

Забавы — Lurkmore

← [обратно к статье «Алкогольные напитки»](#)

Постоянство и однообразие процесса потребления алкоголя (налил—выпил—закусил—go to step 1), несмотря на очевидные радости процесса, способно заебать даже самого сурового [алконавта](#), поэтому особо изобретательными личностями с [ОБВМ](#) были придуманы специальные алко-игры, способные сделать процесс погружения незабываемым, а в случае участия в них зелёных [новичков](#) — ещё и доставить немало лулза опытным алкашам.

История алкогольных забав такая же древняя, как и история собственно бухла — [в педивикии](#) эта тема раскрыта весьма кошерно.

Арпа́

Колода карт кладётся в центр рубашкой вверх. Каждый по очереди тянет по одной карте — кому попалась самая мелкая, делает глоток; после круг повторяется. Если двое вытягивают равнозначные карты, то эти двое тянут ещё до победы (проигравший в переигровке делает уже не один глоток, а два). Если один и тот же фейлит три раза подряд, выпивает четвёртую как штрафную.

Синдром Туретта

В игре могут участвовать от двух человек до целой группы.

Участники садятся вокруг бутылки и колоды карт, перевернутых рубашками вверх. Каждый по очереди переворачивает по одной карте и должен выкрикнуть любое слово, начинающееся с той же буквы, с которой начинается ранг карты: если «7» — игрок выкрикивает слово на букву «с», и так далее. Не успел или повторил слово — выпиваешь штрафную.

Баффало

Эта старинная забава берёт начало ещё в ковбойских салунах и может продолжаться в одной компании бесконечно долго.

С объявления старта в течение вечера все правши имеют право пить только с левой руки, а левши — с правой. Если кого-то уличили в несоблюдении правил — он обязан залпом допить свой напиток. Если один игрок обвинил другого в нарушении правила беспочвенно (бутылка была без алкоголя или рука была выбрана правильно), за ложную тревогу игрок обязан прикончить свою порцию алкоголя.

Бандит

Необходимо ≥ 2 человека, швепс, водка и детская площадка с горкой. Суть такова:

- один человек ложится на горку спиной
- второй заливает ему в открытый рот швепс-водку-швепс
- глотать нельзя
- второй человек трясёт первому голову с веществами
- выпивший встаёт, глотает и начинает бежать

Итог:

- весело
- ебашит, когда пьёшь
- когда бежишь, разгоняет
- а при наличии двух горок можно устроить охуительную эстафету. ДАЖЕ С ПИТ-СТОПАМИ!

Бирпонг

Два игрока стоят по разные стороны стола, перед ними 6 стаканов пива в форме треугольника. Их задача попасть шариком для настольного тенниса в стакан противника, который должен выпить этот стакан. Возможность закусывать и прерваться на отлить оговариваются заранее. Рекомендуются поставить стакан с водой (а лучше — водкой, для дезинфекции) и споласкивать в нем шарик, если он улетел на пол. Если игрок своим броском опрокинул стакан противника, он сам слизывает пиво со стола. Возможны две вариации:

- Стаканы 0,2: кидать навесом, пить залпом.
- Стаканы 0,5: кидать с отскока, пить как получится.

Встреча белого медведя (Белый мишка пришёл, бурый мишка ушёл)

Забава, рассчитанная на толпу школоты. В особо суровых случаях в эту игру играют два человека. Суть проста: берётся полтораха пива (в классике это делается с пол-литровой пивной кружкой), с неё срезается горлышко. Алконавт отпивает часть пива, доливает до первоначального объёма водку и передаёт следующему. И так пока жидкость не станет прозрачной. Этот этап называется «встреча белого медведя» или «проводы бурого медведя». Далее процесс идёт наоборот, то есть отпивается водка и доливается пивом; этот этап, соответственно, называется «проводы белого медведя» (или «[встреча бурого медведя](#)»). Направление этапов не строгое, никто не запрещает провожать вначале белого медведя, однако не стоит забывать об опасности понижения градуса отпиваемого.

- Игра редко заканчивается прохождением обоих этапов, так как большую компанию заёбывает ждать, когда до них дойдёт ёмкость, а малая не может пережить оба этапа такого издевательства над организмом. Алсо, если наливать аккуратно, то будут жрать в основном водку, а пиво будет тихо плескаться внизу, так что цвет меняться будет мало.
- Отдельные экстремалы используют другую тару, например, пятилитровые канистры.
- Аналогичная забава, только singleplayer, есть и у более нормальных дядек. Она называется «адмиральский (или капитанский) чай» (см. выше).
- Есть вариант с использованием шампанского и коньяка. Соответственно, сначала приходит бурый медведь, а потом возвращается белый. Типа немногие видели возвращение белого медведя.
- У [православных](#) попов данная игра называется «Восхождение на Арарат», в качестве тропы используется стакан, подножие великой горы какбе символизирует коньяк, а вершину — водка.
- Также в соответствующей аудитории называется «Альпинист. Коктейль в двух частях».
- Ещё есть совершенно экстремальный вариант, когда играющие сидят вокруг стола и у каждого изначально полстакана пива. При словах: «Медведь пришёл!» все отпивают из стакана и лезут под стол. В это время ведущий доликает всем водки и говорит: «Медведь ушёл!», и все вылазят из-под стола. Раунд повторяется. Выигрывает тот, кто в очередном раунде вылез один. Вариант плох тем, что [не бюджетен](#) и требует изначально большого количества напитков. Однако сам процесс весьма забавен. В вариации «Тигр пришёл» описан [Довлатовым](#) (см. ниже).

Алкогольная бутылочка (простая бутылочка)

Всё предельно просто и легко: играется в небольшой компании, с любой бутылкой крепкой алкогольной жидкости (водка, виски, ром, etc.). Крутящий игрок (в начале выбирается рандомно) крутит бутылку горячительного напитка, на кого показало — ипашит из горлла напиток, и становится крутящим.

Варианты:

- Крутящий пьёт/не пьёт при указании на себя.
- Мешать с «обычной» бутылочкой, и после/до того, как хряпнуть — пососаться тому, на кого указало с крутящим.
- Как вариант — крутить какую-нибудь левую бутылку/фигню, а пить из цЕвильных стакан(чик)ов разлитую бормотуху.
- Назначить «уровни» (вариация на тему «Белый мишка пришёл, белый мишка ушёл») — пить смесь двух разных по содержанию спиртов напитков (пиво/водка, дальше придумай сам), меняя эту самую смесь, как вздумается правилами.
- Придумай своё развлечение здесь.

Кинотеатр

Популяризован [TV Tropes](#) среди англоязычного населения [Земляшки](#), но встречается и у нас. Участники садятся с бухлом перед видеом или компьютером, на котором показывают какой-нибудь фильм или сериал. Перед началом просмотра заранее оговаривают триггеры, на которые надо накатывать. Например, если смотрят «[Игру престолов](#)», то накатывают по одной всякий раз, когда кто-то ебётся, до дна всякий раз, когда кто-то кого-то предаёт и убивает, чистого спиртыги без закуски, если кого-то убивают на свадьбе, — и полирнуть пивком, когда Ходор говорит «ходор». Выигрывает тот, кто останется в состоянии стояния к концу просмотра.

Анонимусу известна также новогодняя версия. На угол экрана надевается новогодний красный колпак. Накатывать необходимо, когда колпак окажется на голове героя фильма.

Кости (кастриюля)

Необходимый минимум:

- 4 рюмки
- 4 человека
- игральный кубик
- кастриюля
- пиво, в количестве более 6-и литров

Участники пьют пиво рюмками. По очереди каждый участник, сидящий за столом, кидает кубик два раза. Первый раз определяется «собутыльник», а второй — количество рюмок. «Собутыльник» определяется следующим образом: «1» — пьёшь сам, «2» — с соседом слева, «3» — с соседом справа, «4» — с человеком напротив, «5» — пьют все. В случае, если на кубике выпадает «6», бросающий надевает на голову

кастрюлю и пьёт со всеми другими участниками данной забавы, пока «шестёрку» не выкинет кто-то другой. Самое романтичное в том, что человек, с кастрюлей на голове, не может вставать из-за стола. Для особо одарённых: за круг «собутыльник» не может выпить более 10 рюмок иначе до подхода 2-3 круга он будет рвать белыми мишками. Сначала это весело, но на исходе 4-го литра очень хочется сбежать в туалет, а тут мало того, что нельзя, так ещё и пить надо дальше. К этому прибавляется эффект от употребления пива «мелкой тарой» (стаканчиками 25,50 мм). Дополнительно можно ввести правило, гласящее о том, что сидящий в кастрюле после очередной выпитой рюмки должен два раза молодецки, но не слишком сильно ударить по кастрюле костяшками пальцев, что на исходе 4-5 литров начинает давать дополнительный вздрожный эффект. При пяти участниках игра может плохо закончиться для сидящего напротив двоих, так как пить приходится чуть ли не каждый ход. Игра продолжается пока пиво не закончится.

Батхед

Разновидность вышеописанной игры. Отличается тем, что играющий кидает две кости. «2» — исполняешь все накопившиеся желания (см. дальше), «3» — сосед слева пьёт одну, «4» — сосед справа пьёт одну, «5» — индивидуальный штраф (кидаешь кости ещё раз и пьёшь, сколько выпало), «6» — общий штраф (кидаешь ещё раз и пьют все), «7» — загадываешь желание, «8» — надо быстро положить палец (ладонь, [хуй](#)) на стол; кто последний — пьёт одну, «9» — не встаёшь из-за стола, пока не выкинешь 9 ещё раз, «10» — общий штраф по одной, «11» или «12» — «Батхед». Батхед одевает на голову кастрюлю и пьёт столько же, сколько любой, кому положено пить. Усугубляется положение несчастного тем, что когда положено пить ему, он пьёт в два раза больше. Игра доставляет тем, что по теории вероятности чаще всего выпадает пить всем и загадывать желания, так что в итоге получается классическая, но весёлая пьянка. Хотя для того, кто сидит с кастрюлей, всё очень быстро выходит боком.

Лесенки

Они же «крышечки», они же «напёрсточки». Суть игры очень проста: бухло наливается в много-много маленьких ёмкостей (те самые крышечки или напёрсточки) и ставится на ступеньки лестницы. Идущие по этой самой лестнице на каждой ступеньке наклоняются и [немедленно выпивают](#) очередную порцию. Сочетание большого количества малых доз алкоголя с физическими упражнениями даёт весьма неожиданный эффект, в итоге редкому человеку удаётся продержаться хотя бы два пролёта. На самом деле, физические упражнения производят только маскирующий эффект, поскольку при употреблении крышечками основное всасывание спирта происходит непосредственно в сосуды ротовой полости и посредством вдыхания паров спирта в лёгкие. Таким образом спирт достигает мозга, минуя стадию всасывания через желудок. Поэтому секретная стратегия данной игры — пить очень быстро.

В силу своей обманчивой простоты игра превосходно подходит для осаживания понтующегося своей алкогольной выносливостью нубия и школоты.

Есть также варианты:

1. «Взлётная полоса» — вместо лестницы просто ровная поверхность
2. «Подвиг разведчика» — выполняется ползком.

Алсо, есть вариант, когда выпивание каждой крышечки сопровождается выкуриванием одной целой сигареты. Такой подход доставляет испытуемому и его организму несравненно большее удовольствие.

МГУшный вариант данной забавы носит название «Выпить с апостолами». Действие игры происходит на аллее учёных рядом с главным входом в ГЗ [МГУ](#) (главный — не есть клубный, он с противоположной стороны). Задача: выпить рядом с каждым из стоящих там памятников учёным мужам. В финале можно пробежаться до Ломоносова. Который как раз со стороны клубного входа. То есть бежать либо вокруг ГЗ, что далеко и поэтому непросто для ослабленного алкоголем организма, либо сквозь всё здание, что весело для окружающих и самого игрока. И тоже на самом деле неблизко. Для тру-алконавтов есть несколько скрытых локаций — памятники внутри Главного Здания. Их поисками можно заняться после финальной битвы.

Монетка

Количество участников от 2-х до бесконечности. В ведре приготавливается напиток Мишки Гамми (портвейн 777 с пепси-колой) черпается стакан и ставится на стол. Задача — монеткой, которая ударяется об стол, попасть прямо в стакан. Следующий за тобой человек выпивает его залпом.

Портвейн

Требуется колода 36 карт, любой алкогольный напиток (не обязательно портвейн) и компания побольше (наличие в ней девушек крайне желательно). Из колоды карт выбрасываются все восьмёрки и шестёрки, игра ведётся остальными картами. Из колоды каждый по очереди тянет карту. Вытянувший туза должен выпить. Если попался король, то ты должен назвать того, кто будет пить. Если досталась дама, то все должны положить свои ладони друг на друга на стол или на пол, и как можно быстрее, так как тому, кто положит ладонь последним, придётся пить. Тот, кому досталась десятка, придумывает задание на

перечисление, например, чтобы все по очереди называли марки автомобилей. Ясное дело, что тот, на ком прервётся цепочка ответов, должен будет сделать очередной глоток. Вытянул семёрку — все, начиная с тебя, по кругу начинают счёт, пропуская числа, кратные семи и содержащие в себе цифру 7. Ошибка или пропуск нужного числа несколько увеличат количество алкоголя в твоём желудке. Но самая доставляющая карта — это валет. Потому что тот, кто её вытянет, должен придумать задание, которое нужно будет выполнить каждому перед тем, как сделать штрафной глоток из бутылки. Задания в течение кона имеют свойство накапливаться, поэтому тот, кто пропустил задание, ошибётся в последовательности их выполнения или забудет выпить, повторяет всё сначала. С каждым новым коном задания обнуляются, но можно этого и не делать, так будет интереснее. По мере поступления алкоголя в кровь задания будут становиться всё более идиотскими и пошлыми, я гарантирую это!

Потеряшки

Игра для большой компании. Требуется большое количество той жидкости, которая в этих землях именуется «пивом». Участники формируют хоровод, по кругу пускается пойло, предварительно расфасованное заботливым производителем в 1,5-литровую тару (объём бутылки может варьироваться в большую сторону). Каждый участник запрокидывает голову и отпивает из горла постоянно инкрементируемое количество глотков. Бутылка идёт по кругу, пока не опустеет. Потом на её место берётся новая. Таким образом, на первом круге из десяти человек, 1-й участник выпивает один глоток, 8-й — восемь; на втором круге, первый — одиннадцать, 8-й — восемнадцать. Пауз между участниками и глотками делать нельзя.

Эффект заключается в том, что допивший свою порцию молодой человек, опрокинув голову в нормальное положение, испытывает сильное чувство дезориентации, иными словами, [потерялся](#).

Игра интересно выглядит на природе, в компании, дополненной представительницами прекрасного пола.

Ручеёк и Чепуха

В компании пьющих большинством выбирается ведущий. Его привязывают к стулу и безжалостно и бескомпромиссно поят пивом. Желательно, чтобы хотя бы в начале процесс проходил добровольно. Игра заканчивается, когда побежит ручеёк. В Чепухе дают выпить 1 литр пива, отсюда и название.

Стаканчик

Забава для подвыпившей компании, сидящей за щедрым столом. По кругу пускается стаканчик, в который каждый доливает чуть-чуть любого из напитков, стоящих на столе. В результате получается ёмкость, полная дикой смеси газировки и всяческого спиртного. Кто, доливая, пролил жидкость — тот выпивает стаканчик до дна.

Результат: зависит от ёмкости, порядкового номера стаканчика и садизма игроков — есть шансы как впервые продегустировать смесь пива, сока и колы, так и отрубиться от смеси водки, шампанского и портвейна.

Четыре туза

Можно считать разновидностью стаканчика. По кругу сдаётся колода карт. Тот, кому выпадает первый туз — говорит ингредиенты. При этом ингредиентами могут быть не только напитки, но и специи, и продукты, которые можно смешивать (например, пресловутый яичный желток). Второй туз говорит количество вышеназванных ингредиентов (50 мл того, 3 г этого и т. д.), ориентируясь на общий выход продукта (для пластикового стаканчика — 150 мл, для «гранчака» — 250 и т. п.). Третий туз — смешивает, четвёртый — выпивает. Всё делается в процессе раздачи, то есть к моменту раздачи четвёртого туза всё уже названо, смешано и готово к употреблению. Особенно доставляет, когда четвёртый туз приходит к тому, у кого был первый или второй. Это, кстати, немного смягчает садизм в выборе ингредиентов и количества.

Адский коктейль

Жесткий вариант стаканчика. Кружка 0.5 идет по кругу, и каждый доливает туда что хочет и в любом количестве (в особо запущенных случаях в кружку даже отливают). Тот, на чьем ходу емкость переполнилась - пьет до дна.

Шахматы

Весьма неплохая забава для искушённой публики. Для победы в игре нужны одновременно и алкогольная выносливость, и острый ум. Инвентарь для игры: шахматная доска, маленькая стопка на 25 грамм и ёмкость с водкой. Дальше возможны два варианта:

- Каждый ход игрока — 25 граммов на лицо вне зависимости от результативности хода. Классическая дегустационная норма.
- "Съел" фигуру противника — он ее выпивает.

Победителем становится тот игрок, который поставил мат сопернику, либо чей соперник не в состоянии более продолжать игру. [Хитрая игра](#), позволяющая поставить неопытный молодняк на место в потреблении креплённых напитков, либо напомнить быдлу его место на эволюционной лестнице. В зависимости от опытности публики стопка может закусываться.

Существует и хард-версия для настоящих учёных-пропойцев — водка заменяется на спирт. Но неофиты при такой замене не способны сохранять требуемую ясность рассудка до конца игры.

Можно добавить и шахматные часы. Появляется изыск, драйв и вера в победу. Время партии и количество продукта по договорённости играющих сторон. Условия: выиграть, устоять, либо уйти в автономку первым, зависит от договора. Можно играть на вылет.

Преферанс

В отличие от шахмат, где пьют каждый ход, в преферансе для этого нужно заказать определенное количество взяток (обычно 8—10 или мизер). Как только прозвучало заветное число, все радостно опрокидывают рюмки, после чего продолжают торг либо вистуют-пасуют и т. д. Если уже долго не было повода выпить, один из игроков спасает ситуацию и заказывает 8, не имея на руках даже 6, остальные же в порыве благодарности прописывают спасителю недобор 4 и более взяток. Игра рассчитана на дружескую компанию, ибо играть бухим в преф с мутными типами опасно, а играть без ставки, хоть бы и чисто символической, неинтересно.

Наперстки

Для игры нужны три пластиковых стаканчика. В два из них наливается водка, в оставшийся — вода (в деревне, соответственно, — [самогон](#), водка и вода). Важно, чтобы уровень жидкостей был примерно одинаков и вода была комнатной температуры (а иначе стакан с водой можно опознать по «запотеванию»). Выбирается игрок и ведущий, последний переставляет стаканчики местами на манер «напёрсточника». Особо хитрым игрокам можно сообщить, что они должны отвернуться и выбрать стаканы «вслепую». Когда стаканы перемешаны, игрок выбирает, из какого он пьёт и каким запивает. Пить нужно залпом и до дна, уровень жидкостей в стакане может варьироваться. Важно не давать игроку привыкнуть к запаху или присмотреться, сделав процесс выбора стаканов быстрым. Много лулзов доставляет, когда игрок выпил два стакана водки или же выпил сначала воду и запил её водкой. Запивание же стакана водки стаканом самогона приносит несравнимые впечатления. В зависимости от окружающих и ведущего, игроку может выдаваться газировка/сок для запивки в случае, если выпито два стакана водки. Также ведущий может наебать игрока и выдавать два стакана с водкой или же изначально налить во все стаканы водку (важно, чтобы никто не увидел этого).

Машина времени

Также известна как «Полёт в космос», у подданных [Жесточайшего](#) же популярна как «Подводная лодка». Игра для особо больных и заскукавших от серых будней эстетов. Требует изрядного вложения денег, здоровья и времени, поэтому большой компанией удаётся поиграть крайне редко. Количество игроков определяется наличием желающих окунуться в этот пиздец и вместимостью доступного для игры помещения. Организаторы должны также тщательно рассмотреть список участников. Не должно быть таких, кто может внезапно сказать «Меня заебало» и уйти. Это обернётся, скорее всего, фейлом для всех. В квартире (лучше, конечно, в доме) плотно завешиваются окна, чтобы нельзя было понять, какое сейчас время суток. Все участники отключают мобильные телефоны (а также все напоминки и будильники, которым свойственно срабатывать при выключенном девайсе) и складывают в одно место. Убираются или останавливаются все напольные, настенные и прочие часы. Блокируется доступ к телевидению и компьютерам. Закупается как можно больший объём алкогольных напитков разных мастей и пищи, последняя желательно в виде полуфабрикатов. Стоит запастись разной мелочёвкой вроде туалетной бумаги, пластиковой посуды, салфеток и т. д.

Когда всё готово, входная дверь плотно закрывается. Лучше всего, когда её можно открыть изнутри только при помощи ключа. Ключ доверяется ответственному человеку, который его куда-либо прячет (лучше ему доверить и мобильные). Игра начинается. Участники начинают попросту бухать. Можно разнообразить бытие описанными поблизости играми. Набухавшись, участники засыпают, просыпаются, продолжают вакханалию. Как правило, это происходит не синхронно, поэтому есть риск проснуться разрисованным или ещё хуже. Главное, чтобы ни одна живая душа не выходила за рамки этой добровольной изоляции. Когда весь алкоголь кончается, все трезвеют и начинают делать предположения: какое сейчас время суток и сколько времени прошло. Здесь можно добавить элемент азарта, делая ставки. После этого участники руют «железный занавес», охуевают. Кто точнее всех определил время, тот и победил.

Вариант — набирается полная ванна воды. Впоследствии на все бытовые нужды (кроме разве что сливного бачка) вода расходуется только оттуда. Можно физически перекрыть краны в туалете. «Лодка всплывает», когда вода в ванне заканчивается.

Относительно подробно вторая часть процесса и чем всё может закончиться, изображена здесь: [Быстрее, чем кролики](#)

Угадай, кто пьёт водку

Вызывается неограниченное число игроков. После чего ведущий приносит количество бокалов, соответствующее количеству участников. В бокалы налито 50/150 г жидкости с соломинкой в каждом, через которые игроки будут пить содержимое бокалов. Ведущий обращается к участникам: «Я раздаю всем игрокам по бокалу. Во всех них налита вода, за исключением одного. А в одном из бокалов — водка!» Цель игры — дать каждому участнику выпить содержимое бокала, так и не поняв, кто что пьёт. А наблюдателям предстоит отгадать, кто из участников пьёт водку: они высказывают свои предположения, делают ставки. Есть вариант с розыгрышем, который можно устраивать один раз. Когда участники до конца выпивают содержимое своих бокалов и окончательно делают ставки, ведущий говорит, что во всех бокалах находилась водка!

Угадай слово

Старинная игра русских дворян и помещиков. В этом сословии существовало множество рецептов особых водок — на каждую букву алфавита — и все они отличались на вкус. Ведущий загадывал слово и выставлял его рюмочками с водкой на нужные буквы. Игроки угадывали [буквы в слове](#), пробуя содержимое рюмок: «Ага, ерофеич! Е!» — «Есть такая буква в этом слове!». К сожалению, сейчас в эту игру полноценно не поиграешь, потому что старинные дворянские водки давно никем не производятся, а современные напитки существуют не на все буквы алфавита. Но попробовать можно: чтобы было честно: Ъ, Ы и Ь суть "ер", "еры" и "ерь", так что теперь (как и тогда) сойдёт что угодно, сделанное в **Ерино**. В литературных цитатах ниже дан упрощённый пример сей игры — когда не угадывают, а пьют по известному слову.

Генерал спиртного

Название замените как вам угодно в зависимости от напитка, который вы будете применять, генерал водки, генерал вина, генерал абсента.

Все участники устраиваются за столом, у всех должны быть наполнены бокалы, рюмки. Ведущий говорит «Генерал водки пьёт водку» (за ним все участники делают один глоток), протирает усы (все повторяют за ним, потирая настоящие или мнимые усы), ставят со стуком рюмку на стол, топают ногой по полу! Все повторяют эти действия.

Затем повторяется вся процедура, умноженная на два, то есть про генерала говорят 2 раза, потирают усы 2 раза, ставят рюмку 2 раза топают 2 раза.

Выбывает тот, кто сбивается или путает последовательность действий.

Я никогда не

Участники садятся вокруг стола, и каждый по очереди говорит то, что он действительно никогда не делал. Например — «Я никогда не делал ремонт в квартире», или «Я никогда не занимался сексом в лифте». Тематика может быть разной. Далее есть два варианта. Либо каждый участник, кто это делал, отгибает палец (предварительно у всех сжата в кулак одна или две ладони), либо все, кто делали, пьют (количество и качество определяются самими игроками, но учтите, что чем меньше порции и меньше градус, тем на дольше хватит). Соответственно, проигрывает либо тот, кто быстрее всех разогнул все пальцы (и тогда он пьёт, а игра начинается по новой), либо тот, кто вырубился раньше всех. Если никто этого не делал, пьёт/загибает ведущий. За грязные приёмчики из серии «[Меня никогда не драл в жопу конь](#)» он пьёт три штрафные, без запивки или закуски. Немало лулзов игра доставляет, когда участники играют честно, — можно узнать о друзьях много нового, — а также когда участник забывает, делал ли он что-то и крики «Я помню, помню, было такое!» — гарантированы. Тема раскрыта в [Лосте](#).

Гонки

От двух до N игроков соревнуются, кто быстрее всех залпом выпьет кружку пива. Хардкор версия - целый ящик пива (тут уже не залпом) или бутылка водки. Обязательное условие: надо не только выпить, но и удержаться в себе. Тот, кто поцелуется с унитазом, выбывает.

Алкогольные забавы в литературе

В ленинской комнате охранники затеяли игру. Она называлась «Тигр идет». Все уселись за стол. Выпили по стакану зверобоя. Затем ефрейтор Кунин произнес:

— Тигр идет! Участники игры залезли под стол. — Отставить! — скомандовал Кунин. Участники вылезли из-под стола. Снова выпили зверобоя. После чего ефрейтор Кунин сказал: — Тигр идет! И все опять залезли под стол. — Отставить! — скомандовал Кунин... На этот раз кто-то остался под столом. Затем — второй и третий. Затем надломился сам Кунин. Он уже не мог произнести: «Тигр идет!». Он дремал, положив голову на кумачовую скатерть...

— «[Зона](#)». С. Довлатов

Когда Ромашов вошел в мертвецкую, два человека сидели на кроватях у изголовий, около окна. Они сидели без огня, в темноте, и только по едва слышной возне Ромашов заметил их присутствие и с трудом узнал их, подойдя вплотную и нагнувшись над ними. Это были штабс-капитан Клодт, алкоголик и вор, отчисленный от командования ротой, и подпрапорщик Золотухин, долговязый, пожилой, уже плешивый игрок, скандалист, сквернослов и тоже пьяница из типа вечных подпрапорщиков. Между обоими тускло поблескивала на столе четвертая бутылка водки, стояла пустая тарелка с какой-то жижей и два полных стакана. Не было видно никаких следов закуски. Событыльники молчали, точно притаившись от вошедшего товарища, и когда он нагибался над ними, они, хитро улыбаясь в темноте, глядели куда-то вниз.

— Боже мой, что вы тут делаете? — спросил Ромашов испуганно. — Т-ссс! — Золотухин таинственно, с предостерегающим видом поднял палец вверх. — Подождите. Не мешайте. — Тихо! — коротко шепотом сказал Клодт. Вдруг где-то вдалеке загрохотала телега. Тогда оба торопливо подняли стаканы, стукнулись ими и одновременно выпили. — Да что же это такое наконец?! — воскликнул в тревоге Ромашов. — А это, родной мой, — многозначительным шепотом ответил Клодт, — это у нас такая закуска. Под стук телеги. Фендрик, — обратился он к Золотухину, — ну, теперь подо что выпьем? Хочешь, под свет луны? — Пили уж, — серьезно возразил Золотухин и поглядел в окно на узкий серп месяца, который низко и скучно стоял над городом. — Подождем. Вот, может быть, собака залает. Помолчи.

— «Поединок». А. Куприн

А дяденька у меня был, так у него во всякой комнате было по шкапику, и во всяком шкапике по графинчику, так что все времяпровождение его заключалось в том: в одной комнате походит и выпьет, потом в другой походит и выпьет, покуда не обойдет весь дом. И ни малейшей скуки, ни малейшего недовольства жизнью!

Десятки лет проходили в этом однообразии, и никто не замечал, что это - однообразие, никто не жаловался ни на пресыщение, ни на головную боль! В баню, конечно, ходили и прежде, но не для вытрезвления, а для того, чтобы испытать, какой вкус имеет вино, когда его пьет человек совершенно нагой и окруженный целым облаком горячего пара.

— «Дневник провинциала в Петербурге». М.Е. Салтыков-Щедрин

Уормолд раскрыл шашечницу. Потом он расставил на ней двадцать четыре маленькие бутылочки виски: двенадцать пшеничного против двенадцати шотландского.

— Это еще что? — Выдумка доктора Гассельбахера. Мне хочется, чтобы мы сыграли одну партию в память о нем. Тот, кто берет шашку, ее выпивает. — Хитро придумано, мистер Уормолд. Так как я играю лучше, я больше пью.

— «Наш человек в Гаване». Г. Грин

Домовладелец Степан Степанович Поплевкин, прозванный за свою любовь к крепким напиткам Стакан Стакановичем, открыл форточку у себя в столовой и ждал полуденного выстрела из адмиралтейской пушки, чтобы приступить к закуске и совершить адмиральский час. Часовая стрелка на стенных часах приближалась уже к двенадцати. Поплевкин продельвал эту церемонию чуть не ежедневно. На столе между тем уже стояли водки разных сортов и обильная соленая закуска. Водки поражали своим разнообразием... Были даже домашние настои на еловых шишках и ореховой скорлупе. Поплевкин ждал выстрела и был уже окружен прихлебателями.

— Иеремия! Готовься к моменту... — проговорил он красноносому тощему человеку в отрепанных брюках и гороховом замасленном пальто. — Да главное — налей рюмки. — За нами дело не станет, — отвечал тот. — Какое слово будешь сегодня пить? — «Папу» выпью. — А я «попа». П-полынная, А-анисовая... Вот твои буквы. П-померанцевая, О-очищенная. Вот это мои буквы. — Только разве на односложном слове сегодня и остановишься? — Трезвость и воздержание... По моему расчету, сегодня к вечеру должен статский советник Нагайкин умереть, и мне придется по нем читать. Вчера все доктора от него отказались. Отец Николай маслом его соборовал... — пояснил Иеремия, который был по ремеслу читальщик. — Иван Мироныч, вы какое слово будете пить? — спросил он молодого белокурого чиновника в вицмундире — управляющего в доме Поплевкина. — Да я так, без слов... — отвечал чиновник. — Я рюмочку или уж много две... Мне еще на службу сегодня идти. Просто очищенной. — Да ведь вы знаете, что Степан Степанович этого не любит. — Что такое? — спросил Поплевкин. — Без слов хочет пить, — сказал Иеремия, кивнув на чиновника. — Не смей! Ни-ни-ни... Ни под каким видом!.. Пей, где хочешь, без слов, но у меня в доме нельзя. У меня в доме непременно слово какое-нибудь надо пить. Нет, это правило, закон... Зачем же я после этого всю водочную азбуку на стол ставлю! — Право, Степан Степанович, мне сейчас на службу надо. Придется бумажки две-три составить и начальнику отделения их подать, а то он все сердится, что я не всегда в порядке. — Нельзя, нельзя пить без слов! Знаешь, я этого не люблю. Пей коротенькое слово, но все-таки слово. — Да пей слово «еж»... — предложил Иеремия. — Всего из двух букв: Е и Ж; Ъ не считается. — Да ведь «еж» из водок состоит,

которых я не люблю. — Вздор! Отличные водки! — воскликнул Поплевкин. — Е-еловая на еловых шишках и Ж-желудочная. Ну, давай я вместе с тобой «ежа» выпью. Сначала «ежа», а уж потом «папу». Наливай два «ежа». — Готово-с... — отвечал Иеремия. — Сейчас выстрелит пушка, — сказал Поплевкин и схватился за грудь. — Фу, как сердце замирает. И приятное ожидание этого выстрела, да и тревожное. Грянула пушка. — Слава Богу! Дождались... — проговорил Иеремия. — Приступай, приступай и пей своего «попа». Нечего зря-то растабарытывать, — торопил его Поплевкин, проглатывая с управляющим по рюмке буквы Е, то есть еловой водки, и прибавил: — А славно, когда вонзишь в себя первую. Как бы это приятно было, ежели бы все первые рюмки пить. Чтоб и вторая была первой, и третья, и четвертая. — По-моему, вторая-то лучше. Первая кровь по жилам разгоняет, а вторая уже согревает, — отвечал Иеремия. — Закусывайте, ребята, скорей семгой, да и вторую букву пора пить, — торопил Поплевкин. — Ну, что, какова еловая-то? — спросил он управляющего. — Еловая для перемены отлично. — Смолой отдает и горечь. — Это-то и хорошо. Зато никогда чахотки не будет. Водка на еловых шишках от чахотки спасает. Не веришь? Да доктора нарочно еловую и сосновую смолу слабогрудым прописывают. От смольного запаха человек крепчает. Вон дьякон Нафанаил ко мне ходит, так тот у меня слово «человеколюбие» пьет. А отчего? Потому что в «человеколюбии» три Е. Ведь ять-то у нас принято за Е считать. — Неужели он все «человеколюбие» может выпить? — удивился управляющий. — Ведь это слово состоит из... че-ло-ве-ко-лю-би-е — сосчитал он и сказал: — Да, из тринадцати букв. Значит, тринадцать рюмок. — Что ж удивительного? — спросил хозяин. — Я сам очень часто пью за завтраком слово «благочестие». Тоже из одиннадцати букв. А ты сравни меня и Нафанаила. Ведь я перед ним сосулька. Ко мне фельдшер Скипидаров из больницы ходит, так тот не только «человеколюбие» у меня пил, а даже слово «человеконенавистник». «Человеконенавистник» — то почище «человеколюбия» будет. В «человеконенавистнике» девятнадцать букв — значит, девятнадцать рюмок смеси. — Амос-Амосыч хорошо пьет, — заметил Иеремия. — Какое! Какой он питух! Он раз «Навуходоносора» за завтраком выпил, да и то лыка не вязал, — махнул рукой хозяин. — Однако не будем тратить золотого времени, покончим наши хмельные слова. Иван Мироныч! Буква Ж, Иеремия! Наливай нам желудочной! — Вам желудочной, а себе, так как я «попа» пью, то по второй на букву Очищенной. Будьте здоровы!

Все чокнулись и выпили. — А уж теперь, Степан Степаныч, меня отпустите, — проговорил управляющий. — Ей-ей, в департамент надо. И так уж опоздал. — Выпей еще одно словечко. Ну, выпей «око». Две очищенные и одна на костянике. Отличная водка на костянике. — Помилуйте, ведь это три буквы. Нет, уж увольте. — Черт с тобой... Ступай...

Управляющий откланялся. — Приходи вечером. У меня один интендант обещался быть. Этот в течение вечера два слова выпивает: «его превосходительство». Вот питух, так питух! Ведь в «его превосходительстве» двадцать одна рюмка заключается... Раз даже «его высокопревосходительство» выпил. Кончить-то кончил благополучно, но на последней букве свалился и заснул. Ведь шутка сказать: двадцать семь букв! Ну, Иеремия! Я буду «папу» пить, а ты кончай своего «попа», да можешь со мной за компанию слово «нос» выпить. Всего три рюмки... — хлопнул Поплевкин красноногого человека по плечу и потащил его к столу.

— «Водочная азбука». Н. А. Лейкин

Рекорд древнего Рима — 3 конга, то есть 9,825 литра (1 конг — 3,275 литра). И не по частям, а одним приемом, не отрываясь. Этот головокружительный результат родился за столом императора Тиберия. Император и сам был известным пьянчугой. Его солдаты довольно неуважительно переименовали его имя. Вместо Тиберий Клавдий Нерон они использовали прозвище Биберий Калдий Мерон (Биберий — пьяница, Калдий — разгоряченный вином, Мерон — тот, кто пьет вино, не разбавляя его). До него дошла весть, что в Медиолануме живет большой любитель вина по имени Новеллий Торкват. Он знаменит тем, что какую бы посуду не наполнили ему до верха вином, он способен выпить все вино одним махом. Его пригласили в Рим. Во время пира император распорядился залить в огромный кубок три конга вина и произнес здравицу в честь «винохлеба». После чего ждал, чем кончится дело. А кончилось оно тем, что герой пира одним махом, не сделав ни одного выражающего протест жеста, влил в себя это море вина. Награда не заставила себя ждать, император назначил талантливого человека проконсулом. В общественной жизни он был известен под именем Триконгий, что соответствует нашему прозвищу «Десятилитровый».

Вы можете подумать, что перекрыть этот рекорд невозможно. Но ошибаетесь. Мы знаем еще более выдающееся достижение. Правда, рекорд был установлен не на пиру, а там, где и устанавливаются обычно рекорды: в состязаниях мастеров выпивки. Мы знаем, что у Александра Македонского были две страсти: завоевывать страны и пить допьяна. Ходили слухи, что он и умер от того, что из простого бахвальства заглотнул содержимое двухконгового кубка, от чего резко сник, опрокинулся на спину на подушки и больше уже не поднялся. Был у него старый философ, брамин Каланос. Тот, когда с возрастом и от болезней ослаб, не захотел жить дальше и выбрал добровольную смерть. Он сложил костер по индусскому обычаю и сжег себя заживо. Александр, по греческому обычаю, в рамках поминального пиршества устроил

состязания, в том числе и конкурс мастеров выпивки. Первым призом был один серебряный талант. О результате мы узнаем из Плутарха. Состязание было упорным, тридцать пять человек выпили столько, что сразу здесь же и умерли. Еще шестеро пали смертью героев спустя несколько дней. Приз завоевал победитель по имени Промах, заливший в себя 4 конга, то есть ровно 13 литров вина.

— «История человеческой глупости». Иштван Рам-Вег

Случайные правила питья бледнеют в сравнении с яркими лучами Системы, которые проникали во все уголки, где лилось вино. Был один слой общества, который поглощал вино в размерах, недоступных другим слоям. Это студенты. Они не просто пили очень много, но, как это и подобает сведущей в науках молодежи, объединили правила питья в систему. Это была уже упомянутая выше *Jus potandi*, то есть Церемониал Пития, в котором были собраны воедино имеющие обязательную силу сборники правил питья различных студенческих объединений, так называемые «Komment-Buch».

Из него мы узнаем, что на опустошение бокала распространялось действие двух систем: частичной и полной, то есть частичной и полной. При частичном опустошении бокал выпивался не за один раз, а по частям. Такое питье не пользовалось большим уважением. Зато высочайшим признанием пользовался *modus bibendi totalis*. У него тоже было две разновидности: *Hausticos* и *Floricos*. Операция *Hausticos* проводилась таким образом, что пьющий поднимал бокал ко рту и одним махом, не переводя дыхания, выпивал все содержимое. Такое умение считалось обычно азбучным, им должен был владеть каждый, кто хотел занять место за приятельским столом. *Floricos* предусматривал уже готовность более высокого уровня. Выполнить его особо крупным бокалом было нельзя: требовалась посуда, горло которой было уже традиционно. Пьющий по этому способу должен был охватить губами, как кольцом, верхний край бокала, потом резко задрать голову, чтобы содержимое оказавшегося в вертикальном положении бокала одним махом перелилось в горло. В ходе застолий такого рода могли возникнуть самые разные юридические вопросы. Вопрос первый: что произойдет, если за кого-то произнесут тост способом *Floricos*, а он отказывается пить, заявляя, что он не рискует пить, так как не владеет этим методом? Ответ: из-за этого нельзя накладывать на него наказание, потому что никого нельзя заставить совершать поступок, требующий от него сверхъестественных усилий. Вопрос второй: что произойдет с тем, кто откажется пить способом *Hausticos* или не сможет выпить этим способом? — Ответ: без всякого сожаления следует заставить его выпить штрафной бокал, потому что никто не имеет права освободить себя от того, что должен уметь делать каждый. Вопрос третий: что произойдет с тем, кто согласится выпить способом *Floricos*, приступит к операции, но попытка будет неудачной? — Ответ: такой тип должен все начать вновь и пить до тех пор, пока глаза у него не вылезут на лоб, ибо он взялся за то, что делать не умеет. К двум основным способам питья добавлялись и различные трюки. Тот, кто хотел особо показать себя, брал бокал не руками, а зажимал его верхний край губами и таким образом поднимал; другой зажимал бокал локтями и пил так; третий брал сразу два бокала и одновременно лил их содержимое в рот с двух сторон. Бывали и такие, кто не пил непосредственно из стакана, а наклонял голову назад и цедил вино на лоб; вино со лба должно было по гребню носа течь прямо в рот. Курносые даже не пытались освоить этот способ, этот аттракцион хорошо получался у тех, у кого был длинный или орлиный нос. Более сложными методами питья были следующие: Клевер. Тот, за здоровье которого произнесен тост, должен выпить три бокала, один за другим, залпом. Если тот, кто произнесет тост, настаивает и на стебле клевера, надо опрокинуть и четвертый бокал. Хождение в ригу. Для этого метода нужна была крупная емкость, которую передавали по кругу, и все пили из нее. Последний должен был выпить до дна, сколько бы выпивки в ней не оставалось. А потом по кругу вновь запускалась полная посуда. До каких пор? *Jus potandi* не дает никаких указаний по этому поводу. Видимо, до тех пор, пока держатся на ногах или не отправятся в ту самую ригу. Перлэнке. Происхождение названия выяснить очень трудно. Пили из большого кубка таким образом, что тот, в чью честь произносили тост, выпивал столько вина, сколько ему хотелось, а остаток выплескивал в лицо тому, кто произнес тост, после чего кубком бил его по голове. Запрещалось сердиться на эту унижительную грубость. Зато была возможность отплатить обидчику той же монетой. Конь и всадник. Кубок ставили на землю в дальнем углу зала. Тот, кто должен был по очереди пить, становился на четвереньки, а другой садился ему на спину. Стоявшему на четвереньках надо было добраться до кубка, после чего выпить из него. Всадник в это время мог как угодно терзать и мучать его. Был случай, когда очередь дошла до герцога Вратислава Девятого, который послушно последовал правилам «Komment» и дополз на коленях до кубка. Его всадник, кавалер по имени Хан, был к тому времени так пьян, что, плохо соображая, да простит меня читатель, плюнул в кубок. Герцогу ничего не оставалось, как выпить из кубка. Правила надо соблюдать. *Sine Tuck, sine Muck, sine Bartwisch*. Подробностей о правилах выпивки, которая носила такое звучное наименование, мы не знаем. *Jus potandi* упоминает только, что безбородые принимать участия в ней не могли. *Curl murl puff*. Об этом мы вообще ничего конкретного не знаем, хотя, судя по названию, это была интересная церемония, которая могла закончиться и ударом кубка по голове, как в Парлэнке. Я уже говорил о юридических вопросах, связанных с *Hausticos* и *Floricos*. Они составляют только часть юридических правил, действующих в области винопития. Перечислять их в наш сухой век было бы скучно. Чтобы почувствовать, о чем идет речь, назовем такую возможность: что произойдет, если компания по очереди пьет из большой

посудины, и кто-то во время питья чихнул в нее? Знатоки винного права утверждают, что в таком случае следует немедленно прекратить выпивку и заставить виновного выпить всю чашу до дна. Затем следовало распорядиться принести новую чашу, наполнить ее и продолжать винное турне или винный турнир. Название можно выбрать по вкусу. Остальные параграфы посвящены тому, с рюмки или с бокала надо начинать выпивку? Пить следует не спеша, но долго, или же бокалы следует опрокидывать один за другим? Каким образом можно сорвать планы тех, кто стремится избежать участия в выпивке, помешать осуществлению их замысла? И т. д. Сколько бы параграфов ни существовало, все заканчивалось одинаково: господа студенты, точно следуя древним правилам, очень быстро напивались до свинского состояния. Они буянили, хулиганили, дрались. Затуманенные алкоголем, они бросались друг на друга при малейшем мнимом оскорблении. Сверкали клинки, и не однажды алая кровь проливалась на пятна от красного вина. Если они выходили на улицу, свои бесчинства они продолжали там. Мирным гражданам не рекомендовалось появляться на улицах немецкого университетского города ночью. Пьяная студенческая компания могла зарезать или избить их. Без всякого повода, если только не считать за повод разницу в состоянии: студенты были пьяны, а гражданин — трезв. Если он и был трезв.

— *«История человеческой глупости».* Иштван Рам-Вег

История о двух великих актерах — Алексее Диком и Николае Грибове. Артисты — в своей сущности дети, а дети, как известно, любят играть. Дикий и Грибов не составляли исключения из этого ряда, только игра, которую они для себя придумали, носила, как бы это помягче сказать, достаточно странный характер. Называлась она «Две столицы», и условия ее были до примитивности просты: огромная железнодорожная карта Москва — Ленинград, выцганенная Диким по случаю у наркома путей сообщения, и много выпивки. Огромная эта карта расстилалась в не менее огромной диковской гостиной поверх ковра. Играющие зажимали глаза, затем несколько раз прокручивались на месте и, раскрутившись до головокружения, тыкали пальцем в карту. От утыканного пункта отсчитывалось расстояние до Москвы, после чего километраж переводился в граммы и немедленно выпивался. Такая вот незатейливая детская игра. Не стоит и говорить, что до конечной остановки, то есть до Питера, играющие так ни разу и не добрались, так как обычно уже к Бологому напивались так, что их в пору было выносить из поезда. Чем еще была хороша эта игра, так это тем, что в ней никогда не бывало победителей. Равно как и проигравших.

— *«Жизнь как песТня»* И. Олейников