

# ПРОКЛАЗНИКЪ

ИЛИ

УВЕСЕЛИТЕЛЬНЫЕ ФОКУСЫ,  
ПОСРЕДСТВОМЪ КАРТЪ,  
ИЗЪ ЗАБЫВУ

МОЛОДИЦЪ И СТАРУШЕКЪ.

МОСКВА. 1879.

ИЗДАНИЕ КНИГПРОДАЕЦА Д. И. ПРЪСНОВА.

Дозволено цензурой. Москва, 23 октября, 1878 года.

РОССИЙСКАЯ  
ГОСУДАРСТВЕННАЯ  
БИБЛИОТЕКА

420 36

Типография Ф. Иогансони, Сад, 64. Брест. востр., д. Медынцева.

## ПЕРВАЯ ГЛАВА.

Называть карты, предложенныя кѣмъ-нибудь.

1. КЪМЪ ПРИГОТОВЛЕНІЯ.

1. Назвать всѣ карты безъ приготовленія.

1. Сѣвши за столъ, поставить горящую свѣчу прямо предъ собою. Наклонивши голову, держать руки предъ глазами и сквозь пальцы смотрѣть на столъ, на который прежде должно капнуть каплю воды. Кто-нибудь другой долженъ держать колоду картъ сзади свѣчи, такъ чтобы лицевая сторона карты обращена была къ тому, кто смотритъ на каплю воды и долженъ угадывать. Угадывающій увидитъ карту въ каплѣ воды, какъ въ зеркалѣ, и можетъ называть всѣ до одной карты. Конечно, кто не знаетъ ничего объ этой хитрости, будетъ удивляться. Штука удастся еще лучше, когда хорошо полированъ столъ, за которымъ сидятъ; онъ замѣняетъ тогда зеркало.

2. *Таже штука, но легче.*

2. Въ компаніи часто приходится сидѣть или противъ зеркала, или такъ, что видишь себя въ зеркалѣ. Тогда надобно держать колоду картъ передъ своимъ лицомъ, оборотивши лицевую сторону картъ къ обществу и зеркалу. Теперь если назовутъ одну карту, бросая ее и т. д., обманъ рѣдко открываютъ; а чтобы не быть уличену, отгадчикъ, замѣтивъ карту въ зеркалѣ, сперва опускаетъ голову, какъ бы соображается, или потомъ карандашомъ дѣлаетъ выкладку на бумагѣ, какъ будто рассчитывая карты.

3. *Держа колоду картъ передъ лбомъ, называютъ карты по порядку.*

3. Проворно и незамѣтно раздѣли колоду картъ на двѣ половины. Поставь всѣхъ зрителей передъ собою, и поднять колоду передъ собою, и подними колоду передъ собою повыше, такъ чтобы видна была лицевая сторона одной половины, а зрители смотрѣли на лицевую сторону другой половины колоды, которой первую карту ты замѣтилъ. Теперь называй эту карту, а самъ замѣчай переднюю карту задней половины, обращенной къ тебѣ. Такъ

поступай живо со всею колодою, отбрасывая карты, повертывая колоду, тасуй ее, но чтобы къ зрителю всегда была обращена та половина колоды, которая была обращена къ тебѣ прежде.

4. *Изъ трехъ или болѣе кучекъ картъ узнаватъ верхнія карты.*

4. Стасуй карты, замѣть нижнюю, искусно положи ее на верхъ колоды и дай другому снять два раза, такъ чтобы на столѣ лежали три кучки. Теперь одна верхняя карта одной изъ трехъ кучекъ извѣстна, неизвѣстны только верхнія изъ двухъ другихъ. Этому можно помочь такъ: положимъ, верхняя карта первой кучки будетъ червонная дама; говорить: верхняя карта первой кучки называется такъ, когда снимаютъ ее и смотрятъ, не показывая зрителю. Въ снятой картѣ можетъ быть найдутъ осмерку трефъ; говорятъ: верхняя карта второй кучки называется такъ, берутъ ее и смотрятъ: можетъ это будетъ тузъ пикъ, говорятъ: верхняя карта третьей кучки называется такъ, снимаютъ ее и теперь показываютъ три названные карты: даму червей, осмерку трефъ, пиковый тузъ. Натурально, вмѣсто трехъ кучекъ можно дѣлать и больше, поступая такимъ же образомъ.

5. Другому лицу позволить из кучек давать по картѣ, которую и показываютъ, напередъ посмотрѣвши.

Эта штука есть небольшое измѣненіе сказаннаго выше. Искусникъ тасуетъ карты, дѣлаетъ 4—5 кучекъ, вызываетъ кого-нибудь изъ общества, указываетъ ему на верхнюю карту одной кучки, называетъ ее и проситъ отдать ему эту карту. Беретъ карту къ себѣ, поступаетъ такъ же съ верхнею картою другой кучки, потомъ спрашиваетъ, какую карту онъ требовалъ, не смотрѣвши, и показываетъ ее.

Развязка легка для того, кто читалъ внимательно верхнее правило. Онъ знаетъ верхнюю карту одной кучки и истребовалъ ее. И такъ поступаютъ: кого-нибудь просятъ вынуть изъ кучки какую-нибудь карту, а сами берутъ послѣднюю.

#### В. СЪ ПРИГОТОВЛЕНІЕМЪ.

1. Угадать: фигурная карта или простая.

6. Для этого узнаютъ карты по ощущенію. Значитъ карты, которые хотятъ узнать, напр. фигуры, накалываютъ тонкою иглою, чтобы на спинкѣ были маленькіе бугорки. Эти ды-

рочки замазываютъ разведенною аравійскою камедью и бугорки опять заглаживаютъ. Тогда остается только маленькій невидимый, но только ощутительный богорокъ. При сниманіи картъ его ощупываютъ и можно теперь сказать: фигурная карта или нѣтъ.

2. Назвать тридцать девъ картъ.

7. Постарайтесь запомнить такой порядокъ картъ.

Восемь король, валетъ девять, дама десять, семь тузъ. Что касается масти, то держатся такого порядка: черви, пикъ, бубны, трефы. Замѣтивши въ точности оба правила, раскладываютъ колоду въ слѣдующемъ порядкѣ:

#### I.

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. Осмерка червей, | 5. Дама червей,    |
| 2. Король пикъ,    | 6. Десятка пикъ,   |
| 3. Валетъ бубень,  | 7. Осмерка бубень, |
| 4. Десятка трефъ,  | 8. Тузъ трефъ,     |

#### II.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 9. Осмерка пикъ,    | 13. Дама пикъ,      |
| 10. Король бубень,  | 14. Десятка бубень, |
| 11. Валетъ трефъ,   | 15. Семерка трефъ,  |
| 12. Десятка червей, | 16. Тузъ червей.    |

### III.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 17. Осмерка бубень, | 21. Дама бубень,    |
| 18. Король трефъ,   | 22. Десятка трефъ,  |
| 19. Валетъ червей,  | 23. Семерка червей, |
| 20. Десятка пикъ,   | 24. Тузъ пикъ.      |

### IV.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 25. Осмерка трефъ,  | 29. Дама трефъ,     |
| 26. Король червей,  | 30. Десятка червей, |
| 27. Валетъ пикъ,    | 31. Семерка пикъ,   |
| 28. Десятка бубень, | 32. Тузъ бубень.    |

Слѣдовательно порядокъ картъ остается всегда одинъ и тотъ же, порядокъ мастей также; только первый разъ начинаютъ червями, второй пиками, потомъ бубнами и наконецъ трефьями. Значить, если упомянуть по данному указавію порядокъ раскладыванія картъ, то можно называть цѣлую колоду по порядку.

3. Назвать карту, лежащую впереди одной вынутой.

8. Вся колода раскладывается такъ, какъ показано было сейчасъ. Потомъ можно дать снять сколько разъ угодно, ибо тѣмъ неразстраивается порядокъ. Если позволить теперь

вытащить одну карту, то по данному правилу легко можно опредѣлить, какія карты лежатъ вверху и внизу, напр. если въ колодѣ вверху фигуры, то выше фигуры будетъ червей осмерка, а если изъ середины вынуть десятку трефъ, то можно тотчасъ угадать, что подъ ней семерка червей, потому что, по данному правилу семерка идетъ за десяткой, а по правилу мастей за червями идутъ трефи.

4. Назвать верхнюю карту въ колодѣ.

9. Разложи карты, какъ показано выше, и давай снимать сколько угодно. Если нужно назвать теперь верхнюю карту не смотря, то пусть только покажутъ нижнюю, потому что верхняя будетъ та, которая, по данному правилу, слѣдуетъ выше нижней. Положимъ: нижняя карта король пикъ, то верхняя должна быть валетъ бубновый.

5. Назвать нижнія карты двухъ кучекъ картъ.

10. Разложи колоду такъ, чтобы одна карта легла пошире, а другая подлиннѣе прочихъ. А когда смѣшаешь колоду и положишь на столъ фигурами внизъ, то сними двѣ кучки такъ, чтобы въ одной кучкѣ нижняя карта