

Глава 2

Крестный отец: Эд Торп

Было около 5:00*, раннее субботнее утро весны 1961 года. Солнце восходило над маленьким убогим казино в городке Рино. Внутри царил вечный полумрак, казавшийся еще гуще из-за пронизывающих его неоновых лампочек. За столом сидел одинокий игрок в блэкджек. Он проиграл 100 баксов и смертельно устал. Кошелек Эда Торпа был пуст, но он не желал выходить из игры.

— Давайте на две руки сразу! — попросил он девушку-дилера, желая ускорить ход игры.

— Не выйдет, — ответила та. — Политика казино.

Торп напрягся.

— Другие дилеры мне всю ночь сдавали на две, — заявил он.

— Тогда другие игроки не смогут участвовать, — огрызнулась девица, тасуя колоду.

Торп оглядел пустой зал казино и подумал: *«Она сейчас что угодно сделает, лишь бы я не выиграл».*

Девица начала быстро раздавать, стараясь не дать ему времени на раздумья.

В конце концов Торп заметил то, чего ждал. Наконец — *по крайней мере, он на это надеялся* — у него будет возможность испытать достоинства своей системы игры в суровых условиях реального казино. Ему было двадцать восемь. Темные волосы, привычка говорить одним уголком рта. Торп ничем не отличался от многих молодых людей, кочующих по игорным домам Невады в надежде под завязку набить

* Я изучил множество интервью с Эдом Торпом и написал множество писем. Некоторые детали игровой карьеры Эда Торпа, включая описание его атаки на блэкджек в 1961 году, я нашел в его яркой книге *Beat the Dealer: A Winning Strategy for the Game of Twenty-One* (Vintage, 1962). Другие подробности — в прекрасной книге Уильяма Паундстоуна *Fortune's Formula: The Untold Story of the Scientific Betting System That Beat the Casinos and Wall Street* (Hill and Wang, 2005). Факты, описанные в этой книге, я уточнил у самого Торпа.

карманы фишками. И все же он был другим. Он был гением. Доктор физических наук Калифорнийского университета, профессор Массачусетского технологического института и эксперт по разработке выигрышных стратегий в различные азартные игры — от баккары до блэкджека.

Пока ночь медленно перетекала в утро, Торп не поднимал ставок. Максимум пара долларов. Он старался найти ошибки в своей системе. Та была безупречна, но его стопка фишек таяла. Против него играл Его Величество случай. До поры до времени. Потому что случай тут ни при чем, все дело в математике.

Система Торпа, в основе которой лежали сложнейшие математические расчеты и сотни часов работы компьютеров, опиралась в первую очередь на подсчет очков десяти вышедших из игры карт. В блэкджеке все старшие карты — короли, дамы, валеты — стоят 10 очков, как и десятки каждой колоды из 52 карт. Торп подсчитал, что когда соотношение этих карт и остальных увеличивается, его шансы на победу повышаются. С одной стороны, возрастает вероятность, что дилер выйдет из игры — дилеры всегда должны брать новую карту, если у них на руках 16 очков или меньше. Иными словами, чем больше в колоде десятичковых карт, тем выше шансы Торпа побить руку дилера и выиграть его ставку.

«Десятичковая» стратегия Торпа, более известная как стратегия хай-лоу, была революционным прорывом в подсчете карт. Он никогда не знал наверняка, какая карта придет следующей, но понимал, что статистически он получает преимущество в соответствии с одним из основных законов теории вероятности: законом больших чисел. Тот гласит, что, если количество случайных событий, например подбрасываний монетки — или руки в блэкджеке — увеличивается, ожидаемый средний результат становится более предсказуемым. Если подбросить монетку 10 раз, может выпасть 7 орлов и 3 решки (70 и 30% соответственно). Но десять тысяч попыток подбросить монетку *всегда* дадут соотношение гораздо ближе к 50:50. Для Торпа это означало, что он мог проиграть несколько рук. Но если он сыграет достаточное количество раз, то будет в выигрыше — если, конечно, к тому времени у него не закончатся фишки.

Пока дилер метала карты, Торп, несмотря на усталость, заметил, что игра начала складываться в его пользу. В колоде было полно старших

карт. *Пора действовать.* Он поднял ставку до 4 долларов и выиграл. Добавил выигрыш к ставке и выиграл снова. Его шансы — теперь он это чувствовал — улучшались. *Лови момент.* Он опять выиграл, теперь у него было 16 долларов, которые после следующего кона превратились в 32. Торп чуть притормозил и отложил 12 долларов. Поставил оставшиеся 20 — и выиграл. Потом еще несколько раз ставил двадцатку и выигрывал. Вскоре он не только отыграл свою сотню, но и получил дополнительные деньги. *Хватит на сегодня.*

Торп сгреб свой выигрыш и направился к выходу. Бросив взгляд на дилера, он увидел странную смесь злости и уважения у нее на лице. Как будто она увидела что-то удивительное и невероятное, чему не могла найти объяснения.

Торп как раз только что доказал, что ничего невероятного тут нет. Все было более чем реально. Система работала. Он ухмыльнулся и вышел из казино в теплый невадский рассвет. Он только что обыграл дилера.

Победа Торпа в то утро была только началом. Вскоре он начнет играть по-крупному и примется за уолл-стритских толстосумов. Он использует свои выдающиеся математические способности, чтобы заработать миллионы долларов. Торп стал первым квантом, первопроходцем, вымостившим дорогу новому племени трейдеров-математиков, которые через несколько десятилетий воцарятся на Уолл-стрит — и едва не уничтожат ее.

Более того, основой большинства важных прорывов в истории квантов стали идеи этого странноватого хитроумного математика, одним из первых научившегося использовать математику, чтобы делать деньги — поначалу за игорными столами Лас-Вегаса, а потом во всемирном казино Уолл-стрит. Не подай Торп пример, будущие финансовые титаны, например Гриффин, Мюллер, Эссес и Вайнштейн, возможно, и не собрались бы поиграть в покер в гостинице St. Regis мартовской ночью 2006 года.

От Эдварда Оукли Торпа вечно были одни неприятности. Родился в Чикаго 14 августа 1932 года в семье боевого офицера, сражавшегося на Западном фронте в Первую мировую. Его математические способности проявились еще в детстве: в 7 лет он уже мог в уме сосчитать количество секунд в году. Впоследствии его семья перебралась

в калифорнийский городок Ломита неподалеку от Лос-Анджелеса, и Торп стал типичным проказником-вундеркиндом.

Его часто надолго оставляли без присмотра — во время Второй мировой мать работала в вечернюю смену на авиастроительном заводе Douglas Aircraft, а отец — в ночную смену на верфях в Сан-Педро. Мальчик был предоставлен самому себе и давал волю своему воображению. Особенно он любил что-нибудь взрывать. В гараже была устроена лаборатория, где он экспериментировал с маленькими самодельными взрывными устройствами. Он делал бомбы из железных трубок и нитроглицерина (нитроглицерин ему приносила подруга сестры, работавшая на химическом заводе). Испытывал свои бомбы Торп в зеленой глуши холмов Палос-Вердес.

Когда у него было более миролюбивое настроение, он забавлялся с самодельным радиоприемником и играл по радио в шахматы на расстоянии.

Однажды они с приятелем налили красной краски в бассейн Plunge в Лонг-Бич — самый большой по тем временам закрытый бассейн. Купающиеся с воплями выскакивали из воды при виде расплывающегося красного пятна, и история попала в местную газету. В другой раз он присоединил автомобильную фару к телескопу и подключил всю конструкцию к автомобильному аккумулятору. Свое изобретение он приволок на боковую аллею парка — излюбленное укромное местечко влюбленных пар, находившееся в километре от его дома — и стал дожидаться, пока припаркуются машины. Когда окна автомобилей начали запотевать, проказник нажал на кнопку и осветил сборище машин, как полицейский прожектор. А потом со смехом наблюдал, как перепуганные подростки в панике спасаются бегством.

В старших классах Торп начал заглядываться на азартные игры. Один из его любимых учителей вернулся из поездки в Лас-Вегас с целой коллекцией поучительных историй о том, как игроки в пух и прах проигрывались в рулетку. «Выиграть просто невозможно», — говорил учитель. Торп не был в этом так уверен. В окрестностях их городка было несколько игровых автоматов, изрыгавших поток монеток, если правильно дернуть за рычаг. У рулетки наверняка есть похожая ахиллесова пята — статистическая уязвимость. Торп продолжал размышлять о ней и весной 1955 года, на второй год обучения в аспирантуре на физическом факультете Калифорнийского университета.

Сможет ли он разработать математическую систему, чтобы постоянно выигрывать в рулетку?

Уже тогда он думал, как при помощи математики описать скрытое устройство систем, кажущихся случайными. И этот подход он в один прекрасный день применит на рынке ценных бумаг и создаст теорию, которая ляжет в основу количественных методов инвестирования.

Проще всего было найти рулетку с каким-нибудь дефектом. В 1949 году два соседа по общежитию Чикагского университета, Альберт Гиббс и Рой Уолфорд, обнаружили дефекты у некоторых рулеток в казино Лас-Вегаса и Рино и заработали несколько тысяч долларов. Описания их подвигов попали на страницы журнала Life. Степень бакалавра Гиббс и Уолфорд получали в Калифорнийском технологическом университете в Пасадене. Об их подвиге было прекрасно известно хитроумным воспитанникам ближайшего соседа, Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе.

Торп верил, что обыграть рулетку можно, даже если дефектов в ней нет. Более того, их отсутствие упрощало задачу: шарик будет следовать по предсказуемой траектории, как планета на орбите. Ключ к разгадке таков: поскольку крупье принимает ставки, пока шарик катится, теоретически можно определить его местонахождение, скорость шарика и вращающейся части рулетки и приблизительно предсказать, где он остановится.

Человеку такое, естественно, не по силам. Торп мечтал о компьютере, который можно носить на себе и который отслеживал бы движения шарика и рулетки и прогнозировал, в какую ячейку попадет шарик. Он верил, что создаст машину, которая сможет статистически предсказывать кажущиеся случайными параметры движения колеса: наблюдатель наденет компьютер и задаст ему информацию о скорости колеса; игрок, находящийся на некотором расстоянии, получит информацию по радиосвязи.

Торп купил маленькое дешевое колесо рулетки и снимал его на камеру во время вращения, отмеряя время секундомером, способным фиксировать сотые доли секунды. Вскоре он понял, что у колеса слишком много дефектов, чтобы с его помощью разработать предсказуемую систему. Разочарованный, он временно оставил эту идею: нужно было заканчивать аспирантуру. Но мысль о рулетке не оставляла его в покое, и вскоре он продолжил эксперименты.

Однажды на ужин к Торпу пришли родители его жены Вивиан. Они удивились, когда Торп не вышел их встречать; им стало любопытно, чем же он занят. Они обнаружили его на кухне, катающим стеклянные шарики по желобку в форме буквы V и отмечающим, насколько далеко укатился каждый из них. Торп объяснил, что он имитировал путь шарика на рулетке. Странно, что после этого они не решили, будто их дочь вышла замуж за какого-то психа.

Торпы впервые приехали в Лас-Вегас в 1958 году, когда Эд защитился и начал преподавать. Бережливый профессор прослышал, что можно остановиться в недорогой гостинице. Да и со своей мечтой обыграть рулетку он все еще не расстался. Плавность хода рулеток в Лас-Вегасе убедила его, что он сможет предсказать результат. Теперь ему нужно качественное полноразмерное колесо и подходящее оборудование для опытов. Заодно Торп решил проверить одну стратегию игры в блэкджек, на которую он недавно наткнулся в журнале Американской статистической ассоциации*. Это была 10-страничная статья** военного математика Роджера Болдуина и троих его коллег — Джеймса Макдермотта, Герберта Майсела и Уилберта Кэнти, — которые работали на Абердинском военном испытательном полигоне в Мэриленде. Среди поклонников блэкджека группа Болдуина получила прозвище «Всадники Апокалипсиса». Однако никто из них никогда не пробовал испытать свою стратегию в Лас-Вегасе. В течение полутора лет Всадники скармливали своим вычислительным машинам тонны информации, исследуя закономерности, связанные с тысячами разных комбинаций карт в блэкджеке. Как истинный ученый, Торп решил испытать в Лас-Вегасе и эту стратегию. И хотя результат был неубедителен (он проиграл целых 8 долларов 50 центов), он по-прежнему считал, что стратегию просто нужно доработать. Он связался с Болдуином и попросил предоставить все данные по их разработкам.

Торп получил их весной 1959 года, как раз перед тем, как перевестись из Калифорнийского университета в Массачусетский техноло-

* Американская статистическая ассоциация (American Statistical Association, ASA) — главная профессиональная ассоциация для специалистов в области статистики и смежных дисциплин, основана в 1839 году. Выпускает свой журнал (в 2003 году признанный одним из самых качественных изданий в своей области) раз в три месяца с 1888 года. *Прим. ред.*

** Информация из статьи Джозефа Кана: *Getting a Hand: They Wrote the First Blackjack Book but Never Cashed In* // Boston Globe, 20 февраля 2008 года.

гический институт (Massachusetts Institute of Technology, MIT). В MIT Торп обнаружил плодороднейшую почву для научной и творческой деятельности, результаты которой уже влияли на современное общество.

Торпа пригласили на столь желанную должность С. Л. Е. Moore Instructor*, которую ранее занимал Джон Нэш. Этот гений в области математики в 1994 году будет удостоен Нобелевской премии по экономике за свою работу, посвященную теории игр, математическому подходу к исследованию соревновательных стратегий людей. (Впоследствии Нэш станет знаменитым благодаря написанной о нем книге «Игры разума»** и одноименному фильму, в которых показан конфликт его гения и душевной болезни.)

В то лето в Кембридже Торп продолжал комбинировать числа в блэкджеке и постепенно подходил к открытию, которое станет прорывом в истории игры. Он загружал в компьютер невероятные объемы громоздких данных, искал скрытые схемы, которыми он мог бы воспользоваться для победы. К осени он обнаружил в системе блэкджека элементы, с помощью которых можно выиграть у дилера.

Торпу не терпелось опубликовать результаты своих исследований. Он выбрал для этих целей престижный отраслевой журнал The Proceedings of the National Academy of Sciences (Известия Национальной академии науки). Одна беда: статьи журнал принимал только от членов Академии. Тогда Торп познакомился с единственным работавшим в MIT математиком — членом Академии наук: доктором Клодом Элдвудом Шенноном, одним из самых блестящих и неординарных умов планеты.

Ноябрьским вечером 1960 года Эд Торп быстро шагал по усыпанному желтыми листьями двору MIT. С реки Чарльз дул ледяной ветер. Новоиспеченный профессор математики дрожал не только от холода. Его заставляла трепетать одна только мысль о том, что вскоре он будет сидеть за столом лицом к лицу с Клодом Шенноном. В MIT было мало столь же грандиозных личностей. Шеннон стоял у истоков двух

* Должность преподавателя названа в честь Кларенса Лемуэла Элиши Мора (1876–1931), преподававшего математику в MIT с 1904 года до самой смерти в 1931 году. *Прим. перев.*

** Nasar S. A Beautiful Mind. Simon & Schuster, Reprint edition, 2011. На русском официально не публиковалась, но существуют любительские переводы. *Прим. ред.*

крупнейших интеллектуальных достижений XX века. Одно из них — применение двоичной системы счисления в электронных схемах, заложившее основу для компьютера. Он использовал двухсимвольную логику (решение задач с помощью комбинации цифр 1 и 0) применительно к схеме, где 1 — включенный тумблер, а 0 — выключенный. Последовательностью включений-выключений — цепочкой единиц и нулей — можно передать почти любую информацию.

Шеннон также был отцом-основателем теории информации. Он показал, как закодировать и передать информацию из пункта А в пункт Б. Поначалу — и это был существенный и противоречивый момент — Шеннон утверждал, что, хотя сообщения «зачастую наполнены смыслом... [такие] семантические аспекты коммуникации для инженерных задач значения не имеют». Иными словами, информация с технической точки зрения полностью лишена смысла и контекста. Она статична, а следовательно, может быть закодирована.

Это полностью противоречило здравому смыслу. Большинство ученых до Шеннона считали, что смысл и ничто иное был основным компонентом сообщения. Шеннон полностью изменил этот подход.

И все же Торп не собирался говорить с Шенноном о бинарном коде или теории информации. Он хотел побеседовать с ним о блэкджеке.

Когда он входил в офис Шеннона, его нервы были предельно напряжены. Секретарша предупредила его, что чрезвычайно занятой профессор сможет уделить ему всего несколько минут.

Торп впопыхах изложил результаты своих исследований и показал Шеннону статью. Тот заинтересовался и честно в этом признался. Торп совершил важное теоретическое открытие. Шеннон согласился представить работу, которую Торп озаглавил «Стратегия выигрыша в блэкджек» (Strategy for Blackjack). Но у него было одно замечание.

— Думаю, вам стоит изменить название.

— Правда? — удивился Торп. — Почему?

— Ну, Академия довольно консервативна. А от этого названия пахнет казино. Как насчет «Предпочтительная стратегия для игры в “Двадцать одно”»? Звучит достаточно скучно, они ни о чем не догадаются.

Торп согласился, да и отведенные ему несколько минут уже истекли. Когда он поднялся, чтобы уйти, Шеннон вдруг спросил: «А еще над чем-нибудь из области азартных игр вы работаете?» Торп замер.

Свои эксперименты с рулеткой он хранил в тайне*, да и не возвращался к ним уже несколько месяцев. Но, может, Шеннону интересна эта тема?

— Я исследовал игры в рулетку, — ответил он, — и мне удалось получить некоторые... занятные результаты.

— Серьезно? — у Шеннона загорелись глаза. Жестом он усадил Торпа обратно в кресло. — Продолжайте.

Через несколько часов Торп вышел из офиса Шеннона в темноту ноябрьской ночи.

С того дня Торп стал регулярно бывать у Шеннона дома. Ученые начали вместе работать над загадкой рулетки. Шеннон называл свой дом «Домом энтропии», намекая на основную концепцию теории информации, позаимствованную из второго закона термодинамики. Она гласит, что все во Вселенной со временем превратится в гомогенную недифференцированную массу. В теории информации Шеннон использовал энтропию для поиска закономерностей в кажущихся хаотичными последовательностях на первый взгляд случайных чисел.

Шеннон жил в нескольких километрах от Кембриджа в трехэтажном деревянном доме с видом на озеро Мистик. Стоило Торпу ступить на порог, как он сразу же понял, почему Шеннон сравнил дом с теорией о стремлении Вселенной к полному хаосу. Этот «рай для изобретателя», как его позже описывал Торп, был завален электронными и механическими устройствами; везде царил страшный беспорядок. Шеннон был помешан на роботах и аппаратах, подражающих человеческому поведению. С особенным энтузиазмом он мастерил механических кукол-жонглеров и устройства, бросающие монетку. Он был известным моноциклом** и удивлял своих гостей тем, что катался по канату, натянутому во дворе. Еще большее удивление у одного посетителя вызвала дочь Шеннона, которая могла на моноцикле прыгать через скакалку. Шеннон одно время пытался выяснить, насколько маленьким может быть моноцикл, на котором можно кататься.

* Информация из книги Эдварда Торпа «Изобретение первого портативного компьютера» (The Invention of the First Wearable Computer, <http://graphics.cs.columbia.edu/courses/mobwear/resources/thorp-iswc98.pdf>).

** Моноцикл — транспортное средство с одним колесом, часто велосипед. *Прим. ред.*

Ученый-фантаст Артур Кларк* несколько раз бывал у Шеннона. Его потряс аппарат, прозванный Шенноном «идеальной машиной». «Выглядело очень просто, — позже писал Кларк. — Небольшой деревянный ящик, размерами и формой напоминающий коробку для сигар, с единственным выключателем на лицевой стороне. Когда вы поворачиваете выключатель, раздается сердитое, вполне осмысленное ворчание. Крышка поднимается, и на глазах у вас из коробки высовывается рука. Она поворачивает выключатель в обратную сторону и снова убирается внутрь коробки, после чего крышка медленно закрывается и ворчание затихает. Психологический эффект этого мистического зрелища, если вы к нему не подготовлены, потрясающе силен. Мрачное впечатление остается от машины, которая выключает сама себя».

Торп и Шеннон заказали себе из Рино стандартное рулеточное колесо за 1500 долларов и поставили его на темно-серый бильярдный стол. Чтобы проанализировать его движение, они использовали загадочно мигающий стробоскоп. Для фиксации времени движения шарика они нажимали на кнопку каждый раз, когда тот совершал один полный оборот. Одновременно включался стробоскоп. Так можно было понять, где находился шарик в момент нажатия кнопки. Это позволяло Торпу и Шеннону отследить, насколько четко они отмеряют время перемещения шарика: они видели, когда нажимали на кнопку не вовремя.

Результаты были своеобразные и вроде бы свидетельствовали о провале. Методом проб и ошибок Торп и Шеннон вывели способ предсказания, куда попадет шарик, с достаточно высокой вероятностью и точностью до восьмой части колеса. Колесо состояло из восьми октантов — шести с пятью и двух с четырьмя ячейками в каждом. Итого тридцать восемь ячеек. Если они смогут предсказывать октант, их шансы на победу существенно возрастут. Если поставить на все четыре или пять чисел в октанте, то, при условии, что метод верен, победа гарантирована. Да, это было бы шулерство. И если бы их на этом поймали, скорее всего, свой выигрыш они бы получили из рук огромных парней с бычьими шеями и волосатыми кулачищами — местных вышибал. Но об этом рано было волноваться.

* Книга издана на русском языке: Кларк А. Голос через океан. М. : Связь, 1964. Прим. ред.

Торп и Шеннон создали компьютер размером с пачку сигарет и поместили его в обувь. У устройства было два тумблера: один включал компьютер, а второй отмерял время вращения ротора (одно нажатие пальцем ноги, когда рулетку запускали, второе — после одного оборота колеса). Компьютер считал результаты и передавал количество сигналов, соответствующее номеру октанта, где остановится шарик, другому человеку, на котором было что-то вроде примитивного наушника. Судя по всему, это был первый в мире портативный компьютер.

И все же проект был обречен из-за технического несовершенства устройства. Провод наушника часто рвался. Однажды Торп — обычно именно он надевал наушник и делал ставки — заметил, что одна женщина смотрит на него с нескрываемым ужасом. Он поспешил в уборную к зеркалу и увидел, что из его уха, как какое-то инопланетное насекомое, торчит динамик.

Шеннон не помог Торпу разбогатеть за рулеткой, но внес огромный вклад в стратегию игры в блэкджек. Торпу удалось разработать правильный подход к игре, но оставался без ответа ключевой вопрос: какими должны быть ставки, чтобы игрок не разорился? Шеннон порекомендовал Торпу поискать ответ на вопрос в опубликованной в 1956 году статье Джона Келли-младшего, физика из лаборатории компании Bell в городе Мюррей-Хилл. Там приводились расчеты разумного размера ставок для человека, обладающего инсайдерской информацией о том, какая из двух бейсбольных команд равного уровня подготовки выигрывает серию игр при наличии определенного уровня шума (а следовательно, и вероятности дезинформации) в канале, по которому поступают данные. Торп понял, что сможет использовать систему Келли, чтобы максимально отрегулировать размеры ставок при разных сценариях игры в блэкджек. Проще говоря, когда его шансы на победу увеличивались, он бросал на стол больше фишек. Когда снижались — старался экономить.

Хороший способ оценить систему Келли — сравнить ее с другой игровой стратегией: удваиванием ставки. Скажем, вы поставили 10 долларов на руку в блэкджеке и проиграли. Если вы поставите на следующую руку 20 долларов и выиграете — вы опять в плюсе. Но, естественно, вы можете проиграть. Поставьте 40 долларов, выиграйте — и вы снова на коне. Принцип удваивания ставки,

известный также как «мартингейл», — проверенная временем стратегия, которую практиковали легенды азартных игр, например Казанова. Но у нее есть один очевидный недостаток: можно разориться. Обычно деньги у игрока, выбирающего мартингейл, в какой-то момент заканчиваются. Вероятность того, что это случится, если игрок не остановится, — 100%.

Однако Келли ограничил сумму ставки. Он считал, что ва-банк можно идти только тогда, когда шансы на успех равны 100%. Ситуация очень редкая, в казино почти невероятная. Однако Торп не раз столкнется с ней несколько лет спустя на Уолл-стрит.

Математические расчеты Келли подсказывали, сколько конкретно нужно добавить или вычесть, в зависимости от содержимого кошелька, чтобы добиться максимальных выигрышей. По словам Келли, формула описывала, как сделать так, чтобы деньги «росли в геометрической прогрессии», и в то же время избежать разорения.

В январе 1961 года Торп представил свою научную работу по блэкджеку Американскому математическому обществу. Оно было не так консервативно, как Академия наук, куда он уже отправлял статьи. Поэтому Торп дал работе провокационное название «Формула успеха: стратегия выигрыша в блэкджек» (*Fortune's Formula: A Winning Strategy for Blackjack*). Об исследовании узнал репортер агентства Associated Press и написал статью о блестящем профессоре математики, который перехитрил блэкджек. Статью напечатали в газетах по всей стране. Внезапно Торп стал знаменитым.

Статья попала на глаза некоторым предприимчивым игрокам из тех, что всегда ищут новую систему. На Торпа обрушился шквал писем с вопросами о сути его системы и различными предложениями финансовой помощи. Самое щедрое предложение поступило от нью-йоркского бизнесмена, обещавшего 100 тысяч долларов. Торп жаждал поскорее опробовать свою теорию, но ему казалось, что столько денег ему ни к чему. Он решил принять 10 тысяч долларов и немедленно отправился в Рино.

В тот памятный день в 5 утра Торп обыграл дилера в убогом казино в Рино. Ближе к вечеру он проснулся и поспешил продолжить эксперимент. После сытного обеда он встретился с одним из своих финансовых покровителей, загадочным мистером Иксом, как он

впоследствии назовет его в книге о тонкостях системы под названием «Обыграй дилера»). Позже в тот же день приедет мистер Игрек.

На самом деле мистер Икс был нью-йоркским бизнесменом, связанным с организованной преступностью. Его звали Эммануэль «Мэнни» Киммел. Это был невысокий седой рэкетир, интересовавшийся всем: от нелегальной лотереи в городе Ньюарк до скачек на Восточном побережье. Кроме того, он был владельцем компании Kinney Parking, которой принадлежало 64 парковочных места в Нью-Йорке. Согласно досье ФБР от 1965 года, он «имел дела с некоторыми всемирно известными гангстерами». Мистера Игрек звали Эдди Хэнд. Он разбогател на перевозке автомобилей и был постоянным партнером Киммела по азартным играм с высокими ставками.

Когда Хэнд приехал, троица отправилась в знаменитое казино Harold's Club, расположенное в громадном здании в центре Рино. Заметный скачок вверх после второсортного казино, где Торп играл прошлой ночью. Поэтому и испытание становилось более серьезным.

Они сели за стол с лимитом 500 долларов — самой высокой ставкой в казино. Через 15 минут они выиграли эту сумму, делая ставки от 25 до 250 долларов. Девушка-дилер нажала ногой спрятанную под столом кнопку. Торп заметил, что с другого конца зала к ним направился Гарольд Смит, владелец казино.

— Добрый вечер, джентльмены. — Смит источал улыбки и радушие.

Но Торпа было не провести. *Он хочет остановить меня.*

После еще пары разыгранных рук в колоде оставалось около 15 карт. Обычно дилеры играют колоду, пока в ней не остается буквально пара карт. Один из способов запутать любителей считать карты — рано начать тасовать.

— Тасуй, — велел дилеру Смит.

Но и с новой колодой Торп и Киммел выигрывали, потому что десятичковая стратегия начинает оправдывать себя после того, как разыграны всего четыре карты. Однако шансы были невысоки и со ставками приходилось осторожничать. Когда новая колода была разыграна наполовину, Смит опять кивнул дилеру: «Тасуй».

Система Торпа продолжала действовать после семи сыгранных рук. Дилер стала тасовать карты после каждых двух рук. Система в целом работала, но постоянное тасование карт существенно ухудшало ситуацию.

В конце концов Торп и Киммел ушли. Но до этого они все же заработали несколько тысяч долларов.

Комбинация системы выигрыша в блэкджек Торпа и системы оптимальных ставок Келли была мощным оружием. Торп и Киммел продолжали обыгрывать дилера, несмотря на все препятствия. Через несколько дней они удвоили свой изначальный капитал в 10 тысяч долларов.

Вскоре после публикации результатов своих исследований в Вашингтоне Торп увидел по телевизору передачу об азартных играх. Репортер спрашивал владельца казино, можно ли выиграть у его заведения. «Когда бычка ведут на бойню, он может убить мясника, — ответил владелец. — Но ставим мы всегда на бычка».

Торп улыбнулся. Он знал, что победил мясника. Как он напишет позже: «День бычка настал».

После первой экскурсии в Вегас Торп начал работать над книгой «Обыграй дилера». Она была опубликована в 1962 году, вскоре попала в список бестселлеров газеты *New York Times* — и вселила ужас в сердца владельцев казино по всему миру.

Торп еще несколько раз приезжал в Лас-Вегас и собирал дань с игорных столов. Дилеры уже были начеку и опасались профессора-картежника. Он начал переодеваться, памятуя многочисленные истории, когда удачливых игроков подстерегали в темной подворотне или затаскивали в подвал казино и жестоко избивали.

Однажды в 1964 году, когда он играл в Лас-Вегасе в баккару, ему предложили чашку кофе с сахаром и сливками. Он сделал пару глотков и вдруг странно себя почувствовал. В тот раз Торп приехал в Лас-Вегас с другом и его женой-медсестрой. Она посмотрела ему в глаза и увидела знакомый взгляд наркомана, привезенного на «скорой» после передозировки. Все обошлось, но эпизод напугал Торпа. Он решил, что для испытания своих стратегий стоит найти новый полигон. Торп немедленно обратил свой взор на самое большое казино в мире — Уолл-стрит.