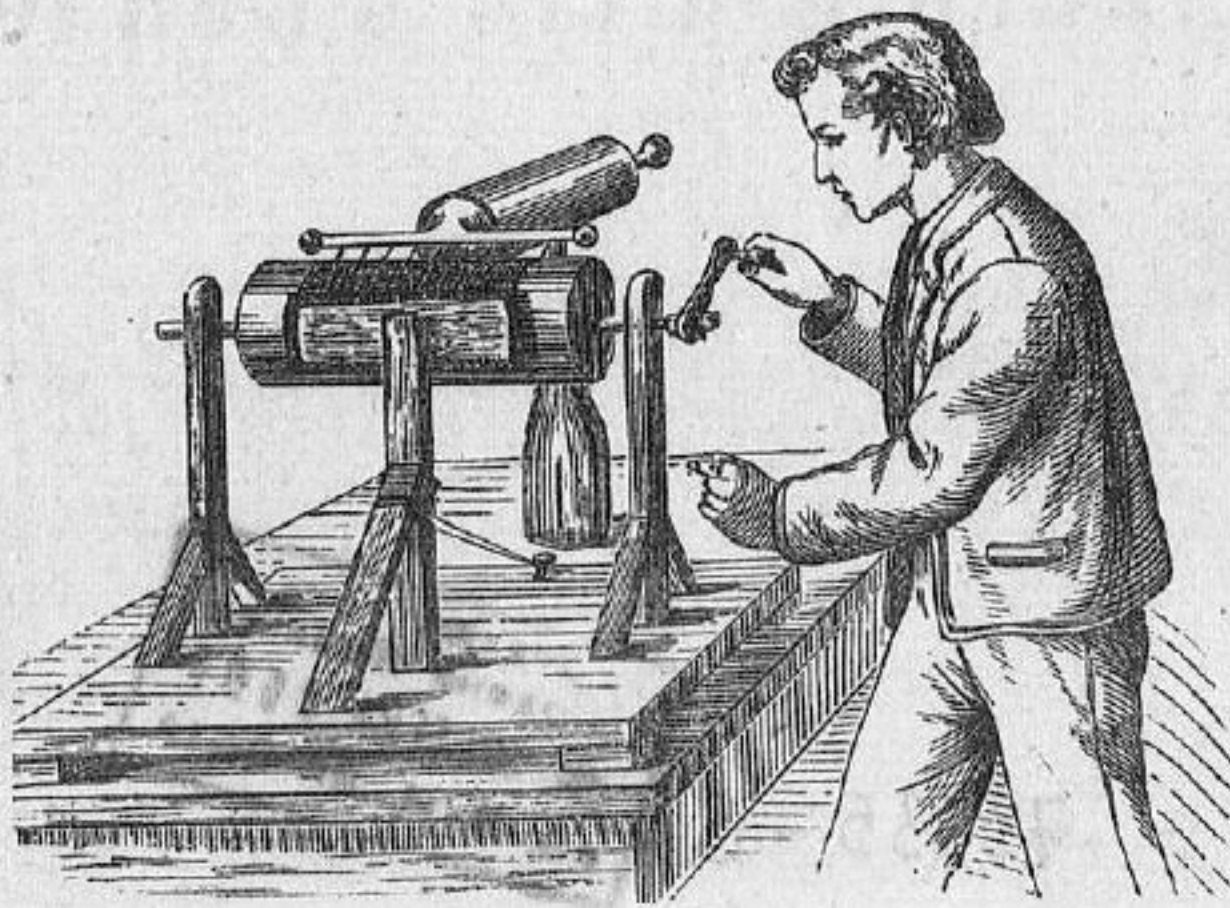


СБОРНИКЪ
ИГРЪ И ЗАНЯТІЙ

ДЛЯ СЕМЬИ И ШКОЛЫ

СОСТАВИЛЪ

Вал. Висковатовъ.



Съ 330 рисунками въ текстѣ.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Изданіе А. Черкесова и К^о.

1875.

СБОРНИКЪ ИГРЪ И ЗАНЯТІЙ

ОГЛАВЛЕНІЕ.

ОТДѢЛЪ I.

Занятія естественно-историческія.

	Стр.
Бъ нашимъ молодымъ читателямъ (вмѣсто предисловія)	1
Маленькій садовникъ.	9
	Стр.
Обработка земли.	10
О формѣ садовыхъ грядъ.	11
Какъ огораживать гряды.	13
Разведеніе луга	14
Выпалываніе	16
Цвѣточные гряды	—
Какъ сѣять сѣмена.	19
Средство для ускоренія всхода сѣмянъ	—
	Стр.
О пересаживаніи расте- ній.	20
О добываніи сѣмянъ	21
Огородъ	22
Прививаніе георгинъ	24
Уходъ за туземными ра- стеніями	25
Отсадки, отводки, че- ренки.	26
Уходъ за ягодными ку- стами	27
Враги сада.	29
Уходъ за комнатными растеніями	32
	Стр.
Установка растеній	32
Цвѣточные горшки и земля	33
Пересадка	34
Поливаніе	36
Выборъ воды	37
Температура воды	—
Воздухъ	38
Свѣтъ.	39
Вредныя насѣкомыя	40
Висячія растенія	43
	Стр.
Миртовый вѣнокъ	44
Малорослыя растенія.	—
Комнатныя бесѣдки	45
Разведеніе гіацинтовъ и др.	46
Ваза съ травой	47
Тинктура розъ	48
Освѣженіе завядшихъ цвѣ- товъ	—
Какъ выростить въ полча- са нѣкоторыя расте- нія.	—

сокую палочку, на верхнемъ концѣ которой былъ прикрѣпленъ горизонтальный кругъ. Собираясь бросать кругъ, ему надо прежде придать нѣкоторую силу. Опустите руку свободно вдоль туловища, кругъ захватите ладонью, такъ чтобы нижній край его упирался на средніе суставы четырехъ пальцевъ; большой же палецъ нужно выпрямить, такъ чтобы онъ приходился вдоль круга; затѣмъ раскачайте руку и, выпрямивъ ладонь, пустите кругъ въ желаемомъ направленіи. Пущенный такимъ образомъ кругъ вертится на лету какъ колесо и падаетъ какъ бомба на цѣль. Кто попалъ въ цѣль или, что зависитъ отъ условія, кто бросилъ всѣхъ дальше и выше кругъ, тотъ выигралъ.

ИГРЫ ШАРАМИ.

III. Игра въ шары.

Игра эта имѣетъ большое сходство съ вышеописанной *игрой кружками*; вся разница заключается главнымъ образомъ въ томъ, что вмѣсто кружковъ играютъ шарами.

Шары приготовляются обыкновенно изъ твердаго дерева и имѣютъ отъ трехъ до четырехъ дюймовъ въ поперечникѣ. Играющіе, смотря по числу, дѣлятся на двѣ, на три и болѣе партій. Шары каждой партіи или окрашены въ особый цвѣтъ, или носятъ особый номеръ, чтобы ихъ легко можно было отличить. У каждаго игрока должно быть условное число шаровъ; если игроковъ очень много, то достаточно, если у каждаго будетъ по одному шару,

въ противномъ же случаѣ каждому игроку дается два, три и болѣе шаровъ. Цѣлью служитъ меньшій шаръ.

Наиболѣе удобнымъ мѣстомъ для этой игры считается ровное мѣсто, покрытое пескомъ. Здѣсь шары не такъ легко раскатываются. Какъ бросать шары, чтобы они не катились по землѣ, покажетъ скоро опытъ. Разстояніе между чертой, за которой становятся играющіе, и цѣлью болѣе, чѣмъ въ *игрѣ кружками*, во всемъ же остальномъ игра эта почти ничѣмъ не отличается отъ нея, только гораздо интереснѣе, разнообразнѣе и живѣе ея.

112. Крокетъ.

Игра эта, очень распространенная въ Англіи, вводится теперь и у насъ. Если кто изъ нашихъ читателей еще не играетъ въ крокетъ, то, по нашему описанію, онъ легко можетъ познакомиться съ этой игрою и будетъ имѣть возможность разрѣшать всѣ встрѣчающіяся во время игры недоразумѣнія.

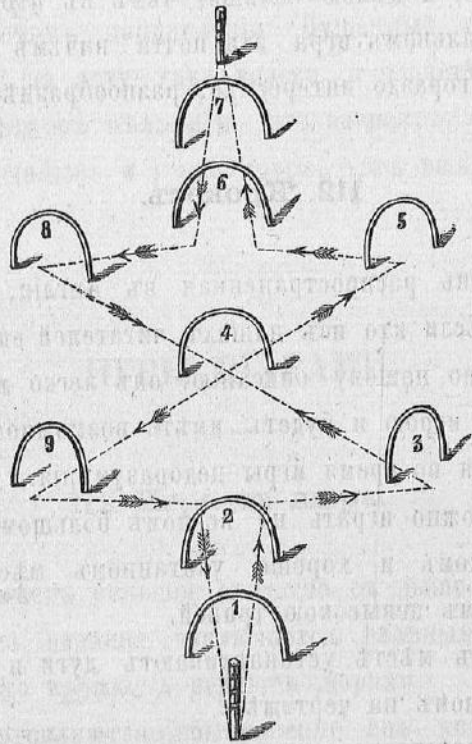
Въ крокетъ можно играть на всякомъ большомъ и ровномъ, усыпанномъ пескомъ и хорошо укатанномъ мѣстѣ, а также на лугу, поросшемъ невысокою травой.

На выбранномъ мѣстѣ устанавливаются дуги и столбики, въ порядкѣ, показанномъ на чертежѣ.

Если мѣсто достаточно велико, то между входнымъ столбикомъ и первой дугой должно быть шесть футовъ разстоянія; то же разстояніе должно быть между первой и второй дугой, и 12 футовъ между второй и средней. Боковыя дуги должны находиться на линіи, проведенной по срединѣ между второй и третьей дугой; разстояніе между обѣими боковыми дугами тоже 12 футовъ. Если лугъ или площадка слишкомъ малы, то разстояніе между дугами

можетъ быть уменьшено. Если разстояніе между дугами очень мало, то шары такъ сблизятся, что при каждомъ ударѣ легко могутъ дѣлаться прокеты (что такое прокеть, объяснимъ послѣ); поэтому старайтесь оставлять между дугами возможно большее разстояніе.

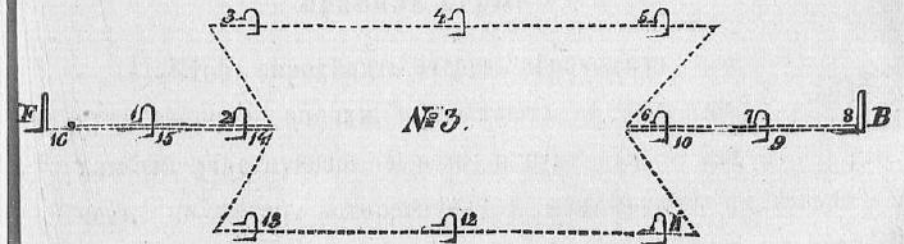
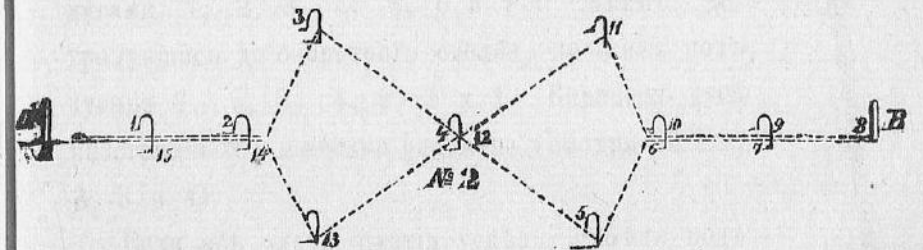
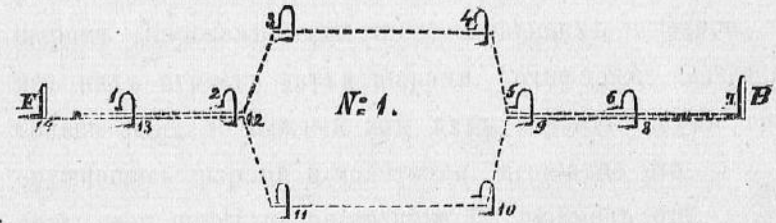
Оборотный столбъ.



Входный столбикъ.

Рис. 36.

Играющихъ можетъ быть 8, 6, 4 и 2. Они дѣлятся на партіи по 4, 3, 2 и по одному съ каждой стороны. Положимъ, что играющихъ полное число, т. е. восемь; тогда игроки одной партіи выбираютъ себѣ шары темныхъ цвѣтовъ, какъ то: зеленый,



Къ стр. 531.

голубой, черный и коричневый, и тѣхъ же цвѣтовъ палки или молотки, а другіе берутъ шары и молотки (см. рис. 37) свѣтлыхъ цвѣтовъ: розоваго, желтаго, оранжеваго и краснаго. Каждый играетъ своимъ шаромъ. Впрочемъ, если число играющихъ нечетное, тогда одинъ изъ нихъ играетъ двумя шарами. Точно также, когда играющихъ только двое, то каждый изъ нихъ играетъ двумя шарами. Вооружившись шарами и молотками, играющіе ставятъ свои шары на разстояніи 12 дюймовъ отъ входнаго столбика. Цѣль каждаго играющаго состоитъ въ томъ, чтобы шаръ его прошелъ подъ дугами: 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 и затѣмъ, дотронувшись до оборотнаго столба, прошелъ подъ дугами 7, 6, 8, 4, 9, 2 и 1. Впрочемъ дуги разставляются и весьма различно (смотри №№ 1, 2, 3 и 4).

Если всѣ члены партіи успѣли пройти подъ всѣми дугами раньше членовъ другой партіи, то первая партія считается выигравшею игру.

Правила игры.

1) Чтобы опредѣлить очередь играющихъ, кладутъ въ шанку значки, покрываютъ ее платкомъ; каждый участвующій беретъ оттуда одинъ значекъ, по цвѣту котораго ему и назначаютъ не только соотвѣтствующіе шаръ и молотокъ, но также и очередь въ игрѣ. Вынувшій синій шаръ начинаетъ игру.

2) При началѣ игры каждый ставитъ свой шаръ на разстояніи 12 дюймовъ передъ входнымъ столбикомъ.

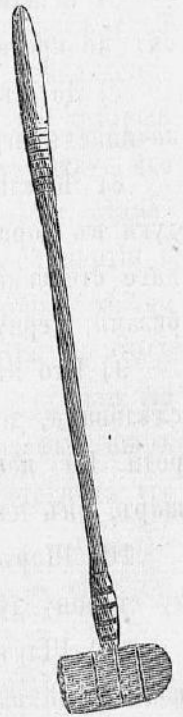


Рис. 37.

3) По шару должно бить однимъ изъ кощовъ молотка, а не его стороною.

4) Каждый бьетъ по своему шару по очереди. Очередь опредѣляется порядкомъ цвѣтовъ, отмѣченныхъ на столбикахъ; цвѣта эти соотвѣтствуютъ цвѣтамъ шаровъ.

5) Въ продолженіе всей игры очередь не измѣняется.

6) Всякій продолжаетъ бить свой шаръ до тѣхъ поръ, пока онъ не прокатится подъ всѣми дугами въ означенномъ порядкѣ.

7) До тѣхъ поръ, пока не послѣдуетъ неудача, послѣ чего начинается игру слѣдующій изъ играющихъ.

8) Каждый игрокъ долженъ такимъ образомъ пройти всѣ дуги въ порядкѣ, указанномъ цифрами на чертежахъ, до обратнаго столбика или бизани, и потомъ, ударивъ своимъ шаромъ о бизань, вернуться обратно къ фоку или входному столбику.

9) Кто въ одномъ изъ этихъ случаевъ не попалъ туда, куда слѣдовало, тотъ теряетъ право играть до слѣдующей своей очереди. На послѣднюю изъ дугъ, подъ которою проведенъ былъ шаръ, онъ надѣваетъ сверху свой значекъ.

10) Шаръ считается сдѣланнымъ, если онъ остановится по ту сторону дуги, подъ которую ему слѣдовало прокатиться.

11) Шаръ считается несдѣланнымъ, если онъ остановится подъ дугой или передъ ней.

12) Если шаръ остановился такъ близко около дуги, что возникаютъ споры, то для устранения недоразумѣній одинъ изъ играющихъ кладетъ свой молотокъ по ту сторону дуги, такъ чтобы палка молотка касалась самой дуги. Если при этомъ палка не коснется шара, то шаръ считается сдѣланнымъ; въ противномъ же случаѣ онъ считается несдѣланнымъ.

13) Шаръ считается несдѣланнымъ, если, пройдя подъ дугою, онъ, вслѣдствіе какихъ-нибудь причинъ, вернулся обратно.

14) Играющій, проведенный шаръ подъ дугою, имѣетъ право рокировать, т. е. направить ударомъ молотка свой шаръ такъ, чтобы тотъ коснулся другаго шара.

15) Послѣ удачнаго рокированія играющій обязанъ крокировать. Это дѣлается такимъ образомъ: играющій ставитъ свой шаръ рядомъ съ рокированнымъ такъ, чтобы шары прикасались одинъ къ другому, и ударомъ молотка о свой шаръ, на который онъ предварительно ставитъ ногу для того, чтобы удержать его на мѣстѣ, отгоняетъ другой шаръ. При этомъ играющій старается поступать такъ, чтобы соблюсти интересы своей партіи и разстроить игру противной, т. е. если шаръ, который можно крокировать, принадлежитъ кому-нибудь изъ его партіи, то этотъ послѣдній старается провести его черезъ очередную дугу или же по крайней мѣрѣ приблизить къ ней. Но если крокируемый шаръ изъ партіи противниковъ, то играющій старается отогнать его возможно дальше отъ расположенія дугъ.

16) Если шаръ при рокированіи задѣлъ нѣсколько шаровъ, то играющій получаетъ право крокировать ихъ всѣхъ.

17) Если во время крокета онъ сдвинетъ свой шаръ, то долженъ поставить его на то мѣсто, которое занималъ прежде.

18) Играющій не можетъ сдѣлать крокетъ два раза сряду по одному и тому же шару, пока не пройдетъ подъ дугой.

19) Игрокъ, который, направивъ ударъ въ другой шаръ, не попалъ въ него, теряетъ право играть до слѣдующей очереди.

20) Если шаръ игрока при крокированіи выскользнулъ изъ-подъ ноги, то онъ ставится обратно на свое мѣсто и играющій можетъ повторить ударъ второй разъ.

21) Надъ шаромъ, который не прошелъ подъ первую дугу, крокета дѣлать нельзя.

22) Если шаръ крокированный пройдетъ подъ очередную дугу, то онъ считается проведеннымъ.

23) Шаръ, ударившій въ поворотный столбъ, считается за шаръ, прошедшій подъ дугой.

24) Шаръ, ударившій во входный столбъ, пройдя черезъ всѣ дуги, считается вышедшимъ (мертвымъ) и долженъ быть тотчасъ же удаленъ съ поля игры.

25) Играющій, прошедшій черезъ всѣ дуги, можетъ по своему желанію или ударить своимъ шаромъ объ фокъ-мачту и тѣмъ покончить свою игру, или же обогнуть фокъ-мачту и продолжать ее. Въ послѣднемъ случаѣ онъ дѣлается *бойцомъ*.

26) Боецъ можетъ *рокировать* сколько угодно, но крокировать одинъ и тотъ же шаръ имѣетъ право не больше двухъ разъ сряду.

27) Послѣ неудачнаго удара боецъ долженъ переждать до слѣдующей очереди.

28) Боецъ, который нарочно или нечаянно задѣлъ фокъ-мачту, или же мертвый шаръ, дѣлается самъ мертвымъ.

29) Если кто-нибудь сыгралъ не въ свою очередь, и ошибка откроется, прежде чѣмъ сыграетъ другой, то его шаръ долженъ быть поставленъ на то мѣсто, гдѣ находился прежде; точно также и всякій другой шаръ, который былъ имъ сдвинуть. Если же ошибка замѣчена позже, то играющій лишается слѣдующей очереди, но только тогда, если ошибка замѣчена до этой слѣдующей очереди; въ противномъ случаѣ онъ не подвергается никакому наказанію.

30) Когда игроки одной партіи прошли всѣ дуги и прикоснулись къ фоку или мертвымъ шарамъ, то эта партія считается выигравшей, чѣмъ игра и оканчивается.

31) Если мѣсто игры обведено границею, то шаръ, перекатившійся черезъ нее, ставится на ту точку границы, черезъ которую онъ перекатился.

32) Возникающіе во время игры спорные вопросы рѣшаются большинствомъ голосовъ, и эти рѣшенія, по общему согласію, могутъ служить обязательными правилами для послѣдующихъ игръ.

Вотъ немногія краткія правила, съ помощью которыхъ вы можете пріобрѣсти достаточно познаній для игры въ крокетъ. Когда играющіе лучше познакомятся съ этою игрою, то имъ могутъ встрѣтиться нѣкоторые сомнительные пункты, разъясненіе которыхъ не вошло въ наши правила. Но намъ кажется, что, прочитавъ наше руководство и вдумываясь въ него, они разъяснятъ себѣ всѣ эти недоразумѣнія. Кромѣ того мы считаемъ необходимымъ предупредить всѣхъ играющихъ не увлекаться годами крокета и не дѣлать его слишкомъ часто, потому что пристрастіе къ нему и частое употребленіе его приучаютъ играющихъ къ небрежной игрѣ. Главная цѣль должна состоять въ томъ, чтобы попасть въ обручи. Дѣлайте крокетъ только тогда, если надѣетесь этимъ достигнуть лучшаго положенія. Кромѣ того положеніе и преимущества бойца настолько важнѣе положенія и преимущества другихъ шаровъ, что каждый играющій долженъ стараться достигнуть этого положенія прежде всякаго другаго. Многіе изъ тѣхъ, которые пренебрегаютъ обручами въ началѣ игры, проигрываютъ ее и замѣчаютъ свою ошибку тогда, когда уже невозможно исправить ее.

Теперь мы дадимъ послѣдній совѣтъ, можетъ быть, самый важный изъ всѣхъ данныхъ нами. Если вы не попадете въ обручъ, въ который мѣтили, и если другой шаръ сдѣлаетъ вашему крокету, то совѣтую *не терять хладнокровія*.

Въ продажѣ есть меньшіе крокеты, — одинъ, приспособленный для игры въ комнатѣ на полу, другой—на столѣ. Правила игры тѣ же.

113. Луговой биллиардъ.

На ровномъ открытомъ мѣстѣ втыкаютъ въ землю пруть, согнутый дугою, такой величины, чтобы шаръ могъ свободно прокатиться подъ дугою. Каждый изъ играющихъ вооруженъ шаромъ такой же величины какъ у крокета и такимъ же молоткомъ. Иногда вмѣсто молотка употребляютъ длинную палку съ кольцомъ на нижнемъ концѣ. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, шары каждой партіи отличаются цвѣтомъ или какимъ нибудь другимъ знакомъ отъ шаровъ другой партіи. На условномъ разстояніи отъ дуги проводятъ черточку, съ середины которой играющіе по очереди бьютъ по шарамъ, стараясь прокатить его подъ дугою. До начала игры каждый изъ играющихъ бьетъ съ черты по шару; чей шаръ прокатился дальше, тотъ начинаетъ игру. Сначала бьетъ одинъ изъ играющихъ одной партіи, послѣ него бьетъ кто нибудь изъ другой партіи, затѣмъ опять кто нибудь изъ первой партіи и такъ далѣе. Каждый бьетъ въ свою очередь только одинъ разъ. Только первый ударъ производится съ черты, остальные же съ того мѣста, куда закатился шаръ. Если какой нибудь шаръ пройдетъ сквозь дугу, то владѣльцу его присчитывается одно очко; прошелъ ли онъ оттого, что какой нибудь другой шаръ толкнулъ его, или отъ удара своего владѣльца, это все равно. Если шаръ

передъ тѣмъ, чтобы пройти кольцо, задѣнетъ другой шаръ, то бывшему присчитывается за это еще одно лишнее очко. Та партія, которая выиграла условное число очковъ, выиграла партію.

114. Кегли.

Игра въ кегли хорошо извѣстна намъ по названію, но мало употребительна, потому что условія и правила ея мало извѣстны.

Игры въ кегли бываютъ весьма различны, хотя впрочемъ главнымъ образомъ различаются устройствомъ помоста. Обыкновенно для игры въ кегли строятъ досчатый помостъ въ нѣсколько сажень длиною и около аршина ширины. По бокамъ во всю длину помоста приколочены въ видѣ бортовъ доски, чтобы пущенный невѣрно шаръ не откатился въ сторону. На концѣ помостъ нѣсколько расширяется. Здѣсь разставляются кегли. Иногда вмѣсто длиннаго помоста строятъ круглый, въ такомъ случаѣ кегли разставляются въ серединѣ его. Въ первомъ случаѣ шары пускаются съ противоположнаго кеглямъ конца помоста. Въ послѣднемъ же играющіе становятся вокругъ помоста и пускаютъ шары съ какой угодно стороны. Въ остальномъ правила игры тѣ же. Впрочемъ нѣтъ необходимости строить для игры въ кегли особые помосты: всякое ровное и утоптанное мѣсто можетъ быть вполне пригодно для игры, но въ такомъ случаѣ на землѣ или на полу отмѣчаютъ чертами границы. Кеглей 9, шаровъ можетъ быть и одинъ и нѣсколько. Кегли разставляются въ три ряда; разстояніе между кеглями вездѣ одинаково; въ середину ставятъ *короля*, который отличается отъ другихъ кеглей большою величиною. Играющіе или дѣлятся на партіи, или каждый играетъ за себя.