

# Мужские игры без мяча — Lurkmore

← [обратно к статье «Дворовые игры»](#)

## Слоники

Рекомендуется играть командами от пяти человек. Игроки делятся на две примерно равные по весу команды, одна из которых (слоники) становится раком в цепочку у заранее обозначенной линии. Главное — надёжно прятать голову в рёбрах впереди стоящего, потому что игроки другой команды (всадники) должны все по очереди запрыгнуть с разбега на эту конструкцию из живых тел. Следовательно, первый прыгающий всадник обязан долететь до самой головы «слоника», причинив лёгкие ушибы стоящим там несчастным. После приземления передвигаться по слону нельзя. Всадники выигрывают, если кто-либо из слонов не выдержит и громадина развалится. Слоники выигрывают, если кто-то из всадников пролетел мимо, упал, произнес слово (иногда — засмеялся), вообще не смог запрыгнуть на слона, или, наконец, если им удастся провезти всадников от стартовой линии до финиша. В случае победы слона команды меняются ролями. Доставляет немало лулзов, если в каждой команде человек по 10-12.

UPD: в некоторых дворах при поездке до обозначенной точки слоники должны были петь песню: «В Багдаде все спокойно».

UPD2: в некоторых дворах (Волго-Вятский регион) перед поездкой до означенной точки всадники на вопрос слоников «Куда едем?» отвечать «В Ташкент за хлебом».

## Слоники 2

Чертится круг. В середину круга становятся раком два «слоника» таким образом, чтобы прикрывать головы друг друга (это делается при помощи рук, которые кладутся на спину — заодно увеличивается стойкость «конструкции»). По периметру круга становятся участники. Внутри круга находится ещё один человек — «мент». Цель участников — забежать в круг, запрыгнуть на «слонов» и находиться на них в течение десяти секунд. После этого он имеет право покинуть пределы круга и считаться «выбывшим». Цель «мента» — «поймать» участника в круге. Делается это с помощью несильного удара ногой по голени (вприщипе, любая точка ниже колена считается). Если участник по каким-то причинам не успел добежать до «слоников» или, допустим, упал с «конструкции», то он имеет право лечь на спину с высоко задранными ногами, и таким образом, становится недоступным для «мента», но покинуть пределы круга без десяти секунд на «слонике» он всё равно не может. Пойманный участник становится «слоником», первый «слоник» — «ментом», а мент — обычным участником. Каждый раунд продолжается либо до поимки участника, либо до выбывания всех участников (в теории, ибо анон такого не видел ни разу за многолетнюю практику этой игры), либо до разрушения «конструкции» (самый частый вариант). так же игра называлась «овцы и пастух» только вместо слоников были старшая овца, младшая овца, пастух, все кто вне круга волками.

## Лошадки aka Конный бой

Почти настолько же жестокая(пиздеж — гораздо более жестокая) и травмоопасная<sup>[1]</sup> игра, но отличается меньшими требованиями к кол-ву игроков: подойдёт любое чётное число. Участники разбиваются на пары, в которых один выполняет роль лошади (коня, уточняя пол), а другой — всадника, запрыгнув на спину первому. В идеале конь должен быть здоровым и тяжелым, а всадник — легким и цепким. Далее пары начинают валить друг друга в режиме free for all. Но удары и пинки запрещены (но можно ебашить портфелем или сменкой), если наездник упал с коня — это fail, если конь и наездник упали вместе — тоже fail, кто до последнего остался в строю — выиграл. При правильном выборе игровой площадки (никаких твёрдых предметов и покрытий в радиусе 20 метров) доставляет благодаря динамичности и меньшим шансам переломать кости, чем в «слониках».

## Длинный козел

На площадку выходит человек и становится раком (нагибается), уперевшись руками в колени. Следующий игрок разбегается и, оттолкнувшись руками от его спины, перепрыгивает его и становится в такую же позу перед ним, так же уперевшись руками в колени. Задний при этом отпускает свои колени и хватается руками за спину, жопу или куда придется впереди стоящего, стараясь образовать устойчивую конструкцию. Третий человек разбегается, так же отталкивается от спины заднего, но перепрыгивает при этом обоих, после чего становится первым в цепочке, а второй цепляется за него. Затем выходит следующий, которому нужно перепрыгнуть уже троих...

Задача игры — сделать козла максимальной длины, игра заканчивается, когда очередной прыгающий не долетает до конца цепочки и приземляется на образованного телами игроков «козла» (или когда игроки кончатся раньше). Неоднократно были зарегистрированы смертельные случаи, когда кто-то приземлялся на шею впереди стоящего, что приводило к падению последнего и перелому шеи, посему игра может рекомендоваться только для искренне желающих [стать героями](#).

## Чехарда

Лайт-версия длинного козла для самых маленьких. Перепрыгнув человека, нужно стать на некотором расстоянии от него, так, что следующий уже должен перепрыгивать через вас по одному, в два приема. После перепрыгивания всех впереди стоящих по очереди, нужно было встать первым и ждать пока тебя перепрыгнут остальные. Все стоят в линию, по отдельности, травматичность и интерес в игре нулевые.

## Круговой козёл

**Площадка:** Игралось в основном зимой (в сибире играли летом, на песке, зимой холодно было) в виду огромной травмоопасности при падении на твёрдую землю с довеском на спине в виде 3 Волков по 50 килограмм каждый. На снегу чертился круг диаметром 5-7 метров.

**Правила:** Участники с помощью считалок и прочего выбирают 3 человек. Двое из них Козлы (младший и старший), один Пастух (др. название — Мент). Козлы становятся раком в центр круга и сцепляются таким образом, что голова одного напарника оказывается у второго подмышкой, голова же второго соответственно у первого. Пастух держа одну руку на Козлах (это обязательно) (вторую руку у нас пастух держал за спиной, только в таком положении руки можно было салить волков) ходит вокруг них (количество кругов = количество запрыгивающих \* 2).

Остальные участники — Волки — стоят за пределами круга. Волки должны запрыгнуть на Козлов (при запрыгивании волка на козла, волк должен был прокричать «первый этаж готов» если он первый сел, соответственно второй волк кричал «второй этаж готов» и т. д. если забыл прокричать становился младшим козлом), пока Пастух не пробежал заданное количество кругов, Козлы должны удержать вес и не распастья. Козлам разрешены раскачивания, подпрыгивание и т. д., чтобы скинуть Волка со спины, или же оговаривалось отдельно, «козлы брыкаются» или нет Пастух должен ловить волков. Ловля происходит ударом ступни Пастуха по ступне Волка (в принципе это удар ботинка о ботинок). Но здесь существует условия:

1. Ноги Волка должны находится в пределах круга

1. Волк должен ступнями задевать землю — если он упал с Козлов, но вовремя поднял ноги на высоту примерно полметра — метр, всё считайте Пастух всосал. Но из этого правила существует исключение, когда Волк сидит на Козлах и его ступни находятся близко к земле, Пастух ставит одну ногу пяткой на землю, а другую, пяткой на носок и может таким образом попытаться достать до ботинка Волка.

После как того как Волка «поймали» он становится Младшим Козлом, Пастух — Волком, Старший Козёл — Пастухом, Младший — Старшим. ~~Можно грабить корованы...~~ Также, Волк проигрывает, если он не успел посидеть хотя бы 1 раз на Козлах, пока Пастух крутил круги.

Круг почета — когда Волк запрыгивает на Пастуха, тот должен провести его определенное количество кругов, во время которых Волки могут спокойно запрыгивать на Козлов не боясь быть пойманными.

Волкам запрещается выбегать за пределы круга, если они не посидели на Козлах. Запрещается прыгать на козлов сбоку, то есть не со стороны задницы какого-либо Козла.

Если Волки долгое время не прыгают. Пастух применяет заклинание 10 (5) кругов на «кого-либо». При этом он начинает бежать эти круги вокруг Козлов и громко их считает. Если этот «кто-либо» не прыгнет до того как Пастух пробежит эти круги он становится Козлом. Отсчёт кругов прекращается в момент падения Козлов, а после их сцепки Пастух должен всё начать заново.

Так же после того как Козлы распались игра останавливается и Пастух не может поймать Волка. Игра продолжается с того момента как они снова сцепились.

### Приколы игры:

1. Пастух — слоупок:) Ненависть!!! Ненависть!!! Ненависть!!! Именно по этому существует возможность замены Пастуха на одного из Козлов, но в этом случае всё равно выходит первым официальный Пастух.
2. Сидеть на Козлах, которые всей своей Козлиной сущностью стремятся скинуть тебя, доставляет, примерно, так же как и езда на необъезженном жеребце, хотя и более безопасно.
3. В основном в игру играли мальчики постарше, по этому частенько она заканчивалась дракой и мордобоем.
4. При одновременном прыжке двух Волков на Козлов с разных сторон можно было запросто столкнуться лбами. И потом ещё стоять вместе Козлами и материть друг друга.
5. И даже Козлам можно ловить лулзы! Для этого надо всего лишь подсчитать момент прыжка Волка и немного присесть (главное чтоб без палева, так как приседание запрещено правилами). Результатом этого вспаханная борозда на снегу носом неудачливого Волка. Так же можно сделать наоборот, в момент прыжка Волка немного выпрямится (как вариант синхронно подпрыгнуть), что с 90% вероятностью приведёт к зафейливанию Волком прыжка.

### Примечания:

1. Существует ещё один вариант этой игры, отличающийся от описанного выше только названием некоторых ролей. Так, «младший козёл» и «старший козёл» свои названия сохраняют, «пастух» называется «ментом», а «волки» называются «блатными». Таким образом, сделав такие, казалось бы, косметические изменения, получаем игру совсем с другим духом и другой философией.
2. Волкам категорически запрещается издавать какие-либо звуки, находясь на козлах. При нарушении, волк становится на младшего. Таким образом, тонко тролля волка, можно извлечь профит в виде повышения статуса.

## **Чиж**

Требуется крепкая палка, достаточно крепкая для удара по хребту, маленький огрызок палки с хорошими аэродинамическими свойствами (иногда для большей брутальности этот огрызок затачивается с двух сторон), желательна пара кирпичей и площадка размером с малое футбольное поле.

Горящий кладёт огрызок палки на два кирпича, на манер ворот, и подбрасывает палочку вверх-вперёд большой палкой. Вместо кирпичей использовалась так же вырытая в земле яма поперечником меньше длины палочки. Остальные стоят на линии огня и пытаются поймать летящий огрызок. В случае если поймать удалось, поймавший кидает им в сторону горящего, тот может только отбиваться большой палкой. В случае попадания в горящего или кирпича или ямку между кирпичами, бросавшему начисляются очки. В случае если палку никто не поймал или при обратном броске она не попала в горящего, большой палкой считается расстояние до стартовой площадки и очки начисляются горящему. Как вариант очки начисляются за то как поймал палку одной или двумя руками.

Игра крайне хорошо развивает координацию, а так же память и счёт ибо очки приходится считать за всех, чтоб никто не наебал. Продолжается до первого попадания палкой в лоб или до заката солнца.

## **Варианты**

Есть вариант без кирпичей, когда «чижа» подают с руки, как в теннисе. Алсо, есть вариант когда чиж затачивается с 2 сторон и для его запуска сначала бьют по одному из концов, отчего он взлетает, а уже вторым ударом его надо послать куда подалеже. Так же есть вариант, вокруг ямки чертится квадрат (кон). Очки начисляются за количество ударов большой палкой по маленькой. И весь смысл был заебошить вторым ударом маленькую палку в такие ебенья, чтоб потом до кона ее нельзя было добросить за раз. А ударяющий продолжал отбрасывать от кона маленькую палку до тех пор пока не наберет нужно кол-во очков или какой-нибудь нибяца меткий обломает все его и закинет таки маленькую палку обратно в кон. Потом роль бьющего достается ему. (Аноним помнит как в своем селе гонял народ по таким ебеньям, а также раскалывал нахуй маленькую палку ударом на две).

## **Камень-ножницы-бумага**

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

Камень-ножницы-бумага простейшая игра, которая в основном применялась для жеребьевки. Выгодно отличается от вытягивания соломинок и кидания монетки быстротой и отсутствием аксессуаров. 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.

## **Палки-банки (ака Пекарь ака Поп ака Клёк ака Банки-Склянки)**

Дворовая версия игры в городки, когда палкой-битой по очереди кидают с дистанции по фигурам из консервных или пивных банок (уже к концу 90х), стараясь выбить как можно больше за раз (вариант — сбить одну (как правило банок две) банку так, чтобы она вылетела за пределы очерченной вокруг нее фигуры или разложенных вокруг палочек, в некоторых случаях, достаточно было просто сбить). Кидают с разных точек, чем больше очков набрал игрок тем он дальше от банки (иногда наоборот). Очки даются за попадания и называются «пилюлями». Три «пилюли» конвертируются в одну «звезду», три «звезды» — смена позиции игрока.

Собственно «пекарем» становится игрок, прошедший все поле (иногда для этого нужно было пройти всю цепочку званий три и более раз). Чтобы победа стала окончательной, он должен палкой защищать банки от бросков других игроков. Больно, зато почетно. Если миссия ему удалась, то он становится победителем, в противном случае отправляется на исходную позицию.

Есть вариация начисления очков, в которой «звания» даются согласно значениям карт. Все игроки начинают «шестёркой», и в процессе должны продвинуться до «туза» (в некоторых правилах употреблялась упрощённая иерархия: от «солдата» до «генерала»). Особенность этой вариации в том, что «пекарь» назначается сразу (обычно перед очередным коном проводится розыгрыш, по средством кидания палок с носка ноги в длину)), и задача «пекаря» не только защищать банку, но и галить игроков. Если ему это удаётся, то он меняется с игроком местами. Игроков можно галить в двух случаях — после того, как все отметали палки и пошли за ними с дистанции (из-за «черты безопасности»), либо если кто-то во время метания из-за этой черты безопасности внезапно выбегает, чтобы сократить дистанцию.

«Пекарь» в данном виде игры — не почётное, а проигрышное звание. Ещё одна особенность — старшие ранги («валетов», «королей» и «тузов») можно галить только определённым образом. Кого-то только с палкой в руках (валета и короля), кого-то только без палки, «туза», кажется, можно галить только палкой по пяткам. «Пекарь» не может галить, если банка (банки) не стоит на месте, банку можно сбивать только палкой, так что понятно, что задача игроков — отвлечь «пекаря», пока кто-нибудь бодрый не захватит свою палку и не уебёт по банке посильнее, чтоб улетела подальше. Так же, в некоторых версиях игры пекарь, поставив банки должен был сказать «бой» (начинаются попытки галить) или «мир» все идут обратно, не тронутыми). Так в игру добавляется больше экшна, становится больше беготни, а иногда и джедайские поединки на палках происходят, когда около банки схлёстываются «пекарь» и «туз». Конечно, травматизм тоже растёт, но зато сколько лулзов.

Игра даёт возможность честно хвалиться друзьям о том, что когда-то мог кинуть десять палок за вечер.

## **Ножички в песочке (ака Земельки ака Москва)**

**Площадка:** Песочница исходя от названия, но бывает что играют на мягкой почве. В Москву в бурные 90-е иногда завозили чернозём с торфом, половину которого прихватизировало население, а половина сгорала под знойным летним солнцем.

**Количество участников:** Обычно 4—6 человек.

**Инвентарь:** Ножик: «бабочка» или перочинный. В некоторых местах ещё играли напильниками со снятыми рукоятками. Втыкаемость отличная, если чо. Ножички кидали как раскрытыми, так и раскрытыми до половины под прямым углом. В городе ткачих Орехове-Зуеве были распространены веретёна, которые честно пиздились школотой с многочисленных фабрик города. В Омске часто играли отвертками. Анонимус из подмосковья играл электродами, невозбранно спизженными со стройки и заточенными об бордюрный камень.

**Правила:** Сначала рисуется круг, который делится на секторы между всеми участниками. Задача: метнуть ножик так, чтобы он воткнулся лезвием в землю, после чего, снайпер берётся за рукоятку и отрезает себе территорию по направлению плоскости воткнувшегося лезвия. При этом наступать задними отрезками на зону противника нельзя. Если участнику не хватило длины руки прочертить линию от края до края, или же он заступил, попытка считается зафейленной. Иногда применялось условие — с космосом или без (это когда юзается пространство за пределами игрового круга), иногда договаривались о «крестиках»: у каждого участника было по энному кол-ву крестиков, и, если участнику не хватало длины руки, то он ставил крестик, ступал на него и дочерчивал. При здоровенных размерах игрового поля порой одного крестика было мало. Задача проста — вытеснить всех противников из их зон и стать властелином песочницы. Отдельный момент: когда у участника остается очень мало места, он должен простоять определённое количество времени на своем островке на чем придется. При успешном прохождении испытания, ему отмеряют небольшой, дополнительный кусочек. Игра построена по принципу лесенки. У каждой ступени своя форма.

- 0 Обычный бросок лезвием вниз. Этот пункт обычно выполнялся не у всех (в некоторых местах игру начинали с 10 удачных бросков, если не осилил — сказочный долбаёб).
- 1 обычный бросок с оборотом лезвия в 360 градусов.

Дальше идёт броски с частей тела. Нож ставился на часть лезвием.

- 2 Бросок с пальца.
- 3 Бросок с ладони.
- 4 Бросок с запястья.
- 5 Бросок с локтя.
- 6 Бросок с плеча.
- 7 БРОСОК С ГОЛОВЫ!! (ДА-ДА. Мы были редкостные мазохисты.)

После того как дошли до 7-й ступени, по лесенке нужно спуститься.

**Альтернативные правила (с камнем):** Играют двое и более человек. Вместо ножа брался небольшой камень и задачей игроков было перепинывать камень со своей «земельки» на чужую. При попадании камнем по чьей-либо задней конечности «атакующий» отрезал кусок его земли, ставя ногу на чужую территорию рядом с границей и обводя её всё тем же камнем. Новая граница проходила уже по контуру ступни. В зависимости от желания играли по одной и по две «ножки». Местные дылды подвергались угнетению в правах и могли претендовать только на половину ставки, так как в лаптях ближе к 40-му размеру захват вражеской территории происходил особенно быстро. За одно касание надо было гарантированно отправить камень к врагу, так как за камень на своей территории можно было тоже лишиться земли, например, в пользу самого бедного игрока. Игрок, оставшийся с территорией только под одну свою ногу становился почти обязательной жертвой, но мог избежать выбывания из игры, вовремя подпрыгнув и пропустив камень. Тогда снаряд с большой вероятностью пролетал мимо и «одноножка» радостно восстанавливал справедливость (анонимус помнит, как с «одной ноги» выиграл всю партию). Особым вином считалось послать камень так, чтобы подпрыгнувший игрок при приземлении наступил на него.

**Альтернативные правила (Танчики):** Играют двое и более человек. Каждый рисует в нескольких метрах друг от друга какую-то хрень (у нас рисовался круг), изображающую базу или город, и начинают по очереди втыкать нож в землю. Причем разным способом: воткнул держась за ручку — рисуешь солдата, за лезвие — танк, за лезвие согнутым на 90 градусов — тяжелый танк. Вариаций была куча — лезвием с ладони с локтя с плеча с колена с носа, метая его с закрутом на несколько метров вверх или вперед и надеясь что он таки воткнется. Соответственно, чем сложнее был способ втыка тем серьезней гаубица рисовалась. Вот и были всякие лазеры, суперлазеры, двух- и трёхствольные танки, атомные и ядерные бомбы и ракеты, самолеты и десант<sup>[2]</sup>. Даже моря и океаны были с островами и тральщиками, эсминцами и прочими субмаринами. Ещё по некоторым правилам можно было обменивать определённое количество фигур на более сильные, или на улучшения для своей базы. Каждая фигура рисовалась так, чтобы место, в которое воткнулся нож оказалось в её центре. Фигуры рисовались навстречу друг другу, и когда рисовать было больше негде, начинали отбивать вражеские. То есть, чтобы уничтожить вражеский лазер или десант надо было воткнуть нож соответствующим образом или заебенить его более легкими вооружениями, но большее количество раз. Также по некоторым правилам можно было захватывать вражеские фигуры, правила захвата сильно варировались. Отбив все вражьи войска и добравшись до чужого города, нужно было воткнуть нож в землю хрен знает сколько раз (например, количество лет участника) простым способом (держась за лезвие) и тогда город считался уничтоженным враг поверженным а герой-победитель угощал всех мороженкой. При этом можно было использовать различные стратегии (это вам, школата, не варкрафт). Блицкриг — попытаться кинуть нож/веретено по направлению к базе противника и если тебе повезло, то у тебя есть вертолет (уничтожается 15 танчиками!!!) вблизи базы, а если ты сын Абрамовича по жизни, и лезвие воткнулось непосредственно базу, то это 100% WIN. Другие же пытались нахерачить кучу танчиков вокруг своей базы и только после постройки Over 9000 объектов выдвигались по направлению к противнику, который между тем тоже не терял времени даром Такие дела.

Как вариант игра с перочинным складывающимся ножом. Лезвие вынималось под 90 градусов. делалась горка а дальше с нее выкидывался подбросом за рукоятку нож. Фейл считалось если нож падает на бок. Особым вином если нож воткнулся совершенно дико типа рукояткой а лезвие торчит над землей...

Также стоит отметить, что к игре существует [over 9000](#) различных дополнительных правил, поскольку практически каждый, кто играл в неё, вносил изменения в игровой процесс (например, в первоначальной версии игры можно было строить только солдат, танки и вертолёты). Так что не удивляйтесь, если когда-нибудь услышите описание, сильно отличающееся от приведённого выше.

## Ножички ака 25

Игра для двух человек, сидящих на противоположных концах лавочки. Для игры необходимо наличие перочинного ножа, который втыкается в лавочку и подкидывается (для более легкого выброса место втыкания постоянно раздрачивалось ножом и сдабривалось слюнями, за что школата частенько отгребала неиллюзорных пиздюлей от бешеных бабок). Необходимо набрать 1000 очков. Если нож втыкается под наклоном — 75 очков, прямо — 25. Если есть возможность просунуть пальцы на расстояние между лавочкой и рукояткой ножа, то получаешь +100 за каждый палец.

### Преимущества:

- У мальчиков есть оружие!
- Играл обычно на желание, поэтому задание поцеловать толстушку из соседней песочницы доставляло участникам много лулзов.
- Развивает навыки владения холодным оружием и ловкость. Что впоследствии пригодится на районе.

### Недостатки

- Травмоопасность. Всевозможные порезы, со всеми вытекающими. И вообще, особо нервные могут за нож схватиться.

**Примечания:** 60% из играющих в будущем становились быдлом. Ложь, пиздеж и провокация! Игра способствовала становлению человека быдлом не более, чем всё остальное в [этой стране](#). Также стоит отметить, что в первую версию игры активно играли даже девочки (и были, кстати, достойными, а главное адекватными соперниками).

## Морской бой

**Площадка:** Песочница. Сухой песок был непригоден для игры, поэтому в жаркие засушливые дни либо разрывался вглубь до нахождения сырого песка, либо приносилась водичка из дома для создание атмосферы.

**Количество участников:** По размерам песочницы, обычно 4-5 человек. У Анонимуса во дворе иногда играло до 8 человек. Также были распространены случаи тихого задрачивания в одиночку. Собственно вид задрачивающего товарища в песочнице побуждал немедленно свалить из дома и присоединиться.

**Инвентарь:** Раскладывающийся ножик. Особо приветствовались самые простые ножи с одним единственным лезвием и максимальной жесткостью раскрытия/закрытия, ввиду наибольшей

профпригодности. Этим ножиком обычно подготавливалось поле боя.

**Правила:** Посередине песочницы изготавливалось поле следующим образом:

1. Сухой песок раскапывался до нахождения сырого.
2. Сырой песок извлекался на поверхность, образуя кучу (квадрат со стороной 20-30 см.)
3. Сырой песок тщательно резался и разравнивался лезвием ножа для образования ровного «огородика»
4. Каждый участник в индивидуальном порядке чертил себе поле для записей своих достижений, выполняя все предыдущие пункты, а потом ладошкой превращая огородик в гладкий участок спрессованного сырого песка.

Затем начиналась собственно игра, которая заключалась в следующем: Игрок, чья была очередь кидать, ставил ножичек на боевую позицию (способов изготовления ее было множество, кидали и с башенок, и с горочек, насколько позволяла фантазия. Собственно обустройством огневой точки занимались в свободное от хода время) втыкая лезвием в песок и держась пальцами за рукоятку, подбрасывал ножичек так, чтобы он попал в игровое поле (туда лучше всего втыкалось). Если ножичек втыкался в песок, совершив оборот вокруг своей оси менее одного раза, ход не засчитывался и игрок перекидывал. Результат зависел от того, каким образом ножик втыкался в песок.

1. Падал набок, не воткнувшись — фэйл. Ход переходит к следующему игроку.
2. Ножичек впывался в песок рукояткой и лезвием вниз, образуя некое подобие треугольника. Это называлось «выкинуть охотника». Охотник немедленно зарисовывался на доске достижений в виде галочки, с концами вниз. Собственно, по форме воткнувшегося ножа.
3. Ножик полностью ложился на рукоятку, а лезвие гордо **торчало вверх параллельно земле** — «подлодка». Рисовалась на поле в виде лимончика или кружочка. Игрок, выкинувший три охотника, мог стереть их и нарисовать подлодку.
4. Ножик втыкался рукояткой перпендикулярно земле, лезвие нависало над землей, не касаясь ее. Это называлось «динамит». Рисовался, как квадратик с нарисованными диагоналями. Динамит = 3 подлодки.
5. Ножик втыкался аналогично «динамиту», но в песке торчало лезвие, а рукоятка гордо висела в воздухе. Это называлось «лазер» и чертилось, как буква Г с дополнительным штришком, параллельно верхней черте буквы, рисующейся от правого коротенького конца, не доходя до левой черты. Лазер = 3 динамита.
6. Ножик втыкался аналогично «подлодке», но плашмя уже лежало лезвие, а рукоятка торчала вверх. Называлось «атомка», рисовалось, как подлодка, но с тремя кривыми чертами, идущими из нижней части. Атомка = 3 лазера.
7. Крейсер. Выкинуть было крайне тяжело (если только на самых разболтанных ножах), ибо для этого нужно было, чтобы нож в полете раскрылся и выпрямился полностью, воткнувшись в песок рукояткой. Рисовался, как динамит, стоящий на длинной горизонтальной черте. Крейсер = 3 атомки.
8. Ракета. Выкидывалась аналогично крейсеру, но в песок должно было воткнуться лезвие. Рисовалась обычно, как ядерная ракета из Red Alert, хотя тут допускалась фантазия. Ракета = 3 крейсера.
9. Планета. Невозможно выкинуть с одного броска, только набиралась. Рисуеться как грубое подобие глобуса. Планета = 3 ракеты.
10. Космос (звезды). Невозможно выкинуть с одного броска. Рисуеться на поле как несколько точек. Космос = 3 планеты.
11. Черная дыра. Невозможно выкинуть с одного броска. Рисуеться заштрихованным шариком. Черная дыра = 3 космоса.
12. Галактика. Невозможно выкинуть с одного броска. Рисуеться как несколько точек внутри шарика. Галактика = 3 черных дыры.
13. Вселенная. Можно было выкинуть с одного броска, но случалось это чрезвычайно редко. Ножик должен был воткнуться в землю местом соединения лезвия и рукоятки (перевернутый охотник) и лезвие и рукоятка должны находиться в воздухе. Обычно никак не рисовалась, потому что игра с выкидыванием этого эпического символа обычно заканчивалась.

**Особенности** В начале сразу оговаривалось, какую вундервафлю нужно набрать, чтобы победить. Обычно заветной целью выбиралась ракета, так как даже при игре двух человек обычно, чтобы набрать ракету требовалось более часа. Множество ступеней между ракетой и вселенной использовалось чуть менее чем никогда и существовало только для красоты.

Выкинув одну фигуру, игрок кидал еще раз, пока ножик не падал на землю. Исключение составлял случай, когда ножик воткнулся, продержался воткнутым более трех секунд и упал. В таком случае бросок засчитывается.

Если же например, был выкинут лазер и менее чем за три секунды рукоятка коснулась земли, лазер ни хрена не засчитывался и записывался охотник. Если же фигура все же успела устоять более трех секунд, то лазер засчитывался. Обычно сразу было понятно, устойчиво ли положение фигуры или нет и игрок сразу снимал ножик с игрового поля до следующего броска.

Игра заканчивалась соответственно, когда кто-то мог с чистой совестью нарисовать на своем поле для записей заветную вундервафлю. Причем могла происходить процедура передачи вундервафель другому игроку при необходимости свалить. Выигравший игрок не получал никаких преимуществ в следующем раунде.

## **Преимущества**

- Доступность инвентаря
- Практически отсутствует травмоопасность (ну если конечно, не жульничать и не быть мега-лузером)
- Неограниченное кол-во участников
- Неограниченное кол-во модификаций (могли придумываться разные бонусы, хитрости, поощрения в зависимости от фантазии)
- Легко запоминающиеся правила (1-2 игр хватает)
- Нереально эпичная, затягивающая и убивающая время игра.
- Неопишуемое ощущение собственного превосходства у имеющего самую большую армию.
- Служила отдыхом после активных игр. Была особо любима во дворе Анонимуса после криков «%username%, ИДИ КУШАТЬ!» из окна. Час не играть в футбол после еды — таки святое.

## **Недостатки**

- Могла и надоесть (если одна партия затягивалась больше чем на три часа)
- Могла развить повышенное задротство
- Могла развить временное обострение ФГМ. Обычно быстро лечилось после эпичных фейлов в этой же игре.

**Примечания:** По всей видимости, вырождается. Описание игры не было встречено в интернетах ни разу и, к сожалению, во дворах отсутствуют дети, хотя бы помнящие что такая игра была. В 90-х же и даже начале 00-х годов была невероятно популярна (по крайней мере у Анонимуса в городе). Также существовал вариант морского боя по правилам танчиков. То есть подлодки и прочие вундервафли не «засчитывались», а участвовали в реальных боевых действиях по захвату базы противника. Алсо, существовал вариант втыкания ножа не в песок а в деревянную лавку и называлось это «топорики». В остальном правила такие же.

## **Монета (альтернативное название — панки, кровавый спорт, пятаки, кровавый пятак, пальцы-кровь)**

**Площадка:** Твёрдая, обширная, более-менее ровная поверхность: в идеале — ровный бетонный пол, ровная парта.

**Участники:** 2-4 отморозка, возможно и больше, но тогда игра превращается в кровавый массакр.

**Инвентарь:** Монета большого диаметра, советская пятикопеечная — лучший вариант, также весьма подходит украинская пятикопеечная монета.

**Правила:** Монета ставится на ребро, по ней делается щелчок пальцами. Монета начинает крутиться по оси, участники игры по очереди щёлкают по ней для поддержания вращения. Тот, после чьего криворукого касания монета падает — проигрывает кон. В качестве меры наказания он ставит сжатый кулак костяшками на пол. Остальные участники особым движением, со всей дури пробивают монетой по кулаку лузера, оставляя ссадины, а порой и рассечённую кожу. Поскольку на костяшках нет крупных вен (они глубже или выше), то обильного кровотечения не возникает, и игру можно продолжать. Некоторые особо упоротые компании имели специальную монету с заточенными краями — для большей труЪшности. Особо азартные экземпляры были готовы шпилить в эту игру 24/7 и имели при себе спец. инвентарь — ЮБИЛЕЙНУЮ монету, которая будет побольше обычной и поувесистей, как заявляет сами знаете кто, наносимый дамаг увеличивался на порядок (как под фулл фабами). После экзекуции, проигравший снова раскручивает монетку, начиная новый кон. Игра продолжается до кровавых ошмётков вместо рук, либо до конца перемены.

## **Преимущества:**

- После игры продолжительностью хотя бы в одну школьную перемену, игроки приобретают скилл «ТЕРПИ БОЛЬ, СУКА!!1»
- Возможность покрасоваться свежими шрамами перед остальными долбоёбами и, конечно же, деффачками
- Репутация brutального альфа-самца у наиболее умелых\шрамированных игроков
- Весьма эффективное упражнение по развитию мелкой моторики и долбоёбизма мужественности абсолютной беспощадности к себе

## **Недостатки:**

- Шрамы на руках. В особых случаях — на всю жизнь
- Возможность подхватить гнойное заражение с грязного пола
- Возможность отхватить пиздюлей от учителей, если дело происходило в школе

**Примечания:** Как и при игре в **Земельки**, 60% из играющих в будущем становились быдлом.

## Кулачки

Игра, развивающая выдержку и реакцию (да-да) одновременно. Суть: двое участников игры упираются своим кулаком на вытянутой руке в кулак визави. Один из игроков (бьющий) должен успеть ударить сверху своим кулаком по кулаку оппонента. Тот, в свою очередь, должен успеть среагировать и отдернуть свой кулак из зоны досягаемости. Если бьющий не попал по кулаку защищающегося, то игроки меняются ролями. Если попал — получает право на ещё один удар. Прекратить игру может только бьющий игрок или форс-мажор. Особенно доставлял вариант игры, когда кулаки играющих располагались над какой-нибудь твердой поверхностью (над трубой центрального отопления, зимой, со снятой теплоизоляцией), что в свою очередь, после пары — тройки промахов, начинало давать +10 к меткости. (Анон припоминает еще один вариант этой игры — промеж пальцев, указательного и безымянного (WTF???) — зажимается монетка, и вот тогда...)

Как и на игре в монетку, обычно заканчивается разбитыми в кровь пальцами и распухшими ноющими руками, причем часто у обоих участников..

## Ворона

Игра с одной стороны весьма опасная, но в то же время доставляющая тем, что можно невозбранно отпинать играющих и никто не будет обижаться. Количество участников: более 4. Суть: Очерчивается гнездо вороны в которое по жребию становится один из игроков. Его задача прыгая на одной ноге поймать остальных игроков — воробьев. В случае касания земли второй ногой остальные начинают пинать ворону, пока не спрячется в гнезде. В случае успешной поимки воробушка вороной становится он, [со всеми вытекающими](#).

## 12 палочек

### Инвентарь

12 Мелких палочек, кирпич, доска.

12 мелких палочек складываются на доску которая ставится на кирпич. Выбирается водящий, кучку разбивают и разбегаются. Водящий складывает палки на место, а дальше найти всех разбежавшихся. Особый шик добавляет возможность рискнуть и освободить пойманных, подбежав и пнув доску. По сути является разновидностью прятков однако чуть более травмоопасна ибо иногда доской заезжали по челюсти водящего при попытке предотвратить разбиение

## Примечания

- ↑ Анонимус был свидетелем того, как упавший «всадник» заработал перелом со смещением. Другой Анонимус был свидетелем (да что там — соучастником) следующих травм всадников: перелом предплечья, перлом ключицы, сотрясение мозга от удара портфелем по башке, у коней: выбитые зубы и надорванное ухо. У младшего и старшего педсостава: строгачи, лишения премии 200% и разорванные в клочья анусы (в этом Анон не участвовал).
- ↑ Анонимус из Подмосковья отмечает, что самыми сложными в приобретении считались 3 «юнита»: вертолёт (нужно было, держась за рукоятку, подкинуть ножик вверх, причём он обязательно должен был минимум 3 раза повернуться на 360 градусов), десантник (то же самое, но держать нож надо было за лезвие) и пантерка (нож нужно было бросить вертикально вниз, только держать его надо было за лезвие указательным пальцем и мизинцем. В 8 лет это было не очень-то легко). Визуально пантерка представляла из себя [большой танк с 2-мя пушками спереди и 1 сзади](#), обвешанный к тому же большим количеством другого оружия и нередко имела специальные правила.