

Попав позднею ночью в спальню старой графини, Герман горячо убеждает ее назвать ему три карты. Выведенный из терпения упорным молчанием перепуганной старухи, Герман грозит ей пистолетом. От неожиданного потрясения старуха умирает. Герман близок к безумию: рухнули его надежды «вывесть тайну у старухи», разбогатеть и завоевать счастье. (Конец 4 картины).

Неотвязные воспоминания о смерти и похоронах старой графини вырастают в кошмары, которые непрерывно преследуют Германа. Ему чудится голос старухи, называющий три желанных карты. (Конец 5 картины).

В полубреду Герман спешит в игорный дом. На набережной он сталкивается с Лизой. Лизу мучает догадка о том, что Герман причастен к скоростижной смерти графини. Бессвязные речи Германа приводят ее в ужас: Герман безумен. В отчаянии Лиза бросается в Неву. (Конец 6 картины).

Герман в игорном доме ставит все свои сбережения на одну из карт, названия которых запечатлелись в его мозгу. «Тройка» выигрывает. В больном воображении Германа действительность переплетается с бредом: «Нет, не обманчиво старухи предсказанье». Герман удваивает ставку и снова выигрывает. Игроки отказываются от дальнейшей игры. Герман в крайнем возбуждении вызывает охотника сыграть еще раз. Его вызов принимает Елецкий. Третья карта Германа бита. В ужасе выглядывается Герман в оказавшуюся у него в руке пиковую даму, в которой ему чудится лицо умершей старухи-графини. Мысли Германа путаются. Мозг не выдерживает пережитых потрясений.

**Во время антрактов в «уголка рабочего зрителя»
проводятся разъяснительные беседы по спектаклю.**