



# ДѢТСКОЕ ЧТЕНІЕ.

VII II VIII.

## Содержаніе:

На сѣнокошѣ. — Дѣтство Карла Линнея — Куда дѣвался дождь? —  
Старый король Лиръ. — О наукахъ. — Въ рудникахъ. — Какъ ежъ  
стелеть себѣ постельку. — О маленькой птичкѣ „крапивникъ“. —  
Ураганъ. — Рулевой. — Маленькій садовникъ. — Игры и задачи  
(крокетъ и др.)

Приложеніе: Библиографическій указатель №№ 7 и 8. Рецензіи  
книгъ и Отъ редакціи.

Изданіе  
«РУССКОЙ КНИЖНОЙ ТОРГОВЛИ.»


С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

—  
1869.

Дозволено цензурою, С.-Петербургъ, 25 іюля, 1869 года.

Типографія Н. Неклюдова. Офицерская, д. № 7—14.

# К Р О К Е Т Ъ.



Н хочу описать вамъ игру, весьма любимую въ Англии и въ которую начинаютъ играть 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.

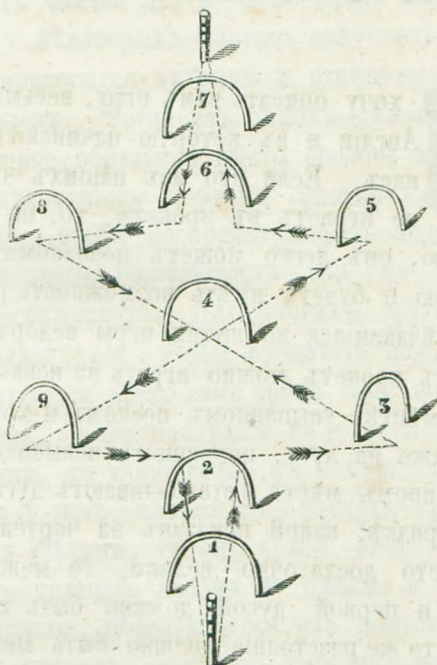
Въ крокетъ можно играть на всякомъ большомъ и ровномъ мѣстѣ, усыпанномъ пескомъ и хорошо укатанномъ, а также на лугу, поросшемъ невысокою травой.

На выбранномъ мѣстѣ устанавливаютъ дуги и столбики, въ томъ порядкѣ, какой показанъ 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 посрединѣ 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 крокеты (что такое крокетъ

Оборотный столбъ.



Входный столбикъ.

объяснимъ послѣ), поэтому старайтесь оставлять между дугами возможно большее разстояніе.

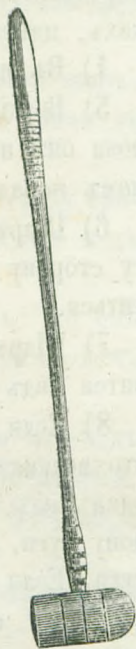
Играющихъ можетъ быть 8, 6, 4 и 2. Они дѣлятся

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, голубой, черный и коричневый, и тѣхъ же цвѣтовъ палки или молотки, а другіе берутъ шары и молотки 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. Цельъ cadaго 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.

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

### Правила игры.

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



2) По шару должно бить однимъ изъ концовъ молотка, а не его стороною.

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

4) Въ продолженіе всей игры очередь не измѣняется.

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

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

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

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

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

10) Если играющій ударилъ свой шаръ такъ, что тотъ, катясь, задѣлъ другой шаръ, то ему предоставляется право дѣлать крокетъ надъ этимъ шаромъ. Крокетъ дѣлается такъ: свой шаръ кладутъ около того шара, надъ которымъ

хотятъ сдѣлать крокетъ, такъ, чтобы они касались другъ друга; играющій ставитъ ногу на свой шаръ и ударяетъ по немъ молоткомъ. Ударъ передается другому шару и такимъ образомъ можетъ быть направленъ въ ту или другую сторону.

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

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

13) Если шаръ толкнулъ нѣсколько шаровъ, то онъ долженъ сдѣлать крокетъ надъ всеми шарами, но въ томъ порядкѣ, въ какомъ они были задѣты.

14) Если во время крокета шаръ выскользнетъ изъ-подъ ноги и попадетъ въ дугу, то этотъ ударъ не считается. Если же крокетированный шаръ попадетъ въ очередную дугу, то идетъ въ счетъ.

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

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

17) Шаръ, ударившій во входный столбъ, пройдя черезъ все дуги, считается выбывшимъ и долженъ быть тотчасъ же удаленъ съ поля игры; впрочемъ, если играющій захочетъ, онъ можетъ продолжать игру, но тогда онъ дѣлается бойцомъ.



18) Боець въ одну и ту же очередь можетъ дѣлать крокетъ два раза надъ однимъ и тѣмъ же шаромъ.

19) 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 находится прежде; точно также и всякій другой шаръ, который былъ имъ сдвинутъ. 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.

20) Игра считается оконченною, когда всѣ игроки одной партіи дотронулись до входнаго столбика.

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 выгодами крокета и не дѣлать его слишкомъ часто, потому что пристрастіе къ нему и частое употребленіе его пріучаютъ играющихъ къ небрежной игрѣ. Главная цѣль должна состоять въ томъ, чтобы попасть въ обручи. Дѣлайте крокетъ

только тогда, если надѣетесь этимъ достигнуть лучшаго, или даже и такого положенія, какъ не дѣлая его. Кромѣ того положеніе и преимущества бойца настолько важнѣе положенія и преимуществъ 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 крокетъ, то совѣтую *не терять гладнокровія*.

