

1

2

3

4



ПТИЧКА ЛЕТИТЬ

ПТИЧКА
НА ВѢТКѢ.



1

2

3

4



ПТИЧКА ЪСТЪ

1

2

3

4



ПТИЧКА
ВЪ ГНѢЗДѢ.

1

2

3

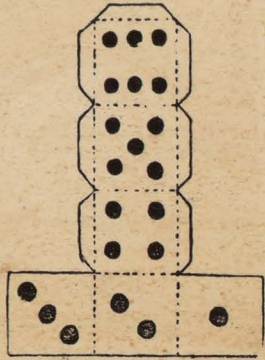
4



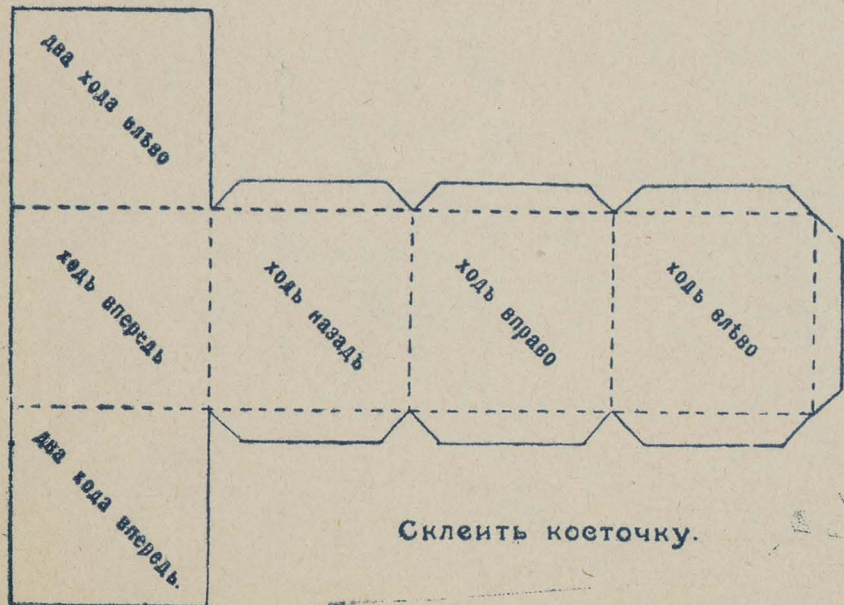
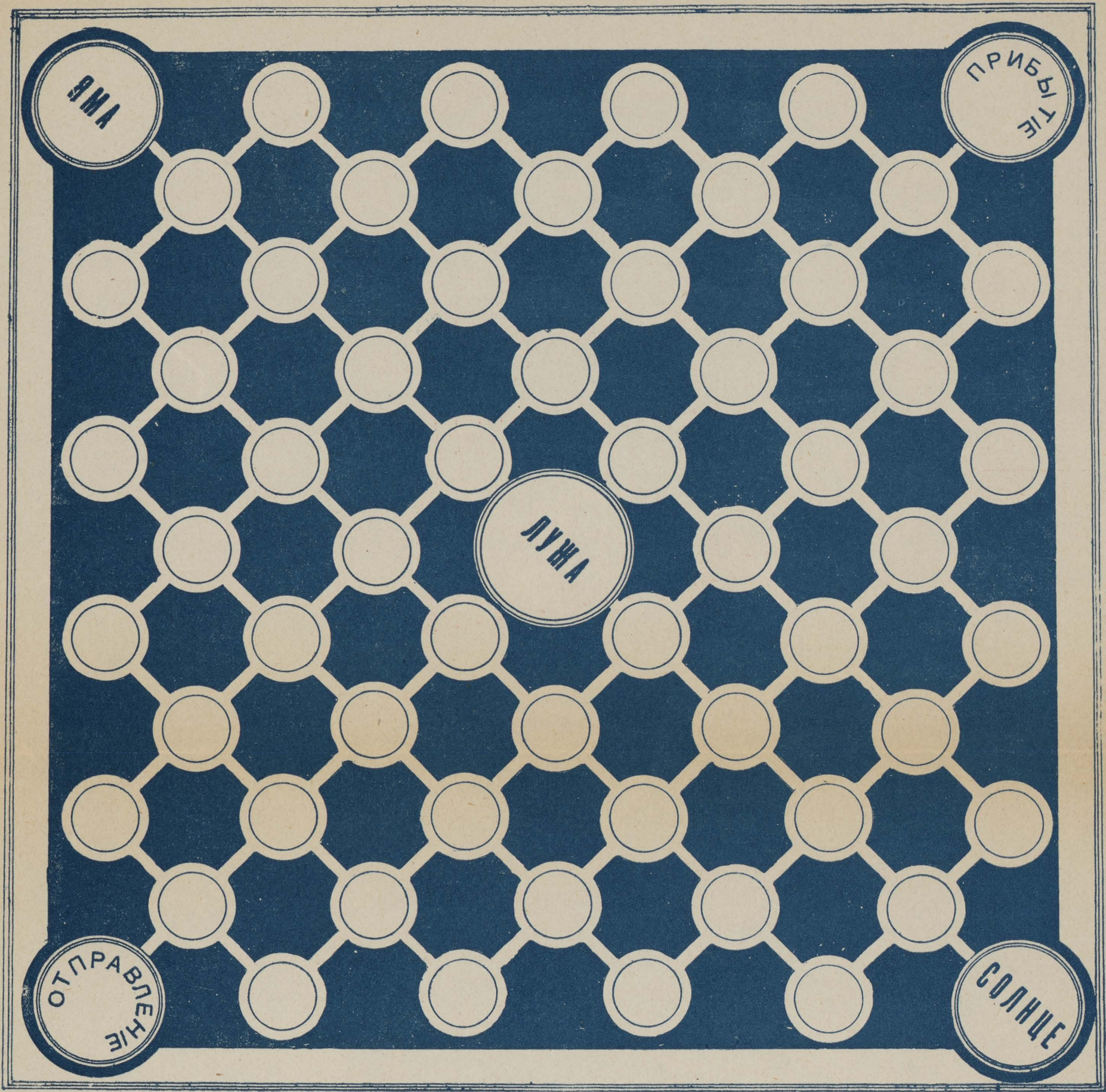
Игра въ путешествіе.

Играющихъ сколько угодно. Каждый запасается пуговкой, бросаетъ по очереди косточку и передвигается на столько очковъ, сколько ихъ на ней выйдетъ. Начинаютъ съ той цифры, какая въ первый разъ выйдетъ на косточкѣ, но только не съ 1-го и не съ 6-ти, а съ 2, 3, 4 и 5. Если пуговица попадетъ на Черное море или на какой-нибудь Океанъ, то надо вернуться на прежнее мѣсто и ждать своей очереди.

Цѣль игры—добиться того, чтобы пуговица обязательно стала въ концѣ концовъ на цифру 20. Если она перескочитъ черезъ нее, то должна снова начинать кругъ. Кто станетъ на цифру 20, тотъ выигралъ.



Склеить косточку.



Склеить косточку.

Изъ ямы въ лужу (игра).

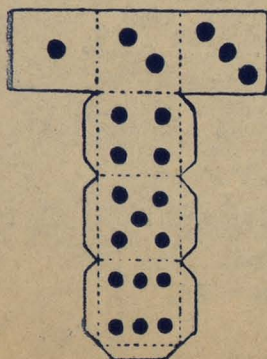
Играющихъ—сколько угодно. Каждый запасается пуговицей или пѣшкой. Играютъ по очереди. Бросаютъ косточку и отправляются, какъ укажетъ косточка. Отправляются съ „отправленія“. Если пуговицу переставить некуда, то бросаютъ косточку вновь. Цѣль игры—поскорѣе добраться до „прибытія“. Если косточка попадетъ въ „Лужу“, то ее ставятъ отсюда прямо на Солнце обсушиться, гдѣ она пропускаетъ, пока не обсушится, цѣлыя пять очередей и затѣмъ съ этого-же мѣста отправляется далѣе. Кто попадетъ въ „Яму“, тотъ теряетъ всю игру и выбываетъ изъ нея, а кто прямо на „Солнце“ (минуя „Лужу“), тотъ идетъ въ „Лужу“ для охлаждения, пережидаетъ здѣсь двѣ очереди и отправляется далѣе, въ надеждѣ попасть на „прибытіе“.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Бимъ-бомъ. (Американское домино).

ТИП. А. Ф. КОЛЯНСЪ, МАД. ДВОРИНСКАЯ, 19



Склеить косточку.

Прежде всего надо склеить двѣ косточки: одну — показанную сбоку съ черными очками, и другую — точно такую-же, но только безъ очковъ, а съ тремя гранями бѣлыми и тремя черными. Значитъ, нужно срисовать такую-же фигурку и зачернить въ ней любые три квадратика, оставивъ остальные три квадратика совершенно чистыми.

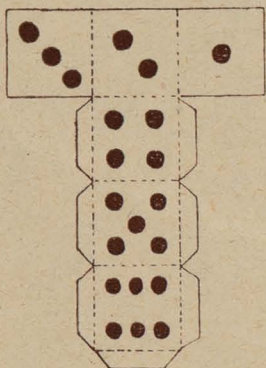
Играющихъ двое. Одинъ беретъ на планѣ черные квадраты съ домино, а другой бѣлые. Играютъ по очереди. Каждый бросаетъ сразу двѣ косточки. Имѣющій бѣлые квадраты долженъ обязательно выкидывать бѣлыя стронки второй косточки, а имѣющій черные квадраты — обязательно черныя стронки второй косточки. Если онъ ошибется, то ставитъ на собачку столько штрафа, сколько выпало на косточкѣ съ очками. Если-же не ошибется, то покрываетъ пуговкой на любомъ изъ домино своихъ квадратовъ ту половинку, на которой нарисовано то именно число очковъ, какое выпало и на косточкѣ.

Цѣль игры — поскорѣ закрыть пуговками всѣ половинки своихъ домино. Кому это удастся, тотъ беретъ въ свою пользу всѣ штрафы, находящіеся на собачкѣ.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



Ставь еще разъ! (игра).



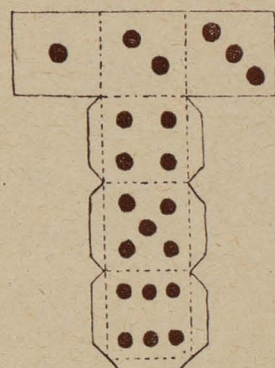
Склеить косточку.

Играющихъ двое. Одному изъ игроковъ по уговору принадлежать свѣтлые лучи, другому-темные. Каждый по очереди бросаетъ сразу обѣ косточки. Если игрокъ, владѣющій бѣлыми лучами, выкинетъ тѣ-же самыя очки, которыя нарисованы у него на одномъ изъ бѣлыхъ лучей (напр. одинъ и одинъ, два и два и т. д.), то онъ закрываетъ этотъ лучъ пуговицей и передаетъ косточки своему товарищу, владѣющему темными лучами. Тотъ кидаетъ въ свою очередь косточки и если на нихъ выйдутъ тѣ-же самыя очки, которыя нарисованы у него на одномъ изъ темныхъ лучей (напр. одинъ и два, два и пять и т. д.), то онъ закрываетъ пуговицей этотъ темный лучъ и передаетъ косточки первому игроку. И т. д...

Цѣль игры — первому закрыть пуговицами всѣ свои шесть лучей.

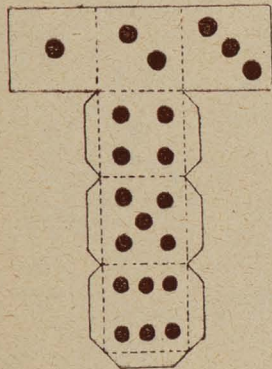
При этомъ—случайности: 1) если свой лучъ уже закрыть пуговицей или выкинется цифра, нарисованная на лучѣ противника, то игрокъ бросаетъ косточки вновь. 2) Если выкинется косточка, которая даже во-все и не нарисована ни на свѣтлыхъ, ни на темныхъ лучахъ (напр. одинъ и три, два и четыре и т. п.), то игрокъ ставитъ на средину, гдѣ дѣвочка съ овечкой, штрафъ въ размѣрѣ одной марки.

Выигравшій партію, т. е. закрывшій пуговицами всѣ свои шесть лучей, беретъ себѣ всѣ ставки, которыя окажутся въ срединѣ.



Склеить косточку.

5 	6	11	15	20
4	7	12	16 	21
3	8	13 	17	22
2	9		18	23 
1	10	14	19	24



Склеить косточку.

Муха и лягушка (игра).

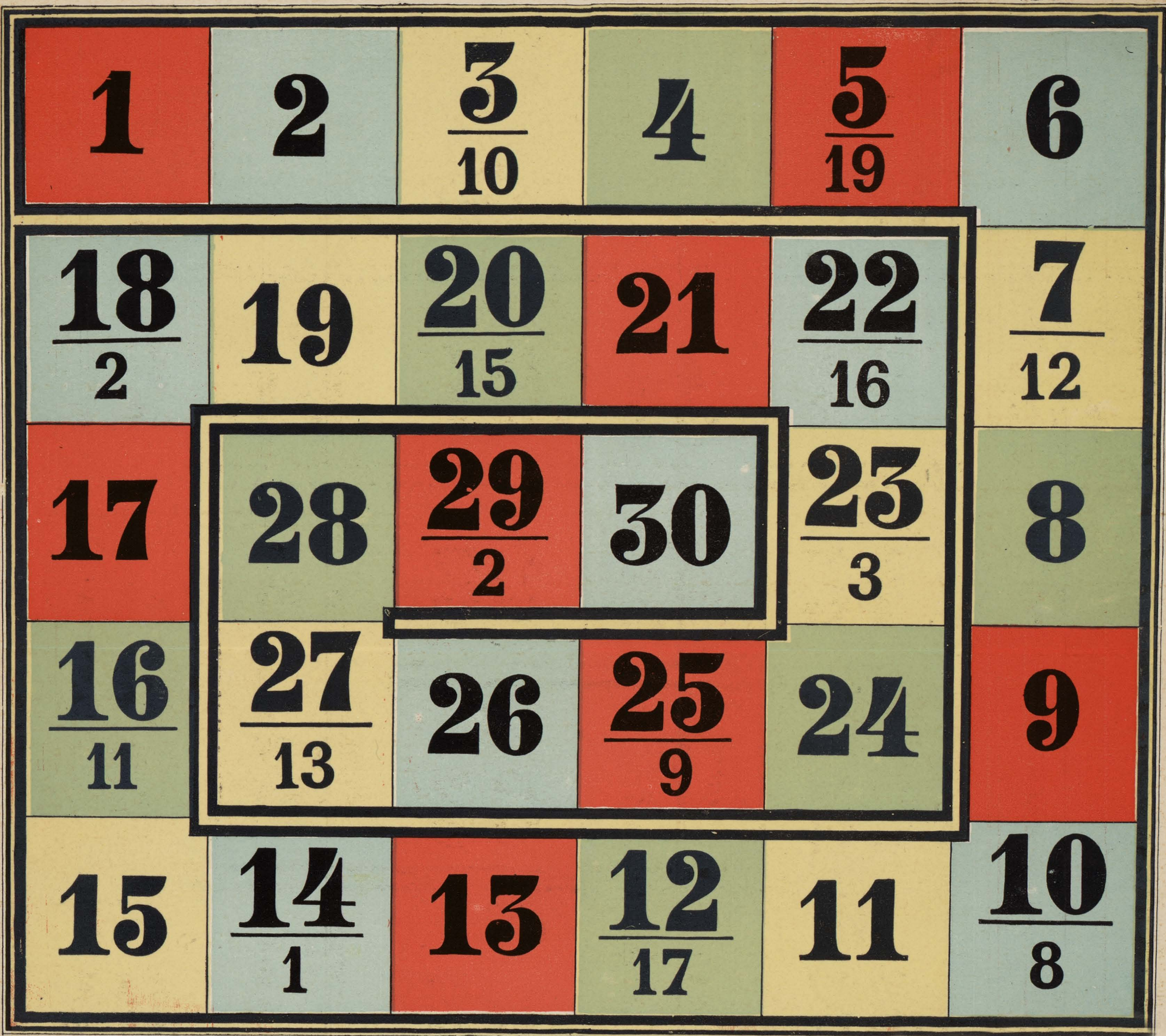
Запаситесь двумя пуговицами разного цвета или формы. Одна пуговица должна означать муху, а другая лягушку.

Играющих двое. Играют по очереди. Один игрок играет мухой, а другой—лягушкой. Кому играть той или другой, или кому из них начинать первому—решается жребием. Начинают с цифры 1.

Бросают косточку по очереди и игрок продвигается настолько цифр **вперед**, сколько у него на косточке выйдет **чётных** очков, и настолько отступает **назад**, сколько у него выйдет на косточке **нечетных** очков.—При начал считаются одни только четные очки.

При этом случайности: 1. Если лягушка попадет на **аиста**, то он ее проглатывает и выигравшей считается муха. 2. Лягушка считается выигравшей только тогда, если и лягушка и муха, оба попадут на **цветочек**. Лягушка может съесть муху **только на цветочке**. 3. Если лягушка нападет на муху на всех прочих цифрах, то муха может перелететь от нее на одну клетку вперед или назад, как ей покажется более выгодным. Важно, чтобы лягушка схватила муху именно на цветочке.

Цель игры: Муха должна как можно скорее попасть на цифру 24, и тогда она считается выигравшей.



Наклеить на папку

Игра „прыгай дальше!“

Правило игры: Играющих сколько угодно. Каждый запасается по пуговкѣ. Играютъ по очереди. По желанію, въ отдѣльное блюдо кладутъ по условленной ставкѣ.

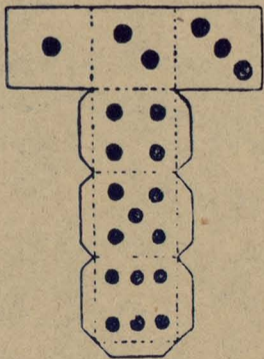
Играющій бросаетъ косточку и, сколько на ней выйдетъ очковъ, на столько квадратиковъ онъ передвигаетъ пуговицу впередъ. При этомъ бываютъ такія случайности: если, напр., его пуговица станеть на цифру 3, то нужно сразу-же перепрыгнуть на 10; а такъ какъ подъ десяткой нарисована цифра 8, то необходимо вернуться на 8. Если пуговица станеть на 22, то нужно перепрыгнуть на 16, а съ 16 на 11. Однимъ словомъ, нужно перепрыгивать на ту цифру, которая указана цифрой, находящейся внизу.

Цѣль игры — раньше всѣхъ другихъ добраться до цифры 30 или перепрыгнуть черезъ нее.



Игра „Тридцать шесть“.

тип. А. В. КОЛЛИНСЪ, М. АВОРИНСКАЯ, 19



Склеить косточку.

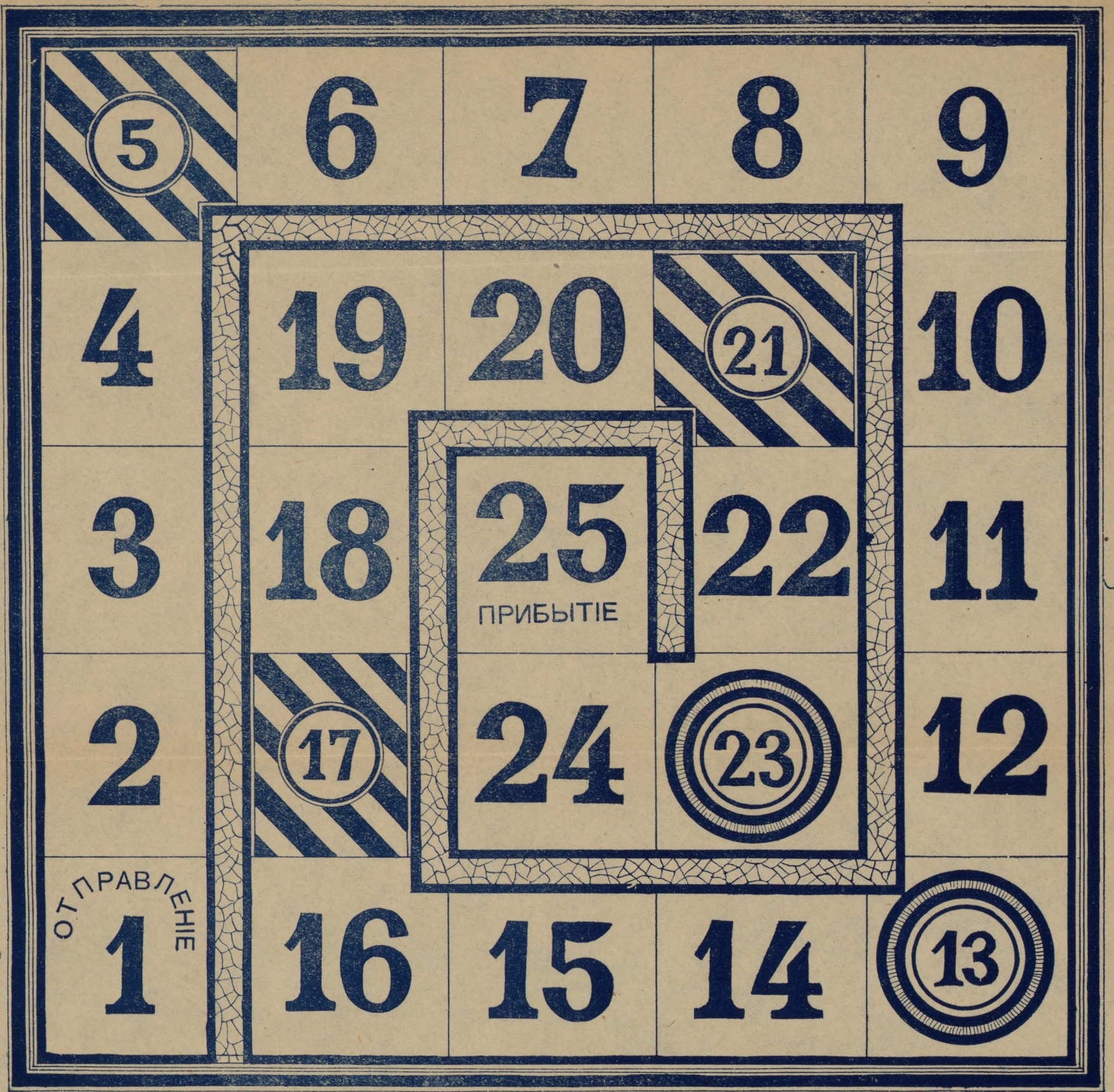
Играющих—сколько угодно. Играют по очереди. **Цѣль игры**—поскорѣ добраться до цифры 36 или перескочить черезъ нее.

Каждый запасается пуговкой, ставитъ ее на „отправление“ и затѣмъ бросаетъ косточку. Сколько очковъ на ней выйдетъ, на столько квадратиковъ онъ и передвигается впередъ.

Случайности. 1) Если пуговка станеть на 2, 4, 14 или 30—то играющій долженъ продвинуться **впередъ** еще на три квадратика. 2) Если онъ станеть на 6, 16 или 28, то можетъ провунуться впередъ еще на столько квадратиковъ, сколько очковъ указано на косточкахъ, нарисованныхъ на этихъ цифрахъ 3) Съ цифръ 8, 20 и 32 необходимо вернуться назадъ на три квадратика. 4) Попавшій на цифры 10, 24 и 34—долженъ сдѣлать все, что ему прикажутъ всѣ остальные игроки (напр. представить пѣтуха, заржать лошадью, проскакать на одной ножкѣ и т. п.).

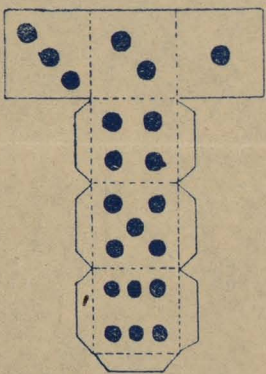
5) Если играющій попадетъ на цифры 22 или 26, то всѣ остальные игроки должны сдѣлать для него то, что онъ отъ нихъ потребуетъ. 6) Ставшій на цифру 12 остается здѣсь до тѣхъ поръ, пока на это-же мѣсто не станеть кто-нибудь другой; затѣмъ ожидавшій бросаетъ косточку не въ очередь и уходитъ, а попавшій вновь—остается ожидать другого. 7) Ставшій на 18 теряетъ всю свою игру и выходитъ изъ состава играющихъ.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



180 А. Э. КОЛЫНСЪ, МАГ. ДВОРЯНСКАЯ, 19

Тише ѳдешь—дальше будешь (игра).



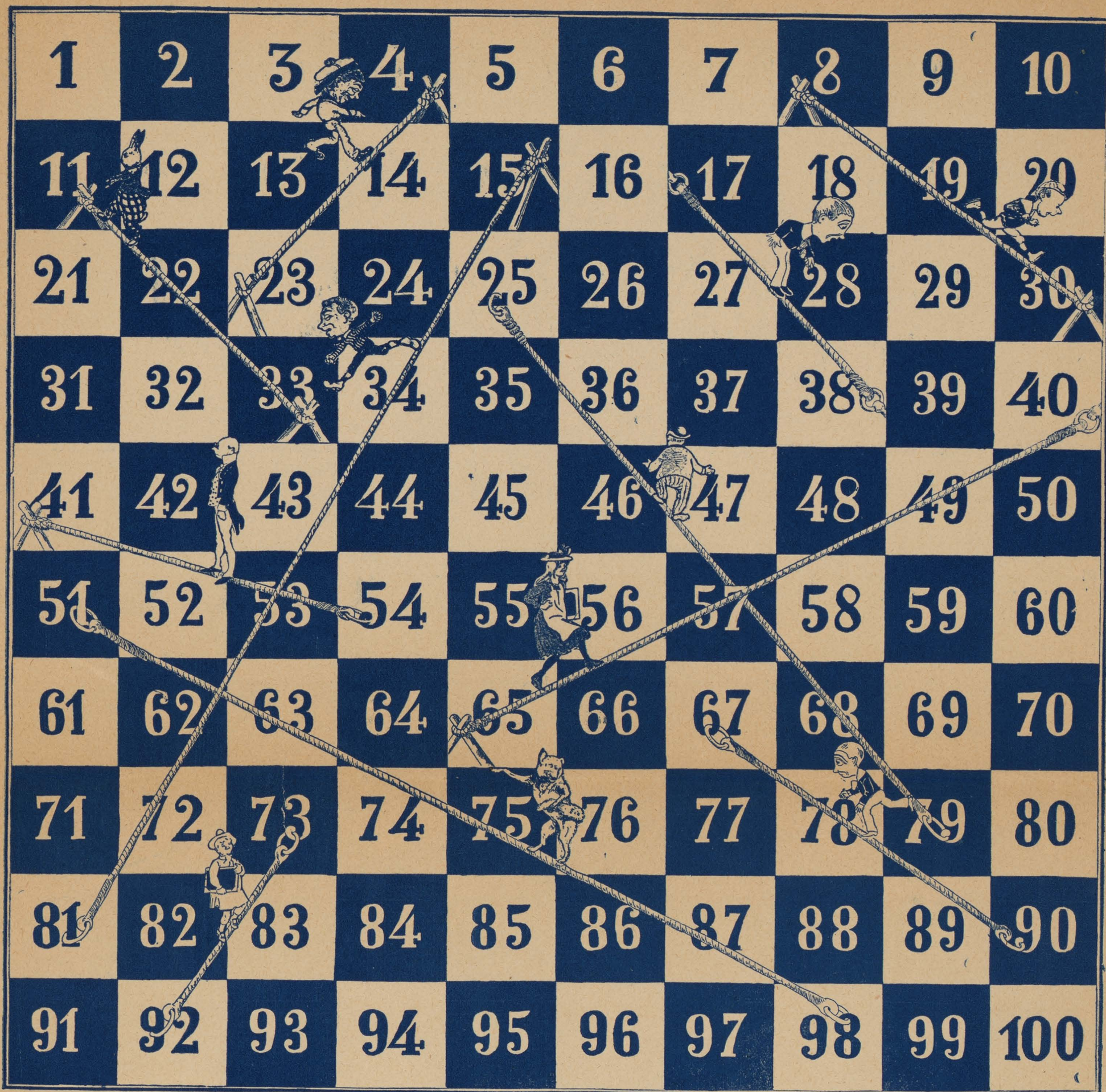
Склеить костьку.

Играющихъ сколько угодно. Каждый запасается пуговицей. Играютъ по очереди. Бросаютъ костьку и сколько очковъ на ней вылететь, на столько квадратиковъ и передвигаютъ пуговицу впередъ.

Цѣль игры—поскорѣе добраться до цифры 25 или-же перескочить черезъ нее.

При этомъ случайности: 1) Если пуговица станеть на 5, то ее отодвигаютъ назадъ на **три** квадратика, т. е. ставятъ на 2, если на 17, то ее отодвигаютъ назадъ на **два** квадратика, т. е. ставятъ на 15, и если на 21, то ее отодвигаютъ назадъ на **одинъ** квадратикъ, т. е. ставятъ на 20. 2) Если пуговица станеть на 13, то ее передвигаютъ впередъ сразу на **пять** квадратиковъ, т. е. ставятъ на 18. и 3) Если пуговица станеть на 23, то игрокъ начинаетъ всю игру сначала.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



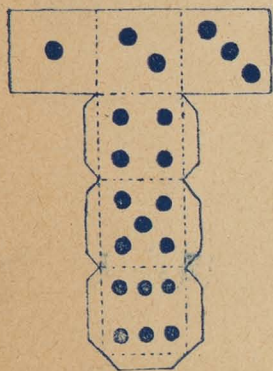
Игра «Ходьба по канату».

Правило игры: Играющих сколько угодно; играют все по очереди. Каждый из играющих запасается пшшкой, которую может служить пуговка, какой-нибудь кружочек и т. п. Необходимо только, чтобы у всех игроков пшшки были различного цвета или вида, чтобы не спутаться ими во время игры.

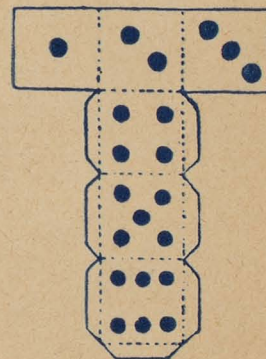
Каждый игрок, соблюдая очередь, берет две косточки и бросает их. В первый раз он становится на ту цифру, которая вышла у него на косточках, напр. на 7; в следующую за тем очередь он передвигает свою пшшку на столько цифр вперед, сколько вышло у него на косточках, когда он бросил их во второй раз. Предположим, что у него вышло на косточках 8; тогда он передвигается сразу на цифру 15. А так как с цифры 15 человек бьжит по канату вниз до самой цифры 81, то (в ту-же очередь) передвигается туда-же и игрок и остается здесь до следующей очереди. И если за тем у него выйдет на косточках 11, то он передвигается на 92; а так как с этой цифры человек идет по канату на цифру 73, то переходит туда-же и игрок, и т. д. и т. д.

Цель игры—как можно скорее достигнуть цифры 100. Кто первый достигнет ее, тот и выиграл.

С цифрой 89 бросают только одну косточку, а не две.



Склеить косточку.



Склеить косточку.



Забавное домино (игра).

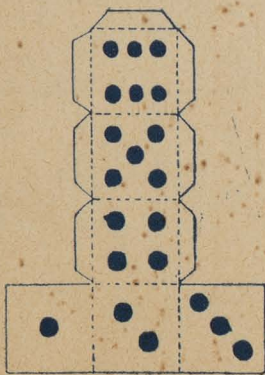
Наклеить на папку.

Играющихъ двое. Одному изъ игроковъ по уговору принадлежать свѣтлые квадраты съ нарисованными на нихъ косточками домино, а другому — темные. Склеиваютъ изъ нарисованныхъ ниже картонажей двѣ косточки и бросаютъ ихъ сразу обѣ по очереди. Если игрокъ, владѣющій бѣлыми квадратами, выкинетъ тѣ-же самые очки, которые нарисованы у него на одномъ изъ бѣлыхъ квадратовъ (напр. одинъ и одинъ, два и два и т. д.), то онъ закрываетъ этотъ квадратъ пуговицей и передаетъ косточки своему товарищу, владѣющему темными квадратами. Тотъ кидаетъ въ свою очередь косточки и если на нихъ выйдутъ тѣ-же самые очки, которые нарисованы у него на одномъ изъ темныхъ квадратовъ (напр. одинъ и два, два и пять и т. д.), то онъ закрываетъ пуговицей этотъ темный квадратъ и передаетъ косточки первому игроку. И т. д..

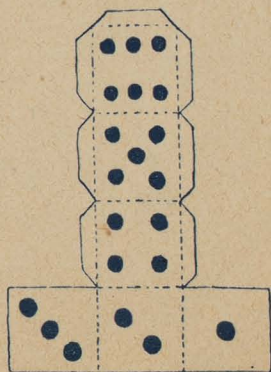
Цѣль игры — первому закрыть пуговицами всѣ свои шесть квадратовъ.

При этомъ — случайности: 1) если свой квадратъ уже закрытъ пуговицей или выкинется косточка, нарисованная на квадратѣ противника, то игрокъ бросаетъ косточки вновь. 2) Если выкинется косточка, которая даже вовсе и не нарисована ни на свѣтлыхъ, ни на темныхъ квадратахъ (напр. одинъ и три, два и четыре и т. п.), то игрокъ ставитъ на середину, гдѣ собачки, штрафъ въ размѣрѣ одной марки.

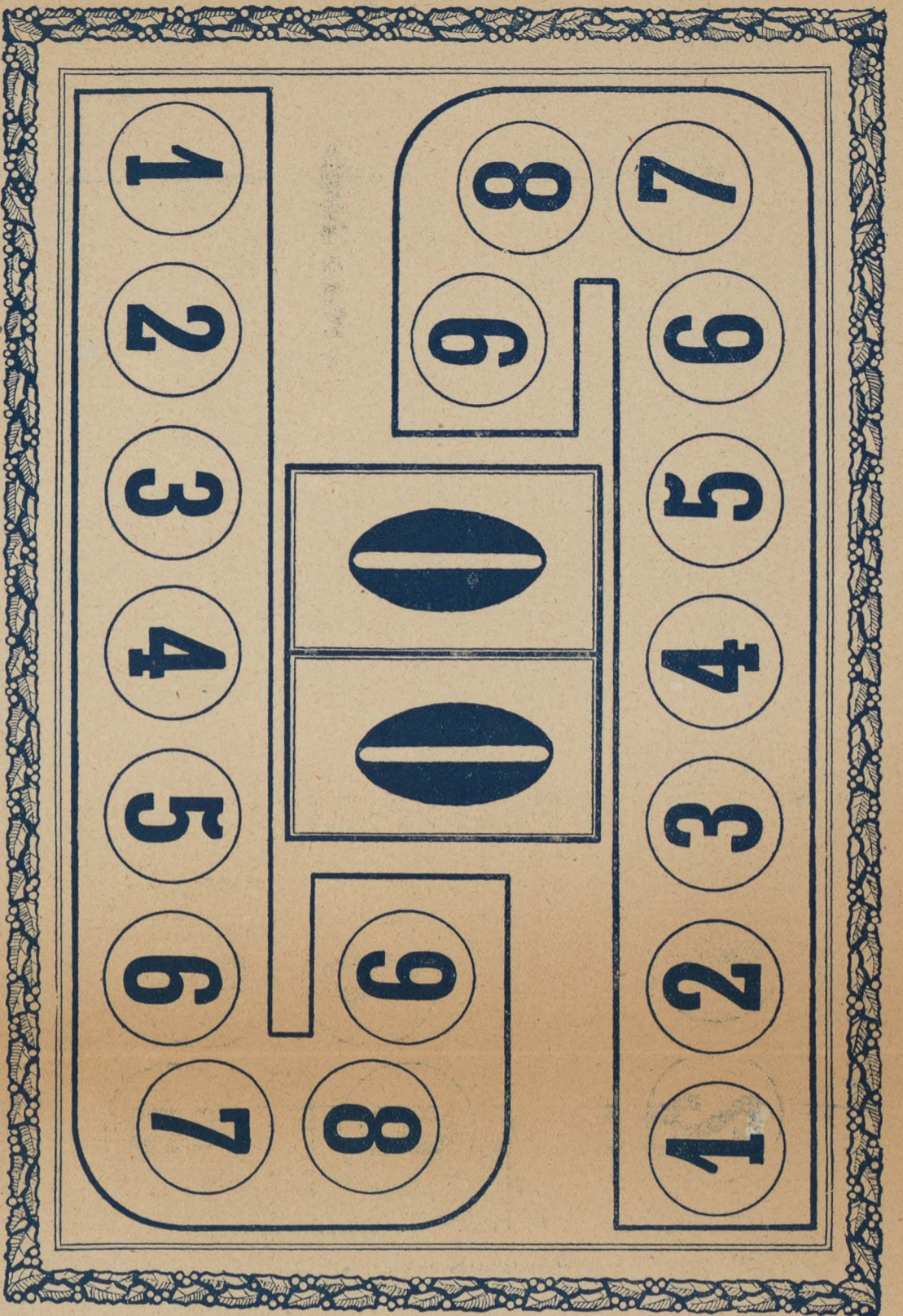
Выигравшій партію, т. е. закрывшій пуговицами всѣ свои шесть квадратовъ, беретъ себѣ всѣ ставки, которая окажутся въ серединѣ. Ставки эти, послѣ взаимнаго обмена ихъ, чьи окажутся лишними, могутъ быть разыграны, какъ фанты.



Склеить косточку.



Склеить косточку.



Игра въ звѣрьки.

Наклеить на папку.

Правило игры. Играющихъ двое. Играютъ по очереди. Нижніе кружочки съ головками звѣрей вырѣзаются, наклеиваются на картонъ и раздаются поровну между играющими. Играющій беретъ зерно, бросаетъ его сперва на кругъ съ цифрами, затѣмъ на кругъ съ звѣринными головками и какая цифра выйдетъ, на ту онъ и ставитъ кружочекъ съ вышедшей головкой на доску въ своемъ ряду. Другой рядъ цифръ на доскѣ принадлежитъ другому игроку. Послѣ этого очередь переходитъ къ слѣдующему и т. д.

Цѣль игры—какъ можно скорѣе загнать **всѣхъ** своихъ звѣрьковъ въ свой квадратикъ съ цифрой **0**.


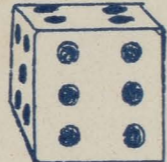











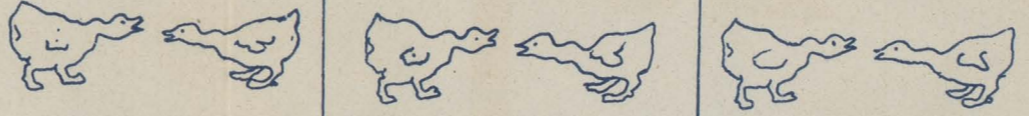


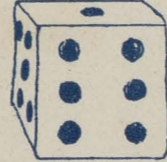


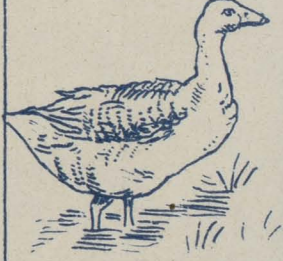
Случайности: Если вышла цифра **9**, то звѣрекъ тотчасъ же кладется на квадратикъ съ цифрой **0**.

2. Если головка какого-нибудь звѣрька уже лежитъ на доскѣ (напр. на **6**), а зерно упало на ту же головку и на цифру **меньшую** (напр. на **2**), то игрокъ теряетъ свою очередь и передаетъ зерно другому. Если же зерно упадетъ на цифру **большую**, то головка прыгаетъ впередъ столько разъ, сколько показываетъ цифра, но, попавши на квадратикъ съ **0**, должна возвратиться обратно. (Напр. кружокъ уже стоитъ на **7**; вышла тоже цифра **7**; тогда кружокъ прыгаетъ семь разъ, т. е. передвигается на **8**, **9**, затѣмъ на **0**, возвращается опять на **9**, **8**, **7** и останавливается на **6**, а если **6** занято, то на первомъ свободномъ мѣстѣ до или послѣ **6**.)

3. Если кружокъ съ головкой долженъ встать на мѣсто, уже занятое другой головкой, то его ставятъ на первую свободную цифру до или послѣ занятой.

Эти головки вырѣзать и наклеить на картонъ.



4 	5	6 	7	8 	9	10 	11	12 
3	2 	1				15	14 	13
34 	35	36 СТОЙ				16 	17	18 
33	30 	29				23	22 	19
32 	31	28 	27	26 	25	24 	21	20 

ИГРА ВЪ ГУСЬКЪ. Играющихъ—сколько угодно. Играютъ по очереди. Цель игры—поскорѣе добраться до цифры 36 или перескочить черезъ нее. Каждый записывается путовкой, ставитъ ее на цифру 1 и загибаетъ бросаетъ коготочку. Сколько очковъ на ней выйдетъ, на столько квадратиковъ онъ и передвигается впередъ.

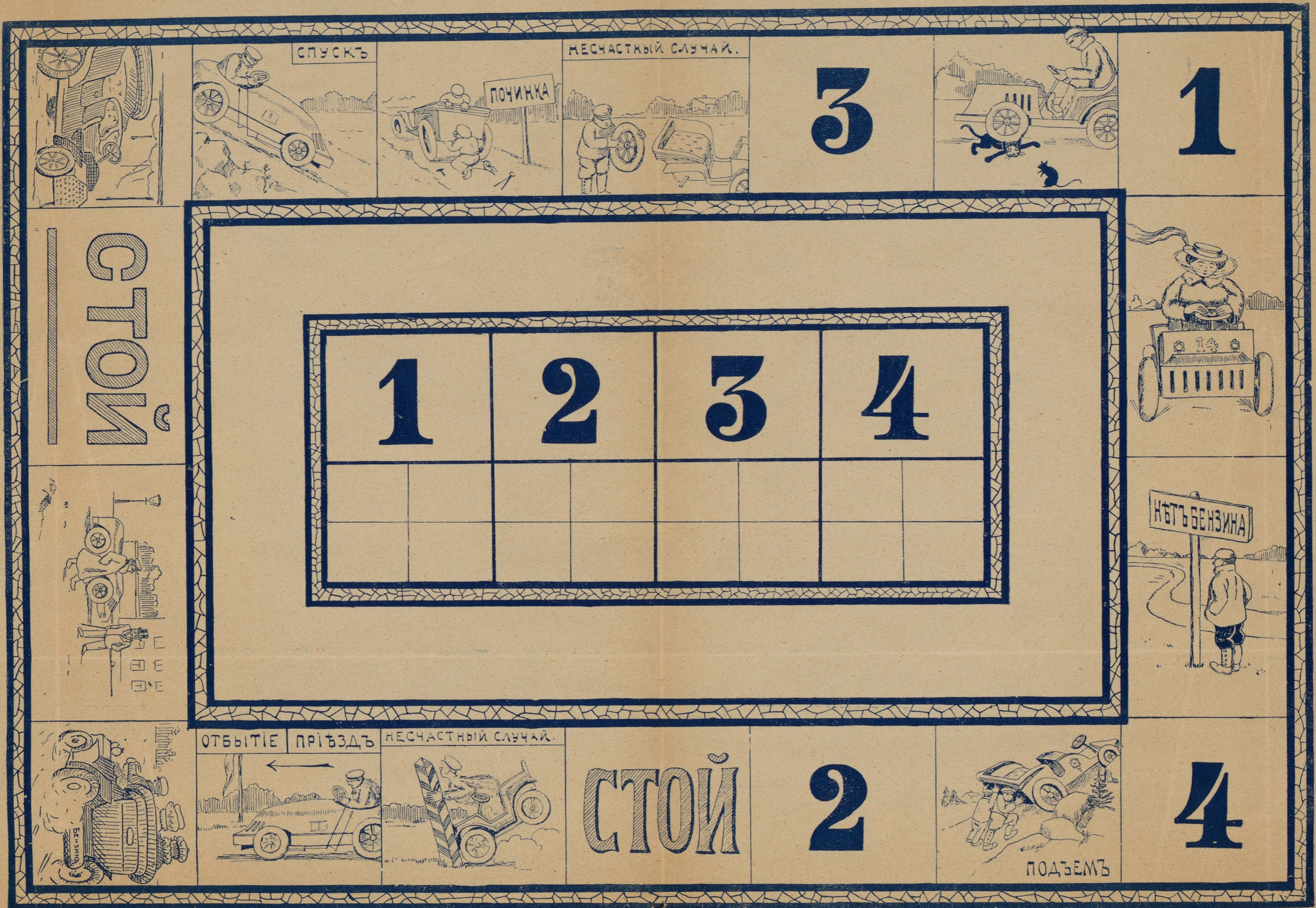
Случайности. 1) Если путовка станетъ на 2, 4, 14 или 30,—то играющій долженъ пролѣзнуть впередъ еще на три квадратика. 2) Если онъ станетъ на 6, 16 или 28, то можетъ пролѣзнуть впередъ еще на столько квадратиковъ, сколько очковъ указано на коготочкахъ, нарисованныхъ на этихъ цифрахъ. 3) Съ цифръ—8, 20 и 32 необходимо вернуться назадъ на три квадратика. 4) Попавшій на цифру 10, 24 и 34—долженъ сбгнать все, что ему прикажутъ все оставшие проки должны сидѣть для него то, что онъ отъ нихъ потребуетъ. 5) Если играющій попадетъ на цифру 22 или 26, то все не станетъ кто-нибудь другой. Тогда они оба должны пролѣзть какую-нибудь комедію въбѣтъ и загибать ожидающій бросаетъ коготочку не въ очередь и уходитъ, а показавшій вновь—оставшая ожидать другого. 7) Ставшій на 18 тераетъ всю свою игру и выходитъ изъ состава играющихъ. Кто выигрываетъ,—тогда король.



КОМУ ДОСТАНЕТСЯ КЛАДЪ? (игра). Играющих—шестеро. Каждый кладетъ въ кассу по 5 марокъ. Затѣмъ бросаютъ по очереди косточку. Число очковъ на косточкѣ укажетъ мѣсто игрока на площѣ: сколько очковъ выйдетъ, на томъ мѣстѣ ему и стать; послѣдній косточки не бросаетъ, а беретъ себѣ оставшееся мѣсто. Послѣ этого начинается игра: каждый бросаетъ косточку по очереди и соблюдаетъ слѣдующія правила: 1) Послѣ каждого бросанія средній кругъ поворачиваютъ такъ, чтобы та цифра, которая вышла на косточкѣ, стала надъ мѣстомъ игрока на площѣ, и если изъ этихъ двухъ цифръ выйдетъ **семь**, и это повторится въ дальнѣйшемъ еще два раза, то вся касса (кладъ) достается ему. 2) Если же выйдетъ какое-нибудь другое число очковъ, а не **семь**, то въ кассу вносится штрафъ—2 марки. 3) Кто выкинетъ столько очковъ, на сколькихъ стоитъ самъ, тотъ получаетъ свою ставку назадъ. За всю игру каждый игрокъ можетъ сдѣлать это только одинъ разъ.

Цѣль игры—взять три раза по **семи** и получить поэтому кладъ.

Примѣчаніе. Средній кругъ съ карликами вырѣзается. Кругъ съ плющомъ наклеивается на толстый картонъ и къ нему вновь придѣлывается средній кругъ, но такъ, чтобы могъ вертѣться вокругъ своего центра.



Игра въ автомобили.

Правило игры: Играющихъ четверо. Каждый запасается по одной большой пуговицѣ и по четыре маленькихъ. Играютъ по очереди. Соответственно съ очередью, каждый имѣетъ свой дворикъ въ центрѣ игры, гдѣ цифры 1, 2, 3 и 4. Въ каждомъ дворикѣ по четыре клѣточки. Слѣдовательно, имѣющій вторую очередь получаетъ себѣ 2-й дворикъ, имѣющій третью очередь—3-й дворикъ и т. д.

Передъ началомъ играющій становится на квадратикъ «Отбытіе» и бросаетъ косточку. Сколько на ней очковъ выйдетъ, на столько квадратиковъ онъ передвигается впередъ, справа на лѣво, по направленію стрѣлки.

При этомъ:

1) Если пуговица стаетъ на «Стой», то всѣ прочіе игроки бросаютъ не въ очередь косточку по одному разу и передвигаются далѣе на столько квадратиковъ, сколько выйдетъ на косточкѣ очковъ.

2) Если пуговица стаетъ на «Подъемъ» или «Починка», то всѣ другіе игроки получаютъ право бросить косточку не въ очередь по два раза.

3) Попавши на «Нѣтъ бензина», игрокъ остается тамъ до тѣхъ поръ, пока туда-же не попадетъ кто-нибудь другой и не займетъ его мѣста, отдавши ему свой бензинъ.

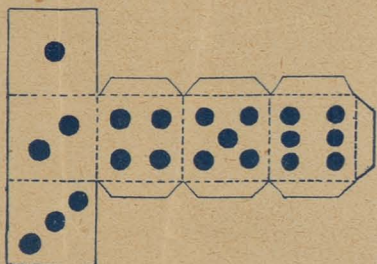
4) Попавши на «Спускъ», игрокъ самъ получаетъ право еще одинъ разъ бросить косточку не въ очередь.

5) Если игрокъ попадетъ на «Несчастный случай», то теряетъ всю свою игру и становится снова на «Отбытіе».

6) Попавши на «Пріездъ» или перескочивши черезъ него далѣе, игрокъ ставитъ въ одну изъ клѣточекъ своего дворика маленькую пуговку, бросаетъ косточку и вновь отправляется въ путь.

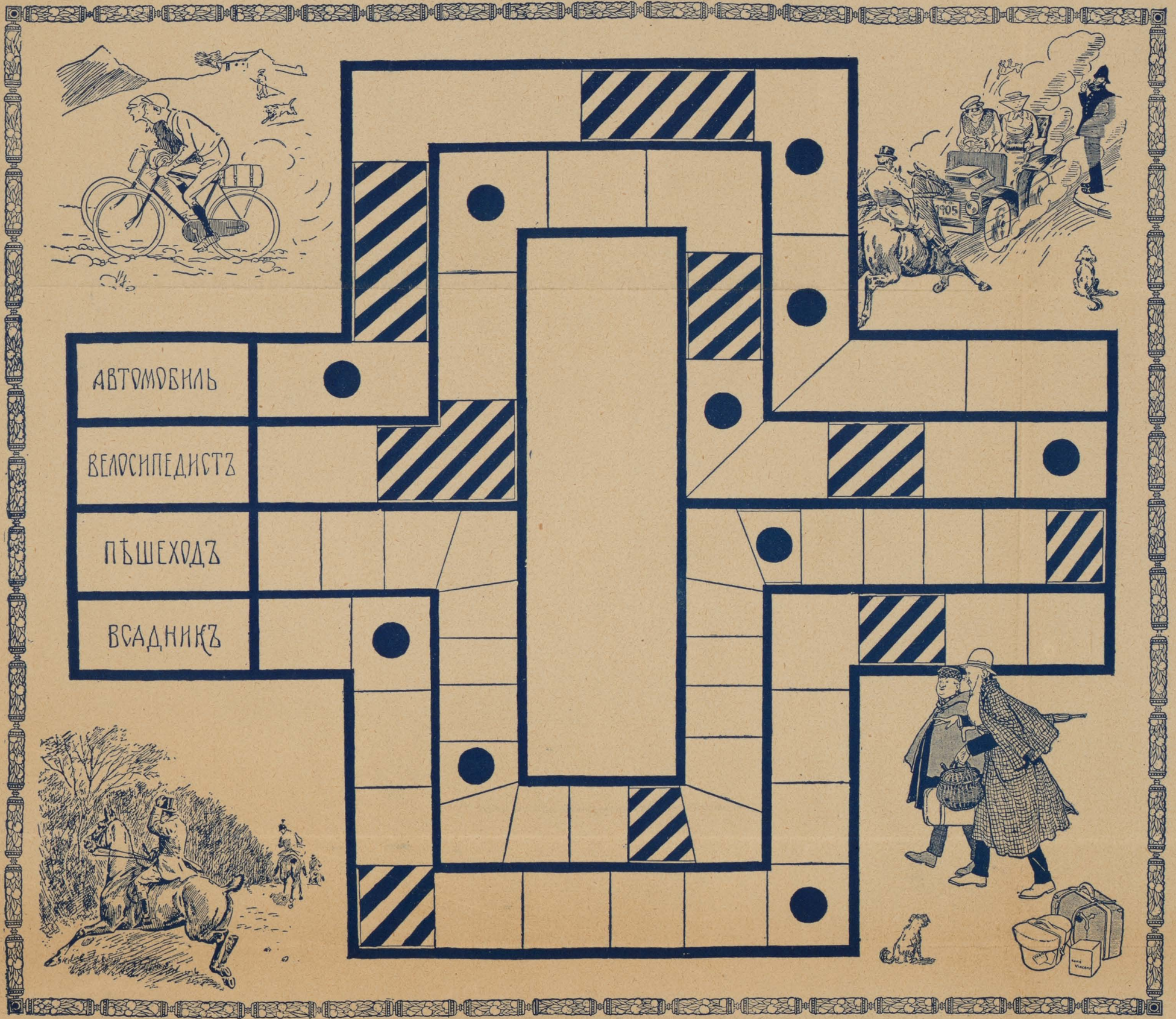
7) Попавши на свою цифру, игрокъ ставитъ къ себѣ во дворикъ лишнюю пуговку.

Цѣль игры—раньше всѣхъ другихъ заполнить пуговками всѣ четыре клѣтки своего дворика.



Склеить косточку.

Наклеить на папку.



Наклеить на папку.

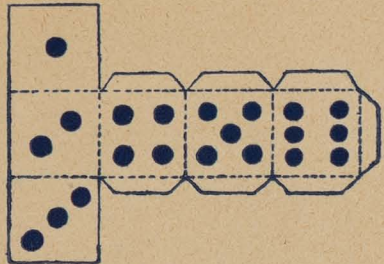
Игра въ перегонки.

Правило игры: Играющихъ четверо. Каждый запасается пѣшкой или пуговкой и играетъ по очереди. Кому какое занять мѣсто (автомобиль, велосипедистъ, пѣшеходъ, всадникъ), должно быть рѣшено жребіемъ.

Бросаютъ косточку и передвигаютъ пуговку на столько клѣтокъ впередъ, сколько выйдетъ на косточкѣ. При этомъ:—

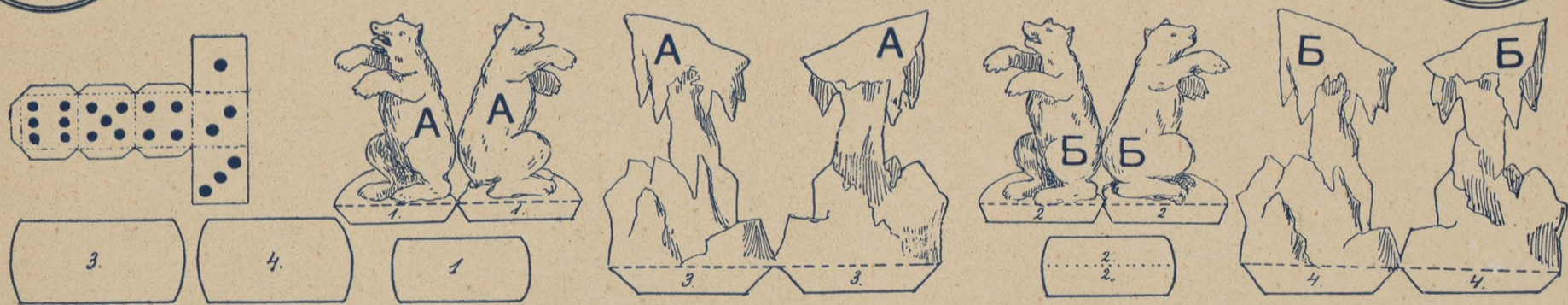
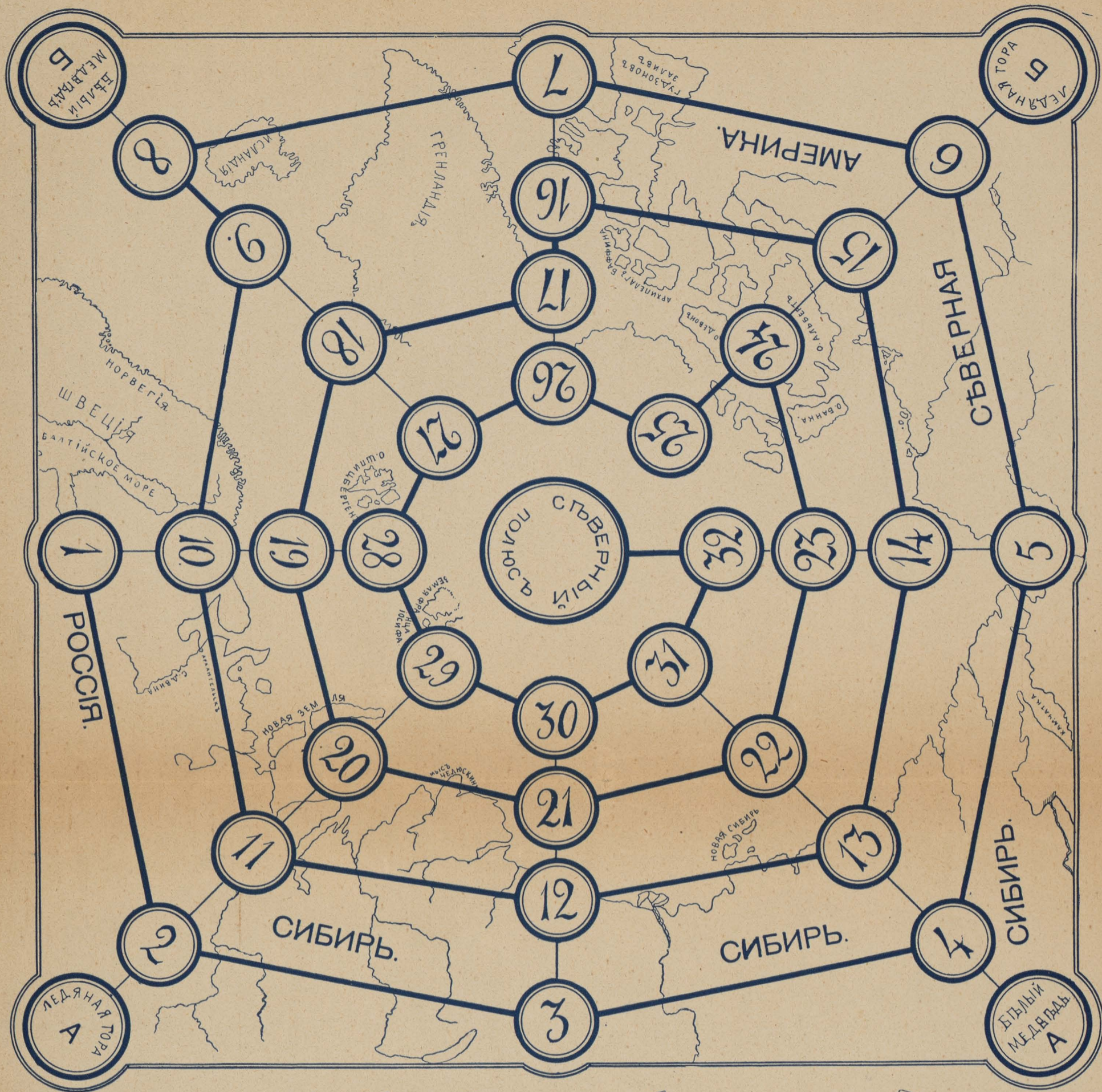
Если пуговка станетъ на черненькій кружочекъ, то всѣ другіе игроки получаютъ лишній ходъ. Если-же она станетъ на полосатую клѣточку, то самъ игрокъ долженъ начинать всю игру сначала.

Цѣль игры—раньше другихъ пройти весь путь.

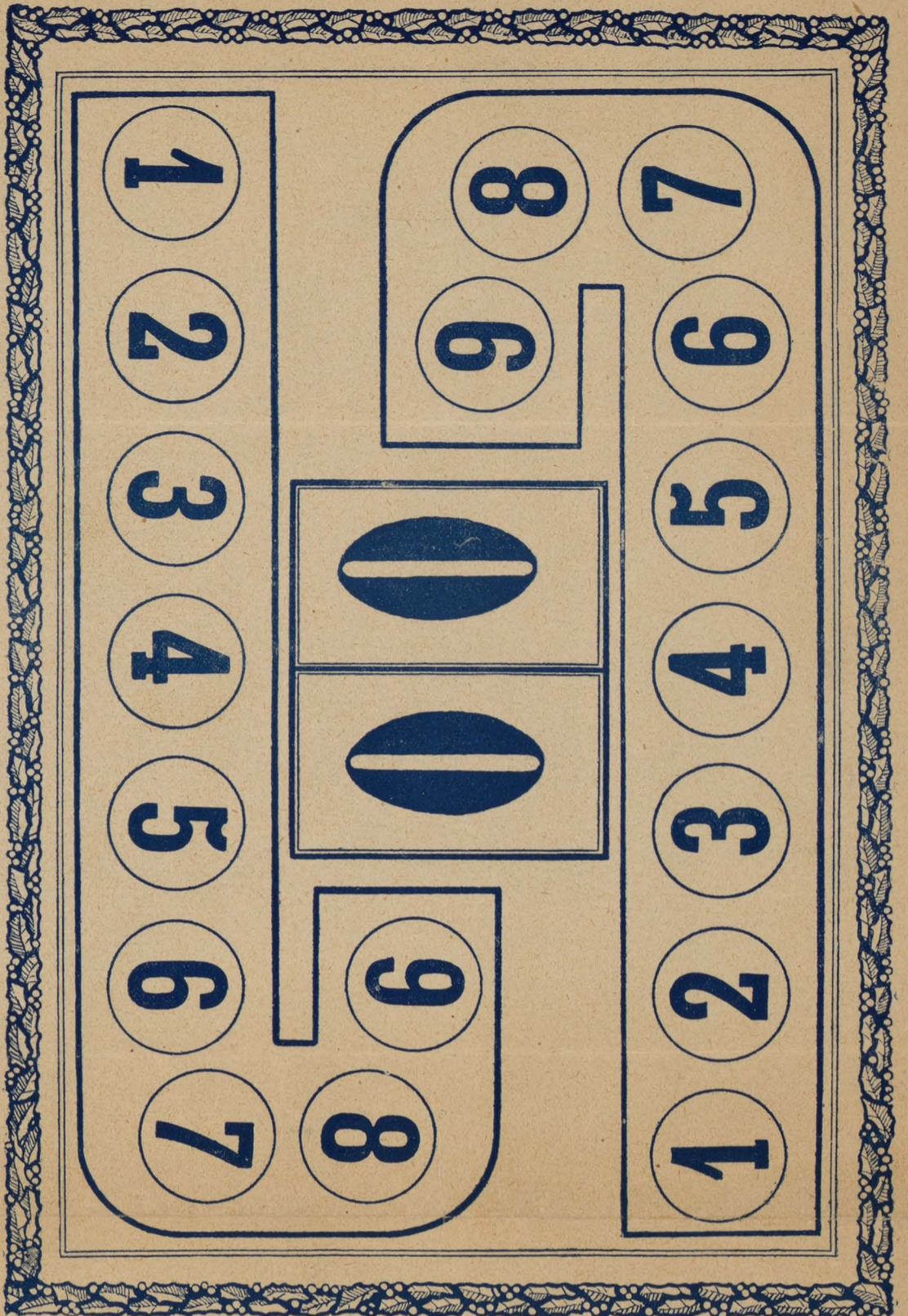


Склеить косточку.

Приложеніе къ журналу «Золотое Дѣтство».



Путешествіе на Сѣверный полюсъ (игра). Вырѣзать и склеить косточку, двухъ медвѣдей А и Б и двѣ ледяныя горы А. и Б. Играющихъ двое. Каждый запасается пуговицей и беретъ себѣ одного медвѣдя и одну ледяную гору. Медвѣди и горы помѣщаются на углахъ игры въ указанныхъ для нихъ мѣстахъ, а обѣ пуговицы на цифрѣ 1. Затѣмъ начинается игра. Игрокъ А. бросаетъ косточку, передвигаетъ свою пуговицу на столько цифръ **впередъ**, сколько очковъ выйдетъ на косточкѣ, и передвигаетъ своего медвѣдя и свою гору въ **любомъ направленіи** (и впередъ, и назадъ и вверхъ, и внизъ), но только на **одинъ** кружокъ съ цифрой. Игрокъ Б. дѣлаетъ тоже и такъ они поступаютъ поочередно до окончанія игры. При этомъ случайности: если пуговица попадетъ на тѣ цифры, на которыхъ стоятъ уже свои-же собственные медвѣдь и гора, то игрокъ перескакиваетъ черезъ нихъ на слѣдующую цифру; если-же медвѣдь и гора окажутся чужими, то игрокъ отступаетъ отъ нихъ назадъ на двѣ цифры. Цѣль игры, передвигая удачно медвѣдя и гору, помѣщать своему противнику, двигаться впередъ и поскорѣе добраться до Сѣвернаго полюса самому.



Наклеить на папку.

Игра въ звѣрьки.

Правило игры. Играющихъ двое. Играютъ по очереди. Одинъ рядъ цифръ на доскѣ принадлежитъ одному игроку, а другой — другому. Нижніе кружочки съ головками звѣрей вырѣзаются, наклеиваются на картонъ и раздаются между играющими. Играющій беретъ зерно, бросаетъ его сперва на кругъ съ цифрами, затѣмъ на кругъ съ звѣриными головками и какая цифра выйдетъ, на ту онъ и ставитъ кружочекъ съ вышедшей головкой на доску въ своемъ ряду. Послѣ этого очередь переходитъ къ слѣдующему и т. д.

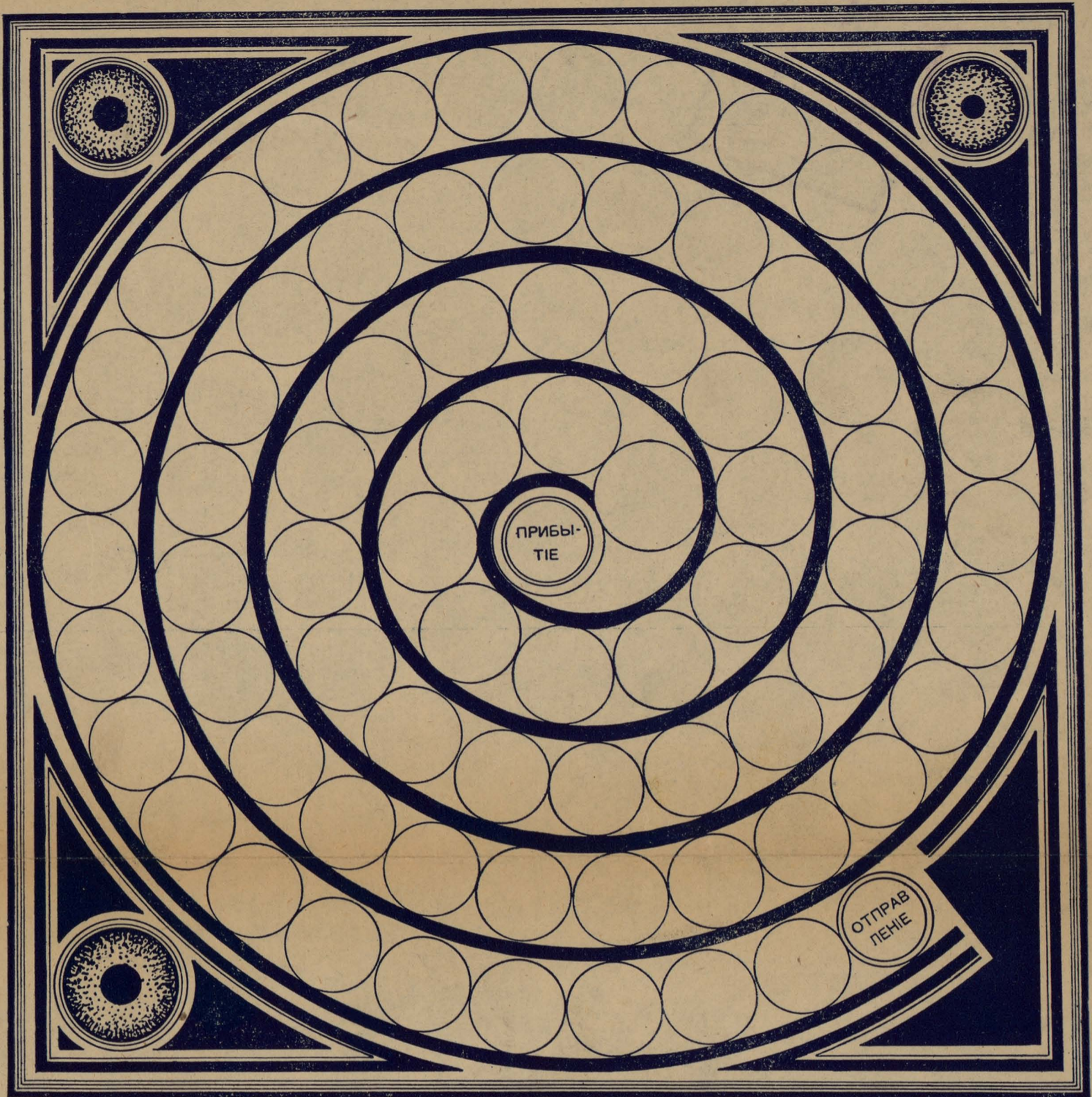
Случайности. Если головка какого-нибудь звѣрька уже лежитъ на доскѣ, а зерно упало на ту-же головку, то играющій кладетъ въ дворикъ О своего противника фантъ, который затѣмъ разыгрывается по желанію противника по окончаніи игры.

Цѣль игры — какъ можно скорѣе уложить всѣхъ своихъ звѣрьковъ на доску.

Эти яловки вырѣзать и наклеить на картонъ.

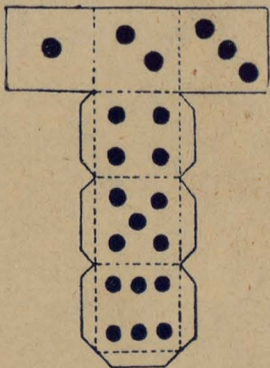


Музей * ПУБЛИЧНО *
 ТЕНА *
 РИМЯНЦОВЪ *
 Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“



ТИП. А. В. КОЛЛИНСЪ, МАЛ. ДВОРНИЦКАЯ, 19.

Лягушка, улитка и ракъ (игра).



Склеить косточку.

Всякій разъ послѣ каждой изъ нихъ ракъ бросаетъ косточку и продвигается **впередъ** или **назадъ**, судя по тому, выкинетъ-ли онъ четное или нечетное число очковъ на косточкѣ, и продвигается именно на столько кружковъ, сколько выйдетъ на косточкѣ очковъ.

Цѣль игры—поскорѣе добраться до „прибытія“.

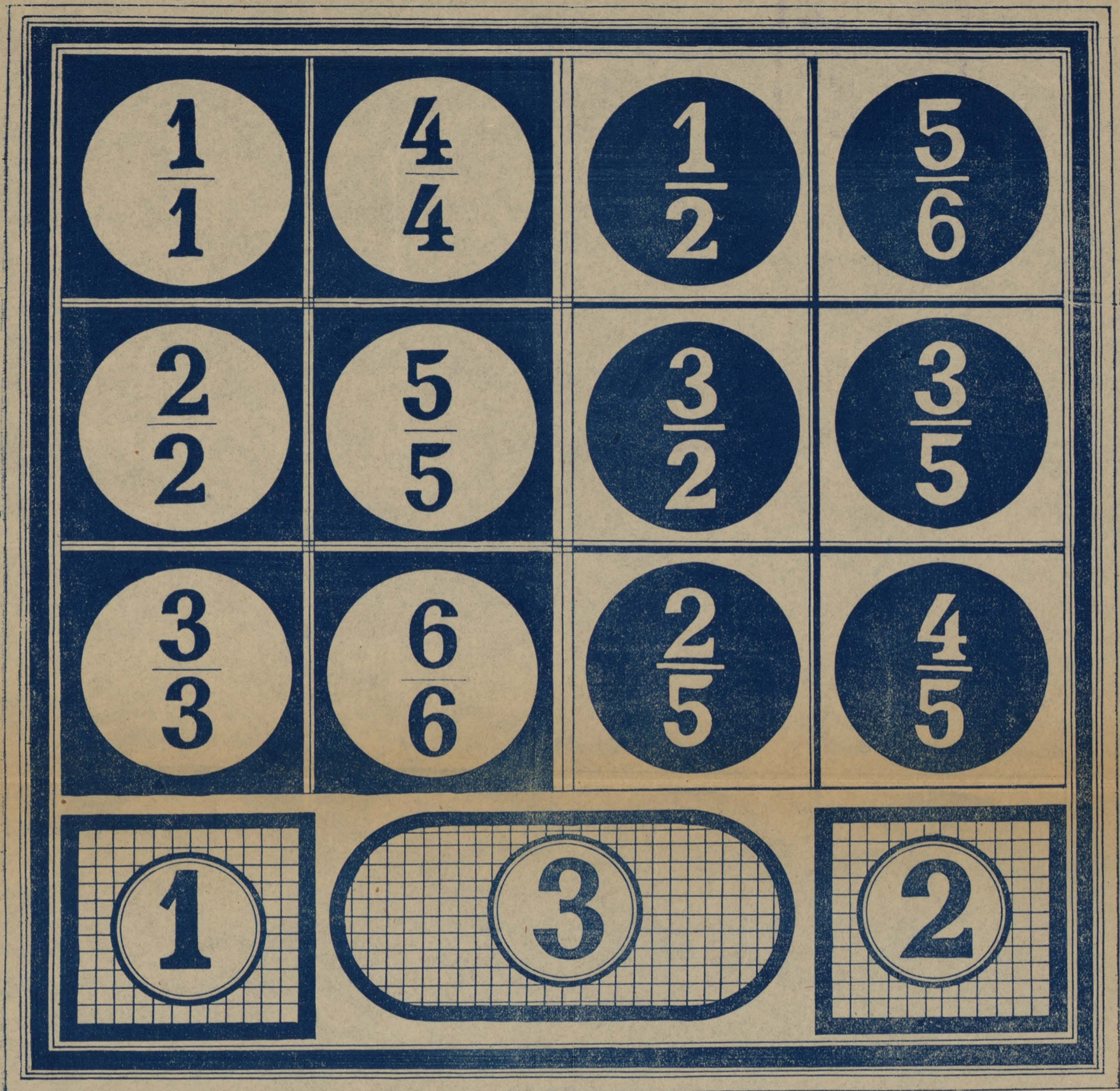
Запастись тремя пуговицами разнаго **цвѣта** или формы. Одна изъ нихъ должна означать рака, другая улитку, третья—лягушку.

Играющихъ трое. Кому играть пуговицей, изображающей рака, и кому пуговицей, изображающей улитку или лягушку, рѣшается по жребію. Играютъ по очереди. Первый выходъ начинаетъ лягушка.

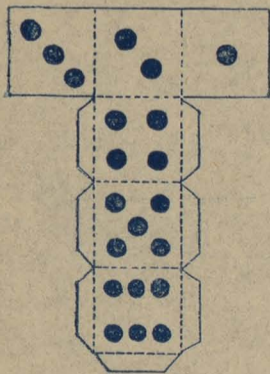
И ракъ, и улитка, и лягушка становятся на „отправленіе“ и отсюда начинаютъ игру.

Лягушка дѣлаетъ сразу **пять** ходовъ впередъ потомъ улитка дѣлаетъ **три** хода и затѣмъ начинаетъ ракъ. Онъ бросаетъ косточку и продвигается **впередъ** на столько кружковъ, сколько **четныхъ** очковъ выйдетъ на косточкѣ, и на столько **назадъ**, сколько выйдетъ очковъ **нечетныхъ**. При началѣ игры, когда ракъ стоитъ еще на „отправленіи“, считаются одни только четныя очки.

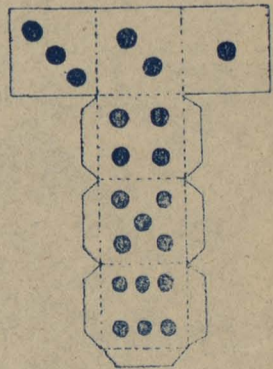
Безлатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Игра въ бѣлое и черное.



Склеить косточку.



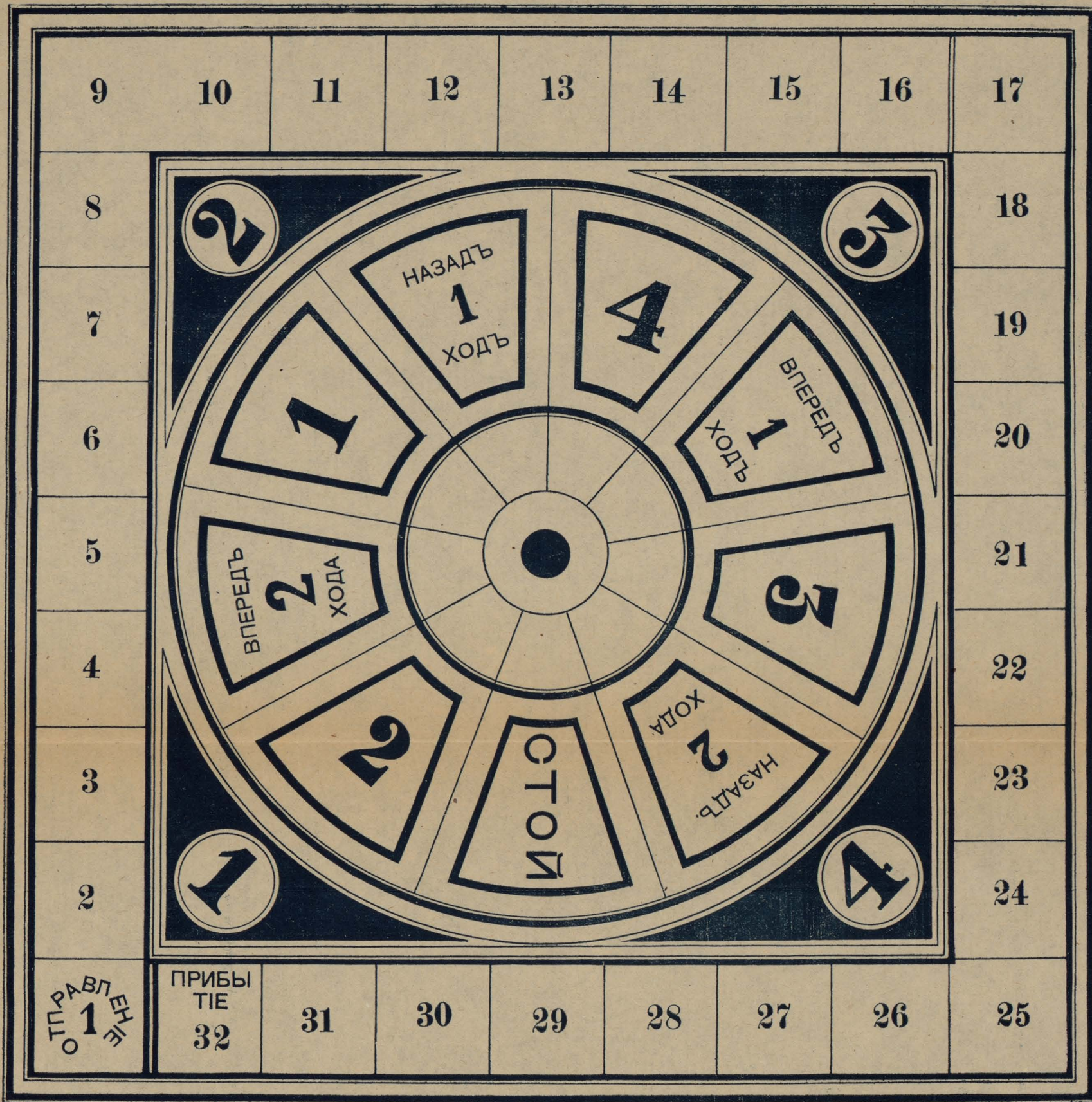
Склеить косточку.

Играющихъ двое. Одному изъ игроковъ по уговору принадлежать бѣлыя цифры и дворикъ 1, другому-черныя и дворикъ 2. Каждый по очереди бросаетъ сразу обѣ косточки. Если игрокъ, владѣющій черными цифрами, выкинетъ тѣ-же самыя очки, которые нарисованы у него на одномъ изъ бѣлыхъ кружковъ (напр. одинъ и одинъ, два и два и т. д.), то онъ закрываетъ этотъ кружокъ пуговицей и передаетъ косточки своему товарищу, владѣющему черными кружками. Тотъ кидаетъ въ свою очередь косточки и если на нихъ выйдутъ тѣ-же самыя очки, которые нарисованы у него на одномъ изъ черныхъ кружковъ (напр. одинъ и два, два и пять и т. д.), то онъ закрываетъ пуговицей этотъ черный кружокъ и передаетъ косточки первому игроку. И т. д...

Цѣль игры—первому закрыть пуговицами всѣ свои шесть кружковъ.

- При этомъ: 1) Если на косточкахъ вышла **своя** цифра, то игрокъ ставитъ къ себѣ во дворикъ пуговку. 2) Если на косточкахъ вышла цифра другого игрока, то онъ ставитъ пуговку къ нему во дворикъ. 3) Если же на косточкахъ вышла такая цифра, какой нѣтъ ни у того, ни у другого, то выкинувшій ее ставитъ условленный штрафъ во дворикъ 3.

Выигравшій беретъ себѣ всѣ пуговицы со своего дворика и съ дворика 3. Проигравшему остаются пуговицы, какія окажутся въ его собственномъ дворикѣ.



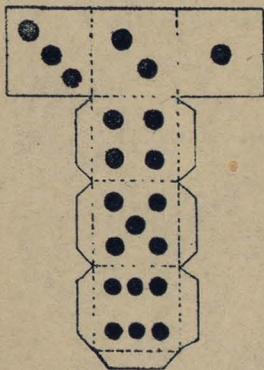
Илл. А. В. КОЛЛИНСЪ, МАД. АКОРИНСКАЯ, В.

„Впередь, назадъ и стой!“ (игра).

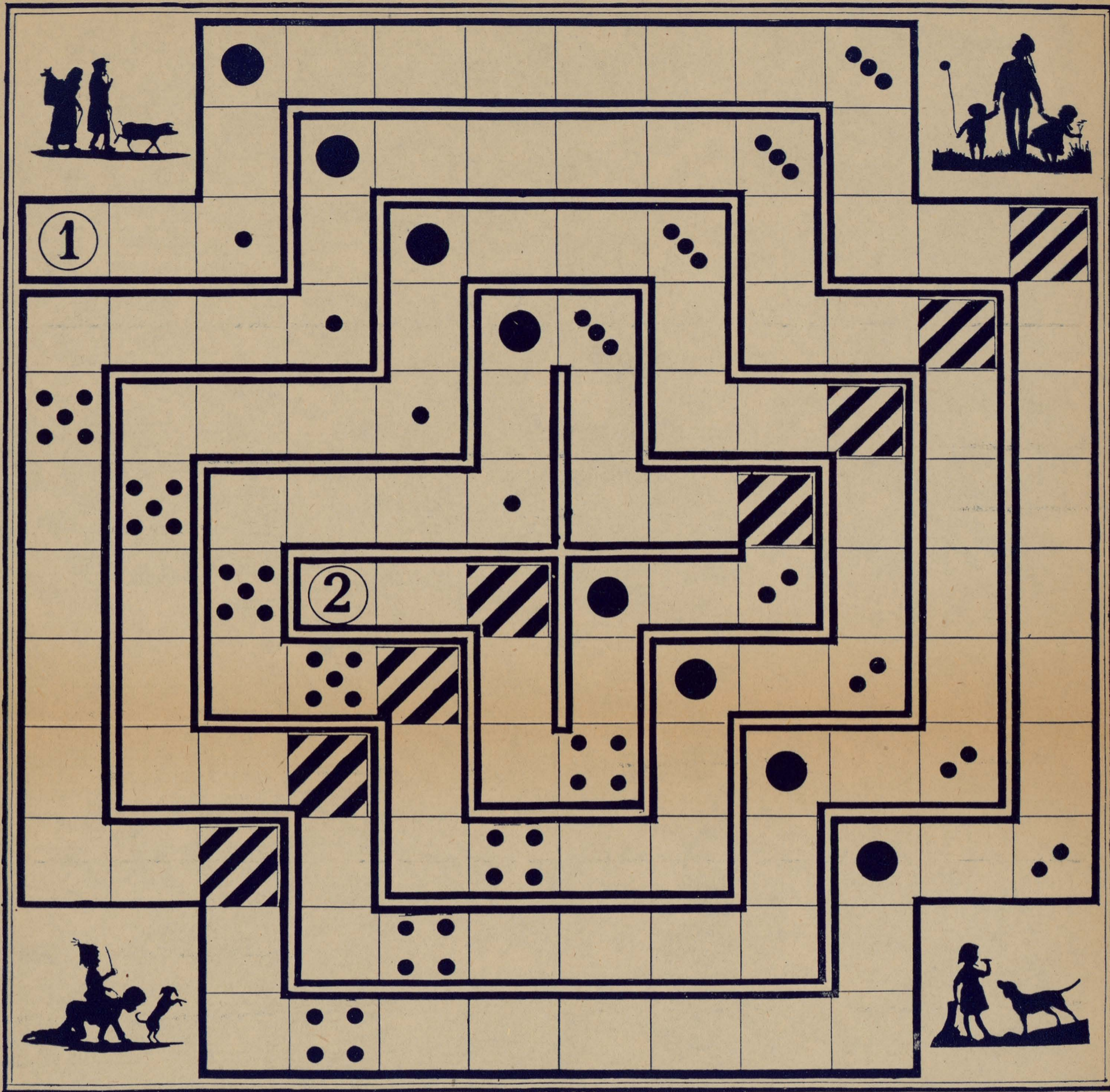
Играющихъ четверо. Каждый запасается по одной большой пуговкѣ и по нѣсколькѣ маленькихъ. По взаимному уговору каждый выбираетъ себѣ одну изъ большихъ цифръ, помѣщенныхъ въ углахъ игры (1, 2, 3, 4).

Каждый по очереди бросаетъ косточку и отъ „отправленія“ передвигается большой пуговицей на столько клеточекъ впередъ, сколько на косточкѣ выйдетъ очковъ. Затѣмъ онъ въ эту-же очередь бросаетъ въ центръ игры зернышко и замѣчаетъ, куда оно упадетъ. Если оно упадетъ на „впередь 1 ходъ“ или „впередь 2 хода“, то большая пуговица передвигается еще далѣе впередъ на одинъ или два хода; если зернышко упадетъ на „назадъ 1 ходъ“ или „назадъ 2 хода“, то пуговица отодвигается на одинъ или два хода назадъ. Если зернышко упадетъ на свою цифру, то игрокъ бросаетъ и косточку, и зернышко не въ очередь еще разъ, а если на чужую, то ставитъ на эту цифру въ штрафъ маленькую пуговку; если-же зернышко упадетъ на „стой“, то игрокъ теряетъ одинъ разъ свою очередь.

Цѣль игры раньше всѣхъ добраться до „прибытія“ или перескочить черезъ него. Выигравшему принадлежатъ всѣ штрафы, которые окажутся на всѣхъ цифрахъ.

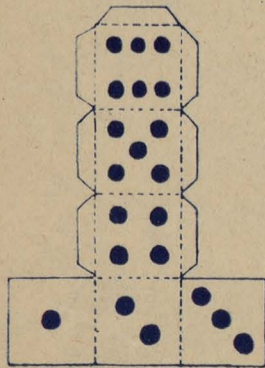


Склеить косточку.



Лабиринтъ (игра).

Наклеить на папку.



Склеить косточку.

Играющих—сколько угодно. Каждый запасается по пуговицѣ и играет по очереди. Цѣль игры—ставши на цифру 1, раньше всѣхъ другихъ добраться до конца пути, т. е. до цифры 2, или-же черезъ нее перескочить.

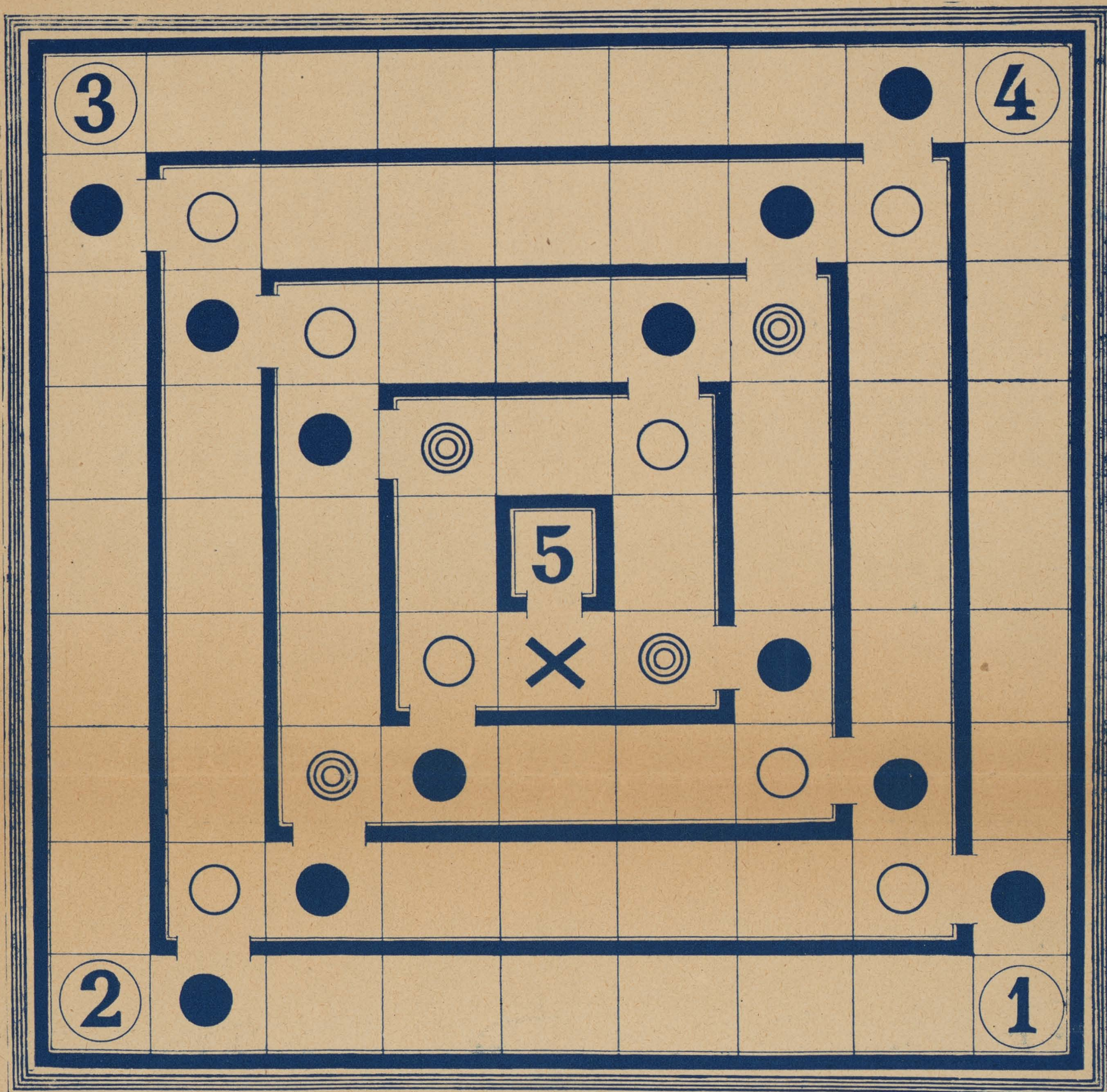
Каждый изъ играющихъ бросаетъ косточку и передвигаетъ свою пуговицу впередъ на столько дѣлений, сколько на брошенной косточкѣ выйдетъ очковъ. При этомъ—случайности:

1) Если пуговица встанетъ на большой темный кружокъ, то игрокъ теряетъ всю свою игру и начинаетъ ее сначала.

2) Если пуговица станеть на полосатый квадратъ, то игрокъ пропускаетъ двѣ очереди.

3) Если пуговица станеть на квадратикъ съ **однимъ** маленькимъ очкомъ, то игрокъ получаетъ еще одинъ ходъ **впередъ**. Если она станеть на квадратикъ съ **двумя** очками, то пуговица передвигается на два квадратика **назадъ**. Три очка даютъ право продвинуться на три мѣста **впередъ**, **четыре** очка обяывають отступить на четыре мѣста **назадъ**, а пять—продвинуться на пять мѣстъ **впередъ**.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.

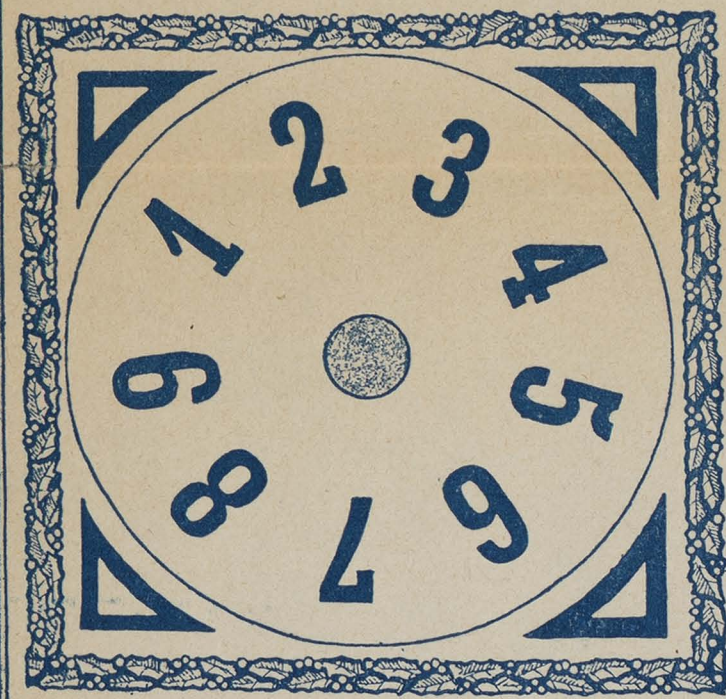
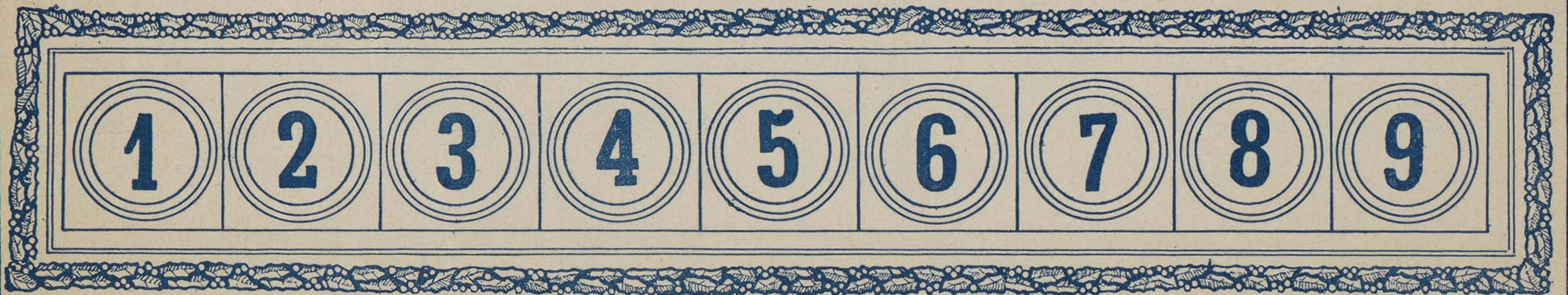
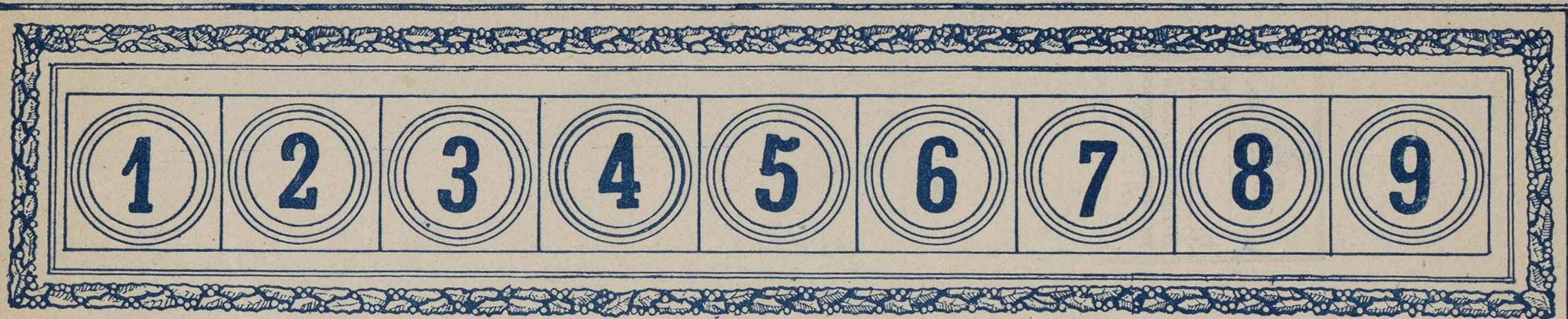


Съ четырехъ угловъ (игра).

Игра начинается съ цифръ, помѣщенныхъ въ углахъ. Кому начинать и съ какой именно цифры, рѣшается жребіемъ. Играющихъ двое или четверо. Если двое, то каждый беретъ по два угла. Играютъ по очереди. Мѣста, занимаемая цифрами, считаются въ дальнѣйшей игрѣ пустыми и цифры служатъ только для начала.

Бросаютъ косточку и отъ своей цифры передвигаются пуговицей **справа налѣво** на столько шашекъ, сколько очковъ выйдетъ на косточкѣ. Если пуговица остановится на **черномъ** кружкѣ, то ее тотчасъ-же передвигаютъ черезъ воротца на верхній **бѣлый** кружокъ или соотвѣтственный **пестрый** и продолжаютъ игру уже въ слѣдующемъ ряду. Если-же пуговица остановится на **бѣломъ** кружкѣ, то ее сдвигаютъ черезъ воротца внизъ на черный кружокъ и продолжаютъ игру уже на рядъ ниже, т. е. въ томъ ряду, въ которомъ этотъ черный кружокъ находится. Если пуговица остановится на **пестренькомъ** кружкѣ, то это никакихъ преимуществъ не даетъ, и игра продолжается все въ томъ-же ряду. Если-же пуговица остановится на **крестикѣ**, то она немедленно продвигается черезъ воротца на цифру, 5 и игра считается оконченной.

Выигрываетъ тотъ, кто раньше всѣхъ попадетъ на цифру **пять**.



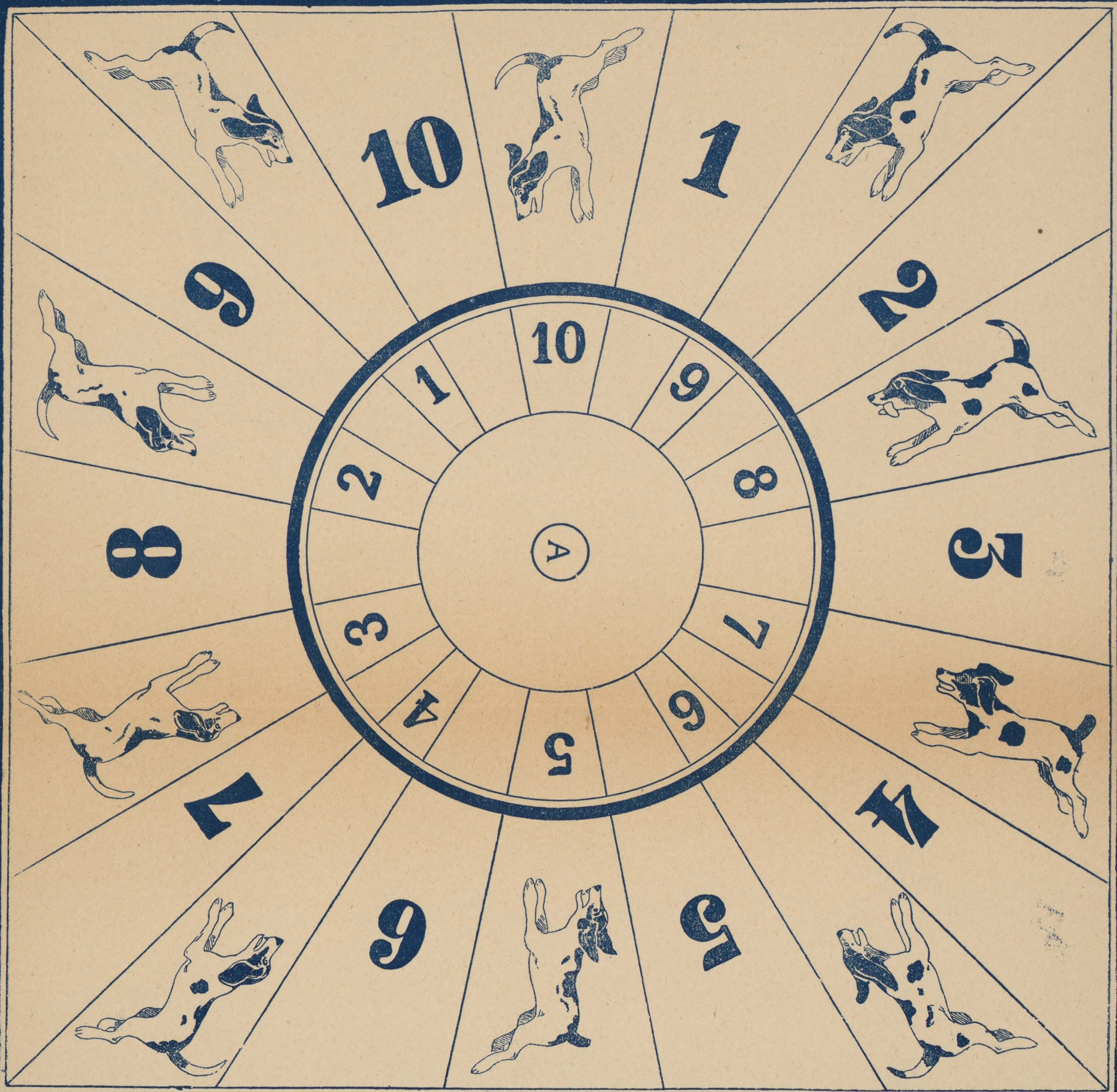
Звѣри (игра)

Играющихъ двое. Каждый получаетъ по верхнему ряду цифръ (1—9). Нижніе кружочки съ головками звѣрей наклеиваются на картонъ, вырѣзаются и поровну раздаются между играющими. Каждый по очереди беретъ зерно, бросаетъ его сперва на кругъ съ цифрами, затѣмъ на кругъ съ звѣриными головками, и какая головка выйдетъ, ту онъ и ставитъ наверху на эту самую цифру на своей картѣ. Цѣль игры—поскорѣ заставить всю свою карту своими головками звѣрковъ. Если цифра уже занята, или головка уже поставлена, то зерно бросаетъ слѣдующій игрокъ и т. д.



Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.





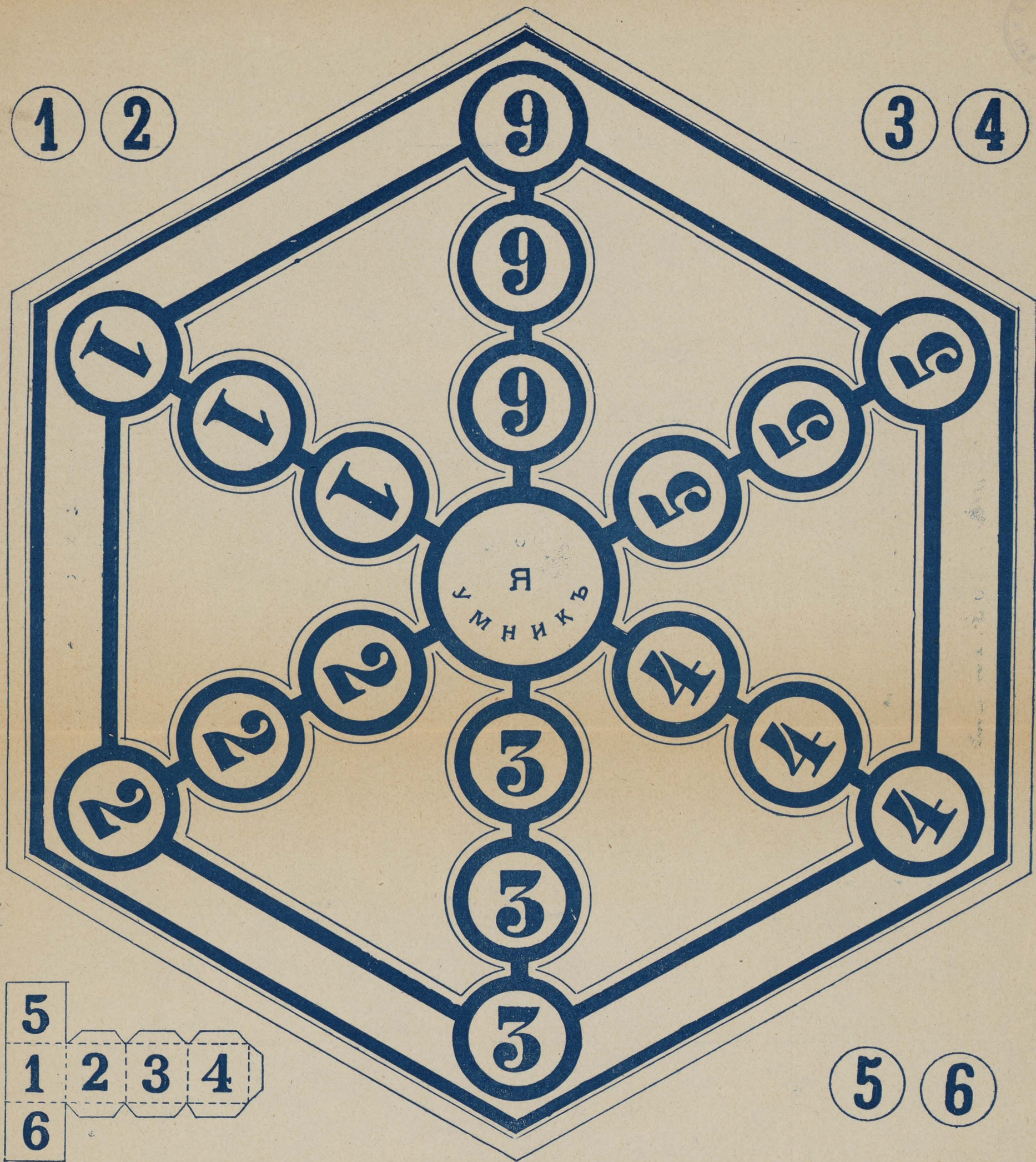
Олень и собака (игра).



Игру и оленя наклеить на толстый картонъ. Оленя вырѣзать и прорѣзать также и отверстие въ его срединѣ. Къ центру игры (А) приклеить пробочку вышиной въ полъ-сантиметра. Въ пробочку воткнуть булавку. На булавку, сквозь отверстие, продѣть оленя. Онъ долженъ вращаться вокругъ самого себя, если его стукнуть щелчкомъ.

Играющихъ—сколько угодно. Каждый толкаетъ оленя **по очереди** щелчкомъ и даетъ ему вертѣться. Когда олень остановится, то онъ покажетъ мордочкой на цифру безъ собаки или на цифру съ собакой. Каждый игрокъ записываетъ тѣ и другія цифры отдѣльно на двѣ группы и затѣмъ, когда ихъ наберется достаточно, складываетъ обѣ эти группы, каждую отдѣльно. Изъ суммы цифръ съ собаками вычитается сумма цифръ безъ собакъ,—и тотъ игрокъ, у котораго въ остаткѣ получится болѣе 50-ти, считается выигравшимъ.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Это—косточка.

ИЗД. И. ПРАХЪ (ИЗД. А. Д. КОЛЕСИНЫ, ИЛЛ. ДВОРНИКОВЪ, И.)

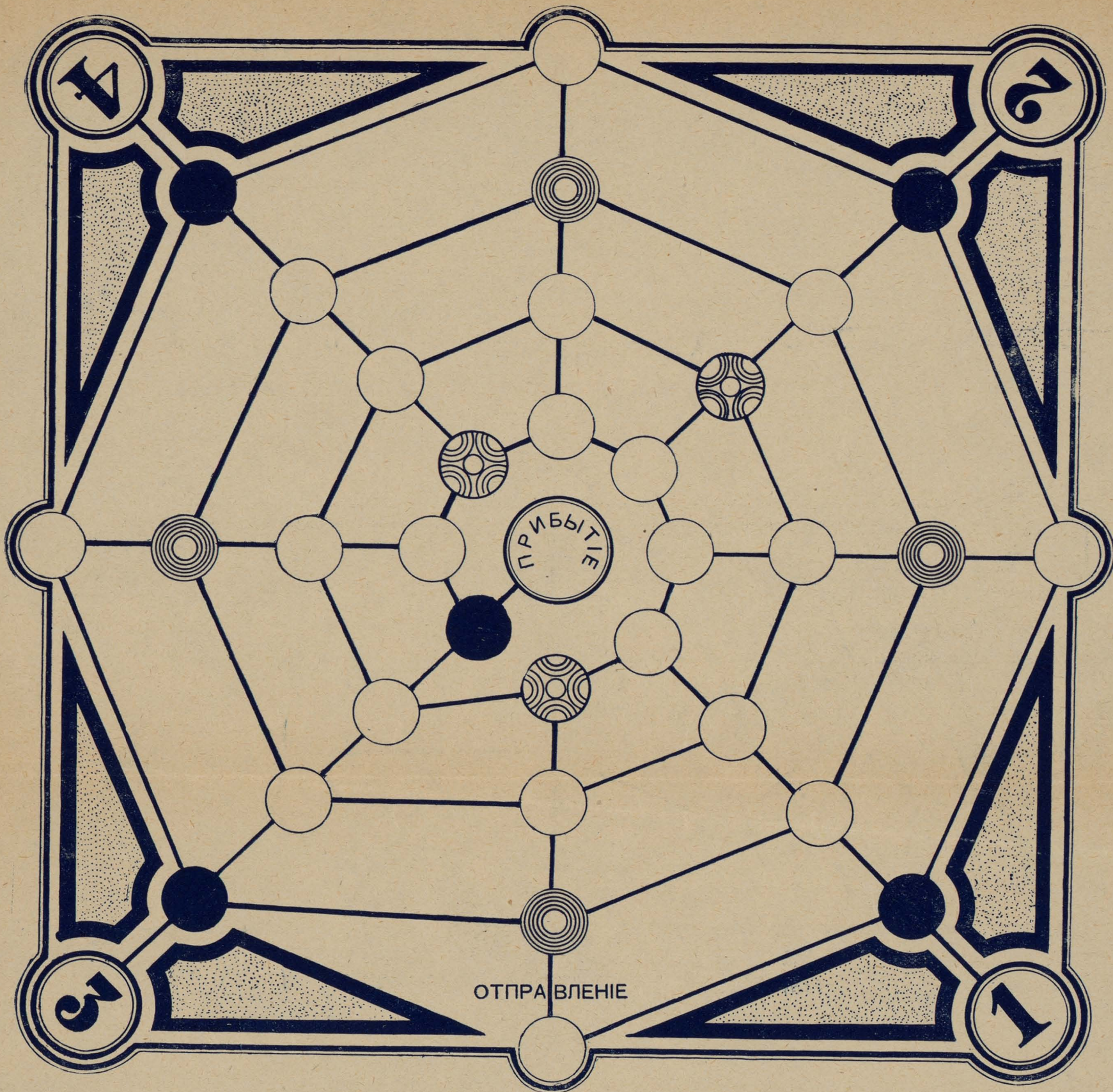
Я умникъ. (игра).

Планъ игры наклеить на картонъ и вырѣзать. Вырѣзать также и шесть пѣшекъ. Склеить косточку. Играющихъ двое, трое или шестеро. Соотвѣтственно съ числомъ ихъ, каждый беретъ себѣ на планѣ три, два или одинъ лучъ съ цифрами и по пѣшкѣ съ тѣми-же самыми цифрами. Пѣшки ставятся у угловъ игры, каждая у своего луча.

Игра состоитъ въ слѣдующемъ: каждый бросаетъ по очереди косточку и передвигаетъ пѣшку на кружокъ съ цифрой только тогда, если на косточкѣ выйдетъ именно та-же самая цифра, которая стоитъ на лучѣ и на пѣшкѣ. Если цифра не вышла, то косточка передается слѣдующему игроку.

Цѣль игры—поскорѣе добраться пѣшкой до центра, гдѣ написано „Я умникъ“.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Паукъ и мухи (игра).

Играющихъ сколько угодно: одинъ—паукъ и остальные—мухи. Каждый запасается пуговицей, которая служитъ ему пѣшкой. Паукъ начинаетъ игру въ любомъ углу 1, 2, 3 или 4, а мухи—только съ кружочка, надъ которымъ написано „отправление“. Кому быть паукомъ и кому—мухами—рѣшается по жребию.

Паукъ ходитъ по всѣмъ направленіямъ и взадъ и впередъ, и вверхъ и внизъ, и вправо и влѣво; мухи-же только по направленію паутины.

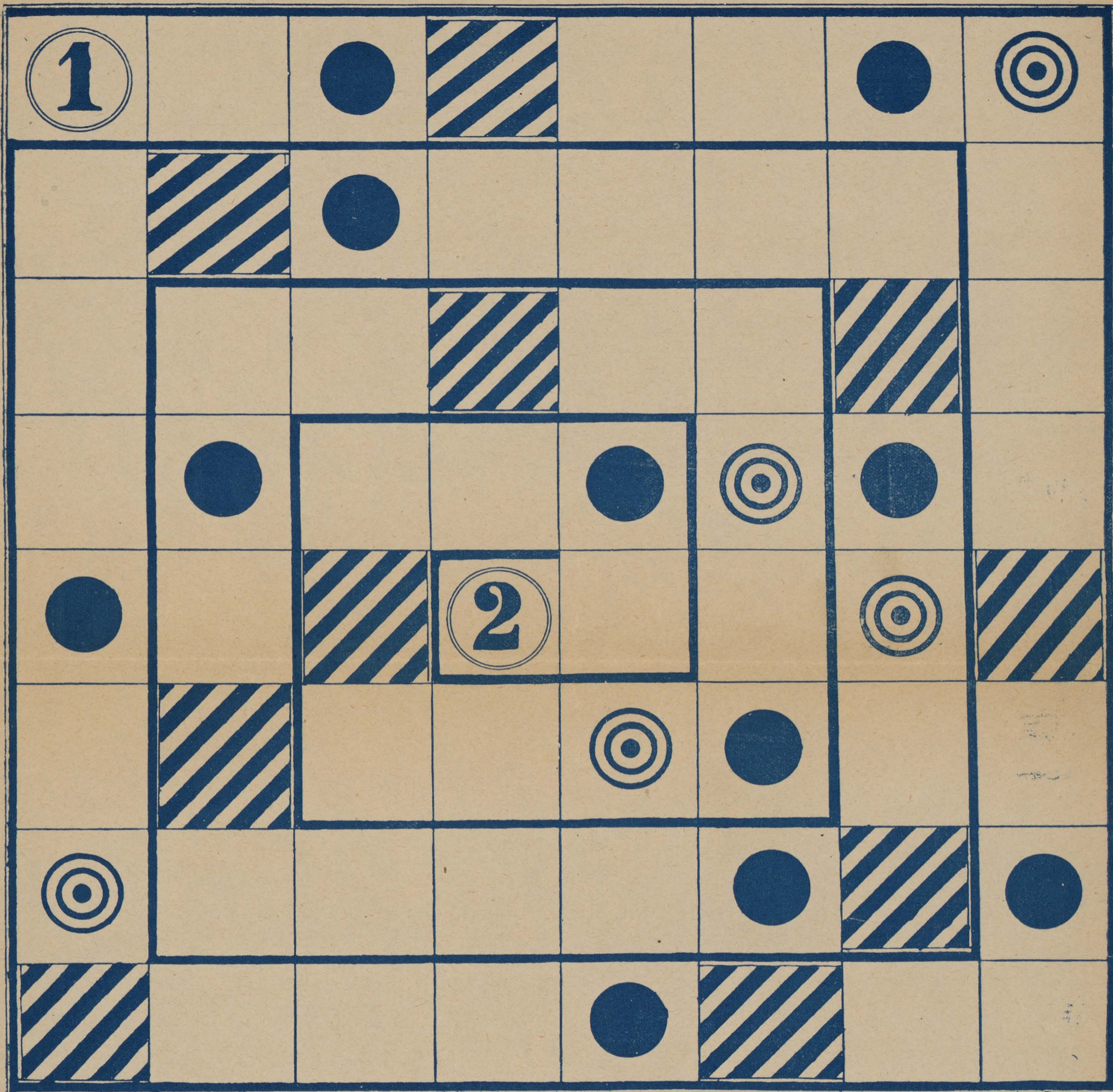
Передъ началомъ игры всѣ игроки—и паукъ, и мухи—кладутъ въ центръ игры (прибытіе) по условленной ставкѣ.

Склеить косточку.

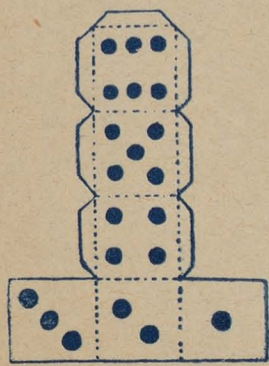
Паукъ ходитъ **только на одинъ кружочекъ** впередъ, назадъ, вправо, влѣво и т. д., какъ ему заблагоразсудится. Муха-же бросаетъ косточку и сколько очковъ на ней выйдетъ **четныхъ**, настолько кружочковъ она перемѣщается **впередъ** по паутинѣ, и сколько на косточкѣ вышло **нечетныхъ** очковъ, настолько кружковъ она возвращается **назадъ**. Всѣ играютъ по очереди.

1. Паукъ не можетъ съѣсть мухи на **черномъ** кружкѣ. 2. Если муха попала на **полосатенькій** кружочекъ, то она можетъ, если сочтетъ это для себя выгоднымъ, уйти отъ паука еще на одинъ кружочекъ **далѣе впередъ**, а если на **узорный** кружочекъ, то отступаетъ на одинъ кружочекъ **назадъ**.

Выигрываетъ та муха, которая раньше всѣхъ доберется до центра („прибытіе“), а паукъ выигрываетъ лишь тогда, когда съѣсть всѣхъ мухъ.



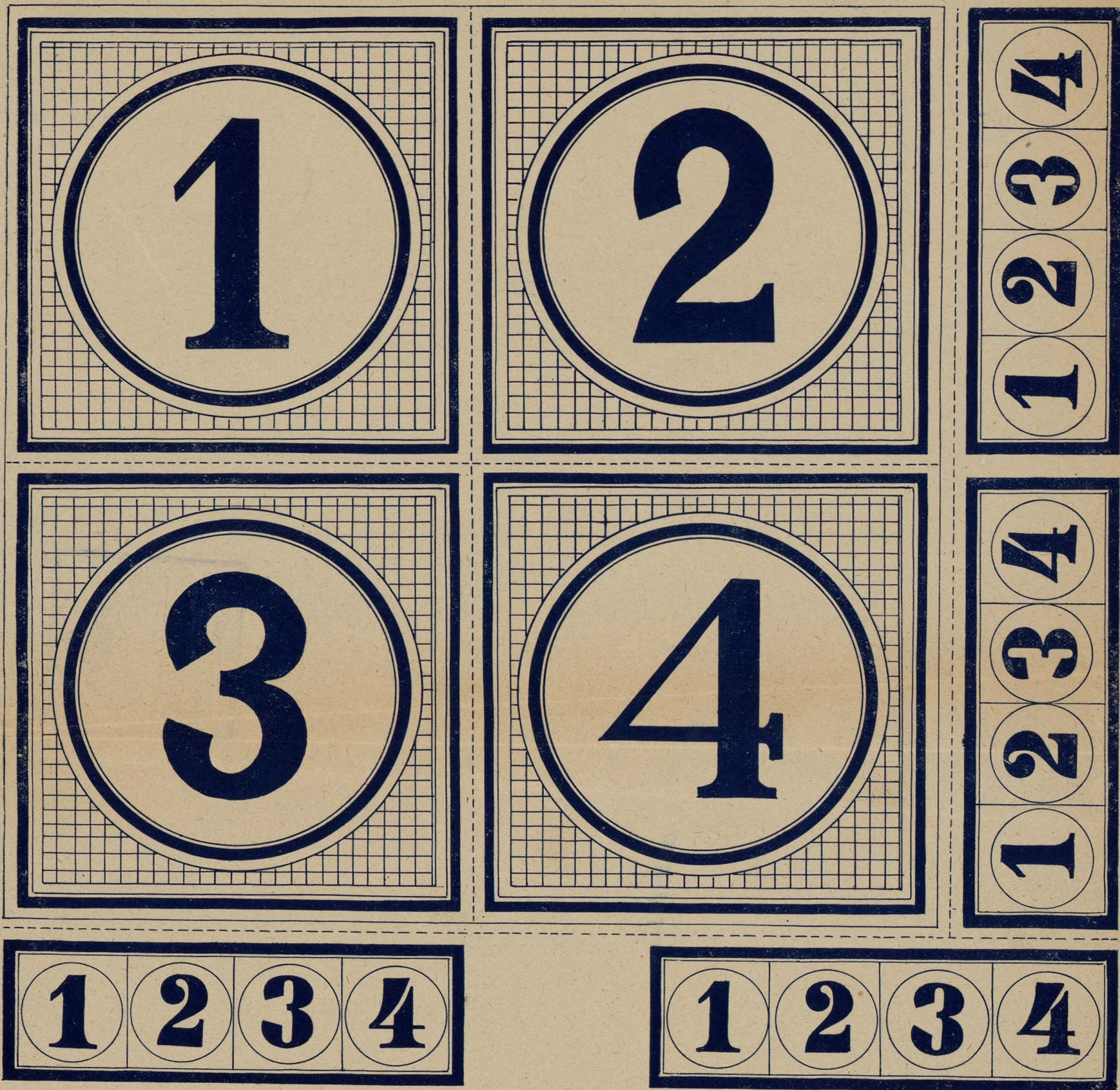
Шагъ впередь, два назадъ (игра).



Склеить косточку.

Наклеить планъ игры на картонъ. Сдѣлать косточку. Каждый игрокъ запасается пуговицей. Играющихъ сколько угодно. Играютъ по очереди. Бросаютъ косточку и, сколько на ней выйдетъ очковъ, на столько клѣтокъ продвигаются пуговицей впередь, начиная съ цифры 1. При этомъ случайности: 1. Если пуговица станеть на сплошной темный кружокъ, то ее продвигаютъ еще на два мѣста впередь. 2. Если пуговица станеть на полосатый квадратикъ, то она возвращается на два мѣста назадъ. 3. Если пуговица станеть на полосатый кружокъ, то вся игра считается потерянной и игрокъ начинаетъ ее снова. Цѣль игры—поскорѣе добраться до цифръ 2, или-же перескочить черезъ нее.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



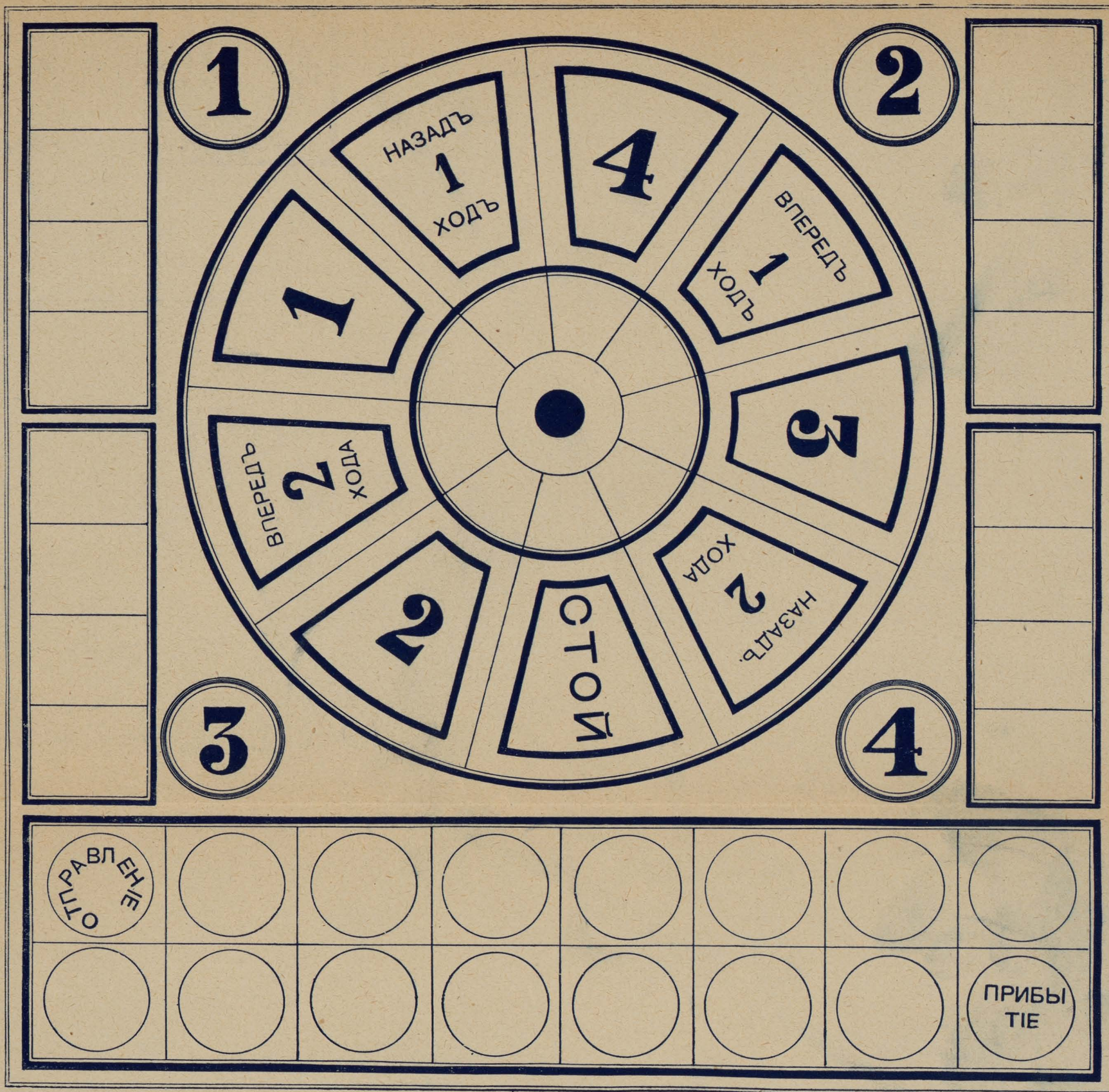
Кто угадает? (игра).

Игра наклеивается на папку. Большияц ифры вырѣзаются. Точно такой-же величины вырѣзается и еще одна пустая картонка, такъ что всего получается совершенно одинаковыхъ пять картонокъ (четыре съ цифрами и одна пустая).

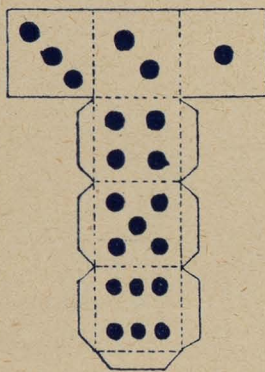
Играющихъ четверо. Каждому выдается по карточкѣ съ четырьмя маленькими цифрами. Каждый изъ играющихъ запасается четырьмя пуговками. **Играютъ по очереди.**

Игра производится такъ. Каждый изъ играющихъ кладетъ передъ собою маленькую карточку съ четырьмя цифрами. Всѣ пять картонокъ (съ большими цифрами и пустая) тасуются и вверхъ изнанкой быстро раскладываются на столѣ. Затѣмъ первый игрокъ выкрикиваетъ какую-нибудь одну цифру и указываетъ на нее пальцемъ. (Напр.— „Четыре“! — „Два“! — „Три“! — „Одинъ“!). Если онъ угадалъ, т. е. если цифра дѣйствительно окажется **именно-та**, которую онъ выкрикнулъ, то онъ ставитъ себѣ на карточку пуговицу на первую клѣточку; если-же не угадалъ, то игру продолжаетъ слѣдующій игрокъ. Если игрокъ укажетъ не на цифру, а на пустую картонку, то всѣ остальные игроки ставятъ себѣ на карточки пуговицы, а ошибшійся не ставитъ себѣ ничего.

Цѣль игры, какъ можно скорѣе закрыть пуговками всѣ четыре цифры своей карточки.



Скачки съ препятствіями (игра).



Склеить косточку.

Играющихъ четверо. Каждый запасается по одной большой пуговицѣ и по четыре маленькихъ.

Каждому по жребію назначается одинъ изъ двориковъ (1, 2, 3 или 4). Жребіемъ-же опредѣляется и очередь, кому начать первому.

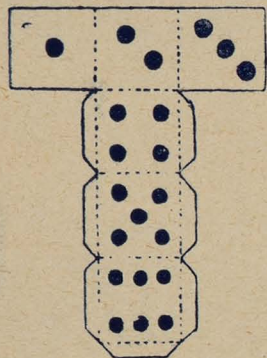
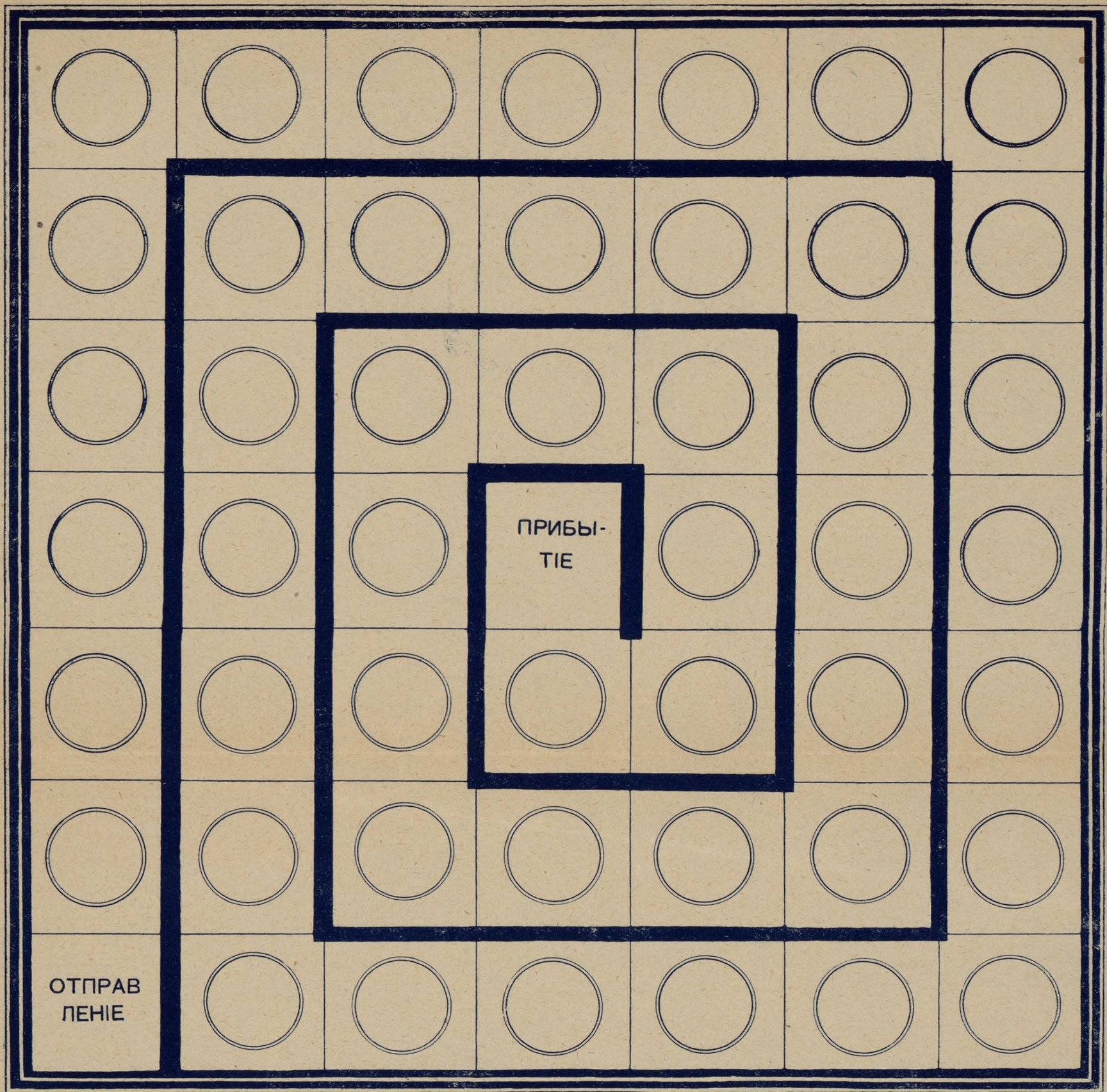
Каждый по очереди бросаетъ косточку и большой пуговицей отправляется отъ „отправленія“ настолько кружковъ впередъ, сколько на косточкѣ выйдетъ очковъ. Это будетъ 1-й ходъ.

Во второй ходъ также бросаютъ по очереди косточку и кромѣ того еще и зернышко въ центръ игры и замѣчаютъ, куда оно упадетъ. Если напр. на косточкѣ вышло шесть очковъ, а зерно упало на „назадъ 2 хода“, то большую пуговицу передвигаютъ только на четыре кружка впередъ, если на „впередъ 1 ходъ“, то на семь кружковъ впередъ; если на „стой“, то пуговица остается на мѣстѣ и всѣ другіе игроки

бросаютъ косточку и зернышко не въ очередь по одному разу; если на **свою** цифру—то игрокъ кладетъ въ **свой** дворикъ одну маленькую пуговицу, если на чужую цифру, то игрокъ ставитъ на эту чужую цифру условленный штрафъ.

Дойдя большой пуговицей до „прибытія“, игрокъ кладетъ маленькую пуговку къ себѣ во дворикъ и снова начинаетъ игру, точно-бы ее и не прерывалъ.

Цѣль игры раньше всѣхъ уставить въ своемъ дворикѣ всѣ четыре клѣточки пуговицами. Тотъ, кому это удастся, получаетъ ставки со всѣхъ четырехъ цифръ.



Склейте косточку.

Ракъ и улитка (игра).

Запаситесь двумя пуговицами разного цвѣта или формы. Одна изъ нихъ должна означать рака, а другая улитку.

Играющихъ двое. Кому играть пуговицей, изображающей рака, и кому пуговицей, изображающей улитку, рѣшается по жребію. Играютъ по очереди. Первый выходъ начинается улитка.

И ракъ и улитка становятся на „отправленіе“ и отсюда начинаютъ игру.

Улитка дѣлаетъ сразу **пять** ходовъ впередъ и затѣмъ начинается ракъ. Онъ бросаетъ косточку и продвигается **впередъ** настолько кружковъ, сколько **четныхъ** очковъ выйдетъ на косточкѣ, и настолько **назадъ**, сколько выйдетъ очковъ **нечетныхъ**. При началѣ игры, когда ракъ стоитъ еще на „отправленіи“, считаются одни только четныя очки.

Всякій разъ улитка продвигается впередъ только **на одинъ** кружокъ и всякій разъ послѣ нея ракъ бросаетъ косточку и продвигается **впередъ** или **назадъ**, судя по тому, выкинетъ-ли онъ четное или нечетное число очковъ на косточкѣ, и продвигается именно настолько кружковъ, сколько выйдетъ на косточкѣ очковъ.

Цѣль игры — поскорѣ добраться до „прибытія“.



Игра «Съ мѣста на мѣсто».

Наклеить на папку.

Вырѣзать изъ пробки или изъ дерева или склеить изъ картона обыкновенный кубикъ и на каждой изъ его шести сторонъ написать по цифрѣ: 1, 2, 3, 4, 5 и 6. Такихъ кубиковъ сдѣлать два. Это будетъ замѣнять собою косточки.

Играющихъ—сколько угодно; играютъ всѣ по очереди. Каждый изъ играющихъ запасается пѣшкой, которую можетъ служить пуговка, какой-нибудь кружочекъ и т. п. Необходимо только, чтобы у всѣхъ игроковъ пѣшки были различнаго цвѣта или вида, чтобы не спутаться ими во время игры.

Каждый игрокъ, соблюдая очередь, беретъ двѣ косточки и бросаетъ ихъ. Въ первый разъ онъ становится на ту цифру, которая вышла у него на обѣихъ косточкахъ, напр. на 7.; въ слѣдующую затѣмъ очередь онъ передвигаетъ свою пѣшку на столько цифръ впередъ, сколько вышло у него на косточкахъ, когда онъ бросилъ ихъ во второй разъ. Предположимъ, что у него въ первый разъ вышло на косточкахъ 8; тогда онъ передвигается, значить, сразу на цифру 15. А такъ какъ съ цифры 15 человѣчекъ бѣжитъ по канату внизъ до самой цифры 81, то (въ ту-же очередь) передвигается туда-же и игрокъ и остается здѣсь до слѣдующей очереди. И если затѣмъ у него выйдетъ на косточкахъ 11, то онъ передвигается на 92; а такъ какъ съ этой цифры человѣчекъ идетъ по канату на цифру 73, то переходитъ туда-же и игрокъ, и т. д. и т. д.

Цѣль игры—какъ можно скорѣе достигнуть цифры 100. Кто первый достигнетъ ея, тотъ и выигралъ.

Съ цифры 89 бросаютъ только одну косточку, а не двѣ.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Кто раньше всѣхъ? (игра).

Правило игры: Играющихъ сколько угодно. Каждый играетъ по очереди и запасается по пѣшкѣ или по пуговкѣ различного цвѣта или вида, чтобы не спутаться во время игры.

Всѣ становятся на цифру 1, затѣмъ каждый бросаетъ по очереди косточку и передвигается на столько цифръ, сколько выйдетъ на косточкѣ.

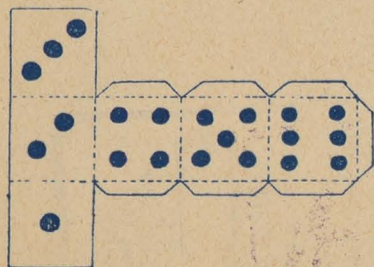
Если играющій станетъ на **черную** цифру (8, 15, 23, 32), то всѣ другіе игроки имѣютъ лишній ходъ, а онъ стоитъ на ней и ждетъ до тѣхъ поръ, пока они всѣ сыграютъ этотъ лишній ходъ.

Если пуговка станетъ на число 21, то игрокъ остается здѣсь до тѣхъ поръ, пока на эту-же цифру не попадетъ кто-нибудь другой.

Если играющій станетъ на 30 или 19, то онъ начинаетъ игру сначала.

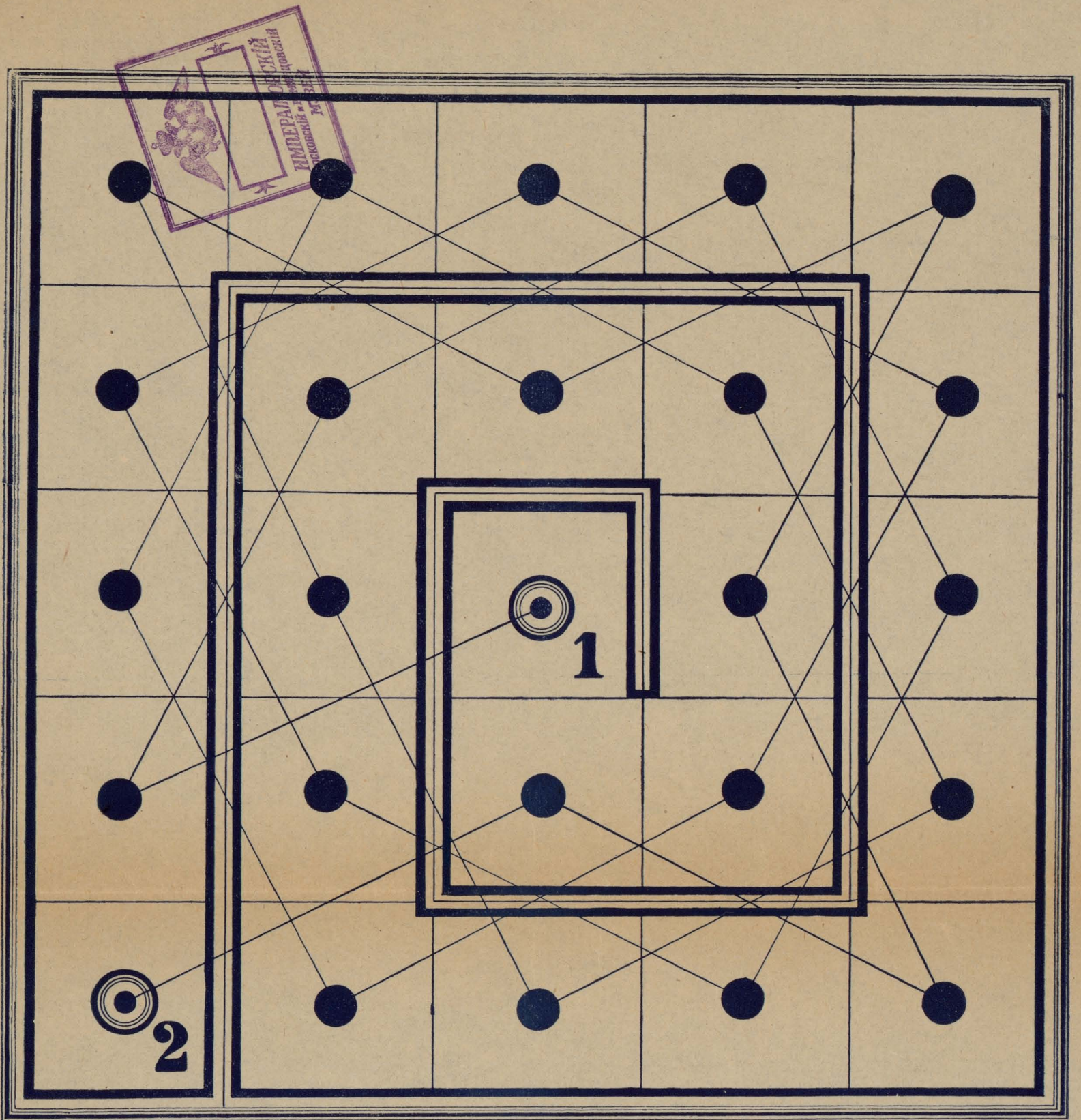
Если онъ станетъ на 4, 11, 25 или 17, то имѣетъ право сдѣлать впередъ еще столько-же ходовъ, сколько имѣлъ тогда, когда попалъ на эти числа.

Цѣль игры — поскорѣе добраться до 35-ти (или-же перескочить черезъ нихъ).



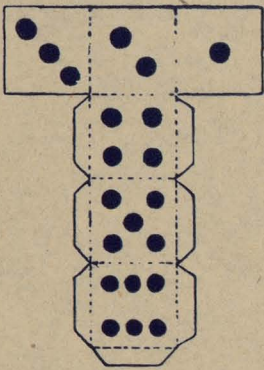
Склеить косточку.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



„Паукъ и осы“ (игра).

ТИП. А. Ф. КОЛЛИНСЪ, МАЛ. ДВОРЯНСКАЯ, 19.



Склеить косточку.

Играющихъ двое. Кому быть паукомъ и кому взять себѣ ось,—рѣшается жребіемъ. Осы начинаются съ цифры 1, паукъ—съ цифры 2.

Послѣ каждой осы ходитъ паукъ. Паукъ ходитъ только по линіямъ съ кружка на кружокъ, а осы бросаютъ косточку и передвигаются впередъ на столько кружковъ по ряду (а не по линіямъ), сколько очковъ выйдетъ на косточкѣ.

Если паукъ и осы окажутся на одномъ и томъ-же кружочкѣ, то паукъ съѣдаетъ осу и она лишается дальнѣйшей игры. Каждая изъ первыхъ трехъ осъ, попавшая пауку, выходитъ изъ игры. Выигрываетъ только послѣдняя, четвертая, оса, если ей удастся попасть на цифру 1. Если же пауку удастся съѣсть всѣхъ четырехъ осъ, то выигрываетъ онъ.

Примѣчаніе. Если паукъ доберется до цифры 2, а ось останется еще двѣ или три, то онъ начинаетъ игру снова съ цифры 1, и гонится за ними до тѣхъ поръ, пока ихъ останется только одна. Эта-то одна, послѣдняя, и должна какъ-нибудь добраться до цифры 1.



Вырѣзать, наклеить на картонъ и сдѣлать пѣшки.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.

4

3

2

1

ПТИЧКА
НА ВѢТКѢ.



4

3

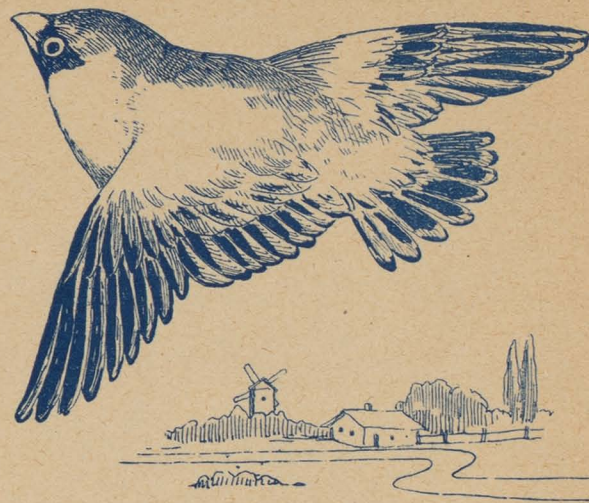
2

1

ПТИЧКА
ВЪ ГНѢЗДѢ.



ПТИЧКА ЛЕТИТЬ



ПТИЧКА ЪСТЪ

1

2

3

4

1

2

3

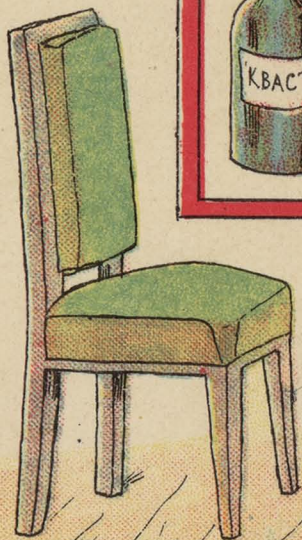
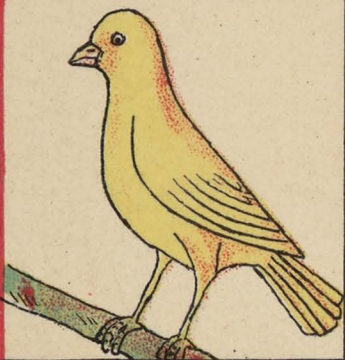
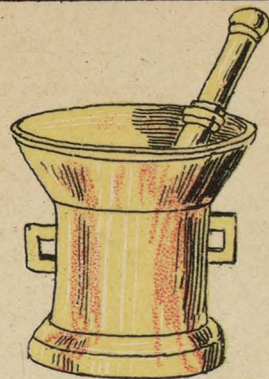
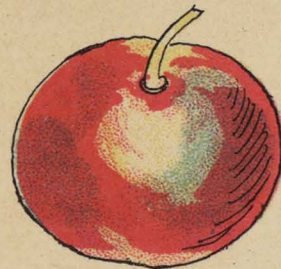
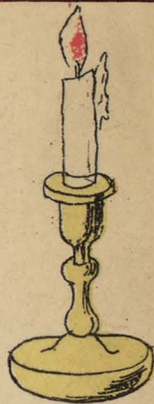
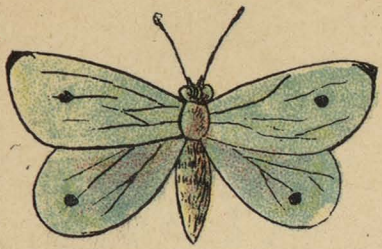
4

Птички (игра).

Приложеніе наклеить на папку и разрѣзать по линіямъ, указаннымъ черточками. Должны получиться четыре картинки съ птичками и четыре таблички съ цифрами. Играющихъ четверо. Каждый изъ нихъ получаетъ по табличкѣ и запасается пѣшками. Играютъ по очереди.

Картинки съ птичками смѣшиваются и кладутся на столъ изнанками кверху. Игрокъ выкрикиваетъ одну изъ надписей, напр. „Птичка летитъ!“, „Птичка на вѣткѣ!“, „Птичка ѣстъ!“, „Птичка въ гнѣздѣ!“ и долженъ указать пальцемъ на картинку съ изнанки. Если онъ угадаетъ, то ставитъ на свою табличку пѣшку по порядку, а если ошибется, то въ отдѣльное, общее блюдо, кладетъ условленный штрафъ.

Цѣль игры—раньше всѣхъ покрыть пѣшками всѣ цифры своей таблички. Выигравшій получаетъ въ свою пользу всѣ штрафы, положенные въ блюдо.



ЛЕТАЕТЪ!

