

# Дворовые игры — Lurkmore



**A long time ago, in a galaxy far, far away...**

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

Пожелания будущим авторам:

[Файл:Information icon.svg](#)

- Не пишите в первом лице («А еще я могу рассказать, как...», «У меня во дворе до сих пор...»)
- Не пишите в третьем лице («Анонимус играл», «Анонимус помнит другой вариант» и т. д.)
- Старайтесь не вставлять дополнения в скобках, а впиливайте прямо в текст. То же самое относится и к [любителям писать с помощью тега <ref></ref>](#).

Короче, старайтесь сохранять публицистический стиль. Всё. Welcome to Lurkmore.

**Дворовые игры** — набор способов православного проведения досуга для дошколоты и школоты 6-14 лет. В этой стране являлся абсолютно доминирующим в дотелевизионную эпоху (до середины 1950-х), в общем, доминирующим в домультимедийную эпоху (до конца 1990-х) и исчезающим в наши дни, но всем как обычно... Дворовые игры способствовали не только прокачке физического здоровья ребёнка, но иногда и повреждению этого здоровья. А также развивали коммуникативные навыки, «чувство локтя» и другие незнакомые [битарду](#) вещи.

[У Нас было самое лучшее детство\) Мы из 80 - 90хх](#)  
Краткий экскурс

[Уральские пельмени Жижа](#)  
Сферические дворовые игры в вакууме

## Классификация

Все дворовые игры можно поделить на 3 класса:

- Мужской
- Женский
- Смешанный

Игры **«смешанного»** класса предполагают одновременное участие в процессе и мальчиков, и девочек. Являются доминирующим видом у детей в возрасте до 8-9 лет. Обосновано это тем, что в этом возрасте нет большого различия в физических данных мальчиков и девочек, а также ещё не наступают неизбежные психологические барьеры пубертатного периода. Такие игры по своей природе «бесконтактны» или «слабоконтатны» (ограничиваются касанием).

«**Мужские**» игры предполагают участие исключительно мальчиков, но изредка бывают исключения в виде физически развитой бой-девки. Отличаются высокой «контактностью» и «брутальностью».

«**Женские**» игры предполагают участие только [девочек](#). Исключительно женские игры повсеместного использования запредельно тупы и [унылы](#), что заставляет подозревать в них нечто спущенное «сверху» некими [заботливыми мамашами](#) или воспиталками. Да, девочки обычно относятся к взрослым с большим уважением. Играют в эти игры главным образом от безысходности (под наблюдением), или же когда [большинство собравшихся](#) лишены всякого воображения.

## Распределение ролей

Практически все дворовые игры имеют ролевую составляющую. В процессе игры участники часто меняются ролями, но для объективного распределения ролей к началу игры требуется провести специальные процедуры. При наличии в коллективе иерархии все назначения производятся волевым решением [лидера-диктатора](#). Если строгая иерархия отсутствует, используются различные процедуры беспристрастной жеребьёвки или мини-соревнования.

## Считалочки

Древнейший способ жеребьёвки. Используется самыми маленькими детьми. Первым считалочкам дети

обучаются у взрослых. Помимо непосредственно прикладного применения для жеребьёвок, запоминание и воспроизведение считалок развивает память и речь малышей. С возрастом постепенно вытесняются более независимыми и быстрыми вариантами распределения ролей в играх. Связано это ещё и с тем, что дети покрупнее уже владеют азами математики и, при знании количества счётов считалки, путём нехитрых вычислений могут выбрать, с кого считать так, что счёт остановится на том, на ком нужно.

## Чики-брики

В тех местах, где детвора отдавала большее предпочтение той жеребьевке, где увеличивалась степень участия Великого Рандома, имелся и такой вид. От каждого участника выставлялось по 2 бойца — указательный и средний палец одной руки (остальные собраны в кулак). Затем, с первого пальца после считающего, начинался счет «Чики-брики-пальчик-выкинь». Тот палец, на котором останавливался счет, зажимался в кулак, и счет продолжался до тех пор, пока не останется один человек. Поскольку просчитать алгоритм выпадения игроков при таком счете было намного сложнее, нежели при использовании обычной считалки, то легче было просто запомнить все варианты. Но с этим, как правило, никто уже не заморачивался.

## Соломинки

Пожалуй, самый волнующий и интригующий способ распределения ролей, по механизму напоминающий «русскую рулетку». Идеален для случая, когда в предстоящей дворовой игре предполагаются две команды. Суть его в том, что подготавливаются спички в количестве, равном количеству участников. У части спичек отламывается кончик, что превращает спички в «короткие». Остальные остаются «длинными». Далее все спички зажимаются в руке одного из игроков, да так, что не видно, какие спички «короткие», а какие «длинные». Затем каждый вытягивает из пучка по одной спичке, выбирая таким образом свою роль в игре.

## Пальцевый счёт

Участники показывают на пальцах определённое число, затем все числа суммируются и процесс оканчивается считалочкой.

## Камень-ножницы-бумага

*Основная статья: [Камень-ножницы-бумага](#)*

При счете говорят ЧУ-ВА-ЧИ, ЧИН-ГИС-ХАН, ВАН-ТУ-ФРИ, ВА-НА-ЧУ, ЦУ-Е-ФА, Ю-ЗЕ-ФА, КАМАНЕ-МАРГАНЕ-ЧИ-ЧИ-КО! ЧИ-ЧИ-КО!, КАМА-НОЖА-БУМАЖА-ТРИ БАМЖА, Каманола-ламанола-у-е-фа, КАМАНО-МАРГАНО-У-ФА-Ё, ПИ-НИ-КО; камень, ножницы, бумага и бутылка лимонада, КАМАНЕ-МАРГАНЕ-три ба но, А-ГУ-РЕЦ, сар-ван-чок, камень-ножницы-бумага-раз-два-три, КА-АМС-ТРИ,Е-ША-ЧОК — **вариантов считалочки тысячи!**

Выгодно отличается от вытягивания соломинок отсутствием аксессуаров, а от считалочек — быстротой. Каждый по сигналу показывает рукой один из трех жестов: «камень» (рука сжата в кулак), «ножницы» (выставлены указательный и средний палец) или «бумагу» (все пальцы растопырены). Победитель определяется просто: камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу, бумага «оборачивает» камень. Если выкинуты одинаковые жесты — повторить.

При счете же субъекты синхронно взмахивали руками, однако существует вариант: «Кто трясет, тот сосет!»

Кстати, в некоторых районах нашей обширной родины игра носила немногим более логичное название: «колодец-ножницы-бумага» — бумага накрывает колодец, ножницы режут бумагу, а также тупо тонут в колодце. Ибо у логически развитого представителя школоты невольно возникает вопрос — как бумага может победить камень путем оборачивания или колодец путем накрывания???

Ответ: победившим становится тот предмет, который остаётся ВИДЕН (умозрительно, естественно!) или цел после взаимодействия с другим! То есть неизменен с точки зрения стороннего наблюдателя.

Так же существовал особенно читерский вариант, когда камень и колодец участвовали вместе. Тогда интро звучало так: «Камень, ножницы, бумага, и колодец тоже надо, раз-два-три!» Ножницы и камень тонули в колодце, который могла накрыть только бумага. Участник, выкинувший колодец, обычно получал PROFIT. Впоследствии колодец почти вымер из-за своей читерской основы.

Существовал и «адд-он» к КНБ, своеобразная «вторая часть» игры — Камень-Ножницы-Бумага-КАРАНДАШ-ОГОНЬ-ВОДА-РАЗ-ДВА-ТРИ! Суть оставалась такой же, но количество вариантов (а значит, и споров о результатах) существенно увеличивалось. Карандаш тупился об камень, резался ножницами и изрисовывал (побеждал) бумагу. Показывался оттопыренным пальцем. Вода тушила огонь и поглощала камень, ножницы и бумагу. Показывалась волнообразными движениями ладони. Огонь ЖОГ. Всё, кроме камня и ножниц. Показывался ладонью с растопыренными пальцами (бумага — со сложенными). А вот дальше начинались холивары типа «Кто побеждает — карандаш или вода?» или «Кто что показал?», алсо «Бумага не тонет!», «Хуй тебе! Размокнет и тонет!!». Иногда до собственно игры дело так и не доходило —

всё заканчивалось на многочасовой жеребьевке, переходящей в драку. Просто ради искусства.

Была также еще более мрачная версия этого аддона — 2.13. В ней считалка принимала следующий вид: Камень-Ножницы-Бумага-Карандаш-Огонь-Вода-И БУТЫЛКА ЛИМОНАДА, И ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА. РАЗ-ДВА-ТРИ!

Годы и спиртосодержащие жидкости стерли ТТХ последних двух объектов из памяти, но осталось ощущение, что «бутылка» одерживала победу только над одним предметом из списка (?), а «рука», напротив, была манчкинством (?). Отчетливо помнится итог: по «взаимной договоренности» они-таки изымались.

Существовал ещё скоростная упрощённая КНБ для большого количества участников, который проходил под лозунгом СИК-САК-СУК (вместо традиционного РАЗ-ДВА-ТРИ). Вся толпа разбивалась на группы по 3 человека и на раз-два-три показывали руку ладонью вверх или вниз. Игроки, показавшие одинаковую фигуру оставались, и к ним добавлялся ещё один человек из свободных или выигравших в других «тройках».

## КНБ feat. Считалочки

Самый простой, самый универсальный и самый объективный способ распределения ролей. По принципу КНБ все участники одновременно показывают какие-то рандомные фигуры на пальцах. Вернее здесь как раз фигур как таковых нет, а есть конкретное число отогнутых пальцев — от 1 до 5. Дальше все отогнутые пальцы всех участников суммируются, и начинается считалочка от «1» до искомого числа. Тот, с кого счёт начнётся, определяется заранее.

## Матки-матки

Играющие разбиваются на пары и загадывают пару слов, например, автомобиль и танк, и договариваются, что танк — это один, а автомобиль — это другой. После этого они подходят к ведущему, обычно это капитан набираемой им команды (его называли «мать». Был и противовес называемый «отцом»), и тот говорит: «Матки-матки, чьи заплатки?» Пара отвечает: «Наши», — и называет пару «танк или автомобиль». Кого ведущий называет, тот идет в одну команду, оставшийся в другую. Применяется в основном в спортивных играх и других, где есть 2 команды.

Существует еще и сокращенный вариант. Пара говорит: «Мать-мать, что тебе дать?» и называет загаданное. Так же был вариант «пусто-густо», когда количество игроков было нечетно. Игрок прячет в руке что-нибудь и выбором занимается «отец». Если угадал, забирает игрока к себе в команду, иначе игрок идет в другую.

## Капитаны

Способ, предположительно пришедший во дворы из спортивных секций, применяется в командных играх. Наиболее матерые, по общему признанию, игроки назначаются капитанами команд. Эти капитаны по очереди выбирают в свои команды других игроков по одному (как правило, в порядке убывания нужных скиллов у кандидатов). Кто выбирает первого игрока — решается в результате переговоров либо нехитрым жребием (например, третье лицо предлагает одному из капитанов угадать, в какой руке спрятан камень. При этом, если внимательно следить за человеком, который вытаскивает из-за спины зажатые кулаки, в одном из которых находится камушек, то можно угадать, где тот находится — рука с камнем выбрасывается из-за спины немного раньше пустой), или же капитаны разыгрывают первоочередность в камень-ножницы-бумагу.

Способ распределения при серьезном отношении участников позволяет сбалансировать силы команд: в каждой команде присутствуют как **сильные** игроки, так и **не очень**.

## Игры смешанного класса

### Игры спортивные

Основная статья: [Дворовые игры/Игры спортивные](#)

### Технические игры

Основная статья: [Дворовые игры/Технические игры \(продолжение\)](#)

### Игры карточные

Основная статья: [Дворовые игры/Игры карточные](#)

## Игры коллекционные

### Каплашки (Битки, Пивны, Ушки, Чики)

**Площадка:** заасфальтированный двор.

**Количество участников:** от 2 до десятка. Идеально — 4-5 человек.

#### **Инвентарь:**

- Каплашки: сплюснутые/несплюснутые пробки от пива, колы, фанты и прочих брендов. Обязательно наличие картинки или надписи на пробке. Так и назывались: «фанта», «белая фанта», «дедок» (изображение старика на пробке Gambrinus) и пр. Источником каплашек были мусорки, особенно у ресторанов или гостиниц. Некоторым [счастливчикам](#) каплашки поставляли отцы, вернувшиеся из загранки или работающие в блатных местах.
- Буцык: обычно — свинцовый кругляш около 50 мм в диаметре. На его изготовление шли грузила, купленные в «Спорттоварах» или старые автомобильные аккумуляторы. Особые [задроты](#) изготавливали буцыки в форме сердца, женского профиля, вензеля и пр. Для этого в сыром песке песочницы оттискивался необходимый шаблон, а потом в оттиск наливало расплавленное на костре грузило. Оттиск застывал, его слегка подравнивали и уплотняли. Ценились «глухие» буцыки, которые практически без сдвига шлёпались на асфальт.

**Правила:** Каждый вид каплашек имеет свою ценность. Например, «пепси» — 5 единиц, «фанта» — 10 единиц, «бочка» — 20 единиц. «Дедок» — самый дорогой, по разным правилам — от 50 до 500 единиц.

Все участники, обладающие необходимым количеством каплашек, устанавливают их на игровом поле в столбик, одна на другую. Каждый должен поставить каплашек определённой или договорной ценности. То есть, если один, например, поставил на кон «бочку», то второй должен поставить (за неимением у него «бочки») или две «фанты» или четыре «пепси».

Игроки отходят на некоторое расстояние от кона 20-30 шагов. От этой линии они поочерёдно производят броски буцыками по кону. Буцык бросают не как камень, а плавным движением, чтобы он летел плоско и, при возможности, накрыл собой кон. Накрывший кон игрок забирает себе все каплашки, которые на нём были.

Но это происходит редко или у особо метких товарищей. Обычно возникает ситуация, когда буцыки участников лежат на разных расстояниях от столбика каплашек. Первым начинает разбив кона тот, чей буцык к кону ближе всех. Задача: ударом буцыка по каплашкам заставить их, лежащих картинками вверх, перевернуться. Руками, конечно, помогать нельзя. Игрок, перевернувший каплашку, забирает её себе.

**Драма.** Вокруг игры постоянно происходили драмы, мордобои и [мухлёж](#). Делались ставки. Похищались «особо удачливые» буцыки. Шулера заманивали лохов (например, объявляли заниженную стоимость дорогой каплашки, чтобы нищелюды согласились играть в надежде её выиграть) и те расставались с последним. Игроки объединяли каплашки, например, меткий, но нищий, объединялся с богатеньким буратиной, выигрыш потом делился опять же через мордобой. Иногда более старшие игроки бросали пробки «на шараш» то есть просто на асфальт, мелкие могли в нехилой куче-мале ими завладеть — разбитые коленки и ободранные руки у каждого второго.

#### **Преимущества:**

- Игра тихая, без беготни.
- Несмотря на явную азартность, деньги в игре не применялись вообще. Игра, расплаты, кражи и рэкет велись исключительно в каплашечной валюте.
- Любому могло повезти найти на помойке ценные каплашки и внезапно разбогатеть.
- Отлично развивает счёт, глазомер, нахальство, мышечную массу, способность врать, не краснея («чесслово зацепил краешком, вон Серый подтвердит!»). Если не играть в игру, а заниматься ставками, то к 7-8 годам можно пройти простые и десятичные дроби.
- В изготовлении буцыка есть элемент творчества.

#### **Недостатки:**

- Криминализованность.
- Девочек в игру принимали неохотно.

### Пробки

**Площадка:** любая поверхность с ровным покрытием — асфальтированный двор, школьный коридор.

**Количество участников:** от 2 до 6. Идеально — 4.

### **Правила:**

Школьники набегали на помойки, домашние аптечки и подобные залежи сокровищ и свинчивали пробки с флаконов и пузырьков. Пробки с лосьонов, настоек и капель с четырьмя выпуклыми насечками назывались «трактор», не имели никакой ценности, второе их название «барабанчик», третье — «горшок» — из-за сходства с ночным горшком. Пробки от советской зубной пасты именовались «листочками». Пробки с флаконов мужского одеколona навроде «Шипр», «Тройной», «Саша» и «Гвоздика» с округлыми насечками именовались «слониками», ибо напоминали слоновью ногу. Прорезиненные пробки с множеством мелких граней и кругами на верхней стороне (напоминавшими круги на срезе дерева) назывались «безбойками» и имели столько жизней, сколько кругов на верхушке. Шарообразные цветные от флаконов с импортной парфюмерией назывались «глобус». Самые козырные пробки — позолоченные шарообразные — назывались «космонавт», поскольку напоминали шлем оного. «Королем» назывались цилиндрические, расширяющиеся кверху пробки, обычно от статусного парфюма. Самое лулзовое название имели пробки от детских зубных паст или дешевых кремов — «писюлёк». Название породил небольшой размер пробок. Как и **вкладышами**, пробками менялись и приторговывали.

Пробки неизвестной большинству местных игроков формы и конструкции могли цениться как необычайно высоко, так и не иметь никакой ценности. Важно было найти несколько свидетелей их ценности (понятно, что лжесвидетелей, ибо твои друзья или за пробки же). Хотя и с другой стороны можно было найти стоициот свидетелей говенности твоей пробки.

Сама игра заключается в следующем. Каждый игрок ставит на поле несколько пробок так, чтобы сумма очков за все пробки у каждого была равна. Затем игрок берет с поля любую свою пробку — биток. Биток зажимается между ступнями ног и игрок прыгает на месте, пытаясь в прыжке выбросить биток на поле. Пробки, которых биток коснулся и сдвинул с места, считаются ранеными. Если стоимость битка выше стоимости раненой пробки, такая пробка отходит в собственность игрока. В противном случае из очков раненой пробки вычитаются очки битка, и она остается в игре, но с уменьшенной стоимостью. Если игрок промахнулся и ни одна пробка не задета, то ход переходит к следующему игроку.

**Другой вариант.** Игроки сбрасывали пробки с руки кручёным броском при помощи двух пальцев. Задача была в том, чтобы пробка после взбрасывания не упала на бок, а встала на основание. (Именно поэтому «тракторы» и «барабанчики» к игре не допускались, так как из-за своей плоской и приплюснутой формы вставляли на основание чуть более, чем всегда). После взброса вставшие пробки оставались в игре и пинались потихоньку ногами навстречу пробкам соперника с целью опрокинуть оных своей пробкой на бок. У каждого вида пробки было определённое число ходов, а «безбойка», в случае вставания, автоматически объявлялась победителем, то есть её владелец забирал себе пробки других игроков. Для того же чтобы выпилить «безбойку» из игры и соответственно завладеть ею, её надо было замочить столько раз, сколько кругов у неё было на верхней стороне (чаще всего попадались с 7 жизнями).

**Существует и третья разновидность игры.** Пробки скидывались двумя указательными пальцами с колена в маленькую ямку с разного расстояния. После каждого попадания следовало отходить дальше. Непопавший терял жизнь и оставался на том же рубеже. Если жизни кончались — пробку следовало бросить в ямку и она уходила в джекпот. Если на последнем рубеже оставалось более одного победителя — игра начиналась заново.

**И четвёртая.** Были некоторые особенности. А именно:

1. Пробки от кремов и прочих тюбиков в играх не участвовали;
2. Пробки как со срезом дерева (мягкие, пластмассовые и самые распространённые) назывались солдатиками;
3. Слониками (или похоже) назывались пробки как у пробки от валерьянки, но нормального размера, и были вторыми после королевки;
4. Королевкой была пробка от валерьянки (с тремя насечками в группе, по кругу ~4 группы);
5. Пробки кидались рукой, целью было перевернуть пробку или повалить.

**И пятая.** Сыктывкар.

Играют двое.

Пробки, которые гнулись — «фальшивки», к игре не допускались. Ценность пробке придавал цвет. Редкоцветные пробки иногда ценились в четыре раза к номиналу. Ясно, что были попытки покраски пробок и втуливания их.

Некоторые пробки белого цвета также были неликвидны, ввиду их большой распространенности. Треснутые пробки также не считались ликвидом.



Одеколон «Саша» с пробкой типа «Слоник»



Снова «Саша», но с пробкой типа «Безбойка»

Пробки обычно набивались пластилином, некоторые еще добавляли какой-нибудь болтик, что считалось чите́рством.

Было два варианта игры:

1. От стенки до стенки. Пробки выставлялись на заранее оговоренное расстояние, обычно меж двух стенок школьного коридора. Обговаривались правила, например «от стенки не берем», «чирком не берем» и т. п. Пробка зажималась между ступней и в прыжке выстреливалась по пробке противника. Нужно было попасть количеством раз соответственно стоимости пробки. После попадания можно было сходить еще раз. После хода пробки выставлялись к стенкам снова.
2. В длину. Все тоже самое, только без выставления к стенкам. Играли обычно вдоль школьного же коридора или на улице. После хода пробки не выставлялись, а продолжали мочить соперника с места, где остановились.

Соответственно были другие ценности и названия:

- Пешка, олимпийка — 4 олимпийские насечки с 4-х сторон, белая — неликвид.
- Мелкашка, снайперка — уменьшенная копия пешки, обычно на бутылке с йодом. Белая — фальшивка.
- Турка — на духах. Высокий цилиндр с мелкой насечкой внизу и полостью сверху.
- Франча — широкая бочка с мелкой насечкой по всей высоте, сверху — полость.
- Колбаса — зауженная копия франчи.
- Сухопут — позолоченный шар; играть сухопутом считалось чите́рством. Реальные поцаны играли на него другими пробками, так называемыми «заменами».

Были нехилые холивары по выяснению ликви́да.

## **Чу**

Использовались только металлические пробки от бутылок. Имели разный номинал и ликвидность. «Копейкой» в этой «денежной системе» были никак ничем не покрытые пробки от «чебырашек» (как правило от минералки). Покруче были «зеленухи» и пробки с круглым углублением в центре (от лимонада, пива и т. п.), ещё выше ценились пробки с надписями и логотипами (чаще всего Pepsi). Но всё равно они были «копейками». «Рублями» были пробки «с винтом» от крепких напитков.

Пробки аналогичной конструкции от аптечных пузырьков не котировались вообще.

Для использования в игре пробки плющились — каблуком, молотком, прочими тяжёлыми твёрдыми предметами вплоть до поездов и трамваев.

Цель игры: завладеть как можно большим числом пробок оппонента и потерять как можно меньше своих. В пределе — завладеть всеми пробками, поставленными на игру.

### ***Процесс игры.***

Инициатор игры зажимал в кулаке от одной до нескольких пробок и, вытянув руку в направлении оппонента, говорил «Чу!» (отсюда и название игры). То есть ставки на игру делались втёмную. Оппонент мог сразу отказаться и просто ретироваться, но если принимал вызов, то делал в направлении вызывающего то же самое. Эти двое могли вызвать на игру и третьего, и четвёртого — без ограничений. После того как окончательно определялось количество участников, кулаки раскрывались (раскрывались ставки), и по номиналу поставленных на игру пробок определялась очерёдность игровых в игре.

Поставленные на игру пробки соединялись в одну общую кучу. Игрок клал их на раскрытую ладонь (существовало множество способов первоначальной укладки — каждый игрок по-своему, правилами это не регламентировалось) и резким движением переворачивал ладонь, при этом пробки должны были оказаться на внешней стороне ладони (а также запястья, предплечья, а у виртузов они раскладывались вереницей чуть ни до плеча). Если хоть одна пробка при этом падала на землю, очередь переходила к следующему игроку.

Если ни одна не упала, то делался следующий ход: пробки подбрасывались вверх и хватательным движением от себя собирались в кулак. Хватательные движения на себя или сбоку не допускались — результат, достигнутый таким способом, аннулировался, и в игру вступал следующий игрок.

Количество хватательных движений заявлялось на этапе вызова на игру — чу, двойное чу (два хватательных движения), тройное, иногда больше. В процессе игры это сводилось к тому, что первые несколько пробок (две-три) игрок ловил по одной, а последним движением пытался поймать прочие, ещё оставшиеся в воздухе. Виртуозы таким образом ловили разом до двух-трёх десятков пробок, а иногда и более. Если игрок совершал движений меньше заявленного количества, результат аннулировался, очередь переходила к следующему игроку. Больше заявленного совершать было можно, но охотников усложнять себе жизнь не было.

Все пойманные пробки игрок клал в карман — это его выигрыш.

Упавшие на землю пробки возвращались в игру, и процесс повторялся до тех пор, пока все пробки не разойдутся по карманам игроков.

## Вкладыши

Основная статья: [Вкладыши](#)

**Суть игры и история:** азартная игра обертками и вкладышами от жевательных резинок (до эпохи исторического материализма — почтовыми марками). Возникла в начале 80-х, когда в СССР появились жвачки бабл-гамы из лютого загопья (Турция, Сирия, Пакистан, ОАЭ), которые, поначалу начинающими фарцовщиками, а потом и вполне легальными кооператорами продавались по рублю за штуку (стоимость двух обедов в столовой, да и то на 50 коп. надо было еще суметь нажрать), отчего жвачки считались редким лакомством и очень ценились, вместе с прилагавшимися глянцевыми бумажками.

**Площадка:** любая твердая и гладкая поверхность, ровный асфальт или пол, прочный стол тоже годился.

**Количество участников:** двое играющих и десяток болельщиков вокруг (опционально, но обычно всегда набигали), вариант — с неограниченным числом участников, соответственно, главным было в ходе розыгрыша попасть в число тех, кто бьёт первым.

### Правила:

В начале игры договаривались о ставках. В простейшем случае каждая сторона выставляла по одному вкладышу равной стоимости, хотя не возбранялось ставить и целыми пачками, если игроки были особо азартные. Если стоимость вкладышей была неравнозначна, можно было поставить, например, один дорогой против двух дешевых, по взаимодоговоренности.

После того как игроки договаривались о ставках, разыгрывалось право первого хода. Для этого каждый из игроков брал по одному вкладышу и кидал его с высоты человеческого роста (или через камень-ножницы-бумага). Право предоставлялось тому, чей вкладыш упадет лицевой стороной вверх, если у противника при этом выпала оборотная сторона. Если вкладыши у обоих игроков падали одинаково, они пересбрасывались до результативного броска.

После определения первоочередности вкладыши клались на пол стопкой, лицевой стороной вниз/вверх, и игроки по очереди били по ним раскрытой ладонью, резко отдергивая ладонь вертикально вверх сразу после удара (запрещалось изгибать ладонь лодочкой, но в некоторых школах можно было изгибать, как угодно, соответственно, каждый выдумывал оптимальную форму ладони для битья по стопке, наносить удар под углом или не по центру стопки, цеплять вкладыши ногтями, дуть на них и т. д.). Перевернувшиеся от удара и аэродинамического возмущения вкладыши считались выигранными ударившим игроком и сразу же забирались им в собственность. Если оставались неперевернутые, они снова складывались в стопку, и ход переходил к противнику. Или же, как вариант, игрок хуячит до тех пор, пока не сможет перевернуть ни одного оставшегося вкладыша.

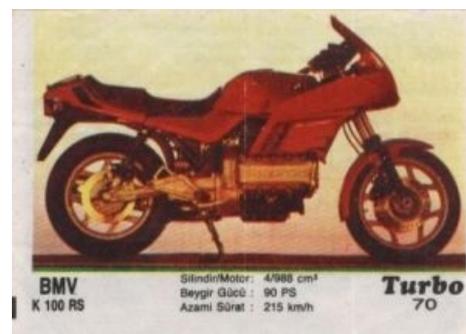
Игроки могли договориться играть и на всю стопку сразу, то есть играть до тех пор, пока кто-нибудь в свой ход не перевернет все вкладыши в стопке разом и не заберет их себе, если же переворачивалась только часть вкладышей, она складывалась обратно в стопку.

Поскольку разновидностей вкладышей было много, существовали курсы обмена одних на другие, причем в разных школах, дворах и прочих коллективах они были совершенно разные, что позволяло предприимчивым товарищам, имеющим связи в разных местах, заниматься выгодной торговлей, приумножая капиталы. Это было не менее увлекательно, чем сам игровой процесс, так что многие занимались исключительно обменом, стремясь собрать коллекцию из всех вкладышей какой-нибудь серии.

Бывали случаи, когда педсостав начинал бороться с азартными играми.

### Преимущества:

- Практически отсутствовал травматизм (если не было драк). Один упоротый, виртуозно владевший техникой игры, не мог долго играть, поскольку достаточно смачно отбивал свою ладонь.
- Выигранные или заработанные вкладыши можно было поменять на редкие монетки или вообще продать (нужный кому-то вкладыш можно было продать по цене целой жевательной резинки).
- Игра развивала глазомер и координацию, а обмен вкладышами — предприимчивость, навыки торговли и знание географии города («Леха, слышал, в восьмой школе за турбу двух футболистов дают, а у нас две турбы за футболиста, надо бы туда смотаться поменяться с пацанами!») и вообще приучала жить в рыночной реальности, стремительно наступавшей на страну.



Вкладыш

## Недостатки:

- Игра нередко могла длиться много раундов без результата, поскольку обычно за один удар переворачивался ровно один вкладыш, и к концу стопки игроки оставались ровно с тем же, с чем были.
- Вкладыши быстро пачкались и портились, особенно если играть на улице, а не на вымытом полу. Многие из них стирались чуть ли не до дыр, ходя по рукам и теряя свою привлекательность.
- Дети с юности приучались жить в суровом мире чистогана.
- Игра стимулировала спрос на гнусные канцерогенные турецкие жвачки, которые покупали ради вкладышей, а жвачки при этом жевали, что выглядело отвратительно (до этого жвачек в Советском Союзе практически не было, и подростки выгладели резко культурнее, чем сейчас. Правда, некоторые жевали строительный битум).
- Некоторые тратили личные сбережения на покупку вкладышей в коллекцию, особенно ради редких номеров, или для игры, если кончались свои. Особо азартные лохи могли попросить вкладышей в долг и снова проиграться, тем самым попав в зависимость от выигравшего и даже на счетчик.
- Проигравший свои сбережения мог люто, бешено расстроиться, и тогда происходило следующее: 1) игрок приходил в ярость, давал пизды сопернику и забирал вкладыши обратно; 2) игрок приходил в ярость и рвал все вкладыши в клочья (это называлось «ни себе, ни людям»); 3) игрок приходил в ярость, с воем бежал за мамой/бабушкой, те приходили со ссаными тряпками, и игрок опять-таки забирал вкладыши обратно. Во всех трех случаях правила честной игры умножались на ноль.

## Фишки

**Суть игры и история:** они же «сотки», «кэпсы» (от англ. — caps). Была популярна с середины 90-х и обладает некоторой популярностью в наши дни. Помимо собственно игры, фишки можно было коллекционировать, что, в свою очередь, давало стимул больше играть (и по мере возможности — успешно). Иногда к набору фишек прилагалась бита — сходный по форме утяжелённый пластиковый (или металлический, особо котируемый) девайс для битья по стопке оных. В разное время и в разных местах продавались всеразличные вариации фишек, имеющие, правда, примерно одинаковую тематику: популярные фильмы/мультки, супергерои, монстры и тому подобные объекты обожания подрастающего поколения. Некоторые из серий, [тысячи их](#):

- Непосредственно «caps», первые серии без особой тематики с [рэндомными изображениями](#);
- SOTKA — также носитель оригинальных изобразительных искусств.
- Комиксы и фильмы: Mortal Combat, Street Fighter, Lucky LucK, POG, Batman и проч.
- «Голды» (Gold) — фишки с разноцветным блестящим покрытием и околоромантичными картинками (драконы-скелеты-волки и прочая готика), флуоресцентные фишки, светящиеся в темноте зеленым светом, «переливашки» с разной анимацией;
- [Покемоны](#) с кучей вариаций. Были популярны во времена повального помешательства школоты на одноимённом сериале (2000—2001 год).
- [Гарри Поттер](#). Как и с покемонами, в пик популярности охотасто котировались дичайше. Доходило до курса 1 Гарри Поттер = 16 покемонов в некоторых дворах при одинаковой стоимости в киосках.
- Фишки-юлы. В центре фишек (обычно «летающих», с выемками по краям) были специальные отверстия, куда вставлялась крестообразная палочка. После чего фишки одновременно раскручивались на любой годной поверхности. Целью игры было сбить своей фишкой другие.
- Спортсмены, «гоночки», мотоциклы и прочая пацанская тематика;
- «Летающие» фишки — сделаны из пластика, по бокам имеются небольшие выемки, при помощи которых можно запускать фишки в свободный полёт. Особенно доставляли фишки на Mortal Combat тематику с изображением Fatality тех или иных персонажей.
- [Эротика](#) — фишки с голыми тётками, часто — со стирающейся водой/слюнями одеждой, что доставляло начинающим любителям прона, позволяя «раздевать девок». Преимущества очевидны — помимо игр, можно [посозерцать прекрасное](#).
- Были и самодельные, не менее ценные, фишки — даже продавались соответствующие наклейки-заготовки, или картинки рисовались самостоятельно. Особо доставляло покрывать получившийся кусок картонки вырезкой от полиэтиленового пакета (или пленки) или маминым лаком для волос — чтоб фишки блестели, как новые.
- Chupa-chups и прочие фишки-в-довесок. Ценились мало.

**Площадка:** твердая и гладкая поверхность, обычно школьный пол или парта в классе. Впрочем, можно было играть и на улице, особенно пластиковыми фишками.

**Количество участников:** два или три, можно и больше (до 7-8), хотя такое встречалось нечасто.

## Правила:

Два основных способа игры:

- С битой. В этом случае игроки складывают фишки в одну стопку и по очереди бьют по ним битой. Перевернувшиеся после удара «картинкой вверх» фишки ударивший забирает себе. Выпавшие из стопки, но не перевернувшиеся фишки, складывают обратно.
- Без биты. В этом случае кидают саму стопку фишек «рубашкой вверх». Фишки, перевернувшиеся

после удара о пол/парту/прочее, игрок забирает себе. Не перевернувшиеся фишки кидают далее, пока все фишки не окажутся выигранными.

На кон можно ставить не только по одной фишке, но и по несколько, иногда счет доходил до абсурдных 10-15 фишек от одного участника, хоть и очень редко. Очередность броска определяется жребием — чаще всего, стандартным «камень-ножницы-бумага». Альтернативный вариант выяснения порядка хода: каждый игрок кидает (бьёт) свою фишку, далее происходит сепарация игроков на две группы, тех, у кого фишка перевернулась, и лузеров. В каждой группе шел второй тур и так далее до определения полной очередности. Иногда было запрещено при игре «без биты» кидать стопку фишек, если нижняя в ней была пластиковая — обязательно нужно было ставить картонную.

Иногда нужно было договориться о режиме игры — «с помехами» или «без помех». В первом случае фишки, отскочившие от рук игроков\упавшие на землю\добавить своё, не учитывались, и их приходилось перекидывать заново. У второго режима существовал любопытный читкод, который, правда, действовал исключительно на младшекласников (так как от других можно было получить неиллюзорной пизды) — следовало просто положить фишки на ладонь обратной стороной и перевернуть. **WIN!**

Каждая фишка имеет свою ценность — на одну «ценную» фишку, выставленную игроком, остальные должны поставить по несколько «обычных». По идее, достоинство отдельно взятой фишки указано на оборотной стороне, но на это традиционно клали болт. Однако собственные правила всё же придумывались: одна новая фишка могла стоить двух помятых/потёртых (так как «кэпсы» в большинстве своём картонные, а народ играл месяцами), «покемонские» фишки в период лютой фагготрии были явно ценнее обычных, а уж за «летающие» экземпляры, особенно редкие в провинции, могли заломить и цену в десяток простых «кэпсов».

В начале нулевых в некоторых школах место фишек использовались реальные, находящиеся в обращении монеты: от 10 копеек и до 5 рублей + особенно котировались 10-рублевые юбилейные монеты, которые иногда, из-за их редкости, разменивали из расчета 11 нормальных рублей за одну, а то и больше. Правила такие же, как и в фишках без биты, но перевернувшиеся решкой вверх монеты надо было повторно выбивать: брать по одной, херачить об пол орлом кверху, если перевернется — забирать. За одну перемену игрок мог просадить рублей 50-100, или (реже) столько же выиграть. Разумеется, педсостав такие игры не поощрял (см. **Недостатки**).

В некоторых областях этой страны фишки приравнивались к материальным благам и средствам обмена. Ввиду ценности данного объекта вокруг фишек могли стекаться чуть ли не ОПГ, которые могли грабить корованы и потом делить добычу, меняя это все, извлекать профит и идти к прочему успеху. Также были зафиксированы случаи лохотрона, когда анонимус-фрилансер мог «в долг» взять у лоха фишек и играть с ним на них же под предлогом «не ссы, отдам же». В результате чего лох проигрывая, к примеру, две фишки, получал от должника две ранее отданных своих же. Потом, когда долг был отдан, оставалось только слить все его богатство к себе в карман. Таким образом, можно было получить фишки, не имея ни одной своей! Потом, просрав все, дурак ревел, стоял на коленях и просил отдать свое добро. Такие дела.

### **Преимущества:**

- Возможность хорошо провести время на перемене.
- Отсутствие травм (иногда игра заканчивалась разбитыми носами).
- Можно было попутно заниматься коллекционированием.

### **Недостатки:**

- Азартность игры, хотя и без денежной ставки (с такими вытекающими, как мухлёж, срачи, баттхёрт по поводу крупных проигрышей и т. д.).
- Учителям и особенно школьному охраннику эта игра не нравилась (см. предыдущий недостаток). Дежурным же школярам предоставлялся удобный случай силовым методом спиздить все фишки у запалившейся младшей школоты под удобным предлогом наведения «конституционного порядка».
- Покемоны зомбируют твой моск! Мы все умрем!11
- Пристрастие к этим вашим пиндосским чипсам, отравляющим моск, тело, ум и душу, ибо фишки невозбранно добывались из пачек во время большой перемены.

## **Солдаты (Пекарь, Палки-банки, Поп, Банкир, Банки-склянки, Клёк, Пикарь, Повар, Кашевары, Попа-Гоняло)**

**Суть игры и история:** появилась до 90-х, расцвет пришелся именно на них. Цель — быстрее всех подняться по лестнице званий до генерала, генералиссимуса или любого «самого главного перца». Право подняться давалось тому, кто собьет палкой консервную банку.

**Площадка:** дорога во дворе, асфальт.

**Количество участников:** хоть 100, обычно человек 10.

### **Правила:**

Чертится мелом на асфальте таблица в 1 столбец и кучей строк, в которых в порядке возрастания

перечисляются звания; на расстоянии 20 шагов (по договоренности, чем дальше, тем лучше) от самого старшего звания ставится банка на кирпиче. Задача: стоя на своем звании, попытаться попасть (в некоторых версиях каждому званию соответствовал только свой тип броска. Так, один мог кидать только с закрытыми глазами, другой — только плашмя сверху, третий — плашмя снизу и т. д.) в банку приготовленной, строго индивидуальной палкой (подбиралась по типу и силе — здоровое бревно, прут из спинки солдатской кровати или изящный кий, кому как).

При попадании (сбивании банки) играющий имел право забрать палку и подняться на 1 звание выше, те, кто не попал, и палки их лежат возле банки, должны были их забрать, при этом водящий (вечно поднимающий сбитую банку и не повышающийся по званию, пока водит) должен был задеть жертву, у которой в руках палка, и сбить банку (тогда задетый становился водящим и должен был бежать за банкой и возвращать ее на место). Если у играющего не было в руке палки, трогать его не разрешалось (кого и как задевать часто определялось правилами двора в зависимости от текущего звания игрока. Некоторых можно было салить с палкой, некоторых только без палки, некоторых за правую ногу и т. д. Иногда игроки с лежащими накрест палками имели право свалить с поляны, не обращая внимания на пекаря). Игроки могли взять свою палку и сбить ей банку быстрее водящего, тогда водящий обязан был вернуть ее на место и только потом снова начинать искать жертву; все остальные должны были в это время съезывать, хватать палки и по тапкам (так как палки залетали черт-те куда), короче без стоящей на месте банки заводить никого нельзя. Забежал за линию званий с палкой — все, спасся. Считалось почетным спасти друга, пока он бежит за 3 пизды за палкой, сбивая банку или отвлекая водящего.

Метанием копья и основами штыкового боя овладевали в совершенстве. В определенных версиях игры, дабы не обламываться от окончания, дойдя до последнего звания, можно было получить виртуальную медаль и с нею начать все заново, не останавливая ход игры. Затем, получив 3 медали, можно было получить орден и т. д. Но так далеко не заходило, ибо всем уже настоебенивало кидаться палками, и нужно было развлекаться как-то по-другому, интернетов ведь не было.

Был и другой вариант игры. Звания были карточные. Валет мог передвигаться только верхом на палке и становился тогда неуязвимым. Далее была дама, ей только нужно было взять палку двумя руками. Королю — одной рукой. Туза не трогали с палкой, следующего пекаря — без палки. Потом шел Бог — ему вообще можно было насрать на все правила. Дойдя до Бога, иерархия повторялась уже с приставкой «в квадрате», «в кубе». Кстати, Бог в квадрате мог ради лулзов понизить в звании обычного Бога до вальта, или вообще сделать водящим.

### **Преимущества:**

- Куча: от основ плотничества до бильярдного хладнокровия. Палку надо было искать такую, чтоб была предсказуема в полете (в идеале — алюминиевая лыжная без чашечки — легкая, гнется и острый кончик, чтоб с ботинка не соскальзывала при спорных бросках).
- При забирании палки играющими реакция их стремилась к кошачьей, а у водящего при звуках сбитой банки начинался приступ ярости, что доставляло.

### **Недостатки:**

- Травматизм при попадании палки и драки оными с травматизмом, причем и мирного населения тоже.
- Шум, поздно играть не позволялось.

Под названием «Пекарь» существовала и другая игра — выбирали «пекаря», завязывали ему глаза и вручали палку. «Пекарь» неподвижно стоял — ноги на ширине плеч — и между его ног лежал какой-то небольшой предмет (чаще всего — консервная жестянка). Остальные игроки должны были с помощью палок вытолкнуть\вытащить\выбить предмет из-под «пекаря», а «пекарь» — отбивал их палки своей палкой. Игра была не совсем безопасной, так как «пекарь» махал палкой вслепую.

## **Ножички**

**Цель игры** — захватить всю вражескую территорию.

**Площадка:** песок, мягкая земля.

**Количество участников:** от 2 человек.

### **Правила:**

На песке чертился круг и делился на сектора. Игроки по очереди бросали нож так, чтобы он воткнулся в землю (в некоторых вариациях можно было бросать нож, исключительно держа его за лезвие, что усложняло задачу; также существовало правило «без старичков» — бросать нож нужно было не нагибаясь). Игрок должен был прочертить линию от границы своей территории до границы круга согласно положению лезвия ножа, не выходя из своего сектора (если этого сделать не удавалось — попытка не засчитывалась), кусок земли между собственным сектором и новой линией считался присоединённым. Игрок, чей сектор сжимался настолько, что не позволял ему стоять так, чтобы не касаться территории врага ничем — считался проигравшим — обычно это проверялось так: игрок должен был выстоять энное кол-во времени, обычно секунд десять. Если не смог — выбывал из игры. Также были

варианты, когда каждый игрок играл своим ножом. Иногда использовался спизженный из хозтоваров напильник вместо ножа, так как он более живучий. Пользовались популярностью складные ножи.

### **Преимущества:**

- Развивала базовые навыки по метанию ножа.

### **Недостатки:**

- Возможный травматизм, теоретически можно было **воткнуть нож в ногу** (себе или оппоненту, как повезёт).
- Нож от такого использования убивался очень быстро.

Существовал также вариант, в некоторых местностях носивший название «городки», дабы отличить от предыдущего варианта. Ключевые особенности:

**Количество игроков:** сколько угодно.

Участники расходились в разные концы песочницы и условно обозначали свой город. Перед началом игры каждый участник придумывал название своей территории, чем длиннее — тем лучше («Великобритания» была в почёте). Путём втыкания ножа в землю противники шаг за шагом продвигались по территории.

**Цель игры:** выпилить город противника.

**Игровой процесс.** Каждое втыкание ножа в землю обозначало единицу боевой техники или оборонительное укрепление. Какое именно — определялось способом удержания ножа перед броском. После успешного броска на месте втыкания ножа схематично изображалась определенная вундервафля, снабженная родовыми знаками строго определенной формы. Метание происходило строго по очереди, в случае невтыкания ножа права на повторный бросок не предоставлялось. Когда юниты сходились на расстояние броска, следовала перестрелка. Чтобы выпилить вражескую вундервафлю, необходимо было воткнуть нож в ее изображение. Затем уничтоженный юнит начисто стирался и следующим броском обозначался собственный. Во время дуэли правило очередности броска отменялось — если для поражения юнита требовалось более одного попадания, участник мог кидать нож до первого промаха, после чего право «выстрела» переходило к противнику.

Существовал целый бестиарий неистовой военной техники. Вот некоторые из них, расположенные по степени увеличения крутости:

- Т-34 или «Простак» — нож удерживается за лезвие между большим и указательным пальцем;
- Тигр — между указательным и средним;
- Пантера — между средним и безымянным;
- Королевский Тигр — между безымянным и мизинцем;
- Израильский танк — лезвие зажималось в кулак;
- Колючая проволока — лезвие пропускалось «змейкой» между вытянутыми пальцами;
- Ядерный взрыв — нож ставился острием на кончик пальца и подбрасывался. Применялось для экстерминатуса вражеского города.

Танки одинаковых моделей уничтожались одним броском. «Младший» танк мог уничтожить «старшего» лишь с нескольких бросков — их количество определялось тем, насколько далеко столкнувшиеся на поле брани танки отстоят друг от друга в табели о рангах. Скажем, Тигр мог уничтожить Пантеру с 2-х бросков, Королевского Тигра с 3-х и т. д. «Старший» же танк выпиливал любую нижестоящую шелупонь с одного удачного броска. Чтобы уничтожить защитное укрепление, необходимо было поразить ее изображение броском с соответствующим удержанием ножа, только так!

**Преимущества** фактически — пошаговая стратегия!

**Недостатки** Все те же. Особо удачным броском можно было вполне успешно засадить нож в ногу кореша. Поскольку площадка перед игрой зачастую никак не готовилась, можно было поломать нож и невидимые камни и т. д.

### **Вариация**

**Инвентарь:** складной нож, деревянная лавка или любая горизонтальная деревянная поверхность. Но чаще всего всё-таки лавка, на концах которой игроки сидят лицом друг к другу, растопырив ноги.

**Количество игроков:** двое.

**Цель игры:** набрать максимальное количество очков за ограниченное количество бросков либо первым набрать заранее оговоренное количество очков за любое количество бросков.

Нож раскладывался наполовину таким образом, чтобы между лезвием и рукояткой был угол 90 градусов. Нож метался в скамейку, и после того как он воткнулся, пальцами замерялось расстояние между дальним от лезвия концом рукоятки и поверхностью скамейки — так начислялись очки.

Способов метания было два:

**Способ 1.** Нож брался указательным и большим пальцами за дальний от лезвия конец рукоятки так, чтобы нож свободно свисал вниз. Лезвие при этом располагалось параллельно земле остриём от игрока. Резким движением руки игрок придавал ножу вращение в направлении на себя и отпускал. Нож, вращаясь, падал на скамейку и втыкался. Либо не втыкался — в этом случае ход переходил к сопернику.

**Способ 2.** Нож легонько втыкался в скамейку так, что стоял на ней «домиком», рукояткой к игроку. Под свободный конец рукоятки подсовывался палец, и резким движением вверх ножу придавалось вращение. Нож, вращаясь, подлетал немного вверх и вперёд и, описав небольшую дугу, втыкался в скамейку. Или не втыкался.

**Возможный травматизм.** При первом способе метания нож мог воткнуться в яйца игроку. При втором способе — в яйца его соперника, сидящего напротив.

## Еще вариация

**Количество игроков:** двое или больше.

В песочнице с игрового поля удалялись все камешки и кашки, само поле как следует рыхлилось. Складной (обязательно) ножик превращали в подобие косы, втыкали лезвием в песок и подбрасывали за рукоять. Как в варианте со скамейкой, только в песочек, в общем. Импровизированный бумеранг падал на игровое поле, и, в зависимости от характера «втыка», начислялись очки. Примерная табель о рангах такова:

- Ножик воткнулся лезвием, а рукоять стоит на песке — [солдатык](#).
- Ножик упал рукоятью на песок, лезвие смотрит вверх — танк. Равен десяти (в некоторых вариантах трем) солдатикам.
- Лезвие вошло в песок, рукоять параллельно над песком — самолёт. 10 танков (либо количество солдатиков, которые влезали между рукоятью и землей).
- Лезвие лежит на песке, рукоять вертикально — подводная лодка. 10 самолётов.
- Рукоять воткнулась в песок, лезвие параллельно над песком. Некая [вундервафля](#). Равна, как несложно догадаться, десяти подводным лодкам.
- Ножик воткнулся углом между рукоятью и лезвием. Случается крайне редко, называется, атомной бомбой. Накопил 10 вундервафель, получай (в некоторых вариантах атомная бомба аннулировала все свои войска).

Частенько определение фигуры вызывало срачи, самолёт получился, солдатик или другая хуета. В зависимости от местности значения фигур могли меняться.

**Цель игры:** накопить на Кремль (совок, хуле, хотя пытливый юношеский мозг долго пытался найти связь между [вооруженными силами](#) и Кремлём), то есть 3 атомные бомбы.

**Преимущества.** Всё те же.

**Недостатки.** Всё те же. Можно было некисло воткнуть вращающийся ножик в [зазевавшегося](#) оппонента. После контакта с песком ножуку постепенно приходил пиздец.

## Эротические игры

Были и такие, а вы как думали! Но так как в СССР секса не было, отличались сравнительной невинностью. Как повсеместное явление умерли вместе с совком, так как не нужны.

### В доктора

Игра детсадовского периода, [там все о ней и сказано](#).

### Кис-мяу

Игра для деток постарше, которые уже потихоньку осознают свою половую принадлежность. Разнополые дети рассаживались рядом на скамейке, ведущий и игрок становились спиной к спине перед ними, игрок так, чтобы не видеть сидящих. Ведущий показывал пальцем на рендомного человека и спрашивал: «Кис?». Если игрок отвечал: «Брысь!», процедура повторялась. Если же игрок отвечал «Мяу!», то он бывал спрашиваем: «Какой цвет?». Каждый цвет означал какой-нибудь интимный квест в отношении лица, на которого мяукнул игрок — поцелуй в щечку, поцелуй в губки, даже абстрактный квест, когда игрок должен был уединиться с рендомной пассией в подъезде (зойчем — непонятно, скорее всего, чтобы окутаться ореолом таинственности и избранности). Наборы цветов и квесты, которые они обозначали, у всех были разные, в зависимости от места проживания: ну например красный цвет — чмок в губы, белый — удаление в подъезд и т. д.

**Плюсы.** Он один, зато какой — возможность легально помазать противоположный пол! Может, даже

свою ЕОТ или своего ЕОК!

**Отсюда и недостатки.** Тебе никто не гарантирует, что ты будешь няшиться с самой красивой девочкой двора или что тебя засосет главный альфач. Твой слепой выбор может пасть на любую страхолюдину (или страхолюдина выберет тебя и потащит в подъезд, и ты пойдешь как миленький (ая), а иначе не по-пацански, проиграл (а) — плати!), или вообще на человека одного с тобой пола! По этой причине, часто весь потенциальный гарем игрока формировался из лиц противоположного ему пола, ибо нехуй.

### Бутылочка

Игра простая, как трусы за рубль сорок, для долбоебов еще старше и даже иногда практикуемая вполне себе взрослыми людьми. Играющие садятся в круг и по очереди раскручивают лежащую в центре круга пустую бутылку. На кого укажет горлышко прекратившей вращение бутылки, того крутивший должен поцеловать, как правило, в губы.

**Плюсы и минусы** те же, что и в предыдущем пункте. Играющий ведом слепым случаем, а не своими симпатиями и предпочтениями. Может быть одержан эпик вин, а может и случиться фейл. Но все равно игра весьма доставляющая!

## Женские игры

### Классики

Это не авторы классических произведений, а игра. «Официальное» название — классы.

На асфальте мелом чертится прямоугольник, который делится на десять квадратов (два на пять). Квадраты нумеруются тем же мелом от 1 до 10. Надо полагать, это символизирует 10 классов средней школы, отсюда и название. Поскольку образование постоянно реформируют, сейчас классов в действительности уже больше, но **ВСЕМ похуй**.

Берется шайба (обычно в качестве шайбы используется металлическая баночка из-под косметического вазелина «Норка», используемого мамой и папой, баночка гуталина, ну или плоский кусок кафельной (и не только) плитки). Играющая кладет шайбу рядом с первым квадратом, встает на одну ногу и прыгает вперед так, чтобы задеть шайбу, которая должна при этом пересечь линию и залететь в первый квадрат. Затем играющая, продолжая прыгать на одной ноге, допрыгивает до шайбы и таким же движением старается запинать ее во второй квадрат и так далее. Если шайба не долетит или перелетит следующий квадрат, либо остановится на линии, игрок проигрывает и выходит из игры; проигрывает он и в случае, если потеряет равновесие или устанет и коснется земли второй ногой до завершения круга. Менять ноги во время игры также запрещено. Запрещено и самому задевать линию подошвой.

Вариант: играющая, стоя у края игрового поля, вбрасывает шайбу так, чтобы она остановилась в нужном квадрате. Для этого шайбу бросали «с подкруткой», так, чтобы она упала на землю плашмя и не покатила, а проскользила до нужного места.

Играют по очереди; каждый ставит шайбу в начало, даже если предыдущий игрок вылетел с середины круга. Существуют раунды. То есть играющая, завершив первый круг, «переходит во второй класс» и начинает следующий раунд уже со второго квадрата. И т. д. Выигрывает та, которая быстрее всех пройдет все 10 раундов («классов»). Игра тем сложнее, чем меньше размер полей, поскольку в этом случае легче не рассчитать толчок и промахнуться шайбой мимо следующего квадрата.

В следующем «раунде» прыгать надо было сразу на двойку. В третьем — на тройку, стоя на единице, и т. п. За квадратами 9 и 10 часто добавлялся «огонь» (полукруг), при залёте на него шайбы — неминуемый фейл.

Другой вариант, суть такова: находился небольшой камушек, которым просто надо было попасть в определённый квадрат. Положим, сперва на первый. Играющая прыгает на первый, стоя на одной ноге, поднимает камушек, прыгает обратно. Кидает на второй, прыгает до второго квадрата, забирает камушек, возвращается на исходную позицию, кидает на третий... При трещинах на асфальте, слишком лёгких или тяжёлых камушках, слишком маленьких квадратах и т. п. сотни отчаяния были обеспечены.

Также, для продления игры, на базовые правила начинали накидывать усложнения — прыгать на одной ноге, боком, задом наперёд, с закрытыми глазами и т. п.

Существовала также разновидность «классиков», где квадраты выкладывались так:

	3	6	9
1	2	5	8



Советские классики, бессмысленные и беспощадные. ЧСХ, в Барселоне.

В них играли без шайбы. Просто прыгали в них, соответственно, на одной-одной-двух-одной-двух-одной-двух-поворот и обратно.

## Резиночка

Требуется не меньше трех человек. Можно играть вдвоем, если один конец резинки накинуть на какую-нибудь трубу или столбик.

Берется длинная (метра четыре) резинка, концы связываются, образуя кольцо. Две девочки залезают в это кольцо лицом друг к другу и расходятся назад, натягивая его своими спинами (или ногами, или шеями, в зависимости от высоты, на которой они его держат). В результате между девочками получаются две параллельно натянутых резинки, на которых третий человек может выполнять упражнения.

Играющий должен выполнить определенный комплекс таких упражнений, заключающийся в каких-либо изоциренных прыжках через резинки. Начисляются какие-то очки; после выполнения комплекса на одной высоте и ширине следует усложненный вариант — резинки поднимаются, или увеличивается расстояние между ними.

Если играющих несколько, они прыгают по очереди и меряются набранными очками и достигнутыми уровнями сложности. По идее, должна развивать гибкость, дыхалку и прочую акробатику, улучшая грациозность и пластику юных гян. Малоэффективно, поскольку ограниченный набор модных в данном дворе ногодрыгов может быть при достаточной упёртости разучен очень быстро.

Играли не на очки. Необходимо было пропрыгать несколько комбинаций на каждой высоте: простые (тупо по разу прыгнуть через каждую резинку), мячики (теперь уже прыгнуть по два раза через каждую), бегунчики (не прыжки, а цепляние резинок поочередно ногами, стоя жопой к резинке — хрен знает, как это вообще объяснить), трешки (от 1 до 3 прыжков, первый прыжок делается еще перед резинкой)... Вроде как в самом финале надо бегунчиками навернуть несколько кругов подряд, пока не закружится голова и рвотные позывы не заставят закончить игру — это в лучшем случае. В худшем, если резинка тугая — может порваться и больно ударить веселую прыгунью, алсо можно запутаться в этой держалке для трусов и ёбнуться под веселый ржач подружек.

Вообще-то, вариантов прыжков было очень много, а их количество и варианты менялись от двора ко двору, от школы к школе и от республики к республике. Например:

- Не задевая резинку:
  - простой прыжок через резинку;
  - прыжок внутрь резинки (обеими ногами) и из нее;
  - прыжок сначала правой, потом левой ногой в резинку (вторая нога должна быть снаружи);
- С участием резинки:
  - левая нога под резинкой, правая нога на резинке. Прыгнуть на вторую часть резинки так, чтобы ноги оказались в таком же положении (вариант — поменялись ролями);
  - то же самое, прыжок жопой вперед.

При этом было несколько уровней сложности: сначала резинка поднималась (три уровня), потом сужалась и поднималась (те же три уровня), потом делалась шире и поднималась (ну ты понел).

Особо упертые доходили до финала.

[Здесь](#) лежит полное описание игры в резиночки, составленное с любовью и основанное на глубоком знании предмета.

## Камушки

Упражнение для рук. Берется энное (7-10, вроде) количество мелких камешков (навроде мелкой гальки), и с ними производятся различные манипуляции одной рукой:

- поднимается, бросается и ловится один-два-три-эн камушков.
- поднимается, бросается, в момент полета поднимается один-два-три-эн камушков.
- камушки ловятся хитровыебанным способом — между костяшками пальцев, в ладонь, еще как.
- варьируются комбинации поднимаемых, бросаемых и ловимых камушков (например, бросается два камушка, в этот момент подбираются два, кидаются, ловятся первые два, кладутся, вторые два ловятся между костяшками пальцев).

В исполнении виртуозов завораживает филигранностью.

## Плиточки

Существовала и похожая игра под названием «плиточки». Для игры использовались маленькие облицовочные плиточки. Плиточки делились на категории — «шиповки», «мясо» и т. д. Были курсы обмена одних типов на другие. Игроки договаривались о стоимости игры (к примеру, 160 очков, чему

соответствовало 4 «шиповки» или два «мяса» с каждого участника). Плиточки складывались столбиком на верхнюю часть ладони и подбрасывались. Далее их следовало поймать и подбросить еще несколько раз разными способами. Все, что игрок умудрился словить после нескольких подбросов, доставалось ему. Плиточки, которые рассыпались, снова складывались в стопочку и подбрасывались следующим игроком.

## Дочки-матери

*См. также [Детский сад](#)*

Игра, призванная развивать скилл хранения домашнего очага, качания (не путать с прокачкой) детей и закатывания семейных драм. Играется представительницей прекрасного пола от младшей группы детсада до дня совершеннолетия её младшего ребёнка.

Игра компьютеризирована сумрачным китайским гением (см. [Тамагочи](#)) и игродельней Maxis с её [The Sims](#) в трёх частях и ебической тучей аддонов.

У школьниц и педовок перерастает в игру «Семейка», где окружающим подружкам и секасным мальчикам раздаются семейные амплуа папы, мамы, дяди, тёти и троюродного прадедушки от первого брака. Кормить грудью и менять пелёнки во взрослой версии не нужно, ибо чревато, так что суть игры сводится к тому, что ФГМнутая девочка обращается к сверстникам исключительно по семейному «титулу». Отголоском подобных забав можно считать выдуманные «семьи» и «кланы» у [толчков](#) и прочих неформалов.

Ролевая игра в семью, с куклами. Мальчики обычно тоже приглашаются участвовать, чего обычно избегают (в крайнем случае можно выторговать роль папы и с криком «я на работу» укатить на [велосипеде](#) куда подальше). В основном, игра заключается в разыгрывании разнообразных семейных сцен за себя и кукол, чистая РПГ, короче.

Мальчики иногда тоже замечены в подобных играх, правда в качестве кукол используются всякие солдатики и бронемашинки, либо космические корабли, а разыгрываются сцены космических боев, совещания в Штабе Объединенного Галактического Командования и подобная хуйта.

*См. также [Вархаммер](#)*

## Мужские игры без мяча

*Основная статья: [Дворовые игры/Мужские игры без мяча](#)*

## Мужские игры с мячом

*Основная статья: [Дворовые игры/Мужские игры с мячом](#)*

## Зимой

*Основная статья: [Дворовые игры/Зимние игры](#)*

## Статьи схожей тематики

- [Крапивинский мальчик](#)
- [Детский сад](#)
- [Советские игрушки](#)
- [Детская площадка](#)
- [Поколение Пепси](#)
- [Девяностые](#)



Спорт

[Adidas](#) [Championat.com](#) [Dance Dance Revolution](#) [DTM](#) [Fandom](#) [Hard Gay](#)  
[Let's get ready to rumble!](#) [NASCAR](#) [Pump It Up](#) [Remi Gaillard](#) [Ru football](#) [Special Olympics](#)  
[Yao Ming](#) [Агния Сергеюк](#) [Айкидо](#) [Александр Друзь](#) [Александр Кврицын](#) [Алкоголик](#)

Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства  
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман  
Велосипедист Владимир Турчинский Вуузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го  
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков  
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин англиш  
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью  
Ногомяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер  
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг  
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка  
Рыжий Тарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов  
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол  
Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1  
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы  
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры