



КАРТЕЖНЫЕ ИГРЫ УГОЛОВНИКОВ

(ИЗ РАБОТ КРИМИНОЛОГИЧЕСКОГО КАБИНЕТА)

Картежная игра имеет в воровской среде немалое значение в достижении высших ступеней жульнической квалификации. Умелого и «тонкого» воровства далеко не достаточно для того, чтобы стать испытанным «духовым»¹, «жиганом»². Неумение постоянно рисковать всеми своими деньгами, «тряпками» или даже жизнью, так же, как и неверность своей воровской этике, составляет признак «дешевого человека». «Глубоко свой»³ жулик всегда носит при себе колоду карт и готов играть где угодно и при каких угодно обстоятельствах. Даже собираясь «на дело», жулик захватывает с собой карты. Азарт руководит всеми его поступками. Карты же помогают жулику коротать время в тюрьме.

Привычка к постоянному напряжению всей нервной системы, привычка рисковать делает особенно тяжелым однообразие тюремной жизни. Карты дают жулику необходимое, чисто физиологическое ощу-

¹ Духовым называется крупный вор: «Духовой куши рвет».

² Жиган — «настоящий», удалой вор, герой, каким его рисует себе шпана.

³ «Свой» или «масовый» — вор.



щение риска. Многие жулики сравнивают ощущение при игре с ощущением при краже.

По словам одного карманника, выигрывать — все равно, что чувствовать, как скользит в руку под подкладкой фраера толстый бумажник.

По-своему образный язык шпаны подчеркивает эту связь в характерном употреблении картежных терминов: «При рамсе⁴ вольты⁵ недействительны» — говорит агент уголовного розыска, поймав жулика на предъявленную ему «липу»⁶.

В заключении «колотушки»⁷ сменяют «фомку»⁸, и никакие ухищрения не могут их изгнать оттуда.

В исправдомах с более или менее свободным режимом шпана обычно располагается группами — вместе сидят все с одной улицы или из одного района. Внутри камеры — все общее, и играют камера с камерой.

Сейчас в камере висит одежда, лежат передачи, а через полчаса нет ничего, кроме самого необходимого. Хорошим игрокам в камере почет. «Играющий» человек никогда не будет в тюрьме голоден.

За приобретением карт дело не станет. Главная трудность заключается в бумаге, но если в тюрьме имеется библиотека или какие-нибудь красные уголки с газетами и журналами, — трудности не существует.

Бумага склеивается в несколько слоев хлебным клеем (хлеб обдается крутым кипятком, и отжатой жидкостью клеют). Склеенные листы нарезаются, и на них переводятся — «стираются» рисунки через трафаретки. Трафаретки — обыкновенные листы бумаги, на которых вырезаются острым ножом или бритвой очки в форме нужной масти.

Краской служит слегка разведенное на химическом карандаше, саже или чернилах мыло. Красная масть отличается очертаниями очков. Фигуры создаются комбинациями очков. Некоторые колоды делаются очень старательно и уже не выдаются администрации. Есть колоды, на которых тузы изображаются сочетаниями звезды, серпа и молота, валеты — красноармейцами и т. п. В таких случаях всегда имеется несколько колод, которые специально держатся для выдач. Главными центрами картежной игры на Соловках являются общие роты. Играют на нарах и под нарами. Обычно вокруг играющих моментально собирается кружок зрителей. На некотором расстоянии у дверей камеры становятся «цинковые», они предупреждают о приближении «казаков» (командиров взводов, рот и т. п.).

Местный поэт из «своих» следующим образом изображает картежную игру:

После завтрака играют,
Вновь открылось казино,

⁴ Рамс — шпанская игра в карты.

⁵ Вольт — валет.

⁶ Липа — фальшивый документ.

⁷ Колотушки — карты, они же — стирки, пулемет, майдан и т.п.

⁸ Фомка — воровской инструмент.

Игроков везде хватает,
Игроков везде полно.

Тот за печкой притаился
И пытит, как паровоз,
А другой в углу забился,
Четко мечет в чудный «стос».

Моментально карты лепят,
Невозможно передать,
Если взводный их отымет —
Наготове есть опять.

Вдруг, как кошки, разбежались,
«Шухер», братцы, — мы горим!
Два несчастные попались,
Захватил их командир.

В общем числе внутрилагерных правонарушений картежная игра занимает одно из первых мест. С ней связана целая группа различных правонарушений — растрат, промотания казенного обмундирования и т. п.

Игра в буру азарт наводит —
Играют триста, как один,
И карцер вечно заполнённый,
И только виден черный дым...

За что сидят? И все за карты.
Ломают склад, тащат муку,
Администрация их ловит,
Сажает в маленьку тюрьму.

Ведется следствие, и что же?
И все сидят и ждут прибавки.
Теперь не вздумают «ломать» и т. д.

(Стенгазета «Труд[овой] Конд[остров]», 18 марта 1926 г., № 2).

Вышеприведенные отрывки дают некоторое представление о том, как играют на Соловках.

Не во всякую игру станет играть «свой». Шпанская игра должна удовлетворять двум основным требованиям: во-первых, игра должна быть на интерес — «коммерческой» (в 13-й роте шпана умудряется даже в шашки и шахматы играть на деньги) и, во-вторых, никогда игра не должна быть «на случай». Все игры вообще делятся на «фраерские» и на шпанские — «свой».

Шпанских игр немного: штос, или стос, в произношении шпаны, иначе говоря, «разбойницкая», бура, рамс и терс (или терц). Все прочие — «фраерские».

Жулик может играть во «фраерские» игры, но только с фраером же и «для понта», если он хочет сойти за фраера из каких-либо целей, между прочим, и для того, чтобы его «наколоть» на приличную сумму.

Для этого он и подтасует, сдаст и сыграет, как заправский фраер.

Низшие разряды шпаны — «вшивки» или так называемые «веселые нищие»⁹ — играют еще в очко, петуха, и эти игры довольно распространены в их среде, но настоящие «духовые» смотрят на них с презрением.

В довоенное время с картами сильно конкурировала ныне почти исчезнувшая игра в кости. Из картежных игр бура и рамс проникли в воровскую среду позднее.

Наибольшим и почти единственным распространением на Соловках пользуются две игры: стос и бура, из них излюбленнейшая — стос. Игроки из «своих» уверяют, что удобства и достоинства этой игры заключаются в том, что она играется очень быстро и в любой момент, в случае какого-нибудь шухера¹⁰, может быть прервана, тогда как терс и рамс требуют спокойной обстановки. Наиболее азартные — стос и терс. Бура — «легкая игра», не для серьезных игроков. Шпанский стос отнюдь не является фраерской игрой на случай. Бывают мастаки, которые умудряются из десяти «сеансов» — шесть выигрывать наверняка. Соль всего дела заключается в чрезвычайно интересном явлении узаконенного в известной мере шулерства.

Сговариваются играющие очень быстро: «Игра есть?» — «Есть!».

Моментально появляются карты.

Один из играющих тасует, но не по-фраерски (складыванием широких боков), а складыванием концов в концы. Обычно во время тасовки незаметно изучается и расположение карт в колоде. Играющий изучает психологию партнера и подтасовывает нужные карты «на низок» или на верх колоды, в зависимости от того, как обычно снимает партнер. В свою очередь, и партнер принимает оборонительные меры и, стараясь выбрать карту, предварительно гадает по своей колоде. Впрочем, это, конечно, не обязательно. Выбрав карту, играющий подрезает ею стасованную колоду.

Спрашивает: «Стос готов?»

Если партнер видит, что подрезкой сбита его подтасованная колода и опрокинуты его расчеты, он имеет право отказаться. Такая подтасовка, если ее не заметят, вполне допускается — недозволительна только метка карт и, во избежание этого, «свои» карты всегда при сдаче вытаскивают снизу колоды. Проиграв несколько раз, мечущий уже знает расположение карт в колоде, «тонко» принимает его в расчет при тасовке и легко бьет противника «в лоб»¹¹.

Существует целый ряд способов обыграть противника в стос. Фраера называют их шулерскими, а «свои» просто «шансами».

⁹ Шпана из мелких.

¹⁰ Шухер — тревога.

¹¹ Первая карта при метании в стос.

При одном из наиболее распространенных шансов, так называемом «баламуте», карты располагаются в нужном порядке. Тасовка производится таким способом, что те карты, которые в нее всовываются, — из нее же и вынимаются, а потом ставятся на прежнее место. Получается впечатление настоящей тасовки, а в конечном результате колода остается нетронутой. В некоторых случаях для той же цели делается так называемый «клин» — те карты, которые при подобной тасовке должны оставаться нетронутыми, слегка подрезаются с угла вдоль карты так, что карта становится несколько уже. При тасовке вытаскиваются только те карты, которые не подрезаны.

Почти то же, что и «баламут», представляет из себя так называемый «пятерик», только сложнее, и предназначается для тех, кого нельзя взять «на баламут». Вместо клина часто делается так называемый «запуск». Колода подбирается в нужном порядке и потом делится пополам — в одну часть собирают все нечетные карты, а в другую четные. Четные карты слегка подтачиваются с концов стеклом или бритвой. При тасовке следует захватить ровно половину (16 карт) и вкладывать их так, что каждая карта попадает через одну на свое место. В следующий раз берется опять половина и опять всовывается через одну. При следующей перекладке карты снова попадают в свои места.

Такая тасовка требует большой сноровки, но идет очень быстро и дает полную иллюзию настоящей. Когда партнер снимает колоду, что может спутать игру, одна из половинок слегка сгибается в руке, а потом колода незаметно еще раз перекладывается на старое место.

При игре в стос чрезвычайно важно знать, какая карта падает в лоб и как правильно выбрать ее при подрезке. Для этой цели существует целый ряд способов. Например, из колоды выбираются все валеты и слегка сгибаются с углов. При подрезке стараются попасть под карту, на которой лежит валет, валет — «угадан».

Если колода новая, рубашку карты, которую подрезают, натирают воском до блеска, и при подрезке, когда колода снимается, на рубашке получается смутное отражение нижней карты, которая должна идти в лоб. В некоторых случаях на части карт — предположим, на всех «фигурах»¹² — с краю делаются легкие надрезы, или делается так называемый «ерш» (слегка зазубренные края карты натираются воском), который легко нащупать рукой подрезывающему (при подрезке карту следует держать несколько косо и «щупать» край верхней карты). Играющий уже может приблизительно ориентироваться в том, какая карта падет в лоб. В самодельных картах возможно «насыпное очко». В обычной семерке место, в котором в восьмерке должно быть очко, натирается сальной свечкой, и на него переводится через трафаретку очко из сажи жженого белого хлеба. Получается обычная восьмерка. Если необходимо сделать семерку, очко быстро стирается о стол.

¹² Король, дама и т.д.

Клеевое очко и галантинка в шпанской игре почти не употребляются, так как приемы эти слишком хорошо известны.

Кроме этих наиболее распространенных «номеров», существует еще целый ряд «производственных секретов», о которых не рассказывают.

Партнер, заметив, что его берут «даром», «на бога», может в любое время остановить игру: «Ваш номер старый». В этом случае он должен указать способ, каким его обыгрывают. Если укажет правильно, то выигрыш за ним.

Отношение к подобного рода «шансам» у шпаны в высшей степени спокойное.

Обчистив партнера до последнего, «играющий» показывает ему, «во что выиграл», и оставшийся в «замазке»¹³ не возражает — «ответ»¹⁴ остается в силе.

Интересно, что присутствующие не имеют права вмешаться в игру. Те, кто нарушат это правило, рискуют быть избитыми. По шпанской пословице, «проиграл — плати, а выиграл — получи». Правда, не уверенные в себе игроки могут брать в помощь кого-нибудь из корешков, но участие их в игре должно быть строго оговорено заранее.

При играх, требующих сложных арифметических расчетов, игроки могут выставлять счетчиков, которые обычно «идут гривенничком», т.е. получают по гривеннику с каждого выигранного и проигранного рубля. Счетчики в особенности необходимы, когда игра идет всю ночь и играющим легко «запариться».

Кроме того, обычно каждый из играющих старается сбить другого в счете и получить больше, чем ему полагается, но если партнер вовремя спохватится, то сплутовавший обычно не спорит. Лучшей гарантией правильности счета является слово жулика. Клятва жулика вполне заслуживает доверия. Самая серьезная клятва в заключении — клятва волей.

Но не из одних «шансов» составляется успех игры в стос — следует еще уметь распорядиться кушем. Ставки те же, что и в обыкновенном штосе, например: рубль очко, рубль по кушу, угол, транспорт. Существуют варианты игры: солдат, фаск и т.п. Не умеющий распорядиться кушем и малосведущий в «шансах» называется «легким партнером».

Бывают игроки, которые не играют, а, по шпанскому выражению, «исполняют», т.е. выигрывают наверняка. В Москве, например, таких игроков несколько, и имена их известны каждому шпаненку.

Играют обычно на все наличные деньги, «тряпки»¹⁵ и «под ответ», но так называемое «заветное», или «кровь», т.е. белье, верхнее платье, подушка и паек, настоящими жуликами не проигрываются. Старые воры уверяют, что в их время, если бы они заметили, что играют «заветное», они имели бы право избить и выигрывающего, и проигрывающего. Теперь «кровь» бережется самим играющим. На

¹³ «В замазке» — в проигрыше.

¹⁴ «Ответ» — долг.

¹⁵ «Тряпки» — одежда жулика, хотя бы и хорошая.

Соловках среди «вшивок» и вообще «дешевых людей» проигрывание самого «заветного» слишком распространено. В общих ротах бывают случаи проигрышей — паек хлеба на месяц вперед и больше. В 13-й роте зимой этого года картежная игра достигла огромных размеров. Сперва играли на барахло и тряпки, потом на пайки хлеба, дальше — на обеды и ужины. Проигранное даже «под ответ» переходило из рук в руки и, наконец, скопилось у трех лучших игроков камеры. Проиграло в общей сложности около 150 человек. Некоторые оказались «в замазке» на целых три месяца. Ротным начальством были устроены собрания, на которых предлагалось прекратить выплату долга, так как люди едва могли держаться на ногах от голода, но никакие уговоры ни к чему не привели. Когда вопрос ставился на голосование, то все проигравшие голосовали за отдачу проигранных пайков. В конце концов, по почину санчасти, пришлось прибегнуть к принудительному кормлению в коридоре и обыскивать после еды, чтобы хлеб не «затыривали» (хлеб, например, прятали в пах).

Отдать карточный долг — первейшая обязанность проигравшего. Если проигравший не отдает в срок долга, он объявляется «заигранным» — вне закона, наряду с легавыми, ссученными и пассивными педерастами (название последнего нецензурно). «Заигранным» человек признается только с общего решения шпаны, и с него уже «получают кровью». Избиение происходит следующим образом: «заигранный» стоит, окруженный шпаной, и держит руки по швам и не имеет права даже поднять руку, чтобы защититься от ударов: в противном случае ему грозит расправа со стороны «бражки»¹⁶. Потерпевший «получает», сколько хочет [выигравший]. После избиения «заигранный» может и не платить, но «заигранным» он остается. Известны случаи, когда проигравшие, не будучи в состоянии выплатить долг, отдавали его собственными пальцами. Один из «своих» рассказывал, как однажды старый вор проиграл «под ответ» 200 рублей «через 15 минут» (ему должен был принести отделенный). Когда деньги через 15 минут не появились, он пошел в переплетную, отрубил два пальца ножом для резки бумаги и вернул ими долг. Обычно старый уголовник, садясь играть, заранее объявляет: «имею проиграть столько-то». Хорошим тоном считается не жалеть проигранных денег и не выражать радости при крупном выигрыше. «Плачу, как граф, и получаю, как разбойник», — заявляет бульварный рыцарь.

Часто уголовник проигрывает «под ответ», надеясь на удачную кражу. Если срок выплаты мал, а в большинстве случаев он измеряется часами, шпаненок прямо с «шалмана»¹⁷ бежит «брат» какой-нибудь магазин или лезет в карман где-нибудь в трамвае. Тогда уж он не разбирает и совершает самые дерзкие и нахальные кражи. С «засыпавшегося» или «подзашедшего» карточный долг не спрашивается. Долг уплачивается по выходе из тюрьмы при первом же удобном

¹⁶ «Бражка» — то же, что и «братва».

¹⁷ «Шалман» — притон.

случае (здесь уже срок не назначается). Один магазинный вор рассказывал, что почти все судимости он «заработал» на проигрышах, воруя в обеденный перерыв через входную дверь магазина под видом хозяина.

В среде «вшивок» в заключении распространены случаи проигрыша «под ответ» вещей вновь прибывающих фраеров, но, вообще говоря, фраер, попав в заключение, считается другом.

В некоторых случаях, если жулик имеет своих «корешков» или «клиентов»¹⁸, — последние имеют свою долю с игры на тех же условиях, что и с «заработка»¹⁹. В особенности аккуратно выплачивается доля, когда клиент «подзашел»²⁰. Надо сказать, что на Соловках, где воровская этика в значительной мере расшатана, случаи неотдачи картежных долгов, особенно в среде «вшивок», весьма многочисленны, и влияние старых уголовников постепенно падает. (По соловецкой пословице «Свой не свой, а на дороге не стой»). Бывают случаи, когда проигрывают самих себя, — случаи эти особенно часты в заключении. Вор, «боярующий»²¹ шпаненка, специально завлекает его в игру и выигрывает у него «последнее». Проигравший допускает в отношении себя различные самые дикие извращения. Проигранный, таким образом, попадает в положение полной отчужденности — он не имеет права ни с кем разговаривать, прикасаться к посуде и т. п. В старое время обычными бывали случаи проигрыша «марух»²². Сейчас это уже постепенно выводится.

Проигрыши самих себя и вообще «последнего» чаще всего происходят из так называемой «амбиции». Если «схлестнутся»²³ двое, имеющие друг на друга злобу, или если играющие почему-либо считают для себя позором проиграть, игра может пойти очень далеко. Проигрывают золотые зубы, которые после игры выдираются клещами или выбиваются молотком. Проигрывают пальцы, играют на ухо и т. п. Происходят своеобразные картежные дуэли. Мстящий старается заставить своего партнера «влезть на рогатину», т. е. заставить его проиграть что-нибудь такое, что он не сможет выплатить, или причинить ему существенный ущерб.

Но такая игра, хотя и считается вполне «законной», однако не может остаться безнаказанной. Часто случается, что кто-нибудь из присутствующих мстит, но мстит также законно — картами.

В исправдомах играют «из амбиции» или для смеху на «1000 мух», на «1000 тараканов», на «1000 крестов», т. е. проигравшего заставляют поймать 1000 тараканов или положить 1000 крестов. Выигравшим, если он богат, нанимается специальный счетчик из мальчишек, который следит за правильностью «выплаты». Проигравший всегда старается

¹⁸ «Клиент» — то же, что и «корешок» — товарищ по преступлению.

¹⁹ «Заработок» — украденное.

²⁰ «Подзашел» или «завалился» — попал в тюрьму.

²¹ «Бояровать» — уговаривать, ухаживать.

²² «Маруха» — любовница.

²³ «Схлестнутся» — сойдутся.

«выплатить» долг полностью и не прекращает креститься, даже когда входит администрация. Со стороны раздаются предположения, что проигравший сошел с ума. Вызывают фельдшера, проигравшего кладут на носилки и т. д. Хохоту и веселья — без конца. Особенным успехом пользуются так называемые «налепки». Проигравшего заставляют наклеить себе на лицо несколько сот бумажек. Бумажки осыпаются с лица, и проигравший никак не может удержать полное их количество. Играют и на «каташки» — проигравший катает на себе выигравшего, или «прыгунки» — проигравшего заставляют прыгать.

Бывает, что проигравший кричит в окно или в трубу в течение 5 — 10 минут: «Я дурак, я дурак»... Отсюда и выражение: «проиграть в трубу». Очень часты игры «на песню, на сказку», но играют на них, конечно, только с теми, кто действительно мастерски поет или рассказывает. Какой-нибудь певец поет до тех пор, пока «фарт»²⁴ не поворачивается в его сторону, и поет старательно, потому что в этом его хлеб. Выдумки в этом роде неисчерпаемы. Впрочем, такие вещи на Соловках не процветают — здесь игра носит гораздо более «деловой» характер.

Шпанская среда на Соловках разлагается. Карточные долги не платятся, и получить их нет возможности — проигравший идет жаловаться командиру. Среда «своих» разбавляется «вшивками» и фраерами, благодаря чему нельзя строго придерживаться шпанских «законов». Наконец, сама обстановка полуволи-полузаклечения и принудительного труда разрушает шпанскую кастовую замкнутость. Шпанская физиономия тускнеет, и жиганство — исчезает. Падение картежной этики на Соловках, примеры чему мы видели выше, лишь частность.

Разложение это, несомненно, хорошо, ибо подготавливает почву для исправления, но если на смену шпанской морали ничего не будет дано, то это вызовет отрицательные последствия.

Что может получиться из шпаненка, у которого не будет никакой связи ни с кем, хотя бы и в крайне уродливой форме, у которого не исчезло влечение к воровству, не забыты профессиональные навыки? Так что необходимо позаботиться и дать ему какие-то другие устои. Работа в этом направлении на Соловках поставлена недостаточно широко, но вопросы эти сложные, и мы к ним вернемся в дальнейших статьях.

(Статья опубликована в журнале «Соловецкие острова»,
1930 № 1, с. 32-35)

²⁴ «Фарт» — счастье (фортуна).