

СБОРНИКЪ ОБРАЗЦОВЫХЪ
ИГРЪ, ЗАНЯТІЙ И ЗАБАВЪ

ВЪ КОМНАТѢ И НА ВОЗДУХѢ

ДЛЯ ДѢТЕЙ ВСѢХЪ ВОЗРАСТОВЪ.

Съ 40 пояснительными рисунками, заключающей въ себѣ: игры мячемъ, камешками, шариками, палками, шарами и деревяшками, разныя игры съ движеніями, домашнія игры для дѣтей, со жгутомъ и повязанными глазами, вечернія или сумерочныя игры, метанія въ цѣль и снарядныя игры, задачи, загадки, шутки, вопросы и проч.

ВЪ ПЯТИ ОТДѢЛАХЪ.

Составилъ М. Захмановъ.



МОСКВА.

Изданіе книгопродавца Г. Т. Бриллиантова.

1895.

КРОКЕТЪ.

Для игры въ крокетъ нужно ровное мѣсто, будетъ ли то убитая щебнемъ и пескомъ площадка, или лужайка съ густо посѣянной и низко скошенной травой. Чѣмъ ровнѣе и глаже мѣсто, тѣмъ правильнѣе можетъ быть игра, такъ какъ можно вѣрнѣе рассчитывать удары.

Въ игрѣ могутъ участвовать отъ двухъ до восьми человекъ. Играющіе дѣлятся на 2 партіи и каждый беретъ себѣ шаръ, молотокъ и марку съ одинаковыми отмѣтками. Одна партія беретъ шары, молотки и марки съ полосами одного цвѣта, другая—съ полосами другого цвѣта. Если играютъ двое, то каждый беретъ по крайней мѣрѣ по два шара.

Молоткамъ придаютъ различную форму, но одни изъ самыхъ удобныхъ — цилиндрическіе, у которыхъ одинъ конецъ закругленный, другой срѣзанъ прямо.

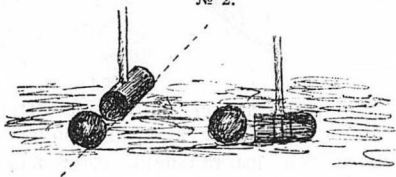
Дуги и колышки втыкаются въ землю въ такомъ порядкѣ, какъ показано на чертежѣ. Разстояніе между дугами бываетъ различно, что зависитъ отъ величины ровнаго мѣста, а также отъ ловкости играющихъ. Чѣмъ ближе разставлены дуги, тѣмъ легче провести черезъ нихъ шаръ. Обыкновенно за разстояніе между дугами принимаютъ длину ручки молотка.

Играютъ поочередно, сначала одинъ изъ первой партіи, потомъ одинъ изъ второй, затѣмъ опять изъ первой и т. д. Пропустившій свою очередь, теряетъ ее и ждетъ новой.

Цѣль игры двоякая: во-первыхъ—самому провести и помечь своимъ товарищамъ поскорѣе пройти своими шарами черезъ всѣ дуги по порядку, и во-вторыхъ—помѣнать то же сдѣлать другой партіи.

Начинающій ставитъ свой шаръ приблизительно посрединѣ между колышкомъ и первою дугою и бьетъ его молоткомъ, стараясь провести черезъ пер-

№ 2.

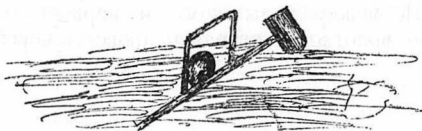


вую дугу. Бить бокомъ молотка не дозволяется, точно такъ же, какъ держать за ручку у самаго молотка. Если шаръ не пройдетъ подъ первую дугу, и

станетъ такъ, что можетъ мѣшать слѣдующимъ занимъ шаромъ, то онъ принимается, пока тѣ играютъ и затѣмъ опять становится на то же мѣсто, съ котораго былъ принятъ.

Шаръ гонится съ помощью молотка и считается правильно съиграннымъ только послѣ рѣзкаго, ясно слышаннаго удара по немъ одною изъ оконечностей молотка. (При этомъ надо замѣтить, что направленіе шара зависитъ вполнѣ отъ направленія самого молотка, какъ показано на чертежѣ № 2).

Если шаръ остановился подъ дугою, то для рѣшенія спора, прошелъ онъ или нѣтъ, прикладываютъ плотно къ задней сторонѣ дуги ручку молотка. Если ручка можетъ быть такъ приложена, не сдвинувъ шара, то шаръ считается прошедшимъ, и бившій пользуется правомъ бить вторично.



Вслѣдъ за первою дугою шаръ проводится черезъ вторую, третью и т. д. до перваго промаха, послѣ котораго играющій выставляетъ свой значекъ на своей очередной дугѣ, а слѣдующій по очереди начинаетъ бить.

Каждый проводъ шара черезъ дугу даетъ право бить еще разъ. Промыхъ молоткомъ по шару за

ударъ не считается, но если молотокъ задѣлъ за шаръ и шаръ сдвинулся, то такой ударъ считается за дѣйствительный.

Удачно проведеншій свой шаръ черезъ первую дугу заручается на все время игры правомъ бить не только чрезъ слѣдующую дугу, но и въ чужой шаръ, т. е. правомъ рокировать, но при этомъ долженъ каждый разъ передъ ударомъ называть рокируемый шаръ. Если два шара соприкасаются, то рокировать другъ друга они не имѣютъ право.

Ударивъ своимъ шаромъ въ чужой, или рокировавъ его, бившій обязанъ крокетировать, т. е. онъ представляетъ свой шаръ къ тому, въ который попалъ, наступая на свой носкомъ ноги и ударомъ молотка по своему шару отбиваетъ чужой шаръ. Если тотъ шаръ, въ который попалъ игравшій, принадлежитъ къ его партіи, то онъ, если возможно, проводитъ его черезъ очередную для этого шара дугу, или ставитъ его на лучшую позицію посредствомъ крокетировки; а если этотъ шаръ принадлежитъ чужой партіи, то отсылаетъ его куда-нибудь подальше.

Отъ воли играющаго зависитъ идти ли въ очередную дугу, дѣлать ли ракетъ, или просто откатить свой шаръ на такое мѣсто, которое онъ найдетъ болѣе выгоднымъ для своей партіи. Вообще во время игры надо постоянно имѣть въ виду выгоду всей своей партіи. Начинающіе игроки часто забываютъ это и изъ простаго желанія погоняться за чужимъ шаромъ, портятъ дѣло своей партіи.

Крокетировка даетъ право играть дальше. Если

же при ударѣ свой шаръ пошевелится, то право на слѣдующій ударъ теряется. По одному и тому же шару крокетировать въ одну очередь, не прошедши слѣдующей по порядку дуги, не дозволяется. Иногда, что зависитъ отъ условія, крокетированіе замѣняютъ подкатываніемъ своего шара на болѣе удобное для слѣдующаго удара мѣсто. Если играющій ударомъ своего шара или посредствомъ крокетированія проведетъ другой шаръ черезъ очередную дугу этого шара, то былъ ли это чужой шаръ или шаръ своей партіи, онъ считается прошедшимъ черезъ эту дугу и значекъ того шара переносится на слѣдующую очередную дугу.

Порядокъ прохода черезъ дуги обозначенъ на чертежахъ цифрами. Дойдя до второго колышка, необходимо ударить въ него шаромъ съ той стороны, откуда игралъ шель; это даетъ право вновь бить и гнать свой шаръ обратно черезъ дугу. Пройдя всѣ дуги кругомъ и вернувшись снова къ 1-му колышку, можно или покончить игру, ударивъ шаромъ въ этотъ колышекъ, послѣ чего шаръ уже снимается съ поля, или можно, не ударяя въ колышки, обойти его и сдѣлаться „казакомъ“ или „бойцомъ“. Казаку нечего заботиться о проходѣ чрезъ дуги, такъ какъ онъ всѣ уже имъ пройдены; его дѣло помогать шарамъ своей партіи и вредить чужой. Казакъ въ одну очередь можетъ крокетировать одинъ и тотъ же шаръ только разъ. Впрочемъ, для оживленія игры, условливаются давать бойцу право на два крокета въ одну очередь и болѣе. Боецъ, ударившійся какимъ

бы то ни было образомъ въ послѣднѣй колышекъ, выходить изъ игры.

Та партія, которая успѣла прежде другой про- вести всѣ свои шары чрезъ всѣ дуги и ударить ими въ первый колышекъ, считается выигравшею.