

MIECZYŚLAW ROSCISZEWSKI.

Jak się bawić w towarzystwie?

Opis najnowszych rozrywek salonowych,
tudzież gier i zabaw towarzyskich w pokoju
i na wolnem powietrzu, dla osób starszych.

Podręcznik praktyczny, uzupełniony zbiorem figlów, sztuk
magicznych, wyroczni, pasjansów, łamigłówek, a także
układek, w rodzaju malatury bez farb, za pomocą
znaczków pocztowych i t. p.

Zwięzły i treściwy przegląd nowych gier pedago-
gicznych, znajdujących się w obiegu handlowym.

Zabawy sportowe.
Rozrywki hypnótyczne, spirytystyczne i t. p.

Z ILUSTRACYAMI.

Lwów — Złoczow.

Nakładem i drukiem księgarni Wilhelma Zukerkandla.

026

445028

I

k-82/10569

30. M. 400-



284

Bawmy się!

(Zamiast wstępu.)

Bawmy się! Otóż to lube hasło, które, niestety! nie każdego dziś pociągnąć może. Takeśmy się postarzeni za młodu, tak poważnie, tak trzeźwo patrzymy na ten dzisiejszy świat i to nasze tak rzadko uśmiechające się niebo!...

»A jednak...«

Nie masz nic powabniejszego nad takie »a jednak«, gdy niedokończone to zdanie wygłasza młoda, gościnna i piękna gospoia, rozsuwając rączki, kurcząc szyjkę i ukazując niewymuszony uśmiech na rozweselonej buzi!

Cieszą ją ci goście, tak dobrze znajomi, tak kochani, tacy poczcwi, że przyszli, że chcieli nawiedzić jej skromny salonik i przypomnieć sobie, że żyje.

Trzebaż im przecie odwdzińczyć się za to, trzebaż, bądź co bądź, rozerwać ich tak, ażeby... ażeby, oczywiście, przyszli po raz drugi.

Pani jest przewidującą, salon jej jest widny, jasny, ponętny i wesoły, nie masz troski, która by się w nim nie rozwiązała, nie masz smutku, któryby nie przepadł bez śladu: serca raźnieją, dusze nabierają jakby umilenia, umysły niby gardzą, a jednak... »bawmy się!«

Jak się tu oprzeć pokusie takich zaprosin? Byłoby to równie źle widziane, jak i niegrzeczne. Co tam — wskrześmy lata młodości, cofnijmy się w przeszłość i — bądźmy dziećmi!...

I całe grono, jak mąż jeden, zmienia się w kółko artystów i ludzi talentu. Ni stąd ni zowąd, rodzą się muzycy, pianiści, śpiewacy, deklamatorzy, monologisci, magicy, anegdociści, sportsmani, tancerze, zwolennicy pocziwego preferansika i wreszcie... zabawnicy, że użyjemy nowego terminu dla określenia tych, którzy ponad wszystko celują w grach salonowych.

Gospoia rozpromieniona, coraz to dodaje słówko zachęty.

Oto fortepian otwarty i dobrze nastrojony, bo tak być powinno. Tuż obok w nutniku leży do dyspozycji kilka utworów klasycznych na dwie i cztery ręce, sonaty, symfonie Beethovena, waltze, polonezy Szopena, sonaty Mozarta, »Manru« Paderewskiego,

romanse i kaprysy Mendelsohna, twory Haydna; a na spodzie dopiero dyskretnie wygląda Straus lub nasz Lewandowski.

Przydadzą się, przydadzą niezawodnie, na zakończenie wieczoru!

Tymczasem, zanim się to wszystko rozgrzeje, zaogni, rozbawi, gosposia każe wnieść lekką przekąskę. Oto ciasteczka, likiery, chłodniki, kanapki... I rażniej zaraz na duszy.

A pani, bez żadnych wstępów, bez przygotowań, skierowuje gawędkę na rzeczy... zabawne. Goście zaczynają się zbliżać, nasłuchują, otaczają ciekawie jej krzesło, ona zaś pokazuje sztukę... z zapalek lub papierosów, leżących pod ręką.

Hasło dane. W tej chwili ktoś panią domu wyręcza. Za zapalkami idą inne figle, ustępujące z kolei miejsca sztukom magicznym, zadaniom, łamigłówkom i t. p. rozrywkom krótkim, doraźnym, które możnaby nazwać pierwszym ogniem zabawy.

Ale panienki, jak to one, nużą się prędko. Jedna z nich przeto, niby niechcący, chwytając książkę pytań i odpowiedzi i rzuca sąsiadowi: »czego się pan lękasz?« lub »kto pana kocha?« Zagadnięty miesza się zrazu, potem wykrztusza numer i otrzymuje... »nie ja!« lub coś podobnego.

Piękna historia! Dla zatarcia afrontu ktoś inny rekomenduje ograniczoną wyrocznie »dla płci pięknej« i »dla płci, Bóg wie za co brzydką zwanej?« Gdy się naśmiano dowoli, jakaś sensatka proponuje zabawę »mądrzejszą«, np. »Literata«, po którym przychodzi kolej na... kary. Wywołuje to gry o fanty, w których gosposia już udziału nie bierze, ileż bo ma na głowie!

Wpierw usadawia panów do wista lub trudniejszego wincika, którym dziś i starsze panie nie gardzą. Potem... biegnie za kulisy... Bo są i kulisy. To niespodzianka. Komedyjka na dwie osoby, odegrana w buduarze, tuż przy salonie. Znienacka, drzwi się otwierają, daje się słyszeć dzwonek, pani, która już kulisom otuchy dodała, wygłasza na sali tytuł tej istotnej niespodzianki. I po chwili zgromadzeni wysłuchują z improwizowanej estrady kłopotów zakochanej pary, lub czegoś w tym guście.

Rzecz kończy się żywym obrazem na tle czerwieni ognia bengalskiego, fabrykacyi jednego z gości.

Niespodzianka za niespodzianką.

Bo oto osoba starsza, obrana na sędziego fantów, decyduje z powagą, że estrada stanie się pręgierzem winowajców.

Każą im śpiewać, deklamować, robić

najrozmaitsze cudactwa, a wszystko — byle tylko uciecha nie ustawała.

Rozbawieni, za hasłem gosposi, przechodzą do stołu.

Koniec części pierwszej wieczoru.

Część druga — tańce.

Ktoś niepostrzeżenie wstał od stołu, pobiegł do sali, siadł przy fortepianie i towarzysztwo parami sunie modnego walca...

To w zimie.

Latem zaś ogród, las, gonitwy, zwodzone mosty, ślepe babki, krokiety, lawn-tenisy, piłka i te wszystkie sporty, w których nie-jeden sokół zdobywa serce swojej sokolicy!

Gdzież kącik wytchnienia, kącik samotności?... Los i w tej mierze nie był zawistnym. Od czegoż pasjans, od czegoż kabała, od czegoż wreszcie samotnik, nad którym tylu uczonych głowy sobie łamało!

Pod hasłem »bawmy się!« wszyscy zadowoleni być mogą. Idzie tylko przedewszystkiem o... pobudkę, chęć bo zawsze się znajdzie, cokolwiek mówić nam będziecie wy, straszni ludzie, o spojrzeniu kota.

Więc albo piękna, młoda, dowcipna i przewidująca gosposia, lub jej wyręczy-ciele i -cielki. Bez ciągłej pobudki, bez pod-szeptu, zabawa rwie się i psuje.

Taką pobudką, czy podszeptem ma być książka niniejsza.

Podział jej wynika sam z siebie — od zadań najprostszych zmierzać będziemy do najtrudniejszych i powikłanych.

Więc: *I. Figle i figielki.*

II. Pytania i odpowiedzi.

III. Gry o fanty. (Zabawy hypnotyczne, spirytystyczne, teatr amatorski itp.)

IV. Gry przy stole ogólnym. (Karty.)

V. Gry umysłowe. (Szachy itp.)

VI. Zabawy na wolnem powietrzu. (Sporty).

VII. Rozrywki i zajęcia praktyczne.

VIII. Gry pedagogiczne.

Wobec takiego podziału mamy nadzieję przedmiot możliwie wyczerpać, zwłaszcza, że gry powszechnie znane wymieniać będziemy jedynie z tytułu, dla przypomnienia.

A teraz... bawmy się!

M. R.

I.

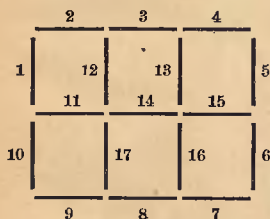
FIGLE i FIGIELKI.



I. Figielki z zapalkami.

Uprzejma gospoia zaczyna od rzeczy najprostszych, najłatwiejszych i ogólnie znanych, w przekonaniu, iż ją ktoś wyręczy, co zawsze następuje prawie bez zawodu.

1) Upatrzawszy wolne miejsce na stole, odlicza 17 zapalek z paczki i układa z nich następujące 6 kwadratów:



Teraz prosi jednego z sąsiadów, ażeby odjął 5 zapalek, a wtedy ma zostać tylko 3 kwadraty tej samej wielkości co poprzednie. Kto nie zna sekretu, długo się namęczy, zanim zdejmie odpowiednie zapalki. Zdjąć

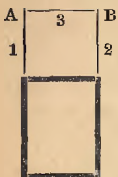
zaś trzeba zapalki Nr. 1, 2, 4, 5 i 8, albo 9, 10, 6, 7 i 3, wtedy otrzyma się takie figury:



albo



2. W szparki wąskich boków pudełeczka od zapalek szwedzkich, pomiędzy szufladką a pochewką, wstawia się po jednej zapalce łąpkami do góry. Trzecią zapalke umieszcza się cierpliwie pomiędzy nimi na górze, tak, że w przecięciu otrzymamy taką figurę:



Zapaliwszy czwartą zapalke, wstawia się ją pod 3. Pytanie: która z zapalek A i B zapali się prędzej? Jeżeli łąpek zapalaki 3 łączy się z łąpkami A, to większość obecnych powie, że zapali się A pierwszej, bo ogień dojdzie do miejsca palnego.

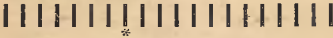
Tymczasem, jeżeli zapalka 4 będzie ustawiona pod środkiem A B, to się nie zapali ani A ani B, zapalka 3 bowiem zegn timer się łukiem i wyskoczy, a ogień nie dojdzie do celu.

3. Na denku popielniczki, spodku lub t. p. ułożyć gwiazdę z zapalek łąpkami do środka i poprosić kogoś, ażeby ująwszy za jedną z zapalek podniósł całą gwiazdę do góry. Naturalnie, nikt bez połączenia zapalek zrobić tego nie może. Połączyć dadzą się zaś tylko przez jednoczesne zapalenie wszystkich łąpków jedną zapalką. Przypuśćmy, że zapalki zostały połączone w kształcie krzyża. Chcąc podnieść wszystkie cztery jednocześnie, zapala się piątą zapalkę i ogień jej przytyka się



ostrożnie do łepków krzyża. Wtedy po chwili, nastąpi lekki wybuch, który przez szybkie dmuchnięcie stłumić należy; siarka połączy opalone łepki i cały krzyż da się podnieść przez proste ujęcie jednego z jego ramion. Zachowując odpowiednią ostrożność, można doprowadzić gwiazdę do 16-tu zapalek, a wtedy utworzy się wcale ładna figura, którą nawet można na pamiątkę zawiesić na gwoździu.

4. Jedną zapalką podnieść 15. Połóż prostopadle do siebie jedną zapalkę na stole łepkiem do góry. Na niej opieraj w poprzek 14 zapalek nieco powyżej łepków, naprzód jedną z prawej, drugą z lewej strony, potem trzecią z prawej, czwartą z lewej i tak kolejno do końca. Teraz 16-tą zapalkę umieść w rowku, jaki uformują łepki zapalek na zapalce dolnej, znowu prostopadle do siebie, a gdy ujmiesz ostrożnie za tę zapalkę dolną, podnoś całą maszynę zwolna do góry, a 14 zapalek zwisną po bokach, jak frendzle i jeżeliś je dobrze ułożył, nie opadną.

5. Załoga pewnego okrętu składa się z 20-tu rozbitków. W tej liczbie jeden murzyn. Wskutek braku pożywienia,  jeden musi zginąć, każdy siódmy z kolei zostanie przy życiu, zginie tylko ostatni. Murzyn, oznaczony w szeregu gwiazdką, może sobie wybrać miejsce, jakie mu się spodoba. Otóż, jak trzeba zacząć liczyć, ażeby murzyn właśnie wypadł ostatnim?

6. Pewien obywatel otrzymał w podarunku 40 butelek starego węgryna. Nie dowierzając służącemu, porozstawiał butelki w piwnicy tak, że po każdej stronie mógł zawsze doliczyć się 11-tu



butelek. Służący jednak ukradł stopniowo 4, 4, 4, 4 i 2 butelki (razem 18), a właściciel straty nie spostrzegł, zawsze bowiem po każdej stronie było 11. Jakże służący to robił?

7. Jak można dowieść za pomocą zapalek, że 9 mniej 3 równa się 4 i że 11 mniej 3 równa się 6?

8. Jak można z 14-tu zapalek zrobić 100?

9. Mamy 12 zapalek — po 4 w każdym szeregu prostokąta. Trzeba je tak rozstawić, ażeby z każdej strony było po 5 zapalek.



10. Wzdłuż murów kwadratowej twierdzy wypadło rozstawić 12 wart. Kapitan rotty umieścić je tak, jak wskazuje rysunek, t. j. po 4 z każdej strony. Pułkownik, niezadowolony z tej dyspozycji, oświadczył, że pragnie mieć po 5 forpocztów z każdej strony i zrobił odpowie-



dnie zarządzenie. Generał uznał jednak, że na każdej stronie powinno stać sześć posterunków, wskutek czego nastąpiła nowa zmiana. Jak dokonano tych dwu zmian ostatnich?

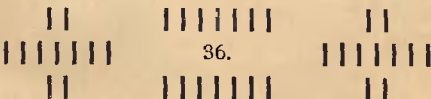
11. Jak można położyć na stole $\frac{3}{4}$ tuzina zapalek, ażeby utworzyć 3 tuziny?

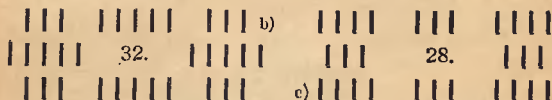
12. Mamy 12 zapalek w jednym rzędzie. Trzeba je podzielić na cztery grupy po 3 zapalki w każdej, przyczem jednak można przekładać tylko 8 zapalek, każda zaś zapalka przy przekładaniu musi przeskakiwać trzy inne.

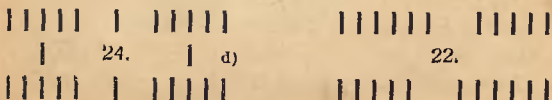
Rozwiązanie figielków z zapalkami Nr. 5—12.

5. Liczy się tak, że murzyn za pierwszym razem będzie trójką, czyli na 3-ciem miejscu.

6.

a) 





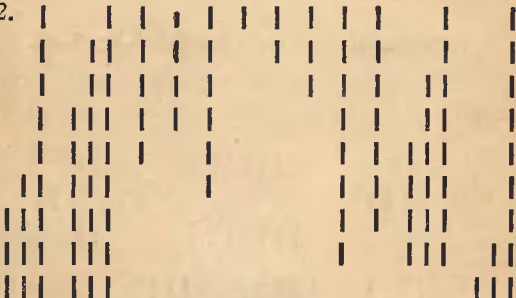
7. IV IV
IA
VI VI
AI

8. 

9. || | ||
| |
|| | ||

10. || | || || | || |
| |
a) || | || b) || | || |

11. XXXVI

12. 

2. Sztuki z kart.

1. Talie kart rozłóż w ręku wachlarzem i poproś kogoś z obecnych o wybranie jednej karty, twierdząc, że ją odgadniesz. Gdy kartę obejrzano, poproś o położenie jej na wierzch talii tak, ażebyś

jej nie widział. Teraz, trzymając talię, załóż ręce w tył, jeżeli sztukę pokazujesz na środku pokoju stojący, lub schowaj je pod stół, jeżeli siedzisz, i tam kartę obraną odwróć barwą do góry tak, ażeby ściśle łączyła się z innemi kartami talii. Uczyniwszy to bardzo prędko, wystaw talię przed oczy osoby, która kartę obierała i zapytaj się: »czy ta karta?« — Oczywiście, nie będzie ta, bo kartę obraną masz odwróconą przed sobą. »A jeżeli nie ta — powiadasz — to muszę temu zaradzić!« Znowu bierzesz ręce w tył lub pod stół, kartę, już ci teraz znaną, odwracasz, kładziesz w środek talii, którą otwarcie tasujesz, i dajesz do tasowania. Potem zbierasz, liczysz niby karty i efektownie kartę obraną wyrzucasz na stół. Sztuki tej nie pokazuj nigdy drugi raz, bo się łatwo domyśla, jak się robi.

2. Podejrzawszy jedną z kart na spodzie talii, rozrzuć tę ostatnią na stole, dobrze pamiętając, gdzie leży twoja karta. Przypuśćmy, że to była dama karo. Zwróć się teraz do kogo i twierdząc, że go podejrzewasz, iż zna wszystkie karty, dowiedź mu tego. A dowiedziesz w ten sposób. Naprzód poproś, żeby ci podał damę karo. Jeżeli trafi na twoją kartę, to mu ją odkryj i zawstydz go. Jeżeli nie, to kartę, jaką ci wskaże oczywiście bez podglądania, weź do ręki i przysięgaj, że masz już damę karo, ale w te pędy proś, ażeby ci podano tę kartę, którąś otrzymał. Przypuśćmy,

że nią był król pik. Dostaniesz, dajmy r.a to, asa kier. — Tego asa — powiedz — sam sobie poszukam! — Co rzekłszy, weź z talii damę karo, pierwotnie przez siebie obraną. W ten sposób będziesz miał w ręku wszystkie trzy żądane karty, t. j. damę karo, króla pik i asa kier. — Sztuka ogromnie efektowna.

3. Z talii kart odbierz nieznacznie 26 kart czarnych od 26 czerwonych, poczem z tak przygotowanej talii każ wybrać jedną kartę i uważaj, czy ją wyciągną z czarnych kart czy z czerwonych. Jeżeli z czarnych, to każ ją potem włożyć pomiędzy czerwone, lub odwrotnie. Teraz trochę przybłaguj, karty po połowie potasuj i przejrzyj, a obraną kartą będzie czerwona pomiędzy czarnymi lub czarna pomiędzy czerwonymi. Gdy ją poznasz, stasuj całą talię sam, daj ją do stasowania i gadaj dużo, licz, i w końcu wyświeć efektownie kartę obraną.

4. Weź 16 kart i układaj je po 4 karty w krzyż koszulkami do góry. Te 4 krzyże pokazuj kolejno jednej z osób i proś, ażeby z jednego z nich obrała sobie kartę. Gdy to uczyni, karty zbierz kupkami, a tę kupkę, w której kartę wybrano, umieść pod spodem innych trzech barwami na dół. Teraz wykładaj z kart, które trzymasz w ręku, po 3 karty z wierzchu i nieznacznie, dla dopełnienia lewego ramienia krzyża, 4-tą kartę od spodu. Gdy tak zrobisz krzyże ze wszystkich

kart, trzymanych w ręku, to oczywiście we wszystkich czterech krzyżach lewe ramiona będą stanowiły karty z krzyża pierwotnego, z którego wybór nastąpił. Gdy się teraz zapytasz, w którym krzyżu jest karta obrana, to wskażesz ją bez zawodu.

5. Weź 21 kart i ułóż 3 kupki po 7 kart barwami do góry. W trakcie wykładania niech sobie ktoś kartę obierze z jednej z kupek, a ty masz ją odgadnąć. Po wybraniu karty, zapytaj się, w której jest kupce, i kupkę tę włóż w środek dwóch innych, poczem znowu wykładaj trzy kupki, znów pytaj, w której jest karta obrana, i znów kupkę z tą kartą umieść pomiędzy dwiema innemi kupkami. To samo powtórz po raz trzeci. Gdy się za trzecim razem dowiesz, w której kupce jest karta, to wiedz napewno, że to będzie czwarta karta z kolei w tej kupce, którą ci wskazują, czyli jedenasta z rzędu po włożeniu kupki pomiędzy dwie inne.

6. Sztuki z kart wymagają wielkiej zręczności i kart koniecznie nowych, ślizkich, wtedy bowiem łatwo jest zmieniać je, ściągać z wierzchu pod spód talii i t. p. Że jednak nie mamy zamiaru rozpisywać się tu o t. zw. woltach, na których większość sztuk się opiera, podajemy przeto jedynie sztuki najprostsze i najłatwiejsze. Ładną jest n. p. sztuka zmienianego przechodzenia karty z jednej ręki do drugiej. Przypuśćmy, że w prawej jest

dama a w lewej król, trzeba, żeby zmieniły miejsca. Chcąc to zrobić, ma się drugie takie same dwie karty, przyklepione koszulkami do pierwszych, tak, że król jest pod damą, a dama pod królem. Na hasło przejść trzeba tylko zręcznie karty, odwrócić w rękach, a efekt będzie ogromny. Ale też właśnie to trochę zręczności stanowi konieczny warunek powodzenia.

3. Sztuki z przedmiotów podręcznych.

1. Uparty pieniądz. Na cudzej dłoni połóż jakąkolwiek drobną monetę i mów, że to jest pieniądz tak uparty, iż nawet szczotką uprzątnąć się nie da. Na dowód, wez szczotkę od czyszczenia ubrania z dość miękkim włosiem i trzymając ją zupełnie poziomo staraj się zmieścić pieniądz z dłoni. Daremne usiłowania, włos będzie się uginał, a pieniądz ani drgnie z miejsca!

2. Jak przeleźć przez kartę? Kartę przecina się wzdłuż po środku, zostawiając wąskie pola od strony obu końców. Na przecięciu zgina się kartę i ostre nożyczkami nacina się szereg linii, nie dochodzących do brzegów, w poprzek, raz od prawej ku lewej, to znowu od lewej ku prawej, na przemiany i możliwie najgęściej. Co uczyniwszy, kartę się rozplaszcz na stole i pociągając za oba końce, otrzymuje się rodzaj koła zębatego, przez które można przesadzić głowę, a nawet, będąc szczupłym, przejść całkowicie.

Naturalnie trzeba postępować bardzo ostrożnie, ażeby karty nie przerwać.

3. Rozbite lustro. Zaostrz kawałek mydła kuchennego, jak kredkę do kart, i zwilżywszy go zlekka, naśladowaj na szkle zwierciadła rysy, jakie bywają wskutek pęknięcia. Odbicie ich w lustrze zrobi złudzenie tak naturalnem, że możesz poważnie zmartwić tego, komu przypiszą winę mniemanej szkody. Postępuj zręcznie, a zmazawszy mydło, będziesz uchodził za czarodzieja.

4. Ombromania. Tak zw. cienie chińskie stanowią zawsze bardzo przyjemną rozrywkę,



FIG. 1.

zwłaszcza, gdy są pokazywane umiejętnie i z pewną inwencją. N. p. z ręki, nitki i figurki dżokeja, wyciętej z tektury, można wywołać na ścianie

złudzenie konia wyścigowego z jeźdźcem. (Fig. 1).
Przy odmiernej pozycji, otrzymamy słonia w chwili,



FIG. 2.

gdy zagina trąbę dla przyjęcia pokarmu od publiczności, odwiedzającej ogród zoologiczny. (Fig. 2).



FIG. 3.

Na rysunku trzecim (Fig. 3) widzimy paszczę lisa, doznającego niestrawności po przełknięciu kury.

Fig. 4. naśladuje głowę żołnierza w czapce mundurowej. Dla zwolenników ombromanii podajemy

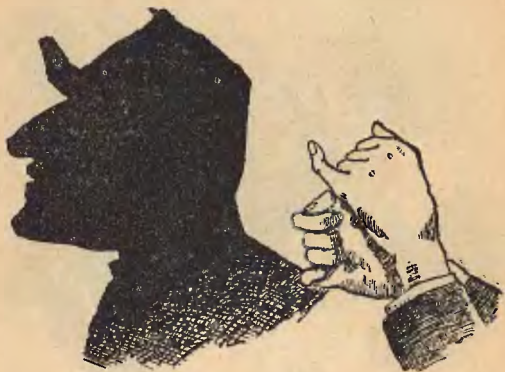


FIG. 4.



FIG. 5.



FIG. 6.



FIG. 7.



FIG. 8.



FIG. 9.



FIG. 10.

szereg rysunków tego rodzaju, które tłómaczą się same przez się. Widzimy je na Fig. 5—12. Fig. 13 wskazuje niemieckiego pastora — kaznodzieję.

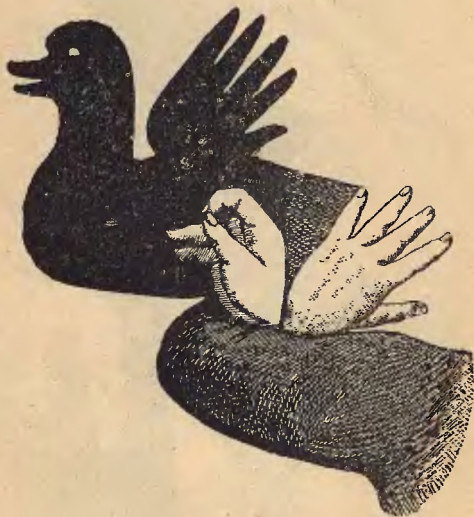


FIG. 11.

Cienie chińskie mogą pokazywać widzom dwie osoby na jednej ścianie. Widzieliśmy n. p. ucieśzne przygody kochanków, którym przeszkadzała matka z miotłą w ręku i t. p. Jest to już rzecz więcej skomplikowana i lepiej pokazywać ją poza wy-





FIG. 12.

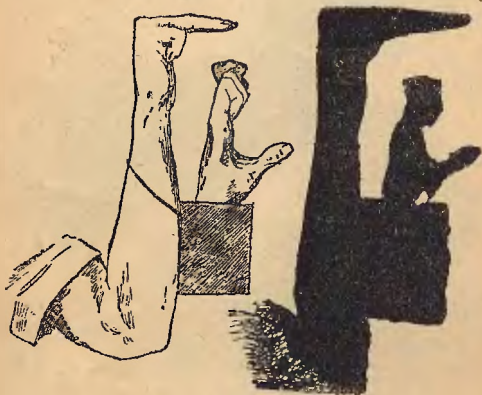


FIG. 13.

sztywnionem białem płótnem, jakiego się używa do latarni czarnoksiężskiej.

5. Podróż. Magik rozdaje obecnym papier, koperty i ołówki, z prośbą, ażeby każdy napisał na kartce nazwę jakiego miasta i kartkę zapieczętował w kopercie. Następnie zbiera koperty i oświadcza, że odczyta ich zawartość jedynie za pomocą dotyku. Koperty tasuje w oczach widzów, ale nieznacznie dołącza do nich jeszcze jedną kopertę z nazwą jakiego miasta, którą sam napisał. Tę kopertę, niczem nie różniącą się od innych, umieszcza na spodzie kupki, a biorąc pierwszą kopertę z wierzchu, wymienia nazwę tego miasta, które sobie sam obrał. »Lwów!« — woła i w tej chwili, jakby dla przekonania się, rozrywa kopertę z wierzchu, a chociaż wyczytał w niej »Berlin,« powiada: tak, Lwów! Otwierając drugą kopertę, mówi Berlin, i tak ciągle wymienia nazwę miasta poprzednio odczytanego, gdy więc nareszcie otworzy swoją kopertę, będzie wiedział wszystkie nazwy. Nazwy te spisywać powinien ktoś z uproszonych gości dla kontroli. Po odczytaniu spisu, obecni przyznają, że istotnie magik odgadł obrane przez nich miasta za pomocą dotyku.

Magia nie wchodzi w zakres naszego wydawnictwa. Na wieczorkach rautowych służy ona jedynie za zabawę dodatkową, n. p. przy sądzeniu fantów, dlatego też przytoczyliśmy tu kilka sztuk najprostszych, tytułem jedynie przykładu, jakie

sztuki mogłyby być najodpowiedniejsze do wykonywania w salonie. Ktoś, coby chciał magią towarzystwo bawić, winien wpierw odbyć odpowiednie studia i zaopatrzyć się w drobne bodaj przyrządy, bez których sztuki wogóle nie są dość efektowne.

4. Figlelki różne.

1. Połowa ośmiu. Napisz na kartce 8 i zapytaj kogo z towarzystwa, ile jest połowa ośmiu? Odpowie niezawodnie 4, a tymczasem jest to zero, bo przedzieliwszy ósemkę linijką w środku, otrzymamy dwa zera.

2. Podzielne jabłka. Na gierydonie leży 5 jabłek. Jak rozdać pięciu osobom po jednym, ażeby i w gierydonie jedno zostało?

W sposób bardzo prosty: pierwsze cztery osoby dostają po gołym jabłku, a piąta bierze sobie ostatnie jabłko wraz z gierydonem.

3. Osieł. Przyszedł osieł (można i kozioł) na niedostępną skałę. Skała była stroma, wysoka i obnażona ze wszelkiej roślinności. Wznosiła się przytem nad głęboką, szeroką i długą rzeką. Po drugiej stronie rzeki pasła się na łące cudnej urody ośliczka (kózka). Co osieł (koziół) ma zrobić, ażeby się do niej przedostać?

Pytanie to wywołuje zazwyczaj mnóstwo przypuszczeń, którym jednak pytający uparcie zaprzecza. W końcu ostatni z zapytywanych odpowiada:

— Nie wiem.

— Bo i tamten osieł także nie wiedział —
odpicia facecyonista.

4. Absurd algebraiczny. Zadanie. Dowieść, że $2 = 3$.

Rozwiązanie: $-6 = -6$

$$4 - 10 = 9 - 15$$

$$4 - 10 + \frac{25}{4} = 9 - 15 + \frac{25}{4}$$

$$\left(2 - \frac{5}{2}\right)^2 = \left(3 - \frac{5}{2}\right)^2$$

$$\sqrt{\left(2 - \frac{5}{2}\right)^2} = \sqrt{\left(3 - \frac{5}{2}\right)^2}$$

$$2 - \frac{5}{2} = 3 - \frac{5}{2}$$

$$2 = 3$$

Błąd polega tu na tem, że wyciąganie pierwiastka kwadratowego z obu części równania warunkuje się zawsze znakami $+$ i $-$. Ci, co się uczyli algebry, łatwo pomyłkę tę zrozumieją.

5. Osobliwość arytmetyczna. Oto szereg cyfr, dzielący się bez reszty na 13.

100100	200200	300300 itd. aż do	900900
101101	201201		901901
102102	202202		...
i t. d.	i. t. d.		999999.

Wszystkie cyfry od 100100 do 999999, po kolei, bez najmniejszego wyjątku, dzielą się na 13 bez reszty, o ile pierwsze trzy liczby równają się trzem drugim.

6. Figielek fizykalny. Weźmy trzy kule: jedna żółta, druga niebieska, a trzecia czerwona. Wszystkie są jednakowej wagi i wymiaru, wszystkie też puszczane są z jednakowej wysokości; która najpierwej upadnie na ziemię, jeżeli słońce świeci? Proszę uważać, że słońce świeci!

Upadną, oczywiście, wszystkie trzy równocześnie.

II.

PYTANIA
i
ODPOWIEDZI.



I. Wyrocznia.

Towarzystwo rozprószone po salce. Figle, sztuki, anegdotki ubawiły wprawdzie niejednego i niejedną, ale dotąd jeszcze nie zdołały rozgrzać serc i umysłów, nie zespoliły zgromadzenia w jedną, zdziecinniałą duszę, tak ucieszenie pustą, jak ów zaśniedziały mędrzec, który znalazłszy się na bezmyślnej farsie w teatrze, śmieje się do rozpuku, głośniejszy od stałych bywalców widowni i, zgorszony, sam się później łapie na tej pustocie. Gospośia sfrasowana; że jednak nie wszyscy jeszcze nadeszli, że brak pani komisarzowej z dwiema córeczkami, że młody mecenas nie przyprowadził dotąd swej uroczej żonusi, że ten niegodziwy, a tak rozrywany, Ryś, braciszek pani, spóźnił się, jak zwykle, — trzeba więc samej sobie radzić. I oto, niby od niechcenia, niezmordowana gospośia bierze naszą książkę do ręki, a jednocześnie podaje elegancką wagę jednemu z panów. W wazie mieści się 50 kartek z kolejnymi numerami od 1—50.

— Racz pan wybrać jedną kartkę, wywróże panu przyszłość. A może i panu? I pani? I tobie, Manieczko? — zwraca się uprzejma gospośia do osób najbliżej stojących.

— Z przyjemnością! — odpowiada pierwszy z zagadniętych, zapuszcza rękę do wazy, z której kolejno wszyscy wyjmują numerowane kartki.

Gospośia odbiera pierwszą kartkę, a spostrzegłszy na niej Nr. 5, oświadcza głośno:

»Jeżeli życia swego nie odmienisz,
To się, kochanku, nigdy nie ożenisz.«

taką bowiem odpowiedź wyczytała w części drugiej wyroczni, omawiającej przyszłość płci, Bóg wie za co brzydką zwanej.

Dla pań znajduje odpowiedź w części pierwszej tejże wyroczni, zawsze pod odpowiednim numerem.

Gospośię wyręcza wkrótce ktoś inny i tak zabawa ogarnia całe towarzystwo.

Wyrocznię, która, o ile nam wiadomo, cieszyła się dużem powodzeniem po ukazaniu się naszej pierwszej książki, dotyczącej gier i zabaw, podajemy tu w edycji poprawnej, lubo skróconej.

CZĘŚĆ PIERWSZA.

Wyrocznia dla płci piękną zwanej.

1.

† Czy podolasz, biedne dziecię,

Tak ciężkiemu przesiewięzięciu?

Bo wyznaję ci w sekrecie:

Będiesz miała mężów pięciu!

2.

Sprytku sporo masz w swej główce, + 2

Więc cię czeka wielkie atu:

Będziesz w trepkach i watówce

Bufetową magistratu.

3.

Los cię czeka starej panny: + 3

Brr!... Aż mnie przechodzą ciarki:

Troska, kłopot nieustanny, —

Pieski, kotki i kanarki.

4.

Przeznaczenia mówią księgi: + 4

Będziesz żoną niedołągi.

5.

Uwierz wyroczni na słowo: — + 5

Będziesz — mecenasową.

6.

Niezaślugo cię czeka + 6

Jakaś podróż daleka.

Grosza sporo wymłócisz,

Ale z chłopcem powrócisz.

7.

Do prześlicznej twej gąbki

Rade fruwać gołąbki,

Lecz je sama odstraszasz,

Bo za ostre masz ząbki.

8.

Człowiek zwalcza gromy, burze, +
Srodze z losem się boryka:
Widzę cię przy Port-Arturze,
W kazamatach Japończyka!

9.

Na Norwegii lodach, u króla Hakona,
Byłabyś monarszym zbytkiem otoczona,
Lecz, że lubisz flircik, więc wyrocznia czuje,
Że ci lodów Hakon król — nie zafunduje.

10.

+ Kochaj, dziewczę, kochaj szczerze,
Czy cywilni, czy żołnierze,
Ślepi, głusi, zdrowi, chorzy,
Adwokaci czy doktorzy,
Kochaj wszystkich — będziesz w niebie: —
Dotąd kochasz tylko siebie!

11.

+ Strzeż się, dziecko, strzeż bruneta,
A dlatego strzeż się właśnie,
Bo choć błysnie jak rakietą,
Lecz, jak ona, szybko zgaśnie.

12.

+ Niebawem starszy mężczyzna
Miłość ci wyzna.

13.

Ciesz się, bo szybko się ta chwila zbliża,
W której pojedziesz z mężem do Paryża.

14.

+ Ładny twój chłopiec, lecz ma duszę taką,
Że nawet ciebie przegrałby w Monako.

15.

Twoi rodzice za zięcia
Mieć będą księcia.

16.

+ Chłopcy by cię dawno wzięli,
Lecz nie chodzisz do kąpeli.

17.

+ Jesteś piękna, jak wszystkie razem wzięte Muzy, 17
Ale wierzaj wyroczni: zgubią cię... arbuzy.

18.

+ Zanim liście z drzew opadną,
Niezawodnie cię wykradną.

19.

Na tegorocznej najpierwszej majówce
Ładny porucznik przewróci ci w główce.

20.

+ Nie myśl o zabawach, brylantach i złocie, 15
Bo dołą twoją — praca w krwawym czoła pocie.

21.

Ze wszystkich w świecie dziewczeczek
Tyś najcudniejszy kwiateczek,
Więc daję ci słowo,
Masz przyszłość różową.

22.

Dla twoich pięknych oczu, dla twych ust koralu,
Jeden wielki szalenciec w łeb sobie wypali.

23.

Na zabawie, w ciągłej wrzawie,
Spędzisz życie swe w Warszawie.

24.

Już w tym roku opuścisz i ojca i matkę
I zamieszkas z swym mężem schludną małą chatkę.

25.

Niezadługo się w tobie zakocha bohater,
O sercu tak gorącym, jak wulkanu krater.

26.

Mówią, że nad maj wonny wolisz mokry marzec,
Dlatego twym wybrankiem będzie siwy starzec.

27.

Choć pośród chłopców skaczesz, jak fryga,
Stropi cię wkrótce czarna intryga.

28.

Masz przyjaciółkę, wskutek jej zawiści
Żaden z twych planów nigdy się nie ziści.

29.

Moja droga, po co zwlekasz?
Skoro cię kocha aptekarz.
Będziesz kręciła gomulki,
A on — pigulki!

20

30.

Chociaż rodak cię pokocha,
Lecz zostaniesz żoną Włocha.

31.

Jest to prawdą oczywistą:
Męża będziesz mieć artystą.

21

32.

Los twój jest nieunikniony:
Zerwie z tobą narzeczony.

33.

Podobno będziesz miała męża niemądrego!
Nic to, spryt masz za siebie i rozum za niego.

34.

Twe serduszko, moja duszko,
Wszystkich nas zachwyca,
Będziesz miała to, coś chciała,
Boś piękna dziewczica.

22

35.

W dostatkach spędzisz życie,
W pałacu mieszkać będziesz,

Lecz kogo kochasz skrycie,
Nigdy nie posiędziesz.

36.

Wierz wyroczni, bo jest szczerą,
Będziesz żoną inżyniera.

23)

37.

Nie jeden twym językiem
Był srodze osmagan,
Więc cię czeka na rynku
Z owocami — stragan.

24) mdo

38.

Mądrą jesteś, więc, sikorko,
Wiecznie będziesz profesorką.

39.

Wstąp na pocztę, rada szczerą;
Będziesz żoną pocztaltera.

40.

Słyszałem od wyroczni, mówiąc między nami,
Że niebawem otworzysz magazyn z farbami.

41.

Przewróciłaś w głowiznie
Niejednemu mężczyźnie,
Przeto, wierzaj mi, złotko,
Będiesz zawsze sierotką.

26²

42.

Dotąd nie masz posagu, chociaż biegną lata:
Sprzedaj... brud z za paznogci, a będziesz bogata.

43.

Zaręczam, że w tym momencie
Myślisz o pewnym studencie,
Lecz ci powiem bez ogródek:
»Chciało się Zosi jagódek!«

28

44.

Wyrocznia prawdę mówi, a nie żadną bajkę:
Będiesz swemu mężowi nakładała fajkę.

45.

Roi ci się korona o dwunastu pałkach,
Więc przebierasz w chłopcach niby w ulęgalkach,
Ale oni wiedzą, jak ich bardzo cenią,
I dlatego stanu nigdy nie odmieniają.

46.

Za mundurem panny sznurem,
A za frakiem panny rakiem,
Ty się zwróć do cywilisów,
Bo nie poradzisz z wojakiem!

47.

Wyrocznia wcale ładną przyszłość tobie roi,
Lecz nie psuj lichym pudrem ślicznej buzi swojej.

48.

Jakkolwiek ci pod noskiem rośnie puszek młody,
Nie martw się, bo zostaniesz żoną golibrody.

29

49.

Pierwszy kupiec najlepszy, więc jeśli się zdarza,
Radzę ci, byś z nim śmiało poszła do ołtarza.

50.

Oczy, jak aksamit,
Serce jak dynamit,
Wzrok, szyk, głos i wena, —
Więc — czeka cię scena.

CZĘŚĆ DRUGA.

Wyrocznia dla płci, Bóg wie za co, brzydką zwanej.

1.

Ukochaj nieszczęśliwą bez ojca i matki,
Nie pytając o posag, tylko o przymioty,
Ona w dom twój sprowadzi szczęście i dostatki
I będzie wzorem pracy i domowej cnoty.

2.

W późnej starości będziesz wołał codnia:
Ach gdzieżeś, gdzieżeś, gwiazdo ma przewodnia,
Czyli poprostu, mój bracie,
Skończysz życie w celibacie.

3.

Dziewica z okiem, jak błękit na niebie,
Dawno zasyła westchnienia do ciebie.

4.

W swoim urzędzie masz wiele szansy
Na powodzenie i na awansy,

II Ale u panien, choć jesteś z głową,
Szanse twe — nikną stopniowo.

5.

Jeżeli życia swego nie odmienisz,
To się, kochanku, nigdy nie ożenisz.

6.

Czarne oczy cię zdradzą, bo im brak stałości,
Niebieskie nie odmówią swojej wzajemności.

7.

Powiadają, mój kochanku,
Że masz wielkie długi w banku,
Więc się nie łudź — baronówna
Długów twoich nie wyrówna.

8.

W góry, w góry, miły bracie,
Tam fortuna czeka na cię!

9.

III Gwiazda szczęścia błogiego ponad tobą świeci:
Skrobiesz żonie kartofle i kołyszysz dzieci!

10.

Chociaż się ogromnie cenisz,
Z córką stróża się ożenisz.

11.

IV Zamiast by z ukochaną ręce związać stułą,
Zostaniesz, nieboraku, wkrótce kamedulą

12.

Na swoim własnem weselu
Będziesz płakał, przyjacielu.

13.

Wyrocznia ci powiada, że krótko przed zgonem
Odbędziesz podróż balonem.

14.

Żona na twoją głowę nieszczęście sprowadzi,
A więc się nie żęń lepiej, tak wyrocznia radzi.

15.

Jesteś bardzo nerwowy, masz ataki furii,
Więc się nie żęń, a za to pojedź do Mandżuryi.

16.

Że masz lisią minkę,
Poślubisz Rusinkę
I w ten sposób właśnie
Stłumisz ludów właśnie.

17.

Masz uciechę wielką
Z tą młodą Angielką,
Lecz ci figle płata
Służąca Agata.

18.

Musiałeś się, mój panie, chyba w czepku rodzić,
Skoro ci się i wdówki starają dogodzić.

Ale od tych wdówek radzę być zdaleka,
Bo srogi zawód cię czeka!

19.

Losy ci mówią: — zanim cię nauczem,
Posiedzisz, bratku, pod kluczem!

20.

Przyszłość ciebie czeka taka:
Od ołtarza dasz drapaka.

21.

Nie jedź do sąsiadki,
Choć jej buziak gładki,
Bo z swej własnej winy
Dostaniesz czerniny.

22.

Pierwszy raz ujrzysz swoją przyszłą żonkę
Na dzielnym koniu, jako amazonkę.

23.

Chociaż księga przeznaczeń spoczywa pod zamkiem,
Wiem, że przez całe życie będziesz bawidamkiem.

24.

Aktorem jesteś w życiu, za to przewinienie
Czeka cię marny żywot aktora na scenie.

25.

Choć ci to robi w sercu wielką bliznę,
Rzucisz kochankę dla walk za ojczyznę,

Ale gdy wrócisz, wsławiony, zdaleka,
Szczęście niezmienne i miłość cię czeka.

26.

Zamiast ułowienia pewnej złotej rybki,
Czeka cię niebawem koszyczek na grzybki.

27.

Ani wiesz o tem, mój panie,
Żeś się już poznał z osobą,
Która twą żoną zostanie
I życia twego ozdobą.

28.

Tej, którą kochasz, nigdy nie posiędziesz,
Lecz na jej ślubie pierwszym drużbą będziesz.

29.

† Uważaj, bo tu pewna kotka się znajduje,
Która cię w swą pułapkę złapać usiłuje,
Miejże się na baczności i bądź zręczną myszą,
Bo jeszcze, żeś jest gapiem, panienki usłyszą.

30.

Szczerze powiem jegomości:
Ożenisz się bez miłości.

31.

Jesteś pewnej panienki stałym wielbicielem,
Ale ona ślub weźmie z twoim przyjacielem.

32.

Czy to prawda, że niedługo
Masz się żenić z własną sługą?

33.

Żeś bardzo jest miękki,
Gdy zoczysz sarenki, —
Po ślubie, mój drogi,
Urosną ci rogi!

34.

Kochała cię płocha,
Innego dziś kocha,
Ty zmianę też lubisz,
Więc inną poślubisz.

35.

Podobno się wybierasz w podróż za granicę
I myślisz, że tam złapiesz posażną dziewczę, —
Mylisz się, kochaneczku, nic z tego nie będzie,
Na lisach farbowanych dziś znają się wszędzie.

36.

Nie tańcz na balu z pewną osobą,
Bo ona tylko bawi się tobą.

37.

Piękna laleczka serce twe posiędzie,
Ale swobody żal ci potem będzie.

38.

Młodość twa przejdzie wesoło i mile,
Lecz gdy w męskiego staniesz wieku sile,
Nieraz ci przyjdzie walczyć z życia burzą,
A słońca blaski — lzy bólu ci schmurzą.

Krygient

39.

Po dywanie radbyś stąpać do karety,
Ale się w życiu — biedki spodziewaj, niestety!

40.

Oto dla ciebie dobrej rady wątek:
Porzuć te strony, a zrobisz majątek.

41.

Choć hen, za górą, nęci cię niewiasta,
Wiedz, że na miejscu i kamień porasta.

42.

Pod pantoflem był wujaszek,
Tatuś, dziadzio i stryjaszek,
Pod pantoflem wszyscy, wszędzie: —
I pan pod pantoflem będzie.

43.

Miej się na baczności, bo masz dwóch rywali:
Obyż ci z przed nosa panny nie porwali!

44.

Nie śpiewaj duserów pannom, młody bardzie,
Bo masz zastawiony zegarek w lombardzie.

45.

Nie bój się, chociaż Mosiek na karku ci siedzi,
Z posażną panną wyjdą twoje zapowiedzi.

46.

Przepowiadam ci, mój bracie,
Będziesz w srogim tarapacie

I za miłość, pełną zgrozy,
Możesz dostać się do kozy.

47.

Twych powodzeń z mężatką pewno nie dożyjem,
Bo cię pan mąż przegoni bardzo grubym kijem.

48.

Zanadto widzisz wszystko w różowym kolorze,
A to ci w dalszem życiu bardzo szkodzić może

49.

Ożenisz się z bogatą, modną, wielką panią,
Lecz dom twój będzie za to piekielną otchłanią.

50.

To, o czym myślisz, nigdy się nie ziści,
Wskutek intrygi, plotek i zawiści.

2. Flirt salonowy.

Gra niema. Panie i panowie otrzymują po kilka kart, z liczby 50-ciu, specjalnie przygotowanych do tej zabawy przez panią domu. Na każdej karcie są odmienne zdania, któremi można korespondować ze sobą w sekrecie przed całym towarzystwem. Zbioru tych kart podawać tutaj nie będziemy, znajdują się bowiem w obiegu handlowym, jako wydawnictwo oddzielne. Przy dobrym układzie tekstu, który winien być bezwzględnie przyzwoitym, zabawa ta ma dużo uroku dla młodzieży płci obojga.

Tytułem przykładu, wypisujemy dwie karty z jednego ze zbiorów prozą, chociaż znamy także takie »Flirty,« układane wierszem, z przytoczeniem myśli, zdań, urywków, aforyzmów, epigramatów i t. p. z różnych pisarzy polskich.

Karta Nr. 15.

(Kartę Nr. 15, w liczbie kilku innych, otrzymała jedna z panien).

1. Więc zrywasz zgodę?
2. Dobrze wiedzieć.
3. Rozmaitość bawi.
4. Jesteś konsekwentny w swych niekonsekwencyach.
5. Za dużo romansów czytałeś lub przeszedłeś.
6. Muszę cię pocałować.
7. Nigdy w świecie.
8. Ja również pragnę.
9. Za jaką cenę?
10. Polujesz na posag.
11. Podziwiam twą inteligencję.
12. Nie znasz chyba sam siebie.
13. Blichtr i szyk.
14. Jakże to dobrze, że cię poznała.
15. Czy mogę cię odprowadzić?
16. Przyjdź do nas.
17. Z przyjemnością zezwalam.
18. Co mamusia powie?
19. Nie szkodzi.
20. To nic nadzwyczajnego.

Karta Nr. 49.

(Kartę Nr. 49 otrzymał, w liczbie kilku innych, jeden z panów).

1. Za dużo mąki zużywasz!
2. Miluchna pieszczoszko!
3. Jestem wobec ciebie bezsilny.
4. Nie pchaj palca między drzwi.
5. Wyglądasz jak Madonna.
6. Widzę, że z tego nic nie będzie.
7. Popsuli cię ludzie pochwałami.
8. Musi się z ciebie słowa cisnąć, jak z cytryny.
9. Masz ręce białe, jak dwie lilie.
10. O piękna różo!
11. Usta nie są do mówienia, lecz do całowania.
12. Róża ma ciernie, kłuć potrafi.
13. Kocham cię, jak brata.
14. Na to Pan Bóg dał nam ręce, aby opędzać się natrętom.
15. Mężczyzna jest chytry: z początku pokorny, ale jeśli coś wskóra, zaczyna brać z góry.
16. Oddawna niema już dla mnie żadnych tajemnic.

Przy rozpoczęciu zabawy, panna obiera, dajmy na to, ze swojej karty Nr. 11 »Podziwiam Twą inteligencyę« i wręcza ją panu, z którym »flirtuje.« On równieź odpłaca jej przez Nr. 10 »O piękna różo!« ze swojej karty. Ona wraca mu w te pędy

tęż samą kartę, wymieniając Nr. 12 »Róża ma ciernie, kłuć potrafi!« On odpowiada jej przez Nr. 17 »Z przyjemnością zezwalam« ze swojej karty i t. d.

Naturalnie, przy większej ilości kart, rozmowa jest dłuższą i prowadzącą do takich rezultatów, że nieraz... dwa serca bezwiednie porozumieją się ze sobą, a przynajmniej nabiorą wzajemnej sympatii.

3. Mowa kwiatów.

Niemniej ładną zabawą towarzyską jest »Gra w kwiaty,« składająca się z pytań i odpowiedzi, zastosowanych do odpowiednich znaczeń kwiatów. Do tej gry potrzebny jest również podręcznik specjalny, znajdujący się w obiegu handlowym. Istota gry polega na tem, że np. panna zadaje pytanie kawalerowi: »Czy pragniesz zmiany losu?« Kawaler obiera jeden z podanych przy tem pytaniu sześciu kwiatów, a kierownik zabawy odczytuje odpowiedzi.

Dla przykładu, zacytujemy jedno z pytań z odpowiedziami tak, jak je przytacza jeden z wybornie ułożonych podręczników specjalnych.

PYTANIE XV.

Czy pragniesz zmiany losu?

Oleander. — Zmiana. — »Jesteś niewierną!«

Niby to wierzba, a w doniczce rośnie,
Kwitnie obficie, ale w późnej wiosnie,

Do ozdoby salonów wielce pożądanym...

Przyznaj się szczerze: — pragniesz losu zmiany.

Odpowiedzi: Bławatek. Mlecz. Aster. Rozmaryn.
Hortensya. Lilia.

ODPOWIEDŹ 1.

Bławatek — powab.

Mężczyzna.

Zgoda, lecz jedno postawię pytanie:

Czy wszystko, jak dotąd, i nadal zostanie?

Kobieta.

Cóż mam czynić, niestety,

Gdy taki los kobiety.

ODPOWIEDŹ 2.

Mlecz — złudzenie.

Mężczyzna.

Wszystko naokół miłą ma postać,

Co mam, gdzie jestem, przy tem chcę zostać.

Kobieta.

Zmiany nie pragnę, choć o zmianie marzę,

Co dalej będzie, później się pokaże.

ODPOWIEDŹ 3.

Aster — nicość.

Mężczyzna.

W tem jednym tylko pragnąłbym odmiany,

Bym raz przez ciebie został pokochany.

Kobieta.

Lepszego w życiu nic się nie spodziewam,
Więc i zachcianek podobnych nie miewam.

ODPOWIEDŹ 4.

Rozmaryn — zmiana.

Mężczyzna.

Chociaż w uczuciach ze stałości słynę,
Pożądam zmiany choćby co godzinę.

Kobieta.

Cóż mi lepszego zmiana przynieść zdoła,
Kiedym dziś wolna, szczęśliwa, wesola?

ODPOWIEDŹ 5.

Hortensya — niezgoda.

Mężczyzna.

Komu źle na świecie, zwykle zmiany żąda,
A gdy ta nastąpi, w przeszłość się ogląda.
Wedle zdania mego,
Lepiej trzymać się jednego.

Kobieta.

Ja tam bynajmniej nie dbam o zmianę,
Bo co mam dostać, to i tak dostanę.

ODPOWIEDŹ 6.

Lilia — niewinność.

Mężczyzna.

A cóż mi zmiana lepszego przyniesie?
Lepszy królik w domu, niżli zając w lesie.

Kobieta.

Panna w chłopcach przebierała,
Potem żadnego nie miała.
Ja też nie chcę żadnej zmiany,
Póki jest przy mnie kochany.

Taką jest treść »Mowy kwiatów.« Zabawa nawskróś... liryczna.

4. Tablica pytań i odpowiedzi.

Im więcej osób bierze udział w tej zabawie, tem bardziej jest zajmującą. Polega na tem: grający zasiadają dokoła stołu, lub w różnych kątach saloniku, tak, ażeby możliwie mężczyźni przeplatali się z paniami.

Kierownik kładzie przed sobą załączone tablice i według nich zadaje pytania każdemu z grających po kolei.

Osoba, do której skierowano zapytanie, wymienia jedną liczbę, a kierownik odczytuje odpowiedź pod właściwą rubryką odpowiedzi.

Ilość odpowiedzi gotowych w książce należy wymienić osobie, którą się zapytuje. Zabawy można i nie uogólniać, lecz jedna z pań może się pytać jednego lub kilku panów i odwrotnie — jeden kawaler może się bawić z jedną lub kilkoma paniami i t. p.

Jeżeli odpowiedź nakazuje cośkolwiek spełnić, np. zaśpiewać, zadeklamować, zagrać i t. p., to

osoba, której dano taką odpowiedź, winna niezwłocznie ją wykonać.

Tablica, którą załączamy poniżej, jest ułożoną tylko dla przykładu; podług niej każdy może sobie sam ułożyć swoje własne tablice, stosując się do warunków otoczenia i do osób, które przyjmują udział w zabawie. Od dowcipnego ułożenia tablicy zależy powodzenie zabawy.

PYTANIE 1.

Czego pragniesz?

1. Ażeby o mnie nigdy nie zapomniano.
2. Ażeby moja sąsiadka z prawej zadeklamo-
wała coś ładnego.
3. Ażeby mój sąsiad dał mi swoją fotografię.
4. Wyjść za mąż lub ożenić się.
5. Być poetą, ażeby opiewać wszystko, co
piękne.
6. Tańczyć po tej zabawie.
7. Nie potrzebować nigdy lekarza.
8. Wypalić papierosa.
9. Pocałować sąsiada z lewej.
10. Kieliszek wina.

PYTANIE 2.

Kogo kochasz?

1. Tego, na kogo patrzę.
2. Tego, kto nie spostrzega mojej miłości.
3. Co to pana obchodzi?

4. Człowieka bardzo niedomyślnego.
5. Tego, kto nie gra w karty.
6. Mego sąsiada.
7. Ludzi rozumnych.
8. Kto nie wart tego, żeby go kochać.
9. Bogatego staruszka.
10. Gospodarza tego domu.

PYTANIE 3.

Co lubisz?

1. Wystawać po trzy godziny przed lustrem.
2. Zdradzać w miłości.
3. Wyśmiewać się z bliźnich.
4. Jeść jaknajwięcej.
5. Tę zabawę.
6. Lubię anegdoty.
7. Ploteczki.
8. Cukierki.
9. Wszystko, co zabronione.
10. Całować ładne panny.

PYTANIE 4.

Kto cię kocha?

1. Cały świat.
2. Nikt.
3. Siedząca naprzeciw mnie.
4. Dziś się dowiem.
5. Bałamut.
6. Nie powiem.

7. Ten, kto się powinien poprawić.
8. Z kim nie sympatyzuję.
9. Egoista.
10. Głupiec.

PYTANIE 5.

Czego się lękasz?

1. Być śmiesznym.
2. Długich ogonów u sukien.
3. Włóczenia się po nocach.
4. Pożaru.
5. Rachunków pieniężnych z przyjaciółmi.
6. Burzy.
7. Staropanieństwa.
8. Żeby się nie zakochać.
9. Małego posagu.
10. Ojca.

PYTANIE 6.

Co ukrywasz?

1. Że nie mam pieniędzy.
2. To, czego nie należałoby ukrywać.
3. Poziewanie.
4. To, że wkrótce wyjdę za mąż.
5. Imię osoby, którą kocham.
6. Że nie lubię tu bywać.
7. Swoją miłość do sąsiada.
8. Swoje skąpstwo.

9. Że chciałbym kichnąć.
10. Że nieraz odwiedzam lombard.

PYTANIE 7.

Czego nie lubisz?

1. Upudrowanych panien.
2. Dzieci, udających osoby dorosłe.
3. Chodzenia po błocie.
4. Nieproszonych gości.
5. Domorosłych poetów.
6. Bigotek.
7. Swojej sąsiadki.
8. Kłótni domowych.
9. Nieporządku.
10. Przegranej w karty.

PYTANIE 8.

Cobyś uczynił, gdybyś miał milion?

1. Puściłbym się w podróż dookoła świata.
2. Otworzyłbym zakład naukowy.
3. Wybudowałbym kościół.
4. Hulałbym od świtu do nocy.
5. Pojechałbym do Londynu.
6. Piłbym, jadł i spał.
7. Wszystkim obecnym dałbym po równej części.
8. Schowałbym go w piwnicy.
9. Jeszcze sam nie wiem.
10. Założyłbym dom podrzutków.

PYTANIE 9.

Jaką będziesz miał żonę?

1. Lekką jak ptaszek, piękną jak huryska, ale z rączką aksamitną, tak ciężką, że, aj, aj, aj!
2. Biedną sierotę, ale za to piękną.
3. Taką, jaką sobie wybiorę.
4. Piękną, ale głupiuchną.
5. Wiatraczek i chorągiewkę.
6. Warszawiankę.
7. »Od naszych.«
8. Brzydka, jak siedm grzechów głównych.
9. Anielskiej piękności i dobroci.
10. Złą sekutnicę.

PYTANIE 10.

Jakiego będziesz miała męża?

1. Łagodnego, gdy mnie nie będzie widział.
2. Lepiej się pani o to nie pytaj.
3. Słabowitego.
4. Dla innych.
5. Bałamuta.
6. Bardzo wykształconego.
7. Poetę, nie daj Boże!
8. Bardzo podobnego do jednego z panów tu obecnych.
9. Zazdrosnego.
10. Będzie miał słabość do araczku.

Im więcej odpowiedzi, tem lepiej!

5. Wróżba z punktów.

»Zamiast spacerów tajemniczych do kabalarki, »raczcie panie« i t. d. — powiada kierownik.

Oto 16 pytań, na które daje odpowiedź szereg zdań, umieszczonych na tyluż tablicach. Każda z tablic jest oznaczona jedną z liter alfabetu od A do Q i podaje 16 odpowiedzi, stosownie do figury, jaka się utworzy z wyrzuconych punktów, i tabliczki, noszącej tajemniczy tytuł łaciński: *Oraculum geomanticum*, którą podajemy na właściwym miejscu.

PYTANIA.

1. Czy otrzymasz to, czego pragniesz?
2. Czy będę szczęśliwy?
3. Czy zarobię czy stracę?
4. Czy będę mieszkał w obcym kraju?
5. Czy nieznajomy powróci?
6. Czy odzyskam rzecz ukradzioną?
7. Czy przyjaciel jest mi wierny?
8. Czy mam udać się w podróż?
9. Czy X. mnie kocha?
10. Czy związek mój będzie pomyślny?
11. Jaką dostaniesz żonę (męża)?
12. Czy będzie syn czy córka?
13. Czy chory wyzdrowieje?
14. Czy uwięzionego zwolnią?

15. Czy dziś mi się powiedzie czy nie?

16. Co ten sen oznacza?

(Płeć zmienia się odpowiednio do osoby, która wróżby zasięga).

A otóż i tablica:

Oraculum geomanticum.

	⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊	⚊⚊
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q
2	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A
3	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B
4	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C
5	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D
6	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E
7	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F
8	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G
9	I	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H
10	K	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I
11	L	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K
12	M	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L
13	N	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M
14	O	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N
15	P	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O
16	Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P

Objaśnienie wróżby.

Kierownik prosi jedną z pań (lub panów), ażeby sobie wybrała jakiekolwiek pytanie, z liczby 16-tu, które odczytuje głośno. Zagadnięta, pytanie obrane chowa w pamięci, wyłącznie dla siebie, poczem, otrzymawszy ołówek i papier, stawia 8 rzędów kropek od ręki prawej ku lewej w dowolnej ilości, jeden rząd pod drugim, i papier oddaje wróżbicie. Ten odrzuca z każdego rzędu po 9 punktów, o ile jest ich więcej niż 9, a pozostałe ogląda, czy stanowią parę, czy nie parę; jeżeli parę t. j. 2, 4, 6 i t. d. to obok rzędu wypisuje dwa zera 00, jeżeli nieparę, t. j. 1, 3, 5 i t. d., to jedno zero 0. Tym sposobem z ośmiu rzędów utworzy się figura zer, z których do pierwszych czterech rzędów zer dopisuje się drugie cztery rzędy i znowu, jeżeli w rzędzie będzie do pary, to pisze się dwa zera, a jeżeli nie do pary, to jedno zero. Są to ostateczne szeregi, które tworzą jedną z figur, przewidzianych w »Oraculum.« Teraz wróżbita pyta się, jaki był numer kolejny pytania, a mając figurę zer i ten numer, odnajduje w »Oraculum« literę, która wskaże mu tablicę odpowiedzi. Z tej tablicy przy właściwej figurze punktów odczyta wróżbę.

Przykład:

Jeżeli np. ktoś obrał sobie pytanie 7: »Czy przyjaciel jest mi wierny?« to powinien rzucić

na papier, od prawej ku lewej, 8 szeregów kropek bez liczenia np.

.....,....	002	Odrzuca się po 9 pun-
.....	07	któw, o ile starczy, a z po-
.....	008	zostałych pary oznacza
.....	008	się dwoma zerami, nie-
.....	008	pary zaś jednym. Następnie
.....	03	pierwsze cztery rzędy zer
.....	01	ustawia się obok czterech
.....	002	drugich, a mianowicie:

00 00 4 para	00	I ostatecznie otrzymuje
0 0 2 para	00	się figurę zer, albo pun-
00 0 3 niepara	0	któw taką:
00 00 4 para	00	⋮ ⋮
		⋮ ⋮

Odnalazłszy w tablicy »Oraculum« tę samą figurę u góry, opuszcza się palec do szeregu 7-go (Nr. pytania) i znajduje się literę M. Ta litera daje wskazówkę, na której stronicy szukać należy odpowiedzi: Jakoż na tablicy M. obok figury ⋮⋮⋮ znajdujemy odpowiedź: »Nie wierz nikomu, kimkolwiek by on nie był.«

W razie rzucenia 9 punktów, uważa się je za nie do pary.

ODPOWIEDZI.

Tablica A.

- ⋮ Nie otrzymasz tego, czego żądasz.
 ⋮⋮ Strapienie, zła wróżba.

- ⋮ Wystrzegaj się, bo czeka cię krzyż Pański.
- ⋮ Więzień umiera, przyjaciel go opuścił.
- ⋮ Wyzdrowieje, ale nie prędko.
- ⋮ Urodzi się śliczna córeczka.
- ⋮ Będziesz miał żonę pobożną i cnotliwą.
- ⋮ Związek ten będzie nienawistnym dla ciebie,
więc go nie zawieraj.
- ⋮ Unikaj tej miłości, wybór niewłaściwy.
- ⋮ Zaniechaj podróży, bo nie rokuje nic dobrego.
- ⋮ Trwała przyjaźń łączy was oboje.
- ⋮ Nie odzyskasz rzeczy skradzionej.
- ⋮ Nieznajomy powróci z rozkoszą.
- ⋮ Zostaniesz tutaj i nie zatęsknisz do wyjazdu.
- ⋮ Powodzenie najwyższe.
- ⋮ Nie jesteś szczęśliwy, ale módl się, Bóg ci
dopomoże.

Tablica B.

- ⋮ Szczęście, jakiego zaznasz niebawem, zjedna
ci wielu wrogów.
- ⋮ Zaniechaj tych żądań.
- ⋮ Na prośbę otrzymasz odmowę.
- ⋮ Kilku ludzi pragnie twojej krzywdy.
- ⋮ Uwolnią go, ale z trudnością.
- ⋮ Chory, niestety, nie ma się szczególnie.
- ⋮ Urodzi się syn bardzo rozumny.
- ⋮ Ożenisz się ze stateczną i bogatą matroną.
- ⋮ Związek ten da ci wiele szczęścia.
- ⋮ Miłość ta pochodzi z dobrego serca.

- ∴ Bóg ci pobłogosławi w podróży.
- ∴ Strzeż się tego przyjaciela, bo jest fałszywy.
- ∴ Odzyskasz przedmiot skradziony.
- ∴ Miłość go wstrzymuje; nie przyjdzie.
- ∴ Nie powinienes tu zostać; odjedź.
- ∴ Nic nie zyskasz, daj spokój.

Tablica C.

- ∴ Z pomocą Bożą zyskasz wiele.
- ∴ Bardzo nieszczęśliwie módl się i ufaj w Bogu.
- ∴ Bóg ci da, czego pragniesz.
- ∴ Pogoń się i pojednasz z wrogiem.
- ∴ Wystrzegaj się tego dnia, bo będziesz miał krzywdę.
- ∴ Z trudnością uda się więźnia uwolnić.
- ∴ Chory wyzdrowieje, już mu lepiej.
- ∴ Przyjdzie na świat córeczka.
- ∴ Prochu nie wymyśli, za powolny.
- ∴ Nie zawieraj tego związku, to nie dla ciebie.
- ∴ Unikaj tej miłości, bo cię skrzywdzi.
- ∴ Podróż daremna, zostań w domu.
- ∴ Przyjaciół wierny i zacny.
- ∴ Co przepadło, nie wróci.
- ∴ Czeka cię przykrość w podróży, nie jedź.
- ∴ Stąd, gdzie jesteś, nikt cię nie wygryzie.

Tablica D.

- ∴ Za granicą los ci się uśmiecha.
- ∴ Tylko śmiało! zyskasz podwójnie.

- ⋮ Bóg zmieni smutek na radość.
- ⋮ Daj spokój, bobyś się wplątał w biedę.
- ⋮ Czeką cię wiele przeszkód w twojem przedsięwzięciu.
- ⋮ Tego, co dziś zamierzasz, zaniechaj.
- ⋮ Więzień będzie wolny.
- ⋮ Będzie chorował do samej śmierci.
- ⋮ Przyjdzie na świat tęgi chłopiec.
- ⋮ Ożenisz się z osobą niskiego stanu, ale uczciwą.
- ⋮ Zawrzyj ten związek; będzie szczęśliwy i pomyślny.
- ⋮ Ty ją kochasz, ale ona drwi z ciebie.
- ⋮ Podróż będzie pomyślna, nie wahaj się.
- ⋮ Jest nieszczerzy, nie rządzi się sercem.
- ⋮ Ponieś pewne koszty, a odzyskasz przedmiot skradziony.
- ⋮ Nieznajomy nie wróci.

Tablica E.

- ⋮ Nieznajomy przyjedzie później, niż przypuszczasz.
- ⋮ Zostań u przyjaciół, a będzie ci najlepiej.
- ⋮ Zdobędziesz to, czego pragniesz.
- ⋮ Nie masz szczęścia, ale módl się i pracuj.
- ⋮ To, o czem myślisz, sprawdzi się.
- ⋮ Strzeż się, chcą ci figla spletać.
- ⋮ Żli ludzie chcą ci krzywdę zrobić.
- ⋮ Więzień umiera z tęsknoty.
- ⋮ Chory wkrótce wyzdrowieje.

- ∴ Urodzi się córka, którą czekają zaszczyty.
- ∴ Ożenisz się z osobą wesołą i serdeczną.
- ∴ Zaniechaj tego związku, bo ci nieszczęście zgotuje.
- ∴ Kłamie, kocha innego.
- ∴ Podróż niebezpieczna, zostań w domu.
- ∴ Zacny i wierny.
- ∴ Skradzionej rzeczy nie odzyskasz.

Tablica F.

- ∴ Skradzioną rzecz odzyskasz.
- ∴ Nieznajomy nie wróci.
- ∴ Szczęście twoje na obczyźnie.
- ∴ Nie masz szczęścia, nic, tylko straty.
- ∴ Szczęśliwie; oczekuj z przyjemnością.
- ∴ Twoje życzenia się nie spełnią.
- ∴ Kłopoty i niebezpieczeństwo.
- ∴ Ten dzień jest niefortunny, zaniechaj zamiarów.
- ∴ Będzie szczęśliwym.
- ∴ Chory próżno się pociesza, że wyzdrowieje.
- ∴ Urodzi się śliczny chłopiec.
- ∴ Twój mąż będzie zamożnym człowiekiem, średniego stanu.
- ∴ Daj spokój, jeżeli ci miłą święta zgoda i cisza.
- ∴ Nie zrywaj, kocha cię prawdziwie.
- ∴ Jedź w drogę rażno, pomyślność cię czeka.
- ∴ Nie dowierzaj temu przyjacielowi, bo cię skrzywdzi.

Tablica G.

- ⋮ Ten przyjaciel jest lepszy od innych.
- ⋮ Rzeczy skradzionej nie odzyskasz.
- ⋮ Nieznajomy wróci z pewnością.
- ⋮ Zostań w kraju; pracuj, a czeka cię dobrobyt.
- ⋮ Nic nie zyskasz.
- ⋮ Samo nieszczęście; trudno ci będzie go unikać.
- ⋮ Twoja krzywda; cóż zrobić, przestań myśleć o niej.
- ⋮ Bóg ci pobłogosławi.
- ⋮ W tym dniu będziesz panem nad swymi nieprzyjaciółmi.
- ⋮ Nie bój się nikogo.
- ⋮ Przy łasce Bożej chory wróci do zdrowia.
- ⋮ Córeczka.
- ⋮ Poślubisz osobę nieskażaną.
- ⋮ Zaniechaj tego związku, bo będziesz żałował.
- ⋮ Unikaj tego stosunku, jeżeli nie chcesz doznać zawodu.
- ⋮ W podróży czeka cię choroba.

Tablica H.

- ⋮ Jedź, podróż będzie pomyślna.
- ⋮ Mniemany przyjaciel nienawidzi cię skrycie.
- ⋮ Nadzieja próżna, nie odzyskasz rzeczy skradzionej.
- ⋮ Nieznajomego coś ważnego wstrzymuje.

- ⋮ Na obczyźnie czeka cię wielki dobrobyt.
- ⋮ Nie odzyskasz tego, czego pragniesz, próżne zabiegi.
- ⋮ Bacność! Szczęście się zbliża! Tylko go patrzeć.
- ⋮ Nie dobrze, zmień projekt, a powiedzie się.
- ⋮ Otrzymasz to, czego pragniesz.
- ⋮ W tym dniu dopisze ci szczęście.
- ⋮ Powróci wkrótce.
- ⋮ Chory wyzdrowieje.
- ⋮ Syn się urodzi.
- ⋮ Niebawem wyjdiesz za równego sobie.
- ⋮ Jeżeli pragniesz spokoju, to zaniechaj tego związku.
- ⋮ Kocha cię z całego serca.

Tablica I.

- ⋮ Miłość jest wielka, ale intrygi będą jeszcze większe.
- ⋮ Nie jedź, na próżno.
- ⋮ Przyjaciół jest tak dobry, jak sobie tego tylko życzysz.
- ⋮ Przedmiot skradziony odzyskasz przez pewną zręczną osobę.
- ⋮ Ten, co odjechał, powróci z radością.
- ⋮ Na obczyźnie nie zaznasz szczęścia.
- ⋮ Bóg się tobą opiekuje, więc zyskasz.
- ⋮ Twoje szczęście zamieni się w niedolę.
- ⋮ Otrzymasz z radością.
- ⋮ Unikniesz czekającego cię nieszczęścia

- ∴ W tym dniu strzeż się wrogów, bo cię prześladowają.
- ∴ Niebawem czeka cię podróż.
- ∴ Bóg powróci choremu zdrowie i siły.
- ∴ Urodzi się ładna córeczka.
- ∴ Ożenisz się z osobą, która lepiej byłaby wyszła za innego.
- ∴ Zaniechaj tego związku, bo nie jest po twojej myśli.

Tablica K.

- ∴ Po wielu przeszkodach dojdzie do skutku.
- ∴ Ta miłość pochodzi z serca.
- ∴ Bóg ci poszczęści w tej podróży.
- ∴ Nie wierz temu, co mówią fałszywi przyjaciele.
- ∴ Rzecz skradziona przepadnie, złodziej zostanie ukarany.
- ∴ Ten, co odjechał, nie myśli jeszcze o powrocie.
- ∴ U obcych nie znajdziesz utrzymania.
- ∴ Nic nie zyskasz.
- ∴ Ciesz się, będziesz miał dużo szczęścia.
- ∴ Porzuć te zamiary, bo pożałujesz.
- ∴ Złodziej jest w pobliżu, pilnuj swoich rzeczy.
- ∴ Bóg ci poszczęści w tym dniu.
- ∴ Odzyskasz swobodę.
- ∴ Módl się, a będziesz zadowolony.
- ∴ Syn się urodzi. Czeka ją go wielkie zaszczyty.
- ∴ Z trudnością wybierzesz sobie odpowiednią.

Tablica L.

- ⋮ Za żonę dostaniesz anioła nadzwyczajnej dobroci.
- ⋮ Związek ten rokuje wiele pomyślności.
- ⋮ Miłość niestateczna.
- ⋮ Nie masz szczęścia, zaniechaj tej podróży.
- ⋮ Poczciwy człowiek, możesz mu ufać.
- ⋮ Nie martw się, złodziej poniesie cięską karę.
- ⋮ Nieznajomy powróci wzbogacony.
- ⋮ Tu zostaniesz w kraju, bo czeka cię dobrobyt.
- ⋮ Nie wiele zyskasz.
- ⋮ Trwoga i brak unieszczęśliwia cię.
- ⋮ To, czego pragniesz, uzyskasz wkrótce.
- ⋮ Otrzymasz pieniądze.
- ⋮ Wszystko się składa pomyślnie; pokonasz przeszkody.
- ⋮ Więźnia nie uwolnią; umrze.
- ⋮ Choroba waha się, powróci znowu.
- ⋮ Urodzi się córka pomyślnie.

Tablica M.

- ⋮ Urodzi się syn, którego czekają zaszczyty.
- ⋮ Osobę rozumną i zamożną.
- ⋮ Związek pomyślny.
- ⋮ Wolałaby być twoją dziś, niż jutro.
- ⋮ Jedź, zyskasz.
- ⋮ Nie dowierzaj nikomu.
- ⋮ Z czasem stratę odzyskasz.
- ⋮ Temu, co pojechał, źle się powodzi, nie wróci.

- ∴ Na obczyźnie zarobisz dużo pieniędzy.
- ∴ Nie szukaj zysków, napróżno.
- ∴ Nie będziesz miał powodu do uskarżania się na brak szczęścia.
- ∴ To, czego pragniesz, otrzymasz.
- ∴ Otrzymaśz zaproszenie na zabawę.
- ∴ W tym dniu powiedzie ci się.
- ∴ Ktoś się zlituje nad więźniem i uwolni go.
- ∴ Odważnie, ale rozumnie.

Tablica N.

- ∴ Ktoś ci podchlebia, nie wierz mu.
- ∴ Urodzi się córeczka, na pociechę rodziców.
- ∴ Wejdiesz do rodziny bardzo szanownej.
- ∴ To nie związek dla ciebie.
- ∴ Miłość jest wielka, ciesz się i czekaj na upragnioną chwilę.
- ∴ Jeszcze nie jedź, później.
- ∴ Ten przyjaciel cię nie zawiedzie.
- ∴ Nie odzyskasz rzeczy skradzionej.
- ∴ Powróci, ale nie zaraz.
- ∴ Na obczyźnie unikaj kobiet, bo cię skrzywdzą.
- ∴ Ani się spodziewasz nadzwyczajnego zarobku.
- ∴ Twoje szczęście już zakwitło, nie wypuszczaj go z ręki.
- ∴ Kontentuj się tem, co masz.
- ∴ Bóg cię pocieszy, troski miną.
- ∴ Świetnie uda ci się pokonać przeszkody.
- ∴ Niewola serca wnet się skończy.

Tablica O.

- ⋮ Więzień miłości uwolnionym zostanie.
- ⋮ Choryś z urojenia.
- ⋮ Urodzi się syn, który długo żyć będzie.
- ⋮ Dostaniesz młodą i pobożną dziewczynę.
- ⋮ Żeń się, czekają cię dostatki.
- ⋮ Nikt cię nie kocha na tym świecie.
- ⋮ Daj się namówić i jedź.
- ⋮ To nie jest przyjaciel, lecz wróg ukryty.
- ⋮ Skradziony przedmiot odzyskasz wkrótce.
- ⋮ Nieznajomy nie powróci.
- ⋮ Na obczyźnie czeka cię wielkie szczęście przez kobietę.
- ⋮ Zyskasz, ale będziesz oszukany.
- ⋮ Naprawdę łudzisz się powodzeniem.
- ⋮ Twoje powodzenie zmieni się wkrótce na wielki dobrobyt.
- ⋮ Dowiesz się czegoś ważnego od pewnych ludzi.
- ⋮ Wezwij w tym dniu Boga na pomoc, bo spotka cię niepowodzenie.

Tablica P.

- ⋮ Cały ten dzień będzie szczęśliwy i przyjemny.
- ⋮ Niezasłużony odbierze nagrodę zasłużonego.
- ⋮ Chory wyzdrowieje i długo żyć będzie.
- ⋮ Urodzą się dwie córeczki.
- ⋮ Ożenisz się z młodą i bogatą wdówką.
- ⋮ Śpiesz się z tym ożenkiem, bo ci się przyda.

- ∴ Kocha cię serdecznie, ale tylko napozór.
- ∴ Zaniechaj podróży, bo ci się nie powiedzie.
- ∴ Złoto — nie przyjaciel!
- ∴ Skradzionej rzeczy nie odzyskasz.
- ∴ Chory, ale wyzdrowieje.
- ∴ Najlepiej ci tu, gdzie jesteś.
- ∴ Ciesz się zyskiem, jaki cię czeka.
- ∴ Jesteś za śmiały, nie ufaj zbyt swemu szczęściu.
- ∴ To, czego się spodziewasz, dojdzie cię pomyślnie.
- ∴ Strzeż się, bo życie stracisz.

Tablica Q.

- ∴ Czeka cię wiele szczęścia i radości.
- ∴ Dzień niepomyślny.
- ∴ Chociaż bardzo cierpi, uwieńczy go powodzenie.
- ∴ Zdrowie dalej służyć będzie.
- ∴ Strzeż się losu syna marnotrawnego.
- ∴ Spodziewaj się krzywdy ludzkiej.
- ∴ Jeżeli ten związek dojdzie do skutku, to będzie szczęśliwy.
- ∴ Ona cię kocha, ale nie daj jej tego poznać.
- ∴ Jedź i nie bój się niczego.
- ∴ Nie ufaj mu, bo cię zdradzi.
- ∴ Cudownym sposobem odzyskasz stratę.
- ∴ Ten, co jest na obczyźnie, wróci niebawem do domu.
- ∴ Twoje szczęście jest w obcym kraju.

- ∴ To, o co zabiegasz, będziesz miał.
 ∴ Jeszcze przez jakiś czas będziesz żył przyjemnie i szczęśliwie.
 ∴ Nie licz na to, bo się zawiedziesz.

6. Zagadki, szarady, łamigłówki i zadania ucieszne.

A. Zagadki.

1. Wąskie a długie; jakby wstało,
Toby do nieba dostało.
2. Cztery rogi miało,
A do siebie przytulało.
3. Wisi, a nie trzyma się.
4. Co to jest takie, co zimne a parzy?
5. Co jest bez początku i końca, a nie Pan Bóg?
6. Bez skrzydeł fruwa, bez nóg chodzi.
7. Co się pali bez ognia?
8. Pan w czerwonej kamienicy,
Czasem gada, czasem milczy.
9. Nie kasa, nie szczeka, a do domu nie puszcza.
10. Pozszywana, połatana, —
Nigdzie igłą nie tykana.
11. Ojciec się rodzi, a syn po dachu chodzi.
12. Przędzie długą nić, a na wrzeciązku nie
[ma nic.
13. Jedzie nie wozem, śmiga nie biczem;
Złapał nie zwierzę, skubie nie pierze;
Je nie mięso, rzuca nie kości.
14. Kto dba, nie ma, a kto nie dba, ma.

15. Stoi sierota wedle drogi,
Nie ma ręki, ani nogi
I nie da się wziąć.
16. Ani oczu, ani uszu, a niewidomych może
17. Sam nie widzi, drugim pokazuje, [prowadzić.
Niemy i głuchy, a odległość zna.
18. Wywyższony nad berła i korony —
Bo chociaż na królewskim gmachu,
To siedzi na dachu.
19. Kupił w mieście towaru i zapłacił grosz,
A jak przyniósł do domu, miał go pełną izbę.
20. Bez ciała, bez duszy —
Za mną idzie, gdzie się ruszę.
21. Co to za ptak, co w powietrzu lata,
Nie je, nie pije, a używa świata?
22. Serce kamienne, winny smak,
Czemu to tak?
23. Było dwóch braci: Strączek i Wylazło,
Co Strączkowi Wylazło?
24. Jechało chłopca Mendel i Kopa,
Butelkę piwa wypili. Wszyscy z niej pili.
Równy się na nią składali; po ile dali?

B. Szarady.

1.

Kto się *trzecie, pierwsze, drugie,*
Tego chętnie wita *cała.*
Obyż z tych, co się tu bawia.
Jedna zgodna powstać chciała.

2.

Jeśli *cały* ma zasługi,
To mu śpieszę złożyć *całe*,
Lecz gdy pragnie *wsteczny drugi*
Tam urabiać sobie *chwałę*,
Gdzie są *drugie trzecie* wstrętne,
Jak człek z *głoską pierwszy trzeci*,
To *wspak pierwsze* głoszę smętne:
Już mi jego blask nie świeci.

3.

Pierwszy zwrotny ubiera
Twoją główkę *anielską*;
Drugi trzeci »rozbiera,«
Zwłaszcza z *marką angielską*;
Cały jedna i zbiera
Gotóweczkę nie *zielsko*.

4.

Żeś był kiedyś *pierwszy trzeci*,
Pograż w *drugiej trzeciej* wodach,
I zapomnij; *trzecie drugie*
Czasuś nie był na tych godach.
Że ci *pierwsze drugie* w główce,
A i *całe* przy gotówce,
Trzeci, wiemy, jesteś *zuchem*:
Śpiesz, młodzieńcze, śpieszże *duchem*
Tam, gdzie tłoczą się do kasy,
I rozpogódź życia kwasy.

5.

Pierwsze litera, lecz bardzo zmiękczone,
Drugi klei kopertę, gdy nienagumiona,
Cały — zwierzę czworonożne,
A czasami i dwunożne.

6.

Brak ci *wstecznych drugich*,
Udaj *trzeci drugi*,
Może wzbierą wtedy
Życzliwości strugi;
Może *pierwszy pierwszy*
(Przeszłość mu nie obca!)
Flotę poratuje
Zmartwionego chłopca.
Toć nie *pierwszy drugi*,
Mama też nie *cała*;
Obyż *pierwsza trzecia*
Rada się przydała.
Trzecia, widzisz, zgłoska.
Pierwsza stąd nauka,
Że napewno znajdzie,
Kto rzetelnie szuka.
Byleś rychłej znalazł,
Powiem ci nareszcie,
Że odnajdziesz *całą*
W pogaństwie i rdcście.
Smaku dla niej dobądź,

Chłopcze mój, od kmiecia,
Lecz wpierw niech ci umysł
Potrze *druga trzecia*.

C. Łamigłówki.

1. Czego nie można objąć rękoma?
2. Czego przez dom przerzucić nie można?
3. Co fruwa bez skrzydeł?
4. Co nad nami do góry nogami?
5. Ile w kozie jest mięsa?
6. W którym miesiącu ludzie najmniej chleba zjadają?
7. Jakich kamieni najwięcej w wodzie?
8. Co to za drzewo, co zimą i latem zawsze z jednym kwiatem?
9. Wiele jagód na jednej czereśni?
10. Co jest większe bez głowy, niż z głową?
11. Do jakich garnków nie można lać wody?
12. W jednej izbie było *coś i nic*; *coś* wyszło oknem, *nic* — drzwiami. Co jeszcze zostało w pokoju?

D. Zadania ucieszne

1. Ile potrzeba gwoździ na dobrze podkutego konia?
2. Jak można tak zastrzelić zająca, ażeby stanął?
3. Dlaczego zając ucieka prędzej przed białym psem, niż przed innym?
4. Dlaczego czarna krowa białe mleko daje?

5. Pod jakim drzewem zając siada, gdy deszcz pada?

6. Dlaczego kogut zamyka oczy, gdy pieje?

7. Co czyni w niebie dwunastu apostołów?

8. Dlaczego św. Paweł napisał pierwszy list do Rzymian?

9. Dlaczego pies merda ogonem?

10. Co przeciętny Lwowianin ma w prawym ręku, wchodząc do miasta przez Zamarstynów?

11. Jaki rak bywa biały?

12. Kiedy łis cierpi na zęby?

13. Dlaczego zając odwraca się, gdy go gonią?

14. Dlaczego koń nie może być krawcem?

15. Jaki wyraz ma cztery y?

16. Przy jakich roślinach człowiek bywa najczulszy?

17. Jeżeli się wrzuci jedwabną chustkę do Wisły, to co będzie?

18. Jakie włosy ma najpiękniejsza z pań w Galicyi?

19. Dlaczego włosy na głowie siwieją prędzej niż na brodzie?

20. Która połowa metra jest większa?

Znaczenie powyżej umieszczonych zadań.

Przeglądki.

1

3. Dym. — 4.

Pol.

— 7.

S

Krowa.

pstrokata. — 11. Ogień i dym. — 12. Pająk. — 13. Rybak i ryba. — 14. Pajęczyna. — 15. Oset. — 16. Pałka. — 17. Słup milowy. — 18. Kominarz. — 19. Świeca. — 20. Cień. — 21. Para. — 22. Wiśnia. — 23. Brat. — 24. Mendel i Kopa (nazwiska) dali po połowie.

B. Szarady.

1. Rodzina. — 2. Honory. — 3. Kolporter. — 4. Bilety. — 5. Cielak. — 6. Tatarka.

C. Lamigłównki.

1. Cienia. — 2. Pióra. — 3. Dym. — 4. Muchy. — 5. Tyle, ile skóra obejmie. — 6. W lutym, bo najkrótszy. — 7. Mokrych. — 8. Sosna. — 9. Tyle, ile ogonków. — 10. Poduszka. — 11. Do pełnych. — 12. i.

D. Zadania ucieszne.

1. Ani jednego. — 2. Nijak. — 3. Bo myśli, że biały osiwił ze strachu. — 4. Dlatego, że biała czarnego nie daje. — 5. Pod mokrem. — 6. Dlatego, ażeby kury myślały, że umie na pamięć. — 7. Tuzin. — 8. Bo daleko mieszkał od nich. — 9. Bo ogon psem nie może. — 10. Pięć palców. — 11. Niebo. — 12. Na psa na karku. — 13. — 14. R. — 15. — 16. —

placze. — 17. Będzie mokra. — 18. Własne. —
 19. Bo na brodzie młodsze. — 20. Połowy są
 zawsze równe; większej połowy jedności być nie
 może, a jednak ludzie mają błędny zwyczaj odró-
 żniania większej i mniejszej połowy, zamiast części.

+ Jeszcze garść pytań i odpowiedzi.

1. Jakie wino jest najlepsze?

Cudze.

2. Strzelasz do drzewa, na którym siedzi 10
 ptaków. Trzy spadły. Ile zostało?

Nic nie zostało, bo reszta uciekła.

3. Jakie panie w ciągłej żyją niezgodzie?

Hiszpanie.

4. Jak się robi obwarzanek?

Bierze się dziurę i oblewa się ją ciastem.

— 5. Jaka świeca najkrócej się pali?

Zapalona.

6. Co się robi, gdy się z łóżka wstaje?

Próżne miejsce na łóżku.

7. Jaki jest najlepszy sposób niewykrzywania
 obcasów?

Chodzić boso.

8. Który z fotografów jest najlepszy?

Zwierciadło.

9. Który miesiąc jest najkrótszy?

Maj, bo ma trzy litery.

10. Ile jest liter w abecadzie?

Ośm (a-b-e-c-a-d-l-o).

11. Do której mety dojść nie można?

Do komety.

12. Jakie raki mają liście?

Buraki.

13. Co jest najpotrzebniejsze przy obiedzie?

Usta.

14. Wiele ziarn grochu wchodzi do garnka?
Ziarna nie wchodzi wcale, bo się je wkłada.

15. Gdzie się siano sieje?

Siano się wcale nie sieje, bo się je robi z trawy.

16. Dlaczego Sobieski tytułował swoją żonę
»najdroższą Marysieńką«?

Bo go bardzo wiele kosztowała.

17. Dlaczego malarze noszą długie włosy?

Aby ich nie posądzono, że z nich pendzle robią.

18. Jaka u nas choroba jest najpospolitszą?

Pan, bo najwięcej ludzi na pana choruje.

19. Kto się nie zna na kuchni?

Młode panienki, bo raków nie gotują, ale je
pieką.

20. Jakie kobiety są najbardziej natrętne?

Hiszpanki, bo często nawet na brodach u mę-
żczyzn się lokują.

21. Dlaczego nazywają nieszczęściem, kiedy
zajac przeleci przez drogę?

Bo żałują, że jeszcze nie leży na półmisku.

22. Jaka różnica między Niemcem a rośliną?

Każda roślina potrzebuje pewnego klimatu,
a Niemiec w każdym klimacie się przyjmuje.

23. Jaka panna, nie będąc panną, jest panną?
Gruszka panna.

24. Dlaczego dorożkarze najlepiej lubią złotą młodzież?

Bo złota młodzież prędzej jedzie od nich.

25. Kto w wista byłby zawsze wygranym?

Młode panienki, bo zwykle miewają piękne kolory.

26. A kto musi przegrywać?

Aptekarze, bo nigdy dobrych maści nie mają.

27. Jaka jest różnica między myśliwym a doktorem?

Ta, że pierwszy zabija prochem, a drugi proszkiem.

28. Kto może mury przebijać?

Ten, kto ma czoło miedziane.

29. Jaki but nie daje się wciągnąć na nogę?

Pucybut.

30. Jakie basy bywają smaczne?

Kalebasy.

31. Jakie zwierzę jest najsilniejsze?

Żółw lub ślimak, bo dźwigają swój dom na sobie.

32. Co więcej robi hałasu od szczekającego psa?

Dwa psy.

33. Jaka jest różnica pomiędzy elegantką a stolarzem?

Niema żadnej, bo i ona i on robią toaletę.

34. Mowa nasza bywa niekiedy bardzo trywialną.

Jak w czyich ustach.

W każdych ustach. Np. mówimy *kielbasa*. Wyraz brutalny — powinno się mówić *zab tenora*. Mówimy również i nielogicznie, np. latem używamy wyrazu *kompletnie*, uważałbym, że byłoby właściwiej *kompzimowe*. Na tej samej zasadzie człowieka bitego w policzek nazwałbym *zmordowanym*, albo *spotwarzonym*, bosego — *niebutnym*, kolczyki — *poduszkami*, chłopca, orzącego skibę — *przeorem*, a ganek — *przydomkiem*.

35. Jeden z naszych poetów powiedział:
Kochać się w starej babie, jest to ciężko zgrzeszyć,
Bo i Boga obrazić i dyabła rozśmieszyć.

36. Zje dyabła Niemiec, jeśli Polaka przegada.
Niech powie np. prędko:
»Chrzaszcz brzmi w trzcinie« albo: »Nie pieprz,
Pietrze, pieprzem wieprza, bo przepieprzysz, Pie-
trze, pieprzem wieprza.«

37. Żydku, masz ty czas?

Ny, dlaczego nie mam mieć czasu?

To pocóż tak lecisz? Idź powoli.

Nu, nu!

38. Daj mi przykład francuzczyzny ukraińskiej.

»Sam pan tela żene, Maryla lon tre.«

39. Czy można stanąć *nago* w towarzystwie?

Można. Dość jest napisać na podłodze *go*
i przykryć ten wyraz własnymi stopami.

III. .

GRY O FANTY.



SŁÓWKO OD AUTORA.

W grach salonowych fanty stanowią karę za brak uwagi, dowcipu lub przytomności umysłu. O karach tych decyduje jednoznacznie ogół grających, a wyrokowi ogółu jednostka winna się poddać bez szemrania, pomimo bardzo niemiłych nieraz konsekwencji. Te ostatnie wynikają przy sądzeniu fantów. Nieraz np. złośliwe panienki domagają się od człowieka, pozbawionego słuchu, ażeby śpiewał, od uczonego, ażeby się przebrał za kobietę itp. I temu wszystkiemu odmówić nie wolno pod karą 1) utraty fantu i 2) — co gorsza — utraty łask panienek! Ostrzegamy przeto, ażeby się mieć na baczności, o niebieskich migdałach przy grze o fanty nie myśleć, z sąsiadkami nie flirtować aż do zapomnienia, i w końcu, traktując zabawę, jako taką, być lekkim, pustym, swywolnym, dla tej odrobiny śmiechu, o który dziś tak trudno!...

Za fant daje się zwykle jakiś przedmiot własny, a w braku odpowiedniego, pożycza się coś od gościnniej pani domu.

Fanty powierza się do przechowania osobie starszej, ta zaś po skończonej zabawie, wybrawszy z pod serwetki, która fanty przykrywać winna, jeden z powierzonych jej przedmiotów, wygłasza sakramentalne zdanie: »Co mam robić z tym fan-

tem, co go trzymam w ręku?» Na to jedna lub kilka osób z towarzystwa odpowiada: »niech gra, niech śpiewa, niech tańczy itp.« a jeżeli się wszyscy godzą na jedno, wtedy właściciel fantu spełnia wyrok i fant odbiera.

Gier o fanty zgromadziliśmy sporo. Jedne z nich nadają się wyłącznie do salonu, inne odbywać się mogą tylko na miejscu otwartem, trzecie wreszcie nadają się tak dobrze do miejsc zamkniętych jak i otwartych. Niektóre gry, jako typowe, można stokrotnie urozmaicać, prosimy przeto nie brać nam za złe, jeżeli je podamy w waryancie nie dość popularnym. Od kierownika zabawy zależy nadać grze tę nazwę, jaka znajdzie najwięcej zwolenników w towarzystwie.

Sądzenie fantów tworzy, za naszym podszeptem, nowy szereg gier bezfantowych, które mogą być traktowane zupełnie samodzielnie.

Dla ułatwienia kierownikom zabawy dział ten uzupełniamy krótkimi uwagami, dotyczącymi pogłębiania pomysłów do tych czy owych zabaw, a także podajemy 6 figur kontredansa z dyrekcją, w języku francuskim, komedyjkę salonową na dwie osoby, nową zabawę w hypnotyzm itp. — słowem, gromadzimy to wszystko, cokolwiek zabawę ożywi i urozmaicić może.

Jest to najobszerniejszy dział naszej pracy i dlatego zwracamy nań osobliwszą uwagę naszych łaskawych czytelników.

1. Rymy i sylaby.

Grający siadają w koło. Kierownik zabawy rzuca czystą chustkę na kogokolwiek i wymawia jaki wyraz, do którego osoba, trafiona chustką, winna niezwłocznie dobrać rym. Jeżeli tego nie uczyni, daje fant. Chustkę rzuca się dalej do innej osoby. Im rym trudniejszy, tem zabawa bywa weselszą. Np. *kobierzec* — wyraz dość trudny do zrymowania, a jednak znalazł się ktoś, co odpowiedział natychmiast: »Mogę nic *nie rzec* i wziąć ten *kobierzec*.«

Zamiast wyrazów, przy rzucaniu chustki można wygłaszać tylko sylaby, które osoba, trafiona chustką, winna uzupełnić do utworzenia wyrazu, np. *ko* — odpowiada się — *cham*, kocham, — *ciół*, kociół, — *kietka*, kokietka, — *bietka*, kobietka, — *ło*, koło, — *lejarz*, kolejarz, — *ryto*, koryto, i t. d. lub z francuska *ko* — *szą*, *cochon*.

2. Konkury.

Panowie wychodzą do drugiego pokoju, panie umawiają się, która którego sobie wybiera. Gdy wybór nastąpił, osoba, kierująca zabawą, wpuszcza jednego z panów, on zaś kłania się tej pani, o której sądzi, że go wybrała. Jeżeli trafi na swoją, to proszą go, ażeby pozostał, jeżeli zaś nie, to oklaskami zmuszają go do odwrotu, przy czem płaci fant. I tak kolejno wchodzą wszyscy panowie, przyjmowani lub odsyłani z powrotem.

Tę samą zabawę można wykonywać odwrotnie, tj. panie wychodzą, a panowie wybierają, poczem odbywa się wszystko jak wyżej.

3. Zmiana imion lub nazwisk.

Wszyscy grający zamieniają się imionami lub nazwiskami. Np. panna Marya przybiera nazwisko obecnego na zabawie pana Grabińskiego itp. Teraz kierownik siada naprost jednej z osób, np. panny Maryi, i mówi do niej tak, jakby rozmawiał z panem Grabińskim. Panna Marya wdraża się w swoją rolę i prowadzi rozmowę w imieniu pana Grabińskiego, któremu przy tej okazji może się dostać jakaś szpileczka, byle niewinna! Po niej jakim czasie, kierownik zwraca się do innej osoby itd. Kto wyjdzie z roli, płaci fant.

4. Ukryty przedmiot.

Jedna z osób wychodzi do drugiego pokoju, a towarzystwo ukrywa jakiś przedmiot. Osoba wraca i zaczyna szukać za podszeptem akordów na fortepianie, znaków, dawanych nożem po szklance, chrząkań itp. Wskazówki te są o tyle głośniejsze, o ile szukający jest bliżej ukrytego przedmiotu, i natomiast cichną, o ile się odeń oddala. Jeżeli w pięć minut znaleźć nie może, płaci fant, i wyręcza go druga osoba, jak wyżej.

Daleko trudniejszy wariant poprzedniego stanowi nietylko odgadnięcie przedmiotu, ale wykonanie z nim lub przy nim tego, co towarzystwo

obmyśli. Np. zbliżyć się do świecy, zdjąć z niej profitkę i zgasić płomień. Niepowodzeniem zrażać się nie trzeba, owszem należy przewidywać jak najzabawniejsze sytuacje, byle zabawa była najweselszą. Fant — jak wyżej, po upływie pięciu minut.

5. Porównania.

Kierownik siada w środku koła, pisze na kartce wyraz dowolny i kartkę chowa do kieszeni. Osoby pozostałe piszą również na kartkach jakiegokolwiek wyrazy i złożone kartki oddają kierownikowi, który wrzuca je do kapelusza, tasuje i rozdaje obecnym. Teraz otwiera swoją kartkę i wygłasza swój wyraz, a każdy powinien zespolic go w trafnem porównaniu z wyrazem, jaki posiada na otrzymanej kartce. Np. jeżeli kierownik napisał *słońce*, a ktoś ma wyraz *róża*, to może powiedzieć: »słońce pośród gwiazd to róża pośród kwiatów«; inna osoba, mająca wyraz *nurek*, powie: »nurek, jak słońce, codziennie zanurza się w morzu«; inny, mając *deszcz* na kartce, może wygłosić takie porównanie: »i słońce i deszcz ożywiają rośliny« itp. Kto nie zdobędzie się na trafne porównanie, płaci fant.

6. Wilk i pasterka.

Obecni stają gęsiego tak, ażeby jeden pan był pomiędzy dwiema paniami, a jedna pani pomiędzy

dwoma panami. Na czele szeregu stoi *pasterka*, pozostali stanowią przeto *stado* owieczek (pań) i baranków (panów). Gdy już szereg się uformował, kierownik przybiera nazwę *wilka*, zbliża się do pasterki i mówi: »Jam wilk, chcę pożreć twoje stado«, a na to pasterka: »Jam pasterka i stada ruszyć ci nie dam«. Wtedy wilk usiłuje pochwycić którąkolwiek osobę szeregu, ale pasterka rozszerza ręce i nie dopuszcza go do stada. Owieczki i baranki trzymają się wzajem rękoma, opartemi na biodrach i chronią się za pasterką. Wilk skacze to w prawo, to w lewo, a jeżeli pochwyci owieczkę, to owieczka daje fant, jeżeli zaś baranka, to sam daje fant.

Często ofiara unika wilka w chwili, gdy już ją miał pochwycić, bo dla zabezpieczenia się od niego dość jej tylko stanąć przed pasterką. Od tej chwili owca bierze na siebie trudną rolę pasterki. Wtedy i wilk płaci fant i staje na miejscu ostatniego baranka, który zamienia się w wilka.

7. Kot i mysz.

Koło. Mysz w środku, kot na zewnątrz. Kot usiłuje przerwać koło, co gdy mu się uda, myszka wybiega na zewnątrz itd. aż do pochwycenia myszki. Gra odwieczna, ale nader wesoła.

Waryant kotka i myszki stanowią t. zw. *wiązki*, w których przyjmuje udział jednakowa ilość pań i panów. Każdy z panów ustawia swoją

damę naprzeciwko siebie i każda para tworzy wiązkę drzewa. Pary stają w koło, a są tak oddalone od siebie, ażeby się łatwo było przedostać do koła. Jedną z pań, obrana losem, przybiera postać drwala, a jeden z panów — leśniczego. Drwal ma prawo chronić się przed goniącym go leśniczym w kole i pomiędzy wiązkami leśniczy zaś biega tylko dookoła, poza obrębem wiązek. Drwal zazwyczaj nie ukrywa się długo w kole i daje się pochwycić leśniczemu, poczem sam staje się leśniczym i goni drugiego drwala (tym razem dama kawalera). Rolę tę przybierają kolejno wszystkie osoby, poczynając od tej wiązki, przy której drwal dał się pochwycić. — Jeżeli dama nie chce się dać złapać, to staje przed którąkolwiek z wiązek w środku koła, a wtedy zastępuje ją osoba, zwrócona do niej tyłem. Często zmiana osób w wiązkach grę tę bardzo urozmaica.

8. Ślepa babka.

Ucieszny wariant znanej gry dziecinnej może stanowić następująca zabawa: towarzystwo robi wielkie koło, w której osoba, mająca oczy zawiązane chustką, staje z kijem w ręku. Koło kręci się i zatrzymuje co chwila, osoba zaś w kole kij trzyma do góry. Nagle opuszcza go i wskazuje nim jedną z osób koła, która to osoba kij chwyta za koniec. Teraz ślepa babka wydaje z siebie trzy dźwięki, a osoba, trzymająca kij, winna te dźwięki

trzykrotnie naśladować. Jeżeli babka pozna, kto ją naśladowuje, to poznany płaci karę i zastępuje jej miejsce. Jeżeli nie pozna, to pozostaje w kole i zabawa odbywa się dalej, jak poprzednio.

9. Skrzydłaty pieniądz.

Grający siadają w koło. Kierownik wyjmuje pięciokoronówkę lub guldena i stając pośrodku, wręcza monetę jednej z pań, której poleca puścić monetę w kurs, on ją zaś pochwyci. Dama rozszerza obie ręce i oddaje pieniądz sąsiadom z lewej czy z prawej, ci zaś puszczają monetę dalej w koło. Dla zmylenia osoby, stojącej w środku, ręce grających powinny być w ciągłym ruchu, a moneta powinna się odzywać przez uderzenie jej o krzesło.

Po schwytaniu monety osoba, u której ją pochwyciono, idzie do koła po uprzednim zapłaceniu fantu.

Jest to gra odwieczna, ale bardzo ożywiona i przy zręczności grających sprawia istotną uciechę.

10. Szarady żywe.

Gra prześliczna, wymaga bowiem dużo po^omysłowości i dowcipu ze strony wszystkich obecnych. Jedna lub parę osób, wybranych losem^o, oddala się z miejsca zabawy, a pozostałe osoby obierają jeden wyraz na żywą szaradę, znaczenie której odgadnąć mają za powrotem osoby nieobecne w sali. Naturalnie obiera się wyraz łatwy,

dwu- lub trzy zgłoskowy, taki jednak, którego części składowe dałyby się uplastyczyć ruchami osób, pozostałych w sali. Gdyby np. obrano wyraz: »sza-tan«, to osoby na sali grupują się w dwie połowy; jedna połowa osób kładzie palce na ustach dla określenia sylaby *sza!*, druga zaś staje w parach tanecznych dla oznaczenia sylaby *tan*. Z tych ruchów przywołane osoby nieobecne mają odgadnąć znaczenie szarady.

Podajemy tu szereg wyrazów, których uplastycznienie pozostawiamy kierownikom tej istotnie ładnej i wdzięcznej zabawy, i tak: *kraj-obraz*; *kara-bela*; *pal-ma*; *tata-rak*; *wał-koń*; *kra-dzieże*; *bal-konik*; *bal-sam*; *ba-sen*; *czas-opis*; *czei-ciele* itp.

Ponieważ język nasz posiada stosunkowo niewiele wyrazów, któreby się dały uplastyczyć w obu połowach, przeto dobrze jest, zwłaszcza na początek, wybierać wyrazy, rozpoczynające się od liter, stanowiących sylabę np. *A-rak*, lub też zadawać do odgadywania plastyczne rebusy z liter np. *ka-wa*, *na-u-ka* itp.

Ortografia, przy układaniu szarad złożonych, może niekiedy szwankować.

II. Sekretarz.

Oprócz powszechnie znanych sekretarzy, najmłodniejszym jest obecnie w Paryżu taki. Za inicjatywą kierownika obecni piszą na kartkach

przymiotnik rodzaju męskiego. Złożone kartki, a raczej zagięte tak, ażeby wyrazu napisanego widać nie było, kierownik tasuje w cylindrze i znowu rozdaje obecnym. Ci wypisują teraz po jednym nazwisku obecnych panów. Gdy ponownie zagięte kartki potasowane zostaną w cylindrze, pisze się na nich przymiotnik żeński, a po przetasowaniu imiona lub nazwiska pań obecnych, potem miejsce, w którym się spotkali ze sobą, następnie odpowiedzi na pytania: co pan powiedział pani?, potem — co pani mu odpowiedziała? i w końcu — co z tego wynikło i co na to świat powiedział?

Odczytanie kartek pobudza nieraz obecnych do homerycznego śmiechu.

12. Przysłowia nieme.

Każdy z grających ilustruje przysłowie popularne odpowiednim ruchem, a osoba, wybrana losem, winna je odgadnąć i powiedzieć głośno. Np. jak sobie kto pościele, tak się wyśpi, ilustruje się za pomocą układania poduszek do spania i przykrycia kanapy chustką lub serwetą itp. Kto nie odgadnie, daje fant.

13. Portret.

Sąsiad opisuje sąsiadce w kole jakąś znakomitość lub kogoś z obecnych. Sąsiadka winna odgadnąć nazwisko osoby opisywanej i odpowiedzieć jednym wyrazem. Powtarzać pytania nie wolno.

Waryant. Zadaje się pytanie, na które odpowiedź musi być dana bezwarunkowo wyrazem jednozgłoskowym. Kto się pomyli, daje fant. Powtarzać pytań nie wolno także pod karą fantu.

14. Aforyzmy.

Wybiera się jedno przysłowie, zdanie, aforyzm, myśl popularnego pisarza itp. i każdy bierze sobie jeden wyraz. Przedtem ktoś z obecnych wychodzi do drugiego pokoju. Przypuśćmy, że obrano przysłowie: »Kto rano wstaje, temu Pan Bóg daje.« Jeden bierze wyraz *kto*, drugi *rano*, trzeci *wstaje* itd. Wołają nieobecnego i teraz każdy powinien mu powiedzieć kolejno zdanie, w któremby się znajdował otrzymany wyraz. W naszym przykładzie siedm osób musi powiedzieć siedm zdań odpowiednich, a z tych zdań należy odgadnąć wyrazy przysłowia. W zdaniach wyrazy te powinny być używane w tych samych przypadkach i odmianach, w jakich są użyte w obranem przysłowiu, aforyzmie itp.

Jeżeli kto nie odgadnie przysłowia, daje fant a zastępuje go inna osoba.

15. Latarnia magiczna.

Na ścianie lub na parawanie rozciąga się białe prześcieradło, jak do latarni magicznej. Osoba, obrana losem, siada na niskim stołeczku tak, ażeby jej cień nie padał na płótno. Poza tą osobą ustawia

się w pewnej odległości gierydon z jedną świecą zapaloną, a wszystkie inne światła w pokoju tłumi się lub gasi.

Teraz osoby bawiące się, gęsiego, przechodzą pomiędzy odgadywaczem a świecą. Przez zasłonięcie światła przez każdą osobę pada z niej wyraźny cień na płótno.

Otóż siedzący na stołeczku winien z tych cieni odgadnąć osoby przechodzące i wymienia je głośno. Każdy, mijając świecę, winien zmienić chód, postać, wyraz twarzy, a to dla utrudnienia odgadnięcia.

16. Wstążki.

Każdy z obecnych otrzymuje wstążkę, którą trzyma za jeden koniec, a osoba w środku koła wszystkie inne końce trzyma razem. Na rozkaz osoby: *puścić* — trzeba wstążki ciągnąć, a na rozkaz — *ciągnąć* — trzeba je puścić. Zdaje się rzecz łatwa, a jednak dużo osób myli się i płaci karę.

17. Malarz i farby.

Kierownik oświadcza, że jest malarzem i obecnym nadaje nazwy różnych farb, jak biała, czarna, czerwona, niebieska i t. d. Tyle musi być nazw, ile jest osób grających.

Oprócz nazwy, na którą farba odpowiada inną farbą, są jeszcze cztery wyrazy, wymagające różnych odpowiedzi, i tak:

Malarz mówi, że do zrobienia obrazu potrzeba mu *palety*.

Grający odpowiadają na to: *farby, farby*.

Jeżeli mówi, że mu są potrzebne *farby* — odpowiadają: *jesteśmy!*

Jeżeli wymienia *pędzel* — odpowiadają: *szczotka, szczotka!*

I w końcu, jeżeli powie *szczotka* — wszyscy krzyczą: *zmazać, zmazać!*

Jeżeli jednak wygłasza nazwę jednej farby, to ta odpowiada przez wymienienie innej, która mówi: *służę, mistrzu!*

Za każdą pomyłkę — fant!

18. Co fruwa?

Grający obsiadają stół dokoła i kładą na nim palce wskazujące. Kierownik wyszczególnia przedmioty, które mają własność fruwania. Jeżeli jednak wymieni przedmiot, który fruwać nie może, a ktoś podniesie palec do góry, to płaci fant, bo palec można podnosić tylko, usłyszawszy nazwę ptaka, balonu, puchu, nie zaś stołu, łyżki, popielniczki lub t. p. przedmiotów.

19. Cenzura.

Ktoś wychodzi do drugiego pokoju, a kierownik zbiera o nim zdania obecnych. Po zebraniu zdań przywołują osobę nieobecną, a kierownik powiada, co o niej słyszał. Osoba winna odgadnąć tego, kto wydawał o niej opinię. Jeżeli odgadła, to opiniodawca winien ją zastąpić, ona zaś zbiera

zdania o nim; jeżeli nie odgadnie trzy razy z rzędu, to daje fant, a do drugiego pokoju wychodzi inna osoba.

Dla uniknięcia przykrości należy unikać wygłaszania opinii nieprzychylnych.

20. Klapsy.

Grający stają kołem i obiema rękami trzymają za sznurek. Osoba w kole stara się dać klapsa komukolwiek; trafiony zastępuje ją w kole.

Ten, kto ma dostać klapsa, może wypuścić sznurek, ale winien go zaraz pochwycić. Uważnie śledząc ruchy bijącego, można śmiało trzymać sznurek, dopóki bijący nie zacznie opuszczać swej ręki; zawsze będzie dość czasu do podniesienia rąk w górę.

Uderzenie jest wtedy tylko prawidłowe, gdy trafiona ręka trzyma sznurek. Każde inne uchodzi za nadużycie.

21. Pierścioneł.

Grający trzymają sznurek, na który nawleka się obrączkę. Znaleźć ją jest zadaniem osoby, stojącej w kole. (Porówn. Nr. 9).

22. Ptaszek.

Koło. Osób nie do pary. Osoba w kole śpiewa:
»Lata ptaszek po ulicy, zbiera ziarnka po pszenicy, a ja sobie stoję w kole i wybieram... panią

wolę!« Co mówiąc, chwytą jedną z pań, o ile jest mężczyzną, i na odwrót. Jednocześnie wszystkie inne osoby łączą się w pary. Kto nie zdąży nikogo pochwycić, płaci karę i idzie do koła.

23. Zbałwanione morze.

Na środku pokoju ustawia się dwa rzędy krzeseł tyłami do siebie. Krzesła powinno być o jedno mniej, niż osób. Wszyscy siadają, oprócz jednej osoby, która przybiera nazwę *morza*, podczas gdy każdy z siedzących tytułuje się *rybą*. Morze biega do koła i woła jedną lub kilka ryb, które zaraz wstają, idą za morzem i naśladują jego ruchy. Jeżeli morze powie: *zmiana wiatru*, ryby powinny odwrócić głowy; przy słowach: *morze faluje*, wszyscy chwieją się; jeżeli morze woła *wszystkie ryby*, wszyscy wstają i idą za morzem. Jeżeli siądzie i powie: *morze spokojne*, wszyscy szybko siadają. Kto nie znajdzie wolnego miejsca, daje fant i przybiera nazwę morza.

Morze ma prawo usiąść nawet po wywołaniu jednej ryby, która wtedy zaczyna pełnić jego obowiązki.

24. Motylek.

Gra ogromnie dziecinna, ale ucieszna. Siadamy dookoła stołu, pośrodku którego leży kawałek waty. Ręce trzymamy pod stołem i zaczynamy dmuchać na watę. Dmuchaemy bądź mocniej, bądź

silniej, wskutek czego wata wznosi się wyżej lub niżej, na prawo i na lewo. Wywołuje to zabawne wyciąganie szyi, kręcenie głową i t. p. ruchy, mające na celu odtrącenie od siebie motylka na przeciwną stronę stołu. Jeszcze zabawniejszą staje się ta gra, gdy wszyscy stoją pośrodku pokoju. Ten daje fant, na kogo wata spadnie, pomimo dmuchania.

Przypominamy japońską zabawę z motylkami z bibułki, które podbija się wachlarzem.

25. Sowa.

Każdy z obecnych przybiera nazwę ptaka, którego pragnie naśladować, poczem wszyscy zasiadają w koło. Ptasznik staje w środku koła i opowiada o łowach na ptaki. Gdy wymieni nazwę jakiego ptaka, ten powinien się odezwać, ale nie rusza się na krześle. Jeżeli zaś ptasznik wymieni sowę, to sowa odzywa się, a wszystkie ptaki poruszają skrzydłami (t. j. rękami), jak do odlotu. Ptasznik chwytą jednego ptaka za skrzydło, a wtedy ptak go wyręcza. Jeżeli nikogo nie złapał, to opowiadanie swoje ciągnie dalej. Jeżeli zaś trzy razy wymienił sowę i nawet wtedy żadnego ptaka nie złapał, to może zrezygnować z roli ptasznika, daje fant, a wyręcza go kto inny, obrany losem.

Ptaki odzywają się mniej więcej w ten sposób:

Sowa: szu! szu! szu!

Sroka: duża baryła.

Kukulka: kuku! kuku!

Kura: kudak, gdak, gdak!

Jarząbek: kikirye, kikirye!

Kaczka: kwa, kwa, kwa.

Wróbel: pju, pju, pju!

Gołąb: cukru, cukru!

Wrona: kra, kra, kra!

Papuga: Kraków!

Skowronek: tirlili!

Gęś: gę, gę, gę.

Kogut: kukuryku!

Opowiadanie ptasznika. Pewnego razu spostrzegłem na drodze masę ptaków. Chciałem pochwycić kurę (*kura*: kudak, gdak, gdak!), ale w tej chwili drogę mi przeciął indyk (*indyk*: kułdyk, dyk, dyk!); pomyślałem więc sobie: indyk (*indyk* j. w.) lepszy od kury (*kura* j. w.) i pobiegłem za nim, ale nieznośna sroka (*sroka*: duża baryła!) i wróbel (*wróbel*: pju, pju, pju!) wpadły i cała ptaszarnia (wszyscy wydają swoje głosy) wzburzyła się. Przeleciała kukulka (*kukulka*: kuku, kuku!) i sowa (*sowa*: szu, szu, szu!). Wszyscy poruszają rękami. Ptasznik chce złapać jedno ze skrzydeł, ale że mu się to nie udało, mówi więc dalej: ale kogut (*kogut*: kukuryku!), snadź odważniejszy, został na miejscu. Przysiadła się do niego papuga (*papuga*: Kraków!), gołąb (*gołąb*: cukru!), gęś (*gęś*: gę, gę, gę!), kaczka (*kaczka*: kwa, kwa, kwa!) i wkrótce spokój zapanował w ptaszarni —

(wszyscy krzyczą), gdy nagle niegodziwa sowa (sowa: szu, szu, szu!) i t. d.

Fanty są dawane 1) gdy ptasznik nikogo nie złapał; 2) gdy ktoś nie krzyknął, pomimo, że został wymieniony, lub gdy się spóźnił. lub gdy nie krzyknął przy słowie *ptaszarnia* i 3) ten, kto zostanie złapany przez ptasznika za skrzydło.

26. Rzemieślnicy.

Jeden z grających staje w kółku rzemieślników, których zajęcia przybierają sobie obecni, i opowiada o swoich przygodach dziennych, a gdy spojrzy na którego z rzemieślników, ten powinien wymienić jakiś szczegół ze swego fachu, bo gdy tego nie uczyni, daje fant.

Np. siedzą: szwaczka, praczka, kucharka, stolarz, szewc, krawiec, a stojący w kole opowiada:

»Wczoraj byłem na pewnem zebraniu naszych, artystów i literatów. Kiedym wchodził, rozmowa była bardzo ożywiona, mówiono o (*patrzy na prачkę*)...

Praczka (przerywa). O rozwieszaniu bielizny.

»Zdziwiłem się, że uczeni zajmują się takimi (*patrzy na stolarza*)...

Stolarz (przerywa). Heblowinami.

»...I pomyślałem sobie, że szkoda było... (*patrzy na krawca*).

Krawiec. Nowego fraka.

...»I... (*patrzy na szewca*).

Szewe. I lakierków.

»Chcąc zmienić temat rozmowy, oświadczyłem, że gotów jestem odczytać referat o... (*patrzy na kucharkę*).

Kucharka. O rondlach.

»Ale jak na złość, ukuła mnie w tej chwili... (*patrzy na szwaczkę*).

Szwaczka. Igła, zostawiona w koszuli. I t. d.

27. Patrol.

Dwa rzędy krzeseł ustawia się tyłami do siebie pośrodku pokoju. Krzesel jest o jedno mniej, niż osób grających. Jeżeli liczba osób nie do pary, to jedno z krzeseł stawia się pośrodku podwójnego rzędu przy jednym z jego końców. Każde krzesło nosi nazwę domu. Po ustawieniu krzeseł kierownik przybiera tytuł kapitana i dla oznaki bierze w rękę laskę lub szpadę, a wszyscy obecni idą za nim i naśladują jego ruchy, przyczem kapitan mówi głośno: »patrol idzie, czas do domu!« Gdy kapitan zbliża się do krzeseł, obecni myślą, że chce usiąść, ale on znowu od krzeseł odchodzi, przez co ich mami. Nareszcie jednak, zatrzymuje się, siada, a wszyscy rzucają się do miejsc cożywo. Dla jednej osoby miejsca zabraknie. Kapitan wstaje, zbliża się do niej i odprowadza ją do kozy, w kąt pokoju lub placu, na którym odbywa się zabawa. Co uczynwszy, krzesło swoje odstawia, zabawa rozpoczyna się na nowo i trwa dopóty, dopóki

nie będzie tylu jeńców, że zostaną tylko dwa krzesła zajęte przez dwie osoby, trzecią zaś będzie kierownik. Te trzy osoby stanowią sąd. Sąd wzywa przed siebie z liczby jeńców jedną damę i jednego kawalera. Wybiera także z liczby jeńców prokuratora, a jeńcy mogą sobie wybrać adwokata. Prokurator w dłuższem przemówieniu oskarża parę jeńców, naturalnie damie prawiąc komplementa, a w czambuł potępiając kawalera. Prezydent sądu daje teraz głos obrońcy, który jednak, pomimo kwiecistej wymowy, sprawę musi przegrać i uzyskuje conajwyżej »okoliczności łagodzące.« Sędziowie, po krótkiej cichej naradzie, wydają wyrok, który odczytuje prezydent, poczem oskarżeni wyrok spełniają natychmiast.

Gdyby jeden z mówców jąkał się, to którykolwiek z sędziów może rozśmieszyć zebranych w ten sposób: krzywi się i kurczy i udaje, że dostał boleści, poczem nachyla się do prezydenta i prosi o pozwolenie wyjścia. Prezydent pozwala, on wstaje, idzie po klucz, zawieszony przy drzwiach i chwyta się za brzuch, wychodzi ku niesłuchanej uciesze widzów tej gry niemej i poważnej. Po chwili wraca.

28. Wędka.

W tę zabawną grę bawić się może od 4 do 20 osób. Jako przyrząd potrzebną jest do niej wędka, t. j. trzcina od 2—2½ stóp długości ze

sznurkiem na końcu, długim na $3-3\frac{1}{2}$ stóp. Sznur jest zakończony pętlą, która się łatwo daje zaciskać i rozluźniać. Obecni siadają dookoła stołu, a przed każdym kierownik robi kredą kółko, które się zowie stawem. W środku zaś stołu rysuje się większe kółko, które zawsze należy do chwilowego rybaka. Pierwszym rybakiem jest kierownik zabawy. Bierze on wędkę do ręki i trzymając za kij, pętlę rozpościera w środku całego koła. Z chwilą gdy rybak krzyknie: »Každy do swego stawu!« obecni obowiązani są unieść wskazujące palce swoich prawych rąk w środku kółek, będących przed nimi. Na komendę: »na prawo, do stawu sąsiada!« — palce przechodzą do kółek z prawej, przy rozkazie: »na lewo« — dzieje się odwrotnie. A gdy w końcu rybak zawoła: »Do mojego stawu!« — wszystkie palce wskazujące cisną się w środek pętli na kółko rybaka. Ten podnosi wędkę do góry, przez co pętla ściąga się i chwyta palce, które ująć nie zdołają. Te, które się złapią, napróżno usiłują się wydobyć z uwięzi, bo pętla zaciśnie się coraz bardziej. Budzi to niesłychaną wesołość: Naturalnie, złapani dają fanty.

Kto trzy razy (nawet nie po kolei) podnosił wędkę i nic nie złapał, ten oddaje wędkę sąsiadowi, który rozpoczyna grę, jak wyżej.

Im prędzej następują rozkazy rybaka, raz w lewo, raz w prawo, to znowu do środka, tem

towarzystwo myli się łatwiej i tem połów bywa pewniejszym.

Byle tylko pętla funkcyonowała należycie, a to jest już rzeczą kierownika zabawy!

29. Ogrodnik i ogrodniczka.

Koło. Kierownik rozdaje gościnności: jednego z panów mianuje ogrodnikiem, jedną z pań ogrodniczką; jednego z panów parobkiem, jedną z pań — dziewczką. Wszystkie osoby pozostałe otrzymują nazwy kwiatów. Do ogrodnika i ogrodniczki mówi się pan i pani, do parobka i dziewczki mówi się Jan i Magda, do kwiatów — ty. Teraz gra rozpoczyna się w ten sposób:

Kierownik. Byłem w ogrodzie dla obejrzenia kwiatów, ale mego parobka Jana nie zastałem.

Parobek. Pan się myli.

Kierownik. Gdzież Jan był tedy?

Parobek. Byłem u Magdy.

Magda. To nieprawda!

Parobek. A gdzieżeś była?

Magda. Byłam u róży.

Róża. To nieprawda!

Magda. Więc gdzie byłaś?

Róża. Byłam u pani ogrodniczki.

Ogrodniczka. Kłamiesz!

Róża. Gdzież pani była? i t. d.

Każdy z grających, który zada pytanie w sposób niewłaściwy, myląc się co do »pan,« »pani«

i »ty,« »Jan« i »Magda« — daje fant. Fant daje także ten, kto nie wymieni odpowiedniej nazwy kwiatu. Ponieważ odpowiedzi muszą następować bardzo szybko, wynika stąd przeto mnóstwo pomyłek, które pobudzają obecnych do szczerego śmiechu.

30. Gry z pytką.

Wszelkie gry z pytką, jak »Lis« i t. p. uważamy za niewłaściwe, zwłaszcza w zabawie osób starszych. Wszakże, kto *bić* lubi, niech je sobie przypomni...

31. Sąsiad.

Koło. Kierownik staje w środku i zwraca się do jednego z obecnych z pytaniem: »Jak się panu podoba sąsiadka?« Zagadnięty odpowiada twierdząco — i w takim razie pytania idą dalej, lub przecząco — w takim razie musi sobie obrać inne sąsiedztwo. Ogólna zmiana miejsc. Kto pozostaje bez miejsca, płaci karę i zastępuje kierownika, który usiadł także.

Towarzystwo może nie robić odrazu pospolitego ruszenia, lecz zagadnięty może wyraźnie wskazać, kogo chce mieć za sąsiadkę, a przy zmianie miejsc osoba stojąca w kole uprzedza te, które się przesiąść mają, i tym sposobem jedna z tych osób zostaje bez miejsca.

Naturalnie krzeseł musi być mniej o jedno, niż osób, przyjmujących udział w tej wesołej zabawie,

32. Sprzedaję.

Kierownik zwraca się do jednego z obecnych i mówi: »Sprzedaję panu miasto Lwów, jest w tem mieście ulica Karola Ludwika, a na tej ulicy Karola Ludwika jest 86 hoteli, a w tych 86 hotelach jest 139 schodów, a obok każdych schodów są korytarze, a w każdym korytarzu jest po 426 numerów, a w każdym numerze jest...« mówi mu coś do ucha, a potem dodaje głośno: »podaj pan dalej, ale na odwrót.« Osoba, zaatakowana w te słowa, zwraca się do innej osoby i mówi jej coś naprzód po cichu i dodaje głośno — »to jest w każdym numerze, a każdy numer jest jednym z 426 na każdym korytarzu, a każdy korytarz jest obok schodów, a schodów jest 139 w 86 hotelach, a 86 hoteli jest przy ulicy Karola Ludwika, a ulica Karola Ludwika znajduje się w mieście Lwowie, które panu sprzedaję.« Kto nie potrafi powtórzyć zadanego zdania (może być i bez cyfr) odwrotnie, ten płaci fant.

Naturalnie można równie dobrze sprzedawać ubranie od tego a tego krawca przy tej a tej ulicy itp. Byle śmiechu jaknajwięcej!

33. Gdzie, jak i dlaczego?

Ktoś, obrany losem, wychodzi do drugiego pokoju. Pozostali przybierają nazwy różnych przedmiotów, znanych w rozmaitych znaczeniach np.

zamek — pałac i zamek — przyrząd, panna — dziewczica i panna — gruszka, baba — stara kobieta i baba — ciasto, łokieć — u ręki i łokieć — miara, koło — stowarzyszenie i koło — u wozu i t. p. Gdy już nazwy te zostały rozdzielone, przywołują tego, co wyszedł, i każą mu odgadnąć, czem kto jest. Ponieważ bez pomocy odgadnąć nie może, zadaje przeto 3 pytania, a mianowicie — gdzie, jak i dlaczego?

Jeżeli n. p. odgaduje wyraz »zamek,« to pyta się osoby, która nosi tę nazwę:

1. *Gdzie* pan lubisz ten przedmiot? — Odpowiedź: »lubię go na niedostępnej skale,« albo »lubię go przy kasie ogniotrwałej.« Jeżeli odpowiedź ta nie wystarcza do odgadnięcia wyrazu, przybyły pyta:

2. *Jak* pan to lubi? — Odpowiedź: »w ruinie,« albo: »z zatraskiem.« Przy ostatniem pytaniu:

3. *Dlaczego?* — odpowiada się: »dlatego, że daje mi przypomnienie naszych dawnych lepszych czasów,« albo: dlatego, że broni od złodzieja« i t. p.

Kto nie zgadnie po trzeciej odpowiedzi, daje fant; do drugiego pokoju wychodzi ktoś inny i zabawa trwa dalej.

Waryant. Grający obierają wspólnie jeden tylko wyraz do odgadnięcia, a gdy odgadujący, po powrocie z drugiego pokoju, zadaje pytania wszystkim obecnym po kolei, ci mogą odpowiadać tylko: »tak« lub »nie.« Np. obrano wyraz *Mickiewicz*.

Odgadujący pyta: »Czy to nazwa jakiego przedmiotu?« Odp. Nie. Odgad. Nazwa miejsca? Odp. Nie. Odgad. Nazwa miasta? Odp. Nie. Odgad. Nazwisko? Odp. Tak. Odgad. Czy człowiek ten żyje? Odp. Nie. Odgad. Wódz? Odp. Nie. Odgad. Malarz? Odp. Nie. Odgad. Uczony? Odp. Tak i nie. Odgad. Poeta? Odp. Tak. Odgad. Mickiewicz? Odp. Tak!

Teraz idzie odgadywać ten, komu zadano ostatnie pytanie. Jeżeli zaś kto z grających dał odpowiedź niewłaściwą, n. p. zamiast *nie* powiedział *tak*, lub odwrotnie, to albo daje fant, albo zaraz zastępuje odgadującego i wychodzi do drugiego pokoju. Jeżeli odgadujący nie trafi na zadany wyraz, daje fant.

34. Orkiestra.

Każdy z grających obiera jakiś instrument i gra na nim, jakby go trzymał w ręku. Kierownik przybiera nazwę kapelmistrza czy dyrektora kapeli; w milczeniu sadza muzykantów, rozdaje im nuty, albo udaje, że je doręcza każdemu i dyryguje, przy czem muzykanci powinni śledzić ruchy palczki i przyspieszać albo zwalniać poruszenie rąk, ust, palców, stosownie do dyrekcyi.

Najważniejszą jest rzeczą, ażeby muzykanci wykonywali wszystko w milczeniu i bez uśmiechu, a dyrektor powinien usiłować pobudzać wszystkich do śmiechu, sam się nie śmiejąc.

Kto się roześmieje, daje fant.

35. Przytomny solenizant.

Solenizant siada na środku pokoju, oczekując na gości, którzy zjadą niebawem, i każdy da mu podarek imieninowy, ale tylko słownie. Przy solenizancie siedzi jego zaufany przyjaciel i doradca, a gdy każdy z gości mówi solenizantowi do ucha, co mu ofiaruje, ten pyta się przyjaciela: »Dlaczego mi to ofiarują?« Przyjaciel, nie wiedząc, jaki przedmiot ofiarowano solenizantowi, wymienia zastosowanie przedmiotu, jakie mu przyjdzie do głowy, wskutek czego formują się najdziwniejsze zestawienia, najczęściej nie mające najmniejszego związku z podarunkiem. Przytomny solenizant, nie chcąc obrazić żadnego z gości, głośno dziękuje każdemu i objaśnia, dlaczego ofiarowany mu przedmiot ma to lub owo przeznaczenie, wygłoszone bez namysłu przez jego przyjaciela.

Z początku gra ta wydaje się trudną, ale trzeba do niej tylko trochę przyzwyczajenia i śmiałości. Pobłażanie słuchaczy jest gwarancją uciechy.

Naprzykład:

Solenizant. Dziękuję państwu za odwiedziny i za podarunki. Jestem pewien waszej życzliwości i tak znam wasze myśli i zamiary, że niezawodnie odgadnę, w jakim celu każde z państwa zaszczyciło mnie podarunkiem.

Goście. Zobaczymy! Zobaczymy!

Przyjaciel. Ja także wypowiem swoje zdanie.

Pierwszy gość (solenizantowi do ucha). Ofiaruję panu kilo świec.

Pozostali powinni wiedzieć, co on ofiaruje.

Solenizant (głośno do przyjaciela). Jak myślisz? W jakim celu zrobiono mi ten podarunek?

Przyjaciół. Dla powiększenia twojego apetytu.

(Śmiech ogólny, wywołany niekonsekwencyą).

Solenizant (po namyśle). Tak jest, panowie i panie, mój przyjaciel ma słuszość. Wiadomo wam zapewne, że jestem oszczędny i że świece są bardzo drogie w dzisiejszych czasach. Chcąc wydać jak najmniej, jadam zwykle bez światła, pomimo, że całkiem tracę apetyt, bo po ciemku często nie trafię do ust, a wreszcie jedzenie nie smakuje; zawsze mi się zdaje, że do herbaty wpadła mi mucha, że w maśle kąpią się ćmy... brr! Pocziwy N. dowiedział się o tem, a jego podarunek jest dowodem jego najserdeczniejszej życzliwości: od dzisiaj będę przez całą zimę wicherzał przy świetle, nie boję się już robactwa, a tem samem apetyt mój powiększy się w dwójnasób.

Drugi gość (do ucha solenizanta). Ja panu ofiaruję patelnię.

Solenizant (do przyjaciela). I cóż ty na to?

Przyjaciół. Zrobiono ci ten podarunek dlatego, ażebyś dłużej siadywał w domu.

Solenizant. W istocie! R. ofiarował mi patelnię; jest to przedmiot lekki, piękny i praktyczny tak

dalece, że odtąd nie potrzebuję chodzić do restauracyi. Mogę sam sobie usmażyć jajecznicę, befszytk, i dlatego będę musiał dłużej siadywać w domu.

Trzeci gość (do ucha solenizanta). Przyjm pan odemnie zegarek.

Solenizant (do przyjaciela). Cóż ty na to?

Przyjaciel. Ażebyś mniej się zajmował muzyką.

Solenizant. Prawda. B. zna mój pociąg do muzyki. Dla fortepianu zapominam o wytchnieniu, a doktor powiada, że taki nadmierny wysilek może mnie przyprawić o suchoty. Otóż B. ofiarował mi zegarek, który będzie mi dawał wyśmienite wskazówki, kiedy mam przerywać muzykę i udawać się do innych zajęć. Dziękuję, bardzo dziękuję. I tak dalej.

36. Myśliwy.

Stawia się w półkole tyle krzeseł, ilu jest grających, oprócz jednego, który ma być myśliwym. Pozostali grający siadają dowoli na krzesłach, ustawionych tak przy sobie, ażeby pomiędzy niemi można było przechodzić. Siedzący obierają sobie nazwy przyrządów myśliwskich, jako to: fuzya, proch, nabój, kula, śrut i t. p., ale nadto do każdej nazwy grający powinien sobie dobrać inny odpowiedni wyraz, a gdy w opowiadaniu myśliwego usłyszy swoją nazwę po raz pierwszy, powinien niezwłocznie odpowiedzieć wyrazem dodatkowym.

Za drugim razem powtórzenie nazwy zmusza grającego do wstania i udania się za myśliwym na polowanie.

Oto dla przykładu kilka nazw i wyrazów dodatkowych, obranych przez osoby, siedzące na krzesłach:

Fuzya...	gotowa!	Jaskółka...	pofrunęła!
Ołów...	w kuli!	Mgła...	gęsta!
Krzesiwo...	suche!	Pole...	złociste!
Torba...	pełna!	Nabój...	tęgi!
Kula...	trafna!	Królik...	szkoda!
Śrut...	drobny!	Wilk...	szary!
Proch...	bezdymny!	Las...	gęsty!
Zając...	uciekł!	Polowanie...	odwaga itp.

Wypytawszy się o wszystkie nazwy grających, którzy powinni swoje przydomki i wyrazy dodatkowe doskonale pamiętać, myśliwy zaczyna coś opowiadać tak, jak gdyby wybierał się na polowanie. Za każdym razem, gdy w opowiadaniu trafi się wyraz: »myśliwy,« wszyscy grający powinni jednogłośnie wypowiedzieć swoje wyrazy dodatkowe; przy wyrazie: »amunicya« odpowiadają tylko ci z grających, którzy noszą nazwy, stanowiące strój myśliwego; przy wyrazie »dziczyzna« odpowiadają »ptaki;« wyraz »zwierzęta« wywołuje odpowiedź wszystkich zwierząt czworonożnych, wyraz »droga« zmusza do odpowiedzi tych, którzy obrali nazwy, dotyczące przedmiotów

natury, jako to: »pole, łąka, las« i t. d. Jakiśmy już powiedzieli, po pierwszym wymienieniu danej nazwy grający tylko się raz odzywa; za drugim razem wstaje i idzie za myśliwym, który, plotąc swoje opowiadanie, zaczyna chodzić powoli między wszystkimi krzesłami, a za trzecim razem, jeżeli wygłosi jedną i tę samą nazwę, grający ma prawo usiąść na pierwszym lepszym krześle, myśliwy zaś chodzi dalej sam albo w towarzystwie innych grających, zależnie od tego, jakich nazw użył w opowiadaniu. Jeżeli pragnie grę zakończyć, to dosyć jest, gdy powie: »pif, paf!«, udając, że strzela. Przy tem zdaniu wszyscy grający siadają na swoich krzesłach, a kto nie zdąży usiąść, staje się myśliwym i gra ciągnie się dalej we właściwym porządku.

37. Sprzedaż i kupno.

Koło. Kierownik wręcza każdemu po literze, na którą grający powinien ułożyć trzy różne wyrazy, — sam zaś wychodzi z pokoju. Wtedy grający umawiają się pomiędzy sobą, jakie zdanie ogólne dałoby się ułożyć z wyrazów, zaczynających się od liter, otrzymanych od kierownika. Trzeba wiedzieć, że każdy powinien dać na swoją literę rzeczownik, przymiotnik i słowo. Kierownik, przywołany napowrót do pokoju, dowiadyuje się od każdego gracza, co ten mu sprzedaje, z jakim określeniem przedmiotu i jaką mu czynność prze-

znacza. Z tych trzech słów składa się zdanie ścisłe, dowolnej długości, ażeby tylko zawierało w sobie te trzy wyrazy, potem tak samo postępuje z drugim grającym, starając się, ażeby obydwie zdania miały ze sobą związek. Następnie przychodzi kolej na trzeciego, czwartego i t. d.

W ten sposób kierownik kupuje wszystkie słowa, nadaje im mniej lub więcej sensu i znaczenia, i nareszcie stopniowo uformowuje całe opowiadanie. Jeżeli trafi na wyraz, którego nie może w sposób należyty umieścić w opowiadaniu, to ma prawo na tę samą literę wybrać inny wyraz, ale do tego ułatwienia uciekać się może tylko trzy razy i to w ostateczności; za każdy raz następny daje fant. Grający, który sprzedał wyrazy, nie mające pomiędzy sobą wyraźnego związku, także podlega karze i obowiązany jest niezwłocznie zastąpić je innemi. Prawidło to nie obowiązuje tylko w takim razie, jeżeli kupiec potrafił zastosować wyrazy w swoim opowiadaniu — wtedy winny płaci mu tylko w nagrodę kilka marek albo orzechów.

»Widzicie państwo, że mniej więcej pożytecznie skorzystałem z tego, com u was kupił, — mówi kierownik po skończeniu opowiadania, — teraz kolej na was; postarajcie się zużytkować to, co ja wam dałem, i ze wszystkich otrzymanych liter złożcie jedno całe zdanie.«

Grający, już dawniej uprzedzeni, że się gra na tem zakończy, łamali sobie głowy, ażeby odga-

dnąć, coby mógł obmyśleć kierownik, dając im nie w porządku następujące litery: »K. O. C. H. A. M. W. A. S.« i nareszcie jednemu z nich udaje się złożyć zdanie: »kocham was,« które pomyślał kierownik. Odgadujący otrzymuje tytuł kupca i teraz on komponuje sobie zdanie i litery tegoż zdania rozdaje obecnym, naturalnie zgodnie z ich liczbą. Dla ułatwienia, można powiedzieć na wychodnem, z ilu słów składa się zdanie. Grający nie powinni być zbyt wymagającymi pod względem treści opowiadania. Jeżeli brak odpowiedniego wyrazu, to można go zastąpić przysłówkiem, zaimkiem i t. p., ażeby tylko wyraz zaczynał się od danej litery i ażeby wszystkie trzy wyrazy należały do innych części mowy.

Niekiedy grający umawiają się pomiędzy sobą, że będą sprzedawali słowa, należące do jednego rzemiosła, fachu, działu wiedzy i t. p., przez co opowiadanie staje się bardziej pouczającym i łatwiejszem do wykoncypowania.

Nieźle jest w tej zabawie zaopatrzyć się w karteczki z literami na tekturce.

Te same litery mogą się przydać do zabawy przy ogólnym stole w sekretarza z liter.

38. Pierwszy przedmiot.

Kierownik lub jeden z grających, wybrany losem, opowiada swojemu sąsiadowi z prawej, że »spacerując dzisiaj po ogrodzie, albo wszedłszy

do pokoju, albo zwiedzając wystawę, albo idąc na polowanie i t. p., pomyślał sobie, że pierwszy przedmiot, na jaki napotka, będzie miał to lub owo znaczenie.« »Cóż to było?« ---- zapytuje sąsiad. »Zgadnij pan, przedmiot zaczynał się od litery *m*.« Sąsiad z prawej powinien natychmiast wymienić słowo, zaczynające się od tej litery, jego sąsiad z lewej powinien obmyśleć jakąś przypowieść i wskazać stosunek nazwanego przedmiotu z właściwościami tego, kto się pyta.

W ten sposób, każdy z grających prowadzi niejako rozmowę z dwoma znajomymi, a przy pewnej wprawie zabawa ta staje się bardzo zajmującą, zwłaszcza, jeżeli bawią się w nią młode panienki, których dowcip i bujna wyobraźnia daje dużo szczęśliwych i poetycznych porównań, a niekiedy bardzo zabawnych przepowiedni i przypowieści.

Pytająca osoba, wymieniwszy literę, sama w myśli obiera jakiś wyraz, a jeżeli odpowiedź nie będzie zadowalającą, to każdy z grających, oprócz sąsiada z lewej, może także powiedzieć jakie słowo, zaczynające się od tej litery i będące w związku z tem miejscem, na którem pytający widział przedmiot. Jeśli nikt nie odgadł jego myśli, to on sam odkrywa tajemnicę, albo wyprowadza dowolny wniosek, którego podstawą będzie przedmiot wymieniony. Sąsiad z prawej daje fant.

39. Turniej alfabetyczny.

Towarzystwo zasiada kołem, a jedna z osób, obrana losem, wymienia swoją ulubioną literę. Sąsiadka prosi ją, ażeby tego dowiodła, wskutek czego poprzednia wygłasza całe zdanie, w którego każdym słowie musi być chociaż jedna lubiana przez nią głoska. Jeżeli zaś w jednym słowie głoska ta znajdzie się dwa razy, to dla ułatwienia grającym, w następnym wyrazie może jej nie być wcale (ważne przy łączeniu zdań spójnikami!)

W odpowiedzi sąsiadka powinna także wymienić ulubioną głoskę i skomponować zdanie na takich samych warunkach, ale stanowiące niejako dalszy ciąg poprzedniego. Może także oświadczyć, że nie jest zwolenniczką wymienionej litery i skomponować zdanie, w którym tej litery wcale nie będzie.

Podajemy krótki wzór tej bardzo dowcipnej i pouczającej zabawy. Przypuśćmy, że przyjmuje w niej udział sześć młodych panienek: Marya, Zofia, Janina, Stanisława, Eugenia i Wanda.

Marya. Podług mnie, najpiękniejszą głoską w alfabecie jest A. Wszak od niej zaczynają się takie imiona, jak: »Aspazya, Aleksander, Apollo, Anatol,« a w botanice: »ananas, aloes, akacya, arbuz i t. p. Można powiedzieć całe zdanie, w którego każdym słowie będzie ta litera. Posłuchajcie:

»Wesoła zabawa polega na trafnym układzie, a także na uwadze rozbawionych panien.«

Zofia. »Zgoda. *A* łatwo zastosować, układając zdanie; głoska ta zanadto uparcie wikła pamięć. Ja sama np. mimowoli złożyłam dość długie zdanie na *A*. Ale dlatego właśnie litery *A* nie cierpię i odpowiem zdaniem, w którym *A* nie będzie ani jednego: »Oczywiście, jeżeli będziemy smutne i niechętne, to nic nie pomoże wybór i ułożenie sposobu rozrywki.«

Janina. Doskonale wywiązałaś się z zadania, droga Zosiu, a twój żart obudził we mnie sympatyę do litery *O*, którą bardzo często spotykamy w rozmowie, czego dowiodłam pomimowoli.

Stanisława. A to zabawny pojedynek liter. Proponuję, ażebyśmy zrobiły turniej, w którym każda z nas wyda wojnę, albo zaopiekuje się jedną literą; niech Mania zostanie przy swoim *A*. Co do mnie, oświadczam się z sympatyą dla *M*.

Eugenia. A ja dla *S*.

Wanda. Ja zaś wezmę w opiekę *E*

Stanisława. Zaczynam (zwracając się do Eugonii): *Moje myśli odmawiają mi przytomności. Pomóż, najmiłsza.*

Eugenia. Sama siebie wspieraj, Stasieczko. Proszę sąsiadki o zastępstwo.

Wanda. Jeżeli chcesz koniecznie, śpieszę spełnić twoje żądanie, albowiem jest wcale nietrudne: moje *E* wszędzie daje się najłatwiej pomieścić.

Marya. Tak, naturalnie; zabawa to nadzwyczaj interesująca, jakkolwiek nie mogę ..

Wszystkie. Fant, fant. »Nie mogę« nie ma litery *a*.

Marya (oddając rękawiczkę). Płacąc fant rękawiczką, stwierdzam: macie rację.

I tak dalej.

40. Toaleta.

Jeden z grających stoi w środku, a wszyscy siedzą kołem. Noszą oni nazwy przyborów toaletowych, jak: pomada, perfumy, szpilki, igły, róż, blansz, puder, grzebień i t. d.

Osoba, stojąca w środku, mówi: »pani prosi o perfumy.« Wywołany powinien niezwłocznie przybieść do pytającego, a ten stara się zająć jego miejsce; jeżeli mu się to uda, to ubiegnięty staje w kole, daje fant i gra ciągnie się j. w. Jeżeli sługa powie: »pani prosi o całą toaletę« — to następuje ogólna zmiana miejsc. Kto nie zdąży usiąść, daje fant, jak również i ci, którzy zostali na poprzednich miejscach. Jeżeli sługa zażąda przedmiotu, którego niema na toalecie, to także daje fant.

Sądzenie fantów

i różne zabawy, jakie przy tej okazji wyniknąć mogą.

Uwaga. Humor, dobra wola i pomysłowość tak dobrze kierowników zabawy, jak i osób,

przyjmujących w niej udział, stanowią trzy kardynalne warunki miłego przepędzenia czasu, którego postęp wymaga jednak stałego wykraczania po za granice utartych szablonów, i obmyślania rzeczy nowych, oryginalnych i możliwie najzabawniejszych, a nie banalnych. Każda karykatura trafna jest najwłaściwszym środkiem do wywołania serdecznej uciechy, a im głębiej pomyślany będzie, tem więcej podoba się grającym i tem miłszem stanie się dla nich wspomnieniem. Rzeczy aktualne, sprawy, najwięcej obchodzące ogół w danej chwili, są najpodatniejsze do karykatury salonowej, a przy pewnym zapasie akcesoryi scenicznych, jak peruk, wąsów, szminek i kostyumów, można wywołać mnóstwo efektów rozśmieszających i mniej lub więcej zdatnych. Transformistyka doszła dziś do niesłychanej doskonałości. Aktor w mgnieniu oka zmienia się tak, że trudno go poznać, trudno się domyśleć pod maską, jaką przybiera, jego postaci naturalnej i często mężczyzna, mówiący basem, robi z siebie ponętą kobietkę, do której niejeden z widzów chętnie by koperczaki smażył. Ale na to potrzeba pewnych przygotowań i warunków indywidualnych, z którymi też i ci, co fanty sądzą, liczyć się winni. Jakaż np. satysfakcyja skazywać na śpiew osoby, obdarzone baranym głosem, skoro inne mogłyby nam uprzyjemnić chwile poprawnie, jeżeli nie wzorowo odśpiewaną piosenką.

Z tematów aktualnych do karykatury wybornie

nadają się polityka. Tu jednak trzeba być bardzo ostrożnym w wyborze i nie wywoływać goryczy i smutku. Dobrze jest, w tym celu, przeglądać pisma humorystyczne i szukać tam podszeptu do takich karykatur, jakie dałoby się uplastyczyć w salonie, bez aluzji do stron bolesnych naszego własnego położenia w zaborach. Chociaż i tu nawet dowcip potrafi odnaleźć temat, który spodoba się wszystkim: — śmiech przez łzy będzie dlań nagrodą. Czyż może być wdzięczniejszy temat dla takiej karykatury politycznej, jak obecne kłopoty rządu rosyjskiego? Ta pierzchliwa konstytucya z jej szufladkowaniem, te wszystkie wymykające się swobody — cóż to za bogactwo szczegółów dla ludzi pomysłowych! Słowem, idźmy w zabawie nawet z postępem czasu. Praprababkom zostawmy szablon i starajmy się być głębsi — jeżeli, oczywiście, na pogłębienie ochoty nam starczy... Boć tu trzeba pomyśleć, zastanowić się, przygotować się *przed zabawą* — a to już kłopot! Zabawa staje się móżdżem! Ha, może i racya, może prababki szczęśliwsze były ze swą bezmyślnością? Ale słoweczko... jesteśmy *dorośli*, czyż *wypada* nam się bawić, jak nasi milusińscy? Argument silny — nieprawdaż? No, no, nie lękajcie się, państwo, nie chcemy być... *plus pâpe, que le pâpe même* i z masy odwiecznych wyroków fantowego sądu przedstawiamy do wyboru te, które następują.

1. *Być papierem*. Trzeba obejść wszystkich

grających i pytać po kolei: »Gdybym był papierem, cobyś pan o mnie napisał!«

2. *Powiedzieć trzy prawdy i trzy nieprawdy.*

3. *Testament.* Skazany powinien zapisać cały swój majątek materyalny i moralny każdemu z obecnych. Dowcip ma tu obszerne pole do popisu: można prawić komplementy, komponować epigramaty i t. p. Wystrzegać się trzeba złośliwości.

4. *Być transformistą.* Mimiką twarzy naśladować kilka wybitniejszych postaci. Można naśladować i obecnych tak jednak, ażeby ich nie obrazić. (NB. Zadaje się tę karę jedynie osobie, o której się wie, że celuje w sztuce transformistycznej).

5. *Coś zaśpiewać.* (Kara tylko dla obdarzonych ładnym głosem).

6. *Porównania.* Skazany ma porównać każdego z obecnych z jakimkolwiek przedmiotem i zarazem dowieść, na czym polega ich różnica. Przypuśćmy, iż dama przyrównała młodzieńca do arkusza papieru. Podobieństwo polega na tem, że jeden i drugi są jednakowo wrażliwi, a różnica — na tem, że papier utrwała wrażenia, a młodzieniec stara się je odświeżać jaknajczęściej.

7. *Emblemat.* Młodzieniec nazywa pannę salamandrą.

— Dlaczego? — zapytuje panna.

— Dlatego, że pani żyjesz spokojnie, pośród plemienia, które pożera wszystkich tych, co się do pani nie zbliżą.

Panna porównywa uczonego ze studnią.

— Dlaczego?

— Dlatego, że studnia bywa głęboką i nie-towarzyską: trzeba z niej wydobywać to, co się w niej znajduje.

8. *Powiedzieć* każdemu jedną impertynencyę i jedną grzeczność.

9. *Być politykiem*. Pole do popisu dla karykaturzystów. Szczegóły w uwadze wstępnej.

10. *Zadeklamować* cośkolwiek. (O sztuce pięknej deklamacyi znaleźć można kilka zdrowych uwag w »Księdze Obyczajów Towarzyskich« nakładu W. Zukerkandla, str. 303—306).

11. *Opowiedzieć* jaką przygodę z własnego życia lub anegdotę.

12. *Pokazać jaką sztukę*. (Tematy do Nr. 11 i 12 podaliśmy w dziale I).

13. *Zakomunikować* obecnym ważną nowinę.

14. *Wszystkim* pannom obecnym opisać ich przysłych mężów, a panom żony.

15. *Powiedzieć* zdanie, nie używając litery O.

16. *Budować most* lub *zbierać bukiet*. »Buduję most, potrzebuję gwoździa — służę panu,« »Zbieram bukiet, potrzebuję róży — służę pani.« Otóż te znane i odwieczne zabawy mają tę wielką zaletę, że łączą w jeden łańcuch wszystkich grających.

17. *Album*. »Gdybym był albumem, jaki wierszyk napisałbyś pan dla mnie?« — pyta skazany,

a zapytany odpowiada: »To pan raczej napisz coś w moim albumie, boś jest skazanym.« I skazany wygłasza wiersz lub aforyzm.

18. *Zagrać towarzystwu do tańca.* Fant ten najlepiej sądzić przy końcu zabawy. Dla ułatwienia wodzirejom terminologii francuskiej przy prowadzeniu tańców podajemy tu wszystkie sześć figur kontredansa tak, jak je prowadzić należy.

Contre-danse.

Nr. 1. *Figure de Pantalon.*

Chaîne anglaise,
Balancez à vos dames et tour de main,
Chaîne des dames,
Demi-promenade,
Demi-chaîne anglaise.

(Les autres de même).

Nr. 2. *Figure de l'été.*

En avant deux (de vis-à-vis) et en arrière,
Chassez à droite et à gauche,
Traversez,
Chassez à droite et à gauche,
Balancez à vos dames et tour de main.

(Les autres de même).

Nr. 3. *Figure de la Poule.*

Le cavalier et la dame de vis-à-vis traversent en
se donnant la main droite,
Retraversez en donnant la main gauche,

Balancez en ligne (à quatre),
Demi promenade,
En avant deux de vis-à-vis et en arrière,
Dos-a-dos,
En avant quatre et en arrière,
Demi-chaîne anglaise.

(Les autres de même).

Nr. 4. Figure de la Trénis.

Chassez croisez,
En avant deux et en arrière,
La dame traverse,
Toutes les dames traversent, cavalier au milieu,
Retraversez à vos places.

(Les autres de même).

Nr. 5 a. Les Grâces.

En avant deux et en arrière,
Le cavalier chasse à la dame de vis-à-vis,
En avant trois et en arrière (deux fois),
La dame seule,
Demi-ronde à gauche (à quatre),
Demi-chaîne anglaise.

(Les autres de même).

Nr. 5 b. Figure de la Pastourelle.

En avant deux et en arrière,
La dame chasse au cavalier de vis-à-vis,
En avant trois et en arrière (deux fois),
Le cavalier seul,

Demi ronde à gauche (a quatre),

Demi-chaîne anglaise.

(Les autres de même).

Nr. 6. Figure de la Finale.

Demi-grande promenade,

Demi-grande promenade, tournez,

Balancez aux dames et tour de mains,

En avant quatre et en arrière,

En avant quatre, changez les dames,

Chaîne des dames (deux fois),

En avant quatre et en arrière,

En avant quatre, changez les dames,

Demi-grande promenade,

Demi-grande promenade, tournez,

Balancez à vos dames et tour de mains,

Tous les cavaliers en avant et en arrière,

Toutes les dames en avant et en arrière,

Toutes les dames ronde à gauche et à droite,

Toutes les dames moulinet la main droite et la
main gauche,

Balancez en moulinet et tour de mains,

Demi-grande promenade,

Demi-grande promenade tournez, .

Balancez à vos dames et tour de mains,

Toutes les dames en avant et en arrière,

Tous les cavaliers en avant et en arrière,

Tous les cavaliers ronde à gauche et à droite,

Tous les cavaliers moulinet la main droite et la
main gauche.

Balancz en moulinet et tour de mains,
 Demi-grande chaîne et demi-grande chaîne retour,
 Chassez croisez,
 Grande promenade.

19. *Niech odegra komedyjkę w 1 akcie.* Wyrok ten feruje sama gospodyni za porozumieniem się z osobą, trzymającą fanty, i z temi osobami, które są przygotowane do wystąpienia na scenie. Scena jest urządzona w drugim pokoju. Na dany znak krzesła zostają rozstawione na sali w szeregach, jak na zwykłej widowni teatralnej, światła się przygasza, obecni zasiadają na obranych miejscach, a dzwonek daje hasło do rozpoczęcia spektaklu.

Bardzo miłą komedyjkę salonową na dwie osoby podajemy tu za wzór tego rodzaju przedstawień naprędce, tembardziej odpowiednich, że nie wymagają żadnych przyrządów, są łatwe, a przy dobrem wykonaniu mogą sprawić obecnym rzetelną przyjemność.

Na dwóch włoskach.

Komedyjka salonowa

przez

Juliana Berr de Turique'a.

Osoby:

Zofia. — Władysław.

Salonik, z drzwiami w głębi, wychodzącemi, o ile to możliwe, na ogród. Pośrodku sceny stół, biórko, przed nim krzesło.

Przy otwarciu kurtyny, **Zofia** wchodzi w kostyumie letnim. Kapelusze na głowie, parasolka otwarta. Tę ostatnią zamyka na scenie lub we drzwiach, zależnie od ich szerokości.

Przez pewien czas stoi na progu w zamyśleniu, poczem kładzie parasolkę na jednym z krzeseł. Co uczyniwszy, przechadza się przez kilka sekund po scenie w widocznym zafrasowaniu i pada w końcu na krzesło, opierając się o stolik, pośrodku sceny. Nagle wybucha goryczą i uderza pięścią w stół.

Zofia. A to palnęłam głupstwo! Rozumu za trzy grosze! Ach! Rozbeczę się chyba!...

Znowu milczenie. Pograża się w smutku, który powinien manifestować się bardzo wyraźnie na jej twarzy.

Władysław. Mam ją nareszcie!

Ukazuje się we drzwiach i trzymając za klamkę, przygląda się **Zofii** z uwielbieniem, również bardzo wyraźnem.

Zofia do siebie, nie widząc, oczywiście, **Władysława**, bo gdyby go widziała, nie byłoby sztuki. Nigdy sobie tego nie przebaczę! Stracić taką wyborną okazję! Nie! Ale skąd nagle takie ogłupienie? Skąd, pytanie?

Władysław do siebie. Prześliczna! Ach dlaczego byłem tak niezręcznym? Musiałem ją przestraszyć, to ją zrazić może... I teraz gotowa mnie znienawidzić!

Zofia cicho do siebie. Ale czem wytłómaczyć tę nagłą trwogę, która mnie zdjęła w chwili, gdy mi się zaczął oświadczać?

Władysław j. w. Zdaje się, że mówi sama do siebie!... Gdybym ją mógł podsłuchać! Gdybym się ośmielił!... Zbliża się na palcach, ale się cofa i znowu wraca do drzwi. Nie, nie wypada! Nie mam prawa podsłuchiwać!

Zofia j. w. A tak łatwo było! Chciał mi wyznać, że mnie kocha, niechby sobie był wyznał! Wszystko poszłoby jak po maśle. Byłabym sobie wysłuchiwała i nawet mogłam nie odpowiadać. Z mojego milczenia wywnioskowałyby sobie, że się zgadzam... I teraz byłoby już po wszystkim. Ułożylibyśmy się pomiędzy sobą i... nie pozostawaloby mi nic, jak tylko zawiadomić rodziców. Do publiczności, jak gdyby jej ktoś zaprzeczał. O, co do tego, proszę mi wierzyć, że pozwolenia rodziców mogłam być zupełnie pewną! Niecierpliwie. A teraz — wszystko przepadło! Ciągłe do publiczności, jak gdyby odpowiadała na czyjeś zarzuty. O tak, zapewniam państwa — przepadło, przepadło bezpowrotnie! No, jakże! bo przy pierwszym czulszem jego zdaniu uciekłam, jak złodziejka... a raczej, jak gdybym sama miała złodzieja przed sobą! Gotów pomyśleć, że mi się nie podobał, albo, co gorsza, że... że mam źle w głowie! Tak czy owak, cofnie się niezawodnie! Wzdycha. Ach, już po mojem szczęściu! Oho! I to z mojej własnej winy!

Władysław zawsze przy drzwiach d. s. Dałbym sto koron, ażeby się dowiedzieć, co też ona tam szepcze!

Zofia j. w. Nie dlatego się cofnie, że ja odrzucam jego rękę, a raczej, że sobie wyobraża moją odmowę, ale pro prostu dlatego, że się łatwo pocieszy inną. O, bardzo łatwo! Boże, mój Boże! Żeby to tylko nie była Janka! Ta egoistka! Ta kokietka, która go unieszczęśliwi!... Jak to ona oczkuje do

niego za mojami plecami! A zawsze musi być przy nim — poprostu trzyma się jego śladów! Naśladuje z przesadą cienki głos Janki. »Panie Władysławie, zagra pan ze mną w krokieta? Panie Władysławie, a urządzi nam pan tennisa?« Swoim głosem. O, gdyby się był jej oświadczył przed chwilą, z pewnością nie postąpiłaby sobie tak dziecinnie, jak ja, istna gaska! Okropność!

Władysław j. w. Biedaczka, musi mieć jakąś troskę! A może to ja winienem temu?

Zofia opiera ręce na stole i tuli do nich głowę. Boże, Boże, jakżem niieszczęśliwa!

Władysław. Masz tobie! Teraz płacze! I to przezemnie, napewno przezemnie. Ach! Niedołęga jeden! Uderza pięścią we drzwi, ale tak mocno, że mimowoli wydaje okrzyk bólu. Ech, uderzyłem się, aż boli!

Zofia odwraca się na hałas. Co to jest? Kto tam? Nie spostrzega nikogo, bo Władysław zdążył ukryć się za drzwiami. To szczególna! Nie było nikogo! Otóż do czego doszło! Cierpię tak dotkliwie, że zaczynam miewać halucynacye! Zwraca się w stronę publiczności.

Władysław, wytykając głowę. O małym się nie złapał.

Zofia stoi przez jakiś czas, wzdycha i mówi: Tak! I to jest wyrok mojego życia! Będę... starą panną!... bo... bo... za innego stanowczo za mąż nie pójdę. Nie, nigdy, nigdy!... A wszystko dlatego, że nie umiałam się zdobyć na przytomność w danej chwili.

Doprawdy, to nie do pojęcia! Bo gdybym była tchórzem od urodzenia... Ale gdzie tam, wcale nie jestem lękliwą! I jeszcze gdybym się była nie spodziewała tych oświadczeń... Ale byłam ich pewną, bo oddawna wiedziałam, że ma dla mnie wyjątkową sympatyę! A co najciekawsze, co mnie najwięcej irytuje, to to, że sobie z góry przygotowałam odpowiedź na wypadek, gdy mi wyzna swą miłość. Łatwo się domysleć, że w tej odpowiedzi nie chciałam mu się wydać nierozsądną, no i że byłam przygotowaną do powiedzenia mu czegoś zupełnie odpowiedniego w tak uroczystej chwili. Z uśmiechem żalu. To moje przemówienie byłoby wcale do rzeczy. Wzdycha Szkoda, szkoda. Otóż teraz ani ja, ani ta mówka moja nie zostaniemy wydane! Pauza, ślada przy stole. A jednak, gdyby był tej mówki wysłuchał, rozmarzyłaby go niezawodnie! Mówiąc tak, jakby z kim rozmawiała. Powiada pan, że mnie pan kocha, panie Władysławie, i zapytuje mnie pan, czy to wyznanie gniewa mnie? Nie. Nie gniewa. Będę szczerą i przyznaję, że jestem szczęśliwą, o tak, bardzo szczęśliwą, słysząc je od pana.

Władysław. Co to jest? Ona wygłasza jakiś monolog. Zbliżyła się bezwiednie i przykładając rękę do ucha, ażeby lepiej słyszeć.

Zofia. j. w. Chce pan wszystko wiedzieć? Spodziewałam się tego wyznania. Ale zaklinam pana, dopóki czas jeszcze, wybadaj serce swoje! Ileż to

razy idziemy za pierwszym wrażeniem... To blask słoneczny oświecił nam znenacka upodobaną postać, to znowu zmierzch upoetyzował sytuację, to w końcu stan ducha, jakaś nadzwyczajna wesołość lub... niepomierny smutek, wywołują w nas jakieś uczucie nowe, jakąś dziwną zmianę, z której sami nie umiemy sobie zdać sprawy na razie, ale z której, po niejakej chwili, można ochłonać, jak po zwyczajnem... złudzeniu!... A gdy ochłoniemy, wtedy jakież to cios straszny, jakież zawód dla tej, która bezwiednie stała się przyczyną tej złudy!...

Władysław, zbliżając się nieznacznie Ileż to prawdy w tem, co ona mówi!... Ale do kogo to ona może stosować?

Zofia j. w. Dlatego też, kochany panie *Władysławie*...

Władysław usłyszawszy, zdziwiony. Co? Do mnie? Zbliża się jeszcze więcej.

Zofia j. w. Dlatego też, zanim upoważnię pana do pomówienia z moimi rodzicami, zaklinam pana, poznaj mnie bliżej. Mam wady.

Władysław mimowoli. To nieprawda.

Zofia zdziwiona. Co? Do publiczności. Kto to powiedział, że nieprawda?... Odwraca się, ale *Władysław* zdążył już ukryć się za drzwiami. A co? Nie mówiłam? Halucynacya!... Wzdycha i ciągnie dalej swoją przemowę. Mam wady: przedewszystkiem, jestem bardzo upartą.

Władysław wraca i przykładając palec do ust, mówi do publiczności. Niech sobie teraz powie nawet, że

wymordowała całą swoją rodzinę, będą milczał, jak kamień.

Zofia, mówiąc dalej. Jestem także trochę łakoma. Władysław daje znak, że go to nie wzrusza. Mam wstręt do muzyki! Za nic na świecie nie siądę do fortepianu. Władysław zaciera dłonie z zadowoleniem. Nie znoszę balów, wycieczek i tych wszystkich zabaw, któremi się tak zachwycają moje koleżanki. Władysław posyła jej pocałunek. A przytem miewam halucynacye. Władysław się uśmiecha. Koniec końcem, widzisz pan, panie Władysławie, że nie posiadam wcale materiału na żonę, z której mąż mógłby być dumnym!

Władysław na str. Ależ, o lepszej marzyć nie mogłem dla siebie!

Zofia wstała i po chwili mówi do publiczności. Tak, otóż to miałam mu powiedzieć, zamiast uciekać, jak smarkata przed guwernantką. A jednak, kto wie? Może, pomimo tej szczerości, byłby się uparł pojąć mnie za żonę? Z lekkim odcieniem kokieterii. Jestem prawie pewną, że byłby się uparł. Wzdycha. A teraz! Zwróci się niezawodnie do Janki, do tej przebrzydłej Janki! Boże, mój Boże! A tom palnęła głupstwo! Nie skorzystać z takiej okazji! Po raz drugi już się to nie trafi, bo każda okazyja wisi tylko na jednym włosku!

Władysław zachwycony, z całym zapamiętaniem klęka przed *Zofią*. O nie, na dwóch włoskach!

Zofia przerażona. Co? Pan? Pan Władysław? Pan tu byłeś?

Władysław. Byłem i słyszałem wszystko, najdroższa!

Zofia. Więc... więc pan nie gniewa się na mnie za to, że uciekła tak prędko?

Władysław. Ależ nie, bo wszak złapałem panią! Bierze ją za rękę, którą całuje z uczuciem. I teraz, nie puszcze!

Słychać za kulisami piszczący głos Janki.

»Panie Władysławie! Czekamy na pana z tenisem!«

Zofia z trwogą. To Janka! Pójdiesz pan grać, prawda?

Władysław. Pójdę, dla niedania pozorów, dopóty... dopóki się nie zaręczymy. Ale bądź pani spokojną. Panna Janina przegra partyę... bo... bo... całuje ją w rękę boś ty ją wygrała, Zosiu, moja jedyna!...

Zasłona spada.)*

20. *Niech hypnotyzuje.* Zabawę w hypnotyzm, który dziś nabrał znaczenia wiedzy ścisłej, należy traktować zupełnie inaczej, niż to było przed laty 30-tu, gdy byle salonowy profan, nie dość świadomy swoich czynów, stawał się bezwiednie zdeklarowanym wrogiem nauki, którą przez nieumiejętność swoją ośmieszał. Dziś, gdy stan hypnozy czy snu hypnotycznego, osiągnięty za pomocą tej lub owej metody, uznany został przez lekarzy za

*) Komedijkę powyższą odegrali artyści fachowi: panna Blanca Toutain z paryskiego Vaudeville'u i p. Dehelly z Teatru komedyi Francuskiej.

czynnik zbawczy w całym szeregu chorób, hypnotyzmu profanować nie wolno, pod karą bodaj zarzutu nieuświadomienia. Hypnotyzowanie można jedynie naśladować, nie wprowadzając nikogo w sen sztuczny, którego konsekwencye bywają nieraz bardzo powikłane i wymagają pomocy lekarza. W takim założeniu hypnotyzerem może być każdy człowiek bez wyjątku, jak też każdy może się nadawać na t. zw. medium. Gdy więc sąd fantowy zawyrokuje, ażeby ktoś hypnotyzował, podjąć się tego zadania można z całą pewnością i, zawezwawszy do pomocy humor, przystąpić do rzeczy w ten sposób.

Hypnotyzer stawia na środku salonu krzesło, a obrawszy sobie medium, czyli dowolną osobę z towarzystwa, sadza ją i naśladuje sposoby, jakich używa prawdziwy hypnotyzer do uśpienia medium, każe obranej osobie patrzeć się sobie w oczy, przyczem wykonywa ruchy t. zw. mesmeryczne, t. j. przeciąga ręką wzdłuż rąk, nóg i całego korpusu medium, które, dla wspólnej zabawy, albo usypia niezwłocznie, albo powiada, że się nie nadaje na medium. Przy tym ostatnim argumencie hypnotyzer każe mu się wpatrywać w jakiś błyszczący przedmiot (guzik, szklankę, świecę lub t. p.) i to skutkuje. Dobrze jest do tej zabawy umówić się w dwie lub trzy osoby, nie wtajemniczając reszty towarzystwa, tak, ażeby złudzenie prawdy było większe.

— A teraz — mówi hypnotyzer — przystąpimy do poddawania myśli, czyli do t. zw. sugestyi.

O ile jest świadomym rzeczy, może przy tej okazji wypowiedzieć krótki traktacik o sugestyi hypnotycznej i jej skutkach. Wogóle, im więcej mówi, a mówi zabawnie, tem efekt pewniejszy.

— Prawda, że teraz noc i że pan śpisz mocno? — zwraca się do niby uśpionego medium.

Medium podkłada dłoń pod prawy policzek i chrapie.

— Śni się panu, że lecisz z góry i spadasz.

Medium spada z krzesła. Hypnotyzer podnosi medium i mówi dalej:

— Takie sny są bardzo przykre, ale sen mara — Bóg wiara. Uspokój się pan... *Ona* pana kocha. Mówiła mi o tem.

Medium wyraża wielką radość i usypia z wyrazem błogości.

— Proszę spać spokojnie, ja panu ją przyprowadzę.

Hypnotyzer odchodzi i zwraca się do obecnych, mówiąc z całą powagą:

— Widzicie państwo, że mamy tu do czynienia ze stanem silnej hypnozy, w której pacjent daje się sugerować dowoli. Ale dla zupełnego przekonania państwa o sile mego wzroku, pozostawię chwilowo uśpionego na tem miejscu, gdzie siedzi, a, chcąc mu dotrzymać słowa, postaram

mu się o... damę jego serca. Pan to doskonale zrobisz, — dodaje do jednego z panów, — proszę na to drugie krzesło.

Sadza drugie medium na krześle. Szybko je usypia i każe mu się udać do... ukochanego, czyli do pierwszego medium.

— Pokochajcie się, dziatki, a ja wam pobłogosławię.

Medium 2gie usiłuje usiąść na jednym krześle z pierwszym, przy czem o mało nie spadają na ziemię. Hypnotyzer podbiega i woła:

— Widzę, że ziemia dla was jest za ciasna, moi państwo. Bardzo słusznie, w Królestwie sytuacja niepewna, w Galicyi Rusinom rogi rosną, w Poznńskim brużdżą junkry, — ha, skoro niema spokoju w ojczyźnie, trzeba poszukać szczęścia gdzieindziej. Pojedziemy do nieba balonem, zgoda?

Oba media wołają:

— Dobrze, dobrze! albo: Do nieba! Balonem!

— Pożegnajcież się państwo ze znajomymi,
a ja zarządę przygotowania.

Medium I. bierze kochankę t. j. medium II. pod rękę i ciągle śpiący (z otwartymi oczami) składają wizyty obecnym i żegnają się z nimi.

Tymczasem hypnotyzer ustawił stolik niewy-
wrotny na środku sali i sam wraz z dwoma
medyami staje na nim, twierdząc, że wsiadają do
kosza balonu.

— Puszczajcie sznury, jedziemy! — woła na-

reszcie i balon niby idzie w górę. — Czujecie państwo, jak ziemia się z pod nóg usuwa?

— Ach prawda! — wołają medya, wychylając się niby z kosza i patrząc w dół.

— Jacy ludzie mali!

— Jak pralinki! — woła medyum drugie.

— Jak zielony groszek! — dodaje pierwsze.

— Przypatrzcie się państwo ziemi, a ja wdrapię się po drabinie do sieci, bo trzeba ją trochę poprawić. Tylko się proszę patrzeć grzecznie, podziwiać naturę i pocałować się raz tylko, no dwa razy. Na to będzie czas w niebie. A dopierośmy ujechali 300 metrów.

Co mówiąc, zeskakuje ze stołu, a kochankowie, wobec zupełnego zniknięcia ziemi, całują się kilka razy.

— Oj, oj, to więcej jak dwa razy! — Że też nawet w stanie hypnozy kochankowie nie mogą się oprzeć słodyczom miłości. Ha, trzeba ich zbliżyć do nieba. — Widzieliście państwo jaskółki?

— Jaskółki! — wołają medya.

— A orła?

— Orzeł!

— A teraz tylko same chmury i obłoki.

— Chmury i obłoki.

— Jesteśmy 2000 metrów nad ziemią.

— 2000 metrów! — woła z przestrachem drugie medium.

— Nie lękaj się, najdroższa! — we mnie masz opiekę, dla ciebie oddam całe życie swoje, patrz,

jestem silny, dzielny... Ten kosz balonu niczem jest dla mnie!... — woła pierwsze medyum, potrząsając niby koszem.

— Aj! Tracimy równowagę, wypadamy, ach — nie — ja się ciebie boję, ani chwilę dłużej z tobą pozostać nie mogę... — woła drugie medyum.

— Zostań, aniele mej duszy, skarbie jedyny, tam, na niebie, gwiazdką zabłyśniesz mi na wieki...

— Nie, nie, ja wołę ziemię! Kosz się przewraca. Ach!

— Obudzimy ją! — powiada hypnotyzer; dostawia krzesło i dmucha w oczy drugiego medium.

Mniemana kochanka budzi się i ku wielkiemu swemu zdziwieniu spostrzega, że jest na stole obok drugiego medium, któremu obecnie hypnotyzer zaleca spokój i nieporuszanie gondolą statku.

Z tej apostrofy ex-kochanka korzysta skwapliwie i zeskakuje ze stołu na salę, wołając: »bądź zdrów, najdroższy, żegnaj na wieki!«

W gondoli balonu zostaje tylko medyum 1-sze. Przekonany, że kochanka rzuciła się w przepaść w celu samobójczym, przypada niby do burty kosza, przechyla się, i spogląda w dół ze zgrozą i woła:

— Zabiła się, zabiła! O dolo, dolo nieszczęśliwa! Ratunku! Kapitanie, gdzie jesteś? I jego niema! Razem więc! Ha, ha, ha! Oto los marny, oto ostatnia moja godzina. Sam jeden, sierota, w powietrzu, o kilka tysięcy metrów nad ziemią,

bezwładny, zrozpaczony, nędzniejszy od największych nędzarzy świata. Co teraz będzie? Umrzeć z głodu, czy także się zabić? Rzucić się w tę przepaść okrutną?

Wszystko to mówi głosem tragicznym, pełnym grozy i okropnego zgnębienia. Następnie klęka, modli się i wybucha płaczem.

Na to hypnotyzer woła: »dosyć!« zbliża się i budzi medium, które co żywo zeskakuje ze stołu i składa ukłon zebranym.

Oto jest projekt zabawy, osnuty na tle prawdziwych doświadczeń hypnotycznych, jakie produkował przed laty publicznie rozgłośniej sławy hypnotyzer Kennedy.

Od mniej lub więcej zręcznego odegrania komedyi zależy powodzenie zabawy, która może dać zupełne złudzenie prawdy, o ile role swoje medya i hypnotyzer przepowiedzą sobie w domu...

Naturalnie, wyjazd kochanków balonem dałby się zastąpić w inny jakikolwiek sposób. My podaliśmy to jedynie za przykład, rozwinięcie zaś tego pomysłu do gier towarzyskich pozostawiamy inwencji pp. kierowników.

Pro domo sua nadmieniamy, że hypnotyzm, jako gra salonowa, nie figuruje dotąd w żadnym z podręczników gier i zabaw towarzyskich, stanowi przeto nowość, z którą się przedewszystkiem oswoić należy, zanim się ją na salony wprowadzi.

21. *Niech będzie spirytystą.* Na taki wyrok sądu kierownik każe przygasić światła w sali, a skazany zaprasza kilka osób do okrągłego stolika, najlepiej trójnoga, na którym wszyscy opierają palce rąk tak, ażeby końcowymi palcami dotykać rąk sąsiadów z prawej i lewej. Wkrótce (po upływie 10—15 minut) przy absolutnej ciszy w pokoju i pewnem skupieniu myśli osób, siedzących przy stoliku, stolik ten zaczyna się poruszać. Wtedy można zadawać rozmaite pytania »duchowi,« np. ile kto ma lat? Jak długo żyć będzie? i t. p. Stół wypukuje odpowiedzi stukaniem nogą o podłogę. (Gdyby nie zastukał, to niech kierownik zabawy mu pomoże!).

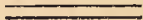
Inny sposób zabawy w duchów polega na tem. Bierze się talerz i na jego brzegu przyklepia się niewielką strzałkę z wosku. Ma ona służyć za wskazówkę. Następnie kładzie się na stole arkusz papieru z wypisanemi na nim głoskami alfabetu. Arkusz ten przyciska się talerzem, obecni zaś dotykają go zlekka palcami, jak poprzednio stolika okrągłego. Po niejakiem czasie talerz zaczyna się poruszać, zatrzymując się przy literach, napisanych na papierze, a z liter tych układa się wyrazy lub całe zdania, mające służyć za odpowiedź na zadane kwestye.

Zakończenie. Na tem kończymy dział III. pracy naszej, nadmienając, że jeżeli przy sądzeniu fantów zabawa mogłaby się przeciągnąć zbyt długo,

to sąd powinien obierać kary zbiorowe, w którychby kilka osób mogło przyjąć udział odrazu. W kadrylu można połączyć 8 osób, w komedyjce 2, w hypnotyzmie 3 i t. p. Wogóle trzeba się pod tym względem stosować do warunków ochoty ogólnej, a nadewszystko do uprzejmości gospodarstwa.

IV.

Gry przy stole ogólnym.



1. *Loteryjka*. Jest to jedna z gier najstarszych i najniewinniejszych, w której przyjmować może udział kilka lub kilkanaście osób, siedzących przy stole ogólnym. Każda z tych osób otrzymuje po jednej, dwie lub trzy tabliczki tekturowe z wydrukowanymi na nich numerami i garstkę kwadratów szkiełek do przykrywania tych numerów. Ciągnięcie odbywa kierownik zabawy przez wydobywanie numerowanych gałek z woreczka. Gałek tych powinno być 90 z numerami kolejnymi od 1—90. Kto pierwszy nakryje jeden rząd na tabliczce lub też całą tabliczkę, zależnie od umowy, ten wygrywa stawkę. Grać można tak dobrze na orzechy, jak i na... pieniądze.

Loteryjkę nabyć można w każdym składzie zabawek, dlatego też nie opisujemy bliżej rozkładu liczb na tabliczkach, nadmienimy jedynie dla osób, nieznających terminologii łacińskiej, że dwie liczby, przykryte w jednym rzędzie, stanowią t. zw. *ambo*, trzy — *terno*, cztery — *quaterno*, a pięć — *quinterno*. To ostatnie wygrywa, bo w jednym rzędzie może być tylko pięć liczb nakrytych.

Jeżeli, po ogłoszeniu numeru, znajdzie go się na wszystkich otrzymanych tabliczkach, to go się przykrywa wszędzie szkiełkami,

Panowie nie powinni ułatwiać paniom wygranej przez nieznaczną zamianę tabliczek i numery, przykryte przez nie, w razie ogłoszenia *quinterna*, kontrolować z grzeczną bezwzględnością; bo to, co dla jednych bywa zadowoleniem chciwości, dla drugich staje się krzywdą. O tem przy każdej grze pamiętać należy.

2. *Bałamut* czyli t. zw. *Czarny Piotr*. *Bałamutem* trafnie przezwano waleta pik, który, usunięty z talii kart, poszedł, za wiedzą kierownika zabawy, na laufferkę. Odbywa ją pod jakim przyciskiem na stole, gdzie go się przed rozpoczęciem gry umieszcza.

Pozostałe 51 kart z talii kierownik rozdaje w koło wszystkim obecnym przy stole, po jednej karcie aż do wyczerpania talii. Gdy to nastąpi, każdy zbiera swoje karty i odrzuca z nich pary, t. j. dwa asy, dwie dwójki, trójki i t. d. na tackę, stojącą pośrodku stołu. Pod nią zwykle ukrywa się *bałamut*. Teraz kierownik rozpoczyna t. zw. wóz, t. j. rozkłada karty, jakie mu zostały w ręku wachlarzem koszułkami do góry i podaje ten wachlarz sąsiadowi z lewej. Sąsiad wybiera jedną z kart podanych, porównywa ją ze swemi kartami, a jeżeli znajdzie wśród nich parę do niej, to parę tę odrzuca na tacę, a resztę kart podaje wachlarzem zakrytym znowu sąsiadowi z lewej. Tak robią wszyscy dookoła stołu dopóty, dopóki komuś nie pozostanie w ręku jeden walet bez pary. Parę tego waleta będzie właśnie *bałamut* z pod tacki.

Waryantem tej gry jest niemiecki »Czarny Piotr.« Tu odrazu usuwa się z talii trzech waletów i zostawia się tylko pikowego, który, nie mając pary, musi ostatecznie zostać w czyjemś ręku, ku wielkiej uciesze pozostałych graczy.

3. *Opinia*. Rodzaj sekretarza. Kierownik rozdaje obecnym kartki papieru z prośbą, ażeby każdy podpisał się wyraźnie u góry kartki. Gdy to nastąpi, kartki złożone kierownik odbiera, wrzuca do kapelusza, tasuje i rozdaje znowu obecnym z prośbą o napisanie opinii o tej osobie, która jest wymienioną na kartce. Gdyby wypadkiem ktoś otrzymał z powrotem własną kartkę, to winien osmarować samego siebie. Teraz kierownik znowu odbiera kartki i odczytuje opinie z wygłoszeniem nazwisk. Tych ostatnich jednak może nie wygłaszać, lecz zwraca się do jednego z obecnych i prosi go, ażeby z opinii odgadł osobę, o której mowa na kartce. Jeżeli odgadnie odrazu, to owa osoba daje fant, jeżeli się pomyli i odgadnie za drugim razem, to nikt fantu nie daje. Jeżeli wcale nie odgadnie, to sam karze ulega.

4. *Elbig* czyli *wpół do dwunastej*. Gra w karty, których potrzeba dwie, trzy lub cztery talie wistowe po 52 karty, zależnie od ilości osób, siedzących dookoła stołu. Karty leżą na środku stołu w dużym stosie, z którego czerpie się potrosze w miarę potrzeby. Wziąwszy nieco kart ze stosu do ręki, kierownik zakłada bank i oświadcza, do jakiej

sumy odpowiada za przegraną. Wszyscy wyjmują drobnicę lub żetony, jest to bowiem gra na gotówkę, płatną natychmiast. Drobne powinny być przygotowane zawczasu, ażeby gry nie tamować i uniknąć rachunków.

Gdy już wszystko gotowe, kierownik rozdaje w koło z lewej ku prawej po jednej karcie każdemu, a kończy na sobie.

Karty w tej grze mają wartość następującą: *As* oznacza punktów 11, król, dama i walet uważają się za połówkę, pozostałe karty nie tracą swojej wartości.

Wygrana zależy od tego, ażeby partner miał kartę wyższą od karty bankierskiej, przyczem granicą rachuby kart jest liczba $11\frac{1}{2}$, do której dociągają zarówno partnerzy, jak i bankier.

Porządek gry jest następujący. Po rozdaniu kart bankier zapytuje sąsiada z lewej, czy ma dosyć? Sąsiad podgląda swoją kartę i orientuje się w ten sposób: jeżeli ma dwójkę, to do $11\frac{1}{2}$ brakuje mu jeszcze $9\frac{1}{2}$ punkta, więc bastować nie może i prosi o jeszcze. Dajmy na to, że bankier dodaje mu dziesiątkę, razem więc ma 12, czyli o $\frac{1}{2}$ punkta więcej niż potrzeba. To źle, partner »skrewił,« karty winien natychmiast odrzucić (pod karą podwójnej stawki) i stawkę bankierowi wypłacić. Jeżeli do dwójki bankier dołożył dziewiątkę, to partner ma 11, czyli kartę doskonałą, bo ledwie mu połówki brakuje. Przegra o tyle tylko, o ile

bankier także wyświeci 11, bo »egal,« czyli równa liczba punktów u gracza i bankiera, pierwszego naraża na stratę — »egal płaci« — według technicznego wyrażenia. Jeżeli gracz otrzyma piątkę lub szóstkę, to ma 7 lub 8 razem ze swoją dwójką — kartę nieszczególną, ale dociągać nie radzimy — a nuż bankier sam skrewi, wtedy i ta karta będzie dobra i przyniesie wygranę. Jeżeli partner lubi grać podstępnie, może zabastować na swojej dwójce i niekiedy, gdy bankier skrewi, wygra na nią, któżby bowiem przypuszczał, że na tak niskiej karcie nastąpi »basta.«

Atoli, w grze w elbika najciekawszą stronę stanowią figury.

Trzymając się już pierwszego przykładu, przypuśćmy, że gracz, mający dwójkę, otrzymał jakąkolwiek figurę, czyli pół. Tę figurę odkrywa, dwójkę stale mając zakrytą. Teraz dociąga najprzód do dwójki, a potem do figury na ciemno, kombinując zawsze tak, ażeby nie przekroczyć cyfry $11\frac{1}{2}$ punktów. Otrzymawszy nową figurę przy dociąganiu, może ją ponownie odkryć i osobno do niej dociągać. Jeżeli bank »odpowiada,« czyli zobowiązuje się płacić za wszystkie karty, to odkrywać wolno tyle figur, ile się ich dostanie. Ten moment grupowania się figur koło jednego partnera zaciekawia całe towarzystwo, które samo pragnęłoby udziału w losach gry jednego. W tym celu przyjęte jest »dostawianie się« do figur sąsiadów,

to znaczy, że na figurze inni gracze kładą monety, które, w razie wygranej, bankier pokryć ze swej kasy powinien, a w przeciwnym razie zabiera je sobie.

W ten sposób bankier obchodzi całą kolejkę towarzystwa, a skończywszy rozdawanie kart, otwiera nareszcie swoją. Jeżeli tą kartą jest as, to najczęściej zabiera wszystkie stawki. Karty równe płacą do banku.

As z figurą, czyli wpół do dwunastej, jest najwyższą pozycją kart w elbiku. Jeżeli je wyświeci bankier, to otrzymuje od wszystkich graczy stawki podwójne. Jeżeli w trakcie uprzedniego rozdawania kart wyświeci je który z graczy, to otrzymuje od bankiera podwójną stawkę a nadto, po ukończeniu kolejki, bank przechodzi w jego ręce. W razie, gdyby szczęśliwiec nie chciał być bankierem, to może wyrzec się tej godności bądź na rzecz poprzedniego bankiera, bądź też na rzecz osoby, wybranej przez siebie, a chętniej do objęcia uciążliwych obowiązków bankierskich.

Karty zwyczajne obstawia się jedną stałą umówioną z góry stawką, na przykład jednego halerja — na figury stawia się zazwyczaj więcej, tak, że niekiedy korony są w grze, co już jednak graniczy z hazardem. Zimna krew i rozwaga doprowadzają w tej grze, jak zresztą i w każdej innej, do najpożądańszych rezultatów.

5. *Stukulka*. (Rosyjska gra w karty). *Stukulka*

pochodzi od wyrazu stukać; jakoż stuka w tej grze palcami po stole ten, kto chce grać, czyli kto ma kartę z niejaką szansą wygranej. Do gry, zależnie od ilości osób, używa się jednej talii kart, którą się odpowiednio zmniejsza, przez odrzucanie kart najmłodszych. Na pięć osób wystarcza kart 36, t. j. od asa do szóstki.

Stukułka może być zwyczajna i obowiązkowa.

Zwyczajna stukułka polega na tem, że obrany losem jeden z uczestników zabawy, przed rozdaniem kart, kładzie na spodeczku pośrodku stołu umówioną stawkę, dzielącą się na trzy równe części, n. p.: 3 hal., 6 hal., 9 hal., 15 hal., $1\frac{1}{2}$ korony i t. p., zależnie od umowy, zawartej z góry. Idzie teraz o to, ażeby te trzy halerze rozegrać. W tym celu zaczynający grę rozdaje po trzy karty każdemu z uczestników (zwykle po jednej kolejno), kończąc na sobie, po rozdaniu zaś kart następującą bezpośrednio kartę wyświęca. Ta karta stanowi kolor atutów. Teraz, trzymając resztę kart w ręce, zapytuje sąsiada z lewej, czy gra? Sąsiad rozpatruje swoje trzy karty i jeżeli ma w nich atuty, to powiada, że gra, co mówiąc, uderza w stół, czyli stuka. To samo pytanie dający karty zadaje wszystkim graczom po kolei. Ci, którzy stukną, zatrzymują karty w ręce, ci, którzy szans nie mają, odrzucają swoje karty na środek stołu, albo też utrzymują je w celu dokupienia wszystkich trzech nowych kart, co jest wielce

ryzykownem. Rozdający karty zazwyczaj sam gra zawsze, wyświęcony bowiem atut należy do niego. Jeżeli jednak ten atut jest kartą niskiej wartości i gracz ma złe przeczucie, to nie jest obowiązany grać, o czem jednak z góry winien powiedzieć. Na tej drodze ustala się liczbę osób, rozgrywających stawkę. Teraz dopiero dający karty pyta się, ile kart sąsiad z lewej pragnie wymienić na nowe. W odpowiedzi sąsiad odrzuca karty do gry nieprzydatne na środek stołu i dokupuje od dającego karty jedną lub dwie nowe, a jeżeli jest ryzykownym, to wszystkie trzy nowe karty. Tak samo dający karty postępuje z pozostałymi graczami.

Gdy już karty zostały pozamieniane, następuje rozegranie. Ten, który pierwszy dokupywał, zadaje jedną ze swoich kart do następnego gracza, ten ją puszcza albo zabija, o ile ma kartę starszą, odrzucając karty bezwarunkowo do koloru, albo w braku tychże, bijąc je atutem. Kto położy najstarszą kartę, ten bierze t. zw. *lewę*. Takich lew może być tylko trzy, a za każdą lewę otrzymuje się z puli trzecią część stawki. Ci z graczy, którzy nie wzięli żadnej lewy, wpadli i płacą karę, w ilości całkowitej puli. Ponieważ płaci każdy z wpadających, pula przeto wzrasta niekiedy dwukrotnie, trzy i czterokrotnie, zależnie od hazardu i szczęścia graczy. Do tak powiększonej puli dochodzi teraz stawka nowa następującego gracza, który manipu-

luje w ten sam sposób, co pierwszy. Jeżeli dający karty ma szanse grania, to gdy przyjdzie na niego kolej, zamienia własne karty niepotrzebne na nowe, bierze nadto czwartą kartę do ręki — świętą, odrzuca znów zbyteczną i pozostaje z trzema kartami, jak inni.

Takie są główne zasady zwyczajnej stukałki. Stukałka obowiązkowa, a raczej »z obowiązkiem,« różni się tem jedynie od poprzedzającej, że w chwili, gdy na talerzyku, czyli w puli, niema żadnego »betu,« wszyscy obowiązani są dać odrazu umówioną stawkę i grać, choćby mieli jak najgorsze karty. W ten sposób, jeżeli jest graczy pięciu, już w następnej grze będzie najmniej dwa bety, lew bowiem może być tylko trzy.

Jeżeli tedy stawka jest trzy halerzy, a gra pięciu, to w puli mamy przy pierwszej grze 15 hal. Gdy dwóch wpadło, to dają do puli po 15 hal., a rozdający karty 3 hal. Tym sposobem pula wynosi już 33 hal. W następnej kolejce, jeżeliby ktoś wpadł, to płaci 33 hal., a dający karty 3 hal. — jest więc do rozegrania 36 hal. i t. d. Jak widzimy, nizka pozornie stawka 3-halerzowa przy stukałce obowiązkowej doprowadza do względnie wysokich betów i może się skończyć przegraną kilku koron. Dlatego też zalecamy grającym jaknajwiększą ostrożność. Np. mając samego króla, a nie będąc na ręku, bardzo jest niebezpiecznie stukać. Ktoś np. wyjdzie w młódkę, po-

krywa ją się królem, a trzecia ręka zabije asem i szansa przepadła.

Niekiedy dający karty nie odkrywa świętnej. Gra taka nazywa się z zamkniętym atutem, co powiększa intrygę, nie wiadomo jest bowiem, jakimi kartami rozporządza dający karty. Ten ostatni, oczywiście, wypowiada kolor atutu głośno.

Jeżeli ktoś tchórzliwy odrzuca karty, pomimo, że miał w nich niejakię szanse wygranej, to na te same karty może grać jego sąsiad lub inny gracz za zgodą graczy pozostałych.

Jeżeli wszyscy spasowali, to pulę zabiera dający karty, ale można do tego nie dopuścić przez odważne zaryzykowanie kupna trzech kart nowych. Te karty jednak kupuje się już po kupieniu karty przez dającego, który w tym wypadku ma pierwszeństwo do kupna.

6. *Domino*. Domino składa się z kamieni kościanych na czarnych drewnianych podkładach. Kości mają na sobie czarne punkty, przyczem w dominie większem najwyższy kamień stanowi podwójna dziewiątka, a w mniejszem podwójna szóstka. Są więc kamienie takie: 9—9, 9—8, 9—7, 9—6, 9—5, 9—4, 9—3, 9—2, 9—1 i 9—*blanche*, puste pole, pospolicie nazywane mydłem. Jest tedy 10 kamieni od dziewiątki, potem idą 8—8, 8—7 i t. d. aż do 8—0, czyli 9 kamieni od 8, następnie 8 od 7, 7 od 6, 6 od 5, 5 od 4, 4 od 3, 3 od 2, 2 od 1, 1 od 0, czyli

oba pola puste. Razem w takim dominie większem mamy tedy 10+9+8+7+6+5+4+3+2+1 kamieni, czyli sztuk 55; w dominie, zaczynającym się od ósemek, będzie ich tedy 45, od siódemek 36, a od szóstek 28.

Kto chce grać dobrze w domino, musi koniecznie o tem wiedzieć i pamiętać, ile którego kamienia w trakcie gry wychodzi, ile go może być w zapasie i ile jest w rękach partnerów.

Zazwyczaj gra w pięć czy sześć osób rozpoczyna się w ten sposób, że z zakrytych kamieni, rozrzuconych po stole, każdy bierze po pięć lub sześć do ręki i ten, kto ma najwyższy kamień dubeltowy np. 9—9, 8—8, 7—7, 6—6 i t. d. wyświęca go na środku stołu. Do jednej połowy tego kamienia sąsiad z lewej dostawia kamień z odpowiednim numerem, a jeżeli takiego nie ma, to dokupuje z zapasu pozostawionego na stole jeden lub najwyżej dwa kamieni. Jeżeli dokupi odpowiedni kamień, to dostawia, a jeżeli nie, to pasuje i teraz przychodzi kolej na gracza następnego. Kto najprędzej pozbędzie się swoich kamieni, ten wygrywa pulę. Podstęp jest dozwolony. Można dokupywać, chociaż się ma odpowiedni kamień, a to dla wprowadzenia w błąd sąsiada z prawej, który będzie zawsze podsuwał kamień, jakiego się nie ma. Wogóle, pomimo pozornej prostoty, gra w domino polega na intrydze i ciągłej rachubie, tudzież na korzystaniu z nieuwagi partnerów.

Z zapasu nie wolno dociągać wszystkich kamieni. Conajmniej dwa zakryte kamienie muszą pozostać dla intrygi.

Wąż czyli *Wentyn* (*Vingt et un*) stanowi grę w domino mniejsze, zaczynające się od szóstek. Kamienie układa się jeden przy drugim w t. zw. węża, a jeden z graczy przyjmuje na siebie rolę bankiera i wzięwszy trzy kamienie pierwsze z brzegu, środkowy zatrzymuje sobie, a dwa brzeżne daje partnerowi z lewej. Granicę gry stanowi punktów 21, partner przeto powinien się starać, ażeby doprowadzić ilość punktów w swoich kamieniach do tej cyfry i w tym celu »dociąga« z węża. Jeżeli dociągnie punktów 21, to odkrywa i zabiera stawkę, jeżeli więcej niż 21, to »krewi« czyli przegrywa i zaraz płaci, jeżeli jednak mniej, np. 17, 18 i t. p., to powiada »basta«. Na to bankier otwiera swój kamień i dociąga j. w., a gdy powie »basta«, porównywa ilość swoich punktów z punktami partnera; kto ma więcej, ten wygrywa. Zasadę wentyna stanowi ten szczegół, że dwa kamienie nie krewią; np. 6—6 i 5—5 wyniesie 22, otóż te 22 nietylko nie krewią, ale owszem, wygrywają stawkę natychmiast. Udaje się czasem w tej grze intryga. Np. ktoś otrzymał 2—1 i 1—1 razem 5 punktów i powiada »basta«, czyli nic nie dokupuje. Bankier nie wie, ile punktów ma partner, jeżeli więc ma np. 12, kupi 4 razem 16, cyfra bardzo niepewna, ryzykuje przeto jeszcze

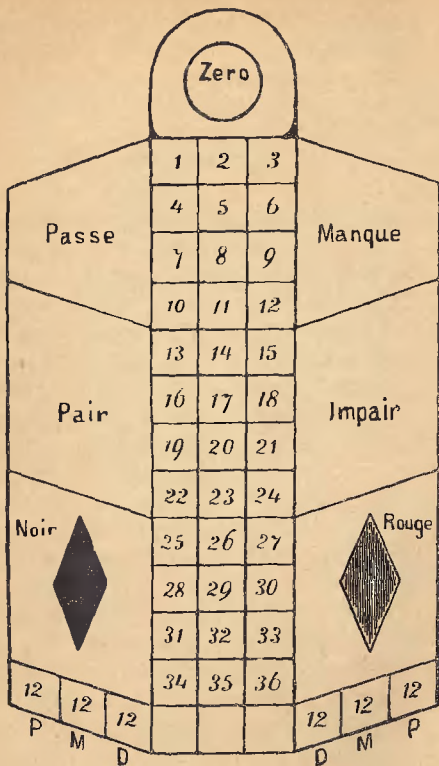
dokupić jeden kamień, kupuje 7 i mając 23, krewi. Tak więc ten, co miał tylko 5, przez intrygę i szczęście, wygrał niezasłużenie. Naturalnie, taki eksperyment bywa bardzo ryzykowny.

7. *Ruletka*. Każda gra na pieniądze może być hazardowną. Jeżeli przeto pomieszczamy tu opis gry w ruletkę, to liczymy z góry na rozsądek czytelników, od których zależy stopień hazardu.

Ruletka składa się z miednicy, podzielonej na 37 przegródek, oznaczonych numerami od 0 do 36. Podziałki są zabarwione na przemiany kolorem czarnym i czerwonym. Zero stanowi korzyść banku i ma kolor odmienny w miednicy, np. biały.

W środku miednicy, na wałku mosiężnym i ruchomym jest umocowany krzyż również mosiężny, którym, przy rzucaniu dokoła miednicy kulki ze słonionej kości, krupier jednocześnie zakręca, poruszając tem samem całą miednicę. Zależnie od tego, gdzie kulka wpadnie, krupier wywołuje numer, kolor czerwony albo czarny, parę lub nieparę i »manque« albo »passe«, t. j. liczby 1—18 (manque) i 19—36 (passe).

Jeżeli np. kulka wpadnie w przedziałkę, oznaczoną numerem 10, to krupier woła: »*Vingt, noir, pair et passe*«. Numery te odpowiadają znakom i cyfrom na stole, przylegającym z jednej i drugiej strony do miednicy ruletowej, w formie stołu bilardowego i również obciągniętym zielonem suknem. Stół ten wraz z ruletą, w jednej połowie, ma kształt i wygląd jak na rysunku.



Oddziały: *Passe*, *Pair*, *Noir*, *Manque*, *Impair* i *Rouge* noszą nazwę szans, podczas gdy P. M.

i D. oznaczają tuziny pierwszy, środkowy i ostatni, i tak od 1 do 12, czyli P. = *douze premier*, od 13—24, czyli M. = *douze milieu* i nareszcie od 25 do 36 D., czyli *douze dernier*.

Na numerach i szansach poniterowie kładą stawki. Oprócz stawek na szanse i tuziny, można stawiać także na kolumny (*colonnes*) od Nr. 1—34, 2—34 i 3—36 wzdłuż, na figurze kwadraciki puste pod cyframi. Nadewszystko zaś stawia się na różne kombinacye numerów po 1, 2, 3, 4 i 6. Kto chce grać na jeden numer, ten stawkę kładzie na owym numerze i według przepisów w Monte-Carlo obowiązujących, może stawiać nie mniej jak 5 franków i nie więcej jak 175 franków, maximum bowiem wygranej wynosi 6.125 fr., a właściwie 6.000 fr. Kto chce grać na dwa numery, sąsiadujące z sobą, to stawkę kładzie na linii, która je odgranicza, np. na 1 i 4 postawi

tak:

1
⊖
4

 na linię, albo 1 i 2 tak:

1	⊖	2
---	---	---

t. j. *à cheval*. Kto chce grać na trzy numery, na przykład: 10, 11 i 12, ten stawia albo

10	⊖	12
----	---	----

 albo t. zw. *transversale*

⊖	34	35	36
---	----	----	----

pleine naprz.

Kto chce grać na 4 numery stawia tak:

17	18
20	21

a na 6 numerów
tak:

13	14	15
16	17	18

albo z przeciwnej strony.

Przy stawianiu *à cheval*, t. j. na dwa numery, w razie wygranej, bank płaci 17 razy więcej, niż stawka, przy *transversale pleine* 11 razy więcej, za 4 numery 8 razy więcej i za 6 numerów 5 razy więcej, przyczem zawsze stawkę zwraca.

Za szanse otrzymuje się stawkę pojedynczą, za tuziny i kolumny podwójną i nareszcie za 24 numery pół stawki. W takim razie stawia się najmniej 10 kor., ażeby wygrać 5.

Zero, wyrzucone kulą krupiera, zabiera wszystkie stawki na rzecz banku, z wyjątkiem stawek na szansach, które przegrywają tylko połowę i zazwyczaj zostają na suknie do następnego rzutu, który decyduje o wygranej. Bank daje jednak szanse wygrania i na zero, które również można obstawić *en plein* i *à cheval*, albo na trzy, a najwyżej cztery numery, t. j. 0 i 1, 2 i 3.

8. 30 — 40 (*Trente et quarante*). Gra karciana *trente et quarante* jest uprawianą w Monte-Carlo równorzędnie z ruletą.

Używają do niej sześciu talii kart wistowych, ogółem 312 kart. Karty liczą się tak: *As* oznacza

jeden, figury po dziesięć, a wszystkie pozostałe karty mają wartość normalną, t. j. dziesiątka oznacza dziesięć punktów, dziewiątka — dziewięć itd.

Stawki gracze rzucają na sukno zielone, na którem w odpowiednich polach mieszczą się znaki do stawek.

R. oznacza *rouge*, N — *noir*, I — *Inverse*, C — *Couleur*. Bankier przez dość długi czas tasuje karty, a w trakcie tego gracze robią stawki. Najwyżej można w Monte-Carlo postawić 12.000 franków, najmniej luidora, czyli 20 franków. Gdy już stawki zostały rozstawione, bankier wykłada karty przed sobą w dwa rzędy, górny i dolny, tak jednak, ażeby suma punktów w jednym rzędzie nie przenosiła 40 i nie była niższą od 31. Pierwszy szereg kart oblicza się dla *rouge*, drugi dla *noir*, a wygrywa ten z dwóch rzędów, w którym jest mniej punktów. Jeżeli w obu rzędach jest równa ilość punktów, to gra jest *remis* i ani bank, ani poniterowie nie wygrywają. Wyjątek bywa tylko wtedy, gdy bankier wyświeci w obu rzędach po 31. To się nazywa „*refait de trente et un*«, przyczem bank wygrywa połowę wszystkich stawek. Ale tych połówek bank nie zabiera, lecz natomiast odprowadza je do więzienia, w którem znajdować się muszą aż do ponownego wyłożenia kart. To ostatnie rozstrzyga, do kogo stawki należeć będą — czy do banku, czy do ponitera. Graczowi wolno połowę swojej stawki wycofać.

Co się tyczy *couleur* i *inverse*, to dla stawek, tam umieszczonych, istnieje правило następujące: pierwsza karta pierwszego rzędu przegrywa lub wygrywa razem z tym rzędem, który jego kartę oznacza. Jeżeli np. pierwsza karta jest czerwona, a pierwszy rząd wygrywa, to znaczy, że wygrał i *couleur*, a bankier płaci za stawki, umieszczone na C, jeżeli zaś wygrywa drugi rząd: *Noir*, to *Couleur* przegrał, a wygrał *Inverse*, i bank płaci za stawki, umieszczone na I.

Bankier wygłasza zawsze rezultat gry po francusku, zaczynając wyjaśnienie zwykle od pierwszego rzędu, np.: »Rouge perd et Couleur gagne«, albo »Rouge gagne et Couleur perd«, albo »Rouge gagne et couleur«. Tym sposobem nigdy nie używa w objaśnieniu wyrazów *Noir*, ani *Inverse*. Kompletne objaśnienie bankiera, z chwilą, gdy w pierwszym rzędzie wyświeci np. 36, a w drugim np. 34, brzmi jak następuje: *Six-quatre, Rouge gagne et Couleur*.

9. *Kości*. a) *Jedenastka*. Do tej gry używa się trzech kości, czyli sześciątów, na każdej ścianie których są wyżłobione punkty od 1—6. O pierwszy rzut losuje się. Kto z kubka, zazwyczaj skórnego, wyrzuci największą ilość punktów, ten zaczyna. Kto wyrzuci 11 albo więcej punktów, ten zabiera wszystkie stawki, jeżeli zaś wyrzuci mniej niż 11, to płaci każdemu z graczy tyle, ile tenże wystawił. Potem rzuca następujący z graczy

z lewej strony na tych samych warunkach. Może także jeden z graczy trzymać bank, przyczem stawki co rzut dublują się. Jeżeli bankier wyrzuci dublet, to jest kości jednakowej wartości, to nie wygrywa ani bankier ani poniter i rzuca się na nowo. Jeżeli bank bardzo się wzbogacił wygranemi, to poniterzy starają się go zazwyczaj rozbić wspólnemi siłami, jeżeli znajdzie się jednak odważny poniter, który sam zawoła: »banco!« to wszyscy inni muszą mu dać pierwszeństwo.

Bankier ma prawo ściągnąć wygranę i zostawić w banku tylko to, co stanowiło jego pierwszą stawkę. Jeżeli bankier chce się z gry wycofać, to bank przechodzi do sąsiada z lewej.

b) Siódemka.

2	3
4	5
6	8
9	10
11	12
7	

Na dużym arkuszu papieru wypisuje się cyfry od 2 do 12 w porządku, wskazanym na naszej tablicy.

Jeden z graczy trzyma bank, który obstawia się dowolnie, o ile minimum stawki nie zostało z góry określone.

Poniterowie, których liczba może być nieokreślona, kładą stawki na cyfrach lub na ich przegródkach, według przeczucia. Gdy stawki już są rozmieszczone, bankier wkłada do skórzanego kubka dwie kości i po doskonałem zamięszaniu wyrzuca je stół.

Jeżeli wyrzuci 7 punktów, to ściąga wszystkie stawki, z wyjątkiem tych, które stoją na siódemce. Jeżeli jednak wyrzuci mniej lub więcej niż 7, to za stawki, umieszczone na cyfrze równającej się tej, która została wyrzuconą, płaci podwójnie, a za wszystkie stawki po tej samej stronie płaci pojedynczo, podczas gdy stawki z przeciwnej strony zabiera dla siebie.

Jeżeli np. wyrzuci 9, to za stawki, leżące na dziewiątce, płaci podwójnie, za stawki na 2, 4, 6 i 11 pojedynczo, a ściąga stawki z 3, 5, 8, 10, 12 i 7.

Kto obstawił siódemkę, a bankier wyrzucił 7 punktów, ten otrzymuje poczwórną stawkę.

Dodać winniśmy, że bankier, przy takim układzie gry, ma szanse o wiele większe od ponitera, to też w siódemkę ludziska bardzo się zgrywają

10. *Kupki*. Najpospolitsza gra w karty. Bankier bierze ze stosu kart zakrytych, leżących na środku stołu, część sporą i każdemu z graczy daje z tej części kupkę, mniej lub więcej grubą. Na każdej kupce partnerzy umieszczają stawki. Gdy bankier kupkę swoją otworzy, czynią to również i partnerzy, a jeżeli u bankiera będzie największa ze wszystkich kart otworzonych na wierzchu kupek to wszyscy mu płacą, w przeciwnym razie, bankier płaci. Jednakowa ilość punktów w karcie bankiera i partnera stanowi korzyść banku, zasadą jest przeto, że egal płaci. Kto z partnerów asa otworzy, ten odbiera bank, choćby nawet bankier również asa wyświecił.

11. *Dzwonek i młotek*. Zajmująca gra towarzyska dla dowolnej ilości osób. Kierownik zbiera od obecnych stawkę po 10 marek od osoby, poczem zaczyna licytować karty, na których figuruje 1) *gospoda*, 2) *koń*, 3) *dzwonek*, 4) *młotek* i 5) *dzwonek i młotek*, a pieniądze, uzyskane z tego źródła, dołącza do stawek. Ponieważ grać mogą także osoby, nie posiadające żadnych figur, jest tedy obojętną, czy jaka osoba nabywa jedną, dwie, trzy lub wszystkie karty. Do gry należy 8 kości, z których jedna oznacza młotek i jedna dzwonek. Jeżeli po wyrzuceniu kości okażą się same »mydła« t. j. puste pola, to oznacza to siwka (konia). Posiadacz siwka rozpoczyna zawsze rzucanie kości i otrzymuje tyle marek z kasy, ile

wyrzucił punktów bez figur, jeżeli jednak są figury przy wyrzuconych punktach, to kasjer wypłaca posiadaczom tych figur tyle marek, ile wyrzuconych zostało punktów. Jeżeli kto wyrzuci konia (mydła same), to, o ile jest przytem jeszcze jaka figura, posiadacz tej figury płaci jedną markę posiadaczowi siwka; jeżeli siwka wyrzuci jego właściciel, to otrzymuje od każdego z grających po 1 marce. Gra się dopóty, dopóki starczy pieniędzy w kasie. Ponieważ jednak kasa nigdy nie wyczerpuje się na czysto, to wynika z tego korzyść dla gospody, bo wszystkie osoby muszą wpłacić jej te kwoty, jakie mogłyby otrzymać, gdyby kasa była wypłacalną. Robi się to dopóty, dopóki ktoś nie wyrzuci liczby równej ilości marek, znajdujących się w kasie. Jeżeli np. ktoś wyrzuci 7 punktów, a w kasie jest tylko dwie marki, to gospodzie płaci 5 marek. Jeżeli jednak ktoś wyrzuci siwka, to nie płaci nic, natomiast posiadacz siwka płaci jedną markę gospodzie; jeżeli posiadacz siwka tegoż wyrzuci, to każdy z grających płaci jedną markę gospodzie.

Pudełka z kartami i kośćmi do »Dzwonka i Młotka« nabyć można w każdym większym składzie zabawek.

12. *Tombola*. W tę grę bawić się może tyle osób, ile jest kart, jeżeli osób jest mniej, to pozostałe karty rozdaje się towarzystwu. Każdy płaci za kartę 2 marki do puli. Jeżeli jest 24 kart, to pula posiada 48 marek. Te 48 marek dzielą się

na dwie części: 16 i 32 marki. Kierownik wyciąga numery jeden po drugim, jak w loteryjce, poczem każdy z grających przykrywa szkiełkiem odpowiednią liczbę na swoich kartach. Kto przykryje 5 numerów w jednym szeregu, ogłasza *quinterno* i otrzymuje 16 marek, a kto pierwszy przykryje wszystkie 15 numerów na jednej karcie, mówi »Tombola« i wygrywa 32 marki.

»Tombolę« sprzedają sklepy gier towarzyskich.

13. *Oblężenie Portu Artura*. Nowa gra francuska. Za materyał do tej gry służą: 1) Plan kolorowy, 2) 6 okrętów, 3) 6 biletów loteryjnych, 4) 1 kostka, 5) 1 talerzyk na pulę, 6) marki.

Najwyżej grać może 6 osób. Każda wpłaca 10 marek do puli i otrzymuje okręt japoński do stawiania na planie.

Kto wyciągnął bilet loteryjny Nr. 1, zaczyna rzucać kostkę i posuwa swój okręt o tyle kratek na planie, ile punktów wyrzucił. Inni gracze rzucają kolejno kostkę i postępują j. w. Gracz musi wyrzucić 1, 2 lub 3 punkty, ażeby wejść do gry. Opuścić port japoński może tylko od tych numerów.

Kto trafi na pole czarne, odczytuje tekst, jaki jest na niem wydrukowany i stosuje się do udzielonych mu tam wskazówek.

Wygrywa bitwę morską ten, który pierwszy dotrze do Nr. 70, zdobył wejście do twierdzy i otrzymuje pulę, tytułem kontrybucyi. Nr. 70

można tylko zająć przy wyrzuceniu ściśle potrzebnej do tego ilości punktów. Kto wyrzuci więcej, ten Nr. 70 zająć nie ma prawa.

Informacje. 1. 2. 3. Otrzymuje rozkaz przygotowania się do bitwy morskiej i może port opuścić.

7. Płynąć dalej całą siłą pary! Mija drugi okręt. Przechodzi na Nr. 9.

11. Daje pierwszy strzał w stronę forticy i bombarduje składy prochu. Za to pula płaci mu 5 marek.

15. Śpieszy na pomoc płonącemu okrętowi, otrzymuje 5 marek nagrody, ale mija go jeden rzut kością.

18. Okręt nieprzyjacielski zderzył się z nim. Otrzymuje 3 marki z kasy.

21. Bitwa z dwoma okrętami nieprzyjacielskimi. Nie może iść dalej, dopóki inny okręt nie przyjdzie mu na pomoc, t. j. przybędzie na Nr. 20, 21 lub 22, albo też gdy sam wyrzuci 

26. Wzięcie okrętu kupieckiego. Otrzymuje 2 marki.

28. Trafiony pociskiem z twierdzy. Wraca na Nr. 27.

29. Za pomocą semaforu otrzymuje rozkaz posunięcia się naprzód. Przechodzi na Nr. 32.

31. Wpada na skałę. Może się ocalić jedynie albo przy pomocy następnego statku, który holuje ofiarę aż do Nr. 32, za co winien zapłacić

zbawcy 2 marki odszkodowania, albo wtedy, gdy wrzuci 

36. Ocalenie tonących. Otrzymuje 2 marki nagrody.

40. Pada ofiarą petardy. Musi zaczynać na nowo, lecz odtąd punkty, jakie wyrzuci, liczą się podwójnie.

43. Jest bombardowany z twierdzy, traci wielki maszt i składa 5 marek do kasy.

46. Dobrze się sprawił! Otrzymuje 3 marki z kasy.

50. Trafia na minę! Musi zaczynać na nowo, ale odtąd wyrzucone punkty liczą mu się podwójnie.

55. Rzuca torpillę na fortecę i posuwa się na Nr. 65.

59. Zatrzymuje okręt pod fałszywą flagą, obciąża go kontrybucją wskutek kontrabandy wojennej. Otrzymuje 2 marki.

63. Człowiek wpada do morza. Omija go raz rzut kości.

68. Jest zmuszony stanąć pod wpływem dział nieprzyjacielskich i pójdzie dalej wtedy dopiero, gdy wyrzuci 

70. Wygrywa!

Umyślnie podaliśmy wszelkie szczegóły gry powyższej, w pudełku bowiem z planem i dodatkami, znajdującem się w handlu, niema objaśnień polskich, o co pp. kupcy powinni by się postarać, bo to gra bardzo zajmująca i barwna.

14. *Fusi-Jama*. »Fusi-Jama« jest to poświęcona góra japońska, którą każdy z Japończyków winien odwiedzić raz bodaj w życiu, choćby nawet wejście na górę połączone było z wielkim trudem i niebezpieczeństwem.

Prawidła gry. Każdy z graczy płaci pięć marek do kasy i gra się rozpoczyna. Każdy wyrzuca dwie kości i posuwa się o tyle pól, ile wyrzuci punktów. Siedm dróg prowadzi na szczyt góry świętej, do *Świątyni Szczęścia*. Pierwsza droga jest najkrótszą, ale też i najdotkliwszą, siódma najdłuższą, ale najłatwiejszą.

Kto się dostanie na Nr. 7 idzie pierwszą drogą.

»	»	»	»	»	14	»	drugą	»
»	»	»	»	»	21	»	trzecią	»
»	»	»	»	»	28	»	czwartą	»
»	»	»	»	»	35	»	piątą	»
»	»	»	»	»	42	»	szostą	»

A kto przekroczy Nr. 42, ten wstępuje na drogę siódmą i ostatnią.

Przez cały czas trwania partyi nie można cofnąć się z drogi, którą się raz pójdzie.

W biegu gry obowiązują warunki następujące:

Tego, kto przybywa na *Most*, omija kolej rzutu (takimi są Nr. 12, 17, 19, 28, 31, 33, 34, 35 i 36).

Przybywający do jednego z *Potworów* wyłącza się z gry zupełnie (Nr. 40 i 41).

Oberża — płaci 2 marki (Nr. 40, 42, 43 i 51).

Kto przybędzie na Nr. 49 trzeciej drogi, cofa się aż do Nr. 21.

Kto przybędzie do *Tunelu* Nr. 48, do *Rotundy* Nr. 52 i do *Czerwonej Bramy* Nr. 53, nie może pozostawać na tych punktach i posuwa się o dwa razy tyle pól, ile wyrzucił punktów.

Kto dotrze do *Jeziora* Nr. 57, musi tam pozostać dopóty, dopóki inny gracz nie przekroczy tego miejsca i nie zabierze go ze sobą, chyba że przed tem sam wyrzuci 10 punktów, co go uwalnia z uwięzi.

Kto trafi na numer już zajęty, zmienia miejsce z graczem, który się tam znajduje.

Pierwszy, kto dojdzie do *Świątyni*, wygrywa i zabiera kasę.

15. *Fiddledy-Winks*, gra angielska *Skoczek*. Do gry potrzebny jest drewniany kubek i marki dwojakiego gatunku, większe i mniejsze; grać może tyle osób, ile jest większych marek.

Oprócz jednej większej marki, którą możnaby nazwać »Prądkiem«, każdy z grających otrzymuje cztery mniejsze jednego koloru, zwane »Skoczkami«, a zadanie gracza polega na tem, ażeby przez większy lub mniejszy nacisk Prądka o brzeg Skoczka, zmusić go do wskoczenia w kubek.

Grę prowadzi się w ten sposób:

1. Stawia się kubek na środku stołu i obiera się jedno miejsce, z którego wolno wystawiać Skoczki. Kolej graczy dowolna. Z góry określa

się, ile robrów odegrać trzeba. Każdy gracz, gdy przyjdzie nań kolej, zmusza swoje mniejsze kamienie do podskoków, a kto wrzuci do kubka najwięcej kamieni, ten grę wygrywa. Przy równej ilości musi nastąpić rozgrywka.

2. Obiera się stół okrągły, pośrodku którego stawia się kubek, a wszyscy gracze starają się jednocześnie zmuszać swoje Skoczki do znalezienia się w kubku; kto pierwszy pozbędzie się swoich kamieni, ten wygrywa.

Jest to gra bardzo uciechowa, polega na wprawie i zręczności, a że zmuszanie kamieni do prawidłowych podskoków wcale łatwem nie jest, przeto rzuty trwają dość długo i gra robi się bardzo zajmującą.

16. *Wyścigi konne*. Cztery lub pięć osób urządza wyścigi, podczas gdy reszta towarzystwa stanowi trybunę widzów, którzy robią pomiędzy sobą zakłady o tego lub owego konia. Po dokonaniu zakładów i po zawarciu umowy co do porządku wyścigów, gracze wybierają konie, ustawiają je w szeregu przednimi nogami na linii, oznaczonej znakiem O.

Gracze rozpoczynają zabawę kolejnym rzutem kości i posuwają konia o ilość wyrzuconych punktów. Kto wyrzuci 100 punktów lub więcej, ten wygrywa.

Gdy koń przyjdzie na linię 10 lub na jakąś przeszkodę, nie może na niej pozostać, lecz wraca na dawne stanowisko, przez co traci rzut i dostaje

przydomek: »prrrr!«, przyczyniający się wielce do ożywienia zabawy.

Gra może nie ograniczać się setką punktów, lecz może być dowolnie wyższa.

By prędzej dojść do celu, można z początku rzucać dwoma lub czterema kostkami, aż do dojścia do liczby 70, potem gra się 2 kostkami tylko, a gdy kto dojdzie do 90, gra się tylko jedną kością.

Przybywający pierwszy do mety wygrywa kasę, z wyjątkiem wkładki drugiego gracza. O tę wkładkę gra się dalej. Ci, którzy nie dojdą do 80, dostają nazwę opieszających i płacą 10 marek kary do kasy. Kara ta służy do utworzenia kasy w grze następnej.

Gra może być utrudnioną przez ustawienie przeszkód ruchomych, np. płotów, rowów lub baryer na rozmaitych miejscach terenu wyścigowego.

Jeżeli koń, przez wyrzucenie pewnej liczby punktów kością, dojdzie na miejsce z przeszkodą, to tam nie zostaje, lecz wraca na dawne stanowisko.

17. *Fru-Fru*, najnowsza gra towarzyska. Jest to rodzaj ruletki. Przyrząd stanowi miskę drewnianą z otworami, po których puszcza się bączka i kulkę. W grze może wziąć udział dowolna ilość osób. Każda z nich składa pewną ilość marek na ręce kierownika, który też rozpoczyna puszczenie bączka. Po nim puszcza go każdy z graczy kolejno. Jeżeli kulka wpadnie w zagłębienie:

Nr. 1 *Grube ryby* — to płaci do kasy pięć marek.

Nr. 2 *Lalusia* — otrzymuje z kasy 2 marki.

» 3 *Comme il faut* — płaci 3 marki.

» 4 *Fru-Fru* — zabiera całą kasę.

» 5 *Dekadent* — płaci 5 marek.

» 6 *Podlotek* — otrzymuje 6 marek.

» 7 *Milit. caution* — płaci 5 marek.

» 8 *Dojrzała* — otrzymuje połowę kasy.

» 9 *Nowi obywatele* — płaci 20 marek.

» 10 *Feministka* — płaci 10 marek.

» 11 *Karyerowiez* — płaci 15 marek.

» 12 *Ciepła wdówka* — otrzymuje czwartą część kasy.

Nr. 13 *Gagatek* — płaci 2 marki.

» 14 *Nerwowa* — płaci 4 marki.

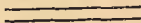
» 15 *Gogo* — otrzymuje 2 marki.

» 16 *Praktyczna* — otrzymuje 10 marek.

18. *Alpina*. Najnowsza gra niemiecka, którą ze względu na słynny zatarg o Morskie Oko godziłoby się spolszczyć i zlokalizować. W grze przyjmują udział dwaj turyści, którzy w towarzystwie przewodników i obrońców mają opanować dany punkt w górach przez zdobycie mnóstwa przeszkód naturalnych. Kto prędzej dotrze do celu, ten wygrywa. Prawidła gry są dosyć obszerne i powikłane, przytaczać ich przeto nie będziemy, zaznaczamy jedynie, że naszym ukochanym Tatrom należy się większy pietyzm nawet w grach towarzyskich, o czym tak dobrze, o ile to Alp dotyczy, pamiętają nasi Niemili sąsiedzi.

v.

Gry umysłowe.



1. *Szachy*. Za podstawę do gry w szachy służy deska, podzielona na 64 pól czarnych i białych umieszczone na przemian. Deska ta nazywa się *szachownicą*, a najpierwszą zasadą jest ustawienie jej tak, ażeby każdy z dwóch graczy miał przy prawej ręce krańcowe pole *białe*. Gdy deskę położono w ten sposób, rozstawia się na niej *figury*, wyrobione z drzewa, kości lub metalu i zabarwione dla odróżnienia dwoma kolorami odmiennymi. Każdy z dwóch graczy wybiera sobie losiem tę lub ową barwę figur (najlepiej przez odgadnięcie koloru pionka, który się wzięło do ręki), a białe mają przywilej zaczynania partyi. Pola szachownicy oznaczają się literami i cyframi, według szematu, jaki podaje rysunek na str. 186.

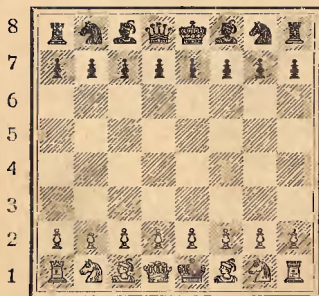
Widzimy z rysunku, że poziome pola szachownicy od lewej ku prawej stronie oznaczają się kolejnymi literami alfabetu, pionowe zaś od góry do dołu kolejnymi liczbami od 1—8. Kombinacja litery z liczbą daje nazwę danego pola, tym sposobem np. e4 jest piątym polem czwartego rzędu,

a b c d e f g h



a b c d e f g h

Czarne.



Białe.

Każdy z graczy ma po 16 figur, czyli kamieni; z tych 8 pionków, które się rozstawia w drugim rzędzie od siebie, t. j. białe na a2, b2, c2 aż do h2, a czarne pionki na a7, b7, c7 i t. d. aż do h7. W pierwszym rzędzie od siebie każdy z graczy rozstawia 8 pozostałych kamieni czy figur w porządku następującym: *białe* na a1 i h1 po jednej *wieży*, na b1 i g1 po jednym *koniu*, na c1 i f1 idą *laufry*, na d1 królowa i na e1 król. Czarne rozstawiają się tak samo na polach a8 do h8. W ten sposób król białych stoi na czarnem polu, a naprost niego król czarny na białem polu.

Otóż i szachownica zastawiona. Teraz rozpoczyna się walka. Zadanie gry polega na tem, ażeby zwyciężyć króla partyi przeciwnej, czyli zadać mu *mata*, obezwładnić go, zamknąć mu, zatamować swobodę ruchów i możność ucieczki. W tym celu każda figura ma odpowiednie posunięcia, i tak:

♚ *Pionki* mogą ruszać się tylko naprzód: z *miejsca* o jedno lub dwa pola (o ile żaden pionek przeciwnika nie doszedł już do linii pionów), a *dalej* tylko zawsze o jedno pole czarne lub białe naprzód w jednej prostej linii. *Zabijać* figury przeciwnika mogą pionki tylko wtedy, jeżeli stoją tuż obok tych figur w linii skośnej o jedno pole, np. pionek biały, stojący na e4, może zabić pionka lub figurę czarną, stojące na d5 z lewej lub f5 z prawej strony w ukos. Bić figur naprost siebie stojących

nie może. Jeżeli pionek dojdzie do linii głównych figur przeciwnika, to można go zamienić na jakąkolwiek figurę, do woli grającego. Pionki stanowią awangardę w boju szachowym, a ponieważ są doskonałą obroną dla figur, należy je przeto oszczędzać i nie dać ich sobie wybijać bezkarnie.

Wieża każda, np. h8, ma prawo chodzić wzdłuż i wszersz po liniach prostopadłych do swego pola, t. j. po g8 aż do a8 i po b7 aż do h1, o jedno, dwa, trzy lub kilka pól, stosownie do potrzeby. Wieża bije to, co ma na drodze w linii prostej, stając na miejscu figury zabitej, np. gdyby h8 znalazła się na polu h3, a na c5 była figura przeciwnika nie broniona, to może ją zabrać z szachownicy, a sama stanąć na jej miejscu.

Konie mają chód, polegający na skoku. Ustawmy konia białego g1 na polu środkowem szachownicy d5, to koń g1 może z pola d5 dać następujące skoki: 1) na c7, 2) na e7, 3) na f6, 4) na f4, 5) na e3, 6) na c3, 7) na b4 i 8) na b6. Tym sposobem przy każdym skoku zmienia kolor pola, przeskakując nawet figury obok stojące, o ile poza niemi znajdzie pole wolne. Koń jest figurą bardzo ważną i niebezpieczną w szachach i ruchów jego należy się bacznie wystrzegać. Bić może to, co stoi niebronione na polu, które radby zająć.

Laufry każdego partnera są białe i czarne, t. j. mające prawo chodu po przekątnych polach białych i czarnych przez całą długość szachownicy.

Są to, jak widzimy, przeciwstawienia wież, które suwają się tylko w kierunkach prostych. I tak: laufer c1, stojący na czarnem polu, a więc t. zw. laufer czarny, ma prawo z miejsca ruszyć w ukos na b2 i a3 na lewo od swego pola i na d2, c3, f4, g5 i h7 na prawo od swego pola, o jedno, dwa lub więcej miejsc, stosownie do potrzeby. Biję to, co na drodze, stając na miejscu figury zabitej.

 *Królowa* — potęga szachów. Posiada ona wszystkie ruchy proste i skośne, łączy w sobie przeto wieżę i laufra. Może więc ze swego miejsca d1 pójść naprzód na d2 aż do d8, na c2 aż do a4 i na e2 aż do h5. Biję tak, jak inne figury, t. j. zastępuje miejsce kamienia zwyciężonego.

 *Król*, nie potrzebując być skoczkiem, może rozglądać się ze swego miejsca na wszystkie strony o jedno pole. Jeżeli przeto ustawimy go na środkowem polu szachownicy d4, to może się posunąć na d5, e5, e4, e3, d3, c3, c4 i c5. Ma więc 8 chodów i biję tak, jak każda figura.

Wszystkie figury mogą chodzić i bić naprzód i w tył, jedne tylko pionki są pozbawione tego prawa i cofać się nie mogą, idąc i bijąc zawsze naprzód.

Jeżeli jakakolwiek z figur przeciwnika grozi zabiciem królowej lub królowi, to znaczy, że przeciwnik ją »szachuje« i dając odpowiednie posunięcie, ostrzega wyrazami: »szach królowej«, »szach królowi«.

Przy końcu partyi, zadając cios śmiertelny królowi, t. j. zagradzając mu wszystkie wyjścia, powiada: *szach-mat!* albo poprostu: *mat!* Jeżeli król nie stoi pod szachem, a jednak jest tak przy-party do muru, że ruszyć się nie może, to się nazywa, że przeciwnik dał mu *pata*. Wtedy partya jest *remis*, czyli nierozegrana, a niektórzy gracze po otrzymaniu pata domagają się stawki dla siebie, uważając pat za błąd przeciwnika, lubo niesłusznie. Jako przykład pata, może służyć następująca pozycja:

Czarne: król a8, pionek a7 i pionek b6.

Białe: król c8, pionek a6 i pionek b5.

Jeżeli czarne mają suwać, to król ruszyć się nie może i dostaje pata.

Ruszowanie, czyli ukrycie króla na miejsce bezpieczniejsze w prawy lub lewy kąt szachownicy, polega na tem, że np. białego króla e1 przesuwa się na g1, a obok niego z lewej strony na f1 stawia się h1, t. j. wieżę, z którą zmiana miejsc jedynie nastąpić może, i tylko wtedy, jeżeli pomiędzy wieżą a królem nie ma żadnej figury. Jeżeli przeto z lewej pomiędzy e1 i a1 są trzy pola puste, to można ruszować tak, że a1 przesuwa się do króla na d1 i króla przekłada się na c1. W pierwszym wypadku ruszowanie nazywa się krótkie, w drugim długie. Ruszować można.

1) jeżeli król nie stoi pod szachem i 2) jeżeli ani król, ani wieża nie były ruszane z miejsca.

Głównem zadaniem gracza jest wyprowadzenie do walki swoich lekkich figur. W tym celu zazwyczaj gracz rozpoczynają od posunięcia środkowych pionków naprzód o jedno lub dwa pola, a potem wyprowadzają konie i laufry. Ażeby zabezpieczyć króla, należy conajprędzej starać się o ruszowanie. Ma ono na celu ułatwienie ruchów wieżom, które są nielada potęgą w zapasach. Z wyprowadzeniem królowej bardzo śpieszyć się nie należy, w przełomie bowiem partyi dopiero wykaże się cała jej potęga. Należy unikać, ażeby dwa własne pionki nie stanęły jeden przed drugim, jak to się może zdarzyć po zabiciu figury przeciwnika. Koń powinien unikać pól brzeżnych. Każda figura powinna być bronioną przez inną tak, ażeby przeciwnik nie mógł jej zabić bezkarnie. Linie otwarte, t. j. takie, na których pola są wolne, należy obsadzać wieżami i laufram. Należy pamiętać o odsunięciu pionka z przed wieży o jedno pole, ażeby, na wypadek ruszowania, dać królowi możliwość ucieczki. Posiadanie środka, czyli obsadzanie pól środkowych na szachownicy, stanowi siłę gry, więc się o to usilnie starać potrzeba. Laufrów najlepiej bronią pionki. Poświęcać figury trzeba z najwyższą ostrożnością, ażeby nie osłabić partyi. Można ponieść ofiarę, ale tylko wtedy, gdy się ją w dwójnasób powetuje następniemi posunięciami. Posunięcia te należy obmyślić z góry.

Rozpoczęcie gry bywa prawidłowe i nieprawidłowe, »gambit« i partya zwyczajna.

»Gambit« jest to taka partya, w której odrazu przy rozpoczęciu gry poświęca się jedną figurę, najczęściej pionka.

Robi się to w celu opanowania środka pól przeciwnika i śpieszniejszego wprowadzania do nich swoich żołnierzy.

2. *Nowe szachy*. Nader dowcipne i ciekawe rozwinięcie gry szachowej podaje pewien Argentyńczyk z Buenos-Ayres. Szachownica składa się ze 144 kwadratów, a figury po obu stronach rozstawione są, jak następuje:

1 cesarz, 2 królowie, 2 królowe, 2 laufry, 2 wieże, 2 adjutanci i 12 pionków.

Pola cesarskie są podwójne, tak, że całość posiada właściwie 142 pól zamiast 64 w tablicy normalnej. Wyrazem »szach« ostrzega się tylko cesarza.

Figury poruszają się tak samo, jak w szachach zwyczajnych, z wyjątkiem królów, którzy, jako najsilniejsi, mogą chodzić we wszystkich kierunkach, nawet jak królowa i jak konie. Adjutanci stoją naprost cesarza (powyżej nich w trzecim rzędzie dwóch pionków); mają oni posunięcia królów z szachów zwyczajnych i tak samo biją. Cesarz posuwa się tylko o jedno pole wprost lub skośno. Cesarza zabić nie można; można go tylko unieruchomić przez zadanie mata. Takie unieruchomienie cesarza przeciwnej strony stanowi właśnie cel i zadanie grających.

Podwójne pole cesarskie oznacza się na szachownicy kreskami lub kolorem czerwonym. Jest ono podzielone na dwie równe części *a* i *b*. Pomimo to obie te części należy uważać za jedną i oczywiście zająć je może zawsze tylko jedna figura, nigdy zaś 2 równocześnie.

Nowym jest także szczegół, że pionek może wyruszać z miejsca w prostej linii o trzy pola i bić również o trzy pola w skos.

Gra powyższa budzi niezmierne zajęcie, wytwarza mnóstwo kombinacji i wymaga wiele uwagi i dowcipu.

3. *Warcaby*. W warcaby można grać na zwyczajnej szachownicy o 64 polach, albo na szachownicy, podzielonej na 100 kwadracików czarnych i białych. W pierwszym wypadku do gry potrzeba 24 kamieni (12 czarnych i 12 białych), w drugim 40-tu (20 czarnych i tyleż białych).

Istnieje kilka rodzajów gry w warcaby: 1) angielski, 2) niemiecko-francuski, 3) wybitka i 4) sposób francusko-polski.

Do pierwszych trzech sposobów używa się mniejszej, a do czwartego sposobu większej szachownicy. Mniejszą szachownicę ustawia się jak w szachach, t. j. pola białe po prawej ręce graczy, większą zaś, przeciwnie. Każdy z graczy bierze kamienie, obrane losem i rozstawia je w trzech rzędach od siebie co drugie pole, zazwyczaj czarne. Tak więc grający białymi kamieniami rozstawi je

na polach szachownicy a1, c1, e1 i g1; b2, d2, f2 i h2; a3, c3, e3 i g3; grający zaś kamieniami czarnymi ustawi je na b8, d8, f8 i h8; a7, c7, e7 i g7; b6, d6, f6 i h6. Kamienie mogą chodzić tylko wyłącznie po czarnych polach. Białe pola są przez całą grę wolne. Posunięcia robi się tylko o jedno pole wskos na prawo i na lewo i tylko naprzód, w tył suwać nie wolno, np. c3 idzie na b4 albo na d4. Jeżeli na drodze stoi kamień przeciwnika, a za nim pole jest wolne, zawsze w linii skośnej, to kamień ten można zabić, przeskakując przez niego swoim kamieniem na pole wolne i zabrać go z szachownicy. Jeżeli zaś spotyka się znów kamień przeciwnika, a za nim pole wolne, to i ten kamień także zabić należy i t. d. Istnieje prawidło, że wszystkie kamienie muszą być bite, a »chucha« się nie bierze. Wziąć »chucha«, znaczy zabrać z szachownicy ten kamień, którego nie zabił przeciwnik, chociaż go mógł zabić. Branie »chuchów« jednak zależy od umowy grających.

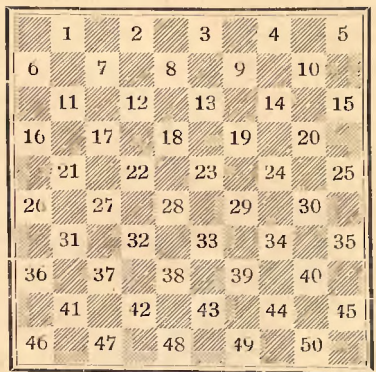
Jeżeli kamień dojdzie do ostatniego krańcowego rzędu kamieni przeciwnika, t. j. na pola 1 albo 8, to zamienia go się na *dame*. Odznacza się ją przez położenie drugiego kamienia na wierzchu tego, który stał się damą.

Dama może chodzić przez całą długość linii i bić wszystko, co ma na drodze. Daje jej to znakomitą przewagę nad innymi kamieniami.

Kto wybił wszystkie kamienie przeciwnika, albo tak je zamknął, że ruszyć się z miejsca nie mogą, ten wygrał. Grając na wybitkę dzieje się przeciwnie, ten wygrywa, kto prędzej podstawí przeciwnikowi swoje kamienie do bicia.

Partya angielska różni się tem od niemiecko-francuskiej, że w niej wszystkie kamienie mogą tylko bić naprzód, podczas gdy w niemiecko-francuskiej biją i w tył i naprzód.

Na warcabnicy o 100 polach kamienie rozstawiają się tylko na polach białych, oznaczonych na naszym rysunku numerami od 1 do 50.



Do gry przeciwnicy biorą po 20 kamieni i rozstawiają je na czterech rzędach pierwszych od

siebie. Tym sposobem pola 21—30 pozostają wolne. Na tej warcabnicy grywa się tylko partyę francusko-polską. Bić wolno w tył i naprzód, jak w grze na wybitkę i jak w partyi niemiecko-francuskiej.

W grze tej gracze wymawiają sobie niekiedy, że dama będzie biła po całej linii, jak zwykle, ale stawać będzie po zabiciu zaraz za kamieniem zabitym. Robi to partyę mniej niebezpieczną dla partnera i prawie zawsze rozegraną, podczas gdy w partyi zwyczajnej dobrzy gracze dochodzą zazwyczaj do *remis*.

»Chuchy« zależą od umowy. Zamknięcie jednego lub więcej kamieni obciąża przegraną. Cofać chodu nie wolno. Wygrywający nową grę zaczyna. Jeżeli kto zabije parę kamieni, ale nie zdejmie ich z szachownicy, to przeciwnik ma prawo »chucha«, o ile wogóle »chuchy« są w grze obowiązujące.

4. *Persy*. Persy czyli *warcaby perskie* stanowią u nas grę prawie nieznaną, a nader rozpowszechnioną w państwie szacha. Ma ona tę wielką zaletę, że od naszych warcabów jest o wiele barwniejszą, trudniejszą, dostarczającą więcej kombinacyi, a tem samem bardziej interesującą.

W warcaby perskie grać można na zwyczajnej szachownicy, ale o jeden szereg pól skróconej. Posiada ona przeto kratek 56, jak na figurze.

1 2 3 4 5 6 7 8

a								
b								
c								
d								
e								
f								
g								

Każdy z partnerów używa do gry po 16 kamieni, który jeden rozstawia w dwóch szeregach *a* i *b*, drugi zaś w szeregach *g* i *f* po 8, jeden przy drugim, jak figury szachowe. Zadanie gry jest takie same, jak

w warcabach zwykłych, t. j. wybić pionki przeciwnika. Kamienie posuwać można nie skośno, lecz naprzód i w bok o jedno pole, np. z *b* 8 można przejść na *c* 8 i stąd na *c* 7. Bije się, przeskakując kamień przeciwnika w tych samych kierunkach o jedno pole, np. z *b* 8 na *d* 8 i stąd na *d* 6, a jeżeli kamień będzie po drodze, to i na *b* 6 (w tył).

Damy tworzą się tak samo, jak w warcabach zwykłych, a zyskują prawo chodu po całych liniach pionowych i poziomych (*g* 8 i *g* 1).

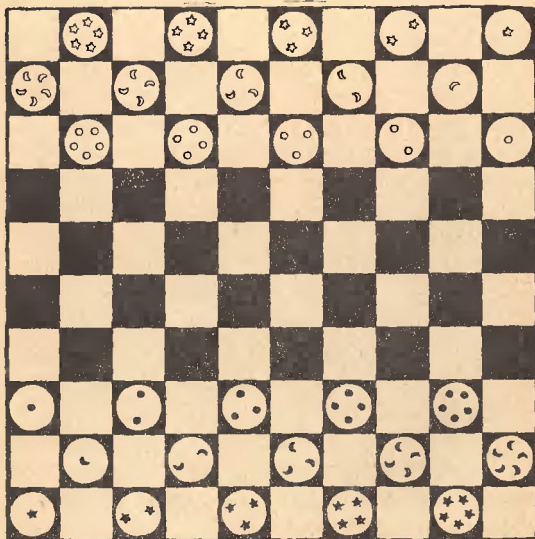
Kamienie idą zawsze naprzód i nie cofają się nigdy; w poprzek zaś mogą chodzić i w prawo i w lewo — w tył można tylko bić.

Gra bardzo ładna i ciekawa. Ważną jej zasadę stanowi obrona bocznych pól szachownicy, przez które przeciwnik najłatwiej może się przedostać na drugą stronę.

Wszystkie kratki na szachownicy mogą być jednej barwy.

5. *Salto*. Gra na dwie osoby na desce o 100 polach. Jeden grający używa 15 kamieni zielonych, drugi tyleż czerwonych. Kamienie posuwają się tylko po czarnych polach, a deska z ustawionymi kamieniami przy rozpoczęciu gry tak wygląda:

Pozycja wstępna partnera A.



Pozycja wstępna partnera B.

W pierwszym rzędzie widzimy słońca, w drugim księżycę, a w trzecim gwiazdy. Przed każdym grającym leżą kamienie w porządku od 1 do 5 od lewej ku prawej.

Gra polega na tem, że obaj grający usiłują przedostać się z kamieniami swymi na przeciwległą stronę tak, ażeby kamienie stały w tym samym porządku, w jakim były przy rozpoczęciu gry.

Obaj przeciwnicy posuwają się na przemiany o jedno pole. Skoro się napotka kamień przeciwnika, a za nim wolne pole, to się go przeskakuje.

Figura następująca przedstawia koniec gry.

A wygrał, ponieważ jego kamienie zajęły pola przeciwnika w porządku właściwym; B. przegrał, mając jeszcze do wykonania 10 posunięć.

Posunięcia. 1. Posuwam kamień, jak w warcabach, o jedno pole czarne naprzd lub wstecz.

2. Skoro kamień przeciwnika stanie mojemu w drodze, muszę go przeskoczyć, o ile po za nim mam pole otwarte, ale nie zabieram kamienia przeciwnikowi, czyli go nie biję.

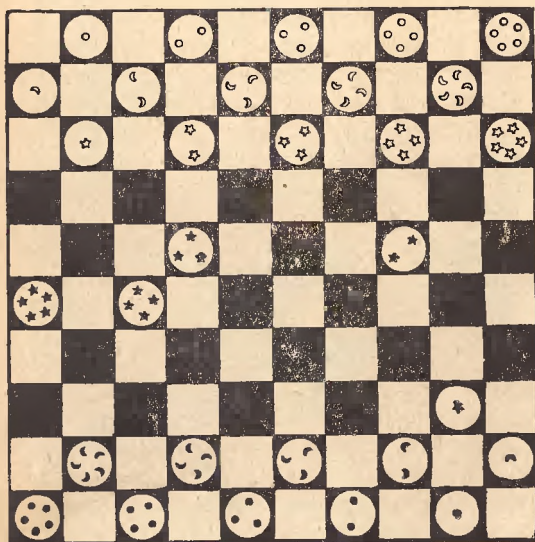
3. Jeżeli zapominał przeskoczyć, przeciwnik winien zawołać: »salto« — przeskocz!

4. Nie wolno mi więc posuwać, jeżeli gdziekolwiek muszę przeskoczyć. Podwójne lub potrójne skoki naraz nie są dozwolone.

5. Jeżeli jednocześnie w kilku miejscach pozycja wymaga skoku, wolno mi tylko wykonać skok jeden, a następne posunięcie zostawić prze-

ciwnikowi, bo cała gra składa się z posunięć pojedynczych obu grających na odmiannę. Skoro A pierwszy sprowadził wszystkie kamienie do celu (fig. 2), przegrał B, i to tyle punktów, ile sam jeszcze ma pociągnięć do zrobienia. Takich

Pozycja końcowa A (wygrywającego).



Pozycja końcowa B (przegrywającego).

posunąć widzimy 10 na fig. 2., B. przeto przegrał 10 punktów.

Laseczki służą do posuwania kamieni swoich lub wskazywania kamieni przeciwnika, skoro zapomniał przeskoczyć.

Sztuka gry w salto polega na odebraniu przeciwnikowi dobrych pozycji lub rozbiciu porządku jego kamieni.

Różnemi metodami osiąga się cel, a kombinacje tychże wytwarzają różnorodne obrazy gry, jak gra wstępna, ukośne linie pokryte, wał odgraniczający, odwrót, ściąganie i t. p.

Im więcej się grywa w salto, tem lepiej rozumie się znaczenie tych pojęć.

6. *Halma-Ekha* czyli *Tryumf sprytu*. Nowa gra japońska. W grze mogą przyjąć udział 2 lub 4 osoby. Każda ma swój kolor pionków, którymi przykrywa pola. Przy 2 graczach każdy ma po 19 pionków, przy 4, każdy ma po 13 pionków.

Gracze starają się możliwie najśpieszniej przykryć swymi pionkami dziedziniec przeciwnika, a kto pierwszy to uczyni, ten wygrywa. Pionki wolno posuwać z pola na pole wprost lub skośno, nawet w bok lub w tył, po kolei przez każdego z graczy, a także drogą przeskakiwania przez pionki przeciwnika w różnych kierunkach, o ile są za nimi wolne pola. Gra przypomina warcaby, z tą jednak różnicą, że się pionków nie bije. W ten sposób można przeskakiwać przez wiele pionków

i własnych i cudzych, o ile tylko pozwalają na to puste pola (patrz fig. 1).

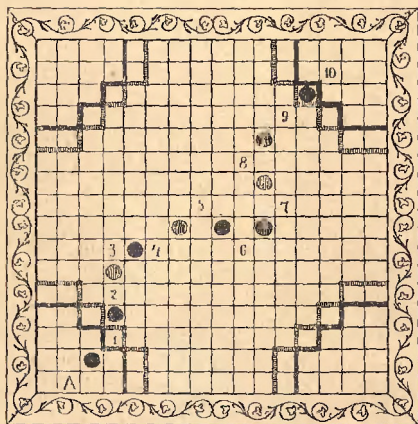


Fig. 1.

Np. Gracz A skacze ze swego miejsca przez wszystkie pionki, aż na pole 10. Jak widzimy, korzystnem jest bardzo dla gracza starać się o ustawianie możliwie najwięcej drabin, ażeby po ich stopniach przeskakiwać przez własne pionki i pionki przeciwnika (patrz fig. 2).

Np. Gracze A i B ułożyli po jednej drabinie z własnych pionków i kierują teraz inne swoje

pionki ku A i B, ażeby jaknajprędzej przedostać się do zagrody przeciwnika. Ten ostatni winien, oczywiście, starać się stawiać przeszkody partnerowi do tworzenia drabin, albo też będzie korzystał z drabiny przeciwnika do posuwania swoich pionków.

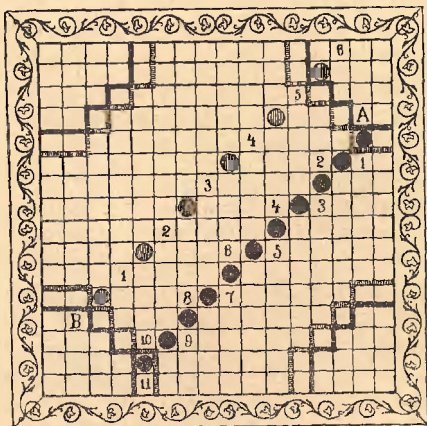


Fig. 2.

Wreszcie dobrze jest trzymać możliwie najdłużej swego pionka we własnej zagrodzie i awansować w walce z partnerem przez drabinę dopiero w ostatniej chwili. Naturalnie, przeciwnik, jeżeli mu się to uda, starać się będzie o zamknięcie tego pionka w zagrodzie partnera.

Jeżeli gra czterech graczy, to dwóch może grać także na dwóch w ten sposób, że ci, co grają razem, zmieniają kolejno nadzwyczaj szybko swoje zagrody, pomagając jeden drugiemu, podczas gdy partya przeciwna stara się im przeszkadzać w miarę możliwości. Gra przez to staje się nadzwyczaj ciekawa, a ci, którzy pierwsi zajęli zagrody przeciwników, zwyciężają.

7. *Forteca*. Do obrony forticy, wyrysowanej na planie, są 2 piony czarne, oblega zaś ją 24 białych pionów. Piony czarne ustawiają się w środku forticy, a białe zajmują pola zewnętrzne. Pierwsze można postawić na dwóch dowolnych punktach, drugie zaś tylko na 24 specjalnie przeznaczonych do tego czarnych punktach.

Oblegający mają na celu wysadzenie obrońców z twierdzy i zajęcie w niej dziewięciu punktów czyli fortów. Wygrywają tylko wtedy, gdy zajmą wszystkie dziewięć punktów, a obrońcy stają się zwycięzcami, jeżeli choćby jedna czarna figura pozostaje w forticy. Gra bywa nierozstrzygniętą, jeżeli obrońcy wyszli z forticy i nie mogą do niej powrócić, a jednak przeciwnik nie mógł obsadzić wszystkich dziewięciu fortów.

Gra się tak: Obrońcy mogą się posuwać wewnątrz i zewnątrz forticy po liniach czarnych i czerwonych, naprzód, w tył i w bok. Muszą też zabijać białe pionki, przeskakując przez nie, jak w warcabach, we wszystkich kierunkach, gdzie tylko są wolne pola.

Oblegający nie mogą ani bić, ani cofać się; ruszać się zaś mogą tylko po liniach czerwonych naprzód i w bok. Gdyby jednak który z czarnych pionów przez nieuwagę nie zabił białego, to oblegający mają prawo zdjąć go z tablicy, co stanowi wielką krzywdę dla obrońców, którzy posiadają jedynie tylko dwa pionki.

8. *Gry komercyjne*. Pod tą nazwą znane są wszelkie gry w karty, uprawiane z zamiłowaniem przez szerokie koła naszego społeczeństwa. Należą tu: angielski *whist*, francuski *preferans*, rosyjski *wint*, a dawniej *gieryłasz* i wiele innych, których opisy podają podręczniki specjalne. W pierwszych naszych »Grach i Zabawach« daliśmy ogólne pojęcie o kartach i opisaliśmy grę w *taroka*, tu, dla braku miejsca, podamy jedynie bardzo ciekawy wypadek preferansowy, w którym partner, mający na pierwszy rzut oka totus bez atu, czyli szanse wzięcia wszystkich dziesięciu lew, bierze tylko 4 lewy.

Karty trzeba rozdać w ten sposób:

Gracz 1 otrzymuje: cztery najmłodsze kiery, t. j. 7, 8, 9 i 10, a nadto sześć najstarszych trefli od asa do dziewiątki.

Gracz 2, środkowy, otrzymuje: asa, króla, damę i waleta kier, asa, króla, damę i waleta karo i asa i króla pik.

Gracz 3 ma resztę kart z wyjątkiem 7 i 8 pik, które są w talionie czyli przykupie.

Rozpoczyna się licytacja. Gracz I na ręku licytuje do 7 trefl, posiada bowiem wszelkie szanse wygrania gry, mając 6 kart głównych i 4 innej maści.

Gracz środkowy utrzymuje się przy grze, boć ma 10 lew wyrąbanych. Kupuje talion — dwie małe piki i zrzuca je napowrót. Przez ostrożność, będąc nie na ręku, deklaruje dziewięć kier.

Gracz trzeci pasuje, pierwszy otwiera. Wychodzi w trefle, środkowy bije atutem i ma już tylko trzy atu na cztery przeciwnika. W cokolwiek dalej wyjdzie, tamten zabija i trapi go treflami. W ten sposób gracz środkowy bierze tylko cztery lewy na cztery atu i wpada bez pięciu, co przy żydku, stanowi klęskę nie do powetowania.

9. *Młynek, tryktrak i puk* stanowią mniej lub więcej popularne warianty gry warcabowej, u nas mało grywane. Opis tych gier podaliśmy w naszej książce poprzedniej, tu natomiast dajemy kilka gier nowych i nadzwyczaj interesujących.

10. *Samotnik*. Gra odwieczna, dziś prawie zapomniana. Składa się ona z deseczki z wyżłobionymi w niej otworami dla wprowadzenia patyczków albo czopków, lub też gniazdkami do małych kulek.

Zazwyczaj samotnik posiada 37 klatek, ale grywają także w samotnika o 33 klatkach, który tem tylko różni się od pierwszego, że brakuje mu czterech klatek.

Teorią tej gry, o wiele trudniejszej, niżby się z pozoru wydawać mogło, zajmowało się kilku autorów. Dr. Reiss, Charles Bouchonnet w dziele »Nouvelle Correspondance mathématique«, Hermary w »Compte rendu de l'Association française pour l'avancement des sciences« (1879), poświęcili jej obszerne rozprawy.

Mechanizm gry polega na tem, ażeby brać gałkę i przeskakiwać nią przez inną, ale nie po linii przekątnej, jak w warcabach, lecz po liniach pionowej lub poziomej.

Wybijając w ten sposób wszystkie gałki po drodze, grę kończy się wtedy, gdy na tablicy zostanie tylko jedna gałka.

11. *Pasjanse*. Do rzędu miłych rozrywek umysłowych należą bez wątpienia pasjanse, które spełniają jednocześnie dwa zadania — zabijają czas znudzonym i wróżą im przyszłość. Zazwyczaj pasjans jest przywilejem samotników, jakkolwiek znamy pasjanse na dwie i na cztery osoby.

1. Najprostszy z 24 kart. Po stasowaniu kart wykładaj je po jednej na stole, tak ażeby się otworzyły 4 kupki po 6 kart zakrytych. Bierz kolejno każdą kupkę do ręki, otwieraj ją i odrzucaj wszystkie karty aż do asa. Jeżeli as na wierzchu, to zostaw całą kupkę.

Co uczyniwszy, zbierz kupki jedną na drugą bez tasowania wykładaj znowu po jednej karcie,

ale już tylko na trzy kupki. Każdą z nich otwieraj i odrzucaj karty aż do asa.

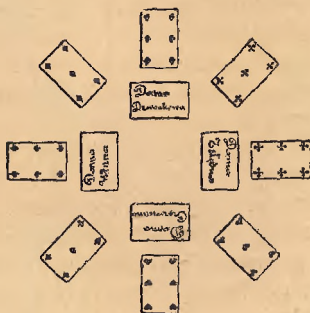
Potem zrobisz to samo z resztą kart na dwie kupki, a w końcu na jedną. Jeżeli w ostatniej kupce będzie taki porządek kart np. dyska, as pik, as tref, as karo, as kier, to dyskę odrzucasz i pasjans wyszedł. Niechże jednak będzie tak: as, potem dyska, a w końcu trzy asy, to pasjans nie wyszedł, bo w kupce as był na wierzchu, a tego asa się nie odrzuca. Łatwe, proste i, jak mówią, wróży, jak sama Pitya.

2. Kupki. (52 kart). Po stasowaniu talii wybierz lub daj komu do wybrania jakiegokolwiek cztery karty, które miej w zapasie jedną na drugiej i nie zaglądaj, jakie są. Pozostałe czterdzieści ośm kart rozkładaj na stole po jednej w dwa-naście kupek po cztery karty. Sześć rozłóżysz w jednym górnym rzędzie i te oznaczać ci będą miejsca asów, dwójek, trójek, czwórek, piątek i szóstek; drugie sześć kupek w dolnym rzędzie nazwiesz miejscami: siódemek, ósemek, dziewiątek, dziesiątek, waletów i dam. Wszystkie te kupki masz rozłożyć kartami zakrytymi, czyli koszulkami do góry. Weź teraz z zapasu pierwszą kartę, odkryj ją i jeżeli to będzie np. dwójka, podłóż tę kartę odkrytą pod kupkę drugą pierwszego rzędu, czyli pod miejsce dwójek. Zdejm z tej samej drugiej kupki wierzchnią kartę i podłóż ją pod miejsce dam, jeżeli to będzie dama, lub pod

takie miejsce, jakie ci karta wskaże. Tak postępuj, dopóki nie trafisz na króla. Tego odrzuć zupełnie na stronę. Weź teraz drugą kartę z zapasu i czyn to samo, co poprzednio. Jeżeli w zapasie trafi się król, to go odrzucić należy. Pasyans wyszedł, jeżeli na wszystkich miejscach odkryją się odpowiednie karty, to jest na pierwszym miejscu cztery asy, na drugim cztery dwójki i t. d., odrzucone zaś zostały cztery króle. Pasyans ten można kłaść także z dwóch talii po ośm kart.

3. Kontredans. Wybierz z talii cztery damy, cztery piątki i cztery szóstki i rozłóż je tak, jak ci rysunek wskazuje fig. 1.

Fig. 1.



Pozostałe karty trzymaj w ręku i wykładając po jednej, gdy trafisz na czwórkę, kładź ją na piątkę odpowiedniej maści, potem kłaść będziesz: trójkę, dwójkę, asa i króla. Na szóstki zaś kładź

odpowiedniego koloru siódmkę do waleta. Wykładać wolno talię trzy razy. Jeżeli po trzykrotnem wyłożeniu talii (albo już wcześniej) damy są otoczone królami i waletami, to pasjans wyszedł.

4. **B a ł a m u t.** Pasyans łatwiutki, ale bardzo oryginalny. Po stasowaniu talii kładzie się ją na stole koszulką do góry. Bierz teraz po jednej karcie z wierzchu do ręki i odrzucaj jednakowe maści. Biorę np. dzwonek, żołądz, żołądz... to już tę ostatnią kartę odrzucam. Dobieram np. dzwonek. Mam więc w ręku: dzwonek, żołądz, dzwonek. Z tych trzech kart odrzucam pierwszą dzwonek, z lewej strony, czyli z dwóch przegrodzonych kart obcą, odrzucam tę, która jest z lewej strony. Postępuję tak do końca talii. Zmierzam do tego, ażeby w ręku zostały cztery karty, każda innej maści. Wtedy pasjans wyszedł. Można go kłaść i z trzydziestu dwóch kart.

Jeżeli zostaje mi się w ręku więcej kart niż cztery, to tasuję je w ten sposób: trzymam karty koszulką do góry w lewej ręce, prawą zaś zdejmuję wierzchnią kartę, drugą kładę pod pierwszą, trzecią na pierwszej, czwartą pod drugą, piątą na trzeciej i t. d. Tasuję dwa razy i znowu położywszy karty na stole, biorę w rękę po jednej, odrzucając pary, jak poprzednio.

Pasyans powinien wyjść do trzech razów.

5. **P a r k i.** Wykładaj z talii na stół po dwie karty obok siebie. Karty równej maści i jedna-

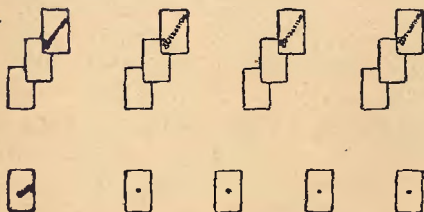
kowej wartości (np. dwie szóstki, dwa trefle itd.), odrzucaj po parze. Przeszedłszy talię, połóż prawą kupkę na lewą, karty odwróć i nie tasując, zaczynaj wykładać na nowo i na nowo odrzucać pary kart jednej maści i jednej wartości. Wykładać wolno trzy razy, a pasjans wyszedł, jeżeli pary zgodziły się ze sobą.

6. Trójlístek. Układanka dość trudna, bo wymagająca bacznej uwagi. Wykładaj na stół po trzy karty z talii otwartym wachlarzykiem, tak, żebyś dokładnie mógł widzieć, jakie karty dany wachlarzyk zawiera. Takich trójlístków będzie z talii siedmnaście, ostatnia zaś pięćdziesiąta druga karta z talii, będzie zawiązkiem ośmnastego trójlístka czy wachlarzyka. Wszystkie wachlarzyki powinny być ułożone jednakowo, a każda trzecia karta z prawej strony nazywa się brzeżną. Zadanie jest takie, żeby wydobyć z wachlarzyków wszystkie cztery asy i na te asy układać karty kolejne górami tej samej maści. Jeżeli po pierwszym wyłożeniu trójlístków jest jaki as brzeżny, to go należy zdjąć i położyć na boku. Jeżeli zaś nie ma, to dobrze uważaj, gdzie jest ukryty, i manewruj tak, ażeby go co najspieszniej wydobyć. Zadanie to ułatwia pięćdziesiąta druga karta wolna, przy której są dwa miejsca. Dajmy na to, iż jest nią dama. Do tej damy przyłóż inną damę z kart orzeźnych. Jeżeli ani asa, ani takiej damy nie ma, to pasjans nie wyszedł za pierwszym razem,

karty zbieram, tasuję i wolno mi już tylko dwa razy wykładać trójlistki. Jeżeli zaś znalazła się dama brzeźna, to wtedy są już dwa miejsca wolne: w ośmnastym trójlistku przy dwóch damach i w owym, z któregoś zdjął damę brzeźną. Przypuśćmy, że w tym ostatnim odkryła się dziewiątka. Do tej dziewiątki przyłóż jaką inną dziewiątkę brzeźną z trójlistków. W ten sposób masz znowu jakąś kartę, do której wypadnie ci inną, o jednej z nią ilości punktów przyłożyć i to dopóty czynić będziesz, dopóki nie dostaniesz się do asa. Na asa kładź dwójkę i t. d. Skoro już żadnej karty przełożyć nie można, asy z ich ogonem zostawia się na stole, pozostałe zaś karty zbierz, stasuj i znów układaj w wachlarzyki do trzech razy. Jeżeli za trzecim razem nie wypełnią kolejki wszystkich czterech asów, to pasjans nie wyszedł.

Sposób układania wachlarzyków, czyli trójlistków podajemy na fig. 2.

Fig. 2.



7. Gry maśny. Wychodzi rzadko. Rozłóż z talii sześć kart odkrytych rzędem. Z nich mniejszą

kładź na większą jednego koloru. Puste miejsca zapelniaj kartami z talii, poczem wykładaj talię po jednej karcie na boku i odpowiednie karty przykładaj do głównego rzędu. Całe ogony kolejnych kart wolno ci przekładać na odpowiednią kartę najwyższą. Miejsca zapelniasz już teraz nie z talii, lecz z zapasu. Po wyczerpaniu talii, bierzesz do rąk zapas i postępujesz jak poprzednio do trzech razów. Gdy na stole zostaną cztery kupki, każda złożona z kart jednego koloru, to pasjans wyszedł.

8. *K r ó t k i*. Rozkłada się dziewięć kart rzędem. Karty jednej maści kładzie się na siebie wzajem górą lub dołem, na co się trzeba zdecydować odrazu, bo i tak i tak można robić przełożenia, do woli. Zresztą postępuje się tak samo, jak w pasjansie grymaśnym, tylko tutaj wszystkie cztery kolory powinny się ułożyć od jednego razu. Dlatego pasjans ten nazwaliśmy krótkim.

Na takiej trafiance opartą jest także gra towarzyska, przyczem po przejściu kart trzynastu, jeżeli się na żadną właściwą nie trafi, talię oddaje się następnemu graczowi, który ciągnie dalej, wygrawszy poprzednią stawkę.

9. *S e r d e c z n y*. (Kart 32.) Kładziemy pięć rzędów po sześć kart zakrytych. Do pierwszego i drugiego rzędu górnego dodajemy po siódmej karcie. Zbieramy teraz pierwszy rząd i szukamy kart czerwienych. Trafwszy na kartę czerwienną,

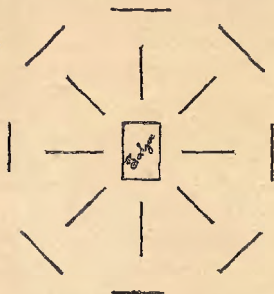
nakrywamy nią pozostałe czyli niewidziane, a odkryte innej maści odrzucamy; to samo czynimy z każdym rzędem. Paczki leżące zbieramy ze stołu i rozkładamy znów podobnie, ale już tylko na cztery; karty górne aż do pierwszej czerwieni w każdej paczce, odrzuciwszy te, które odłożonemi jeszcze nie zostały, po raz trzeci rozkładamy na stole już tylko w trzy paczki, a jeżeli po odrzuceniu kart wiadomych pozostanie tylko ośm czerwieni, a innego koloru zostaną odrzucone, to pasyans jest wygranym, w razie przeciwnym nie wyszedł. Wogóle pasyans zbliżony do 7-go.

10. Krzyż legii honorowej. (Kart 32.) Kładzie się na stole cztery karty otwarte w kształcie krzyża, zostawiając pomiędzy nimi tyle wolnego miejsca, aby się inne cztery pomieścić mogły, a tak będziemy mieli ośm kart otwartych, ułożonych wkoło; nad każdą z tych kładziemy także innych kart ośm widocznych, przeto utworzy się gwiazda z kart szesnastu (fig. 4). Pozostałe szesnastcie kart zakrytych umieszcza się w środku gwiazdy. Z tych pierwszą kartę się odkrywa i uważa, czy nie ma w gwiazdach karty takiej samej wartości, bez względu na kolor; jeżeli jest, to się obie karty odrzuca, w ten sposób robimy do końca talii.

Jeżeli karta, którąśmy dobrali do odkrytej z paczki środkowej, leżała w kole wewnętrznem, czyli bliżej środka gwiazdy, to kartę, będącą nad nią, zesuwamy na jej miejsce, gdyż mamy stąd tę

korzystać, że gdyby karta odkryta nie miała w gwiazdzie równej sobie co do wartości, to może być położona w miejscu opróżnionem koła zewnętrznego. Jeżeli wszystkie karty już są odkryte i z odpowiedniami odłożone, pasyans wypadł.

Fig. 3.

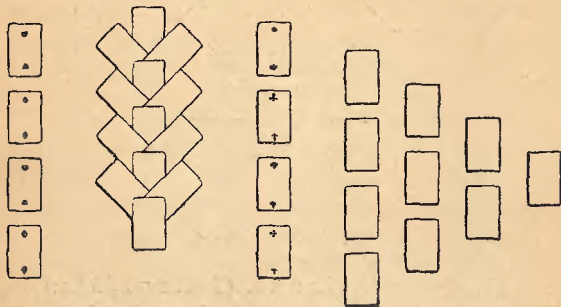


11. Kolej żelazna. (2 talie po 52 karty). Karty dobrze przetasuj, zbierz i wykładaj z ręki najprzód kart trzynaście w kształcie warkocza, t. j. pierwszą u góry prostopadłe do brzegu stołu, dwie drugie z lewej strony i z prawej nieco ukośno, nie zakrywając pierwszej, czwartą prostopadłe, piątą i szóstą z lewej i prawej ukośno i t. d. aż do trzynastej prostopadłej.

Czternasta karta, jaką wyłożysz, będzie główną, t. j. taką, jakich ośm jednakowych będzie rozpoczynać kupki. Przypuśćmy, że będzie nią dwójka pik czyli wino. Połóż ją równolegle z torem kolei, czy, jeśli wolisz, z warkoczem, a prostopadłe do brzegu stołu, przy którym siedzisz. Pod nią kłaść

będziesz, w miarę wychodzenia z talii, wszystkie czarne dwójki—to z prawej strony toru, z lewej zaś ułożysz w kolumnę podłużną cztery czerwone dwójki, ale zawsze tylko, w miarę wychodzenia z talii. Teraz, po prawej stronie czarnych dwójek,

Fig. 4.



ułoż cztery kolumny kart z talii, jak idą, w ten sposób: w pierwszej kolumnie kart cztery, w drugiej trzy, w trzeciej dwie, w czwartej jedną kartę. Rysunek lepiej ci to wyjaśni (fig. 4).

Zadanie pasyansu jest takie, ażeby na dwójki położyć górą wszystkie karty aż do asów, ale kolorami zmienianymi, t. j. raz czerwoną, raz czarną. I tak na dwójki czarne pójdą trójki czerwone, na trójki czerwone pójdą czwórki czarne, na czwórki czarne, piątki czerwone i t. d., tak, że w takiej kupce wszystkie karty nieparzyste będą czerwone, parzyste zaś czarne maści dowolnej,

czyli na dwójkę winną można kłaść trójkę dzwonkową albo czerwienią — to wszystko jedno. Tak samo z lewej strony na dwójki (lub inne główne karty, jakie rozpoczynać będą kupki) pójdą trójki czerwone, na trójki czarne pójdą czwórki czerwone i t. d., aż do asów lub tych kart, które zakończą kupkę, zależnie od karty zasadniczej. Przejścia czyli przekładania czynić należy z czterech kolumn z prawej strony, w których to kolumnach karty kombinują się pomiędzy sobą dołem odmiennymi kolorami, t. j. na siódmkę czerwoną idzie szóstka czarna, na nią piątka czerwona i t. d.

Główną jednak rzecz stanowi rozebranie toru czy warkocza. Tutaj właśnie potrzebne całe skupienie uwagi grającego i kalkulacya na przyszłość, to jest pamiętanie o tem, że na daną kupkę ta lub owa karta w danej chwili zdjętą być może lub zdjętą w przyszłości. A zdejmować z toru można karty jedynie od ostatniej, bez wrywania ze środka; drugą do zdjęcia będzie pierwsza skośna z prawej strony, trzecią druga skośna z lewej strony, czwartą druga prostopadła od dołu i t. d. zawsze w kolorach przeciwnych, raz czerwona raz czarna, o ile tych kart kupki, w naszym przykładzie, dwójek potrzebować z kolei będą. Przypuśćmy, że ostatnią kartą warkocza jest czwórka czarna, to z chwilą kiedy którakolwiek z dwójek czarnych pokryta zostanie trójką czerwoną, już tę czwórkę czarną położyć można na tę samą kupkę. Miejsca wolne w zapasowych kolumnach zastępuje

się kartami z talii, a gdyby nie do przełożenia nie było, co się rzadko zdarza, to formuje się na boku zapas, z którego później karty przechodzą już do kolumn zapasowych, już bezpośrednio na kupki. Z chwilą całkowitego rozebrania toru pasyans wyszedł, niezawodnie już bowiem karty główne dadzą się pokryć doszczętnie.

Jest to jeden z najładniejszych pasyansów, jakie znamy; pasyans nie banalny, wymaga pewnej wprawy i talentu do dalszych kalkulacji, przez co jest bardzo interesujący i sprawia wiele satysfakcyi, gdy wyjdzie, co się często zdarza, zwłaszcza, jeżeli ktoś nie robi po swojemu, a trzyma się przepisów. Rozebranie toru, przewidzenie, kiedy jaka tam karta ma być położoną — oto najważniejsza zasada, bez której rozwiązanie pomyślne zadania będzie tylko trafem.

12. **N a r o d o w y.** Wybierz wszystkie ośm asów i rozłóż je na stole dość wysoko przed sobą w jednym szeregu.

Zadanie: — na asy położyć wszystkie karty kolejne aż do króli kolorami samej tej maści, t. j. naasa czarnego dwójkę czarną — wino lub żołędź, taką, jaki jest as. Przygotowania zaś w dolnych kartach, które kłaść będziesz pod spodem, czynią się kolorami odmiennymi dołem.

Gdy już wyłożysz asy, rozłóż pod nimi ośm kart, jakie wyjdą z talii. Dwójki i t. d. z tego rzędu jednej maści kładź na asy. Niedosć tego,

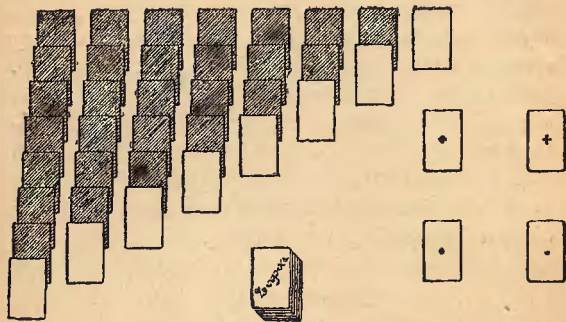
karty tegoż rzędu kombinuj zaraz pomiędzy sobą, kładąc dołem naprzemian; dajmy na to: na czerwoną dyskę czarną newkę, na nią czerwoną ósemkę i t. d. Miejsc wolnych nie zapelniasz z talii, jak w zwykłych pasyansach, ale po wypełnieniu wszystkich kombinacyi, wykladasz znowu ośm kart jednym rzędem na karty poprzedzające, nie zakrywając ich zupełnie dla łatwiejszej orientacyi, a tem samem zapelnisz i wolne miejsca. Teraz znowu kombinuj ostatnie karty z asami i pomiędzy sobą. Jeżeli w jednej z formujących się pod asami kolumn oczyści się wolne miejsce w pewnym rzędzie, to miejsce te obowiązkowo zapelnij królem, jeżeli go masz pomiędzy kartami kończącemi kolumny. W ten sposób zmierzaj do tego, ażebyś wszystkich ośmiu królów umieścić bezpośrednio pod asami w pierwszym rzędzie. Po załatwieniu wszystkich przekładań, w których możesz operować nie tylko pojedynczemi kartami, ale i całymi ogonami czy kolejkami, odpowiednemi do danej karty, wykładaj nowy rząd ośmiu kart, przykrywając wszystkie końcowe poprzednich kolumn. Tym sposobem ciągle sobie przeszkadzasz, ciągle utrudniasz, a przejściom i kalkulacyom jedynie zawdzięczasz dojście do celu. Jeszcze raz powtarzamy, że wolnych miejsc nie zapelnia się kartą z talii bezpośrednio po oczyszczeniu się miejsca, ale już to królami z wyłożonych kolumn, już jedną z coraz to nowych ośmiu kart, wykładanych z ręki pod zakończenia tychże kolumn.

Pasyans to nadzwyczaj interesujący, dość trudny i wymaga wielkiej uwagi. Wychodzi z chwilą, gdy na kupkach asów ukażą się wszystkie króle tej samej maści co asy. Ciągnie się do jednego razu.

13. D y p l o m a t y c z n y. Wyłóż siedm kart zakrytych rzędem, ósmą kartę w tym samym rzędzie odkryj. Na pierwsze sześć kart połóż sześć nowych zakrytych, przekładając je tylko do połowy kart pierwszego rzędu, siódmą kartę odkryj. W trzecim rzędzie połóż pięć zakrytych, szóstą otwartą. W czwartym cztery zakryte, piątą otwartą. W piątym trzy zakryte, czwartą otwartą. W szóstym dwie zakryte, trzecią otwartą. W siódmym jedną zakrytą, jedną otwartą. W ósmym jedną otwartą. Jeżeli w otwartych kartach masz asa, to go połóż na boku, asy bowiem zaczynać będą kupki; na asy pójdą dwójki, trójki i t. d. tej samej maści aż do króli. Karty odkryte w szeregach pomiędzy sobą kombinuj kolorami dołem, t. j. do siódemki czerwiennej przyłóż szóstkę, do szóstki piątkę itd. W miarę usuwania się kart odkrytych, zakrywaj je nowemi, otwierając karty zakryte, obok leżące, a miejsca z talii. Gdy już nic niema do przełożenia ani do odkrycia, wykładaj zapas przed sobą i kombinuj go z kartami brzeżnemi i z asami. Gdy wyczerpiesz talię, a pasyans jeszcze nie wyszedł, to wykładaj zapas, ile chcesz razy, jest to bowiem taki pasyans, że jak ma nie wyjść, to ani przekładanie ani wykład zapasu nic mu nie

pomoże. Do ostatniej chwili nie można ręczyć, czy wyjdzie — nie wiemy bowiem, w jakim porządku leżą karty zakryte i czy uda się je zebrać. Figura 5 przedstawia ten pasyans po rozłożeniu kart.

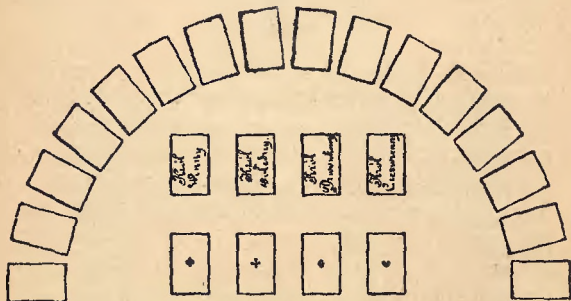
Fig. 5.



14. P ó ł k s i ę ż y c. Z dwóch tali kart wybiera się cztery asy i cztery króle różnych maści i kładzie się je w dwa rzędy — asy u góry, króle pod nimi, jak na fig. 6. Pozostałe karty tasuje się i rozkłada półksiężcem u góry w szesnastcie kupek otwartych po sześć kart. Na asy idą dwójki itd. górą, na króli, damy, walety i t. d. dołem jednej maści. O ile więc w kupkach będą karty odpowiednie, to należy je zaraz położyć na asy lub króli. Kupki pomiędzy sobą kombinują się w przejściach podwójnych górą lub dołem — do woli. Gdy już przełożeń niema, to z każdej paczki

wyjmuje się spodnia karta i kładzie się na wierzch, poczem znowu manipuluje się jak wyżej. Jeżeli jednak wypadnie karta, którą można położyć albo na paczkę asów, albo na paczkę królów, to taką kartę kładzie się pomiędzy obydwoma rzędami, gdzie pozostaje dopóty, dopóki nie wyjdzie karta wyższa o jeden punkt od niej, i dopiero obie karty razem kładzie się na właściwe miejsce. Tak np. jeżeli na jednej z górnych paczek leży dziesiątka, a pod spodem dama pod tą samą paczką, a w półksiężycu wypadnie tej samej maści walet, którego można położyć górá na dziesiątkę i dołem na damę, to waleta kładzie się właśnie po środku pomiędzy obiema kupkami, górną i dolną.

Fig. 6.



Tu walet leży dotąd, dopóki w półksiężycu nie znajdzie się albo dama, która zdecyduje, że waleta trzeba położyć górá na dziesiątkę, albo

wyjdzie dziesiątka, która zdecyduje, że waleta trzeba położyć dołem na damę.

Wycinować spodnie karty z kupek półksiężyca można tylko trzy razy; jeżeli potem jeszcze wszystkie karty nie zostały jeszcze przeniesione na kupki środkowe, to pasyans nie wyszedł.

15. *T u i t a m.* (Dwiema taliami kart wistowych. Pasyans na dwie osoby). Każda z dwóch osób swoją talię tasuje i podaje przeciwnikowi do zebrania. Kto zebrał na wyższą kartę, ten grę rozpoczyna.

Obie teraz osoby biorą karty do ręki, a rozpoczynająca wyświęca wierzchnią i ta będzie służyć jako karta zasadnicza do ośmiu paczek, które mają utworzyć inne karty z dwóch talii w porządku rosnącym odpowiedniego koloru.

Niech będzie np. tą kartą wyświęconą siódemka, to wszystkie wychodzące później od obu graczy siódemki umieszcza się obok pierwszej, a na nie w następstwie gry przenosimy ósemki, dziewiątki i t. d. aż do szóstek.

Kartę nieodpowiednią do przeniesienia osoba grająca składa przed sobą i wtenczas przychodzi kolej do grania na drugą osobę, która znów swoje karty pojedynczo wyświęca i odpowiednio przenosi na siódemki, lub kładzie na karcie leżącej przed przeciwnikiem, jeżeli ta jest o jeden punkt większa lub mniejsza, bez względu na jej kolor.

Tą drogą każdy z grających powinien się starać o pomnożenie kart swojego przeciwnika, co szczególnie przyczynia się do wygranej.

Karty mogą być tyle razy wyświecane, ile tego wymaga ukończenie gry. Kto pierwiej swoich kart się pozbył, ten wychodzi zwycięzcą.

VI.

Zabawy na wolnem powietrzu.

1. *Wolant*. Zwykle grają dwie osoby, ale można grać w trzy, cztery i więcej.

Grający stają kołem i rzucają wolant ku sobie w kierunku łukowym w górę przez uderzenie węż rakićką.

Sztuka cała polega na tem, aby nie dozwoić wolantowi upaść na ziemię.

Przy wprawie i zręczności wszystkich uczestników zabawy wolant spada zaledwie po kilkunastu uderzeniach.

W ten sposób można zrobić partyę do pewnej liczby punktów.

2. *Lawn-tennis*. Pola lawn-tennisowe rozpowszechniają się u nas coraz bardziej, a w każdym prawie składzie przyrządów do tej gry można znaleźć dokładny jej opis. Dlatego też ograniczymy się tu jedynie na podaniu zasad głównych.

Grać może w Lawn-tennis sześć osób, które się dzielą na dwie partye czyli oddziały.

Po każdej stronie czynnym jest zawsze jeden gracz, a mianowicie gracz, rzucający piłką czyli »Server«; jego przeciwnik zowie się »Catcher« (keczer), zwany także »Striker-out.«

Do gry wybiera się równy plac w formie prostokąta, mający 10 metrów wszerz i 25 metrów wzdłuż; w środku placu umieszcza się siatka, mająca 1 metr wysokości. Plac dzieli się na dwie równe części, które stanowią pola dla obu oddziałów walczących.

Każde pole dzieli się na cztery równe prostokąty czyli t. zw. dziedzińce.

12 piłek z najlepszej gumy stanowi najważniejszy przyrząd Lawn-tennisa, jako też raketka do podbijania piłki dla każdego z graczy.

Serwer rzuca piłkę ukośnie z pola I na pole VII po przekątnym czworoboku. Stamtąd, gdy piłka odskoczy, »Catcher« odbija ją raketką na pole I z powrotem. Teraz »Server« z pola II winien ją odrzucić na pole VIII, a stamtąd »Catcher« odrzuca ją j. w. z powrotem.

Rzucanie i odbijanie piłki powtarza się na wszystkich czterech polach obu oddziałów.

Jeżeli jeden z czynnych graczy chybi, to przeciwna partya zyskuje jeden punkt. Cztery wygrane punkty stanowią jedną grę, sześć gier czynią set, czyli partję.

Oczywiście w Lawn-tennis mogą grać tylko dwie osoby, jakoteż 4, a nawet 10.

Zręczność i wprawa przy użyciu rakietki, odgaśnięcie ruchów i uderzeń przeciwnika — wszystko to stanowi o wygranej. Zresztą, gra nie wymaga

sił fizycznych i dlatego uprzywilejowały ją sobie nadewszystko panie.

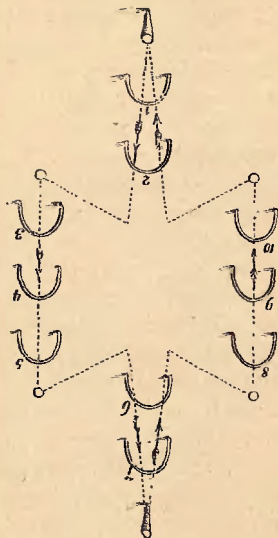
3. *Krokiet*. Najmniej dwie, a najwięcej ośm osób rozdziela się na dwie przeciwne partye.

Plac do gry powinien być równy i mieć przynajmniej 20 kroków wzdłuż, a 15 wszerz. Wtykają się na nim łuki, czyli małe bramki z drzewa lub z drutu w pewnem od siebie oddaleniu. Zadanie gry polega na tem, ażeby przez te bramki przepchnąć kolejno kule za pomocą młotków i trafić niemi w kołki, które stoją na przeciwległych końcach placu. Kołki te są malowane w pierścienie różnokolorowe, które wskazują porządek, według którego gracze występują i zmieniają się. Co do młotków, te powinny być z twardego drzewa, któreby się nie łupało; tak samo i kule. Młotek taki ma najwięcej 4 cale długości a 2 średnicy, a z jego obu końców jeden jest nieco wklęsły, drugi wypukły; trzonek zaś około 3 stóp długi. Partya, która pierwszej wszystkie swoje kule przepędzi przez łuki i oba kołki uderzy, wygrywa. Kołki te nazwiemy metami, metą I, od której się zaczyna, i metą II, od której się grający zwraca i pędzi kule w przeciwną stronę. Wiele powabu i rozmaitości nadaje grze krokietowanie. Jeżeli bowiem grający uderzy kulą swoją w kulę cudzą, ma tedy prawo do krokietowania cudzej; to znaczy, że swoją kulę do drugiej przystawia, a przez uderzenie młotkiem w pierwszą nadaje cudzej dowolny

kierunek, przyczem się naturalnie stara, aby przyjacielowi jak najlepiej, a nieprzyjacielowi jak najgorzej kulę postawić.

Przechodzimy teraz do pierwszej figury, by grę lepiej objaśnić.

Najpierw wtyka się w ziemię dość mocno dwa kołki w oddaleniu 5 do 6 stóp jeden od drugiego.



Grający kładzie kulę o stopę od mety I. i uderza (popychać nie wolno), tak, aby przez łuk 1,

a nawet i 2 przeszła. Jeżeli mu się to udało, uderza znów kulą tak, by się zatrzymała przed łukiem 3, stąd pędzi ją w kierunku punktami oznaczonej linii przez łuki 3, 4 i 5; potem w tył przed 6, potem przez 6 i 7, a następnie stara się ugodzić w metę II-gą. Stąd znów wraca przez 7 i 6, idzie potem na lewo w bok, potem przez 8, 9, 10 i znów tak ją ustawia, by powrócić mogła przez 2 i 1 i w metę I-szą uderzyć; poczem kula jest u celu.

Reguły: 1) Towarzystwo dzieli się dowolnie lub losem na dwie przeciwnie partye. Zwykle kula wydobyta z worka lub skrzynki rozstrzyga, kto do jakiej strony należy.

2) Kule grają się w następującym porządku, który się także na obu kołkach kolorami oznacza.

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. Niebieska. | 5. Brązowa. |
| 2. Różowa. | 6. Pomarańczowa. |
| 3. Czarna. | 7. Zielona. |
| 4. Żółta. | 8. Czerwona. |

Jedna partya ma kule z cyframi nieparzystymi: 1, 3, 5, 7, druga z parzystymi: 2, 4, 6, 8. Przy nieparzystej liczbie grających może jedna osoba wziąć dwie kule, co się także zaleca, jeżeli dwie osoby grają.

3) Każdy z grających bierze młotek, mający kolor jego kuli.

4) Kolor niebieski dowodzi pierwszą, a różowy drugą partyą.

5) Każdy gra tak długo, dopóki kula jego mija łuki w przepisany porządku. I ten, kto podług przepisu w metę drugą trafi, gra dalej.

6) Kto chybi, albo kto tylko gra dla stanowiska, przestaje grać, a po nim następuje ten, na którego kolej przypada. Jeżeli kula przez złe uderzenie weźmie inny kierunek, jeżeli przejdzie przez niewłaściwy łuk, lub też przez właściwy, ale z przeciwnej strony, uderzenie to nie liczy się za ważne, poczem grający występuje i dopiero, gdy nań kolej przyjdzie, gra, dla uzyskania stanowiska.

7) Kto posiada kolor niebieski, ten zaczyna grać, kładąc kulę o jedną stopę przed metą I i starając się zapędzić ją aż w łuk 3, poczem grać przestaje. Po nim następuje kolor różowy. Jeżeli się niebieskiemu nie udało przy pierwszym uderzeniu przedostać przez łuk I., przechodzi gra natychmiast do koloru różowego.

8) Kto gra nie w tym porządku, jaki jest przepisany, temu liczy się wprowadzić jego uderzenie, jeżeli go nikt poprzednio nie ostrzegł, ale go się za to pomija, gdy nań przyjdzie kolej do grania.

9) Kto niewłaściwą kulę uderzy, winien ją na to samo miejsce położyć i zostaje raz pominiętym.

10) Jeżeli kula, przechodząc przez łuk, drugą trafi, może grający albo przepędzić ją przez drugi

łuk, następujący, albo trafioną kulę krokietować, ale w tym razie nie służy mu już prawo do dwóch uderzeń.

11) Jeżeli kula grana trąci drugą kulę i potem przez łuk przejdzie, wolno grającemu albo krokietować, albo też grać dalej.

12) Jeżeli kula grana uderzy w spoczywającą albo krokietowaną kulę tak, iż ta przez łuk właściwy przejdzie, liczy się to ostatniej na korzyść. Ta sama reguła odnosi się także i do obu kołków, jeżeli w nie kula wskutek uderzenia w nią drugiej ugodzi.

13) Trafienie w kołek mety drugiej, jeżeli do mierzenia weń nadeszła kolej, znaczy tyle, co i przejście przez łuk i upoważnia do dalszego grania.

14) Jeżeli kula dlatego tylko przejdzie przez łuk lub trąci w kołek mety II., że się poprzednio o nogę lub młotek którego z grających odbiła, uderzenie to nie znaczy.

15) Kula wtedy tylko liczy się, że przeszła przez łuk, jeżeli pomiędzy nią a łukiem tyle przynajmniej znajduje się miejsca wolnego, że się trzonek młotka w nie zmieści.

16) Jeżeli kula, która już przeszła przez łuk wskutek uderzenia o jaki przedmiot napowrót odskoczy, łuk ten uważa się, jak gdyby kula przezeń przeszła.

17) Kula, która wskutek uderzenia potoczy się poza metę I., kładzie się przy następnem uderzeniu o stopę przed tą metą.

18) Jeżeli się kula po za miejsce gry potoczy, położyć ją trzeba o stopę przed wytkniętą granicą.

Krokietowanie. 19) Krokietowanie wykonywa się, jak to już wyżej nadmieniliśmy, w ten sposób, że krokietujący kładzie swoją kulę tuż przy obcej, stawia nogę na własną kulę i uderza w nią młotkiem tak, iż przez to obcą odpędzi w pożądanym kierunku, a własną utrzyma na miejscu. Jeżeli się ostatnia posunie także dalej, trzeba ją przy następującem uderzeniu napowrót pędzić.

Grającemu służy prawe do krokietowania, jeżeli jego kula w drugą trafi; wolno mu także nie krokietować i grać dalej.

Żadna kula nie powinna ani krokietować, ani też być krokietowaną, jeżeli przynajmniej przez pierwszy łuk nie przeszła.

20) Nie wolno także krokietować kuli, która przeszedłszy przez wszystkie łuki, wróciła przed metę I, jeżeli ją do ostatniego miejsca kula grająca przepędziła; za to wolno ostatniej dalej grać.

21) Kulę można przez własny łuk krokietować (robi się to tylko z kulą ze swej partyi).

22) Kulom, które wskutek krokietowania przeszły przez łuki, liczy się to przejście za ważne.

23) Kula grająca nie może obcej a tej samej kuli poraz drugi krokietować, dopóki pierwsza (grająca) nie przejdzie przez łuk, albo nie trafi w kołek.

24) Każda kula uważa się za trafioną i może

być krokietowaną, chociażby tylko dlatego przez kulę grającą trąconą została, że ostatnia poprzednio odbiła się o łuk lub kołek. Jeżeli kula grająca więcej kul uderzy, trzeba ją krokietować w tym porządku, w jakim zostały uderzone, poczem grającemu raz tylko dalej grać wolno.

25) Krokietowanie nieważne, jeżeli kula grająca potoczy się z miejsca, na którym stać powinna, i w biegu inne kule trąci, albo przez łuki przejdzie.

26) Jeżeli przy krokietowaniu mająca być krokietowaną kula nie ujdzie dalej nad 6 cali, można uderzenie powtórzyć, jednakże obie kule trzeba wpierw na dawne postawić miejsce.

27) Każdy z grających może każdego czasu opuścić swoją drogę i krokietować.

28) Jeżeli krokietowana kula trąci inną, nie ma stąd żadnych następstw.

29) Jeżeli kto obcą kulę przez łuk przepędzi i swoją także przezeń przejdzie, gra za to tylko dalej.

30) Kto przeciwko regule krokietuje, zostaje raz na zawsze pominiętym.

Tyralierka. 31) Jeżeli kto swoją kulę przepędził przez wszystkie łuki, ten zostaje tyralierem i może swoją kulę po całym miejscu gry pędzić, tak przyjacielskie, jako też nieprzyjacielskie kule krokietować, przez co swej partyi wielką wyrządzi przysługę. Skoro jednakże w kołek mety I uderzy, występuje z gry. Kto więc drogę aż do mety I przebył, stara się najpierw swojej partyi

dopomóż, zanim w kołek trafi i wystąpi. Jeżeli więc osoby z jego partyi są jeszcze daleko za nim, powinien się starać, aby im krokietowaniem dopomagał, a nieprzyjaciół powstrzymywał.

32) Tyralier powinien tylko tak długo grać dalej, dopóki kule krokietuje.

33) Każda kula, która przez wszystkie łuki przeszła i kołki obu met trąciła, przestaje grać i występuje.

34) Gra jest skończoną, jeżeli wszystkie kule jednej partyi przeszły przez łuki i uderzyły w kołki obu met.

35) Partya składa się z trzech gier.

4. *Kręgle*. Jedna z najstarszych zabaw, którą można urządzać zarówno na otwartem powietrzu, jak i w budynkach, umyślnie w tym celu budowanych, czyli t. zw. »kręgielniach«.

Kręgielnia zajmuje na długość od 15 do 20 metrów, a na szerokość około dwóch metrów przestrzeni. Plac równy, najlepiej wycementowany lub wyasfaltowany, a w każdym razie doskonale ubity. W środku płaszczyzny umocowiywa się półmetrowa deska, po której ku kręglom ma być puszczaną kula. Po każdej stronie placu gry są deski, odgradzające go od pola, t. zw. bandy. Ponad prawą bandą, a nieraz ponad obiema, znajdują się korytka albo rynny, pochylone ku graczom. Po tych rynnach kula puszczona w kręgle, odrzuca się z powrotem przez umieszczonego w głębi służącego.

W końcu przeciwnym od graczy, na podstawie drewnianej, rozstawia się dziewięć kręgli, czyli wytoczonych słupków z twardego drzewa. Środkowy ma główkę podwójną i nazywa się królem.

Po każdym uderzeniu i obaleniu, kręgle ustawiają się na podstawie przez służącego. Obowiązkiem tegoż jest wywołanie ilości przewróconych punktów lub kręgli i odrzucenie kuli.

W poczekalni graczy stoją ławki dla spoczynku i wiszą tablice dla zapisywania rezultatów.

a) Partya niemiecka. Każdemu z graczy przed rozpoczęciem gry zapisuje się na tablicy pulę umówioną, np. 50 albo 100 punktów. Grę rozpoczyna obrany losem i rzuca kulą dwa albo trzy razy z rzędu, stosownie do umowy. Po nim następuje drugi i dalsi z kolei. Po każdym rzucie odpisuje się na tablicy ilość zrobionych punktów. Punkta obliczają się w ten sposób, że każdy przewrócony kręgiel pojedynczo stanowi jeden punkt, pięć kręgli pięć punktów, trzy kręgle trzy punkty i t. d. Siedm kręgli przewróconych jednorazowo liczy się 8, ośm kręgli 12, ośm kręgli dookoła króla, który sam zostanie, liczy się 36, wszystkie 9 kręgli 24 punkty. Sam król gdy upadnie, co się nader rzadko trafia, liczy się za 40 punktów lub więcej.

Naturalnie, od umowy zależy wyższe lub niższe obliczanie ilości punktów. Niekiedy gracze roz-

różniając kierunki rzutów i zowią je »rzutami honorowymi«. (Ehrenwürfe). Rzuty takie obliczane bywają rozmaicie, a mogą być następujące:

1) Jeżeli kula przewróci dwa kręgle pomiędzy rzędem środkowym a jednym ze skrajnych.

2) Jeżeli kula przewróci trzy środkowe kręgle.

3) Jeżeli padnie jeden kręgiel ze środka.

4) Jeżeli padnie jeden z kręgli bocznych.

5) Ośm kręgli dookoła króla i t. p.

We wszystkich tych wypadkach ilość punktów oblicza się nie według stałych przepisów, lecz podług umowy grających.

Kolejne rzucanie kręgli trwa dotąd, dopóki jeden z graczy nietylko nie wyczerpie swojej własnej puli, ale nadto nie zrobi tylu plusów, ile mają razem wzięci gracze pozostali.

W partyi niemieckiej po każdym rzucie kręgle ustawiane są na nowo, uderzenie w bandę uważa się za rzut chybiony, a kręgle, przewrócone przy uderzeniu w bandę, nie liczą się.

b) Partya podwójna, czyli t. zw. Szur kręglowy. Gracze dzielą się na dwie partye. Podział odbywa się zwykle przez ciągnięcie kart. Każda partya rzuca kulą kolejno. Kręgle ustawia się wtedy, gdy wszystkie dziewięć padną. (Tu i ówdzie biorą na uwagę rzuty odrębne, jak n. p. »Hamburg«, t. j. trzy środkowe kręgle; »Wieniec, t. j. ośm kręgli dookoła króla; »Mały Szur« t. j. ośm przednich lub ośm

tylnych kręgli; gdy te kręgle upadną, to tytułem wyjątku, wszystkie kręgle ustawiają się na nowo). W bandę nigdy trafiać nie można, jeżeli jeszcze wszystkie kręgle stoją, ale jeżeli już jeden lub kilka padło, to można używać i bandy.

Jeżeli obydwie partye wyrzucą jednakową ilość punktów, czyli t. zw. *duplum*, to nic się żadnej nie zapisuje. Partya, która wygrała, ma znów rzut, czyli »pierwszeństwo«. Jeżeli druga partya wyrzuci więcej punktów, to ma »następstwo« — różnica zapisuje się partyi wygrywającej podwójnie, ponieważ było to »duplum«. Gdy się jednakowa ilość punktów zdarzy i przy drugim rzucie, to wtedy obowiązuje »triplum«, czyli potrójna, a niekiedy poczwórna ilość punktów wygranych.

Pojedyncze różnice zapisują się każdą partyi na tablicy, podzielonej na kreski, zwane »grzebieniem«. Jeżeli »grzebień« został wypełniony, to pula uważa się za skończoną. Różnica punktów po ich zsumowaniu rozdziela się na wszystkich uczestników partyi wygrywającej.

Jeżeli jedna partya nie ma nic na tablicy, to ponosi karę podwójną.

Jeżeli liczba graczy jest nieparzystą, to mniejsza partya gra z »dziadkiem«. Członkowie partyi grają kolejno za »dziadka«.

c) Partya lubecka. Gra się tak samo, jak poprzednia, z tą jedynie różnicą, że tu nie ma żadnych oddziałów. Każdy pracuje na własny

rachunek. W niektórych towarzystwach rzuty »honorowe« liczą się o wiele wyżej, niż jest ogólnie przyjętem.

d) Partya hamburska i meklemburska. Każdy gra na własny rachunek. Jeżeli gra ją tylko dwie osoby, to wygrywający bierze nie tylko swoje punkty, ale i punkty przeciwnika.

e) Partya sznurem. »Sznur«, t.j. punkty, zrobione przez wszystkich uczestników zabawy, dostaje się temu, który przewróci najwięcej kręgli, przy każdym jednak uderzeniu musi upaść przedni kręgiel — bo inaczej pierwszeństwa nie ma. Przy grze »sznurem« pionków, t. j. bocznych kręgli, nie ustawia się. Kto chybia, ponosi nadto umówioną karę.

f) Partya z wyczajna. Grający dzielą się losem, albo przez wyciąganie kart z talii, na dwa oddziały, a liczba uderzeń określa się z góry (każde uderzenie pojedyncze może mieć trzy rzuty). O nagrodzie stanowi większość zrobionych punktów.

Kręgle ustawia się wtedy, gdy wszystkie 9 padły.

Wygrana zależy od zręczności rzucającego, który ma przewrócić »pełnię«, czyli komplet kręgli, czy też część tylko, gdy już poprzedni rzut parę kręgli przewrócił.

Oczywiście, ostatni z grających ma najtrudniejsze zadanie, zwłaszcza tam, gdzie nie wolno używać bandy. Nadmieniamy, że przy rzucaniu w komplet nigdy bandy się nie używa.

g) Gra do puli. Z dowolnej liczby grających każdy daje stawkę do wspólnej kasy. Losem obiera się kolej graczy. Jeżeli drugi gracz obali więcej niż pierwszy, to ten otrzymuje kreskę, w przeciwnym razie drugi. Kreski notują się na tablicy. Przy równej liczbie punktów markuje się O. Każdy z uczestników według umowy może mieć dwa rzuty lub więcej (pierwszy rzut, a nawet i inne, w komplet, nie w bandę). Kto dostał sześć kresek, ten odpada, ale może się wkupić, dopóki jest trzech grających, z największą ilością kresek na tablicy u jednego z graczy.

Ostatni zwycięzca otrzymuje pulę.

Podział puli przcz dwóch ostatnich graczy jest nie przyjęty i nie przystojny.

h) Konkurs kręglowy. Udział w tej grze przyjmują zazwyczaj najlepsi gracze, idzie tu bowiem o wykazanie siły, wytrwania i zręczności.

Zwyczajna gra konkursowa odbywa się w ten sposób, że każdy z uczestników rzuca trzy razy w »pełnię«, czyli środkiem. Po każdym rzucie kręgle ustawiają się na nowo. Każdy kręgiel liczy się za 1 punkt. Kto w trzech razach przewróci największą ilość kręgli, ten wygrywa zakład.

Drugi sposób. Stoi »król« i dwa boczne kręgle. Kto przewróci jeden z nich, nie przewróciwszy jednocześnie króla ten wygrywa. Jeżeli padnie król sam lub z kręglem, to rzut uważa się za chybiony.

T r z e c i s p o s ó b. Stoi »król«, przedni prawy kręgiel boczny i prawy »pion«, czyli kręgiel narożny.

Oba kręgle bez króla powinny paść, ażeby wzięść wygranę; jeżeli król padnie sam lub z nimi, gra za nic.

C z w a r t y s p o s ó b. Stoi przedni kręgiel środkowy (przed »królem«) i dwa »piony« krańcowe, czyli t. zw. »rak«.

Jeżeli jeden z tych trzech kręgów padnie sam, to zapisuje się 4 punkty, jeżeli padną dwa jakiegokolwiek — 8 punktów, wszystkie trzy — 16 punktów.

Istnieje jeszcze wiele innych gier konkursowych, gdyż każde towarzystwo nieomal same je sobie tworzy — co do nas, podajemy tylko sposoby najważniejsze i najbardziej będąc w użyciu.

Prawidła gry w kręgle:

a) Kula powinna zawsze być puszczana po desce środkowej. Kto puszcza ją inaczej, temu się za karę odmazuje parę punktów (stosownie do umowy).

b) Kula, która poszła bokiem, przynosi jeden punkt straty grającemu. Nazywa się to »pudłem«.

c) Jeżeli kula przejdzie środkiem pomiędzy kręglami bocznymi i żadnego nie przewróci, to nic się nie liczy.

d) Jeżeli kula przejdzie pomiędzy kręglami środkowymi, idąc ciągle po desce i żadnego nie

przewróci, to grający zyskuje 3 punkty za dobrą »metodę« gry.

e) Zrobić »dziurę«, t. j. tak rzucić, że kula nie doleci do kręgli, znaczy stracić jeden punkt.

f) Kręgle, które przewróci kula, wracająca od tyłu, nie liczą się.

g) Jeżeli kula wymknie się z ręki i pójdzie bokiem, to rzut jest przyjęty, byle został wykonany z miejsca.

h) Każda przyczyna, tamująca bieg kuli, a niezależna od gracza, daje mu prawo ponownego rzutu.

5. *Piłka nożna. (Foot-ball).* Chcąc uchodzić za dobrego gracza w piłkę nożną, trzeba posiadać rzadką kombinację zręczności z przytomnością umysłu, śmiałości z krwią zimną i t. zw. dobrej kondycyi z odpowiednim treningiem. W Anglii sezon futbolu trwa od października do marca i z wyjątkiem okresu śniegów i mrozów, w których gra ta staje się niebezpieczną, zmiana pogody nie okazuje wielkiego wpływu na jej trwanie.

Metody gry w futbol zmieniały się dawniej często, od czasu jednak utworzenia się w Anglii dwóch towarzystw — Towarzystwa gry w futbol (Football-Association) i Związku Regbi (Rugby), w celu uproszczenia i ujednostajnienia różnych, obowiązujących przedtem prawideł, gra nabrała w końcu dwa zupełnie ściśle kierunki, znane pod nazwą przepisów związku Regbi i prawideł Towarzystwa futbolistów.

I. Gra według prawideł towarzystwa futbali-
stów ma na celu przedewszystkiem zachęcanie do
t. zw. »dribblingu«, czyli do sztuki władania piłką
nożną bez żadnej pomocy rąk, przy całej prostocie
środków.

Prawidła te są następujące:

1) Największa długość pola gry wynosi 600
stóp ang., najmniejsza 300 stóp; największa sze-
rokość 300 stóp, najmniejsza 150. Kierunki dłu-
gości i szerokości winny być oznaczone flagami
w liniach prostych; słupy (t. zw. kony) winny
być ustawione pionowo, w odległości 24 stóp
jeden od drugiego; łączyć je winien drążek
poprzeczny na wysokości 8 stóp od ziemi. Śre-
dnia okrągłość piłki Towarzystwa wynosi nie mniej
27 cali i nie więcej 28.

2) Kto wyciągnie los, otrzymuje prawo do
wyboru naczelnika pinka lub kona. Gra zaczyna
się od uderzenia nogą w piłkę, leżącą na ziemi
(takie uderzenie nazywa się *place-kick*), od pola
środkowego w kierunku przeciwległej linii gra-
nicznej. Druga strona nie ma prawa podchodzić
bliżej do piłki, jak na 30 stóp, dopóki nie ude-
rzono w piłkę nogą, i żaden gracz tej lub owej
partyi nie może przejść na środek pola w kierunku
granicy swoich przeciwników, dopóki piłka nie
otrzyma uderzenia.

3) Partye zamieniają się rolami dopiero po
upływie połowy czasu gry. Gdy granica (kon)

wygrana, strona, która przegrała, powinna wykonać uderzenie; ale po upływie połowy czasu, piłkę popędzać będzie partya, przeciwna tej, co to robiła przedtem, i zawsze stosując się do pravidła Nr. 2.

4) Kon uważa się za wygraną, gdy piłka przeszła pomiędzy słupami granicznymi poniżej drążka i gdy przy tem nikt z napadających nie rzucił, nie uderzył i nie niósł piłki; jeżeli piłka dotarła do granicy, albo słupów granicznych, albo drążka poprzecznego i odskoczyła wewnątrz pola, to uważa się za będącą w grze.

5) Gdy piłka znajduje się za linią graniczną, to gracz strony przeciwnej tej, która ją popchnęła, rzuca go z tego punktu linii granicznej, w którym przeskoczyła pola. Rzucający, zwróciwszy się twarzą do pola gry, podnosi piłkę powyżej głowy i rzuca ją obiema rękami w jakimkolwiek kierunku; potem piłkę uważa się za będącą w grze. Gracz, który ją rzucił, nie będzie nią grał (t. j. uderzał nogą) dopóty, dopóki ktoś z innych graczy uderzać w nią nie zacznie.

6) Gdy gracz goni piłkę lub wyrzuca ją po znalezieniu się za linią, to ten z tej samej strony, który w danej chwili stoi najbliżej linii granicznej przeciwników, nie powinien przyjmować udziału w grze, nie może dotykać się piłki lub w jakimkolwiek sposób przeszkadzać drugiemu graczowi zrobić to samo, dopóki piłka nie będzie grana, jeżeli tylko w danej chwili przynajmniej trzech

z przeciwników nie znajduje się bliżej swej własnej linii granicznej; ale taki gracz nie przestaje brać udziału w grze, gdy piłkę wypędzają z kąta lub z linii granicznej, lub gdy ją poraz ostatni podrzucił którykolwiek z przeciwników.

7) Jeżeli kto ze strony przeciwnej wypchnął piłkę za linię graniczną, to pędzić ją na pole winien ten z graczy, po za czyją granicę piłka przeszła, i który znajduje się nie dalej jak o 18 stóp od najbliższego do piłki słupa granicznego; jeżeli jednak piłka została wypędzoną przez kogokolwiek z tej strony, za czyją linię graniczną wyszła, to piłka wraca do gry przez »place-kick«, jaki daje gracz strony przeciwnej z miejsca ku linii, odległej o 3 stopy od najbliższego słupa kąтового. W jednym i drugim wypadku żaden z graczy nie ma prawa zbliżyć się do piłki bliżej, jak na 18 stóp, o ile nikt nią nie gra.

8) Gracz nie ma prawa nieść piłki w rękę, uderzać po niej lub działać nią pod jakimkolwiek pozorem, z wyjątkiem obrońcy granicy, któremu wolno używać rąk do obrony swojej granicy, dla uderzania po piłce lub rzucania jej, ale nie wolno nosić piłki. Obrońca może być zastąpiony w trakcie gry, ale zawsze bronić granicy może tylko jeden z graczy, nie więcej; i przy tem drugi gracz nie powinien przystępować do wykonywania obowiązków obrońcy w ciągu tego czasu, w którym obrońca czynny schodzi ze swego miejsca.

9) W razie, jeżeli granica nie będzie przecięta jakimkolwiek uderzeniem piłki z ziemi, to i obrońca grać nie powinien, lecz gracz inny.

10) Graczowi nie wolno używać rąk dla zatrzymania lub odepchnięcia przeciwnika, lub zaatakowania go od tyłu. Gracz, zwrócony plecami do linii swoich przeciwników, nie może opierać swojej obrony na tem prawidło, gdy ulegnie napaści od tyłu, jeżeli tylko, zdaniem sędziów lub pośredników, przez taką pozycję dobrowolnie przeskadzał swemu przeciwnikowi.

11) Gracz nie powinien nosić żadnych gwoździ, oprócz tych, jakie są wbite głęboko w skórę, płytki żelazne lub gutaperkę, z których ma podszewy lub napiętki butów. Gracz, któryby nadużył tego prawidła, zostaje z gry wyłączony.

12) W razie nadużycia przepisów 5, 6, 8, 9 lub 10, uderzenie z ziemi będzie zwrócone na korzyść strony przeciwnej, zaczynając od tego punktu, gdzie nastąpiło nadużycie.

13) W razie skargi na jakieś nadużycie przepisów, piłka będzie w grze aż do ogłoszenia wyroku.

14) Każdy z kompetentnych klubów będzie miał prawo wyznaczać sędziego dla rozpatrywania wszelkich kwestyj spornych; za wspólną zgodą, może być wybrany pośrednik czyli superarbiter po rozstrzygnięcia sprawy w razie niezgody sędziów.

15) Pośrednik ma prawo wstrzymać zabawę w razie wmięszania się widzów do gry.

II. Gra według przepisów związku Regbi była rozpowszechniona w szkołach niższych i klubach w okolicach Londynu. Przepisy to są liczniejsze i wypracowane o wiele staranniej od prawideł Towarzystwa, podanych wyżej, a dla gruntownego ich poznania potrzeba dużo czasu. Główna ich myśl polega na kształceniu szybkości nogi i dla tego siła ciosu jest zmniejszona do minimum, podczas gdy zbyt częste uderzenia przyprowadzają grających o pewne niebezpieczeństwo, prawie nie istniejące w przepisach Towarzystwa Futbalu. Pomimo to gra według prawideł Regbi jest w Anglii nadzwyczaj rozpowszechniona, stanowi bowiem więcej jednak dla młodzieży, aniżeli sztuczne uderzenia w piłkę. Wogóle gra Regbi jest bardziej zajmująca i powiemy nawet, pożyteczniejsza.

Do gry wybiera się obszerną, wyrównaną łąkę nie mniej 47 sążni długości i 32 szerokości. Plac ten obstawia się słupami i chorągiewkami.

Pośród granic poprzecznych ustawia się »kon«, dwie żerdzie z przecznicą.

W odległości 75 stóp od obu linii kona ustawiają się 2 flagi, znaczące linie A A i A' A', od których, dla obrony kona, partya może odbijać piłkę. Chorągiewki C C oznaczają linię, łączący środek granic podłużnych; pośrodku tej linii miejsce

dla piłki (ta ostatnia ma kształt jaja, 8—9 cali w średnicy).

Zadanie gry — przerzucić piłkę przez kon przeciwników i wygrać możliwie najwięcej punktów w przeciągu z góry określonego czasu. Grają dwie partye po 15 osób, a każda partya gra przy swoim konie tylko połowę przeznaczonego czasu; a następnie zmieniają się na miejsca. Miejsca (kony) wybierają się losem. Po wybraniu kona, gracze rozstawiają się w następującym porządku: na froncie, w charakterze forpocztów, stają najmniej doświadczeni gracze; śledzą oni ruchy piłki, tamując przeciwnikom możliwość przerzucenia piłki lub przedostania się do nich, na ich własny kon. Za forpocztami, o jakie 5—8 kroków, staje dwóch lepszych graczy, którzy bacznie śledzą, ażeby piłka nie przeskoczyła przez forpocztę.

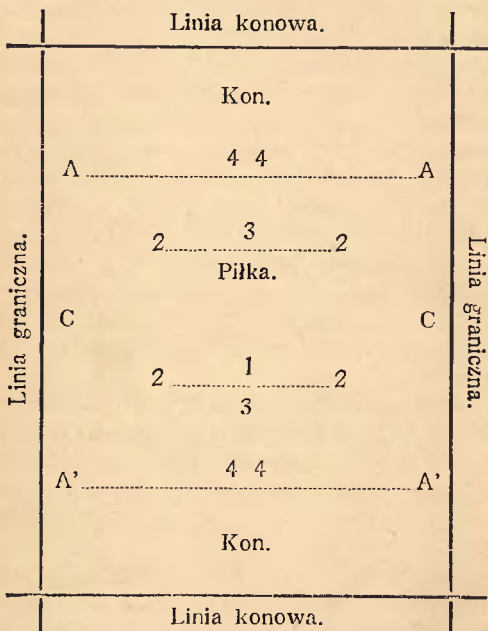
Jeżeli to nastąpi, to powinni ją złapać i biec albo do konu przeciwnika, dla zrobienia »czuru«, albo zręcznym uderzeniem przerzucić ją przez kon nieprzyjaciół. Dalej stoi 3 straż, a w końcu, o jakie 7 sążni — zapasowi, gracze najbardziej doświadczeni.

Ponadto, w grze przyjmują udział nie czynnie, tylko w charakterze sędziów, t. zw. pośrednicy.

Piłkę podrzuca się wyłącznie n o g a m i i zawsze naprzód t. j. do kona wrogów. Rzucać rękami lub oddawać piłkę z rąk do rąk, można tylko w tył, t. j. do własnego kona.

Piłkę uderza się w sposób trojaki t. j. ruchem »swobodnym«, »spadającym« i »latającym«. Najłatwiejszy ostatni, najtrudniejszy spadający.

Gra odbywa się, jak następuje:



Strona napadająca przenosi piłkę w środek pola na ziemię, i tu, zręcznym ruchem, jeden z jej

członków posyła piłkę do oddziałów nieprzyjacielskich.

Może być taki wypadek, że gdy piłka spadnie na ziemię, jeden z broniących się przerzuci ją napowrót lub pobiegnie z nią w stronę partyi napadającej. Wtedy role zmieniają się i obrońcy stają się napastnikami.

W ten sposób piłka przelatuje z jednej strony na drugą, dopóki ten, co ją złapie, nie zostanie »związany« przez wrogów, zanim zdąży uderzyć piłkę nogą. Przy tem wolno chwycić trzymającego piłkę za rękę, za stan, ażeby go »związać«. Gdy posiadacz piłki, nie jest w stanie wyrwać się z rąk wroga, kładzie piłkę na ziemię, krzycząc: »na ziemię!« Wtedy zbiegają się doń forpocztzy obu partyi i zaczyna się walka. Każda partya stara się przy pomocy nóg przebić piłkę (rękami dotykać jej nie wolno) przez szereg przeciwników w kierunku »kona« wrogów. Ale oto piłka »wyskoczyła«; ktoś zawładnął nią i starając się uniknąć wrogów, przebiega nareszcie linię kona przeciwników i kładzie piłkę na ziemi z krzykiem »czur na miejscu!« Daje mu to 1 punkt w zysku. Następnie piłkę odnosi się z powrotem na pole gry; napadający stają szeregiem twarzą do kona wrogów, a obrońcy — poza swoją linią konową. Jeden z napadających uderza silnie piłkę nogą. Jeżeli się uda i »kon« zostanie wygrany, wtedy gra rozpoczyna się na nowo; jeżeli piłkę pochwycą

obrońcy w locie, to »kon« nie jest wygrany, choćby nawet piłka przeleciała przez zagrodę. Jeżeli zaś piłka nawet nie przeleci, to wkrótce dostanie się do rąk nieprzyjaciół. Ci ostatni, jeżeli widzą, że nie można jej przerzucić przez kon nieprzyjacielski, robią »czur na miejscu«, na swoim konie, i dlatego uzyskują prawo dania piłce pchnięcia spadającego od linii AA' przez głowy nieprzyjaciół. Tam ją chwytają, znów przerzucają i t. d.

Uwagi. Zwięźlejszy opis gry w piłkę nożną podaliśmy w naszej pierwszej książce dotyczącej gier i zabaw, gdzie wyrażenia angielskie zastąpiliśmy polskimi. Tu szło nam głównie o prawidła, które mogą się przydać coraz liczniejszemu zwolennikom tej zdrowej zabawy na otwartym powietrzu.

Gier w piłkę jest bardzo wiele, nie opisujemy ich tu jednak, bo panie, dla których głównie książkę naszą przeznaczamy, mało piłką się bawią. Jest to zabawa ściśle męska, jak bilard i większość rozrywek sportowych.

O tych ostatnich dałoby się napisać całe tomy. Rower, wiosło, łyżwa, szpada i t. p. emblemata sportów dają aż nadto bogaty temat do opisów obszernych, streszczanie ich przeto chybiałoby celu.

VII.

Rozrywki i zajęcia
praktyczne.



Paleta markolepa. Zabawy pań, zbierających się w celu sporządzania ubranek i bielizny dla biednych, stanowią zawsze wyraz mody, a lada okazyja zjedna niezawodnie sporą ilość dobrych serduszek, które z właścicielkami swemi przybiegną za pierwszym hasłem, ażeby nie tylko jakiś drobniaczek w gotowym materyale, oh i co większa, paluszki własne oddać na potrzeby maluczkich i upośledzonych. Panie, urządzące takie wieczorki pracy, wiedzą, jak mile przechodzą one, zwłaszcza, że po przyjściu panów, kończy się zazwyczaj wspólna gawędka a nawet, nawet... tańcami à l'improviste. Uciecha połączona z pożytkiem. Nic na świecie miłszego!

Wobec jednak pospolitości tego rodzaju zajęć, poważamy się zaproponować zupełnie nowy sposób zbiorowego przepędzania czasu. Będziemy malowali bez farb! Tak, bez farb! Nowe, nieprawdaż, a jakie zabawne, jakie oryginalne! Mamy tu na myśli — sporządzanie, oczywiście wspólne, rozmaitych przedmiotów z zużytych marek pocztowych.

Posłuchajmy, jak to wygląda w praktyce i co o tem piszą.

Otóż, czytamy w gazetach: »Jedna z piękności w Berudzie ubrała się na bal w oryginalną suknię. Użyto na nią 30.000 znaczków pocztowych. Na przodzie stanika uwiązany był orzeł z bronzowych marek kolumbijskich. Orzeł ten trzymał w swych szponach globus ze starych marek niebieskich. Plecy stanika udekorowane były tarczą, sklejoną z marek zagranicznych, z których też w środku tarczy sklejo no portret piękności. Wielki kapelusz był również w piękne wzory pokryty czerwonymi i niebieskimi markami«.

Fakt ten przestał być sensacją, albowiem już od lat dziesięciu publiczność paryska podziwia arcydzieła cierpliwości, ubiegające się o nagrodę na wystawach filatelistycznych. Są to jednak przeważnie obrazy, wykonane z samych marek według oryginałów olejnych i akwarelowych. Niektóre z nich stanowią owoc kilkumiesięcznej pracy, a obserwowane z daleka, robią wrażenie doskonałych kopij. Prosimy spojrzeć na paletę takiego »markolepa«, a może będzie to właśnie zachętą do pójścia w jego ślady.

Zanim przystąpi odrazu do rzeczy wielkich, artysta ten z łaski jejmości Manii rozpoczyna od najskromniejszych. Zanim przystąpi do kompozycji, w pierw robi kopje, kalkulując rysunek cierpliwie tak, jak to zwykły czynić małe dzieci.

Było to dlań niejako szkołą przygotowawczą. Obecnie chce być już mistrzem.

Istnieją dwie zasady, których nie wolno mu przekroczyć:

1) mozaika odbywa się wyłącznie markami całymi, bez krajania tychże; 2) wszelkie uzupełnienia farbami lub czernią, są nadużyciem. Może się wprawdzie posługiwać wiszorkiem do zacierania śladów pieczęci, ale i to niezbyt często. Z tych główek królów czy królowych, z globów ziemskich, z flag, z okrętów niebieskich, różowych, białych, żółtych, zielonych, ma przedstawić rzeczy i ludzi, lazur niebios, zieloność drzew, wspaniałe pałace i kosztowne materye.

Przedewszystkiem umieszcza marki na godzinę w wodzie dla odklejania ich od papieru. Te, które puszcza, wskazują tem samem, że są do roboty nie przydatne. Inne, dobre, schną w serwetach, następnie w bibule, a potem wyprostowują się za pomocą ciężaru lub prasy do kopiowania.

Teraz klasyfikuje się je kolorami i układa w pudełeczkach, jakich używają jubilerzy do klejnotów lub aptekarze do leków.

Na przykrywcę każdego pudełeczka nakleja się jedną markę z tych, jakie są w środku, dla odznaczenia, gdzie się jaki kolor znajduje.

Takie są przygotowania wstępne, które powinny być zarządzone przed nadejściem gości.

Ale — zarówno jak malarz ma cały zbiór

pędzli i szczotek, tak i »markolep« posiada swoje narzędzia, jako to: małe nożyczki, nadzwyczaj wąskie i ostre, któremi można wycinać w środku i scyzoryk, a jeszcze lepiej pióro, zwané Stedik, zakończone lancetem bardzo ostrym i obosiecznym; w końcu szczypczyki różnej wielkości, z których jedne służą do przylepiania kawałeczków marek, a drugie do rozprowadzania powłoki.

A teraz do dzieła.

Artysta oznacza naprzód ołówkiem ostro zakończonym zarysy i linie swojego szkicu. Jeżeli chce wymalować bławatek, bierze markę o tle szafrowem i odrysowuje na niej kontury płatków, z francuskich marek 20-centimowych brunatnych na tle zielonem robi gałązkę i liście z lewej, z marek wyłącznie zielonych liście z prawej. Nożyczkami, a zwłaszcza stedikiem wycina marki na podkładce z tektury tak, ażeby ostrze nie trafiło na ciało twarde, które by je mogło wyszczerbić, jest bowiem kruche.

Jeżeli przy wykrawaniu nastąpiła pomyłka, wszystko trzeba zaczynać na nowo. Jeżeli brak jakiego odcienia — otóż przerwa w pracy, dopóki poszukiwania, bardzo nieraz trudne, nie doprowadzą do pożądanego skutku.

Jakaś chmurka, jakieś ucho owcy, oś wozu, przyprawiają nieraz artystę o wielki kłopot.

Ale przychodzi nareszcie chwila wykończenia obrazu, a to przez wycinanie środków marek różnobarwnych.

Gdy wszystko wyschnie, płótno zmywa się gąbką, umaczaną w czystej wodzie, prowadząc ją ciągle w jednym kierunku. Kąpiel ta ma oczyścić w zupełności gumę na znakach i ślady klejenia pomiędzy skrawkami.

Teraz artysta może sobie zdać sprawę z całości.

Jest to moment retuszowania. Ta woda ma barwę zbyt zieloną, niebo jest zanadto szafirowe, w innem miejscu nazbyt się uwydatnia twarz cesarza Niemiec lub króla włoskiego. Czy nie dałoby się urozmaicić tej murawy?

I znowu markolep szuka, tnie, wycina, klei, korzystając z resztek, jakie mu pozostały od operacyi pierwotnej. I dlatego skrawków tych nie należy wyrzucać, lecz przechowuje się je bardzo starannie.

Po upływie 24 godzin, przeznaczonych na suszenie, artysta za pomocą bardzo cienkiego pędzelka nabiera kroplę werniksu i opuszcza je na miejsce, wolne od ozdób szczególnych i stamtąd rozprowadza je po obrazie. A gdy już wszystkie krople zostaną rozprowadzone równo i ściśle, obraz odkłada się na cały tydzień do wyschnięcia w miejscu wolnem od kurzu, poczem ujmuje go się w ramy.

Ledwie na sto obrazów, wykonywanych markami, dwa posiada jaką taką wartość. To też najlepsze cenią się bardzo wysoko. Na jednej z wystaw paryskich mały pejzażyk, przedstawiający

parę jeleni, pijących wodę, został sprzedany za 300 fr. Do wykonania go artysta użył 6000 marek. Większe obrazy dochodzą do sumy 6000 fr. Potrzeba na nie 9, 10 do 12 tysięcy znaczków pocztowych.

Ale nie tylko obrazy robi się z marek. Ubiera się też niemi talerze. Na wystawie filatelistycznej w Londynie w r. 1890 figurowały przedmioty porcelanowe czarne, ubrane wycinkami marek, wyobrażają one kwiaty i owady. Na inne wystawy panie z Holandyi nadesłały kwiaty sztuczne, nie klejone na tekturze, lecz bezpośrednio wyrastające z pnia czy z gałązek. Do tych kunsztyków zastosowaną była cała manipulacya zawodowa, a więc: wycinanie, cieniowanie, grupowanie i t. p.

Jak dalecy jesteśmy dziś od epoki, w których pierwsi zbieracze marek zadawali sobie wyklejaniem ścian, parawanów, ekraników i t. p. szeregi marek w kierunkach prostych lub skośnych, całemi lub przeciętymi markami!

Niepodobna jednak zadowolnić wszystkich. Kolekcyoniści gromy biją na markolepów, bo w ich mniemaniu niszczenie i cięcie takich znaczków, które cenią się po koronie lub drożej, równa się zbrodni!... Zapewne, ale że kosztem tej zbrodni, nie przewidzianej żadnym kodeksem świata, dojść można do rezultatów o wiele praktyczniejszych, niż duszenie marek po albumach kolekcyonistów, nie mamy przeto dość słów zachęty do korzystania

z palety markolepa do celów już to pamiątkowych, już... dobroczynnych.

Ulepić coś wspólnemi siłami i spieniężyć drogą losowania!

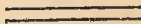
A ileż stąd okazji do wizyt dziennych, do narad, konferencyj, studyów, no i oczywiście do zacieśniania węzłów przyjaźni!... Jakaż to wyborna broń przeciwko hazardowi i kartom, jakie wyśmienite zabicie czasu!...

Przy odrobinie dobrej woli, sport markowy można połączyć ze sportem pocztówkowym i wytworzyć kombinację nową i oryginalną. Nie masz takiego towarzystwa, w którym by się ktoś na dobry pomysł nie zdobył. Idzie tylko o wykroczenie z granic szablonu...

Niechże te słowa posłużą za podszept w tej mierze — inwencya znajdzie się niezawodnie.

VIII.

Gry pedagogiczne.



Uwaga. Dla zackraglenia całości i możliwego wyczerpania tematu, odbyliśmy przechadzkę po magazynach gier i zabaw, poszukując głównie nowości. Rozczarowanie nasze było zupełne. Oprócz lokalizowanych przeróbek z pomysłów obcych, nie znaleźliśmy ani jednej gry oryginalnej, której dałoby się przypisać nazwę zabawy narodowej. Daje się to tem tłumaczyć, że pedagogia polska jest wogóle w kolebce i pod zaborami czuje się zanadto wylęknioną, ażeby pozyskać jaką taką samodzielność myśli i planów wychowawczych. Też same względy odstręczają od ponoszenia kosztów na nakłady pp. przedsiębiorców, którzy, pomimo najlepszej woli, nie znajdują dostatecznych pobudek do wprowadzania na rynek rzeczy nowych i istotnie posilnych. A przecie świat się budzą i godziłoby się zacząć myśleć.

Tymczasem jednak weźmy rzeczy takie, jakie są i przyjrzyjmy się tej garstce gier towarzyskich, jakie każde szanujące się kółko »zabawników« powinno by poprzeć najgoręcej.

Na czele tych zabaw o charakterze pedagogicznym podamy opis gry, wydanej przed paru laty we Lwowie, a noszącej tytuł:

1. *Piast, zabawa historyczna.* Według Assormota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej, ułożyła Zofia d'Abancourt. Z rysunkami barwnymi S. Dębickiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego.

Zabawę tę wydała wiekopomnej pamięci Klementyna z Tańskich Hoffmanowa w Wilnie około 1830 r. p. t. »Assamort«; surowa moskiewska cenzura obcięła pracę Hoffmanowej tak dalece, że pominięte w niej zostały najważniejsze i najpiękniejsze chwile naszych dziejów. Z tych powodów, w nowym nakładzie zatrzymano tylko pierwotny pomysł, zmieniając zupełnie, a raczej podając zdarzenia historyczne w tej formie, w jakiej podawać je należy bez oglądania się na cenzurę. Praca została uzupełnioną szczegółami i datami z dziejów porozbiorowych, które w pierwotnem wydaniu oryginalnem musiały być pominięte.

Tym sposobem, istotnie *Piast* stał się grą narodową i patryotyczną, a lubo nie nową, to jednak nie starzejącą się nigdy i godną jak najgorętszego polecenia.

Prawidła gry. Wszyscy grający, których liczba może być dowolna, składają po sześć marek do puli. Tablica gry leży otwarta na stole; grający mają kostkę, a każdy z nich znak odmienny, jako to: pierścionek, pieniądz i t. p. Przed zaczęciem, każdy z kolei rzuca kostkę. Kto najwięcej punktów wyrzuci, grę zaczyna.

Ile zaczynający grę, rzuciwszy kostkę, wyrzuci

punktów, tyle na tablicy rachuje, zaczawszy od liczby 1, a znak swój stawia na miejscu, do którego dojechał. Dalej robi to samo sąsiad z lewej i wszyscy po kolei.

Kogo jednak drugi grający spotka, ten wraca na dawne miejsce, ale dostaje od spychającego trzy marki.

Kto pierwszy dojdzie do cyfry 61, wygrywa i bierze pulę, jeżeli jednak zrobi więcej niż 61. to o nadmiar musi się cofać.

Prócz tych przygód, są w tej grze przyjemne i przykre wypadki, szczęśliwe i nieszczęśliwe zdarzenia, które nietylko opóźniają, ale czasem przerywają podróż zupełnie.

Do każdego numeru jest przywiązane objaśnienie historyczne, które głośno z dołączonej do gry książki odczytuje kierownik zabawy.

Bardzo wiele gier niemieckich, francuskich, a nawet japońskich oparto na tej samej zasadzie. Sam pomysł nie jest więc oryginalny, ale ze względu na dzieje naszego narodu, podane bezstronnie i patryotycznie, »Piaś« zasługuje na pierwszeństwo i wyróżnienie.

2. *Loterijka geograficzna*. I znowu mamy do czynienia z tą samą historią, co powyżej. Autorka p. Antonina Ambroziewiczowa przyznaje, że loterijka geograficzna nie jest zabawą nową, gdyż przed wielu laty można się było z nią spotkać w niejednej rodzinie, gdzie karteczki, napisane

ręką matki lub siostry, stanowiły miłą i kształcącą rozrywkę dla dzieci na wieczory zimowe.

P. Ambroziewiczowa zużytkowała ten dawniejszy pomysł w sposób następujący:

W pudełku znajdują się kartki z nazwami geograficznymi, do których dołączyła objaśniające je słowniczek. Grający po kolei wyciągają kartki, odczytują głośno i objaśniają. Kto nie umie nic powiedzieć o przeczytanej na kartce miejscowości, płaci fant, albo też wyręcza go kto inny i otrzymuje nagrodę. Kierownik ma słowniczek przed sobą, aby w razie potrzeby błędy poprawiał. Kartki użyte odkłada się, i już w tej samej zabawie zużytkowane być nie mogą.

Loteryjka ma jedną wielką zaletę, że uwzględnia najważniejsze historyczne miejscowości polskie.

3. *Kwartety literackie*. Są to gry towarzyskie, znajdujące się w handlu w różnych wydaniach. Treść ich dotyczy wybitniejszych postaci w literaturze ojczystej, których dzieła wybitne wymienione są pod ich życiorysami lub portretami zazwyczaj w liczbie czterech i stąd tytuł kwartety. Gra taka składa się kart pojedynczych, które rozdają się obecnym osobom, te zaś grupują je w rękę i przez wzajemne podawanie sobie kart z danym autorem, starają się o skompletowanie kwartetu.

Z innych gier, noszących cechę pedagogiczną, wymienić należy:

4. *Domino przysłów polskich*, wzorowane na dominie Mickiewicza. Jest to szereg kamieni z połówkami przysłów lub zdań z utworu poety, które należy połączyć z odpowiedniami końcówkami dla utworzenia całości.

5. *Wynalazki*, najważniejsze, z układem chronologicznym, stanowić mogą, jako gra towarzyska, zręczne przypomnienie epokowych zdarzeń i dlatego godzi się je również polecić uwadze kierowników zabaw.

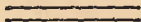
Znaleść je można we wszystkich handlach specjalnych.



DODATEK.



Anegdoty i rozmaitości.



1. Pan i młynarz.

Anegdota humorystyczna.

Pewien pan, dziwak, objawszy majątność, dowiedział się, iż pleban miejscowy bawił się wróżbiarstwem, jakkolwiek plotka ta wynikła z tego, że ksiądz na podstawie notat meteorologicznych i kalendarzowych przepowiadał zmiany pogody. Zjechawszy więc do dóbr, zawezwał do siebie plebana i rzecze:

— Mości księże, prawdaż to jest, że się bawisz wróżbami i od złych duchów odbierasz podszepty?

— Potwarz to jest, przed miłościwym panem na mnie rzucona, nie poczuwam się do niczego więcej, jak tylko do pewnych wiadomości, czerpanych z nauki astrologicznej i dostrzeżeń gospodarskich.

— Bądź jak bądź, rozwiąż mi te cztery zagadki: 1) Gdzie jest środek świata? 2) Jakiej ja jestem ceny? 3) Czemu byłbym rad? 4) Co ja myślę? Jeżeli mi na te cztery pytania natychmiast nie dasz dostatecznej odpowiedzi, to cię każe spławić w rzece.

— Ależ, miłościwy panie, to nie jest w mojej mocy, to przechodzi zakres ludzkiego rozumu!

— Wszystko mi jedno; nie zwodź ludzi i nie czyn się prorokiem, kiedyś nie wziął tego daru od Boga, odpowiadaj natychmiast!

Biedny ksiądz, znając dziki humor i popędlivość szaleńca, nie chciał się mu opierać dłużej i prosił o odwłokę do jutra, ażeby miał czas poradzić się swych ksiąg.

Pan przystał na to.

Gdy ksiądz powracał z dworu do plebanii, spotyka się z młynarzem, który, spostrzegłszy dobrodzieja ze smutną miną i pomieszanego, pyta, jaka jest tego przyczyna.

Ksiądz mu opowiada, co zaszło.

Na to rzecze młynarz:

— Nie turbujcie się, dobrodziejaszku, ja to biorę na siebie. Czy zna was jegomość?

— Pierwszy raz mnie widział i ja jego, i to jeszcze teraz oto, o zmroku.

— No, to tem lepiej. Bądźcie dobrej myśli, jutro do was przyjdę raniuchno, dacie mi swoje księżę suknie, a ja za was pójdę do dworu. Jeszcze mnie pan nie widział, bądźcie więc pewni, że ja go uspokoję.

Ksiądz, znając z gruntu obrotną i przebiegłą na wszystkie sztuki głowę młynarza i unikając niebezpieczeństwa, przystał z chęcią na projekt i nazajutrz raniutko przestroił go w swoje suknie.

Idzie młynarz do dworu i donosi panu, że przyszedł pleban z odpowiedzią na zadane pytania. Ciekawy pan pyta go:

— No cóż, gdzie środek świata?

— Zaraz, mościpanie, nie tylko powiem gdzie jest, ale go nawet wytknę; proszę za mną, kiedy łaska, w pole. Nigdy się nie spodziewałem, żeby nasza wieś stała w pośrodku świata; niedaleczko, za chwilę, na samej średniej kropce staniemy.

Wyszli za wieś na otwarte pole, wyciąga młynarz z płota żerdź, znaczy ją kredą na pewne miary; celuje to po niebie, to po ziemi, naostatek, zatknąwszy w ziemię, rzecze:

— Otó tu właśnie, mościpanie, gdzie stoi ta żerdź, jest samo centrum świata.

— Skądże ty wiesz o tem?

— Ha! Dzisiejszej nocy doczytałem się w księgach.

— Ale przekonaj mnie, że tak jest!

— Na moje słowo kapłańskie niech się pan spuści; wolno panu wszystkich rachmistrzów i mierników z całego świata sprowadzić, a jeśli się okaże, żem choć na cal chybił, to wolno będzie czynić ze mną, co zechcą.

— No, jak sobie chcesz, mój księżu, pójdźmy do drugiej zagadki: Wiele też mnie cenia?

— Mościwy panie, niech to będzie bez urazy pańskie, co powiem: Pan Jezus, król nieba i ziemi, oceniony był i sprzedany za trzydzieści srebrni-

ków; to rozumiem, że gdybym pana oszacował na 29 srebrników, to nie miałyby pan przyczyny na złą takse narzekać.

— No, prawda, dobrze mówisz, mój księże, ale co mi na to powiesz: Czemu byłbym rad?

— Bagatela! Ja to jeszcze wczoraj wiedziałem.

— Cóż przecie takiego?

— Oto pan radby mnie podchwycić, żebym na które pytanie nie umiał odpowiedzieć, a tem samem, ażeby pan mógł postąpić ze mną tak, jak mu się podoba. Nieprawdaż?

— Zgadłeś poniekąd. No, a co ja myślę?

— Jaka mi wielka rzecz! Pan myśli, że ja jestem księdzem plebanem.

— Tak jest.

— A to bajka, ponieważ ja jestem młynarzem i wiernym pańskim poddanym.

Zadziwił się pan nad tym fortelem i zrozumiawszy rzecz całą, był odtąd i na plebana i na młynarza łaskawszy.

2. Odważni.

— Żydzie! byłeś ty w wojsku?... — pytał stary wiarus handlarza.

— Co ni miałem być!... ja nawet zginułem!

— Zginałeś? a żyjesz?...

— Ny! chce pan, to panu opowiem..

— Bardzom ciekawy!

— Jak się zrobiła wojna, to pan burmistrz

nas wsistkich w Pinczowie wymustrował na pikuniarzy...

— Cóż to za wojsko?

— Mi mieliśmy piki od tyczkowego grochu i dlategośmy sobie tak nazowali; jak niepsijaciół buł o kilkie mile, to mi wsiscy ksiknęliśmy: ura!... on sobie zląkł i poszed... ale potem drugi niepsijaciół miał złe przewodniki i psiedł do nas, jak mi byliśmy na musztre. Jak zaczęliśmy robić gwałt!... hałas!... wojnę!... takeśmy wsiscy zginęli! Dopiero w pare kilka tygodni, jak pan burmistrz ogłosił licytacyom, takeśmy się, Bogu dziękować, wsiscy znaleźli.

3. Niemcy i my.

Niemiec tak się żalił na nasz język:

— Tego polski mofa to najklupszi w szwecze: der mensch (człowiek), po polsku: szłofik!... der nachtigal (słownik) także szłofik!... i wszystko szłofik!... Jak Polak fesola, to mófi: hofsa! (hopsa!) jak sopaczi szone od parana, sznofu: hofsa! (owca); koniofi taksze kasze dawać hofsa! (owska) i wszystko hofsa!...

4. Przyjaciele.

Jeden z paniczków, spostrzegłszy, że jego znajomy kupuje sobie jakieś przysmaki w cukierni, odezwał się:

— Nie trać pieniędzy na głupstwa, lecz wykup lepiej płaszcz, który masz w zastawie.

— Który?

Ten mu na to odpowiada:

— Jakto który! alboż masz dwa?

— Nie! czy mój, czy twój? bo nie wiem o którym mówisz.

5. Trafiał frant na franta.

— A cóż tam na jarmarku? czy za siwych płacono? — odezwał się do pana X., mającego siwą głowę, pewien łysy jegomość.

— Siwe zawsze w cenie — odpowiada tamten — ale łyse zupełnie w brak poszły.

6. Zasługa.

Grenadyer francuski z armii marszałka Davoust, pochwycony na kradzieży w czasie marszu, skazany został na powieszenie. Przedmiot kradzieży, której dopuścił się grenadyer, ważył sześć funtów.

Marszałek tedy, kiedy skazanego prowadzono na plac egzekucyi, wyrzekł:

— Widać, że bardzo mało cenisz sobie życie, kiedy je tracisz dla nędznych sześciu funtów.

— Panie marszałku — odpowiedział żołnierz — codziennie narażałem je dla nędznych pięciu sous.

Marszałek, tknięty tym wyrzutem, udarował go wolnością.

7. Arka Noego.

— Wiadomo wam, moi kochani — odezwał się raz wiejski bakałarz do swych uczniów —

że Pan Bóg nakazał Noemu zbudować arkę i pomieścić w niej wszystkie zwierzęta po parze. Otóż pytam się was, wiele też sztuk zwierząt było w arce?

Z początku nikt nie odpowiedział.

Skoro jednak nauczyciel powtórzył pytanie, mały chłopczyzna, powstając z ławki, odpowiedział:

— Tyle było sztuk, ile par pomnożonych przez dwa.



8. Anglik.

Lord angielski, podróżujący ze swym lokajem, w czasie przejazdu koleją żelazną z Londynu do Dowru, uległ nieszczęściu, wykoleił się bowiem pociąg. Lord wpadł w rów, otaczający peron, gdy jego służący dostał się pod wagon.

— Konduktorze! — woła lord, dzwigając się z upadku — gdzie jest mój John?

— Jaśnie panie, biedny człowiek zginął, przecięty na dwoje.

— Racz więc pozwolić mi zobaczyć, w której to połowie znajdują się moje klucze od kufrów.

9. Figiel warszawski.

Ktoś kupił w Warszawie u zegarmistrza zegar za 64 ruble, a zadatkowawszy 4 ruble, żądał, żeby zegar zaniesiono za nim naprzeciwno do cukierni, gdzie resztujące 60 rubli będą mu wypłacone. O co proszono, to i zrobiono. Służący

odniósł zegar, a ów nieznajomy wszedłszy do cukierni, rzecze: »Proszę pana, bądź pan łaskaw te 60 oddać oto temu panu«.

— Bardzo dobrze — odpowie cukiernik, i ów jegomość wyszedł z zegarem.

Gdy czas upływał, a człowiek od zegarmistrza naglił o prędkie zaspokojenie go, cukiernik wyniósł ogromny pakiet i oddając go, rzecze:

— Oto proszę i przepraszam za długie czekanie.

— Co proszę? pan się myli, to nie dla mnie!

— Jakto? wszakże panu ów jegomość kazał oddać wszystkie 60?

— Tak panie, mnie się należy 60, ale rubli, nie pączków.

Kwestya się rozwiązała, ale ze stratą zegarmistrza, bo owego jegomościa nikt nie znał w cukierni, a pączki już wpierw zapłacił.

10. Dusza zakopana. .

Dwóch studentów, idąc z Segowii do Salamanki, natrafili w drodze na grób, na którym był wyryty napis: »Tu leży dusza Piotra Garcyasza«. Jeden z nich żartował mocno z tego dziecinnego napisu i rzekł: Niby to dusza zakopaną być może? Towarzysz, rozsądniejszy tuchę od niego, domyślił się, iż te słowa coś rozumniejszego znać muszą; dozwoiliwszy więc mu iść naprzód, został sam pod pozorem odpoczynku, z warunkiem, iżby na niego w pierwszej wsi zaczekał,

Gdy towarzysz oddalił się od niego, odwalił ów kamień, na którym był napis i kopiąc głębiej w ziemi, odkrył skarb, na którym znajdował się następujący napis: »Ty, któryś miał tyle dowcipu, iż potrafiłeś dociec znaczenie wyrazów napisu, bądź moim dziedzicem i staraj się lepiej niż ja użyć moich pieniędzy«. Student, rozplywając się w radości, położył napowrót kamień i z duszą Garcyasza udał się w dalszą drogę.

11. Śmierć żony.

Ktoś, pisząc do przyjaciela z oznajmieniem o śmierci swej żony, użył tych wyrazów Ś-go Augustyana:

„*Quam suave subito factum est, carere suavitatibus*“.

Jakże mi jest przyjemnie, żem się pozbył przyjemności.

12. Węzeł gordyjski.

Gdy się mówi o jakiej trudności, którą ciężko zwyciężyć, pospolicie mówić się zwykło, że to jest *węzeł gordyjski*. Źródło tego wyrazu jest następujące: Aleksander W., idąc na podbicie Azyi, przechodził we Frygii (prowincyi Azyi Mniejszej, dziś Natolii) przez miasto *Gordyum*, które było stolicą tejże prowincyi, dawne mieszkanie króla Midasa, położone nad rzeką *Sangarą*. W tem mieście znajdował się wóz, u którego był

ów węzeł zwany *gordyjskim*. Węzeł ten, którym było przywiązane jarzmo do dyszla, tak był zręcznie zrobiony, jego zadziergi tyle składały zakrętów i odkrętów, iż żadnym sposobem nie można było w nim znaleźć początku i końca. Podług dawnej tradycyi tego kraju, wyrocznia ogłosiła była, iż ten, któryby go odsupłał, miał mieć panowanie nad Azyą. Aleksander, wzięwszy miasto i mniemając, iż ta obietnica wyroczni jego się tyczyła, ciekawy był widzieć ten węzeł. Po wielu usiłowaniach nadaremnych, aby go rozwikłać, rzecze: »Mało mi na tem zależy, jak go się rozwikła« — i dobywszy miecza, przeciął go, a tym sposobem dopełnił wyroku, albo raczej zręcznie go podszedł.

13. Siła ludzka.

Siła ludzka w zestawieniu z siłą zwierząt, o ile dotyczy przenoszenia ciężarów po równej płaszczyźnie, wyraża się w następujących liczbach:

Siła człowieka . . .	1
» jelenia . . .	3
» osła . . .	4
» konia . . .	8
» dromadera . .	25
» wielbłąda . .	31
» słonia . . .	147

14. Biblioteka.

Zapytano raz Lemaitre'a, jakie wybrałby książki, gdyby był zmuszony resztę życia spędzić sam na sam z 20-toma tomami.

Oto lista arcydzieł, które obrał uczony:

1) Biblia, 2) Homer, 3) Eschyl, 4) Wirgili, 5) Tacyt, 6) Naśladowanie Jezusa Chrystusa, 7) Jeden tom Szekspira, 8) Jeden tom Molière'a, 9) Don Kischot, 10) Rabelais, 11) Montaigne, 12) Jeden tom Racine'a, 13) Myśli Pascala, 14) Etyka Spinozy, 15) Powieści Woltera, 16) Jeden tom poezyi Lamartine'a, 17) Jeden tom poezyi Wiktora Hugo, 18) Utwory teatralne Alfreda de Musset, 19) i 20) Dwa tomy Micheleta.

15. Największy dziennik.

Największy dziennik na kuli ziemskiej znajduje się w zbiorach akwizgrańskich; wyszedł on z druku w roku 1859 w New-Yorku p. t. »Illuminated Quadruple Constellation«. Dziennik ten ma format blatu bilardowego, jest ośm i pół stóp długi, a sześć stóp szeroki. Ukazał się on podczas obchodu festynów, w rocznicę niepodległości, zawiera 8 stronic, każda po 13 szpalt o 48-miu calach wysokości. Papier, użyty na ten dziennik, który się ma ukazywać raz jeden w ciągu stulecia, jest trwały i mocny, ryza tego papieru waży trzy centnary. Przez 8 tygodni 46 osób praco-

wało nieustannie, ażeby złożyć ten jeden numer pisma. Kosztowało ono wówczas 50 centów, odbite zaś zostało w 48.000 egzemplarzy, z których bardzo niewiele pozostało w obiegu. Tekst pisma, które zawiera także świetnie wykonane drzeworyty, mógłby wypełnić grubą księgę in quarto. Co najosobliwsze, iż dziennik nie zawiera żadnych reklam.

16. Najmniejszy dziennik na świecie.

Najmniejszym dziennikiem na świecie jest »El Telegrama«, wychodząca w Gwadalara w Meksyku.

Pismo to jest o 200 razy mniejsze od największego pisma nowojorskiego.

17. Skąpiec.

— Ach! jestem najniezwyklejszym z ludzi — rzekł pewien skąpiec do swego sąsiada z nieutulonym płaczem — wykradziono mi dziś w nocy skarb, który w mym ogrodzie zakopałem, a na tem miejscu położono kamień.

— Wszakżebyś był — rzecze sąsiad — i tak nie używał swego skarbu. Wystaw. więc sobie, że ten kamień jest skarbem, a przeto nie będziesz uboższym.

— Prawda — odpowie skąpiec — że uboższym nie będę, ale ten, który mi go wziął, będzie bogatszym. Ach! umrę ze zgryzoty.

18. Ciężar.

W Anglii zbudowano olbrzymi okręt, obliczony na przewóz 1.350,000 pudów towaru. Gdybyś zwiedzał ten statek raz na tydzień i pierwszego razu rzuciłbyś jedną szpilkę, za drugim razem dwie, za trzecim cztery szpilki i t. d., podwajając za każdą wizytą liczbę szpilek, to czy po upływie roku, czyli 52-ch tygodni, zatonałby okręt, czy nie?

Odpowiedź. Zatonałby przed upływem roku, nie byłby bowiem w stanie wytrzymać ciężaru szpilek, których liczba wynosi 4.503,599.627,370.495, waga zaś około pudów 37.697,541.480!

19. Muzyka na szklankach.

Na trzynastu szklankach najprostszych, nie rzniętych, lecz o iie można najcieńszych, wypisać atramentem: F. Fis, G. Gis i t. d. do F. Ustawić je rzędem na stole; następnie ponalewać w nie wody: w pierwszą do $\frac{3}{4}$ części, w drugą trochę mniej — i w dalsze coraz mniej, aż do ostatniej. Potem uderzać w brzegi szklanki drewnianą pałeczką i łyżeczką ujmować lub dolewać wody, odpowiednio do wydawanych dźwięków, żeby każdy brzmiał wyżej pół tonu. Nie ma jednak potrzeby stroić ich według kamertonu; dosyć, jeżeli gama wyjdzie czysto i wyraźnie. Wtedy pałeczką można wygrywać tysiące sztuczek muzycznych.

20. Kto pierwszy?

Ta gra towarzyska polega na tem, że z ogólnej liczby stu zapalek, leżących na stole, brać należy dowolną liczbę, byle nie większą od 10-ciu i kolejno dodawać do liczby wziętej poprzednio. Kto pierwszy dopełni do stu, ten wygrał.

Biorę 1, ktoś bierze np. 8 i liczy 9, ja dodaję 3 i liczę 12, ktoś bierze 10 i mówi 22, ja biorę 1 i mówię 23. Jeżeli będę pamiętał, że muszę zmierzać do tego, ażeby mieć 1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78 i 89, i będę miał tę liczbę u siebie, to zawsze muszę wygrać, ktoś bowiem powie 89, może wziąć najwyżej 10 i będzie miał 99, a dla mnie ostatnia jedynka zrobi pożądaną setkę.

To samo, grając tylko do 30. Należy pamiętać o tem, ażeby brać tyle zapalek, ile czyni 6, 16, 23 z temi, które się wzięło poprzednio. Wolno brać najwyżej po 6 zapalek.

21. W sądzie.

Pewien żydek, nie mogąc się doczekać swojej sprawy w sądzie, idzie do sędziego i mówi:

— Za przeprosieniem wielmożnego sędziego, co wielmożny sędzia ma do mnie, że tyle spraw mniej ważnych już wyszło, a moja, taka ważna, dotąd nie wychodzi?

Sędzia odparł:

— Bo wyście wszyscy nic warci, wyście zamordowali Chrystusa.

— Ny, On sam sobie winien — zawołał żyd bez namysłu — czemu On nie apelował do tego sądu? Gdyby apelował, toby tak długo czekał na sprawę, że żyłby sobie dotąd. Czemu nie apelował?

Po takim argumencie sędzie zaraz na dzień następny sprawę wyznaczył.

22. Stworzenie świata.

Innego żydka zapytano, z czego Pan Bóg świat stworzył.

— Ny, z niczego.

— Jak ty to rozumiesz?

— Ja rozumiem? A no, wtedy było wszystko tanio, to Pan Bóg mógł sobie pozwolić, ale niechby dzisiaj spróbował! Ny!...

23. Qui pro quo.

Pewien jegomość z pod Bełchatowa zaprenumerował sobie »Kurier Warszawski«, a nie wiedząc, że kolumny trzeba czytać każdą z osobna po kolei, zaczął czytać dodatek przez całą szerokość, skutkiem czego przyszedł do następnych rezultatów:

Wiersz 1. Od czasu jak mężczyźni dowiedzieli się, że utrzymanie żony lalki... na pierwszym piętrze od frontu z osobnem wejściem jest każdego czasu... w dobrym stanie do obejrzenia altówka

i waltornia dobrej rasy młode, jedna z nich na ociepleniu.

Wiersz 2. Wielce korzystny interes!... jutro, jako w czwartą bolesną rocznicę, odbędzie się u akuszerki Bracka Nr. 6, z młodym i świeżym pokarmem... dubeltówka znakomitej wartości systemu Lefauché.

Wiersz 3. Nauczyciel kaligrafii... utrzymujący skład masła, sera i mleka zsiadłego. Dojenie krów odbywa się... w komitecie Towarzystwa Muzycznego.

Wiersz 4. Handel braci X. X... której udziela porady w sprawach cywilnych i rozwodowych... jako też poleca się do froterowania posadzek.

Wiersz 5. Kasztanowaty buldog... z bardzo porządnej famillii, niedawno z prowincyi przybyły... operuje nagniotki bez użycia ostrych narzędzi.. po cenach fabrycznych lub na wypłatę...

Wiersz 6. Flaki w czwartki i w niedziele, we wtorki kołduny... włosem albo trawą morską wypchane... działające szybko bez boleści... przy czem paznogciom nadaje się piękny kształt i połysk.

Wiersz 7. Bona z dwoma językami... i czarnym płatkim na grzbiecie... kaftaniki z wełny sosnowej.

Wiersz 8. R. Chronowski, tancerz teatrów warszawskich urządził... tartak i młyn wodny... dla emerytów, lubiących porządek i spokojność.

Wiersz 9. Panienska, posiadająca patent... wy-

biegła w czwartek wieczorem na ulicę... odkrytą została przez miejscowe Obserwatorium; kometa ten... łatwy jest do poznania, brakuje mu bowiem dwóch zębów u górnej szczęki.

Wiersz 10. Sztuczne członki... ręce, nogi i inne wyroby optyczne... przyczem mleko niezbiране... związek ten pobłogosławiony... poleca się szczególnie dla dam, przybyłych z prowincyi.

24. Nie wiem.

Przyszedł baran nad rzekę, po drugiej stronie, której pasła się owca młoda i urodziwa. Baran zapragnął bądź co bądź przedostać się do niej. Ale nie była to łatwa sprawa. Miejsce, na którym stał baran, było dzikie i odludne, przez rzekę nie prowadził żaden most, balonu nie było również, baran pływać nie umiał, skoczyć ze stromego i przepaścistego brzegu — byłoby śmierć ponieść na miejscu, obejść rzeki dookoła — równie niepodobna. Słowem, nie było żadnego bezpiecznego sposobu przedostania się do pięknej owieczki.

I tu wyradza się pytanie:

— Co baran powinien zrobić, ażeby się przedostać na drugą stronę rzeki?

Pytanie to należy zadać w gronie koleżeńskim jednemu z obecnych, a z pewnością będzie sobie dobrze łamał głowę, dopóki nareszcie, zniecierpliwiony, nie powie ze skrucą:

— Nie wiem!

— Bo i tamten baran także nie wiedział — oświadcza się w tej chwili, ku ogromnemu zadowoleniu kolegów i zawstydzeniu zagadniętego.

25. Ślepa babka.

(Figiel warszawski).

Trzej warszawscy dandysi, goli jak święci tureccy, zrobili pyszny figiel. Poszli do restauracyi, zajęli gabinet, kazali sobie podać co najprzedniejsze jadło i trunek, a kiedy przyszło do zapłacenia, nie mogli się niby zgodzić, kto ma uregulować rachunek; wobec garsona każdy chciał być pierwszym.

— W takim razie — mówi jeden — ja nie ustąpię, niech przynajmniej los rozstrzyga tę sprawę. Zawiążmy oczy garsonowi i niech gra z nami w ślepą babkę, którego z nas schwyta, ten zapłaci.

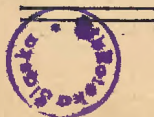
— Brawo! — rzecze drugi, podczas gdy trzeci zawiązywał oczy usłużnemu garsonowi.

Gdy ten biega po gabinecie, starając się pochwycić amfitryona biesiady, nasi paniczekowie wynoszą się jeden za drugim cichaczem.

Niebawem właściciel restauracyi wszedł do gabinetu, a garson, chwytając go wpół, zawołał:

— Pan dobrodziej zapłaci, pan dobrodziej!

— Tableau!



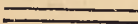
SPIS RZECZY.

	Str.		Str.
I. Figle i figielki	9	Część pierwsza	
1. <i>Figielki z zapalkami Nr. 1—12</i>	12	Wyrocznia dla płci pięknej zwanej	36
Rozwiązanie figielków z zapalkami Nr. 5—12	15	Część druga	
2. <i>Szutki z kart Nr. 1—6</i>	16	Wyrocznia dla płci, Bóg wie za co, brzydką zwanej	44
3. <i>Szutki z przedmiotów podręcznych</i>	20	2. <i>Flirt salonowy</i>	51
1. Uparty pieniądz	20	3. <i>Mowa kwiatów</i>	54
2. Jak przeleźć przez kartę?	20	4. <i>Tablica pytań i odpowiedzi</i>	57
3. Rozbite lustro	21	5. <i>Wróżba z punktów</i>	63
4. Ombromania	21	6. <i>Zagadki, szarady, łamigłówki i zadania</i>	
5. Podróż	29	<i>ucieszne</i>	78
4. <i>Figielki różne</i>	30	Znaczenie zadań	83
1. Połowa ośmiu	30	Jeszcze garść pytań i odpowiedzi	85
2. Podzielne jabłka	30	III. Gry o fanty	89
3. Osieł	30	Słówko od autora	91
4. Absurd algebraiczny	31	1. Rymy i sylaby	93
5. Osobliwość arytmetyczna	31	2. Konkury	93
6. Figielek fizyczny	32	3. Zmiana imion lub nazwisk	94
II. Pytania i odpowiedzi	33	4. Ukryty przedmiot	94
1. <i>Wyrocznia</i>	35		

	Str.		Str.
5. Porównania	95	37. Sprzedaż i kupno	121
6. Wilk i pasterka . .	95	38. Pierwszy przedmiot	123
7. Kot i mysz	96	39. Turniej alfabetyczny	125
8. Ślepa babka	97	40. Toaleta	127
9. Skrzydlaty pieniądz	98	<i>Sądzenie fantów</i> . .	127
10. Szarady żywe . . .	98	Uwaga	127
11. Sekretarz	99	Nr. 1—17. Różne zadania do wykrycia fantów	129
12. Przysłowia nieme	100	Nr. 18. <i>Contre-danse</i> w języku francuskim	132
13. Portret	100	Nr. 19. <i>Na dwóch włoskach</i> . Komedyjka salonowa przez Juliana Beer de Turique'a w przekładzie Bolesława Londyńskiego	135
14. Aforyzmy	101	Nr. 20. Hypnotyzm, nowa zabawa salonowa	142
15. Latarnia magiczna	101	Nr. 21. Zabawa w spirytyzm	149
16. Wstażki	102	Zakończenie	149
17. Malarz i farby . .	102	IV. Gry przy stole ogólnym	151
18. Co fruwa?	103	1. Loteryjka	153
19. Cenzura	103	2. Bałamut czyli Czarny Piotr	154
20. Klapsy	104	3. Opinia	155
21. Pierścioneł	104	4. Elbik czyli w pół do dwunastej	155
22. Ptaszek	104	5. Stukulka	158
23. Zbławaniowane morze	105	6. Domino	162
24. Motylek	105	7. Ruletka	165
25. Sowa	106		
26. Rzemieślnicy . . .	108		
27. Patrol	109		
28. Wędka	110		
29. Ogrodnik i ogrodniczka	112		
30. Gry z pytką	113		
31. Sąsiad	113		
32. Sprzedaję	114		
33. Gdzie, jak i dla czego?	114		
34. Orkiestra	116		
35. Przytomny solenizant	117		
36. Myśliwy	119		

	Str.		Str.
8. 30—40. (Trente et quarante)	168	4. Bałamut	210
9. Kości. a) Jedenastka	170	5. Parki	210
b) Siódemka	171	6. Trójlistek	211
10. Kupki	173	7. Grymaśny	212
11. Dzwonek i młotek	173	8. Krótki	213
12. Tombola	174	9. Serdeczny	213
13. Obleżenie Portu Artura	175	10. Krzyż legii honorowej	214
14. Fusi-Jama	178	11. Kolej żelazna	215
15. Fiddledy - Winks (Skoczek)	179	12. Narodowy	218
16. Wyścigi konne	180	13. Dyplomatyczny	220
17. Fru-Fru	181	14. Półksiężyc	221
18. Alpina	182	15. Tu i tam. (Na 2 osoby)	223
V. Gry umysłowe	183	VI. Zabawy na wolnem powietrzu	225
1. Szachy	185	1. Wolant	227
2. Nowe szachy	192	2. Lawn Tennis	227
3. Warcaby	193	3. Krokiet	229
4. Persy	196	4. Kręgle	236
5. Salto	198	5. Piłka nożna	243
6. Halma-Ekha czyli Tryumf sprytu, nowa gra japońska	201	Uwagi.	252
7. Forteca	204	VII. Rozrywki i zajęcia praktyczne	253
8. Gry komercyjne. (Figielek preferansowy)	205	Paleta markolepa	255
9. Młynek, tryktrak i puk	206	VIII. Gry pedagogiczne	263
10. Samotnik	206	Uwaga	265
11. Pasjanse	207	1. Piast, zabawa historyczna	266
1. Najprostszy	207	2. Loteryjka geograficzna	267
2. Kupki	208	3. Kwartety literackie	268
3. Kontredans	209	4. Domino przysłów polskich	269
		5. Wynalazki	269

DODATEK.		Str.		Str.
Anegdota i rozmaitości.		271	13. Siła ludzka	282
1. Pan i młynarz, ane-	gdota	273	14. Biblioteka	283
2. Odważni		276	15. Największy dziennik	283
3. Niemcy i my		277	16. Najmniejszy dzien-	
4. Przyjaciele		277	nik na świecie	284
5. Trafił frant na franta		278	17. Skąpiec	284
6. Zasługa		278	18. Ciężar	285
7. Arka Noego		278	19. Muzyka na szklan-	
8. Anglik		279	kach	285
9. Figiel warszawski .		279	20. Kto pierwszy?	286
10. Dusza zakopana .		280	21. W sądzie	286
11. Śmierć żony		281	22. Stworzenie świata	287
12. Węzeł gordyjski .		281	23. Qui pro quo	287
			24. Nie wiem	289
			25. Ślepa babka	290



MIECZYŚLAW ROŚCISZEWSKI.

Jak doskonalić samego siebie?

Szkoła powodzenia, szkoła talentów,
i rozwój charakteru.

Metoda pozytywna samozabiegów do
nabycia i trafnego spożytkowania sił
fizycznych i umysłowych.

Rady i wskazówki praktyczne

dla osób płci obojga wszelkich stanów, zebrane z dzieł
najznakomitszych współczesnych lekarzy i uczonych.

Magnetyzm osobisty. — Sekret panowania nad samym
sobą. — Poznawanie ludzi: grafologia, frenologia, fizyo-
gnomika. — Kształcenie pamięci. — Sekrety sugestyi
na jawie, samohypnoza i jasnowidzenie. — Kształcenie
zmysłów zewnętrznych i wewnętrznych. — Hygiena
pracy umysłowej.

W DODATKU:

Odmladzanie ciała i ducha najnowszą metodą
angielską Dra Althausa.

BIBLIOTEKA POWSZECHNA

Nr. 567—570 96 h. w płóciennej oprawie 1.44 h.

MIECZYŚŁAW ROŚCISZEWSKI.

Księga obyczajów towarzyskich.

KODEKS

wypróbowanych przepisów, porad i wskazówek,
tudzież odpowiedzi praktycznych na pytania:

Jak prowadzić dom światowy? Jak żyć z ludźmi
i zjednywać sobie przyjaciół? Jak się zachować
w każdej okazji życia rodzinnego i korporacyj-
nego? Z kim żyć? Jak się bawić? Jak mówić?
Jak się ubierać? i t. d. i t. d.

Obowiązki

ludzi różnych sfer i stanów w ich stosunkach wzajemnych.

Dzieło źródłowe, w sześciu częściach, opracowane
dla osób starszych i młodszych,
dla Pań i Panów,
bez względu na ich warunki materialne i stanowiska
społeczne.

BIBLIOTEKA POWSZECHNA Nr. 535—540 1:44 h.
w płóciennej oprawie 1:92 h.