

# Настольные игры

## Часть 2



# NIEUW VERMAKELIJK GANZENSPEL

«Гуськи» и «ходилки».  
Из истории настольных игр

## REGLEMENT.

Men bepaalt den prijs voor den inzet en die de hoogste ooggen werpt speelt het eerst. — Die bij den eersten werp 6 en 3 werpt gaat tot 20 en die 5 en 4 werpt gaat tot 53. — Die op een Gans komt moet nog eens zinnel voortellen als hij geworpen heeft. — Die op de Brug komt moet een betalen, die echter dubbel betaalt gaat voort tot No. 12. — Die in de Herberg komt moet het gelag 2 betalen en zyne kaart eens laten voorbijgaan. — Die in den Put komt moet 3 betalen en wachten tot hij door een ander verlost wordt. — Die in den Doodfel komt moet 1 betalen en teruggaan tot No. 30. — Die in de Gevangenis komt moet 2 betalen en wachten tot een ander hem verlost. — Die op den Dood komt moet 1 betalen en weder van No. 1 af beginnen. — Die door een ander wordt achterhaald moet in diens plaats straggan en 1 betalen. — Die over No. 63 werpt selt het overgeschoten gelag terug en moet dan, op een Gans komende, nog zinnel voortellen als hij geworpen heeft. — Die op 63 komt

1 2 3 4 5 6 7



## Знаете ли вы, в какие игры играли дети 100 – 150 лет назад?

Сначала дорогие игры и игрушки были только у детей богатых родителей. Во второй половине XIX века игры стали популярным домашним развлечением в городских семьях. Игры стали более доступны, в них уже играли не только дети состоятельных родителей, но могли играть и дети городской бедноты, для которых открывались клубы с играми, что-то похожее на сегодняшние игротеки. В некоторые из тех игр играют и сегодня.



Игры были довольно разнообразные, в магазинах продавались настольные игры с игровыми полями и картинками, разнообразные лото (азбучные, грамматические, математические, географические, исторические и другие), калейдоскопы для просмотра картинок, китайские тени, складные картинки, мозаики, головоломки, картонные панорамы: зверинцы, базары, сельские праздники. Для коллективных занятий предлагались бирюльки, кегли, домино, карты-кукареку, игры в загадки, стреляющие блошки, игры шашечного типа: шашки, «Волки и овцы», «Лисица и гуси», «Мельница», «Крепость», шахматы, триктрак, нарды, игра «в 15». Популярны были журфиксы (в дореволюционной России в состоятельных домах определённый день недели был предназначен для регулярного приёма гостей, когда пили чай, общались, играли).



**Бирюльки** – старинная русская настольная игра, при которой играющий из кучки рассыпанных на ровную поверхность маленьких игрушек должен вытащить пальцами или специальным крючком одну игрушку за другой, не затронув и не рассыпав остальных. Для удобства бирюльки изготавливают в форме предметов, имеющих ушки, ручки либо отверстия – чашек, чайников, посуды, лесенок, шляпок и т. д. Пошевеливший соседнюю бирюльку передаёт ход следующему игроку. Игра продолжается, пока игроки не разберут всю кучу.



## Русское лото

Игровые карточки с цифрами от 1 до 90 (3 ряда по 5 произвольных цифр) – 24 шт. Деревянные бочонки с цифрами от 1 до 90 – 90 шт. Фишки для закрывания клеток с цифрами. Правила игры просты. Играющим раздаются по 2 или 3 карточки. Ведущий достает бочонки из мешка и называет выпавшие номера. Игрок, у кого есть названные номера, закрывает их маркерами. Выигрывает тот, кто первым закроет все цифры на одной из карточек.



*«Гриша, Аня, Алеша, Соня и кухаркин сын Андрей сидят в столовой играют в лото. Стол, освещаемый всяческой лампой, пестрит цифрами, ореховой скорлупой, бумажками и стеклышками. Перед каждым из играющих лежат по две карты и по кучке стеклышек для покрывки цифр. Посреди стола белеет блюдечко с пятью копеечными монетами. Играют дети на деньги. Ставка – копейка. Условие: если кто смошенничает, того немедленно вон».*

А. Чехов. «Детвора»

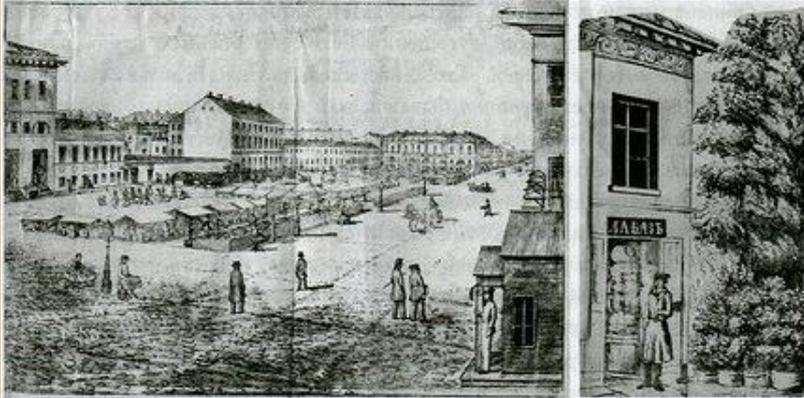


## Пuzzle

Первые пазлы появились в России в XIX столетии. Называли их на немецкий манер – «пузель». Чаще всего на «пузелях» изображали детей, сельские пейзажи или виды Петербурга. В них было не больше ста деталей. С началом советской эпохи все пазлы исчезли из продажи и вновь появились лишь в 90-х гг. XX в.



## Картонажные панорамы – гуляния



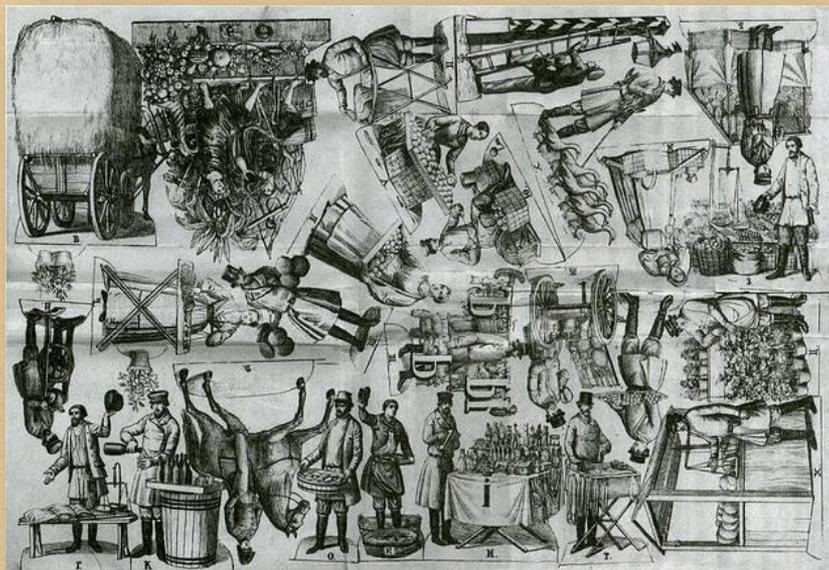
Панорама Сенной площади и боковая кулиса.  
Фигурки разносчиков и покупателей. 1851



Садовая улица и Сенной рынок. Нач. XX в.

В XIX веке были очень популярны **картонажные панорамы – «гуляния»**. Образцами для «гуляний» служили привозимые из Европы рождественские панорамы со сценами Рождества Христова. Картонажные панорамы – видовые литографии – изображали места, связанные с общенародными праздниками и увеселениями, известные достопримечательности, которые привлекали публику, особенно детей разных сословий красочностью нарядов, обилием развлечений и угощений. Например, популярную Сенную площадь в Петербурге с ее оживленной торговлей. (**«Новая картонная игра, представляющая Сенную площадь, находящуюся в С.-Петербурге. 1851»**).

Эти издания видовых картин печатались на картоне по принципу театрального «задника». К ним прилагались фигурки людей, которые расставлялись на столе на фоне картонных декораций. К игре издавались приложения в виде текстов, в которых содержались реплики и диалоги для озвучивания персонажей, представленных в игре, что делало игру в «гуляния» похожими на игру в настольный театр.



К игре прилагались фигурки жителей Петербурга, которых в любое время можно было встретить на Сенной площади: гуляющая публика, торговцы хлебом и пирогами, сбитенщики, мастеровые и другие представители профессий. В приложениях к игре воспроизводятся крики торговцев, зазывающих покупателей купить разнообразные товары.

В игре «**Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления**» были даны образцы речи московских торговцев, которые помогали игрокам «оживлять» гуляния озвучиванием людей. Эти типы народных гуляний представляли модель русского общества, уменьшенную до размеров детской настольной игры.

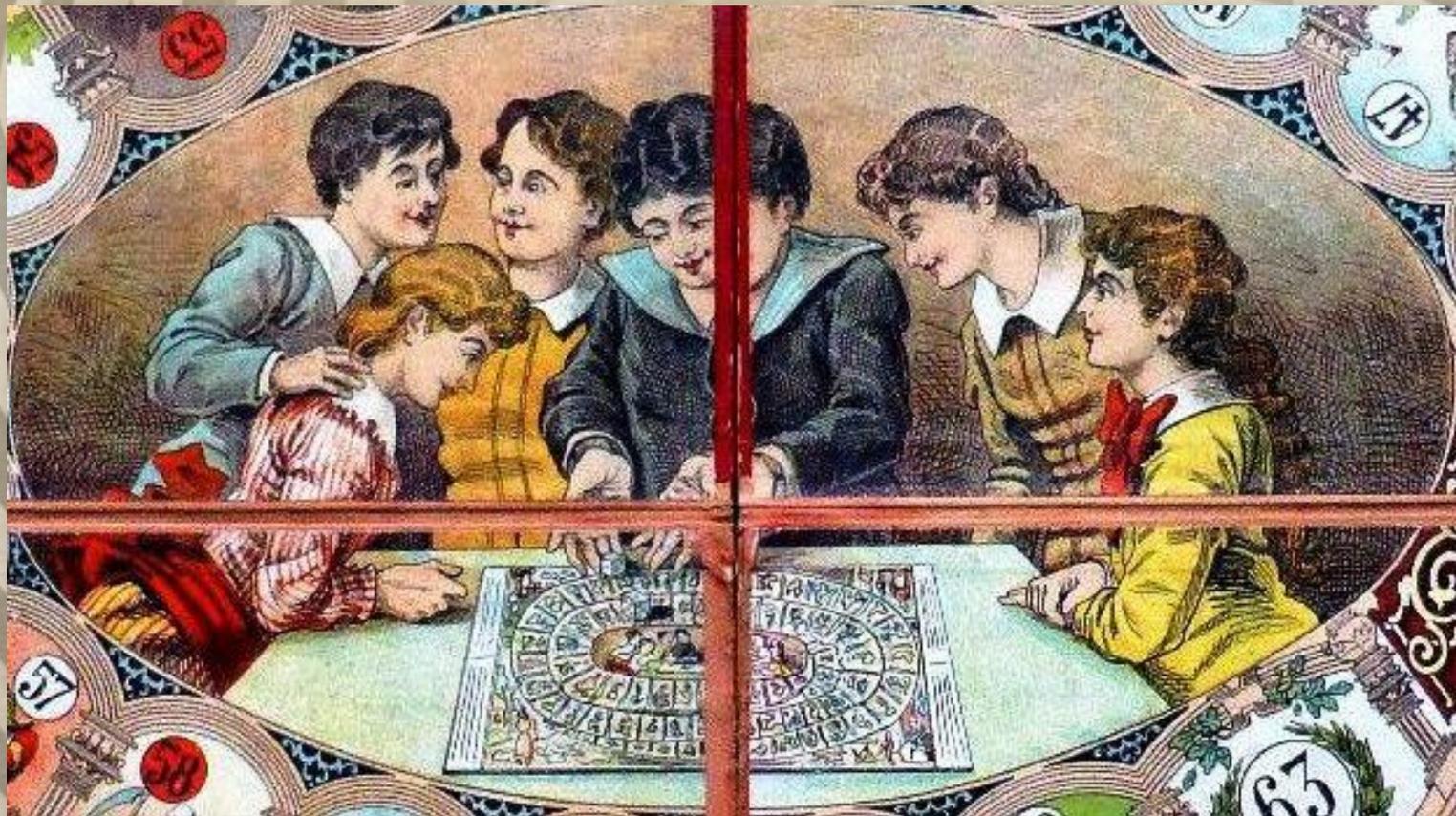
## Картонные панорамы

Популярные картонные панорамы были на самые разные темы. На заднем плане был изображен какой-то вид, городской пейзаж. В набор входили фигурки городских жителей. Некоторые панорамы изображали интерьеры каких-либо помещений с трех сторон: гостиные, залы, магазины, кондитерские. К ним прилагались фигурки персонажей для вырезания и схема сборки игры.





## «Гуськи». Из истории «Игры в гуся»



Но самыми любимыми были традиционные «гуськи», или, как мы их сейчас называем, «ходилки».

Очень популярными настольными играми были игры типа «гуськовых путешествий».



Нач. XX века. «Игра в гуся» в данном случае, «в лебедя».



Из коллекции Британского музея.

Считают, что игру «Гусь» преподнес в подарок испанскому королю Филиппу II герцог Франческо Медичи в 1580 г. Игра быстро стала очень популярной не только при королевских дворах, но и среди простого народа. Игра в «Гуся» была очень популярна в Европе. Она не потеряла своей популярности несколько веков.

LAURIE'S NEW AND ENTERTAINING GAME OF THE GOLDEN GOOSE.

RULES TO BE OBSERVED IN THIS GAME.

1<sup>st</sup> This Game is played with a pair of Dice and any Number of Persons may play it.

2<sup>nd</sup> Whoever begins is to throw the Dice and whoever comes next is to follow his Example.

3<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

4<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

5<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

6<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

7<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

8<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

9<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

10<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

11<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

12<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

13<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

14<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

15<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

16<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

17<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

18<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

19<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

20<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

21<sup>st</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

22<sup>nd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

23<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

24<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

25<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

26<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

27<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

28<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

29<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

30<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

31<sup>st</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

32<sup>nd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

33<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

34<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

35<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

36<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

37<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

38<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

39<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

40<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

41<sup>st</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

42<sup>nd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

43<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

44<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

45<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

46<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

47<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

48<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

49<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

50<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

51<sup>st</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

52<sup>nd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

53<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

54<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

55<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

56<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

57<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

58<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

59<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

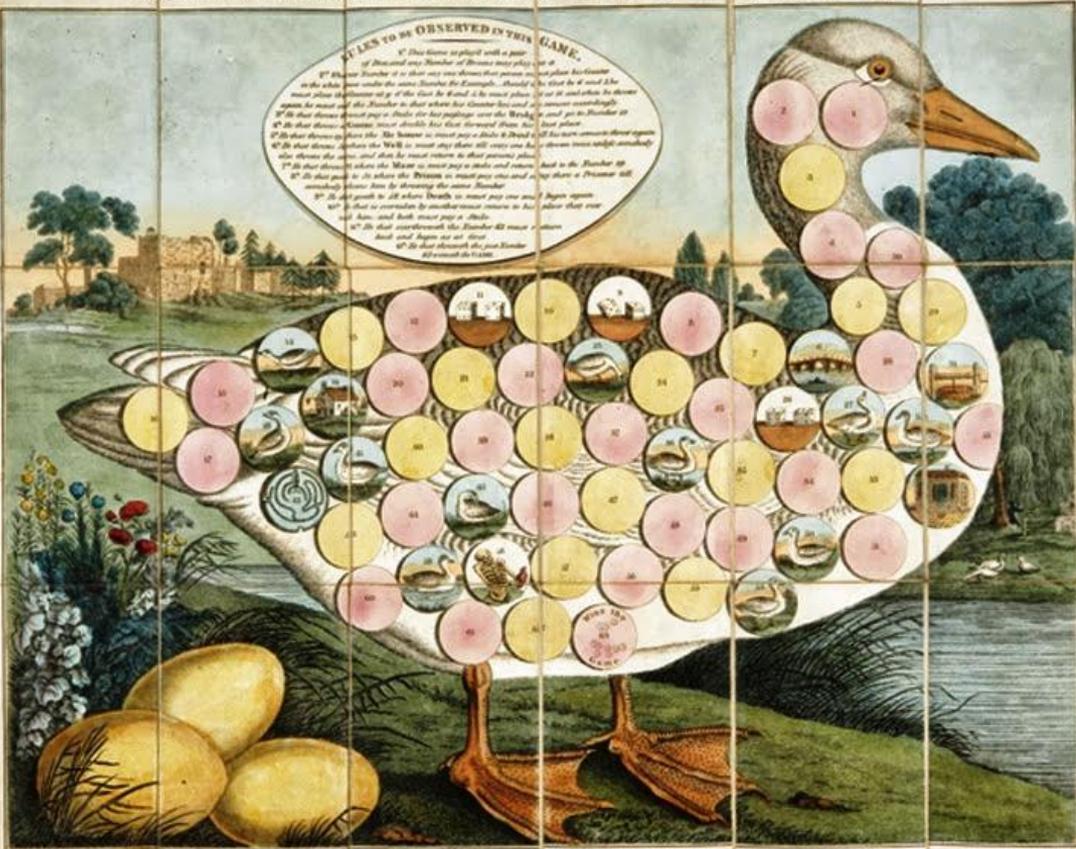
60<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

61<sup>st</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

62<sup>nd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

63<sup>rd</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.

64<sup>th</sup> The Game is to be played on a Board which is divided into 64 Squares.



Published Nov. 24<sup>th</sup> 1810. by Rich<sup>d</sup>. Holmes, Laurie, 5<sup>th</sup> St. Fleet Street, London.

Что же такое «гусек» как тип игры?

«Игра в гуся» считается прародительницей всевозможных игр-«ходилок».

Сюжетом игры, берущей начало с XVI века, была история гуся, которого преследовали охотники и кухарки. Удачливый гусь успешно преодолевал все препятствия и торжественно финишировал, но мог оказаться пойманным и зажаренным на финальный праздничный ужин в замке для дружеской компании. История гуся, который то удачливо спасается, то становится жертвой, напоминала жизнь человека, также полную всяких житейских испытаний.

«Game of the golden Goose». Англия. XIX в.



## Правила игры в «Гуся»:

Играют два и более игроков.

В игре: поле, фигурки гусей разных цветов, два кубика.

**Цель игры:** первым пересечь финишную черту (63-я клетка) и стать гусем.

Игрок ходит на суммарное количество клеток, выпавшее на двух кубиках.

Если **в самый первый ход** игрок на двух кубиках выкидывает 9 (4 +5), то игрок сразу попадает на клетку с номером 53!

Если 9 состоит из 3 + 6, то игрок попадает на клетку с номером 26. Но это только в первый ход.

Если в любой ход игрок попадает на картинку с гусем, то он снова ходит на то же количество клеток.

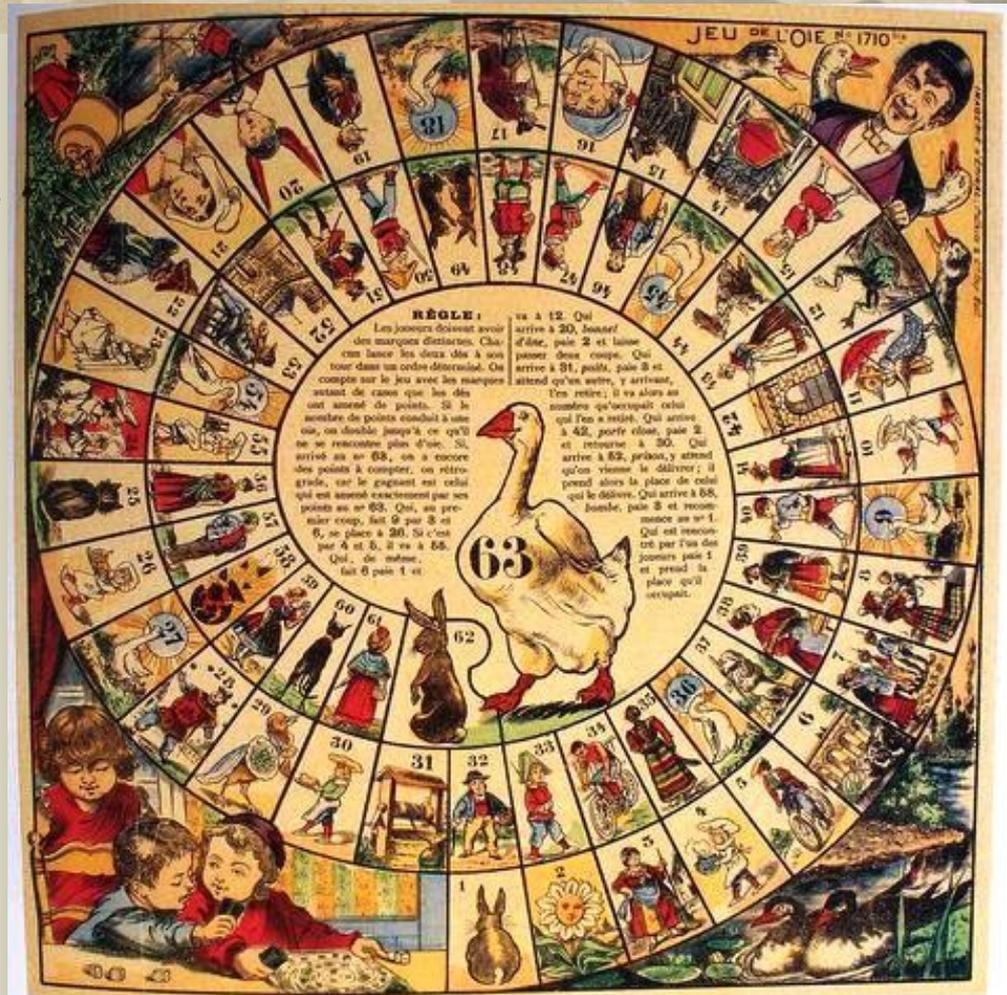
**Нельзя находиться на одной клетке двум игрокам.**

Если игрок попадает на уже занятую клетку, то противник покидает ее (именно *противник*) и идет на ту клетку, откуда его соперник начал свой ход, то есть игроки меняются местами.

Попасть на последнюю **63-ю клетку** необходимо с точного количества ходов. То есть, если игрок стоит на 60, то только выкинув тройку, он может выиграть.

Если он, например, выкинул пятерку, то он идет до 63 (три хода) и делает два хода назад. Если во время своего движения назад игрок попадает на гуся, то делает еще один ход назад.

**Но если необходимое количество ходов было выкинуто на одном из кубиков, то игра закончена (второй кубик не учитывается).**



В игре в «Гуся» есть  
специальные клетки:

**Клетка 6. Мост.**

Игрок сразу попадает на 12.

**Клетка 19. Гостиница.**

Игрок пропускает ход,  
«отдыхает».

**Клетка 31. Колодец.**

Игрок сваливается в колодец  
и пропускает уже два хода.

**Клетка 42. Лабиринт.**

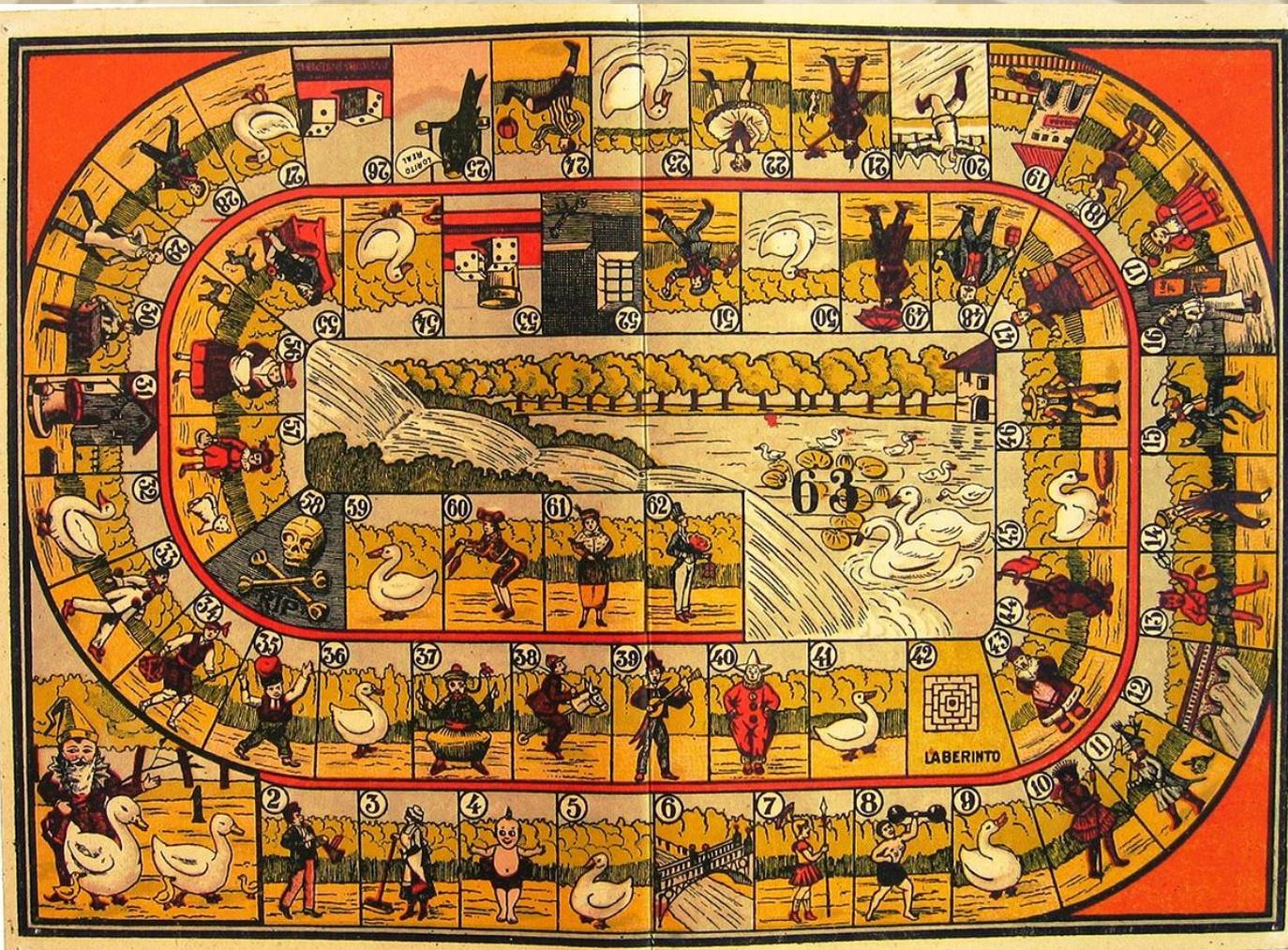
Игрок теряется и оказывается  
на клетке 30.

**Клетка 52. Тюрьма.** Самая  
сложная клетка. 2 варианта:

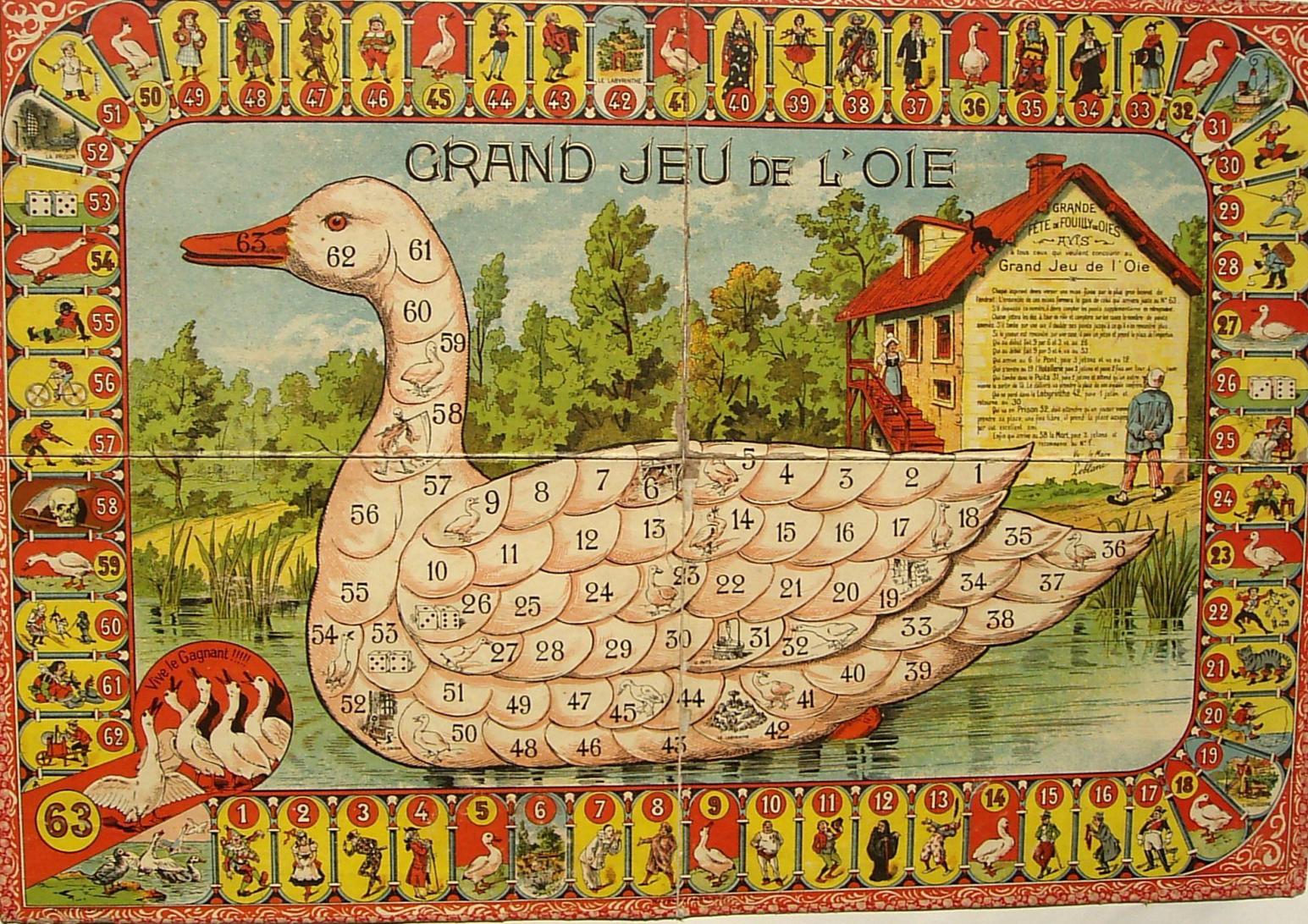
- 1) Игрок спасен, только если  
другой игрок попадет в  
тюрьму;
- 2) игрок пропускает три хода в  
тюрьме.

**Клетка 58. Смерть.**

Игрок начинает игру заново.  
Даже если на поле нет  
изображений гостиницы,  
колодца, лабиринта, значение  
клеток остается таким же.



# GRAND JEU DE L'OIE



GRANDE  
FÊTE DE FOUILLY-OIES  
-RYS-

À tous ceux qui veulent concourir au  
Grand Jeu de l'Oie

Chaque joueur devra employer une maison (jeu) par le plus grand nombre de  
tourner l'horloge de six heures (jeu) le gain de celui qui arrivera le plus tôt au N° 63.  
Il devra en outre à deux reprises les points respectivement au dénombrement.  
Chaque joueur se doit à l'air de voir et compter sur son compte le nombre de points  
arrivé au N° 63. On doit en outre compter jusqu'à 63 et se souvenir de  
Si le joueur est trompé sur son compte il perd le gain et prend le plus de la maison.  
On ne doit pas 2 par 6 et 3 et au 25  
On ne doit pas 3 par 4 et au 32  
On arrive au 6 le Point, puis 2 jettés et on est 12  
On arrive au 12 l'habillage par 2 jettés et on est 18  
On arrive au 18 le 21, avec 2 jettés et on est 21  
On arrive au 21 le 24, avec 2 jettés et on est 24  
On arrive au 24 le 27, avec 2 jettés et on est 27  
On arrive au 27 le 30, avec 2 jettés et on est 30  
On arrive au 30 le 33, avec 2 jettés et on est 33  
On arrive au 33 le 36, avec 2 jettés et on est 36  
On arrive au 36 le 39, avec 2 jettés et on est 39  
On arrive au 39 le 42, avec 2 jettés et on est 42  
On arrive au 42 le 45, avec 2 jettés et on est 45  
On arrive au 45 le 48, avec 2 jettés et on est 48  
On arrive au 48 le 51, avec 2 jettés et on est 51  
On arrive au 51 le 54, avec 2 jettés et on est 54  
On arrive au 54 le 57, avec 2 jettés et on est 57  
On arrive au 57 le 60, avec 2 jettés et on est 60  
On arrive au 60 le 63, avec 2 jettés et on est 63

Le jeu se joue en Prison. Si le joueur arrive au point de la maison  
il gagne une fois libre, et prend le plus de la maison.  
L'air qu'on se rappelle le N° 63.

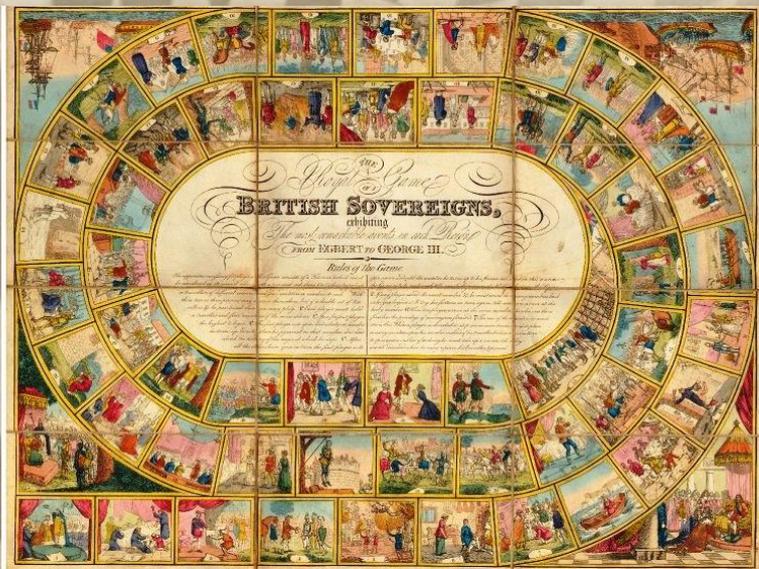
Le jeu se joue en Prison. Si le joueur arrive au point de la maison  
il gagne une fois libre, et prend le plus de la maison.  
L'air qu'on se rappelle le N° 63.



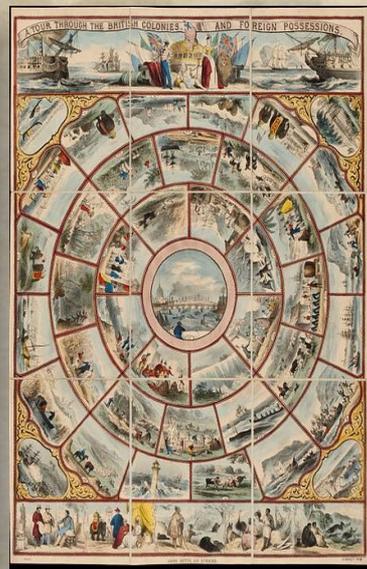
- 51
- 50
- 49
- 48
- 47
- 46
- 45
- 44
- 43
- 42
- 41
- 40
- 39
- 38
- 37
- 36
- 35
- 34
- 33
- 32
- 31

- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

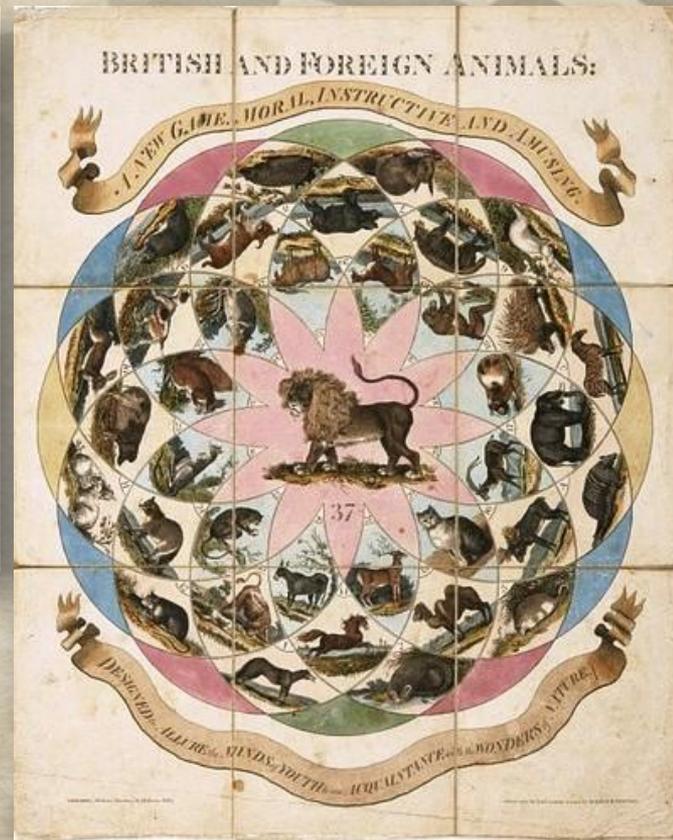


Британские монархи от Эдберта до Георга 3

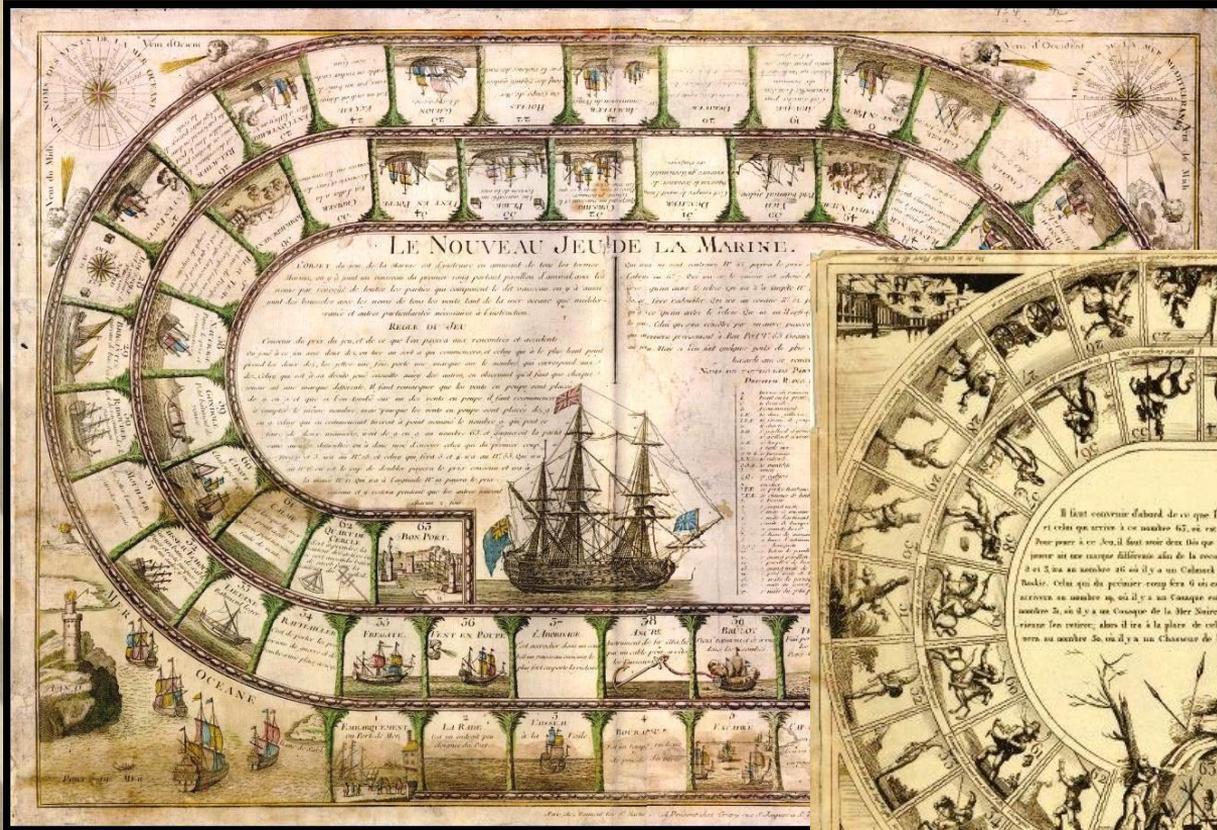


Британские колонии

Сюжеты «гуськовых» игр не ограничивались только историей гусей. Игры отличались разнообразием. Некоторые были образовательными и иллюстрировали историю Британии и английских королей, другие приглашали осмотреть колонии и познакомиться с экзотическими животными, третьи прививали детям основы нравственности, учили поступать правильно. В религиозных семьях вместо игральных костей дети запускали юлу.



Британские и зарубежные животные



«Гуськовые» игры были очень популярны во Франции

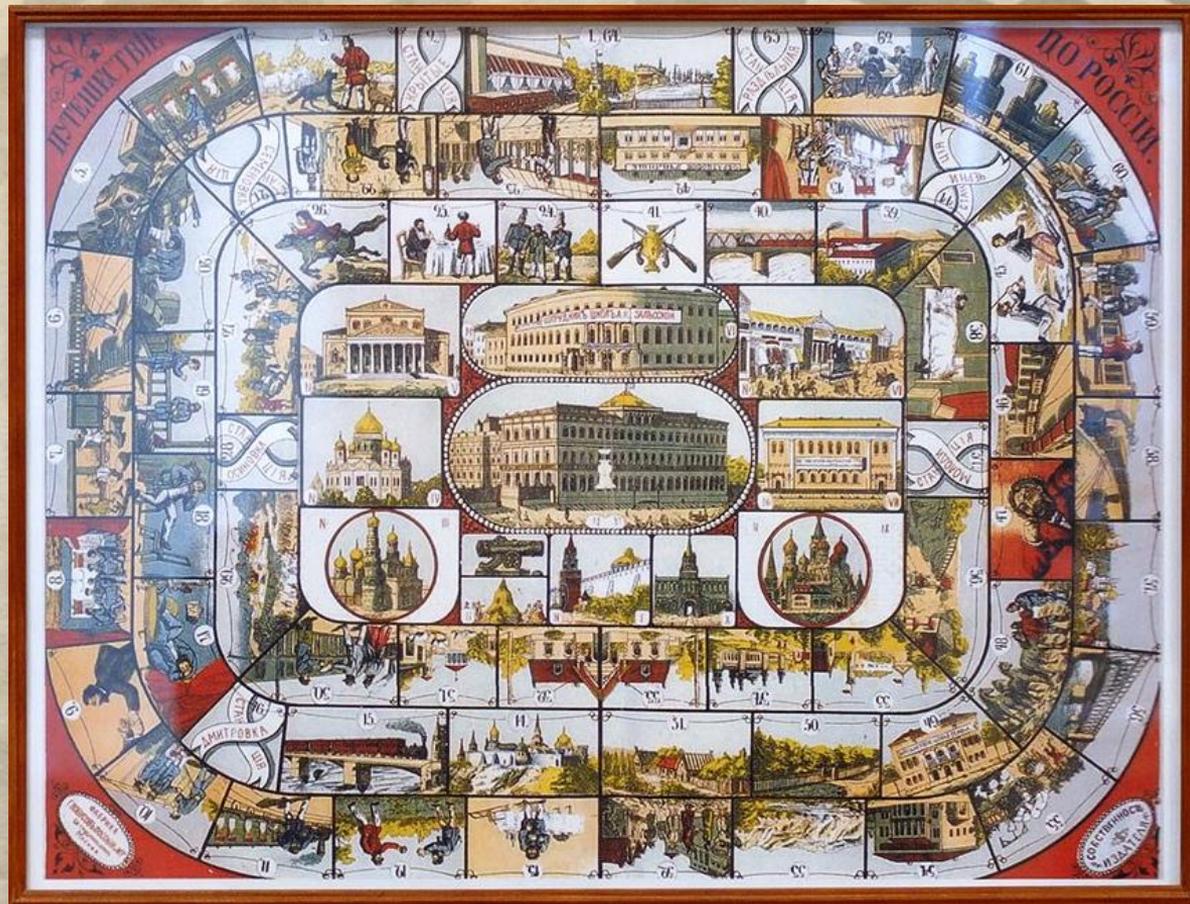


Французские игры на тему морских путешествий и военных походов русских казаков.



## «Путешествие по России»

«Игра-ходилка» (тот же «гусек») на тему железной дороги, одна из самых занимательных игр. Игроки должны были совершить по железной дороге путешествие из Одессы в Москву и обратно. Дорогу игрок мог выбрать сам: можно было «ехать» через Киев и Смоленск или через Харьков и Курск. В начале каждый игрок получал по локомотиву, который передвигался по игровому полю в зависимости от количества очков на кубике. По ходу путешествия игроки за марки покупали железнодорожные билеты и оплачивали путевые расходы. Кто быстрее вернется в Одессу (обязательно другой дорогой) – тот и победил.



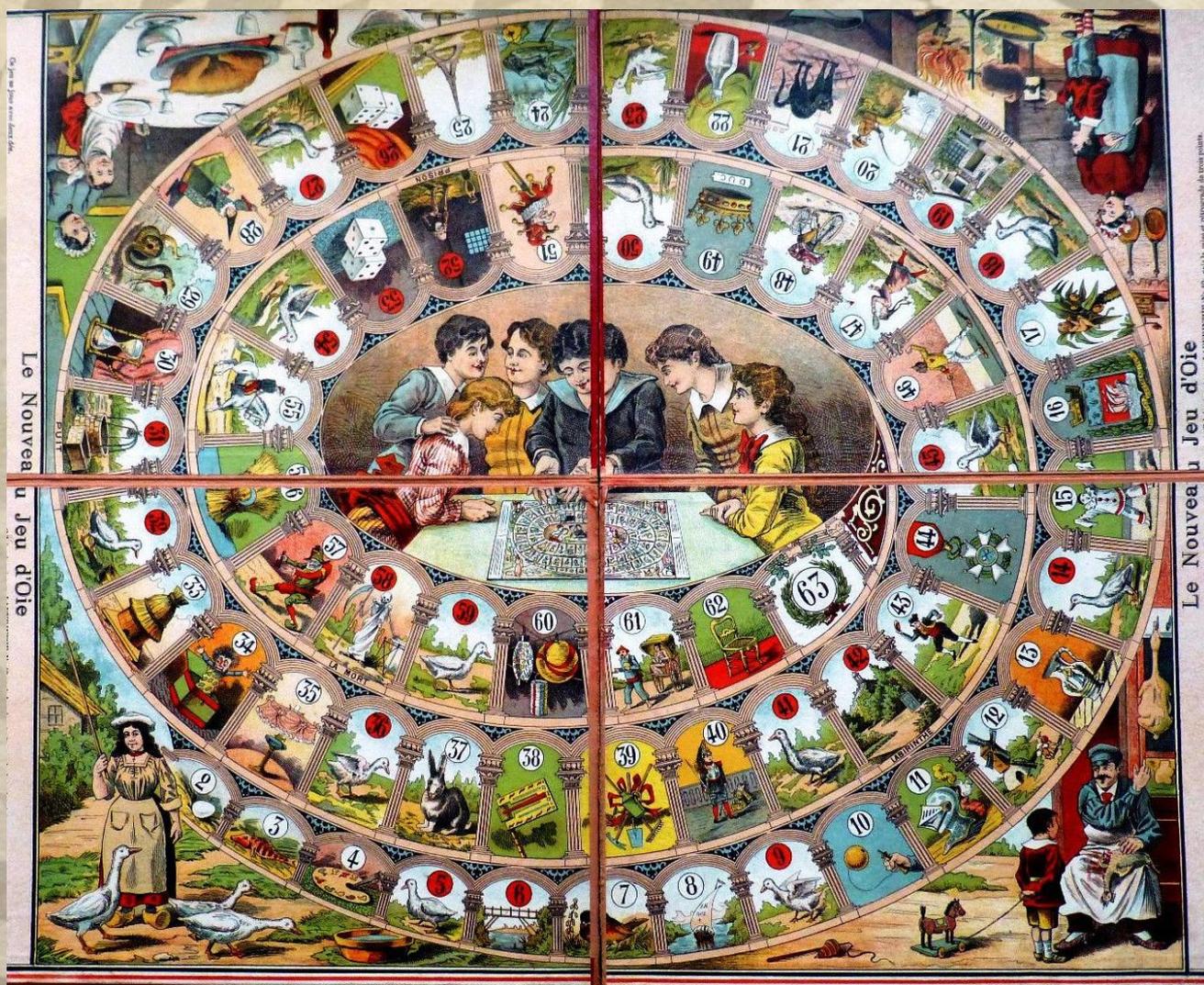
Русская настольная игра – «гусек» «Путешествие по России»

В детских вариантах игры приключения гуся чаще всего благополучно завершались, и конец игры был счастливым.



## Разные варианты детской «Игры в Гуся»

«Игра в Гуся» была необычайно популярной в разных странах Европы. Существовало огромное количество различных вариантов этой игры. Но, несмотря на разные изображения, сюжет и правила игры оставались неизменными. Детские варианты были наиболее красочными. Иногда гусь заканчивал свою жизнь на вертеле, но и это подавалось детям, как заслуженный финал и достойная награда.







1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

12  
Abholen der  
Kinder.  
Man muss ein  
gutes  
Auto haben.  
Achtung!  
13  
14

15  
Sprache: Fische sprechen  
nicht.  
Aber die Fische  
sagen: "Fische  
sprechen nicht."  
16  
17

18  
Die Schokolade  
ist sehr  
schlecht.  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
19  
20

21  
Weil  
es  
sehr  
schlecht  
ist,  
soll  
man  
nicht  
essen.  
22  
23

45  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
46  
47

48  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
49  
50

51  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
52  
53

54  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
55  
56

43  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
44

67  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
19

68  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
24  
25  
26

57  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
27  
28  
29

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

33  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
34  
35

36  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
37  
38

39  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
40  
41

42  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
43  
44

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

60  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
61  
62

63  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
64  
65

66  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
67  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

61  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
62  
63

64  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
65  
66

67  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
68

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68

31  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
32  
33

34  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
35  
36

37  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
38  
39

40  
Man  
soll  
nicht  
essen.  
41  
42

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12

13  
14  
15

16  
17  
18  
19  
20  
21

22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33

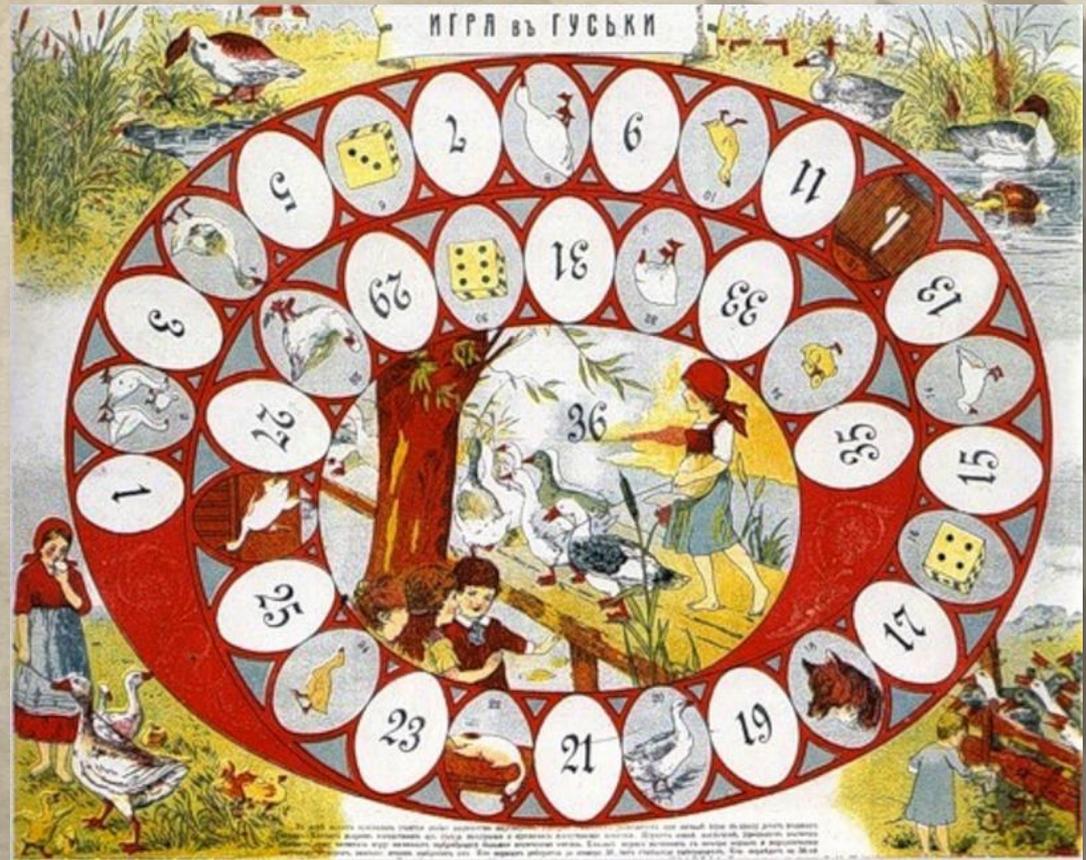
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68



## Русская игра «В гуськи»



Игра в гусек. Изд. А. Мельникова. 1862



Сокращенный вариант игры «в гуськи» в 36 ходов. Конец XIX в.

## Современный вариант «Гуська»

Гусь путешествует и по ходу игры из цыпленка превращается во взрослого гуся. Сохраняются все основные традиционные правила игры: количество ходов, специальные карты: «Мост», «Колодец», «Тюрьма», «Лабиринт», как в исторических «гуськах».



Еще один современный вариант «Гуська». Только вместо гуся по лесу путешествует гусеница, концу игры она превращается в бабочку.

Все традиционные правила сохраняются, но оригинально и остроумно трактуются.

Вместо перехода по мосту гусеницу во воздуху переносит птичка.

Вместо отдыха в гостинице спит сова.

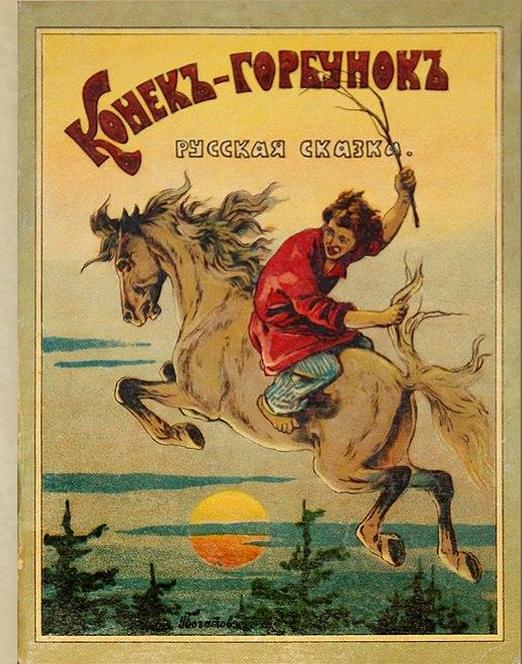
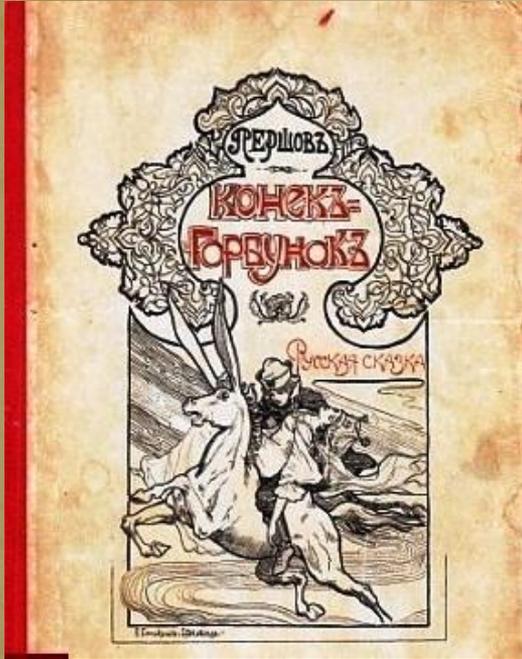
Вместо колодца насекомое попадает в паутину, а вместо тюрьмы – в болото.



Сокращенный «гусек» на 30 ходов

## Игры и книги

Картонажные настольные игры тесно связаны с печатной книгой. Культура книги повлияла на производство и оформление игр. Игры изготовлялись в тех же литографиях и типографиях, что и книги, и продавались в игрушечных лавках и книжных магазинах. Книжные сюжеты использовались для создания сюжетов настольных игр. К играм прилагались тексты, объясняющие сюжет игры, а картинки на игровом поле и карточках являлись иллюстрациями к игре и к литературному источнику.



По принципу европейских игр были созданы игры с сюжетами и героями из отечественной литературы и народной культуры. Одним из самых любимых игровых сюжетов был сюжет **сказки П.П. Ершова «Конек-горбунок» (1834)**. *История Ивана и его чудесного помощника Конька-Горбунка стала русским вариантом европейских «странствий по житейскому морю»*. Сказка про Конька-Горбунка и многочисленные ее переделки и пересказы «в народном стиле» были необычайно популярны у издателей. Если в 1860-1900 гг. «Конек-Горбунок» Ершова был издан 12 раз, то всевозможных его переделок было выпущено более 60 изданий (М. Костюхина).



«Новая увеселительная игра Конек-горбунок». 1861

Книга П. П. Ершова о Коньке-Горбунке послужила основой игры, а игра в свою очередь послужила большей популярности книги.

Первое издание игры – переложения «Конька-Горбунка» вышло в 1860 году, популярность они сохраняли до конца XIX века. Игры о Коньке-Горбунке создавались на основе «гуськовых» путешествий. В комплект игры входили фишки, марки (игровые «деньги»), игральная кость, складное игровое поле-план на 61 карточку (иногда меньше). Поля рисовались по типу лубочных «историй в картинках», в центре – финальная картинка со сценой свадебного пира. Хотя для игр использовалась не сама сказка, а ее переделки, имя П.П. Ершова всегда упоминалось.

Тексты переделок – смесь цитат из Ершова и Пушкина и самодельных стихов. Игрок бросает кость и по числу выпавших очков передвигает фишку. Прочитав на карточке стишок-переделку, игрок определяет, что ему нужно делать.

Не на небе, на земле,  
Жил старик в одном селе.  
*Вот на первых на порах  
Ты три марки получиай,  
Во второй квадрат ступай.*

Или:

И со страха наш мужик  
Закопался под сеник.  
Всю он ноченьку проспал  
*И того-то не видал,  
Как пять марок ты отдал.*

В игре все зависит от игральной кости, то есть от воли «судьбы», от слепого случая. Герой игры Иван-дурак отправляется в путь, доверяясь случаю и играя с судьбой.



Вариант игры «Конек-горбунок» с полем в 45 карточек. 1876

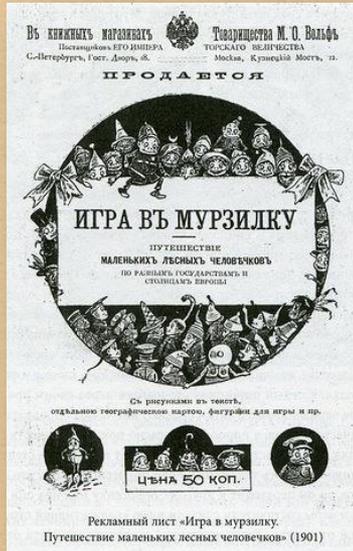
## «Игра в Мурзилку»

Полное название еще одной игры:

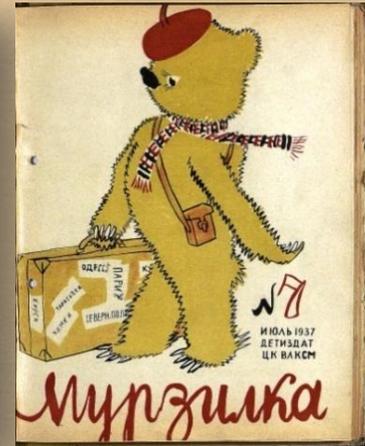
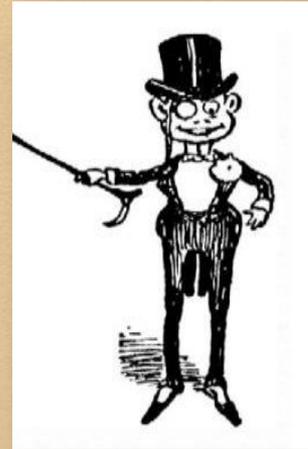
«Игра в мурзилку. Путешествие маленьких лесных человечков по государствам и столицам Европы. С отдельною географическою картою, фигурами для игры и проч.» (прил. к жур. «Задушевное слово». 1901).

Кто такой **Мурзилка**? В конце XIX века канадский художник и писатель Пальмер Кокс придумал цикл стихов со своими иллюстрациями про маленький народец брауни.

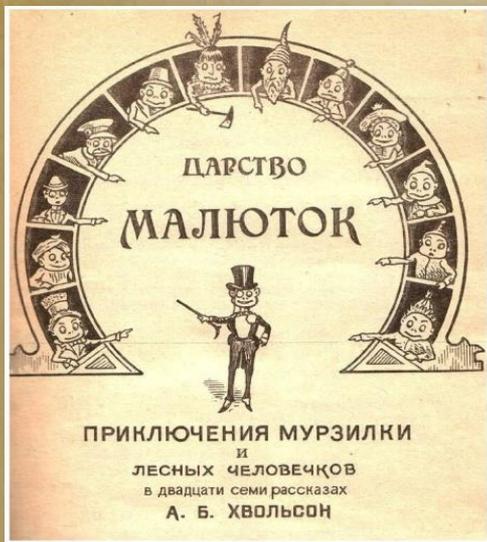
В 1887 г. русская детская писательница **Анна Хвольсон** по мотивам рисунков Кокса написала рассказы про маленьких лесных человечков, где главным героем был Мурзилка – человек во фраке и цилиндре с тросточкой и моноклем.



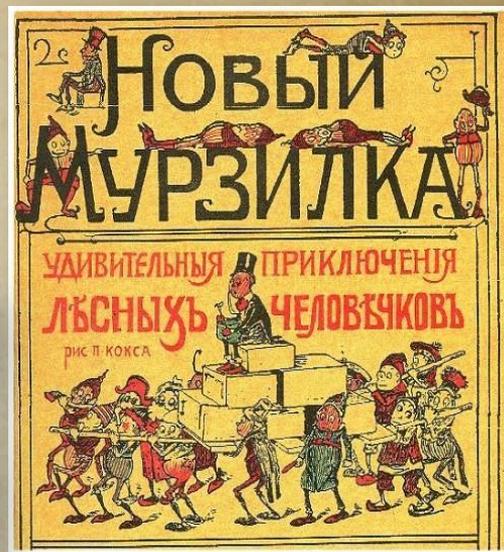
Стук, стук, стук в стекло... Отворил окошко,  
Вижу, вдруг влетает очень странный гость.  
Ростом с ноготочек, юркий тонконожка,  
И в своей ручонке крепко держит трость...  
Был тот гость во фраке с фалдами-концами,  
В шелковом цилиндре, с стеклышком в глазу,  
В сапогах изящных с длинными носками  
И похож глазами был на стрекозу.  
«Журнал Мурзилки» № 3. 1908.



Имя персонажа Мурзилка впоследствии перешло на название очень популярного советского детского журнала, однако «буржуазный» образ самого Мурзилки был совершенно изменен. Сначала это был щенок (худ. К. Ротов, 1924), а затем художник А. Каменский создал желтого пушистого персонажа, которого сегодня все знают как Мурзилку (1937).

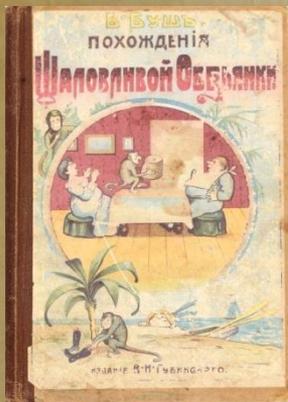


Книга А. Хвольсон «Царство малюток. Приключения Мурзилки и лесных человечков в 27 рассказах», иллюстрированная 182 рисунками П. Кокса, вышла в издательстве Вольфа в 1898 году.

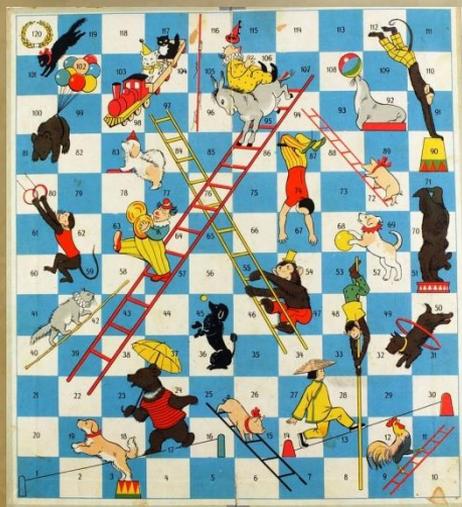
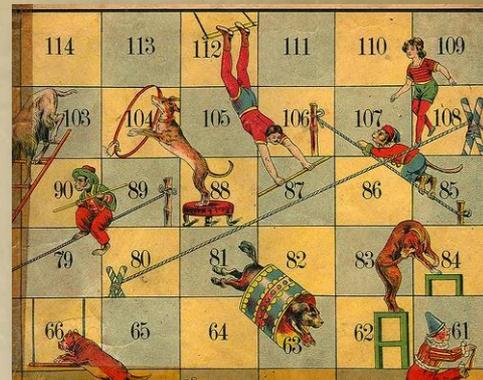


В 1913 году в России вышла книга с рисунками П. Кокса и русским текстом А. Хвольсон «Новый Мурзилка. Удивительные приключения лесных человечков». Анна Хвольсон сделала вольный перевод текстов Кокса, дав персонажам другие имена: доктор Мазь-Перемаз, Незнайка, Карапузик, Матросик, Фунтик, ловкий Скок, охотник Мик, Вертушка, китаец Чи-Ка-Чи, индеец Ски, Микробка, американец Джон, а так же Знайка, который предложил друзьям совершить путешествие и нарисовал карту с крупнейшими городами. По этой карте со столицами европейских стран и проходила игра «в Мурзилку», по которой путешествовали 25 фигурок лесных человечков.

Ничего не напоминает? В книге Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей» (1954) главный герой – Незнайка, его друзья – доктор Пилюлькин, охотник Пулька, Фунтик и другие «коротыши», а умный Знайка затевает путешествие на воздушном шаре, и путешественники по воле случая попадают в Зеленый город.

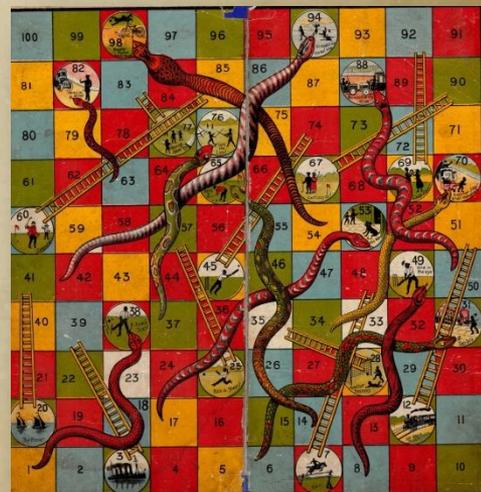


В конце XIX в. в самыми популярными героями игр-приключений были обезьянки. Немецкий художник-карикатурист **В. Буш**, родоначальник комиксов, придумал и нарисовал историю «**Приключения шаловливой обезьянки**». Обезьянка Жако из Африки на корабле попадает в европейский город и становится нарушителем спокойствия горожан. Перевод на русский сделал поэт К. Льдов. Сюжеты про шалости обезьянок легли в основу настольных игр («Игра в обезьяны», 1894; «Цепкая обезьяна», 1896). После революции игры про обезьянок не выпускались.



Выпускалось большое количество игр на тему цирка. Поля этих «ходилок» уже были образованы из клеток и располагались не по спирали, а линейно. Передвижения вверх и вниз осуществлялись при помощи «лестниц», «канатов», «трапеций». По такому же типу строились игры «Змейки».

В советское время издание игр и игрушек (в том числе, елочных) на тему цирка тоже было широко распространено. Считается, что после выхода фильма «Цирк», который очень любил Сталин, производство игр на тему цирка стало массовым.



Новое время – новые герои.  
Героика игровых сюжетов 1920-1930 гг.

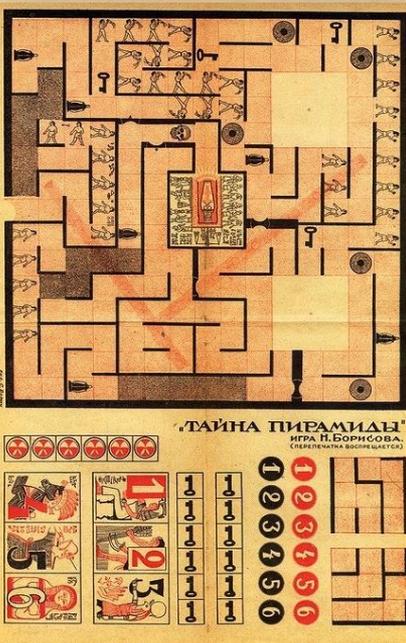


«Сказка о Военной тайне, о Мальчише-Кибальчише и его твёрдом слове» Аркадия Гайдара впервые была напечатана в апреле 1933 г. в газете «Пионерская правда». В 1950-е гг. была создана настольная игра «Военная тайна» по произведению А. Гайдара о Мальчише-Кибальчише. Игрокам предлагается пройти плечом к плечу с гордым и смелым Мальчишом-Кибальчишом через все его героические подвиги к победе Красной Армии.

## Экспедиции, исследования, путешествия

1930-е годы диктуют иные игровые сюжеты: героические, взятые из реальной жизни. Подвиг и героизм принадлежали к списку тем, рекомендуемых для детского чтения. В советских изданиях 1920-30-х гг. преимущество отдается экспедициям на Север, исследованию Арктики. Крупным социально-политическим событием стало спасение экипажа судна «Челюскин», раздавленного льдами в Чукотском море. Хотя экспедиция потерпела неудачу, но за героическим спасением челюскинцев следила вся страна. Мужество полярников, оказавшихся на льдине, бесстрашие летчиков, спасших всех участников экспедиции, беспосадочный перелет Чкалова в Америку, экспедиция папанинцев вызывали чувство восхищения и гордости у всех советских людей.

Часто появлялись новые «гуськовые» игры, которые отражали события, которые в действительности имели место: экспедиции, путешествия, открытия. *«Таких «гуськов» в продаже очень много и содержание их часто меняется, смотря по тому, появилась ли новая, любимая детьми книга»* (Е. Горбунова-Посадова)



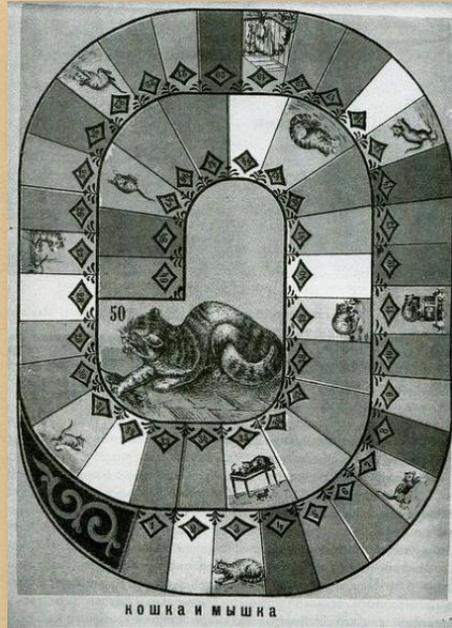
Игра «Тайна пирамиды». 1927

Сюжет игры «Тайна пирамиды» (1927, автор – Н. Борисов-Владимиров) идеологически выверен: герои – три кимовца (члены Ком. Интернационала молодежи) проникают в пирамиду, чтобы достать сокровища фараона для борьбы за права трудового народа. В более позднем варианте игры «группа красных хочет войти в могилу Фараона и взять хранящиеся там драгоценности на революционные цели, фашисты, узнав об этом, тоже стремятся к могиле фараона, чтобы отнять у красных драгоценности». Игровое поле – план лабиринта гробницы. Сюжетом и оформлением игра «Тайна пирамид» напоминала сценарии популярных кинофильмов 1920-х годов.



## Настольные игры на темы русских народных сказок

Персонажами советских настольных игр были «свои» веселые зверюшки: скворцы, кошки, мышки, белки, медведи. Популярны в зарубежных странах комиксы в советской стране были объявлены антиискусством и их персонажи в настольных играх не использовались.

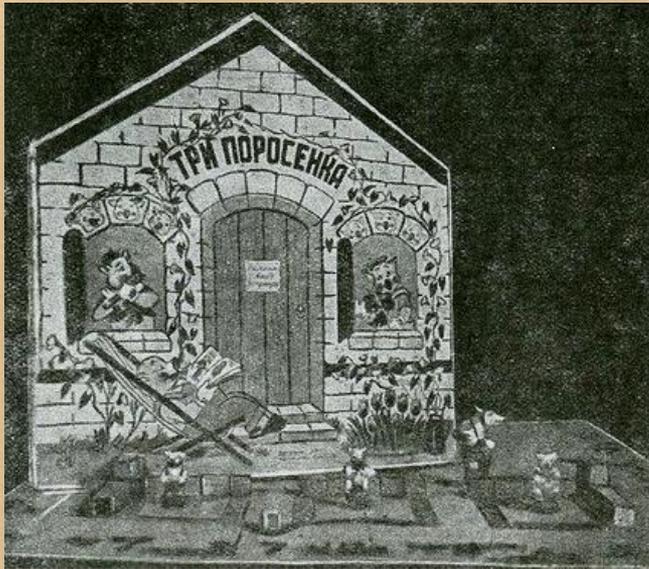


Игра - «гусек» «Кошка и Мышка».  
Из сб. «Веселые игры». 1887

Издание «**Кошка и мышка**. Игра для детей от 6 лет» (1936) было отмечено на Всесоюзном конкурсе настольных игр для детей дошкольного возраста. Игра состояла из игрового поля и фишек. Мышка должна добраться до еды, задача кошки ее съесть. В правилах игры использовался фольклор и литературные тексты о животных. Тема «кошки-мышки» использовалась в играх еще в конце XIX в.



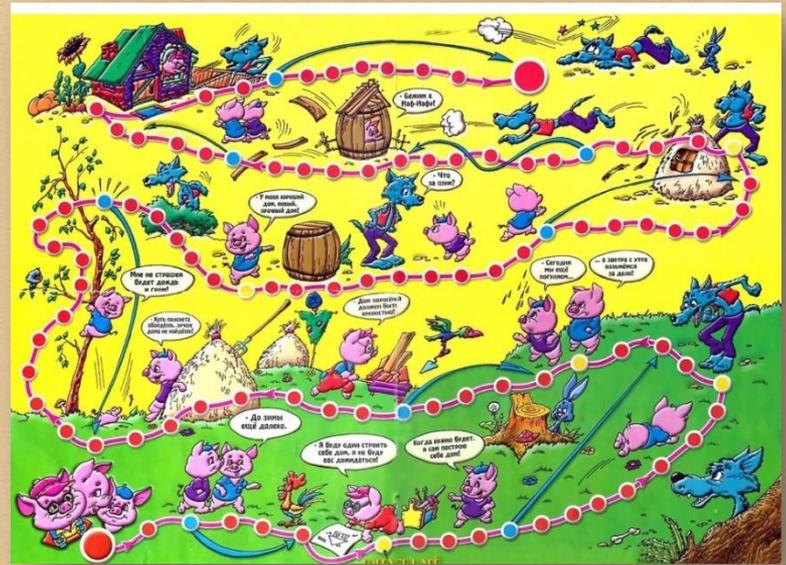
В играх советского времени использовались персонажи из русских народных сказок, например, игра для малышей «**Терем-теремок**» (1920-е гг.). «**Колобок. Игра для детей**» (1939) была довольно сложной: один персонаж (Колобок) играл против шести (дед, бабушка и звери), которые пытаются его окружить. Колобок должен был добраться до избушки, либо в лес. Но печальный конец ему не грозил: он ловко увертывался от преследователей, и Лиса его не съедала.



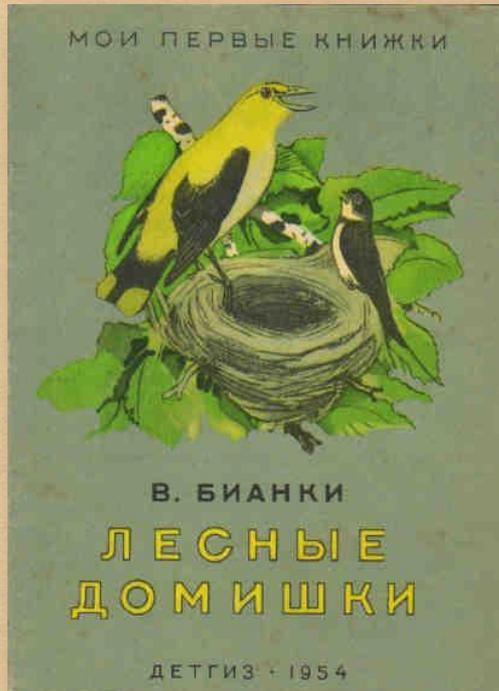
Игра «Три поросенка». 1938

### Три поросенка – иностранные герои русской игры

Присутствие иностранных героев в советских досуговых изданиях было ограничено. Исключение составлял сюжет сказки «Три поросенка». По этой сказке в пересказе **С. Михалкова** была сделана **книжка–игрушка** (худ. К. Домбровский и С. Эльяшов. Двигая картонный язычок, прикрепленный к каждой странице, можно было привести в движение каждую иллюстрацию). В 1938 году по этой сказке была издана одна из лучших советских **настольных игр**. В комплект игры входило игровое поле с обозначением мест домиков поросят и логова волка, кубик, фигурки трех поросят, волка и 96 кирпичиков трех цветов. По количеству выпавших на кубике очков волк двигается по полю к поросятам, а поросята строят из кирпичиков домики. Стену из одного ряда кирпичиков Волк может преодолеть и съесть поросенка. Поросята могут объединяться для строительства общего домика. Достоинством игры составители считали идею «коллективной стройки стены, ограждающей от волка».



Современная игра- «ходилка» «Три поросенка»



### Книжки и лото о животных

Сюжет настольной игры «**Вверх и вниз**» (1940) построен на том, как птица, зверь или насекомое разыскивает свой «домик» и позаимствован из природоведческих сказок **В. Бианки** («Лесные домишки», «Как муравьишка домой спешил»). Тот же сюжет использован в лото «*Кто где живет*» и «ходилке» «*Приключения муравьишки*».



## Приключения литературных героев. Настольные игры 1950-1960-х гг.

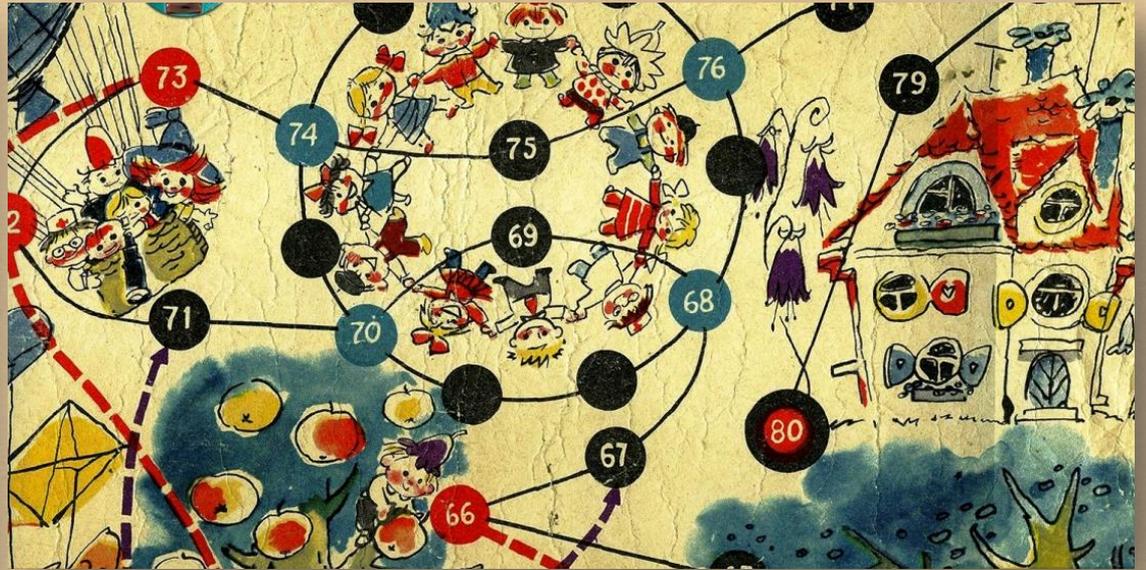
Настольные игры послесталинского времени были посвящены популярным книгам советского детства («Приключения Незнайки и его друзей» Н. Носова, «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А. Толстого).



По полю игры, построенной по принципу «ходилки» (уже известного нам «гуська»), путешествовали комические персонажи Незнайки или Буратино, которые по ходу игры из шалунов превращались в послушных героев – становились «умненькими и благоразумненькими», что имело воспитательное значение. В отличие от героев книг, они в конце игры могли откатиться к началу, и процесс «перевоспитания» персонажа следовало начинать сначала.

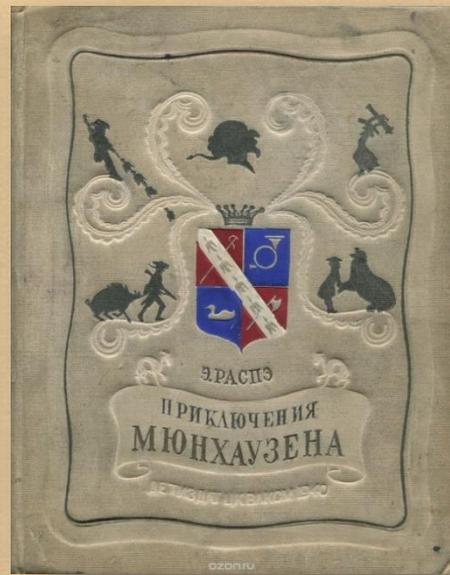
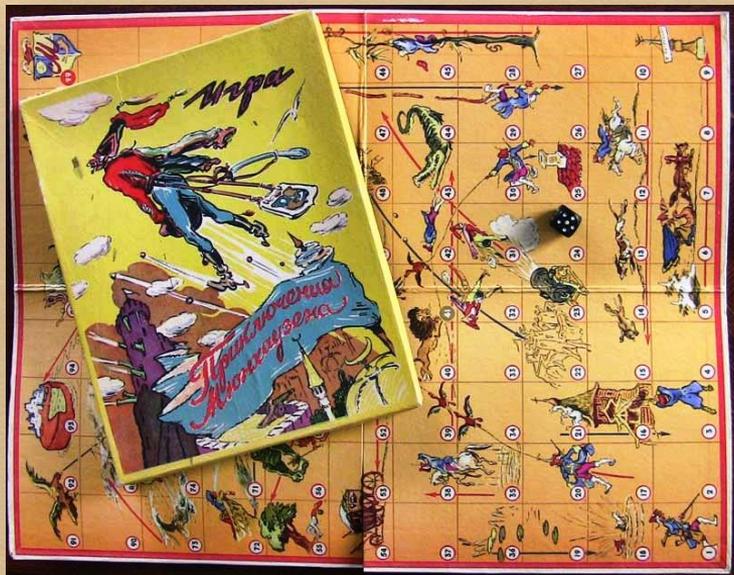


По мотивам книги П. Кокса и ее переработки А. Хвольсон «Новый Мурзилка. Удивительные приключения лесных человечков» Н. Носов написал веселую сказку «**Приключения Незнайки и его друзей**» (1954). Ее герои Незнайка, доктор Пилюлькин, охотник Пулька, умный Знайка путешествуют на воздушном шаре и попадают в Зеленый город. В книжке незадачливый Незнайка постоянно попадает в забавные истории.



По этой любимой многими поколениями детей книжке также были созданы несколько вариантов «ходилок» («гуськов») в советское и постсоветское время. «Ходилки были выпущены и по продолжениям первой книжки о Незнайке – «Незнайка в Солнечном городе» и «Незнайка на Луне».



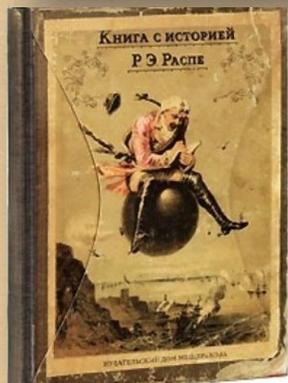


Э. Распэ. Приключения Мюнхаузена

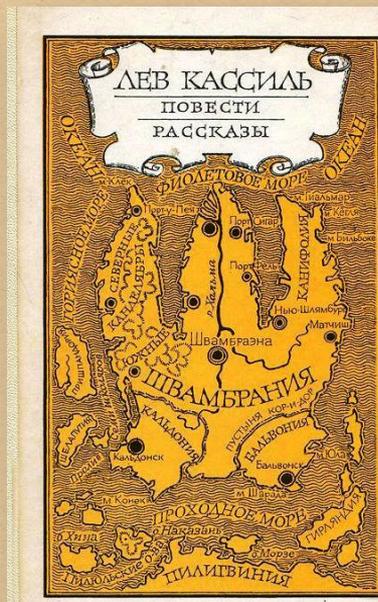
### Литературные приключения в настольных играх

Популярными были игры, в основе которых были приключения героев любимых книг: **Д. Дефо, Ж. Верна, Ф. Купера и других авторов остросюжетной литературы.**

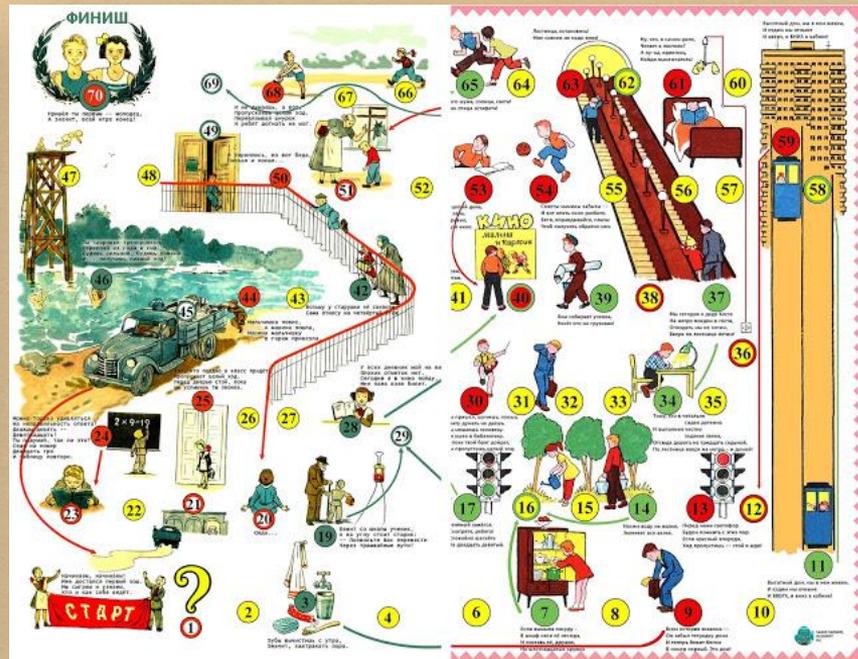
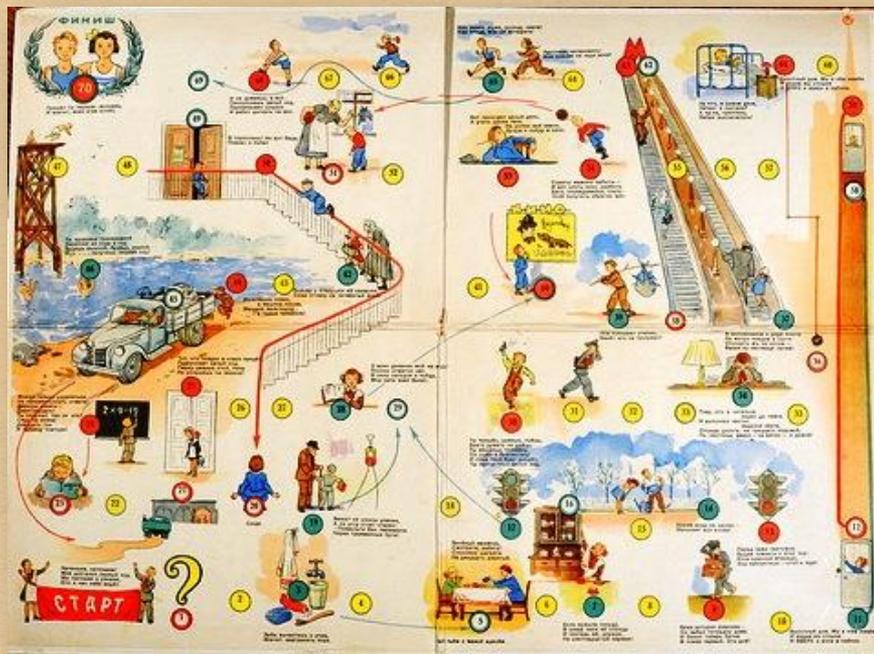
В европейских играх XX в. популярными были игры с детективным сюжетом (игра «Шерлок Холмс». 1912), в советских настольных играх этот сюжет полностью отсутствовал.



## Игра по карте страны, выдуманной героями книги



Принцип настольной игры был использован в книге Л. Кассиля «Кондуит и Швамбрания» (1931), где дети создали карту воображаемой страны с бухтами, кораблями, морями и проливами. По мотивам повести Л. Кассиля в 1950-е годы была выпущена настольная игра – «ходилка» «Путешествие в Швамбранию» с картой придуманной страны.

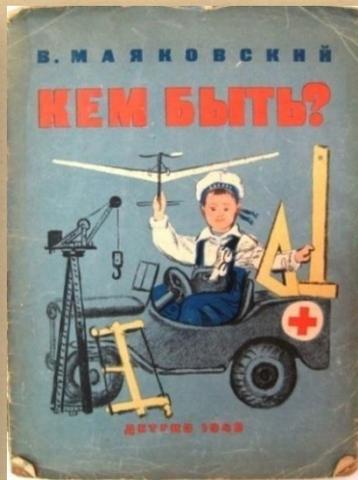
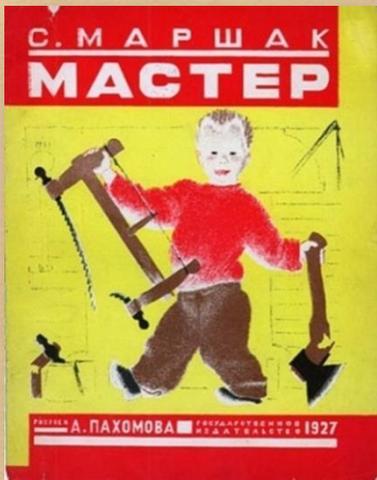


### «С утра до вечера»

Настольная игра «С утра до вечера» рассказывала, как проходит день советских детей: они учатся, помогают старшим, занимаются спортом, с пользой проводят досуг. Интересно сравнить поле карты этой игры более раннего и более позднего издания. Левая сторона поля осталась неизменной (изменился только цвет иллюстраций). Правая сторона доработана и сделана более современной: вместо сталинской высотки – многоэтажный жилой дом, иначе выглядит метро, более современный дизайн мебели и т.п.







Игра – это серьезно

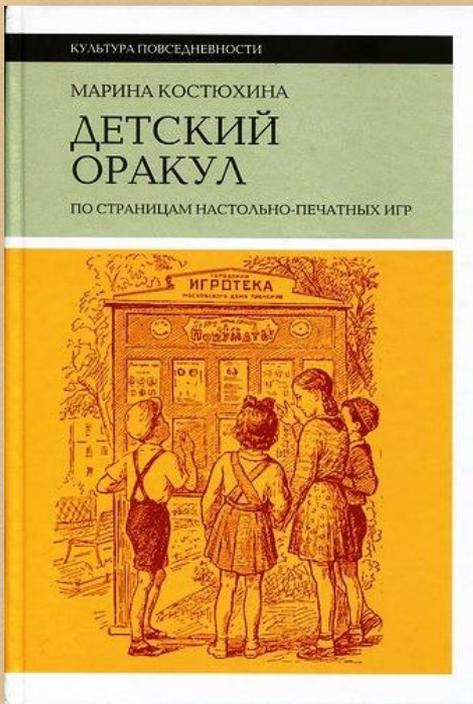


Игры выполняли обучающую функцию, они были нацелены на приобретение детьми будущих профессий. Игры для мальчиков были на различные «мужские» темы: военная служба, моделирование, конструктор, автогонки, спорт.

Игры для девочек готовили их к будущему материнству, давали опыт ведения домашнего хозяйства, воспитывали вкус.

Книги и игры воспитывали новое сознание советских детей, обучали культуре и новому быту, приучали к труду, знакомили с рабочими профессиями, воспитывали достойных членов советского общества.

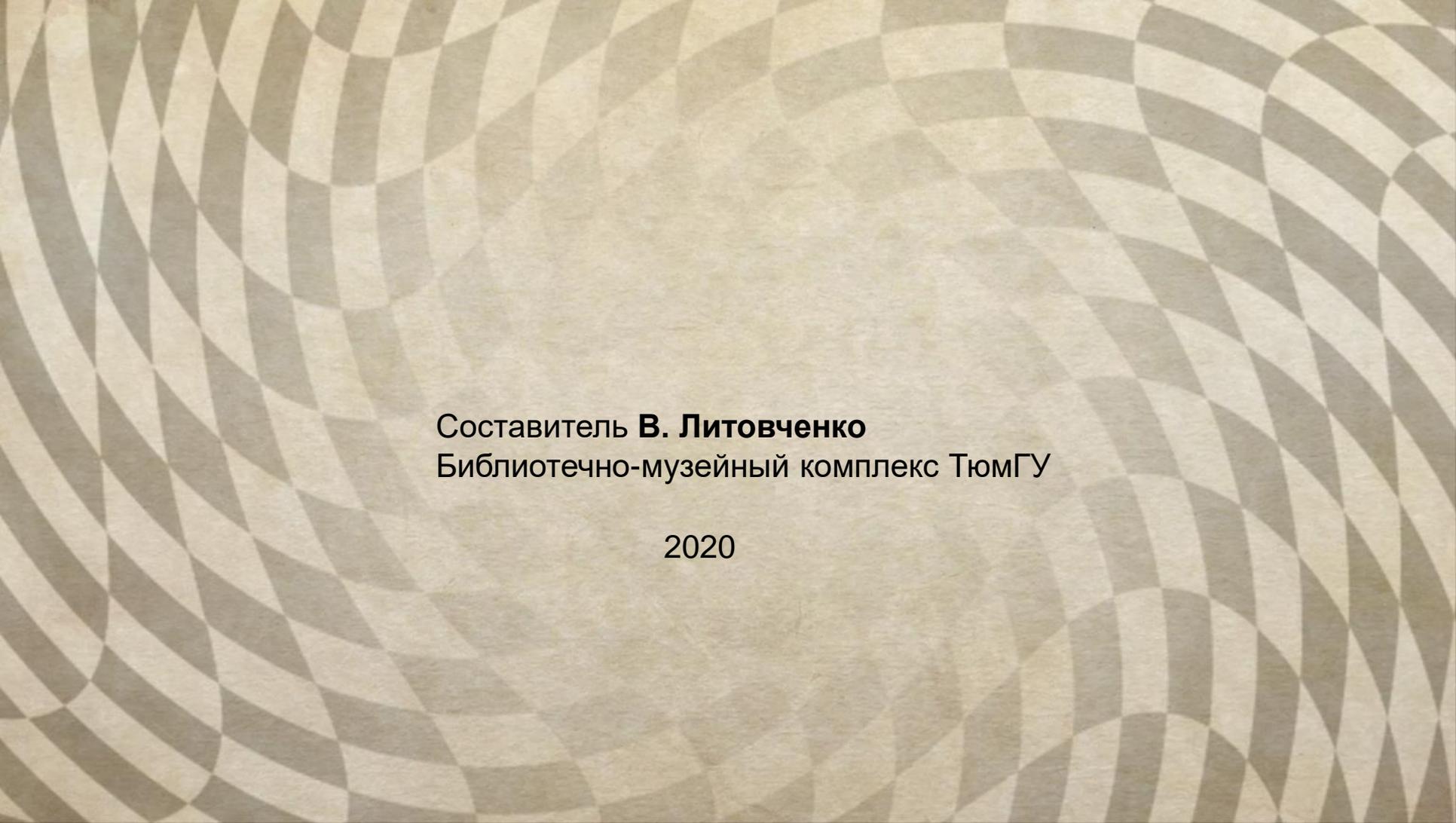




<https://kid-book-museum.livejournal.com/462213.html>  
<http://sergej-manit.livejournal.com/176120.html>  
<https://pyzhik-chizhik.livejournal.com/679812.html>  
<https://vakin.livejournal.com/639245.html>  
<http://vakin.livejournal.com/636333.html>  
<http://vakin.livejournal.com/357341.html>  
<http://vakin.livejournal.com/112528.html>  
<http://vakin.livejournal.com/165704.html>  
<https://yablor.ru/blogs/nastolnie-igri-v-19-veke/2700270>

Подробнее об истории настольно-печатных игр читайте в книге **Марины Сергеевны Костюхиной** «**Детский оракул**», которая впервые так глубоко погружается в исторический экскурс о настольных играх.

В презентации использован материал из книги М. Костюхиной, фотоматериалы С. Солдатовой, В. Алешина и др.



Составитель **В. Литовченко**  
Библиотечно-музейный комплекс ТюмГУ

2020