

# КАК КОЛДОВАТЬ ИГРАЛЬНЫМИ КАРТАМИ



автор Богдан Стус

# Богдан Стус

## Как колдовать игральными картами

*<https://litres.ru/72530755>*

*SelfPub; 2026*

### **Аннотация**

Как колдовать игральными картами.

В книге предоставленные обряды с игральными картами такие как защита, чистка, лечения, деньги и удача, любовь, исполнение желаний. В книге порядка семидесяти обрядов.

Дисклеймер: публикуется в авторской редакции с сохранением авторских орфографии и пунктуации.

# Богдан Стус

## Как колдовать игральными картами

Игральные карты: От древних прототипов до современного феномена

Игральные карты – это не просто инструмент для развлечений, а настоящий культурный артефакт, который пережил века, континенты и революции. От скромных бумажных листиков в древнем Китае до высокотехнологичных пластиковых колод для профессиональных турниров, карты эволюционировали, становясь символом удачи, стратегии и даже судьбы. В этой статье мы подробно разберем историю их появления, структуру, популярные игры, производство, культурное значение и современные тенденции. Если вы когда-либо тасовали колоду в руках, зная, что она хранит в себе тысячи историй, то эта статья раскроет для вас еще больше тайн.

### История происхождения и эволюции

Точная дата и место рождения игральных карт окутаны туманом легенд, но большинство исследователей сходятся на том, что их корни уходят в Восточную Азию. Первые упоминания

нания о картах датируются IX–XII веками в Китае, во времена династии Тан. Там они служили не только для игр, но и как форма бумажных денег или образовательные пособия. Китайские карты, по одной из версий, были вдохновлены корейскими прототипами – прямоугольными пластинами с символами. Оттуда они распространились в Персию и Индию, где эволюционировали в более сложные формы.

В Европу карты попали в XIV веке, вероятно, через торговые пути с Ближнего Востока или Италию. Первое документальное упоминание в Европе – указ 1367 года из Берна, запрещающий карточные игры как "бесовское изобретение". К 1392 году во Франции шут короля Карла VI Жакмен Грингоннер создал первую известную колоду для развлечения монарха, что стало поворотным моментом. В Италии и Испании карты ассоциировались с таро – предшественницей современных колод, где масти отражали социальные классы: мечи (воины), кубки (духовенство), монеты (купцы) и жезлы (крестьяне).

В России игральные карты появились в XVII веке из Франции, но быстро обрели популярность. Александр I ввел государственную монополию на их производство в 1828 году, которая продержалась до 1917-го. Карты натирали костной мукой для гладкости, а запреты на игру были обычным делом – от церковных осуждений до царских указов. К XIX веку стандартная колода из 52 карт стала нормой, а в XX веке карты проникли в массовую культуру через кино, литера-

туру и даже пропаганду (например, карты с изображением врагов в войнах).

## **Период**

## **Ключевые события**

## **Регион**

IX–XII вв.

Первые бумажные карты как деньги и игрушки

Китай, Корея

XIV в.

Распространение в Европу, запреты в Берне

Европа

1392 г.

Колода Грингоннера для Карла VI

Франция

XVII в.

Ввоз из Франции в Россию

•

Россия

XIX–XX вв.

Монополия, стандартизация, массовое производство

## Европа, США

Эта таблица иллюстрирует, как карты эволюционировали от экзотики к повседневности.

### Структура стандартной колоды

Современная игральная колода – это шедевр простоты и симметрии. Стандартная французская (или англо-американская) колода состоит из 52 карт плюс 2 джокера, итого 54. Она делится на четыре масти: червы (hearts, красные, символ любви), бубны (diamonds, красные, богатство), трефы (clubs, черные, рост) и пики (spades, черные, испытания). Каждая масть включает 13 рангов: от туза (1, часто самый сильный) до короля (13), с числовыми картами от 2 до 10, валетом (J), дамой (Q) и королем (K).

В сокращенной колоде (36 карт, популярной в России) используются только карты от 6 до туза – для игр вроде "Дурака". Джокеры – универсальные "дикие" карты, добавленные в XIX веке для американских игр вроде покера. Дизайн эволюционировал: ранние карты были ручной росписи, с фигурами в профиль; современные – симметричные, с индексами в углах для удобства.

### **Масть**

### **Цвет**

### **Символика**

### **Примеры игр**

Червы

Красный

Любовь, эмоции

Бридж, преферанс

Бубны

Красный

Богатство, энергия

Покер

Трефы

Черный

Рост, знания

Солитер

Пики

Черный

Испытания, трансформация

Блэкджек

Эта структура делает колоду универсальной: от случайных игр до стратегических баталий.

Типы колод: От классики до экзотики

Помимо стандартной, существуют десятки вариаций. Таро-колоды (78 карт) используются для гадания: 22 старших

аркана (символы судьбы) и 56 младших (масти). В покере предпочитают 52 карты без джокеров, в бридже – двойные колоды. Экзотические варианты включают фламандскую "охотничью" колоду XV века с изображениями животных или современные дизайнерские наборы с тематикой фильмов (например, "Алиса в Зазеркалье").

В России популярны 36-карточные колоды для народных игр, а в Азии – многомастные (до 6 мастей) для локальных традиций. Коллекционеры ценят редкие издания: от золотых карт до тех, что с флуоресцентными чернилами для фокусов.

Известные игры: От солитера до покерных турниров

Игральные карты – основа тысяч игр, от одиночных пасьянсов до командных стратегий. Вот подборка самых популярных:

•

### **Дурак**

(Россия): Игра на 2–6 человек с 36 картами. Цель – избавиться от всех карт, сбивая атаки. Простая, но азартная – идеальна для компании.

•

### **Покер (Техасский Холдем)**

: Глобальный хит с 52 картами. Игроки собирают комбинации (флеш, стрит), блефуют и соревнуются в ставках. Мировые турниры вроде WSOP разыгрывают миллионы.

•

### **Блэкджек**

: Казино-классика, где цель – набрать 21 очко ближе, чем дилер, без перебора. Стратегия и удача в равной мере.

•  
**Бридж**

: Интеллектуальная игра на четверых с двумя колодами. Требуется партнерства и подсчета очков – олимпийский вид спорта!

•  
**Пасьянс "Косынка"**

: Одиночная игра для разминки мозга. Разложите карты по мастям в возрастающем порядке – и победа!

**Игра**

**Кол-во игроков**

**Колода**

**Сложность**

Дурак

2–6

36 карт

Низкая

Покер

2–10

52 карты

Высокая

Блэкджек  
1–7 vs дилер  
52+  
Средняя

Бридж  
4  
52x2  
Высокая

Косынка  
1  
52 карты  
Низкая

Эти игры не только развлекают, но и развивают логику, память и социальные навыки.

Производство: От бумаги к пластику

Современные карты – продукт высоких технологий. Основной материал – многослойный картон (300–600 г/м<sup>2</sup>), склеенный из 3–6 листов с ламинацией для гладкости и водостойкости. Пластиковые варианты (из ПВХ) долговечны, но дороже – идеальны для профессионалов. Процесс: дизайн в софте, печать офсетом или цифровым методом, резка, скругление углов, нанесение покрытия (UV-лак для блеска).

Ведущие производители – USPCС (Bicycle, США), Cartamondi (Италия) и российские фабрики вроде "АЛ-МАКС". Монополия в прошлом, но налоги на азарт остаются. Экологичные тенденции: переработка и биоразлагаемые материалы.

Культурное значение: Символы судьбы и общества

Карты – зеркало культуры. В литературе (Достоевский в "Игроке") они символизируют порок и страсть. В искусстве – от фламандских натюрмортов до уличных граффити. В гадании червы – любовь, пики – беды; таро добавляет мистики. Религиозные критики видят в мастях пародию на евангельские символы: трефы как крест, пики как копьё.

В России карты – часть фольклора: "бита битого ведет". Глобально они влияют на язык ("выложить карты на стол") и даже политику (пропагандистские колоды). Их вечная привлекательность – в балансе шанса и навыка, отражающем жизнь.

Современные тенденции: Цифровизация и креатив

В 2025 году рынок карт растет на 5–7% ежегодно благодаря кастомизации и цифре. Дизайнерские колоды с темами (кино, искусство) – хит среди коллекционеров. Пластик доминирует в казино, а AR-приложения оживляют карты на экране. Пандемия усилила онлайн-игры, но физические колоды возвращаются как антистресс. Мода интегрирует их в аксессуары: от принтов на одежде до балов с карточными мотивами.

Экологичность и инклюзивность – тренды: колоды с Брайлем или гендерно-нейтральными фигурами. Будущее – за гибридами: NFC-чипы для смарт-игр.

## Заключение

Игральные карты – вечный спутник человечества, эволюционировавший от азиатских листков к глобальному феномену. Они учат стратегии, связывают поколения и напоминают: в жизни, как в игре, важен не только выигрыш, но и процесс. Возьмите колоду, разложите пасьянс – и почувствуйте магию, которая длится уже тысячу лет.

## Игральные карты в магии: Мистический инструмент судьбы

Игральные карты, известные как инструмент для развлечений и азартных игр, на протяжении веков также служили мощным инструментом в магических и эзотерических практиках. Их символика, универсальность и доступность сделали их популярным средством для гадания, ритуалов и даже заклинаний. В этой статье мы погрузимся в мир магии игральных карт, исследуем их историю в эзотерике, символику мастей и карт, методы гадания, использование в ритуалах, а также их место в современной магической практике. Если вы когда-либо чувствовали, что колода в ваших руках хранит больше, чем просто игру, эта статья раскроет тайны их мистической силы.

## Исторические корни: От таро к игральным картам

Хотя таро чаще ассоциируется с гаданием, игральные карты стали его упрощенным аналогом в магических практиках. История их использования в эзотерике начинается с XIV–XV веков, когда карты проникли в Европу из Азии через Ближний Восток. Изначально таро и игральные карты имели общие корни: итальянские карты таро XV века, такие как колода Висконти-Сфорца, включали масти, схожие с современными червами, бубнами, трефами и пиками. Эти масти, известные как младшие арканы в таро, стали основой стандартной 52-карточной колоды.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.