертикальных рядов окажется король, то его переключают в ряд королей картинкой вверх на закрытую карту, которая остается как бы в плену до тех пор, пока над ней не будет собрана вся масть.

Король будет основной картой. На основные карты надлежит собрать (в масть в восходящем порядке — король, туз, двойка, тройка и т. д. до дамы) все карты, соблюдая правила переключки. Ряд королей заполняется слева направо по мере выхода королей. Последнего, восьмого, короля кладут справа в этом ряду, плененной карты под ним уже не будет.

С целью освобождения нужной карты (для перемещения ее в базовый ряд) можно переключать игровую карту одного ряда на игровую карту другого ряда в масть в нисходящем порядке как по одной, так и сериями.

Вот, например, как можно было бы начать решение головоломки, первоначальная раскладка которой приведена на рис. 38. ТК₄—РК₁, ББ₁—Б₇, П₄—П₅, ТА₆—РК₁, Т₂—РК₁, П₇—П₈. Освободился первый ряд. Переложим в него серию Б₇, Б₆ с целью освободить Т₃. Б₇, Б₆—СР₁ (свободный ряд), Т₃—РК₁, ЧК₈—РК₂, Ч₂—Ч₃, П₈, 7₅—СР₈, ЧА₅—РК₂, Ч₂—РК₂, Ч₃—РК₂, БВ₃—БД₆.

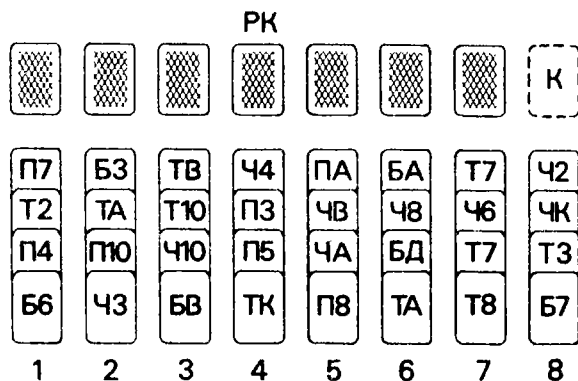


Рис. 38

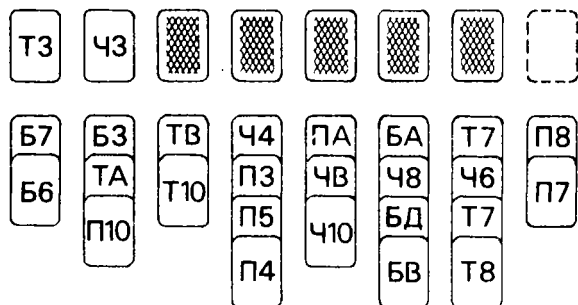


Рис. 39

410₃—ЧВ₅. После этого хода получилась ситуация, показанная на рис. 39. Перекладывать больше нечего.

Когда возможности перекладки карт в рядах исчерпаны, разрешается пустить в ход карты, оставшиеся в колоде. Колоду перелистывают по одной карте сверху, кладут их рядом картинкой вверх и смотрят, нельзя ли что положить на соответствующую карту базового ряда в масть в восходящем порядке или одного из игровых рядов в масть в нисходящем порядке.

Таким образом, на этом этапе добавляется еще одна игровая карта — верхняя карта открытой колоды. Если в процессе перекладки все карты какого-либо вертикального ряда будут израсходованы, то на свободное место можно положить любую игровую карту (в том числе и из открытой колоды) или серию карт по вашему выбору.

Как только какая-либо масть будет собрана и сверху окажется дама, вся пачка переворачивается, а карта, бывшая в плену, оказывается наверху. Теперь ее можно переложить, но только на соответствующую карту базового ряда — ни в свободный ряд, ни в игровой ряд класть ее не разрешается.

Если все, что можно переложить, уже переложено, а карты в открытой колоде еще остались, разрешается ее перелистать еще два раза. Колоду при этом, естественно, переворачивают картинкой вниз и далее поступают, как рассказано выше. Пасьянс вышел, если все карты собраны по мастям в ряд королей.

КОРОЛЕВСКИЕ ТАЙНЫ

2×52

Этот вариант пасьянса «Дамы кувырком». Правила раскладки точно такие же. Отличие лишь в том, что игровые вертикальные ряды состоят не из четырех, а из пяти карт. Это облегчает маневрирование в стадии перекладки. Но, чтобы пасьянс не был слишком легким, в освободившийся ряд по этому варианту разрешается перекладывать лишь даму или серию карт, начинающуюся с нее (Д, В, 10, 9; Д, В; Д, В, 10, 9, 8, 7 и т. д. вплоть до полной серии, кончающейся тузом).

Для решения этой логической задачи требуются две полные колоды карт (104 листа). Раскладывается пасьянс в три стадии.

Первая стадия — «Восход солнца»

1. Карты тщательно тасуются. Из колоды сверху по одной берутся карты и укладываются полукругом, картинкой вверх, всего 13 карт. Это будет первая дуга, основание лучей солнца.

2. Из дуги выбираются тузы — из них формируется ряд тузов (РА) — и короли — из них формируется ряд королей (РК) — и укладываются картинкой вверх в центр дуги (рис. 40).

На тузы будем собирать карты в масть в восходящем порядке, а короли послужат основанием для собирания масти в нисходящем порядке.

Если есть возможность (в первой же дуге оказались соответствующие карты), то, естественно, начинают подбирать и масти. Так, из первой же дуги можно положить в РА один из двух ТА, а на него Т2, БК — в РК и БД на БК.

3. Снова обращаемся к колоде. Ее можно вновь перетасовать, и, вновь беря карты сверху по одной, выкладываем картинкой вверх вторую дугу из 13 карт, наращивая лучи и заполняя все свободные места в первой дуге.

4. Продолжаем формировать и заполнять РА и РК, согласно правилам пункта 2, используя карты всех 13 лучей (и теперь уже двух дуг). Игровая карта (то есть та, которую разрешается переложить в РА или РК) в каждом луче только верхняя (концевая). Если эта карта снята, то следующая за ней тут же становится верхней и, следовательно, игровой.

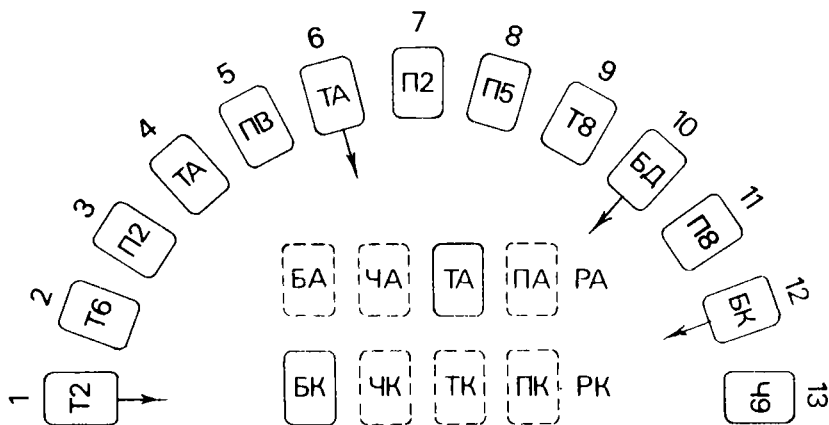


Рис. 40

5. Нарращивание лучей, выкладывание новых дуг и соби́рание мастей в РА и РК продолжаются 8 раз — пока не израсходуется вся колода.

6. Разрешается в случае надобности переносить соответствующую карту из ряда королей в ряд тузов (и наоборот), чтобы сверху оказалась карта, на которую можно было бы уложить соответствующую карту из какого-либо луча.

Почти невероятно, чтобы пасьянс сошелся на первой стадии. Приходится воспользоваться второй и третьей стадиями.

Вторая стадия — «Солнце играет»

7. На этой стадии игровыми становятся не только концевые карты всех лучей, но и любая карта каждого поочередно рассматриваемого луча, начиная с первого. В уже рассмотренном луче игровой остается вновь лишь концевая карта. РА и РК продолжают заполняться.

Третья стадия — «Заход солнца»

8. Карты первого луча, не нарушая порядка, собирают в пачку, переворачивают картинкой вниз (снизу в пачке будет верхняя карта луча) и сверху по одной, картинкой вверх, раскладывают на второй и последующий лучи. Эти карты становятся концевыми в лучах и, таким образом, игровыми.

9. Так же поступают с картами 2-го, 3-го и т. д. лучей.

10. Если в процессе перекладки карт в РА и РК какой-либо из лучей окажется разобранным, то освободившееся место заполняется картой из очередного раскладываемого луча.

11. Почти всегда при раскладке карт какого-то очередного луча из-за того, что число карт в этом луче превышает число оставшихся лучей, одна, две или более карт окажутся лишними. Лишние карты укладывают отдельно картинкой вверх возле «солнца». Это ряды «туч». Из одного луча образуется одна «туча».

В каждой «туче» игровыми будут всякий раз две крайние карты до тех пор, пока «туча» не будет разобрана.

12. Если не все «тучи» удалось разобрать, то дается последняя поблажка: налетевший «ветер» сбивает все «тучи» в одну. Карты, составляющие ряды «туч», перемешиваются, тасуются и выкладываются в один ряд. Эта «туча» разбирается по тем же правилам. Если же не все карты этой «тучи» удалось уложить на оставшиеся места РА и РК, то пасьянс не сошелся.

Пасьянс «Солнце» имеет вариации, несколько отличающиеся от основного варианта.

Вариация «Солнце-2»

Пасьянс раскладывается совершенно так же, как и в основном варианте. Вторая стадия (пункт 7-й правил) исключается вовсе.

Вариация «Солнце-3»

Изменения касаются самой основы: вместо РА и РК карты собираются на два ряда тузов в масть и только в восходящем порядке. В процессе решения головоломки разрешается дополнительная перекладка мешающей игровой карты из любого луча на свободное место в дуге, появившееся в результате полной разборки луча. Все остальные правила остаются, как в основном варианте.

ЗВЕЗДА

1×52

Правила перекладки этой группы пасьянсов несложны, сложными получаются иногда начальные ситуации, требующие тщательного расчета и продумывания многоходовых комбинаций, прежде чем уложить ту или иную карту в центр звезды.

Звезда Альфа

Из колоды в 52 листа изымаются тузы и укладываются картинкой вверх — это будут базовые карты. Затем выкладывают по одной все карты картинкой вверх, образуя 12 лучей звезды, по 4 карты в каждом — сначала первый круг, затем второй, третий и четвертый (рис. 41).

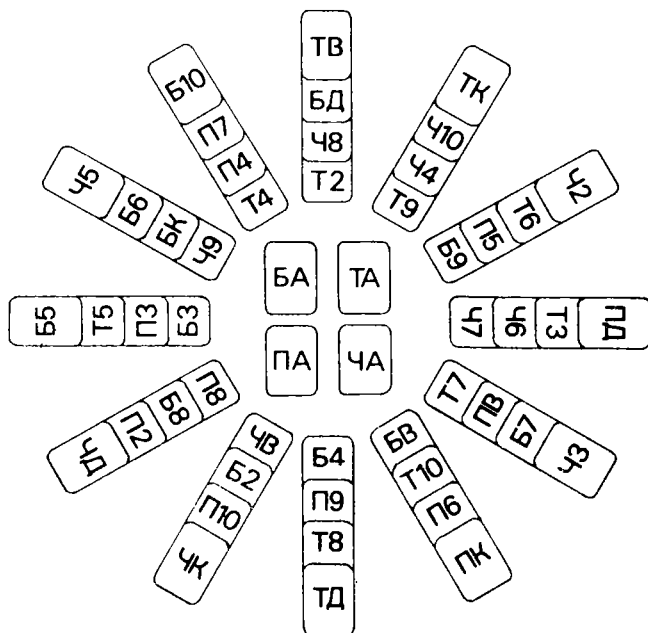


Рис. 41

Цель пасьянса — собрать все карты на тузы в масть в восходящем порядке.

Игровыми картами здесь считаются концевые (верхние) карты лучей. Чтобы освободить нужную карту, игровые карты можно переключать на концевые карты в масть в нисходящем порядке, как по одной, так и сериями. Полностью разобранный луч можно возобновить, положив туда любую нужную вам игровую карту или серию карт.

В приведенной на рис. 41 ситуации переключку можно было бы начать следующим образом: Ч2—ЧА, Ч3—Ч2, ТВ—ТД, ТВ, Д—ТК (третий и четвертый ход можно было сделать и так: ТД—ТК, ТВ—ТД), ЧД—ЧК, П2—ПА, Б7—Б8 и т. д.

Звезда Бета

В этом варианте пасьянса раскладывающий его ставит себе задачу собрать карты на тузы в нисходящем порядке — от королей до двоек. Переключка игровых карт в лучах ведется при этом в восходящем порядке (старшая на младшую) как по одной, так и сериями. В остальном правила не отличаются от первого варианта.

Звезда Гамма

Правила те же, но раскладывающий сам выбирает, в каком порядке — в восходящем или нисходящем — собирать карты после того, как первоначальная фигура пасьянса уже уложена, все карты налицо и есть возможность решить, что выгоднее.

Звезда Дельта

Правилами этого пасьянса не разрешается переключка игровых карт в лучах сериями, можно переключать за один ход только по одной карте. В остальном правила такие же, как и в варианте «Звезда Альфа».

Поскольку правила эти более жесткие, то в случае, если пасьянс не вышел с первого раза, разрешается провести еще два тура. Для второго (и третьего) тура несобранные карты собирают в колоду и их вновь раскладывают, как в первом туре. Число карт в лучах, естественно, будет уже меньше.

Если же случится так, что с самого начала нельзя переложить ни одной карты, то считайте, как хотите: либо пасьянс не вышел, либо первый тур не получился.

В пасьянсе «Звезда Дельта» стремятся пораньше избавиться от одного-двух лучей, чтобы использовать свободные места для помещения туда мешающих карт.

В заключение несколько задач. Задачи 1—3 можно решить и без карт, пользуясь лишь карандашом и бумагой, а вот задача 4 будет, пожалуй, подлиннее и потруднее...

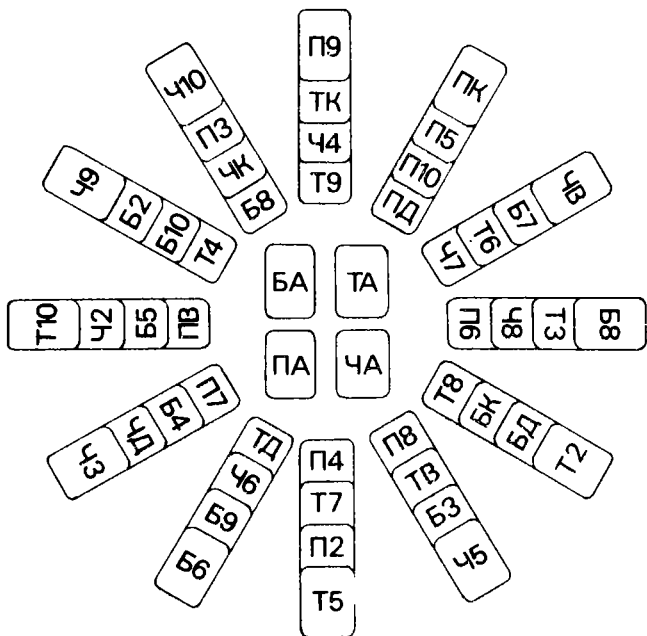


Рис. 42

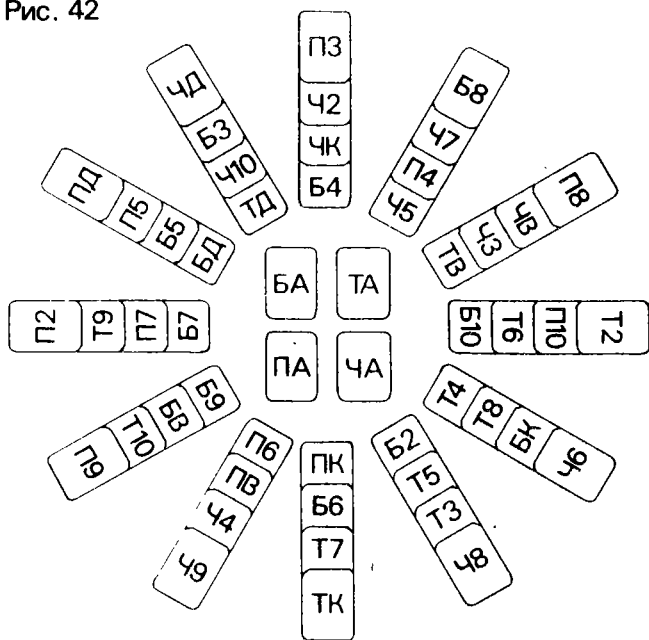


Рис. 43

Надеемся, что эти задачи послужат вам не только в качестве примеров для закрепления правил нового для вас пасьянса, но и просто доставят удовольствие, как и всякие другие логические задачи.

Задача 1. Дана раскладка (рис. 41). Решите головоломку по правилам пасьянса «Звезда Альфа».

Задача 2. Дана раскладка (рис. 42). В каком порядке — в восходящем или нисходящем — следует собирать карты? Решите пасьянс.

Задача 3. Какие две игровые карты следует поменять местами в предыдущей раскладке, чтобы появилась возможность решить головоломку в восходящем порядке? Приведите ход решения пасьянса.

Задача 4. Дана раскладка (рис. 43). Решите головоломку по правилам пасьянса «Звезда Дельта» за один тур.

Решение задач

Задача 1. ТВ—ТД, ТВ,Д—ТК, ЧД—ЧК, П2—ПА, Ч2—ЧА, Ч3—Ч2, Б7—БВ, ПД—ПК, ПВ—ПД, Т7—Т8, Т6—Т7, ПВ,Д,К—С (свободный луч), П5—П6, Б9—Б10, Б9,10—С, П5,6—П7, Т10—ТВ, БВ—БД, Б7,8—Б9, Б5,6,7—ПВ и т. д.

Задача 2. В восходящем порядке задача не решается. В нисходящем порядке возможен, например, следующий ход решения: ПК—ПА, ЧВ—Ч10, Б7—Б6, Т6—Т5, Б8—Б7, Т3—Т2, Ч8—Ч7, П6—П5, Ч9—Ч8, ЧВ, 10—Ч9, П6, 5—С, П10—П9, ПД—ПК, П10, 9—С, ТК—ТА, Ч5—Ч4, Б3—Б2, ТВ—Т10, П10, 9—П8, Ч3—С, Ч5, 4—Ч3, ТВ, 10—Т9, Ч5, 4, 3—Ч2, П3—С, ЧК—ЧА и т. д.

Задача 3. Следует поменять местами, например, карты Ч9 и Т10 или Т2 и ЧВ, и тогда задача решается в восходящем порядке.

Задача 4. Возможен, например, такой вариант решения: Ч8—Ч9, П2—ПА, Т2—ТА, П9—П10, П3—П2, Ч2—ЧА, Т3—Т2, П8—П9, ЧВ—ЧД, Ч3—Ч2, Т9—Т10, П7—П8, Б7—Б8, Т5—С (свободное место), Б2—БА, ЧВ—С, ЧД—ЧК, Б3—РА, Ч10—ЧВ, ТД—ТК и т. д., маневрируя свободными местами.

ОЛИМП

2×52

Из двойной колоды (104 листа) изымаются все тузы и двойки и укладываются картинкой вверх (чередуются черные и красные карты), — это будут базовые карты. Оставшиеся 88 карт тщательно перемешиваются. Затем выкладывают «горку» — девять вспомогательных карт — картинкой вверх, под тузами и двойками (рис. 44).

На базовые карты в масть собирают карты из горки (все карты горки — игровые) а следующем порядке: на тузы — 3, 5, 7, 9, В, К, а на двойки — 4, 6, 8, 10. Д.

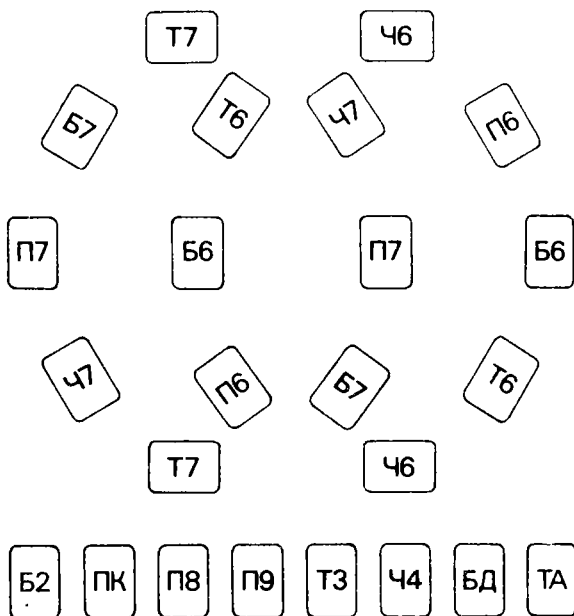


Рис. 45

ЧАСЫ

1×52

Колоду карт из 52 листов раскладывают на 13 групп, по четыре в каждой, картинкой вниз (рис. 46). Двенадцать групп соответствуют цифрам на циферблате часов: 1 час — туз, 2 часа — двойка, 3 часа — тройка и т. д., 11 часов — валет, 12 часов — дама. Тринадцатую группу — группу короля — помещают в центр.

Начинают с центра. Открыв верхнюю карту, кладут ее картинкой вверх под низ соответствующей группы. Например, если открылась семерка, то ее подсовывают под группу карт, соответствующую семи часам, если дама, то 12 часов и т. д. Теперь открывается верхняя карта группы, под которую вы только что положили карту из центра, и кладется под соответствующую ей группу. То же самое проделывается с новой картой. И так далее.

Если вы перевернете карту, соответствующую группе, в которой она находится, положите ее картинкой вверх под эту группу и переверните следующую верхнюю карту этой же группы. Если вы положите какую-то карту под группу и на ней не будет игровой карты, то есть карты, обращенной картинкой вниз (получилась группа из четырех карт одного и того же достоинства, обращенных картинкой вверх), то возьмитесь за следующую группу на циферблате по часовой стрелке. Пасьянс сошелся, если все 52 карты лягут кар-

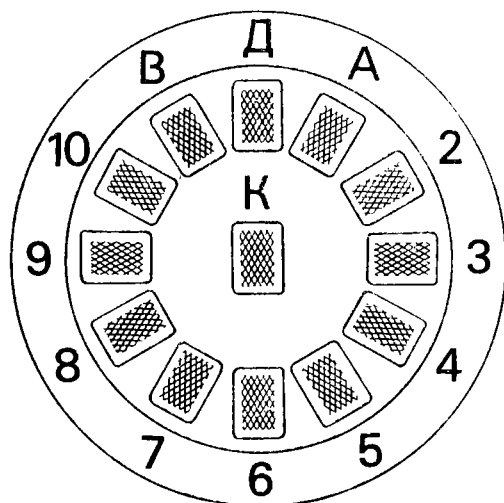


Рис. 46

тинкой вверх. 52-й, последней, картой будет король. Если же вы перевернете четвертого короля до того, как это случится, дальнейшая перекладка прекращается и пасьянс считается невышедшим.

ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 5×10

$1 \times 52 + 2$ дж.

Для раскладки пасьянса требуется одна полная колода карт 52 листа плюс два джокера. Джокер — особая дополнительная карта в колоде, которая в некоторых играх может заменить любую другую карту. Если карт с изображением джокера у вас нет, их легко можно заменить двумя картонками, вырезанными по формату карт.

Из полной колоды карт вынимают 4 туза и выкладывают их в ряд тузов (РА) картинкой вверх. Оставшиеся 50 карт, включая два джокера, тщательно перемешивают и выкладывают сверху по одной в 5 горизонтальных рядов по 10 карт в каждом ряду картинкой вверх (рис. 47).

Цель головоломки — собрать на тузы в масть в восходящем порядке все карты, строго придерживаясь следующих правил перекладки.

1. Разрешается перекладывать только свободные карты. Свободной считается всякий раз одна нижняя карта любого из вертикальных рядов (столбцов). Например, при первоначальной раскладке свободны все 10 карт пятого, нижнего горизонтального ряда.

2. Свободную карту одного столбца можно переложить на свободную карту другого столбца в нисходящем порядке, чередуя

						ТА	ПА	ЧА	БА	
1	Т9	Т6	Ч6	Б7	Б9	Б2	Ч7	Б4	БВ	Т10
2	БК	ТД	БД	ЧВ	БЗ	ЧК	Т5	ЧЗ	ТВ	ПД
3	ПЗ	Ч2	П10	ТЗ	Ч9	П7	ПВ	П9	П5	ЧД
4	Б5	Т7	П6	Б10	Ч5	Т4	П8	Дж	Т2	Т8
5	Ч8	Б8	Б6	ТК	ПК	Дж	П4	Ч4	П2	Ч10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Рис. 47

красные и черные масти. Например, на Б9 можно положить Т8 или П8, на Т8—Ч7 или Б7 и т. д. Свободную карту можно, естественно, класть в ряд тузов в восходящем порядке в масть.

3. Джокер, оказавшийся в процессе раскладки или перекладки свободной картой, то есть самой нижней в столбце, откладывается в сторону как резерв, с тем чтобы использовать его в подходящий момент.

4. Джокер может быть использован в качестве любой карты, черной или красной, нужной в данный момент.

5. Если в процессе перекладки какой-либо столбец освободился от карт, то туда можно положить любую из свободных карт любого столбца.

Пример (рис. 47).

Короткий анализ показывает, что имеется один свободный джокер в 6-м столбце, а из 9-го столбца можно немедленно переложить в ряд тузов пиковую и трефовую двойки. Запишем это так: ДЖ₆—Св, П2₉—ПА, Т2₉—ТА. Теперь попытаемся освободить Ч2 из 2-го столбца. Перекладываем П5₉—Б6₃, Ч4₈—П5₃, Дж₈—Св. Отложим его в сторону. Далее Ч10₁₀—ТВ₉, П9₈—Ч10₉, Б8₂—П9₉, Т7₂—Б8₉. Малая цель достигнута, собираем на ЧА—Ч2₂, Ч3₈, Ч4₃.

В процессе перекладки всегда выгодно освободить два столбца, куда можно было бы «сплавить» две и более мешающие карты. Попробуем выполнить такой маневр. Б4₈—П5₃. Освободился 8-й столбец. Т4₆—С₈ (то есть Т4 перекладываем в свободный 8-й столбец),

П7₆—Ч8₁, ТД₂—ЧК₆. Один из свободных джокеров посчитаем красной семеркой и положим его в 10-й ряд: Дж—Т8₁₀, Т6₂—Дж₁₀. Освободился 2-й столбец. Второй свободный джокер теперь пусть заменит нам красную пятерку. Дж—Т6₁₀, Т4₈—Дж₁₀. Освободился еще один столбец — 8-й. Теперь мы можем добыть Б2, переложив ТД₆ во 2-й столбец, ЧК₆— в 8-й столбец. Далее: Б2₆—БА, ТД₂—ЧК₈, и вновь два столбца свободны. ТК₃—С₂, Б10₄—С₆, ТЗ₄—Т2_а (то есть в ряд тузов), Т4₁₀—ТЗ_а и т. д.

Индекс столбца при записи перекладки можно было бы и не указывать, но при такой системе записи удобно вести анализ решения задачи и легко можно вернуться к тому ошибочному ходу, который, по вашему мнению, завел вас в тупик, и исправить его.

ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 5×6

1×32+2 дж.

Правила такие же, как и для пасьянса 5×10, только раскладывается он из колоды в 32 карты плюс 2 джокера, а таблица состоит из 5 горизонтальных рядов по 6 карт в каждом.

Задача. Дана раскладка (рис. 48).

Найдите наиболее короткий путь решения пасьянса.

Решение задачи в 47 ходов. Ч7₁—ЧА, Дж₃—Св, Б9₂—Т10₃, Дж₂—Св, Т7₂—ТА, ЧВ₂—ПД₁, Б7₂—БА, ЧК₆—С₂, П7₆—ПА, П8₆—П7_а, Ч8₆—Ч7_а, П10₆—ЧВ₁, Ч10₅—С₆, ПВ₅—ЧД₄, Ч9₅—Ч8_а,



Рис. 48

Ч10₆—Ч9_а, П10₁—С₆, ЧВ₁—Ч10_а, ПВ₄—БД₅, ЧД₄—ЧВ_а, ЧК₂—ЧД_а, Т8₄—Т7_а, Б9₃—П10₆, Т10₃—С₂, Т9₃—Т8_а, Т10₂—Т9_а, ПК₉—С₂, Б8₃—Б7_а, Б9₆—Б8_а, ТК₄—С₃, Б10₄—Б9_а, Дж—ПК₂, ПВ₅—Дж₂, БД₅—ТК₃, ПД₁—БК₅. Теперь собираем в ряд тузов: П9₁, П10₆, ПД₅—РА; БВ₁, БД₃, БК₅—РА; Дж₂—Св; ТВ₁, ТД₄, ТК₃—РА и, наконец, ПК₂—ПД_а.

ДЖОКЕР-ПАСЬЯНС 6×9

1×52+2 дж.

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 вначале 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. Дана раскладка (рис. 49).

Б10	ЧВ	П9	Т6	ПА	ПК	Т9	ПД	П5
Ч3	Ч2	Т10	Ч4	Ч8	П8	Б8	БВ	Т3
ПВ	П3	Ч9	Ч7	Ч10	ТВ	Ч5	П10	Б3
ТК	П2	ТД	БА	ТА	Т2	БД	П7	П6
Б7	Б5	Б9	ЧК	БК	Б2	Ч6	П4	Б4
Т8	Т7	Дж	ЧА	Т4	Б6	ЧД	Т5	Дж
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Рис. 49

Попробуйте решить пасьянс в восходящем порядке.

Анализ раскладки поначалу приводит к неутешительным выводам. БА и ТА закрыты очень неудобными для перекладки ЧК и БК. Третий туз — ЧА — хоть и свободен, но Ч2, Ч3, Ч4, которые надо первыми положить на ЧА, оказались в предпоследнем ряду, а четвертый туз, который должен служить основанием для пиковой масти, запрятан в самый конец. Тем не менее задача разрешима.

СОЛИТЕР

1×52, 1×36

Солитер означает крупный бриллиант в оправе, один, без других камней. Это название пасьянс оправдывает, пожалуй, это один из самых удачных пасьянсов-головоломок.

Карты из полной колоды в 52 листа раскладываем картинкой вверх согласно рис. 50. Сначала 8 карт первого ряда, затем второго, третьего и т. д. Получится 8 вертикальных столбцов. В первых четырех будет по 7 карт, а в последних по 6 карт. На рисунке пунктиром обозначено — вверху — ряд тузов (РА), внизу — временный склад (ВС). В начале раскладки они пусты. Требуется собрать все карты в ряд тузов (РА) в восходящем порядке от туза до короля

1	2	3	4	5	6	7	8
ЧЗ	ЧК	Б6	Ч10	Б7	ЧА	Б3	Т2
Б2	Б8	П6	ТА	Т7	Ч6	Ч7	Т8
ПА	ПВ	ПД	Ч8	П2	ЧД	П8	Т6
ПЗ	БК	Ч5	Т10	БА	ТВ	Т3	Б5
П9	ЧВ	Т4	Т9	ТК	П5	П4	Б10
Б9	ТД	Ч9	ПК	Б4	Т5	Ч2	БВ
Ч4	П7	БД	П10				

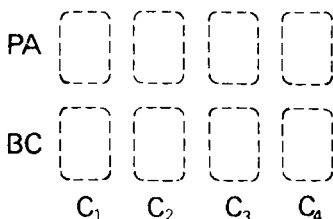


Рис. 50

за возможно меньшее число ходов, соблюдая следующие правила.

1. За один ход можно переложить лишь одну карту.

2. Перекладывать разрешается свободную (нижнюю концевую) карту любого вертикального ряда. Ее можно переложить: а) на свободную карту другого ряда в масть в нисходящем порядке; б) в ряд тузов (начиная с туза, в масть в восходящем порядке); в) в освободившийся ряд (СР), в дальнейшем при необходимости на нее можно выкладывать другие свободные карты; г) во временный склад, емкость этого склада — четыре карты, то есть в нем одновременно может находиться не более четырех карт.

3. Карта, находящаяся во временном складе, тоже считается игровой, ее можно перекладывать согласно п. 2.

Попробуйте собрать пасьянс (рис. 50) в восходящем порядке.

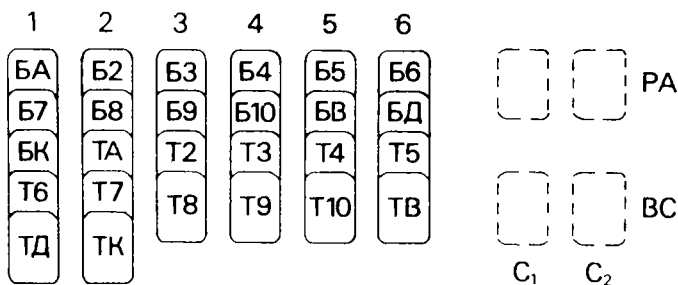


Рис. 51

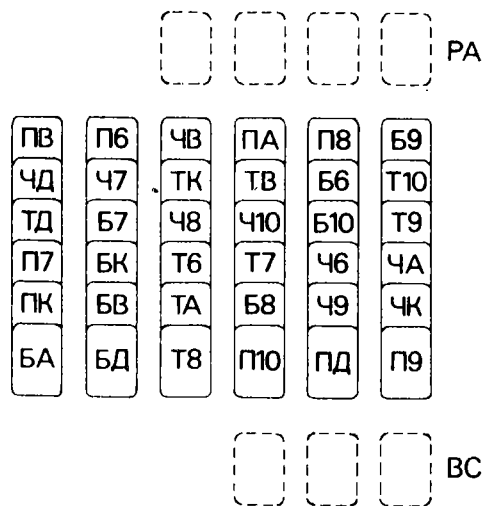


Рис. 52

Пасьянс «Солитер» можно раскладывать и на трех мастях (39 карт — 7 рядов, емкость склада — три карты), и на двух мастях (6 рядов, емкость склада — две карты), и на одной (5 рядов, в складе одна карта).

Задача. Дана раскладка на двух мастях (рис. 51). Решите пасьянс в восходящем порядке (50 ходов).

Решение: ТК—ВС, Т10—ТВ, Т9—Т10, Т8—Т9, Т7—ВС, ТА—РА, Т2, 3, 4—РА, Б10—БВ, Б9—Б10, Б8—Б9, Б3—Б4, Б2—Б3, Т8—СР, Т9—СВ, Т8—Т9, Т7—Т8, Т10—ВС, ТД—СР, ТВ—ТД, Т5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К—РА, Б8—СР, БК—СР, Б7—Б8, БД—БК, Б9—ВС, Б10—ВС, Б8—БД, БА, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К—РА.

Для пасьянса «Солитер» можно использовать и полную колоду карт из 36 листов. В этом случае первоначальная раскладка будет представлять собой матрицу 6×6 . Емкость временного склада — три карты.

Задача. Дана раскладка 6×6 (рис. 52). Решите пасьянс в восходящем порядке (71 ход).

Вот как можно было бы начать решение этой головоломки. БА—РА, ПД—ПК, БД—ВС, БВ—ВС, БД—БК, БВ—БД, Ч9—ВС, Ч6—ВС, Б10—БВ, Б6—БА, П8—ВС, П10—СР, П9—П10 и т. д.

ПЕТУХ В КОРЗИНЕ

1×52

Из колоды в 52 листа вынимают всех королей; три короля не нужны, а ЧК кладут на стол. Оставшуюся колоду перелистывают, открывая карты по одной и раскладывая их картинкой вверх на 4 кучки-пакета. Появляющиеся при этом тузы укладывают вокруг червонного короля, а на них, как на базовые карты, подбирают карты в масть в восходящем порядке от двоек до дам.

Карты из пакета в пакет можно переключать в масть в нисходящем порядке как по одной, так и сериями, чтобы подготовить их к перемещению на базовые карты и освободить нужные, причем переключку можно производить по мере перелистывания колоды.

Когда кончится колода и будет исчерпана возможность переключки, все четыре кучки смешивают, собирая их слева направо, и снова раскладывают по правилам. Если и в этом случае не все карты будут собраны на базовые — пасьянс не вышел.

СОДЕРЖАНИЕ

Мастерский 1×52	3
Подвал 1×52	8
«4×10» 2×52	9
Пирамида 1×36	10
Колодец 2×52	11
Косынка 2×52	15
Косынка малая 1×52	17
Косынка открытая 1×52	17
Лесенка 2×52	19
Радуга 2×52	20
Аккордеон 1×52	22
Ручеек 1×52	22
Узник 1×36	23
Турецкий платок 1×52	24
Пары наискосок 1×32, 1×36, 1×52	25
Двенадцать спящих дев 2×52	26
Еще «Двенадцать спящих дев» 2×52	28
Кипарис 2×52	29
Кэнфилд 1×52	31
Хвосты 2×52	32
Фаланга 2×52	34
Рубин 1×52, 2×52	35
Маскарад 2×52	37
КПЗ 2×52	38
Восемь свободных 2×52	39
Бриллиант 2×52	39
Треугольник Паскаля 2×52	40
Пирамида Хеопса 2×52	41
Бриллиант в оправе 2×52	41
Паганини	42
Вариация А. Ковер 2×52	43
Вариация Б. Паганини 2×52	44
Вариация В. Трудный путь 1×52	45
Вариация Г. Галерея 1×52	47
Вариация Д. Четыре дороги 1×36	47
Вариация Е. Табель 1×36	47
Вариация Ж. Дорожка 2×36	47
Дамы кувырком 2×52	48
Королевские тайны 2×52	49
Солнце 2×52	50
Звезда 1×52	52
Олимп 2×52	55
Два кольца 2×52	56
Часы 1×52	57
Джокер-пасьянс 5×10, 1×52+2 дж.	58
Джокер-пасьянс 5×6, 1×32+2 дж.	60
Джокер-пасьянс 6×9, 1×52+2 дж.	61
Солитер 1×52, 1×36	62
Петух в корзине 1×52	64

Автор, по-видимому, одной из самых первых книг с описанием пасьянсов (Москва, 1826 год) 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 т. п. «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 употребленим карт для азартных игр и суеверных гаданий сие «благородное упражнение» автор усердно рекомендует всем деловым людям.

И мы будем видеть 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 пользоваться ими для решения задач психологического практикума, находя в этой развлечении отнюдь не бездумное.

Условные обозначения: Б — бубны, Т — трефы, П — пики, Ч — черви, А — туз, К — король, Д — дама, В — валет, 10 — десятка и т. д. Таким образом, Бб — бубновая шестерка, ТК — трефовый король, ЧА — червонный туз и т. п.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



И. К. ЛАГОВСКИЙ

• ПЕТУХ В КОРЗИНЕ •

И ДРУГИЕ

ПАСЬЯНСЫ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

