**Карточные игры**

 В 1761 г. Екатерина Вторая запретила азартные игры, основанные на математическом расчёте и сообразительности игрока: бридж, преферанс, вист, винт. Это коммерческие игры. Случай в них присутствует в меньшей степени. Есть азартные игры. В них успех зависит от случая, удачи, например: баккара, макао, покер. В конце 19 в. Популярными стали такие игры, как штосс, баккара, виктория, макао. Тогда самой сложной игрой в России считался винт, а в Европе – ломбер.

 В жизни многих известных людей очень часто всплывают совершенно неожиданные факты. Талантливый поэт, произведения которого увенчали Серебряный век русской литературы, Александр Сергеевич Пушкин был заядлым азартным игроком. Увлечение азартными играми в то время было всепоглощающим для поэта – огромное количество приводов в жандармерию, доносов Бенкердорфу и не меньшее количество неприятностей, последовавших за этим. В 1829 году Александр Сергеевич прибыл в Москву и в этом же году он попал в список картежников в жандармерии. В карточных кругах Пушкин был известен как банкомет – игрок, который ставил огромные суммы и «держал» банк. Играл поэт много и азартно - некоторое время даже ходила шутка о том, что Пушкин сменил Музу на Муху.

 В игре Александр Сергеевич не очень везуч - то и дело проигрывал целые состояния. Однажды, играя с дворянином Загряжским, поэт проиграл сначала все свои деньги, а затем поставил на кон пятую главу из «Евгения Онегина» и, проиграл… Такая ставка ценилась очень высоко – писатели и поэты получали примерно 25 рублей ассигнациями за написанную строку. К счастью, следующей ставкой Пушкина была пара пистолетов, при помощи которой он смог отыграть и рукопись, и свои деньги. Не смотря на весьма солидный доход, который Пушкин получал на содержание за писательский труд, из картежных подвигов денег постоянно не хватало.

 Игры в карты – были одним из немногих развлечений в высшем свете. Наиболее популярной карточной игрой того времени был штосс или фараон, правила которого сводились к подбору комбинации карт. В этой игре не было ничего общего ни с покером, ни с баккара – шанс выиграть был столь же переменчив, как и в рулетке. Идеальный турнир с Фортуной, лучший шанс для игрока испытать себя - не даром, штосс был любимой игрой Александра Сергеевича Пушкина. Женитьба немногого охладила поэта к азартным развлечением – этому послужило обещание данное Пушкиным жене о том, что он станет меньше проводить времени за карточным столом.

**Штосс, игра, изображённая в повести.**

 Перед игрой игроки договариваются о размере минимальной ставки, которая называется начальный куш. У каждого игрока своя колода карт, колода банкомета называется штосс. Сдатчик он же банкир определяется жребием. Оба игрока достают по одной своей любой карте из колоды и кладут на стол в закрытом виде, после этого каждый делает ставку на свою карту. Далее соперник банкира он же понтер, подрезает колоду банкомета, то есть понтер разделяет своей картой колоду банкомета на две части, банкомет переворачивает свою колоду лицевой стороной вверх и сдвигает верхнюю карту на полкарты вправо таким образом, чтобы понтер мог видеть первую и вторую карты. Эти карты называются лоб и соник. Правило сдвигать только вправо означает то, что обозначение масти и достоинства карты находится в левом верхнем углу, поэтому если сдвигать влево, то трудно будет определить карту. После этого понтер открывает свою карту для сравнения с открытыми картами банкомета. Если в колоде первая карта (лоб) совпадает по достоинству с картой понтера, то ставку выигрывает банкомет. Масть карты значения не имеет. Если первая карта не совпадает по достоинству с картой понтера, а совпадает вторая карта (соник), то победителем считается понтер. Если ни лоб, ни соник не совпадают по достоинству с картой понтера, то банкомет сбрасывает две первые карты на стол. Затем карта понтера сравнивается с третьей и четвертой картами колоды. Каждая такая пара карт для сравнения называется абцуг. Лоб и соник это первый абцуг. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока не встретится в колоде карта понтера. Соответственно, если карта в колоде будет нечетной - третьей, пятой, седьмой и т.д., то победа за банкометом. Если карта в колоде будет четной - второй, четвертой, шестой и т.д., то победа за понтером. В том случае если совпадает и лоб, и соник, то победителем признается банкомет. Такая ситуация называется плие.