

NOAH E. COTSEN LIBRARY OF
YIDDISH CHILDREN'S LITERATURE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
NO. 13185

BAVEGUNGS-SHPILN

M.A. Goldberg-Okun

•



NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG

•

MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center

•

The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified.

If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x101, or by email at cmadsen@bikher.org.

געזעלשאפט צו פארהיטן דאס געזונט
פון דער יידישער באפעלקערונג, ווילנע.

באוועגונגס-שפילן

זאמעל-בוך

דריטע אויפלאגע.

צוזאמענגעשטעלט פֿון
מ. גאלדבערג-אָקון.

הרוקערט פֿון די ווילנער פראדוציר-קאאפעראטיון,
נייע גאס, 3.

MICROFORM

געזעלשאפט צו פארדייטן דאס געזונט פון דער
יידישער באפעלקערונג, ווילנע.

באוועגונגס-שפילן

זאמעל-בוך

צוזאמענגעשמעלט פֿון

מ. גאלדבערג-אקאדעמיע.



דריטע אויפלאגע.



דרוקעריי פֿון די „ווילנער פראדוציר-קאאפעראטיוון“ נייע גאס 3.

1920

צום אנדיינקען
פֿון מיין פֿרי־צייטן פֿארשטאַרבֿענע מאַכטערל
סימאָטשקע.

Zbiór ruchomych gier.
Ułożyła M. A. Goldberg-Okuń
Wydawnictwo Stowarzyszenia ochrony zdrowia
ludności żydowskiej
Wilno, 1920 r.

Druk. Wileń. Stowarzyszeń Wytwórczych, ul. Gdańska (Nowa), 3.

פאררעדע.

וויל מען אוועקשטעלן די ערציהונג פֿון די קינדער אין אלע פרטים, אויף נארמאלע און געזונטע יסודות, מוז מען זיך באזונדערס אויפֿמערקזאם און ערנסט פֿארהאלטן צו זייער פֿיזישער און מאראלישער אנטוויקלונג. פֿאר אלע קולטורעלע פֿעלקער איז שוין לאנג קלאר, אז דאס אלטע לאטיינישע שפּריכווארט: „א געזונטע גשמית — אין א געזונטן גוף“ איז א הייליגער אמת, און אין דעם פרט איז אומעמום פֿיל אויפֿגעטאן געווארן. נאר דאס יידישע פֿאלק האט אין דעם זין, פֿון פֿיזישער אנטוויקלונג, בױ דער לעצטער צייט כמעט גארניט געטאן.

איבער פֿון די וויכטיגסטע ערציהונגס־מיטלען, ווי אין פֿיזישן, אזוי אויך אין מאראלישן זין, זינען די שפּילן.

די „געזעלשאפט צו פֿארהיטן דאס געזונט פֿון דער יידישער באַפֿעלקערונג“, וואס איר ציל איז — קומען אין דעם פרט צוהילף דער יידישער באַפֿעלקערונג, האט צווישן אנדערע מיטלען, געפֿונען פֿאר גויטיג ארויסצוגעבן א זאמעלבוך פֿאר שפּילן אויף דער שפּראך, אויף וועלכער די יידישע קינדער, אין תּחום ריידן.

דאס זאמעלבוך איז באשטימט: פֿאר די שפּיל־פלעצער, פֿאר די שול און פֿאר דער היים.

ביים צוזאמענשטעלן דאס זאמעלבוך זינען אויסגענוצט געווארן פֿארשיידענע קוועלן, דערהויפּט דעם פראפעסאר לעסנאפֿט'ס ווערק:

Руководство по физическому образованию детей.

א טייל שפּילן זינען פֿריי באארבעט.

די שפּילן זינען אין בוך איינגעטיילט אין דריי אפטיילונגען: פשוטע, פארטייאישע און קאמפֿשפּילן.

אין דער ערשטער גרופע קומען אריין אריי שפּילן, וואו דער הויפט עלעמענט איז לויפֿן. אין דער צווייטער גרופע — אזוינע שפּילן, וואו עס זענען באנוצט פֿילקעס.

מ. גאלדבערג—אקון.

10 מאי 1920.

פשוט'ע שפילן.

אין די פשוט'ע שפילן איז יעדער שפילער אויסן בלויז זינע פער-
זענליכע אינטערעסן. יעדער פעלער, וואָס ער מאכט, רופט זיך אָפּ נור
אויף אים אליין; פאר זינע פעלער איז ער אליין פאר אנטוואַרטליך.
בײַ די שפילן באשטימט מען, דורך ציילן אָדער דורך ווײַלן, דעם
ערשטן, וואָס זאָל אָנהויבן דאָס שפיל. צום בײַשפּיל: דער 25-טער, דער
30-טער א. ד. גל... דערבײַ איז בעסער אָנצורופן וואָס אַ העכערע נומער,
כדי די שפילער זאָלן ניט האָבן די מעגליכקייט אויסצורעכענען דעם אָרט,
וואו זיך צו שטעלן, כדי צו זיין דער באשטימטער. כדי דאָס ציילן זאָל
זיין באקוועמער, מאכן די שפילער אַ קרייז.
אויב אויפ'ן פלאץ, אויף וועלכן דאָס שפיל קומט פאָר, איז אונז
מעגליך אָנצוציכנען שמריקן, באנוצט מען זיך צו דעם צוועק מיט אַ
שמריקן; צו ביידע עקן פון שמריקן בינדט מען אַן צוויי פארשפיצטע
פלעקדעך.

ערשטע גרופע.

1. די פערד צומראגן.

די צאל שפילער אונבאגערעכנט.

שפיל-געצויגן לייצעס.

די קינדער, וואָס שפילן זיך, ציילן זיך אויס צו פיר: ערשטער, צווייטער, דריטער, פערטער, און נאָכאמאל: ערשטער, צווייטער, דריטער, פערטער און אזוי ווייטער פון איינס ביז פיר, ביז אלע זיינען אויסגעציילט. דריי נעמען זיך פאר די הענט און זיינען „פערדלעך“, דער פערטער – א „פורמאן“. דער „פורמאן“ שפאנט אין די „פערד“, די צוויי פערד, וואָס גייען ביי די זייטן, נעמען אין די הענט די עקן פון די לייצעס. די „פורלייט“ ציען מיט די לייצעס, און די „פערד“ – אָט לויפן זיי, אָט מראָגן זיי זיך שפרינגענדיג, און אָט שטעלן זיי זיך מיט אמאל נאָר אָפּ. נאָכמאָכנדיג אלע באַוועגונגען פון אמת'ע-פערד. ווען דער אָנפירער שרויט-אויס: „די פֿערד צומראָגן“, לאָזן די פערד אַרויס די לייצעס פֿון די הענט-און צולויפֿן זיך אין פֿאַרשיידענע זייטן. די „פורלייט“ לויפֿן זיי צו כאַפֿן. יעדער „פורמאן“ מעג כאַפֿן נאָר זיינע „פערד“. די געכאַפטע פירט מען אָפּ אין יענעם אָרט, וואָס ווערט פֿריער באַשטימט פֿאַר א „שטאַל“. דער פערד, וואָס מען האָט אים געכאַפט דעם לעצטן, ווערט א „פורמאן“. און דער „פורמאן“ – א „פערד“. און מען שפילט ווייטער.

2. דער אייזנבאן.

די צאל שפילער אונבאגערעכנט.

שפיל-געצויגן: טיכלעך אָדער בענדלעך.

אלע קינדער שטעלן זיך אויס אין איין שורה. איינער הינטער דעם צווייטן. דער ערשטער איז א „לאקאָסאָטיוו“, די איבעריגע זיינען „וואגאָ-געס“ און „קאָנדוקטאָרן“. פֿדי צו באַצייכנען די „קאָנדוקטאָרן“, בינדט מען זיי אן אויפֿן אַרבל אַ טיכל. אָדער בענדל, און מען צושטעלט זיי צווישן

די „וואַנאַנעס“ מיט אזאַ השבון, און ס'זאל אויסקומען 1 „קאָנדוקטאָר“ אויף 5 אָדער 6 „וואַנאַנעס“.

דער אָנפירער שרייט אויס: „איינס, צוויי, דריי“, דער „לאַקאָמאָטיוו“ רירט זיך, אין וועלכער זייט ער וויל און ווי נידער ער וויל, און דער נאָכצער צוג מיט די „קאָנדוקטאָרן“ מוזן נאָכגיין מיט דער נידעריגקייט, וואָס דער „לאַקאָמאָטיוו“. אזוי געדויערט עס, ביז דער אָנפירער שרייט אויס: „צוריק צופראַכן דער בריק!“ דעמאָלט צולויפן זיך די „וואַנאַנעס“ און דער „לאַקאָמאָטיוו“ אין פֿאַרשיידענע זייטן; די „קאָנדוקטאָרן“ יאָגן נאָך די „וואַנאַנעס“, און די געכאַפּטע פֿירט מען אָפּ אין אַ באַשטימט אָרט. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אלע שפּילער זיינען שוין געלאָפֿן און מ'האַט זיי געכאַפּט. וויל מען נאָכאַמאָל אָנהויבן דאס שפּיל, צושטעלט דער אָנפירער די קינדער אין דער אַרדנונג, ווי מען האט זיי געכאַפּט, איינער נאָכן אנדערן. דעם „וואַנאַן“, וואס מען האט אים געכאַפּט דעם ערשטן, באַשטימט מען פֿאַר אַ „לאַקאָמאָטיוו“, און די, וואס מען האט געכאַפּט די לעצטע – פֿאַר „קאָנדוקטאָרן“, און מען שפּילט ווייטער.

כללים: 1. די שפּילער מאַרן נישט האַלטן איינער דעם אנדערן פֿאַר די קליידער.

2. דער געכאַפּטער „וואַנאַן“ מאַר זיך נישט אַרויסרייסן.

3. האַץ און מוויז.

די צאל שפּילער ביי 30.

מען באַשטימט דורך ציילן, די ערשטע קאָץ און די ערשטע מוויז. פֿאַר די ווייטערדיגע ווערט איינגעפירט אַ געוויסע אַרדנונג. אלע קינדער, אויסער דער „קאָץ“ און דער „מוויז“, סאָבן אַ קרייז און האַלטן זיך די נאַנצע צייט פֿאַר די הענט. די „קאָץ“ יאָגט זיך נאָך דער „מוויז“, אלע, וואס געפֿען אַנטייל אין שפּיל, פֿאַרטיידיגן די „מוויז“. די „קאָץ“ לאזט מען נישט אַרין אין קרייז, מען פֿאַרשטעלט איר דעם וועג דערמיט, וואס מען לאזט אראפּ די הענט וואס נידריגער. מען מעג זיך אפֿילו אראפלאזן צו דער ערד. די „קאָץ“ מאַר נישט צורייסען דעם קרייז, געלינגט איר אריינצולויפן אין קרייז, מאַר מען זי דארט נישט פֿאַרהאַלטן. בכלל דארף מען זעהן, אז דאס שפּיל זאל פֿאַרקומען אויסערן קרייז. די „מוויז“ זאל אריינלויפן אין קרייז בלויז דעמאָלט, ווען דער שונא איז נאָהנט.

אז די שפּילער פירן דורך דאס שפּיל ניד און גוט, קאָן מען באַשטימען מיט אמאל עטליכע „קעץ“ און עטליכע „מוויז“. דערביי באַשליסט מען: צי זאלן אלע „קעץ“ מעגן כאַפֿן אלע „מוויז“, אדער יעדע „קאָץ“ נור איר „מוויז“.

כללים: 1. די לויפנדע מארן ניט שמופן מיט די הענט יענע, וואס שטייען.

2. מען לאזט די "קאץ" ניט אריין אין קרייז, אראפלאזנדיג די הענט וואס נידריגער.

3. די "קאץ" טאר ניט כאפן די "טויז" דורכן קרייז.

4. מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע.

די צאל שפילער ביו 20.

אלע קינדער, וואס שפילן זיך, הויז איינער וועלכער ווערט באשטימט דורך ציילן, מאכן א קרייז, איינער פֿון צווייטן שטייט ווייט אויף א טריט. יעדערער באצייכנט זיין ארט אין קרייז מיט א רעדעלע, דער געבליבענער שטעלט זיך אין מיטן קרייז.

דאס שפיל הויכט זיך אן אזוי: דער, וועלכער שטייט אין מיטן דעם קרייז זאגט: "מייזעלע, מייזעלע, פֿארקויף מיר דיין הייזעלע" דאס מייזעלע ענטפערט: "איך פֿארקויף ניט" מיט דעם אייגענעם פֿארשלאג ווענדט ער זיך אויף צו א צווייטער מייזעלע. אין דער צייט בייט דאס מייזעלע, צו וועלכן ער האט זיך פֿריער געווענדט, זיין ארט מיט אנאנדער מייזעלע. דער מיטלסטער לויפט צו פֿארכאפן דאס ארט ביי איינעם פֿון די וועלכע בייטן זיך מיט די ערטער, דער, וואס בלייבט אן אנארט, שטעלט זיך אינמיטן.

ווען דער אנפֿירער שרייט אויס: "די קאין גייט!" — בייטן זיך אלע "מייזעלעך" מיט די ערטער. דער מיטלסטער באנוצט זיך מיט דעם טומל און פֿארנעכט א רעדעלע.

כללים: 1. בעתן בייטן זיך מיט די ערטער, רופט איין מייזעלע ארויס דאס צווייטע מיט אַזאָאָנק.

2. ווינסען האט רעכט נאר אזא "מייזעלע", וועלכער דער מיטלסטער סטער האט שוין פֿארגעלייגט צו פֿארקויפֿן זיין הייזעלע.

5. א ליידג ארט.

די צאל שפילער ביו 25.

אלע קינדער, וואס נעמען אנטייל אין שפיל, אויסער איינעם, וועלכער ווערט באשטימט דורך ציילן, מאכן א קרייז, און יעדערער מאכט א רעדעלע ארום זיך. דער, וואס בלייבט אן אנארט, איז דער אנפֿירער. ער גייט ארום די שטייענדיגע רירט אן איינעם פֿון זיי און לאזט זיך

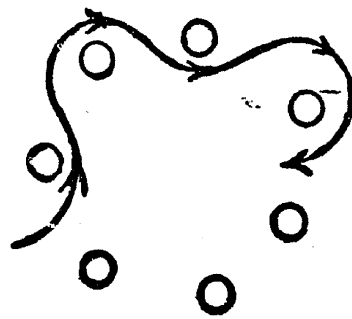
באלד לויפן; דער אננערירטער לויפט איז אנטקעגן, און ביידע לויפן צו פארקאפן דאס ליידניגע ארט. דער, וואס פארשפעטיגט און בלייבט אן אנהארט, ווערט אנאנירער און ער פירט ווייטער דאס שפיל.

באטערקונג: כדי אלע קינדער זאלן האבן די סעגליכקייט צו נעמען אַנטייל אין שפיל, באַשטימט מען, אַז די וועלכע זיינען שוין איין מאל געלאָפן, פאַרלייגן די הענט אויף הינטן. מען דאַרף אַכטונג געבן, אַז לויפנדיג איינער נעגן אַנער דערן, זאלן זיי זיך האַלטן אין אַ באַשטימטער ריכטונג זיי זאלן זיך נישט צוזאַמענשטויסן.

6. דער ים רוישט.

די צאל שפילער אונבאָגענצט.

די קינדער באשטימען דורך ציילן א וועג-ווייזער, נאכדעם מאכט זיי אלע, הויז דעם „וועג-ווייזער“ א קרייז, ציהען אים פאנאנדער, לאזן זיי הענט, און יעדער שפילער מאכט ארום זיין ארט ארעדעלע. דער וועג-ווייזער גייט אדער לויפט פארביי די שפילער, ווי א שלאנג: איינעם נייט ער אום פון פארנט, דעם אנדערן פון הינטן און אזוי ווייטער. ער טאר דערביי קיינעם נישט דורכלאזן. דער, וועלכן ער נייט אום פון פארנט און זאגט אים: „דער ים רוישט“, מוז זיך לאזן נאך אים. אזוי ציהט זיך דאס שפיל ביז דער לעצטער פון קרייז פארלאזט זיין ארט. אלע, וואס שפילן, ציהען נאך דעם וועג-ווייזער, וועלכער כער פירט זיי מיט א פיון אפ ווייט פון זייערע ערטער. אז דער אנפירער שרייבט אויס: „דער ים רוישט“ — לויפן אלע צו די רעדלעך, איילנדיג זיך צו פארנעמען ארעדלעך; דער, וואס בלייבט אן אנהארט, ווערט א וועג-ווייזער, און מען שפילט ווייטער.



כללים: 1. דער וואס מוז נאכגיין נאכן וועג-ווייזער, ווארט איבער אלע, וואס גייען אים נאך, און שטעלט זיך דער לעצטער.

באטערקונג: 1. דער אָנפירער קאן ענדערן די ניכקייט פון לויפן, ציילנדיג: „אינס, צוויי...“

2. דער, וואס איז מיט א פיון געבליבן אן אנהארט, כדי צו ווערן א וועג-ווייזער, טאָר קיין וועג-ווייזער נישט זיין; מען קלייבט אויס אַנשטאַט אים, אַנאָנדערן און ער פאַרנעמט דאָס אָרט פונעם אויסגעקליבענעם.

7. נאָדל און פאָדים.

די צאל שפילער ביו 30.

אלע קינדער, חוץ צוויי - „נאָדל“ און „פאָדים“ - וועלכע מען באַשטימט דורכ'ן ציילן, - מאַכן אַ קרייז און האַלטן זיך פאר די הענט. די „נאָדל“ שטעלט זיך געבען דעם מיטל-פלאַץ, וואָס צווישן צוויי קינדער; דער „פאָדים“ שטעלט זיך פון הינטן אויף 3-4 טריט פון איר. ווען דער אַנפירער שרייט אויס: „לויפט!“ אָדער ער ציילט: „אינאָס צוויי, דריי“ - לויפט די „נאָדל“ אַרײַן אין קרייז און לויפט אום צווישן די קינדער, וואָס האַלטן זיך אין קרייז. אין וואס פאר אַנאָרדנונג און אין וואָסער אַ זייט זי וויל, דער „פאָדים“ לויפט נאָך, פרי זי אַנצורירן. נאָך ער טוט לויפן אין דער אייגענער זייט און אין דער אייגענער אָרדנונג ווי די „נאָדל“. אויב דער „פאָדים“ האָט זיך פארפלאַנטערט. ד. ה. ער האָט אַ טעות געהאַט אין וועג, דאַרפן די קינדער אַראַפלאָזן די הענט און אים גיט דורכלאָזן. אין דעם פאל האָט געוואונען די „נאָדל“. אויב דער „פאָדים“ פארפלאַנטערט זיך גיט, און רירט אָן די „נאָדל“ געווינט ער. סיי אין ערשטן, סיי אין צווייטן פאל. שטעלן זיי זיך ביידע אין קרייז. זייער אָרט פאַרנעמט אַנאָרדער פאר, און מען שפילט ווייטער. די פאָרן פּאַסן זיך אין דער אָרדנונג, וועלכע מען באַשטימט פאַרן שפילן.

פּלללים: 1. די וואָס לויפן, טאַרן גיט שמויסן מיט די הענט יענע וואָס שטייען.

2. דער „פאָדים“ דאַרף אַנרירן די „נאָדל“, אָבער זי גיט פאַרהאַלטן.

3. ווען דער „פאָדים“ האָט אַ טעות און לויפט גיט דורך דעם זעלבן מיטל-פלאַץ, וואָס די „נאָדל“ איז דורכגעלאָפן, לאָזן די קינדער אראפ די הענט.

4. דער „פאָדים“ טאַר גיט אַנרירן די „נאָדל“ דורכ'ן קרייז.

8. די האָזן.

די צאל שפילער אונבאנענעט.

אלע קינדער, וואָס געמען אַנאָנטייל אין שפיל, חוץ צוויי, וועלכע ווערן באַשטימט, ציילן זיך אויס צו פיר: ערשטער, צווייטער, דריטער, פירטער, און נאָכאמאל ערשטער, צווייטער, דריטער, פירטער און אַזוי ווייטער, ביז דעם לעצטן. יעדע דריי געמען זיך פאַר די הענט און מאַכן אַ קרייז, דער פירטער - אַ האָז - שטעלט זיך אין מיטן קרייז. פון די צוויי

באשטימטע איז איינער א "יענער", דער צווייטער א היימלאזער "האָז".
 נאָכדעם, ווי דער אָנפירער ציילט: "איינס, צוויי, דריי" - לויפט דער
 "יענער" נאָכן היימלאָזן האָז. אז דער "האָז" לויפט אריין אין א וועלכן
 עס איז קרייז, ס'ז דער האָז, וואָס איז דאָרט פריער געשטאנען, ארויס
 לויפן, און דער "יענער" לויפט שוין נאָכן גייעס "האָז". אויב דער "יענער"
 רירט אָן דעם "האָז", איידער ער האָט זיך געראטעוועט אין א קרייז, ווערט
 דער "האָז" א "יענער" און דער "יענער" - א "היימלאזער האָז".

כללים: 1. צווישן איין קרייז און דעם אנדערן דארף זיין אנערק. 5
 מרים.

באמערקונג: כדי אַלע קינדער זאָלן האבן די מעגליכקייט צו לויפן,
 פירט מען איין אזא אָרדנונג: דער "האָז", וואָס לויפט
 אריין אין קרייז, בייט זיך מיטן ארט מיט דעם 1-טן
 נומער, דער, וואָס לויפט נאכדעם אריין, בייט זיך מיטן
 צווייטן נומער א. א. ו. דער "האָז" בייט זיך מיטן ארט
 ניט באלד ביים אריינלויפן, נאר א ביסל שפעטער.

9. דער האנדל.

די צאל שפילער ביי 25.

אויף איין זייט פון פלאץ צייכנט מען אָן א הויז. אויף 30 מרים
 פאַראויס, סאכט מען א שטיק, צו וועלכן די שפילער לויפן. אַלע קינד-
 דער, וואָס פאַטילינג זיך אין שפיל, אויכער צוויי - א פאַרקויפער און א
 קונהל - שטעלן זיך אין איין שורה אין הויז; יעדערער רופט זיך אָן מיט
 א נאָמען פון א וועלכער עס איז חיה. דער קונה קויפט א חיה. דער
 פארקויפער באשטימט א פריו - אַבהיינגיג פון דעם, ווי גיך די געקויפטע
 חיה לויפט. דער קונה באַצאלט אים דערמיט, וואָס ער קלאַפט אים לייכט
 איבערן האנד אויז פיל סאַל, וויפיל קאָפיקעס אדער רובל ער בעט פאר
 דער חיה. באלד נאָכן ערשטן קלאפ לויפט ארויס די פארקויפטע חיה,
 דערלויפט ביזן שטיק און פון דאָרט צוריק אהיים. דער קונה צאָלט אָפּ
 אינגאנצן וויפיל ער דארף באַצאָלן און לאָזט זיך לויפן נאָך דער חיה.
 אויב ער כאפט זי - ווערט זי זיין געהילף. אויב גיט - גיט זי זיך אַנ-
 אנדער נאָמען און שטעלט זיך ווידער אין הויז. דער געהילף העלפט דעם
 קונה דערמיט, וואָס ער שטערט די חיות צו לויפן; דערביי טאָר ער זי
 אָבער ניט פארהאלטן מיט די הענט. צוועצט לויפט דער פארקויפער, און
 ווען מען כאפט אים, ענדיגט זיך דאָס שפיל.

כללים: 1. די פארקויפטע חיה לויפט ארויס ניט פריער, ווי נאָכן
 ערשטן קלאפ.

2. דער קונה הויפט איר אן נאָכיאָגן נאָכדעם ווי ער האָט איינגעצאלט פאר דער חיה.
3. דער קונה קלאפט לויטן ציילן פון אַנפירער.
4. דער פרייז פאר די חיות דארף זיין ניט טייערער פון 10.
5. דער געהילף שטערט דער חיה וואָס אנטלויפט; ער טאר זי אבער ניט פארהאלטן מיט די הענט.

10. „דער איבעריגער“.

(איינפאך).

די צאל שפילער — אום.

די קינדער שטעלן זיך פארזויגן — איין פאר הינטער דער צווייטער. פאראויס, פאר אלע פארן, שטעלט זיך דער „איבעריגער“, וועלכן מען באַ שטימט דורך ציילן. דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ און די לעצטע פאר לויפט ארויס: איינער — לינקס, דער צווייטער — רעכטס. דער „איבעריגער“ יאנט זיי נאך און וויל אנרירן איינעם פון זיי, איידער זיי כאפן זיך פאר די הענט. רירט ער אן איינעם דעמאלט שטעלט זיך דער אננערדער מיטן „איבעריגן“ אין ערשטער פאר, און דער ניט אננערירטער מער ווערט אן „איבעריגער“, און מען שפילט ווייטער.

פללים: 1. דער „איבעריגער“ טאר זיך ניט אומקוקן, ער לאזט זיך לויפן ערשט דעמאלט, ווען די פאר, וואס לויפט, גלייכט זיך אויס מיט אים.

11. „דער איבעריגער“.

(מיט א מיכל).

די צאל קינדער, וואס באטייליגן זיך אין שפיל איז אום.

שפיל-געצויג: א מיכל אָדער א בענדל.

אלע קינדער שטעלן זיך פארזויגן — איין פאר הינטער דער צווייטער. פאראויס, פאר אלע פארן, אין א רעדל, שטעלט זיך דער „איבעריגער“, וועלכן מען באשטימט דורך ציילן. הינטערן קראנן שטעקט פון אים א מיכל אדער א בענדל, אזוי, אז מען זאל עס לייכט קאנען ארויס ציען. פאראויס, פאר דעם רעדל, אויף א מהלך פון 15-20 טריט, פירט מען דורך א שטיק, ביז וועלכן דער „איבעריגער“ טוז צולויפן. נאך דעם, ווי דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ — לויפט ארויס דער „איבעריגער“, און די לעצטע פאר, האלטנדיג זיך פאר די

הענף זאגט אים נאך, דער „איבערינער“ שטרעפט צו דערלויפן ביזן שטריך און צוריק אין זיין רעדל, יעדערער פון פאר שטרעפט ארויסצו-שלעפן דאס מיכל ביי דעם „איבערינן“. דער, וואס שלעפט ארויס דאס מיכל, ווערט אן „איבערינער“ און דער פריערינער „איבערינער“ מיט דעם געבליבענעם שמעלן זיך אין דער ערשטער פאר.

פ.ל.ל.ים: 1. די פאר מאר ניט פארלויפן פאראויס, און מאר ניט פאר-האלטן דעם „איבערינן“ מיט די הענט.

2. דער „איבערינער“ און די לעצטע פאר, לויפן ארויס אין איין צייט.

12. נאך די זעקעלעך.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצויג: 4 זעקעלעך פון צוויי פארשידענע פארבן.

אויף איין זייט פלאץ פירט מען דורך א שטריך - א הויז. אויף ביידע עקן פון שטריך צייכנט מען אן צוויי ערמער, פון וואנען די קינדער לויפן ארויס. אנטקעגן די ערמער, אויף 30 מריט פון זיי, צייכנט מען אן צוויי רעדעלעך, אין יעדן פון זיי לייגט מען אוועק צו איין זע-קעלע. ביידע זעקעלעך פון איין פארב.

אלע קינדער שמעלן זיך אין „הויז“ אין איין שורה. די צוויי, וואס שטייען אויף ביידע עקן פון שורה, האלטן יעדער א זעקעלע פון דער צווייטער פארב. זיי שמעלן זיך אין די אנגעצייכנטע ערמער. און ווען דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ - לאזן זיי זיך לויפן יעדערער צו דעם רעדעלע, וואס אנטקעגן אים. דארט ביימן זיי אום די זעקעלעך, און לויפן צוריק אויף די ערמער. ווער עס קומט פריער, דער האט א געווינס. נאכדעם שמעלן זיי זיך ביידע פון הינטן אין א שורה. נאך זיי לויפן ווידער די צוויי, וואס שטייען איצט ביי ביידע עקן פון שטריך א. א. ו. ביז דער לעצטער פאר. אז די לעצטע פאר קומט, שמעלט זי זיך אין מיטן דער צווייטער שורה. נאך דעם גייען אלע קינדער אריבער אויפן שטריך און מען שפילט ווייטער.

מען באשטימט פאראויס, וויפיל מאל יעדער דארף לויפן. דער וואס האט מער געווינסן, האט געוואונען דאס גאנצע שפיל.

13. דער פוקס.

די צאל שפילער אונטאגערענט.

אויפן פלאץ מאכט מען א רעדל - א הויז פארן „פוקס“. אלע שפילער האלטן אין האנט טיכלעך. איינער פון זיי איז א „פוקס“. ער שפרינגט ארויס פון זיין רעדל אויף איין פום און יאנט זיך אזוי גאך די שפילער, וועלכע אנטלויפן פון אים. זיין אויפגאבע איז - אנצורירן איינעם פון זיי מיטן טיכל. די אנגערימטע פארלאזן דאס שפיל. אויב דער „פוקס“ שמעלט זיך אויף ביידע פיס, אדער ער הויפט אן שפרינגען ניט אויף דער פוס, וואס איז באשטימט, לאזט ער זיך באלד לויפן צוריק אין זיין רעדל. ווען מען באמערקט דאס, הויבן די שפילער אן אים נאכצויאגן. כדי אנצורירן אים מיטן טיכל. דער, וואס האט אים אנגערימט, ווערט א „פוקס“, און דאס שפיל הויפט זיך אן פון דאס ניי. ס'נעמען ווידער אנמייל אויף יענע, וואס האבן פריער פארלאזט דאס שפיל. אויב דער „פוקס“ ווערט מיד שפרינגענדיג, האט ער רעכט אריינלויפן צוריק אין זיין רעדל אפרען; ער דארף אבער לויפן וואס ניכער, מזאל אים אויפן וועג ניט אנרירן. נאכדעם אז ער רוט אפ, שפרינגט ער ווידער ארויס, נאר אויף דער אנדער פוס.

כללים: 1. דער „פוקס“ יאנט זיך גאך די שפילער, שפרינגענדיג די גאנצע צייט אויף איין פוס.

2. דער, וואס רירט אן דעם „פוקס“, ווערט אליין א „פוקס“.

3. דער, וועמען דער „פוקס“ רירט אן, פארלאזט דאס שפיל.

1. יעדעס מאל, ווען ס'ווערט א נייער „פוקס“, הויפט זיך דאס שפיל אן פון דאס ניי; אין שפיל קומען אריין צוריק אויך יענע, וועלכע האבן פריער פארלאזט דאס שפיל.

14. דער וואלף און די שעפעלעך.

די צאל שפילער ביז 20-25.

אויף צוויי זייטן פון פלאץ אדער צימער פירט מען דורך צוויי שמריכן - איינעם אנטקעגן דעם צווייטן - צוויי הייזער. צווישן די הייזער מאכט מען א ראד פון דריי אדער פיר ארשין אין דיאמעטער. אלע שפילער הייסן „שעפעלעך“. זיי שמעלן זיך אין איין הויז. איינער, א באשטימטער דורך ציילן, איז א „וואלף“; ער שמעלט זיך אין ראד.

דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ די „שעפעלעך“ לאזן זיך לויפן אין צווייטן הויז. יעדעס „שעפעלעך“ מוז, לויפנדיג, אריינרעטן מיט

איין פֿום צום „וואַלף“ אין ראד, און אין דעם מאמענט דארף אים דער „וואַלף“ אנרירן. דאס אננערירטע „שעפעלע“ אדער עס ביים זיך מיטן „וואַלף“, אדער עס פארלאזט דאס שפיל, לויטן אפמאך.
אין ערשטן פֿאל ענדיגט זיך דאס שפיל ווען די שפילער ווילן; אין צווייטן פֿאל – ווען אלע „שעפעלעך“ זיינען אנגערימט.

1. כ ל ל י ם: יעדעס „שעפעלע“ האט רעכט אריינצולויפן אין צווייטן הויז נור דעמאלט, ווען עס איז געווען ביים „וואַלף“.
2. דער „וואַלף“ רירט אן דאס „שעפעלע“ נאר דעמאלט, ווען זיין פֿום איז אין ראד.
3. דער „וואַלף“ טאר פֿון ראד נישט ארויס.
4. דאס „שעפעלע“, וואס איז אריינגעקומען אין צווייטן הויז, און איז נישט געווען אין ראד ביים „וואַלף“, גייט ארויס פֿון שפיל.

15. „פֿון הויז צו הויז“.

(איינפאך).

די צאל שפילער ביז 30.

אויף צוויי זייטן פֿון פֿלאץ פֿירט מען דורך צוויי שמריכן – הייזער. צווישן איין הויז און דעם אנדערן – פֿון 20 ביז 30 טריט. דער פֿלאץ צווישן די הייזער, הייסט פֿעלד. דורך ציילן באשטימט מען אוועכטער; אויב די צאל שפילער איז גרויס, באשטימט מען צוויי וועכטער. דער וועכטער געפינט זיך אין „פֿעלד“. אלע שפילער שטייען אין איין הויז. דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ און די שפילער לויפֿן אלע אריבער אין צווייטן הויז. (אויב די צאל שפילער איז גרויס, לויפֿט מען אריבער טיילווייז). דער וועכטער יאנט זיי נאך און רירט אן די וואס לויפֿן. די אננערירטע פֿארלאזן דאס שפיל.

1. כ ל ל י ם: יעדעס מאל לויפֿט מען אריבער פֿון צווייטן הויז צוריק אין ערשטן, אבער נאר נאכדעם, ווי אלע זיינען שוין אין הויז.
2. ווען דאס שפיל הויבט זיך אן פֿון דאס ניי ווערט דער לעצטער אננערירטער באשטימט פֿאר א וועכטער.

16. „פון הויז צו הויז“.

(מיט א שמערונג).

די צאל שפילער בײַ 30.

דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי ווי דאס פֿאַרינע פונקט אינמיטן צווישן ביידע הייזער, (A. B.) איבערן נאַנצן ברייט פֿון „פעלד“, פֿירט מען דורך אַ שמירק (c); דער וועכטער רירט אן די קינדער, וואָס לויפן די אָנגערירטע פֿאַרלאָזן אָפּער גיט דאס שפיל, נאָר זיי שטיעלן זיך אויפֿן מיטלסטן שמירק, און אונטעריינדן איבער אים אַהין און צוריק, שטערן זיי דערמיט די לויפנדע אויסצומיידן דעם וועכטער.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | A |
| c | | | | | | |
| B | | | | | | |

דאס שפיל פֿאַרענדיגט זיך, ווען אלע זיינען אָנגערייט. כללים – אלע וואס אין שפיל נומער 15 און נאך פֿאַלגענדער:

די וואס שטייען אויפֿן מיטל-שמירק, טארן גיט אַראַפֿניין פֿון אים, און אויך גיט פֿאַרהאַלטן די לויפנדע מיט די הענט; גלוייבער און, אז זיי זאלן אומניין אויפֿן שמירק מיט צונויפֿגעלייגטע הענט. פֿאַרמערקונג: אז ס'ווערט גרויס די צאָל אָנגערייטע, פֿירט מען דורך פֿון זייערט וועגן א צווייטן שמירק. א. א. וו.

17. „פון הויז צו הויז“.

(מיט אַ שפּרונג).

די צאָל שפילער דיזעלבע וואס פֿריער.

די הייזער (A. B.) באַצייכנט מען אזוי, ווי אין פֿאַריגן שפיל. אין דער נאַנצער ברייט פֿון „פעלד“, צווישן ביידע הייזער, שטיילט מען אויס מיט צוויי פֿאַראַלעלע שמיריכן אַ פּאַס (c) פֿון דריי פֿערטל אדער איין אַרשין די ברייט. דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי, ווי דאס פֿאַריגע. נאר יעדער לויפנדער מוז אַריבערשפּרינגען דעם פּאַס. דער וועכטער רירט אן די לויפנדע. די אונטערייטע און אויך די, וואס זיינען גיט אַריבערנעשפּרונגען דעם פּאַס, וואס רעכנען זיך אויך פֿאַר אונטערייטע, פֿאַרלאָזן דאס שפיל. די כללים – דיזעלבע, וואס אין שפיל נומער 15 און אויך פֿאַלגענדער:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | A |
| c | | | | | | |
| B | | | | | | |

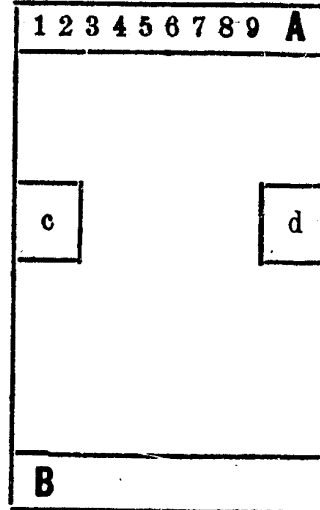
דער, וואס איז דעם פּאַס גיט אַריבערנעשפּרונגען, ווערט פֿאַרעכנט פֿאַר אַנאָגערייטן, און פֿאַרלאָזט דאס שפיל.

18. "פון הייז צו הייז"

(מיט געפאנגענע).

די זאל שפילער ביי 30.

אויף צוויי זייטן פֿון פֿלאַץ מאַכט מען צוויי הויזער (A. B.) אויף 20-30 טריט איינס פֿון דעם אנדערן, אויפֿן "פֿעלד" אינמיטן. צווישן די הויזער, ביי די אנדערע צוויי זייטן, צייכנט מען אן צוויי ערשער פֿאר די געפאנגענע (c. d.) מען באשטימט דורך ציילן עטליכע וועכטער. אייניגע פֿון זיי רירען אן די לויפֿנדע, און די איבעריגע היטן די געפאנגענע; זיי האבן אויך רעכט אנצורירן די לויפֿנדע.



דער אנפירער ציילט: "איינס, צוויי, דריי!" און די שפילער לויפֿן אריבער פֿון איין הויז אינס צווייטן. די וועכטער רירן אן די לויפֿנדע. די אנגעריטע נעמט מען אין פֿלען. די לויפֿנדע קאנען באפֿרייען יעדן געפאנגענעם, לייכט אנרירענדיג זיין האנט. די וועכטער דערלאזן אבער ניט, מען זאל באפֿרייען די געפאנגענע. דרום זיטערעכטן זיי אנצורירן דעם באפֿרייער און אויך די באפֿרייטע. קיים האט זיי דער וועכטער אנגעריט, גייען זיי אין פֿלען אריין, דאס שפיל ענדיגט זיך ווען אלע זיינען אין פֿלען.

- פֿללים: 1. יעדער לויפֿנדער, וואס איז כאטש מיט איין פֿוס אריינגעטראטן אין פֿלען, רעכנט זיך פֿאר אנאנגערירטן.
- דער ארויסגעלאפענער טאר זיך ניט רעטן אינס זעלבן הויז אריין, פֿון וועלכן ער איז ארויסגעלאפֿן.
- אין דער צייט, ווען די שפילער לויפֿן אריבער פֿון הויז צו הויז, שטייען די געפאנגענע מיט אויסגעשטרעקטע הענט; זיי טארן אבער פֿון פֿלען ניט ארויסלויפֿן, איידער זיי זיינען באפֿרייט.

טאג און נאכט.

19. "טאג און נאכט".

(מיט א שטריק).

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: טיכלאך אדער בענדלאך.

אויף צוויי זייטן פון פלאץ, אדער צימער, מאכט מען צוויי שטריכן, איינעם אנטקעגן דעם צווייטן. זיי באצייכענען די טאג-הייזער. אינמיטן, צווישן די הייזער, מאכט מען א שטריק פאר דער נאכט. איין פֿינפֿטל שפילער בילדן די "נאכט" און צושטעלן זיך אויפֿן נאכט-שטריק. אזוי די שפילער שטעלן זיך איינער פֿון צווייטן אזוי ווייט, אויף וויפֿיל עס פֿארנעמען זייערע ביידענס אויסגעשטרעקטע הענט. אלע איבערזעטע שטעלן זיך אין איין הויז, און הייסן "טאג". ביי יעדערן פֿון "טאג" שטעקט היינט טערן קראנן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי אז ס'זאל זיין גרינג עס ארויס צוציהען. "נאכט" שטייט מיטן רוקן צום "טאג".

דער אנפֿירער גיט אוואונק, און דער "טאג" לויפֿט אריבער פֿון איין הויז אין צווייטן, צווישן די מיטל-פלעצער פֿון "נאכט". די לעצטע טאג זיך דערפֿיי גיט אומקוקן, זי טוז זיך צוהערן בלויז. פֿרי צו וויסן, ווען דער "טאג" דערנענטערט זיך. די "נאכט" ציהט ארויס ביי די לויפֿנדע די טיכלאך, אדער שטייענדיג אויף אנארט, אדער מען גיט איר דאס רעכט נאכצויאנן דעם "טאג" ביזן הויז. דער, וואס האט ארויסגעצויגן דאס טיכל, ווערט "טאג", און דער, וואס איז געבליבן אן א טיכל, ווערט "נאכט". זיי בייטן זיך אבער מיט די ערטרער ערשט דעמאלט, ווען דער נאנצער "טאג" איז שוין דורכגעלאפֿן. אין דעם פֿאל ענדיגט זיך דאס שפיל ווען די שפילער ווילן.

מען קאן אבער אויך אפמאכן אז יענע, וואס בלייבן אן טיכלאך, פֿארלאזן דאס שפיל. אין דעם פֿאל ענדיגט זיך דאס שפיל ערשט דעמאלט, ווען דער נאנצער "טאג" בלייבט אהן טיכלאך.

כללים: 1. די "נאכט" טאר זיך גיט אומקוקן בשעת דער "טאג" לויפט.
2. די "נאכט" ציהט ארויס די טיכלאך, אדער גיט רירענדיג זיך פֿון ארט, אדער גאנצענדיג דעם "טאג" ביז זיין הויז.

3. די „נאכט“ טאר ניט פֿארשטעלן דעם וועג פאר די לויפֿנדע און ניט וואפן זיי פֿאר די סליידער.
4. יעדער פֿון „נאכט“ קאן ארויסציען ניט מער ווי איין טיכל.
5. דער „טאג“ טאר ניט איבערלויפֿנדיג, שטויסן די „נאכט“ מיט די הענט.
6. מיט די ערמער בייט מען זיך ערשט דעמאלט, ווען דער נאנצער „טאג“ איז אריבערגעלאפֿן.

20. „טאג און נאכט“.

(מיט רעדלאך).

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: ווי אין נומער 19.

אויף צוויי זייטן פֿון פלאץ, אדער צימער, מאכט מען צוויי שטריכן. איינעס אנפקעגן דעם צווייטן; זיי באצייכענען די „טאג-הייזער“. צווישן די צוויי הייזער צייכט מען אן רעדעלאך צעווארפֿן, נור צווישן איינעס און דעם אנדערן זאל זיין ניט מער ווי צוויי טריט. זיי הייסן „נאכט-רעדעלאך“. א פֿירט-חלק שפילער שטעלן זיך אין די רעדעלאך און בילדן די „נאכט“. די איבעריגע שטעלן זיך אין איינעס פֿון די „טאג-הייזער“ און הייסן „טאג“. ביי יעדן פֿון „טאג“ שטעקט הינטערן קראגן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי אז ס'זאל זיין גרינג זי ארויסצוציען. „נאכט“ שטייט מיטן רוקן צו „טאג“. דער אנפֿירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ און דער „טאג“ לויפט צווישן די רעדעלאך אין צווייטן הויז אריין. די „נאכט“ ניט פֿארלאזנדיג איר ארט, ציט ארויס די טיכלאך ביי די פֿארביילויפֿער, דערביי האט זי רעכט איין פֿוס ארויסשטעלן פֿון רעדל. ווען דער נאנצער „טאג“ איז שוין אריבערגעלאפֿן, בייטן זיך די שפילער מיט די ערמער: די, וואס האבן ארויסגעצויגן טיכלאך, ווערן „טאג“, און די, וואס זיינען געבליבן אן טיכל לאך — „נאכט“, און מען שפילט ווייטער. דאס שפיל ענדיגט זיך אזוי ווי פֿריער. פֿללים אויך רחעלבע וואס אין שפיל נומ. 19.

21. „טאג און נאכט“.

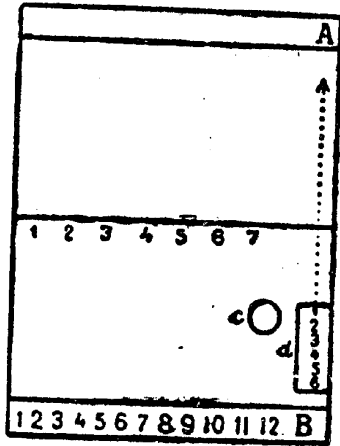
(מיט געפֿאנגענע).

די צאל שפילער ביו 30.

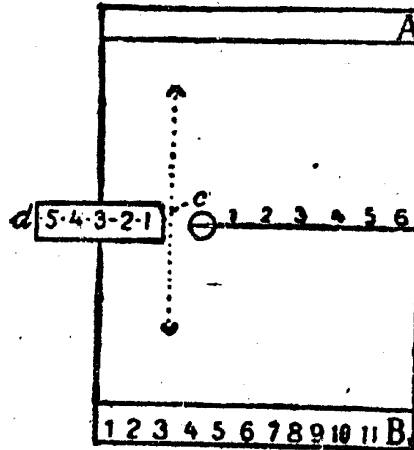
שפיל-געצייג: ווי פֿריער.

אויף צוויי געננזייטן פֿון פלאץ צייכט מען אן צוויי הייזער (A. B.)

אויף 30 מריט איינס פון דעם צווייטן אינמיטן צווישן די הייזער, טאכט
 מען א שטריך פאר דער "נאכט". אויף איין עק פון שטריך צייכנט מען
 אן ארעדל (c) פארן וועכטער (פיגור נומער 1); נאכן רעדל אויף איין מריט
 פון אים, אנ'ארט פאר די געפאנגענע (פלען d). א פינפטל שפילער -
 "נאכט" - שטעלן זיך אויפן מיטלסטן שטריך מיטן רוקן צום "טאג"; די
 שפילער שטייען איינער פונם צווייטן אזוי ווייט, אויף וויפיל עס גרייכן
 זייערע ביידנס אויסגעשטרעקטע הענט. אלע איבערגעבליבענע שפילער
 אויסערן וועכטער, שטעלן זיך אין "טאג-הויז". ביי יעדן פון "טאג" שטעקט
 פין הינטן אין קראנן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי, אז ס'זאל זיין לייכט
 זי ארויסצוציען. דער וועכטער שטעלט זיך אין זיין רעדל.
 נאכדעם, ווי דער אנפירער ציילט: "איינס, צוויי, דריי", לויפט דער
 "טאג" אריבער אין צווייטן הויז, צווישן די מיטל-פלעצער פון "נאכט".
 "נאכט" שטרעקט ארויסצוציען ביי די לויפנדע די טיכלאך; זיי מעגן זיי
 נאכיאנן ביזן הויז, די, וואס בלייבן אן טיכלאך, נייען אין פלען און



פיגור נומ. 2.



פיגור נומ. 1.

שטעלן זיך דארט אלע אין איין שורה, מיטן רוקן צום "טאג". מען ניט
 זיי אפ די טיכלאך און זיי שטעקן זיי ווידער אריין הינטערן קראנן.
 אז דער אנפירער ציילט צום צווייטן מאל, ד. ה. ווען דער "טאג"
 הויכט אן אריבערצולויפן צוריק אין ערשטן הויז, דעמאלט האט רעכט
 ארויסצולויפן פון פלען אויף דער, וואס שטייט געבן דעם וועכטער; ער
 לויפט אין "טאג-הויז", און אויב דער וועכטער ציט ביי אים ניט ארויס
 דאס, טיכל, ווערט ער באפרייט. ווען דער ערשטער, וואס איז ארויסגע-
 לאפן פון פלען, איז שוין אין הויז, לויפט ארויס, דער צווייטער א. אז.
 וו. די גאנצע צייט, ביז וואנען דער "טאג" לויפט אריבער; קוים איז
 שוין אבער דער גאנצער "טאג" אריבערגעלאפן, מארן די איבערגע-
 בליבענע געפאנגענע מער ניט ארויסלויפן; זיי ווארטן ביז וואנען
 דער "טאג" הויכט ווידער אן אריבערצולויפן. אויב דער וועכטער ציט

ארויס פנים געפאנגענעם דאס טיכל, שמעלט ער זיך אין פלען דער לעצטער. נאך אים שמעלן זיך די געגעפאנגענע דאס שפיל ענדיגט זיך ווען דער נאנצער „טאג“ איז פארנומען אין פלען.

אויב דאס שפיל דויערט צו-לאנג, איז בדי אים ניכער צו ענדיגן פאשטימט מען, וויפיל מאל דער „טאג“ זאל אריבערלויפן (10-20). און אויב די „נאכט“ כאפט פאר דער צייט דעם נאנצן „טאג“ — געווינט זי אויב ניט — געווינט דער „טאג“.

פ ל ל י ם : 1. די „נאכט“ שטייט שמענדיג מיטן רוקן צום הויז פון וועל-בען דער „טאג“ לויפט.

2. די „נאכט“ טאר זיך ניט אומקוקן און ניט אויסשמרעקן די הענט, כדי צו שמערן די לויפנדע ווער עס טוט עס פאר-לאזט דאס שפיל.

3. די „נאכט“ קאן זיך יאגן נאָכן „טאג“ ביזן הויז. זי דארף ארויסציהען די טיכלאך, אבער ניט אַגרירן די לויפנדע מיט די הענט.

4. דער „טאג“ קאן אדער מיטאמאל אריבערלויפן אין צווייטן הויז, אדער טיילווייז. דער „טאג“ לויפט אריבער אין צווייטן הויז ניט אפשטעלנדיג זיך.

5. יעדעס מאל לויפט דער „טאג“ אריבער נור דעמאלט, ווען די „נאכט“ שטייט אויפן שמריך. דורכלויפנדיג, טאר ניט דער „טאג“ אַגרירן די „נאכט“ מיט די הענט.

6. דער, וואָס אנטלויפט פֿון דער „נאכט“, טאר זיך פֿון איר ניט אויסדרייען, נאר ער לויפט גלייך פֿאראויס.

7. דער וועכטער שטייט אָפּ פֿון פֿלען אויף איין טריט. ער טאר ניט שטיין מיט קיין אויסגעשמרעקטער האַנט.

8. דער וועכטער האַט דאָס רעכט אַרויסצוציהען די טיכלאך ביי אלעמען, ניט בלויז ביי די געפאנגענע. די לעצטע יאָגט ער נאָך ביזן הויז.

9. די געפאנגענע שטייען אין אים שורה. שמענדיג מיטן רוקן צום „טאג“.

10. די געפאנגענע לויפן אריבער פֿון פֿלען אין הויז, ווי זי שטייען איינער נאָכן צווייטן, נור אין דערנעלבער צייט און אין דעמזעלבן הויז, וואוהין עס לויפט דער „טאג“.

11. די געפאנגענע און אויך די וועלכע סגעלינגט ניט זיך צו באפרייען, שמעלן זיך אין פלען די לעצטע, נאָך אלע אנדערע געפאנגענע.

ב א מ ע ר ק ו נ נ : אויב דאָס שפיל קומט פֿאַר ניט אויף א פֿלאַין, נאָר אין א צייטער, צייכנט מען אַן דעם פֿלען נעכטן איינעם פֿון די הייזער, אין דעם וועכטערס רעדל - פֿאראויס דעם פֿלען אויף איין טריט פֿון אים (פֿינור נוס. 2).

אין דעם פאל שטייען די געפאונגענע איינער הינטערן
צווייטן, און פרי זיך צו באפרייען, לויפן זיי גוג דעמאלט,
ווען דער „מאָג“ לויפט אין דעם הויז, וואָס איז ווייט פון פלעק.

22. „די כאפער“.

די צאל שפילער ביו 25.

שם ל-געצויג: צוויי פילקעס.

אויף איין זייט פלאץ צייכנט מען אן א שמריך, וואו עס שטייען
אלע שפילער, אויסער צוויי - „כאפער“. אנטקעגן ביידע עקן פון שמריך,
אויף 30 מייט פאראויס, צייכנט מען אן צוויי רעדלאך, וואו עס שטייען
די „כאפער“ מיטן רוקן צו די שפילער. הינטער יעדן „כאפער ליגט אויף
דער ערד א פילקע.

דאס שפיל הויבט זיך אָן אזוי: די צוויי וואָס שטייען אויף ביידע
עקן פון שמריך, גלייכצייטיג ארויס, אויסשרייענדיג צו די „כאפער“
„הער נאָרו“ זיי דארפן אויפהויבן די פילקעס, און אוועקלויפן צוריק.
די „כאפער“ דארפן זיך צוהערן, פרי צו באשטימען דעם מאמענט
ווען יענע בייגן זיך איין נאָך די פילקעס: דאן קוקן זיך די „כאפער“
אום, און יאָגן זיי נאך פרי זיי אָנצורירן. די אָננערטע בייטן זייערע ער-
טער מיט די „כאפער“. אויב דער „כאפער“ רירט אן דעם לויפנדיג, פאר-
רעכנט ער זיך א געווינס; אויב ער רירט אים ניט אָן, באקומט דאָס גע-
ווינס דער לויפנדר. אין פאל, ווען דער „כאפער“ קוקט זיך אום פאר
דער צייט, גייט דער שפילער צוריק אויפן שמריך, און פאררעכנט זיך
א געווינס. אלע, בעת זיי קומען צוריק, שטעלן זיי זיך פון הינטן אין
א צווייטער שורה.

מען באשטימט פאראויס א צאל געווינסען (5-10), און דער שפילער
וועלכער האט דער ערשטער די באשטימטע צאל, האט געוואונען דאס
נאנצע שפיל.

1. דורך צוהערן זיך באשטימט דער „כאפער“, דעם מאמענט,
ווען דער שפילער בייגט זיך אָפן נאך דער פילקע, ער טאר
זיך ניט אומקוקן פאר דער צייט.
2. ווען דער „כאפער“ רירט אן דעם, וואס אנטלויפט, פאר-
רעכנט ער זיך א געווינס, און זיי בייטן זיך מיט די ערשער.
3. די שפילער דארפן גיין וואָס שפילער, פרי דער „כאפער“
זאל ניט הערן, אז זיי דערנעהנטערן זיך.
4. דער שפילער געווינס, אויב ער האט אויפגעהויבן די פילקע
און דער „כאפער“ האט אים גיט אָננערירט.

5. אויב דער „כאפער“ קוקט זיך אום פאר דער צייט, קערט זיך דער שפילער אום צוריק אויפן שטריך אן דער פילקע, און פאררעכנט זיך א געווינס.
6. די צוריקגעקומענע אויפן שטריך, שמעלן זיך פון הינטן אין א צווייטער שורה; ווען אלע זיינען שוין דורכגעלאפן, שמעלן זיי זיך צוריק אויפן שטריך.

23. די פישער און דער נעץ.

די צאל שפילער ביי 30.

אויף צוויי זייטן פונם פלאץ פירט מען דורך צוויי שטריכן-הייזער, אינעם אנמקענן דעם צווייטן. צווייטן ביידע הייזער מאכט מען א שטריך. פון צווייטן די שפילער באשטימט מען צוויי „פישער“. די איבעריגע זיינען „פישלאך“. די „פישלאך“ שמעלן זיך אין איין הויז. די „פישער“ נעמען זיך פאר די הענט און שמעלן זיך אויפן מיטלסטן שטריך, מיטן פנים צו די „פישלאך“, און שרייען אויס „פישלאך, שווימט ארויס!“ די „פישלאך“ לויפן אין צווייטן הויז אריין. די „פישער“ יאגן זיך נאך און שטרעפן אןצוהיין וואס מער „פישלאך“.

ווען די ניט-אנגערירטע „פישלאך“ זיינען שוין אלע אריבערגעלאפן, נעמען זיך די אָנגערירטע פאר די הענט און ווערן א „נעץ“; די „פישער“ האַלטן דעם „נעץ“ פון ביידע זייטן, און שמעלן זיך ווידער אויפן שטריך מיטן פנים צו די „פישלאך“ און דאָס שפיל הויבט זיך אָן ווי פריער. דאָס שפיל ענדיגט זיך, ווען אלע „פישלאך“ זיינען אָנגערירט.

כללים: 1. די „פישער“ מעגן כאפן די „פישלאך“ נור ווען דער „נעץ“ איז נישט צוריסן. זיי מאַרן אויך נישט ארויסלאָזן דעם „נעץ“ פון האנט.

2. די „פישלאך“ האָבן רעכט דורכלויפן דורכן „נעץ“, נישט צו רייסנדיג אים.

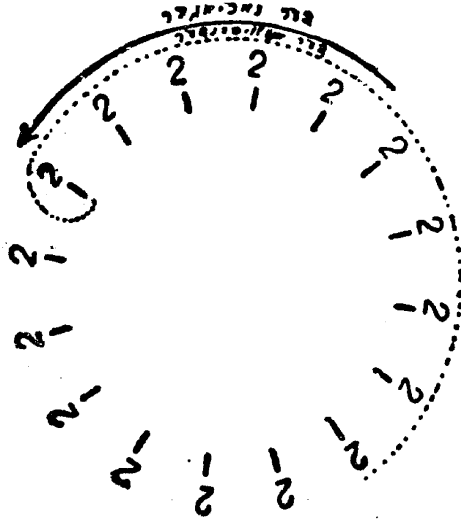
3. די „פישער“ רופן ארויס די „פישלאך“ נור ווען זיי שטייען אויפן שטריך.

באמערקונג: אויב דער פלאץ, אויף וועלכן מען שפילט, איז צוקלויבן, באטרעטט מען די צאל „פישלאך“, וואָס בילדן דעם „נעץ“. כדי די צאל „פישלאך“ אין „נעץ“ וואָל נישט זיין גרעסער. ווי מען האָט באשטימט, טרעפן די פריער-געכאפטע „פישלאך“ כסדר אָפ זייער אָרט פאר די נייגעכאפטע.

24. דריי איז צופיל.

די צאל שפילער ביו 30.

אלע שפילער, אויסער צוויי, וואס ווערן באשטימט דורך ציילן.



מאכן א קרייז, און צוציילן זיך אויף ערשטע און צווייטע. צום ביישפיל: „ערשטער“, „צווייטער“, „ערשטער“, „צווייטער“ און אזוי ווייטער, ביז דעם לעצטן. אלע צווייטע צושטעלן זיך הינטער זייערע שכנים - די ערשטע נישט מער, און בילדן פארן צווייטן וועלכע עס בלייבן לידיגע פלע צער.

די באשטימטע פאר, וועלכע האט זיך לכהחלה ניט געשטעלט אין קרייז, הויבט אן דאס שפיל - איינער אנטלויפט, דער צווייטער יאנט אים נאך, דער, וואס

אנטלויפט, ראטעוועט זיך דורכדעם, וואס ער שטייט צו פון פארנט צו א וועלכער ס'איז פאר מיט די ווערטער: „צוויי איז ווייניג!“ דער הינטער-שטער פון דער פאר ענטפערט אים: „דריי איז צופילו“ און לויפט ארויב. דער נאכיאנער לויפט אים נאך, א. א. זו.

אויב דער נאכיאנער רירט אן דעם געיאנטן, איידער ער האט זיך געראטעוועט ביי א וועלכן ס'איז פאר, בייטן זיי זיך מיט די ראלן: דער ערשטער אנטלויפט, און דער צווייטער יאנט אים נאך. מען קאן דאס שפיל פירן אויך אזוי: דער הינטערשטער ווערט א נאכיאנער, און דער געוועזענער נאכיאנער אנטלויפט פון אים.

1. מען מאר ניט לויפן דורכן ראד.
2. דער געיאנטער האט רעכט זיך צו רעטן ביי איינעם פון די צוויי פארן, וואס בילדן דעם מיטל-פלאץ, דורך וועלכן ער איז אריין.

צווייטע גרופע.

25. דער פארשלאפענער.

די צאל שפילער ביו 25.

שפיל-געצייג: א שווארצע 3 דיומאווע פילקע.

אלע שפילער מאכן א קרייז. יעדערער באצייכנט זיין ארט מיט א רעדעלע. איינער א באשטימטער דורך ציילן, נעמט א פילקע און אנדער פנדיג איינעם מיטן נאמען, אדער אנדערש ווי, ווארפט ער זי צו אים. יענער כאפט זי און ווארפט זי ווייטער. אזוי ציהט זיך עס ביז וואנען איינער פארשלאפט זיך און כאפט ניט די פילקע. דער „פארשלאפענער“ היבט זי אויף, ניט זי איבער זיין שכן פון רעכטס, און אליין פארלאזט ער דאס שפיל, מען שפילט אזוי ווייטער, ביז וואנען ס'בלייבט נור איין שפילער. דער לעצטער ווארפט די פילקע אין דער הויך, ביז א'נערך 10 מאל. אויב זי איז ביי אים קיין איין מאל ניט ארויסגעפאלן פון האנט, האט ער געוואונען דאס שפיל.

1. כאפן די פילקעס מעג נור דער, וועמען מען האט אנגערופן.
2. די פילקע דארף מען וואס ניכער איבערווארפן איינער צום צווייטן, ניט טראכטנדיג און ניט אויסקלייבנדיג.
3. אויב מען האט ניט געכאפט די פילקע, ווייל זי איז שלעכט געווארפן געווארן, פארלאזט דער ווארפער דאס שפיל.

- באסערקונג: דאס שפיל קאן מען אלץ שווערער מאכן, צ. ב. ש:
1. ווארפן די פילקע מיט איין האנט און כאפן מיט בידע.
 2. ווארפן אין כאפן נור מיט דער רעכטער האנט.
 3. ווארפן און כאפן נור מיט דער לינקער האנט.

26. „טרייב די פילקע“.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: א גרינגע 8 דיומ. פילקע.

אלע שפילער מאכן א קרייז. אויף דעם ארט, וואו זי שטייען, צייכנט מען אן אראד, יעדערער פארלייגט אויף הינטן איין האנט. איינער ווארפט געבן זיך א פילקע און קלאפט זי אפ מיט דער האנט אזוי,

אז זי פליהט צו וועמען עס איז פון די, וואס שטייען אנטקעגן. דער, נעבן וועמען זי איז געפאלן, קלאפט זי ווידער אפ אין וואָסער זייט ער וויל.

אזוי ציהט עס זיך ביז וואנען איינער קלאפט זי שלעכט אפ, און זי בלייבט אדער אין מיטן קרייז, אדער זי שפרינגט ארויס פון קרייז און קיינער קאן זי פון זיין ארט נישט דערלאנגען. דעמאלט הויבט אויף די פילקע און שפילט ווייטער יענער, וואס שטייט נעבן דעם, וואס האט אנהייב געוויזן דאס שפיל, יעדערער וואס מאכט א פעלער פארלאזט דאס שפיל.

מען באשטימט פאראויס, וויפיל מאל מזאל אפקלאפן די פילקע (10-15-20 מאל...), דאס ווענדט זיך אן דעם, ווי נישט די קינדער קאנען נען שפילן אין פילקעס. קלאפט מען אפ די פילקע אזויפיל מאל, וויפיל מ'איז באשטימט; און מען מאכט דערביי קיין איין פעלער נישט, געווינען אלע; דאס שפיל הויבט זיך אן פון דאס ניי, און די, וואס האבן פארלאזט לאזט דאס שפיל, שטעלן זיך ווידער אין קרייז, אויב עס בלייבט נור איין שפילער, וועלכער האט קיין איין פעלער נישט געמאכט, קלאפט ער אפ די פילקע נעבן זיך אזוי פיל מאל, וויפיל מען באשטימט, און אויב דאס געלינגט אים, האט ער געוואונען דאס גאנצע שפיל; און אויב מען שפילט ווייטער, הויבט ער אן דאס שפיל פון דאס ניי, נאר אויב ער מאכט אויף א פעלער, הייסט עס, אז אלע האבן פארשפילט, און דאס שפיל הויבט אן דער, וועלכער וואלט געדארפט ווארפן די פילקע אין ערשטן קאן. מען באשטימט אויך פאראויס, מיט וועלכער האנט מען זאל אפ-קלאפן די פילקע, צי מיט דער רעכטער, צי מיט דער לינקער.

- כללים: 1. דאס שפיל פארלאזט דער, וואס האט נישט נישט אפגעקלאפט די פילקע; וואס האט אפגעקלאפט, נור נישט מיט דער באשטימטער האנט, אדער נישט ווען ער האט געדארפט, אדער, אז אפקלאפנדיג זי, איז ער אראפ פון זיין ארט.
2. דאס שפיל הויבט אן א באשטימטער דורך ציילן, אז די פילקע פאלט אראפ, הויבט זי אויף און שפילט ווייטער דער פאלגנדער פון רעכטס, ציז פון לינקס (דאס ווענדט זיך אן דעם, מיט וועלכער האנט מען קלאפט אפ די פילקע) און אזוי פסדר, איינער נאכן אנדערן.

באמערקונג: אויב דאס שפיל פארציהט זיך צו-לאנג, און פיל האבן זי שוין פארלאזט, קאן מען זי פארקירצן דורכדעם, וואס מען ענדערט די באדינגונגען, צום ביישפיל: אויב פריער פלעגט פארלאזן דאס שפיל דער, וואס האט געמאכט דריי פעלער, פארלאזט זי פון איצט אן דער, וואס האט געמאכט איין פעלער; אדער אויב מען האט ביז איצט אפגעקלאפט די פילקע מיט דער רעכטער האנט, קלאפט מען זי איצט אפ מיט דער לינקער.

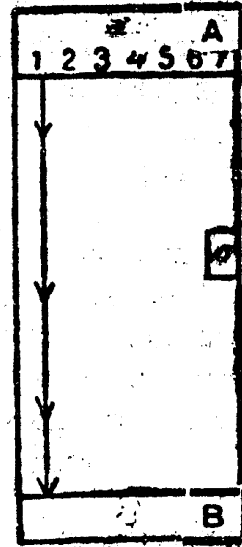
27. דער שיסער.

די צאל שפילער ביו 25.

שפיל-געצייג: א גרינגע קי 21 דיום. פילקע.

אויף צוויי זייטן פֿון פלאץ, אדער צימער, צייכנט מען אן צוויי הייזער (A. B.) און אויפֿן „פעלד“ צו דער לינקער זייט, צייכנט מען אן א הויז פֿארן „שיסער“ (C). אלע שפילער, חוץ איינעם א „שיסער“, צושטעלן זיך אין א הויז אין איין שורה.

ווען דער אנפֿירער שרעקט אויס: „לויף!“ — לויפט ארויס דער ערשטער פֿון דער רעכטער זייט און לויפט ביז צום צווייטן הויז און פֿון דארטן צוריק. דער „שיסער“ שטרעבט, ניט אראפגייענדיג פֿון ארט, צו טרעפֿן אין אים מיט דער פילקע. דער לויפֿנדר זעהט זיך אויסצודרייען ווי גור סימא מעגליך. אויב דער „שיסער“ טרעפט ניט, קאן ער אויפֿהויבן די פילקע און נאך אמאל ווארפֿן אין דעם, וואס לויפט פֿון דעם ארט, וואו ער האט זי אויפֿגעהויבן, ווי לאנג דער לויפֿנדר ניט אריין אין הויז, אויב דער „שיסער“ טרעפט אין דעם לויפֿנדר, פֿארבלייבט ער א „שיסער“ און באקומט א געווינס; דער, אין וועמען ער האט געטראפֿן, שטעלט זיך אויפֿן שטריך דער לעצטער. אויב דער „שיסער“ טרעפט ניט, ווערט דער לויפֿנדר א „שיסער“, און דער „שיסער“ גייט אין הויז און שטעלט זיך אויפֿן שטריך דער לעצטער.



מען באשטימט פֿאראויס א צייט (15-20 מינוט), ווי לאנג מען וועט שפילן. און דער „שיסער“, וואס האט פֿאר דער צייט מער געווינסן, האט געוואונען דאס גאנצע שפיל.

פֿללים: 1. דער „שיסער“ קאן ווארפֿן די פילקע אין דעם לויפֿנדרן בשעת ער לויפט; דאס ערשטע מאל ווארפט ער די פילקע פֿון זיין הויז, נאכדעם — פֿון דעם ארט, וואו ער הויבט זי אויף.

באמערקונג: דעם „שיסערס“ הויז צייכנט מען אן געהנטער, אדער ווייטער פֿון דעם ארט, פֿון וועלכן די שפילער לויפֿן ארויס, דאס ווענדט זיך אן דעם, ווי די שפילער קאן גען זיך צילן. צילן זיך די קינדער גוט, מאכט מען דאס הויז ווייטער. ניט גוט — געהנטער.

28. דאס לעבעדיגע ציל.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: א גרינגע 21/2 דיום. פילקע.

די שפילער מאכן א קרייז; אויף דעם אָרט, אויף וועלכן זיי שטייען, צייכנט מען אַן אַ ראָד. איינער, אַ באַשטימטער, שטעלט זיך אין מיטן קרייז. איינער פון קרייז האַלט אין האַנט אַ פילקע; ער צילט זיך. ניט אַריינגייענדיג אין ראָד, צו טרעפן אין דעם מיטלסטן. דער מיטלסטער, וועלנדיג אויסמיידן די פילקע, קאָן זיך איינבויען אונטערשפרינגען. אַרום לויפן, אָבער אַלץ ניט אַרויסגייענדיג פון קרייז. דער, וואָס טרעפט אין אים, בייט זיך מיט אים מיטן אָרט. נאָך דער פילקע מעגן לויפן נור די אויף וועמענס זייט די פילקע איז געפאלן. מען הויבט אָן זיך צו צילן אין דעם מיטלסטן ערשט דעמאָלט, ווען אלע שטייען שוין אויף די ערטער.

1. כללים: דער מיטלסטער טאָר פון קרייז ניט אַרויס.
2. פאַלד נאָכדעם, ווי מען טרעפט אין אים, טאָר ער די פילקע ניט אויפהויבן.
3. נאָך דער פילקע לויפן נור די, אין וועמענס זייט די פילקע איז געפאלן.
4. די שפילער וואַרפן די פילקע ניט אַראָפּגייענדיג פון אָרט.

29. דער שטערער.

די צאל שפילער פון 2 ביו 20.

שפיל-געצייג: א גרינגע 7 דיום. פילקע.

אלע שפילער, חוץ איינעם - אַ באַשטימטן דורך ציילן, - מאַכן אַ קרייז, יעדערער צאָצייכנט זיין אָרט מיט אַ רעדל. דער באַשטימטער שטעלט זיך אין מיטן קרייז. די שפילער וואַרפן אַריבער די פילקע וועמען ס'איז פון יענע, וואָס שטייען אַנטקעגן, דערביי אַנרופנדיג יענעס. דער מיטלסטער - דער "שטערער", דאַרף איבערכאַפן די פילקע אויפן וועג. אויב דאָס געלינגט אים, בייט ער זיך מיטן אָרט מיט יענעס, צו וועמען מען האָט זי געוואַרפן. אויב קיינער האָט זי ניט געכאַפט, האָבן רעכט צו לויפן אויפהויבן יענע פון קרייז, אין וועמענס זייט זי איז געפאלן. ווער עס הויבט זי אויף, הויבט אָן דאָס שפיל.

פ' ללים: 1. די פילקע ווארפט מען נאר אזוי הויך, אז דער "שמערער" זאל זי קאנען דערלאנגען.

באמערקונג: אויב עס שפילן נור צוויי שמעלן זיי זיך נעבן א וואנט; דער ווארפער שטייט מיטן פנים צו דער וואנט; דער "שמערער" שמעלט זיך צורישן דער וואנט און דעם ווארפער, דערפון רעדט מען אפ פריער, ווי ער זאל שטיין, צי מיטן פנים, צי מיטן רוקן צו דער וואנט. אויב ער האט געכאפט די פילקע, בייטן זיי זיך מיט די ערדער.

30. די פילקעס יאגן זיך. (אין קרייז).

די זאל שמילער ביי 40.

שפיל-געצויג: צוויי גרינגע 7 דויט. פילקעס און בענדלאך.

די שפילער מאכן א קרייז און צוציילן זיך אויף ערשטע און צווייטע, אזוי ביז דעם לעצטן; דערמיט בילדן זיך אין קרייז צוויי טיילן. איין טייל בינדט אן בענדלאך אויפן האנט. יעדן טייל ניט מען א פילקע. דער אנפירער ציילט: "איינס, צוויי, דריי" און מען הויבט אן ווארפן די פילקעס - ביידע אין איין ריכטונג, יעדערער צום נאָהנטסטן מיטגליד פון זיין טייל, ד. ה. איבער אין שפילער; די ערשטע צו די ערשטע, די צווייטע צו די צווייטע. דאָס שפיל געווינט יענער טייל, וועמענס פילקע איז פריער ארויסגעלאָפן דעם קרייז.

כללים: 1. יעדערער מוז ווארפן די פילקע נאר צום נאָהנטסטן מיטגליד פון זיין טייל. דער, וואָס האָט אַ מעזל געהאַט, ווארפט אים בער די פילקע פון דאָס ניי.

2. דער, וואָס האָט ניט געכאַפט די פילקע, הויבט זי אויף און ווארפט זי ווייטער.

3. פון אנהויב באַקומען די פילקעס צוויי, וואָס שטייען איינער דעם אנדערן אנטקעגן.

באמערקונג: דאָס שפיל דארף מען פירן אזוי:

- I. ווארפן און כאַפן די פילקע מיט ביידע הענט.
- II. ווארפן און כאַפן די פילקעס מיט דער רעכטער האַנט.
- III. ווארפן און כאַפן די פילקעס מיט דער לינקער האַנט.

31. די פילקעס יאגן זיך.

(אין שורות).

די צאל שפילער ביו 40

שפיל-געצייג: צוויי גרינגע 7 דיוכ-פילקעס.

די שפילער ציילן זיך אויף ערשטער און צווייטער. נאכדעם צושטעלן זיך אלע ערשטע אין איין שורה, איינער הינטערן צווייטן, און אלע צווייטע אין אנאנדער שורה. איין שורה שטייט אפ פֿון דער צווייטער אויף א פאר טריט. די ערשטע פֿון ביידע שורות גיט מען צו אפילקע.

דער אנפֿירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי“ גיט אומקערנדיג זיך וואָרפט יעדער זיין פילקע צו דעם, וואס שטייט הינטער אים; יענער וואָרפט זי ווייטער אַזוי, ביז דעם לעצטן. עס געווינט די שורה, וואו די פילקע איז נישט געקומען צום לעצטן. אויב מען וויל שפילן ווייטער, קערן זיך אלע שפילער אום מיטן פנים צוריק - כדי די לעצטע זאלן ווערן די ערשטע.

בללים: - די העלבע, וואס אין שפיל נומ' 30, אויסער דעם 3-טן בלל.

32. האלמ!

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: א שווארצע 2 1/2 דיוכ-פילקע.

אלע שפילער, הויך איינעם, וועלכן מען ווילט, מאכן א קרייז. איין נער פונם אנדערן שטייט אפ אויף צוויי טריט. יעדערער באַצייכנט זיין ארט מיט א רעדעלע. דער געוויילטער שטעלט זיך אין מיטן קרייז, די שפילער ווארפן אריבער אפילקע צו וועמען ס'איז פֿון די, וואס שטייען אנטקעגן, אנרופֿנדיג יענעם, צו וועמען מען ווארפט זי. דער, וואס שטייט אינמיטן, שטרעבט אפצווארפן די פילקע אן א זייט פֿון דעם אנגערופֿענענעם. ווי די פילקע פאלט גור אויף דער ערד, צולויפן זיך די שפילער. דער מיטלסטער איילט וואס נישט די פילקע אויפצוהויבן און אויסרופֿן: „האלמ!“ די לויפנדע בלויבן שטיין אויף די ערדער, וואו זיי האבן דערהערט דעם אויסרוף. דער מיטלסטער צילט זיך, גוט אראפנייענדיג פֿון דעם ארט, וואו ער האט אויפגעהויבן די פילקע צו טרעפן מיט איד אין וועמען עס איז פֿון די שפילער, אויב ס'געלינגט אים, בייט ער זיך מיטן ארט מיט דעם, אין וועמען ער האט געטראטן; טרעפט ער אין קיינעם גיט, פארבלייבט ער ווייטער א מיטלסטער. אויך דער שפילער, וועלכער האט גיט געכאפט די פילקע, בייט זיך מיטן מיטלסטן מיט די ערדער. דעמאלט הויבט אויף די

- פילקע דער, געבן וועמען זי איז געפאלן. יעדעס מאל הויבט זיך דאס שפיל אן פון דאס נ"י.
1. כאפן די פילקע מען גור יענער. צו וועמען מען דאס זי געווארן; ער האט דערפון דאס רעכט צו מאכן א טריט פאראויס, אדער צוריק.
 2. דער מיטלסטער מען צונתן צו די שפילער גיט געהנטער ווי אויף צוויי טריט.
 3. דער מיטלסטער ווארפט די פילקע אין די שפילער בלויז פון דאס ארט, וואו ער האט זי אויפגעהויבן.
 4. דער מיטלסטער שמרעכט אפצווארפן די פילקע וואס ליבט טער, כדי די שפילער זאלן גיט קאנען ווייט צולויפן.
 5. די צולאפענע סונן זיך אפשטעלן אויף דעם ארט וואו זיי האבן דערהערט: "האלטו".

33. די וואנדערנדע פילקע.

די צאל שפילער ביי 30.
שפיל-געצויג: אנגינגע 8-7 רויס. פילקע.

אלע שפילער מאכן א קרוין איינער פונם אנדערן שטייט אפ אויף א טריט. איינער, א באשטימטער, אדער א געוויילטער, גיט אריין אין מיטן קרוין. מען ווארפט די פילקע יעדערער צו זיין שכן פון רעכטס, אדער לינקס דער מיטלסטער שמרעכט ארויסצוקלאפן די פילקע ביי די, וואס כאפן זי, האט ער זי ביי עמיצן ארויסגעקלאפט, ביט ער זיך מיטן ארט מיט דעם, וואס האט געווארפן די פילקע.

1. די פילקע דארף מען ארויסקלאפן אבער גיט ארויסריסן פון די הענט.
2. ווער ס'האט די פילקע גיט געכאפט, הויבט זי אויף און ווארפט זי ווייטער.
3. יעדערער ס'ווארפן די פילקע גור צו זיין שכן קאנעם גיט דורכלאזן. אויב מען האט איינעם יא דורכגעלאזט. דארף מען אים די פילקע אומקערן, און ער ווארפט זי ווידער.

34. דער בעלהבית און זיין געהילף.

די צאל שפילער ביי 20.
שפיל-געצויג: א שווארצע 2-3 רויס. פילקע.

אויף איין זייט פלאצן פירט מען, דורך גיט קיין טוישן שטריך -

א הויה, וואו ס'שטעלן זיך איינער אנטקענן דעם אנדערן צוויי שפילער.
באשטימטע אָדער געוויילטע - דער בעלהבית און זיין געהילף: די איבע-
ריגע שפילער זינגען צוזאם איבערן גאנצן "פעלד".

דער געהילף ווארפט אונטער די פילקע, און דער בעלהבית ווארפט
זי אָפּ מיט דער האנט, אָדער מיט אַ ספעציעלן ברעטל (א לאַפּעטקע),
אין "פעלד" אַרען צו די שפילער. יענע שטרעבן צו כאַפּן די פילקע,
בשעת זי פלייט נאָך. דער, וואָס האָט זי געכאַפּט, ווערט אַ בעלהבית,
און דער פריערדיגער בעלהבית גייט אין "פעלד". האָט מען זי אָפּער
אויפגעהויבן פֿון דער ערה, איז דער, וואָס האָט זי אויפגעהויבן, ווארפט
זי צו דעם געהילף פֿון דעם אָרט, אויף וועלכן ער האָט זי אויפגע-
הויבן. אויב דער געהילף האָט געכאַפּט זי פילקע, גייט דער בעלהבית
צוועק אין "פעלד"; דער געהילף ווערט אַ בעלהבית, און דער, וואָס האָט
אויפגעהויבן די פילקע, ווערט אַ געהילף.

כללים: 1. אויב דער בעלהבית האָט אָפּגעקלאַפּט די פילקע צוויי,
אז זי איז געבליבן אין הויה, האָט ער רעכט איבערצוקלאַפּן
זי ביז דריי מאל; אויב ער האָט אלע דריי מאל שלעכט
אָפּגעקלאַפּט, גייט ער אין "פעלד", זיין געהילף ווערט אַ בעלה-
בית און אַ געהילף ווערט איינער פֿון די שפילער, אַ באַ-
שטימטער דורך ציילן אָדער דורך גורל ווארפֿן.

2. דער, וואָס האָט געכאַפּט די פילקע, ווערט אַ בעלהבית;
דער געהילף בלייבט דער זעלבער.

3. דער, וואָס הויבט אויף די פילקע פֿון דרערה, ווארפט זי
פונם זעלבן אָרט צום געהילף; אויב ער שטייט ווייט פֿון
געהילף, ווארפט ער זי צו דעם, וואָס שטייט געהיטער, און
יענער ווארפט זי אָדער גלייך צום געהילף, אָדער דורך
אַ דריטן, אויב די פילקע איז פֿאַר דער צייט ביי קינעם
ניט ארויסגעפֿאלן, ווערט דער געהילף אַ בעלהבית, און דער,
וואָס האָט זי אויפגעהויבן, ווערט אַ געהילף, און דער
פריערדיגער בעלהבית גייט אין פעלד. אויב די פילקע
איז - אויפֿן וועג צום געהילף, - כאַטש איז מאל אַראָפּגע-
פֿאלן, בלייבן אלע אויף זייערע ערטער און מען שפילט
ווייטער.

באמערקונג: דער בעלהבית קאן אָפּקלאַפּן די פילקע אָדער מיט
דער רעכטער, אָדער מיט דער לינקער האנט; צוליב
דעם שטעלט ער זיך אָדער רעכטס אָדער לינקס פֿון
די, וואָס שטייען אין "פעלד".

35. די חיות און דער יענער.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-נעצייג: א שווארצע קי 21 דיום. פילקע און בענדלאך.

אלע שפילער זיינען „חיות“, חוץ איינעם - א „יענער“, א באשטימטער דורך ציילן, אדער א נעוויילטער. די „חיות“ בינדן אן בענדלאך אויפן האנט. דער „יענער“ שמעלט זיך אויף א וועלכן עס איז אַרמ, ווארפט און כאפט די פילקע דריי מאל. אין דער צייט צולויפן זיך די „חיות“ און אלע זייטן, וואס ווייטער פונם „יענער“, אז ער כאפט צום דריטן מאל די פילקע, צילט ער זיך און א „חיה“, כדי צו טרעפן אין איה, ד. ה. אנדערן זי, דערביי טאר ער אפער נישט אראפניין פון זיין ארמ. צי ער האט געטראפן, צי נישט, הויפט ער יעדעס מאל אויף די פילקע, און ווארפט זי ווידער, פון דעם ארמ, וואו ער האט זי אויפגעהויבן. די אנגערייטע „חיה“ געסט אראפ דאס בענדל פון האנט און ווערט א „הונט“. דער „הונט“ העלפט דעם „יענער“ ער הויפט אויף די פילקע און ווארפט זי אים איבער אַלען אנדערן מעג דער „הונט“ נור דאן, ווען דער „יענער“ ווארפט אים צו די פילקע, כדי אנצורירן א „חיה“, וואס שטייט נאהנט צו אים. ווען די צאל „הונט“ דערנעבט ביו 2, באקומען די „חיות“ דאס רעכט, לויפנדיג, מיטן פוס אפשטייבן די פילקע פון דעם „יענער“ און פון די „הונט“. די אנגערייטע קאן פארבלעבן א „חיה“ נור אין דעם פאל, ווען זי הויפט אויף די פילקע און טרעפט אין דעם, וואס האט זי אנגערייט. דאס שפיל ענדיגט זיך דאן, ווען אלע „חיות“ זיינען אנגערייט.

כללים: 1. דער „יענער“ הויפט אן אנצורירן נור דעמאלט, ווען ער האט צום דריטן מאל געכאפט די פילקע.
2. דער „יענער“ ווארפט די פילקע נור פון דעם ארמ, וואו ער האט זי אויפגעהויבן.
3. דער „הונט“ דארף צווארפן צום „יענער“ די אויפגעהויבענע פילקע; אַלען מעג ער אנדערן נור דעמאלט, ווען דער „יענער“ ווארפט אים צו די פילקע.
4. די „חיות“ מעגן שטייבן די פילקע נור אין דעם פאל, ווען דער „יענער“ האט שוין צוויי „הונט“. די „חיה“ וואס טוט עס ביי א קלענערער צאל „הונט“, ווערט אַלען א „הונט“.
5. די „חיה“ קאן זיך רעסן דערמיט, וואס זי הויפט נישט אויף די פילקע, און ווארפט אין דעם, וואס האט זי אנגערייט. אויב זי האט געטראפן פארבלעבט זי א „חיה“, דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען אלע „חיות“ ווערן „הונט“.

36. די פוס-פילקע.

(אין קרייו.)

די צאל שפילער ביו 20.

שפיל-געצויג: א גרויסע 8-9 דיום. פילקע.

אלע שפילער, חוץ איינעם - א „פירער“ א באשטימטער אָדער א נע-
 וויילטער, מאכן א קרייו. אויף דעם אָרט, וואו זיי שטייען, צייכנט מען אָן
 אַ ראָד. איין שפילער פונם אנדערן שטייט אָפּ אויף 3-4 טריט. דער
 „פירער“ שטעלט זיך אין מיטן קרייו, אין אַ ספעציעלער רעדעלע; אויף
 דרערד, נעבן זיך, ליינט ער אוועק א פילקע, און שטרעבט אָפּצוואַרפן זי
 מיטן פוס אַזוי, אַז זי זאָל אַרויספליען פונם קרייו דורך אַ מיטל-פלאַץ,
 וואָס צווישן צוויי שפילער, די לעצטע דאַרפן ניט דערלאָזן, די פילקע זאָל
 זיך דורכקליקלען דורך זייער מיטל-פלאַץ, און וואַרפן זי אָפּ מיטן פוס
 צוריק אין קרייו. מען באַשטימט פאַראויס די זייט, פון וועלכע יעדער
 שפילער דאַרף פאַרטיידיגן זיין מיטל-פלאַץ, אויב אַ שפילער דערלאָזט אַז
 די פילקע זאָל זיך דורכקליקלען דורך דעם מיטל-פלאַץ, וועלכן ער דאַרף
 פאַרטיידיגן, ווערט ער אַ „פירער“, און דער נעוועזענער „פירער“ שטעלט
 זיך אויף זיין אָרט.

1. די שפילער מאַרן ניט אַנרוין די פילקע מיט די הענט.
2. דער, וואָס דערלאָזט, די פילקע זאָל זיך דורכקליקלען דורך
 זיין מיטל-פלאַץ, ווערט אַ „פירער“.
3. דער „פירער“ טאָר ניט אָפּטרעטן ווייטער, ווי צוויי טריט
 פון זיין רעדעלע.
4. אויב דער „פירער“ קלאַפּט אָפּ די פילקע אַזוי, אַז זי פליט
 אַרויס פון קרייו איבער די שטייענדיגע, דאַרף ער זי אַליין
 אויפהויבן און אריינטראַגן אין קרייו.
5. די וואָס שטייען אין קרייו, מאַרן פון זייערע ערטער ניט
 אראָפּגיין.

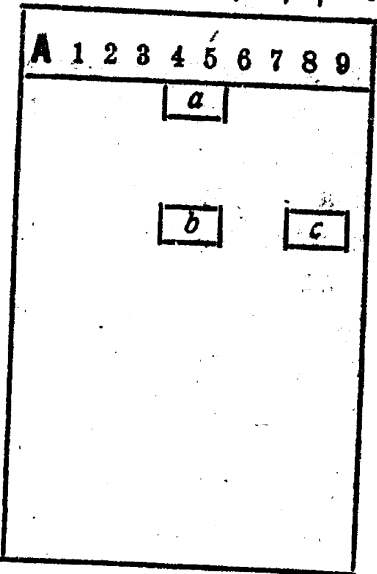
37. דער וועכטער.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצויג: שוואַרצע 2 1/4-2 1/2 דיום. פילקעס; א גרויסע 8-9 דיום. פילקע.

אויף איין זייט פון פלאַץ, אָדער צימער, פירט מען דורך אַ שטריך,
 אויף וועלכן אלע שפילער שטעלן זיך אין איין שורה, חוץ איינעם, וועלכער

ווערט באשטימט אָדער געוויללט. דער נאָנצער פּלאַץ הייסט „פעלד“. אויף 3-5 ארשין (אויב די שפּילער צילן זיך נישט-נאָך ווייטער) פון דעם שמריך, זשעלט מען אַ טאָבארעט (b) אויף וועלכער ס'ליגט אַ גרויסע נאָר אַ גרינגע פּילקע. אויף 5 אָדער 6 אַרשין רעכטס, אָדער לינקס פון טאָבארעט, צייכנט מען אָן אין „פעלד“ אַנאַרט (c) פּאַרץ וועכטער. נעבן שמריך, אַנטקעגן דער גרויסער פּילקע, צייכנט מען אָן אַ קעסטלע (a), אַנאַרט פון וועלכן מען צילט זיך. יעדער פון די וואָס שטייען אויפ'ן שמריך, האַלט אַ שוואַר-צע פּילקע.



אָנהויבנדיג פון דעם, וואָס שטייט אויפ'ן עק שמריך רעכטס אָדער לינקס שזעלט זיך אימליכער כסדר אין קעסטלע און צילט זיך פון דאָרט מיט זיין פּילקע אראָפּקלאָפן די וואָס אויפן טאָבארעט. די וואָס טרעפן נישט לאָזן איבער זייערע פּיל-קעס אין „פעלד“ און גייען איבער אויפ'ן אַנדערן עק שמריך. ס'וים קלאַפט איינער אַראָפּ די גרויסע פּילקע, לויפן אַלע אין „פעלד“ נאָך זייערע פּילקעס. אין דער זעל-בער צייט לויפט דער וועכטער נאָך דער גרויסער פּילקע. יעדערער שטרעבט אויפצוהויבן זיין פּילקע און אַ קלאַפן געבן מיט איר אָן דעם טאָבארעט, איידער דער וועכטער האָט דאָרט אַזעק געלינגט די גרויסע פּילקע און האָט אויסגערופּן: „גענוג“. די וועמען דאָס נישט זיך אַהין גייען מיט די פּילקעס צוריק אויף זייערע ערטער; און די וועמען ס'איז נישט געלונגען, לאָזן ווידער איבער די פּילקעס אין „פעלד“ אויף די ערטער, וואו זיי האָבן דערהערט דעם וועכטערס אויפ'רוף. אַלען שטעלן זיי זיך אויף זייערע ערטער און וואַרטן ביז אימיצער קלאַפט זיי דער אַראָפּ די פּילקע, א. א. וו.

אין פּאַל, ווען אלע שפּילער זיינען געבליבן אָן פּילקעס, געבט דער וועכטער די גרויסע פּילקע און, שטייענדיג נעבן טאָבארעט, וואַרפט ער זי אין דער גאָנצער שוואַרצער פּילקע, פּבענדיג פריער, וועמען זי גיי הערט. אויב אלע פּילקעס זיינען צוהויבט פון אים, גיט ער צו צו איינער און אַפּצוהויבן פון איר 3 טריט, וואַרפט ער אין איר די גרויסע פּילקע; טרעפט ער, נעמט ער די גרויסע פּילקע און גיט אויפ'ן שמריך, און דער, וועמען די פּילקע געהערט, ווערט אַ וועכטער, און ס'הייבט זיך אָן דאָס שפּיל פון דאָס נישט. האָט ער נישט געטראָפּן, בלייבט ער אַ וועכטער. אַ וועכטער ווערט אויך דער, וואָס „ברייט זיך אָפּ“. די. ה. צילנדיג זיך, טרעפט ער אין פּילקע, נאָר זי פּאַלט נישט אַראָפּ פון טאָבארעט. דער פריערדיגער וועכטער גיט אויפ'ן שמריך. די פּילקע פון דעם גייעט וועכטער בלייבט אין „פעלד“ און דער פריערדיגער וועכטער לויפט נאָך איר גלייך מיט אלע.

כ ל ל י ם : 1. די פילקע פון „פעלד“ נעמט גור דער, וואס האט זי אקלאפ
נעמטן אָן מאַכורעט; די איבערזעצ פארלאזן די פילקעס
אויף דעם ארט, וואו זיי האבן דערהערט דעם וועלכערס
אויכרוף.

2. דער „אפגעפרישער“ ווערט אַ וועלכער.

ב א מ ע ר ק ו נ ג : כדי די שפילער זאלן דערקענען זייערע פילקעס, איז
נוטיג, יעדערער זאל אויף זיין פילסע מאַכן א צייכן.



פארטייאישע שפילן.

די פארטייאישע שפילן אונטערשיידן זיך פון די פשוטע דערמיט, וואס דא איז יעדער שפילער אויסן גיט בלויז זיינע פערזענליכע אינטערעסן. נור אַנאַלגעמײַן־באַשטימט ציל. יעדער פעלער זיינער רופט זיך אפ אויף דער גאַנצער פארטיי. דעריבער דאַרף יעדער שפילער זיין מער אינגעליכע אויפמערקזאַם, און וואס ערנסטער זיך פאַרהאַלטן צום שפיל.

יעדעס מאל, איידער דאס שפיל הויבט זיך אן, וויילן די שפילער, מיט אַ מערהייט שטימען, אַ ריכטער און צוויי פארטיי-פארשטייער. דעם ריכטערס אויפנאָבע איז: אַכטונג צו געבן, און די שפילער זאלן שמיינג אפהיטן אַלע כללים פון דעם שפיל; ער דאַרף אויך אויסנלייכן אַלע סכסוכים, וואס קומען פאר. די שפילער ווערן איינגעטיילט אין צוויי פארטייען. פדי די פארטייען זאלן ווי ווייט מעגליך באשטיין פון גלייכע כחות. בילדעט מען זיי אויף פאַלגנדן אופן:

די פארשטייער וואָרפן צווישן זיך גורל. דער, אויף וועמען עס פאַלט אויס דער גורל, רופט צוערשט אַרויס אַ שפילער; נאָך אים רופט דער צווייטער פארשטייער אַרויס אַ שפילער, נאכהער ווידער דער ערשטער א. און ווי... ביז דעם לעצטן שפילער. דאס שפיל הויבט אן די פארטיי פונם צווייטן פארשטייער.

אין די פארטיי-שפילן, וואו מען דאַרף אונטערשיידן איין פארטיי פון דער צווייטער, באנוצט מען זיך מיט בענדלאך פון צוויי פארשיידענע פארבן, וואס יעדער פארטיי-מיטגליד פינדט אן אויף דער האנט. אויב אין א וועלכן ס'איז שפיל זענען דא פיל כללים, דאַרף זיי דער אנפירער גיט פאַרלייגן פאַר די שפילער אַלע מיט אַסאַל, גור טיילווייז און צוגעפאַסט צום גאַנצן פון דעם שפיל; יעדן כלל דאַן, ווען ס'דאַרף אים דערמאנען.

ווי אין די פשוטע, אזוי אויך אין די פארטייאישע שפילן מיט פילקעס, טון געמען א גלייכן אנטויל ווי די רעכטע, אזוי אויך די לינקע. האנט פון די שפילער, און ווען מ'שפילט מיטן פוס, טון געמען א גלייכן אנטויל ווי די רעכטע, אזוי אויך די לינקע פוס.



ערשטע גרופע.

38. ל א ג א ק

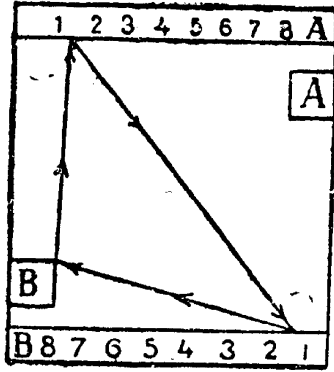
די צאל שפילער ביו 30.

אויף צוויי געגנזעטן פֿון פֿלאַץ אדער צימער, אַנְעֶרְך אויף 30 טריט איינעם פֿון דעם צווייטן, צייכנט מען אן צוויי הייזער (A. B.) אלע שפילער וויילן מיט א מערהייט שטימען צוויי פֿאַרשטייער אין א ריכטער. יעדער פֿאַרשטייער בילדעט פֿאַר זיך א פֿאַרטיי פֿון צווישן די שפילער. די פֿאַרטייען ווערן געשאַפֿן אין אזא אַרדנונג, ווי ס'איז אַנגע־וויזן אין דער פֿאַררעדע. יעדע פֿאַרטיי פֿאַרנעמט אַ הויז; דער פֿאַרשטייער צושטעלט זיי דארט אויפֿן שטריך אין איין שורה. מען באשטימט פֿאַר־אויס א צאל געווינסן.

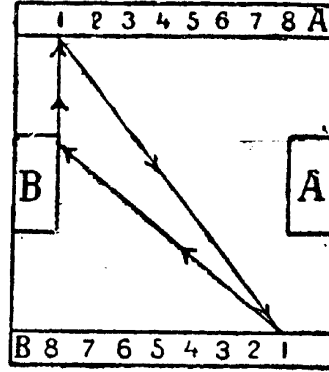
דאס שפיל הויבן אן די, וועלכע שטייען אויף די עק־שטריכן רעכטס. דער שפילער פֿון דער פֿאַרטיי (A.) למשל, ניט צו צו דעם, וועלכער שטייט רעכטס פֿון דער צווייטער פֿאַרטיי (B.) דער לעצטער האלט די רעכטע האנט אויף העלפט פֿאַרבוין אין עלענ־בוין, און דעם עלענ־בוין פעסט צוגעדריקט צום נארטל, מיט דער האנט־פלעכע (ладонь) ארויף, פֿדי ס'זאל אים קאנען פֿאַטשן אין האנט; די לינקע האנט פֿאַר־לייגט ער אויף הינטן, און האלט מיט איר צו די רעכטע, עטוואס העכער פֿון עלענ־בוין. דער ערשטער שטעלט זיך אַנטקעגן אים, ניט ווייטער ווי אויף אַנאַויסגעשטרעקטער האנט און ניט אים, לויטן ציילן פֿונם ריכטער, דריי לייכטע פעטש אין האנט; נאכן דריטן פֿאַטש, אַנטלויפֿט ער ניד־צוריק, און דער צווייטער יאנט אים נאך, פֿדי אים אַנצורירן. געלייגט דאס אים, פֿאַררעכנט זיך זיין פֿאַרטיי א געווינס, אויב ניט, באקומט דאס געווינס די אַנדערע פֿאַרטיי. ווי דער נאכיאנער, אזוי אויך דער אַנטלאַ־פֿענער, קומענדיג צוריק אין זייערע הייזער, לשמעלן זיך דארט אויפֿן אַנ־דערן עק שטריך. צום צווייטן מאל איז א נאכיאנער איינער פֿון יענער פֿאַרטיי, פֿון וועלכער ס'איז פֿריער געווען אַנאַנטלויפֿער, און דער אַנט־לויפֿער איז איינער פֿון יענער פֿאַרטיי, פֿון וועלכער ס'איז פֿריער געווען א נאכיאנער. אזוי פֿייט זיך עס, ביז וואנען ס'ענדיגט זיך דאס שפיל. זי ענדיגט זיך דאן, ווען איינע פֿון די פֿאַרטייען האט באקומען די בא־שטימע צאל געווינסן.

פ ל ל י ס : 1. דער נאכיאנער דארף האלטן די רעכטע האנט אין עלענ־בוין פֿאַרבוין, מיט דער האנט־פלעכע ארויף, מיט נאנץ אויסגעצויגענע פֿינגער. די לינקע האנט פֿאַרלייגט ער אויף הינטן, און האלט מיט איר צו די רעכטע עטוואס

שווערער צו באפרייען די געפאנגענע, ווען יעדע פארטיי וועט אנצייכנען איר פלען לינקס פון איר הויז און אקוראט אין מיטן, צווישן ביידע הייער (פיגור נומ' 2), ווייל דעמאלט קומט אויס דעם, וואס אנטלויפט, דורכצומאכן א גרעסערן וועג ביז צום פלען און פון דארט אין הויז. מען קאן נאך שווערער מאכן דאס באפרייען די געפאנגענע דער- מיט, וואס יעדע פארטיי צייכנט אן איר פלען לינקס און ניט ווייט פון



פיגור נומ' 3.



פיגור נומ' 2.

איר הויז (פיג. נומ' 3). און דער, וואס אנטלויפט, מוז פרי צו באפרייען די געפאנגענע, דורכמאכן נאך א גרעסערן וועג. די געפאנגענע שטרעקן אויס די הענט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז פון זייער פארטיי; יעדע רעד שטרעקט אויס נור איין האנט.

דאס שפיל ענדיגט זיך אדער ווען איין פארטיי איז אינגאנצן אין פלען, אדער ווען די באשטימטע צאל געפאנגענע איז פארפילט. אויסער אלע פללים פון דעם שפיל נומ' 38, זיינען דא נילטיג נאך פאלגנדע:

פ ל ל ים: 1. באפרייען די געפאנגענע האט רעכט נור דער אנטלויפער פון זייער פארטיי.

2. דער, וואס לויפט, קאן מיט אמאל באפרייען עטליכע גע- פאנגענע, ער דארף אבער אנרירן יעדערן באזונדער; אויב ער האט צופעליג אנגעריירט צוויי מיט אמאל, ווערט באפרייט נור איינער פון זיי, לויטן ווילן פון דעם באפרייער.

3. דער געפאנגענער ווערט פריי נור דעמאלט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז אָדער נאר ניט געווען אנגעוירט, אדער אנגע- רירט געווארן שוין נאכן באפרייען.

4. דער באפרייטער ניט צדיק אין זיין הויז ערשט נאכדעם, ווען דער, וואס לויפט, האט זיך שוין אוסגעקערט; דער באפרייטער שטעלט זיך אויפן לינקן עק שטריק, געפן זיין באפרייער.

40. דער איילנדער.

די צאל שפילער ביו 30.

אויף צוויי נעננזייטן פון פלאץ, צייכנט מען אן צוויי שמעט. דער פלאץ צווישן די שמעט הייסט „פעלד“. פֿאראויס אויף 2-3 טריט, פֿא־ ראלעל און אנשקענן דעם מיטן פון יעדער שמעט, צייכנט מען אן צו שטריכן (a. d.) אנערף ביו 5 טריט די ליינג פון יעדערן. יעדע פארטיי פֿארנעמט א שמעט.

פון דער פארטיי, וועלכע דארף, לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, למשל פארטיי (A) לויפט ארויס דער שפילער, וועלכער שטייט דארט אויפֿן

עק רעכטס, ער לויפט ביו דעם שטריק, וואָס נעבן דעם נעננערס שמעט, און טרעט אַרויף אויף איר מיטן פֿוס אָדער באַלד נאָכדעם, ווי ער איז צוגעלאָפֿן, אדער עט־ וואס שפעטער. אין דעם מאמענט, ווי ער שמעלט זיך נאר אויפֿן שטריק, לויפט ארויס דער, וואָס שטייט אויפֿן עק רעכטס פֿון פארטיי (B) און יאָנט אים נאָך, פֿדי אָנצו־ רירן אים; יענער אַנטלויפט. ואויב דער נאָכ־ יאנער רירט אים אָן, באַרעכנט זיך זיין פארטיי אַ נעווינס. אויב ניט, באַקומט דאָס נעווינס די פארטיי, וואָס צו איר נעהערט דער אַנטלויפֿער.

| | | | | | | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | A |
| c | | | | | | | | | | |
| d | | | | | | | | | | |
| B | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

אויב דער נעקומענער צום שטריק וויל נור, האָט ער רעכט צו מאַכן דעם אָנשמעל, גלייך ווי ער שמעלט זיך אויפֿן שטריק, און דער נעננער, וועלכער מיינט, אז ער איז טאַקע נעשמאנען מיטן פֿוס אויפֿן שטריק, לויפט ארויס און יאָנט זיך נאָך אים; אין דעם פֿאל שרייט אים דער נעקומענער: „אײל ניט!“ און דער נאָכיאָנער סוז זיך אומקערן אויף זיין אָרט און פֿון דאָרטן ווידער זיך יאָגן נאָך אים; דער, וואָס אַנטלויפט, באַנוצט זיך דערמיט; ער שמעלט זיך מיטן פֿוס אויפֿן שטריק און אַנט־ לויפט גלייך אַהיים. יענער יאָנט זיך נאָך אים ביו'ן שטאַט, און אויב ער רירט אים אָן, נעווינט זיין פארטיי, אויב ניט - נעווינט די פארטיי פֿון דעם אַנטלאָפענעם.

צום צווייטן סאַל איז שוין דער, וואָס אַנטלויפט, פֿון יענער פֿאַר־ טיי, פֿון וועלכער כאַיז פֿריהער נעווען אַ נאָכיאָנער, און דער נאָכיאָנער פֿון דער פארטיי, פֿון וועלכער סאַיז פֿריער נעווען אַנטלויפֿער. אזוי בייט זיך עס ביז וואָגען איין פארטיי האָט באַקומען די באַשטימטע צאל נע־ ווינסן, און דעמאָלט עגרינט זיך דאָס שפיל.

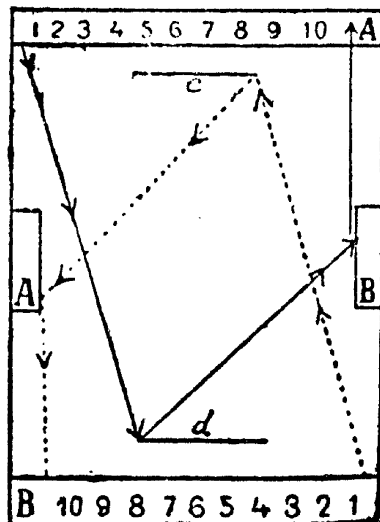
- כללים: 1. די שפילער לויפן ארויס אין פעלד-נור כסדר, איינער נאכ'ן אנדערן.
2. דער נאָכיאָנער טאר ניט ארויסלויפן פון זיין שטאט פריער איידער דער, וואס אנטלויפט, האט זיך געשטעלט אויפ'ן שטריק; אונז ער לויפט ארויס פריער, מוז ער זיך אומ-קערן צוריק אויף זיין אָרט און פון דאָרטן אָנהויבן נאָכן צויאָנן.
3. ווי דער נאָכיאָנער, אויף אויף דער, וואס אנטלויפט, אז זיי קערן זיך אום צוריק אין שטאט, שמעלן זיי זיך אויפ'ן שטריק צו דער לינקער זייט.
4. יעדעס מאל באַקומט איינע פון די פארטייען אַ געווינע.
5. אלע סכסוכים צווישן די שפילער גלייכט אויס דער ריכטער.

41. דער איילנדער

(מיט געמאנגענע).

אויף צוויי געננזייטן פון פלאץ צייכנט מען אַן צוויי הייזער A, B פאר די פארטייען; פאראויס אויף 2-3 טריט, און פאראלעל דעם מיטן פון יעדן הויז, צייכנט מען אַן צו קורצע שטריכן (c) אַגערף ביז 5 טריט די ליינג פון יעדערן. אויפן „פעלד“ צו דער רעכטער זייט פון יעדער פארטיי און פונקט אין מיטן, צווישן די הייזער, צייכנט מען אַן פאר יעדער פארטיי אַ פלען, מען ווילט צוויי פאַרשטייער, וועלכע פאַר-געמען מיט זייערע פאַרטייען די הייזער.

פון דער פארטיי, וועלכע דארף, לויטן גורל, אנהויבן דאָס שפיל, למשל, פון פארטיי (A) לויפט ארויס דער שפילער, וועלכער שטייט אויפ'ן עק שטריק, רעכטס; ער דארף צולויפן צום קורצן שטריק, וואס געבן דעם גענערס הויז, און ארויפטרעטן אויף אים. ער קאָן עס טאָן אָדער באַלד ווי ער לויפט צו, אָדער שפעטער אַ ביכל, קוים טרעט ער גור אַרויף אויפ'ן שטריק, לויפט אַרויס דער ערשטער רעכטס פון פארטיי (B) און יאגט זיך נאָך אים. אויב ער לויפט ארויס פריער, איידער יענער האט אנגערייט מיטן פוס דעם שטריק, שרייט יענער אויס: „אייל ניט!“ דעסאלט מוז ער זיך צוריק אומקערן אויף זיין ארט, און פון דארטן ערשט אנהויבן נאכיאָנן. אויב ער כאפט אים, פירט ער אים צו זיך אין פלען, אויב ניט, דער נאכיאָנער אין פלען, אויב דער געקומענער אנטלויפט



נימ. שמעלנדיג זיך אויפן שטריך, גייט ער אין פלען. צום צווייטן מאל איז דער, וואס אנטלויפט, פון יינער פארטיי, פון וועלכער ס'איז פריער געווען א נאכיאנער, און א נאכיאנער פון דער, פון וועלכער ס'איז פריער געווען אנטלויפער, א. א. וו. דער, וואס אנטלויפט, קאן באפרייען די געפאנגענע, אנטלויפער זיי פארן האנט; די באפרייטע געפאנגענע, דארפן וואס ניכער לויפן אהיים, ווייל דער נאכיאנער קאן זיי אנרירן, און דעמאלט טון זיי ניין צוריק אין פלען. אויב ער כאפט דעם באפרייער, גייען אויך די באפרייטע אין פלען צוריק.

דאס שפיל ענדיגט זיך אדער ווען אלע שפילער פון איין פארטיי זיינען געפאנגען, אדער ווען ס'איז געפאנגען א באשטימטע צאל שפילער פון א וועלכער עס איז פארטיי.

כללים: 1. דער נאכיאנער לויפט ארויס נימ פריער, איידער דער, וואס אנטלויפט, איז ארויפגעטראטן אויפן שטריך.

2. דער נאכיאנער כאפט נימ בלויז דעם, וואס אנטלויפט, נאר אויך די באפרייטע געפאנגענע.

3. דער, וואס אנטלויפט, באפרייט די געפאנגענע פון זיין פארטיי, אנטלויפער זייער אויכגעשמרעקטע האנט; ער דארף אנטרירן יעדערן באזונדער.

4. די געפאנגענע שמרעקן אויס די הענט דעמאלט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז פון זייער פארטיי.

5. דער געפאנגענער טאר נימ ארויסשמעלן סייין פוס פון פלען.

6. דער באפרייטער געפאנגענער לויפט וואס ניכער אהיים, פריער דער נאכיאנער זאל אים אויפן וועג נימ אנרירן.

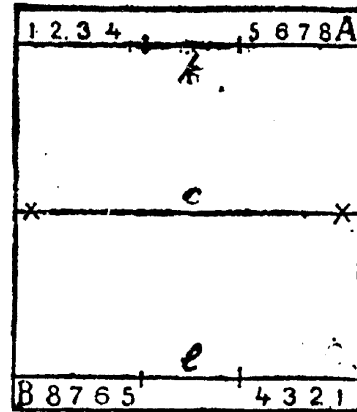
42. ווער וועמען?

די צאל שפילער ביי 30.

שפיל-געצייג: צוויי טיכלאך.

אויף צוויי גענווייטן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי שמעט (A, B) איינע פון דער צווייטער אנערד אויף 30 טריט. דער פלאץ צווישן די שמעט הייסט „פעלד“; די שמריכן, וועלכע טיילן אפ די שמעט פון „פעלד“, הייסן שמאט-שמריכן. אין מיטן יעדער שמאט-שמריך טיילט מען אים אנאָרט פאר די געפאנגענע — א פלען. פונקט אין מיטן, צווישן ביידע שמעט, פירט מען דורך א שמריך (C) מיט א סעד. היינט שטימען ווערן געוויילט א ריכטער און צוויי פארשטייער. יעדער פארשטייער שאפט א פארטיי פאר זיך, און באשטימט

פאראויס, ווי אזוי די שפילער דארפן ארויסלויפן, כסדר, איינער צווייטן צווייטן. די פארטוישען פארנעמען די שטעט; די פארשטייער שטעלן זיך איינער אנטקעגן דעם צווייטן אויף ביידע עקן פון מיטלסטן שטריך; יעדער פון זיי האלט אין האנט א טיכל.



סיינען ארויס צוויי שפילער צו איר געם פון יעדער פארטיי, און שטעלן זיך יעדערער אויף זיין שטאט-שטריך אויף דער רעכטער זייט. נאכץ ציילן פונם ריכטער: „איינס, צוויי, דריי“ לויפן זיי יעדערער צום נענגער'ס שטאט, טרעטן דארט ארויף אויפן שטריך, אפילן צוריק אהיים, וואו זיי טרעטן אויף ארויף אויפן שטריך און נאכדעם לויפן זיי יעדערער אויף זיין פאר-שטייער, כדי ארויסצורייסן פון זיין האנט דאס טיכל. דער ערשטער, וואס כאפט דאס טיכל ארויס, לויפט ניקער אהיים, און דער צווייטער, נאכדעם, אז ער האט ארויסגעכאפט דאס טיכל, יאגט זיך נאך דעם אנטלאפענעם, כדי אנצורירן אים. דער אנגעריטער גיט אין פלען; רירט אים דער אַניאָער גיט אָן, גיט דער נאָכיאָער אין פלען.

ווען דער געפאנגענער שטייט שוין אין פלען און דער אַנירער אין זיין שטאט, ציילט ווידער דער ריכטער: „איינס, צוויי, דריי“, און ס'לויפן ארויס פאלגנדע צוויי. יעדער לויפנדער האט רעכט צו כאַפֿרען די גע-פאנגענע אויף פאלגנדן אויפן; נאכדעם, ווי ער האט שוין ארויפגעטראָטן אויפן נענגער'ס שטאט-שטריך, לויפט ער צו צו די געפאנגענע און רירט אָן זייער אויסגעשטרעקטע האנט.

דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען איין פארטיי האט פארנומען די בא-שטימטע צאל געפאנגענע.

1. כללים: די שפילער, וואס דארפן באלד ארויסלויפן, שטעלן זיך אויפן שטאט-שטריך; דערפון קאָנען זיי שטיין מיט איין פוס אין שטאט.
2. מיטאר גיט ארויסשטעלן א פוס איבערן שטאט-שטריך, ווער ס'זוט עם, גיט אין פלען.
3. אין דעם טאמענט, ווען דער לויפנדער ריכט ארויס דאס טיכל, שרייבט אויס דער ריכטער: „שוין!“
4. אין דער צייט, ווען מ'לויפט נאך די טיכלאך, האלטן די פארשטייער די טיכלאך אין דער הויך.
5. אויב ביידע ריכטן ארויס די טיכלאך גלייכצייטיג, געווינט קיינער גיט; זיי גייען אהיים און עס לויפן ארויס די פאלגנדע.

6. אויב מ'רירט אן דעם, וואס אנטלויפט, גייט ער אין פלען; אויב ניט - גייט דער נאכיאנער אין פלען.
7. אויב איינער פֿון די לויפֿנדע טרעט ניט אַרויף אויפֿן שטאַט־שמירק, גייט ער אין פלען, אפילו, ווען ער האט דער ער־שמער אַרויסגעריסן דאס טיכל און איז אויך ניט אנגערירט געווארן.
8. דער לויפֿנדער האט רעכט צו באַפֿרײען די געפֿאַנגענע ערשט נאכדעם, ווי ער איז אַרויפֿגעטראָמן אויפֿן שמירק.
9. אויב די געפֿאַנגענע זינען באַפֿרייט געוואָרן דורך אַזעלכע לויפֿנדע, וועלכע האָבן גלייכצײטיג אַרויסגעריסן די טיכלאַך, גייען זיי, צוזאַמען מיט די לויפֿנדע, צוריק אין שטאַט.
10. אז דער באַפֿרייער איז געפֿאַנגן געוואָרן, בלייבן די באַפֿרייטע אין פלען.
11. די באַפֿרייטע גייען אַהײם שוין נאָכדעם, ווי די לויפֿנדע זינען צוריקגעקומען אין שטאַט.
12. אויב דאָס שפּיל דויערט צו־לאנג, קאָן מען עס אזוי ענדיגן: לויפֿן אָפּמאַך פֿון בײַדע פּאַרטייען, שמעלן זיך אויפֿן מיטלסטן שמירק אַנטשטאַט די פּאַרטייער, צוויי שפּילער, צו אײַנעם פֿון יעדער פּאַרטיי, מיט טיכלאַך אין די הענט, די פּאַר־שטייער לויפֿן נאָך די טיכלאַך; און ס'געווינט די פּאַרטיי וועמענס פּאַרטייער ס'האַט פֿריער אַרויסגעכאַפט דאָס טיכל.

48. דער פארוואונדערטער.

די צעל שפילער זיין 30.

אויף צוויי גענוצטן פֿון פּלאַץ צײַכנט מען אָן צוויי הייזער (A, B) וועלכע שטייען אָפּ אויף 30 טריט אייגנס פֿון דעם צווייטן; דער פּלאַץ צווישן די הייזער הייסט „פעלד“. ס'צושטילט דאָס „פעלד“ מיט צוויי שמירכן (kl mm) אויף דריי גלייכע חלקים. רעכטס פֿון יעדן הויז און נעבן די מיטלסטע שמירכן, צײַכנט מען אָן פּאַר יעדער פּאַרטיי אַ באַזונדער פּלען, יעדע פּאַרטיי צײַכנט איר פּלען געהנטער צו איר הויז, די פּאַרטייען פֿאַר־געסען די הייזער. נאָכדעם וואַרפט מען נורל, וועלכע פּאַרטיי זאָל אָנהויבן דאָס שפּיל.

נאָכן ציילן פּונג'ס ריכטער, לויפֿן גלייכצײטיג אַרויס צוויי שפּילער, וואָס שטייען אויפֿן עק רעכטס פֿון יעדער פּאַרטיי. דער, וואָס גע־

איז אדער נאר גיט געווען פארוואונדעט אדער פארוואונדעט.
 געווארן שוין נאכן באפרייען.
 6. קומענדיג א היים, שטעלן זיך דער באפרייער און אויך די
 באפרייטע אויפן אנדערן (לינקן) זייט הויז.

44. דער פארוואונדעטער (מיט א מיטל-שמריק).

די צאל שפילער ביו 30.

אויף צוויי געננזיימן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי הייזער,
 אויף 40 טריט ווייט איין הויז פון דעם צווייטן. פונקט אין מיטן, צווישן
 די הייזער, צייכנט מען אן א שמריק. אזוי ווי אין דעם פאריגן שפיל,
 בילדן די שפילער צוויי פארטייען, און צושטעלן זיך אין איין שורה אויף
 די הייזער-שמריכן. אזוי ווי פריער. לויפן אויך, נאכן ציילן נפוח ריכטער,
 גלייכצייטיג ארויס צוויי שפילער, וואס שטייען אויפן עק רעכטס פון ביי-
 דע פארטייען. נאך דא איז פאראויס גיט באשטימט, ווער פון זיי איז דער
 אנטלויפער און ווער דער נאכיאנער. זיי לויפן ביידע צום מיטלסטן שמריק,
 און יעדערער שטרעבט פריער אים אריבערצומרעסן. דער, וואס מרעט
 דער ערשטער אריבער, ווערט א נאכיאנער, און דער אנדערער ווערט אנ-
 אנטלויפער און איילט וואס ניכער א היים; אויב מען רירט אים אן ד. ה.
 מען פארוואונדעט אים אויפן וועג, ווערט ער א געפאנגענער. דער געפאנג-
 גענער שטעלט זיך אויפן שמריק פון געגערס הויז; זיין נאכיאנער ווערט
 א וועכטער און שטעלט זיך הינטער דעם געפאנגענעם, אויף איין טריט
 פון אים. באפרייען דעם געפאנגענעם האט רעכט יעדערער פון זיין פאר-
 טיי, בעת ער איז אנאנטלויפער. פריער, איידער ער לויפט א היים, איילט
 ער צו דעם ארט, וואו עס שטייט א געפאנגענער פון זיין פארטיי און
 רירט אן זיין אויסגעשמרעקטע האנט, איידער דעם וועכטער איז געלונגען
 אנצורירן זיין באפרייער. אויב דאס געלינגט גיט דעם וועכטער, ווערט
 דער געפאנגענער פריי, און דער באפרייער אנטלויפט א היים וואס ניכער,
 ווייל זיין געגנער יאנט זיך נאך אים, און וויל אים פארוואונדן. רירט
 אים אבער דער וועכטער אן פריער, איידער ער האט באפרייט דעם גע-
 פאנגענעם, פלייבט דער געפאנגענער אין פלען.

דאס שפיל ענדיגט זיך אדער, ווען איינע פון די פארטייען איז
 אינגאנצן פארנומען אין פלען, אדער, ווען מען האט פארנומען די בא-
 שטימטע צאל שפילער פון א וועלכער עס איז פארטיי.

פ ל ל י ם : 1. ביידע געגנער לויפן ארויס גלייכצייטיג נאכדעם, זיי דער
 ריכטער ציילט: „אינט, צוויי, דריי“. אויב זיי האבן א טעות
 געהאט, קאן מען איבערלויפן נאך אמאל.

2. אויב בידע לויפנדע זינען גלייכצייטיג אריבער דעם מיטלסטן שטריך, נייען זיך בידע אהיים און שטעלן זיך דארט לינקס.
3. דער אָנגערירטער הייסט א פארוואונדערטער, און ער גיט אין פלען.
4. דער אָנרירער ווערט א וועכטער. ער דארף שטיין הינטער זיין געפאנגענעם אויף איין טריט פֿון אים; ער מעג צוויין צום שטריך נאָר אין דעם מאָמענט, ווען מזויל באַפֿרען זיין געפאנגענעם.
5. נאָך יעדער לויפנדער פאָר רוקט זיך דער וועכטער און זיין געפאנגענער איבערן שטריך אלץ געהנטער צו דעם אָרט, וואו ס'שטעלט זיך דער שפּילער, וועלכער דארף אַרויסלויפן.
6. וויפיל געפאנגענע ס'זאלן גיט זיין ביים וועכטער, מוז ער זיך אלץ צושטעלן פאר זיך אויפֿן שטריך.
7. ווען ס'קומט דעם וועכטער'ס צייט אַרויסצולויפן, פאַרבלעבן זינע געפאנגענע אָן א וועכטער, און דעמאלט איז ליכטער זיך צו באַפֿרען.
8. ווען מען פארוואונדערט זייער וועכטער, ווערן אלע פֿרען.
9. באַפֿרענדיג די געפאנגענע, מוז מען אָנרירן יעדערן באַזונדער.
10. דער באַפֿרענער מאָר גיט אַרייַנטרעטן אין פלען.
11. קומענדיג אַהיים, שטעלן זיך דער באַפֿרענער און די באַפֿרעטע אויפֿן אנדערן (לינקן) זייט הויז.

45. „ב א ר“.

שפּיל-געצויג: בענדלאך פֿון צוויי פֿאַרשיידענע פֿאַרבוך.

אויף צוויי געגנזעטיג פֿון פלאַץ, אָדער צימער, צייכנט מען אָן צוויי שטעט (A, B); איינע פֿון דער צווייטער שטייט אָפּ אויף 20-30 טריט. מען צושטעלט זיך אויף צוויי פֿאַרטייען. יעדער פֿאַרטיי מיטגליד בינדט אָן אויפֿן האַנט א בענדל; פֿאַר יעדער פֿאַרטיי—א באַזונדער פֿאַרבי. דער פֿאַר שטייער צושטעלט זיין פֿאַרטיי אין שטאַט אין דער אָרדנונג, ווי זיך דאַרפֿן אַרויסלויפן איינער נאָכ'ן אנדערן.

דאָס שפּיל הויבט זיך אָן צוויי גאָדעס, ווי דער ריכטער ציילט „אויגס, צוויי, דריי!“ לויפֿט אַרויס דער ערשטער—רעכטס פֿון דער פֿאַרטיי, אויף וועלכער ס'איז אויסגעפֿאלן דער גורל אָנצוהויבן דאָס שפּיל, למשל, פֿון פֿאַרטיי (A). ווי ער טאכט נור עטליכע טריט, לויפֿט אַרויס אַנטקעגן אים דער ערשטער רעכטס פֿון פֿאַרטיי (B) און שטרעבט אים אָנצורירן; נאָכ'ן ערשטן פֿון (B) לויפֿט אַרויס דער צווייטער פֿון (A) שטרעבנדיג

אָנצווירן אים; נאָכ'ן צווייטן פֿון (א) לויפט אַרױם, אום אָנצווירן אים. דער צווייטער פֿון (ב) א. א. א. וו...—מיט איין וואָס יעדער, וואָס לויפט אום און „פֿערד“ יטרעכט אָנצווירן יענע פֿונ'ס נעגערס פֿאַרטיי, וואָס זינען אַרױסגעלאָפֿן פֿאַר אים, און אַנטלױפֿן פֿון יענע, וואָס זינען אַרױסגעלאָפֿן נאָך אים. דער, וועמען ס'געלינגט אָנצווירן וועמען ס'איז, שרייבט אַרױס: „באַר“ דאָס שפּיל הערט אויף. אַלע, וואָס זינען אין „פֿעלד“, נישט צו ריק אין די שמעט, און שטעלן זיך דאָרט אויף דער לינקער זייט. עס געווינט די פֿאַרטיי, צו וועלכער עס געהערט דער אָנרירער, און מען שפּילט זיטער. דעם נייעס קאָן הויכט אָן די אַנדערע פֿאַרטיי.

מ'קאָן אויך אַזוי געווינען דאָס שפּיל: דער פֿאַרשטייער פֿון א פֿאַרטיי אָדער איינער פֿון די, וואָס לויפֿן אום אין „פֿעלד“, קאָן, ווען ער וויל, אַרױסלױפֿן צום געגנער אין שטאַט און אויסשרייען: „די שטאַט איז פֿאַר“ נומען! אָבער אין דער זעלבער צייט האָט רעכט אַרױסצולױפֿן אים אַנט-קעגן און אים אָנרירן יענער פֿון געגנערס שטאַט, וועמענס צייט ס'איז געקומען אַרױסצולױפֿן אין „פֿעלד“. אויב ס'געלינגט אים, שרייבט ער אַרױס: „באַר“ און זיין פֿאַרטיי האָט געוואונען. מען באַשטימט פֿאַראַויס אַ צאָל געווינסן (10-15 א. א. וו.). דאָס שפּיל ענדיגט זיך דעסאַלט, ווען אַ וועל-כע ס'איז פֿאַרטיי באַקומט די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כללים: 1. יעדער שפּילער קאָן זיך ראַטעווען, אַרױסלױפֿנדיג צוריק אין זיין שטאַט. ער שטעלט זיך דאָרט דער לעצטער און מעג ווידער אַרױסלױפֿן נור דעסאַלט, ווען ס'קומט זיין צייט.

2. דער פֿאַרשטייער האָט דאָס רעכט אַרױסצולױפֿן און אַרױס-צולױפֿן אין שטאַט אַלע סאַל, ווען ער געפינט עס פֿאַר נויטיג.

3. יעדער אַרױסגעלאָפֿענער קאָן אַנרירן נור די פֿריער-אַרױס-געלאָפֿענע, און אַנטלױפֿט פֿון די שפּעטער-אַרױסגעלאָפֿענע.

4. דער, וועמען ס'געלינגט אַנרירן דעם געגנער, שרייבט אַרױס: „באַר“ דאָס שפּיל הערט אויף און אַלע, וואָס זינען אין „פֿעלד“, נישט צוריק אין זייערע שטאַט.

5. אויב צוויי שפּילער פֿון באַזונדערע פֿאַרטייען שרייבן נלתי צייט אַרױס „באַר“ - פֿאַרדעכנט זיך יעדע פֿאַרטיי צו א געווינסן; אויב עס שרייבן אַרױס צוויי פֿון איין פֿאַרטיי, רעכנט זיך נור איין געווינסן.

צווייטע גרופע.

46. דאס באוועגליכע ציר.

די צאל שפילער ביי 40.

שפיל-געצייג: 8 שווערע גרויע 8-9 דיומ. פילקע, שווארצע 2 1/2 דיומ, פילקעס.

אויף צוויי גענווייטן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי שמעט פון 10 ביז 30 טריט ווייט איינע פון דער צווייטער (אפהיינגיג פון דעם, ווי גוט די שפילער צילן זיך). אויפ'ן „פעלד“, פונקט אינמיטן צווישן ביידע שמעט, פירט מען דורך א שטריק. די שפילער בילדן צוויי פארטייען; יעדע פארטיי פארנעמט א שטאט. די מיטגלידער פון דער פארטיי, וועלכע דארף לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, באקומען צו שווארצע פילקעס. די צווייטע פארטיי נעמט א גרויסע פילקע. פון דער צווייטער פארטיי גייען ארום צוויי פאשטימטע מיטגלידער, וועלכע שמעלן זיך אויף ביידע עקן פונם מיטלסטן שטריק. איינער אנטקעגן דעם אנדערן. זיי קייקלען די גרויסע פילקע איבערן שטריק. אדער ווארפן זי איבער איינער צום צווייטן (ווי מען פאשטימט פאראויס). אין דער צייט, ווען די גרויסע פילקע באוועגט זיך איבערן שטריק, צילן זיך די שפילער כסדר, איינער נאכן אנדערן, צו טרעפן אין איר מיט זייערע שווארצע פילקעס. אויב אימיצער טרעפט, באקומט זיין פארטיי א געווינס. די צווייטע פארטיי קלייבט צונויף די שווארצע פילקעס, און ווען אלע זיינען שוין אין די הענט, בייטן זיך די פארטייען מיט זייערע ראקן, א. א. ו. אט די ארדנונג ווערט אפגעהיט ביזן סוף שפיל. דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען וועלכע עס איז פארטיי באקומט די פאשטימטע צאל געווינסן.

פ ל ל י מ : 1. די וואס שטייען אויפן מיטלסטן שטריק, דארפן קעמלען אדער איבערווארפן די פילקע אזוי, אז זי זאל זיך שמענדן דיג קעמלען אדער פליען איבערן שטריק, און שמענדיג מיט דער גלייכער ניכקייט.

2. יעדעס טאל, ווען די פילקע באוועגט זיך פון איין עק שטריק צום צווייטן, האט נור איין שפילער רעכט צו ווארפן און איר.

3. אויב אימיצער פאסערקט ניט, ווי די גרויסע פילקע האט זיך דורכגעקייקלט, אדער דורכגעפלוזן איבערן שטריק, און ער האט אין איר ניט געווארפן זיין פילקע.

ווארפט ער באלד איבער די פילקע דער אנדערער פארטיי
ניט צילנדיג זיך.

4. אויב אימיצער ווארפט די פילקע ניט אין דער צייט, בא-
קומט זיין פארטיי קיין געווינס ניט, כאטש ער טרעפט.

5. צילנדיג זיך, טאר מען קיין פוס פון שטאט ניט ארויס-
שמעלן.

6. אויף אומקבלען אדער איבערווארפן די פילקע איבערן
שמריך, באשטימט מען יעדעס מאל אנדערע שפילער.

ב א ס ע ר ק ו נ ג : ס'קאן שווערער מאכן דאס שפיל אזוי: אויפן "פֿעלד",
פונקט אינמיטן, צווישן פיידע שמעט, צייכנט מען אן
ניט קיין שמריך, גור א ראד, אין וועלכער ס'שמעלט
זיך א שפילער פֿון דער פארטיי, ביי וועלכער ס'געפֿינט
זיך די גרויסע פילקע. ער ווארפט די פילקע אין דער
הויך און כאפט זי יעדעס מאל נאכדעם, ווי זי
שפרינגט אפ פֿון דר'ערד. די שפילער צילן זיך צו
טרעפן אין איר מיט די שווארצע פילקעס אדער
אין דעם מאמענט, ווען זי פליט ארויף אדער אראפ
(ווי מען באשטימט פֿאראויס).

47. ש ט י ט

די צאל שפילער בוי 30.

שפיל-געצויג: א לייטע 8-9 דויב פילקע.

אויפן פלאץ אָדער צימער צייכנט מען אן צוויי שמעט איינע
אָנמקענן דער אנדערער, אויף 5-15 טריט איינע פֿון דער צווייטער
(אָפֿהיינג פֿון דעם, ווי ווייט די שפילער קאָנען איבערווארפן די פילקע).
די שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פארטייען; יעדע פארטיי שמעלט זיך
אין איין שורה אויף איר שטאָט-שמריך. דאָס שפיל הויבט אָן איינע פֿון
די פארטייען, לויטן גורל.

דער מיטגליד, וואס שטייט אויפן עק שמריך רעכנט, באַקומט אַ
גרויסע פילקע. ער ווארפט זי מיט איין האַנט אזוי, אז זי זאָל אראָפֿ-
פֿאלן אין געגערט'ס שטאט, פליענדיג איבער די שטייענדיגע, די אָנדערע
פארטיי פארטיידיגט איר שטאָט, אויפהויבנדיג די הענט; זיי מעגן אויך
אונטערשפרינגען, כדי אָפצוקלאָפֿן די פליענדיגע פילקע און ניט דער-
לאָזן זי צו זיך אין שטאט. אויב די פילקע פֿאַלט אראפֿ ביי זיי אין
שטאט רעכנט זיך צו א געווינס די פארטיי, וועלכע האָט זי געווארפֿן,
און די פילקע ווארפט דער פֿאַלנדרער שפילער פֿון דערזעלכער פארטיי;
אויב מען האָט די פילקע אפגעקלאָפֿט, רעכנט זיך די צווייטע פארטיי;
צו א געווינס, און די פילקע גייט איבער צו איר. דאָס שפיל ענדיגט זיך,
ווען איין פארטיי האָט באַקומען די באשטימטע צאל געווינסן.

פ ד ל י ם : 1. דער שפילער, וועלכער ווארפט די פילקע, טאר ניט מאכן קיין טריט איבער דעם שטריך; דער, וואס קלאפט אפ די פילקע, טאר ניט אפטרעטן פונם שטריך אויף הינטן.
 2. די שפילער ווארפן די פילקע אי מיט דער רעכטער, אי מיט דער לינקער האנט, ד. ה. אויב א שפילער האט דאס ערשטע מאל נעווארפן די פילקע מיט דער רעכטער האנט, ווארפט ער זי צום צווייטן מאל, ווען סקומט זיין צייט, מיט דער לינקער.

ב א ס ע ר ק ו נ נ : אין דעם שפיל קאן מען ווארפן די פילקע אויף פאלגנדן אופן:

(א) מיט איין האנט ווארפט מען יאונטער די פילקע עטוואס העכער פון קאפ, און ימען קלאפט זי אפ מיט דער זעלבער האנט צום געגנער אין שטאט אריין.

(ב) מ'ווארפט אונטער די פילקע מיט איין האנט, און מ'קלאפט זי אפ מיט דער צווייטער האנט.

(ג) דער שפילער נעמט די פילקע אויפן האנט-פלעכע, (ладонь) ער טאר זי ואבער ניט צוהאלטן מיט די פֿינגער. נאכדעם ציט ער אפ די האנט מיט דער פילקע עטוואס אויף הינטן, און ווארפט די פילקע אויף פארנט און ארויף.

(ד) דער שפילער האלט לייכט צו די פילקע מיט די שפיץ פינגער און ווארפט זי, מאכנדיג מיטן האנט אין לופט א האלבן קרייז, פון הינטן ארויף.

48. פון הויז צו הויז.

(מיט א פילקע).

די צאל שפילער ביי 30.

שפיל-געצייג: אלייכטע 8—9 ריוב, פילקע.

אויף צוויי געגנזייטן פונם פלאץ אדער צימער צייכנט מען אן צוויי היזער, אויף 10—15 טריט איינס פֿונם אנדערן. אויפן מיטן „פעלד“ צווישן ביידע היזער, שטעלט מען א טאבורעם, אויף וועלכן ס'ליגט א גרויסע פילקע. מיט א מערהייט שטימען ווילט מען א ריכטער און צוויי פֿארשטייער, אלע שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פֿארטייען, יעדע פֿארטיי שטעלט זיך אויפן הויז-שטריך, אין איין שורה.

דער ריכטער ציילט: „איינב, צוויי, דריי!“, און פֿון יעדער פֿארטיי לויפט ארויס דער מיטגליד, וואס שטייט אויפן עק שטריך רעכטס; יעדע רער פון זיי לויפט ביזן געגנערס הויז און צוריק אהיים; סיי דא ביי דארטן טרעטן זיי מיט איין פֿוס אריבער דעם שטריך. נאכדעם איילט

יעדערער צום מאבורעט. דער, וואס כאפט צו דער ערשטער די פילקע פונם מאבורעט, דארף זי אריבערווארפן צום געגנער אין הויז. צוליב דעם שטעלט ער זיך אדער אויפן שמריך פֿון זיין הויז, אדער נעבן מאבורעט וואס ווענדט זיך, ווי ווייט די הייזער געפינען זיך איינס פון דעם אנדערן. ער ווארפט די פילקע אזוי, אז זי זאל פליען איבער די שטייענדיגע און זאל אראפפאלן ביי זיי אין הויז. יענע פארטיידיגן דאס הויז, אויפהויבנדיג די הענט, כדי אפצוקלאפן די פליענדיגע פילקע, דערביי טאָרן זיי אָבער גיט אראפניין פֿונם הויז-שמריך. אויב די פילקע פֿאלט אראפ בײַם געגנער אין הויז, נעמט דעם ווארפערס פארטיי א געווינס, אויב גיט - געווינט קיי- גער גיט. ווי אין ערשטן, אזוי אויך אין צווייטן פֿאל, קען זיך די לויפער אום צדיק אין וויערע הצועה, און שטעלן זיך דאָרט אויפן אנדערן (לינקן) עק שמריך; און סלויפן ארויס די פֿאלגנדע צוויי שפילער א. א. ו. דאָס שפיל ענדיגט זיך, ווען איינע פֿון די פארטייען האָט באַקומען די באַשטימטע צאָל געווינסן.

- פ ל ל י ס : 1. די שפילער, וועלכע דארפן אַרויסלויפן, טאָרן גיט פֿאַראויס אַרויסשטעלן א פּוס איבערן הויז-שמריך.
 2. אויב א לויפער טרעט גיט אריבער אַ וועלכן עס איז הויז שמריך, באַקומט זיין פארטיי קיין געווינס גיט, אפילו אַז ער האָט דער ערשטער גענומען די פילקע.

49. טרעה, אדער אנטלויף.

די צאל שפילער ביי 40.

שפיל-געצויג: ארויטע, לויכטע 8-9 דויב, פילקע, אקלייגע שווארצע 21/2 דויב, פילקע.

(בענדלאך פֿון פֿאַרשיידענע פֿאַרבן).

אויף צוויי גענוצטן פון פלאץ צייכנט מען אַן צוויי שמריכן - הייזער (A. B.) פֿאַר דעם הויז (A.) אויף 5 אָדער מער טריט (אָפּהיינגיג פֿון דעם, ווי די שפילער צילן זיך), ליינט מען אַוועק אויף אַ מאַבורעט אָדער אויף דער ערד, אין אַנאַנגעצייכנטן רעדל, א גרויסע פילקע. אַלע שפילער בילדן צוויי פארטייען. די מיטגלידער פֿון יעדער פארטיי בינדן אַן אויפן האַנט בענדלאַך. די פארטיי, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אָנהויבן דאָס שפיל, שטעלט זיך אין איין שורה אויפן שמריך פון הויז (A); די צווייטע פארטיי צווייט זיך אין "פֿעלד".

דער פֿאַרשטייער באַשטימט די אָרדנונג, ווי אזוי די שפילער זאָלן זיך צילן כּסדר איינער נאָכן אנדערן, און דאָס שפיל הויבט זיך אַן אזוי: דער ערשטער רעכטס פֿון הויז (A) שטעלט זיך אין הויז אַנטקעגן דעם מאַבורעט אָדער רעדל (דעם אָרט באַצייכנט מען), און ציט זיך מיט דער סליינער פילקע אַראָפּקלאַפן די גרויסע פון מאַבורעט. אָדער אַרויסקלאַפן זי פֿון רעדל, צילנדיג זיך, טאָר ער פֿון הויז גיט אַרויסטרעטן. געליינט עס

אים, פֿאררעכנט זיך זיין פארטיי א געווינס; טרעפֿט ער ניט, איז פֿרי צו באקומען א געווינס, דארף ער לויפֿן אין צווייטן הויז און פֿון דארט צוריק; אויב ער זעהט, אז לויפֿן צוריק איז געפֿערליך, - ווייל מ'קען אים אויפֿן וועג אנרירן מיט דער געוואָרפענער פֿילקע, פֿארבלייבט ער אין הויז (B) ביז וואַנען דער פֿאַלגנדער שפּילער וואַרפֿט די קליינע פֿילקע. יעדעס מאל הויבט אויף די פֿילקע איינער פֿון דער „פֿעלד־פֿארטיי" און צילט זיך צו טרעפֿן ד. ה. אנרירן מיט איר דעם, וואָס לויפֿט. געלויבט דאָס אים, נייט די „פֿעלד־פֿארטיי" אין הויז און די „הויז־פֿארטיי" צווייט זיך אין „פֿעלד".

מען באשטימט פֿאַראַים א צאָל געווינסן, און ס'געווינט די פֿארטיי, וועלכע באקומט פֿריער די באשטימטע צאָל.

- ב ל ל י ם : 1. א געווינס פֿאררעכנט מען, אָדער אז מען קלאפֿט אראָפֿ די גרויסע פֿילקע, אָדער ווען דער שפּילער האָט זי ניט אראפֿ־געקלאפֿט, נאר ער איז אריבערגעלאפֿן צום הויז (B) און צוריק, און דערביי ניט אנגערימט געוואָרן.
2. צילנדיג זיך, טאָר מען ניט ארויס פֿון הויז.
3. דער, וואָס טרעפֿט ניט, אָדער ער טרעפֿט, נאָר די גרויסע פֿילקע פֿאַלט ניט אראפֿ פֿון טאכטערעם, דארף לויפֿן אין צווייטן הויז און צוריק.
4. דער אריבערלויפֿער קאן לויפֿן צוריק אין זיין הויז נאר דעם מאלט ווען די פֿילקע איז נאָך אין „פֿעלד"; קוים האט מען זי איבערגעגעבן אין הויז, ווארט ער ביז וואַנען דער פֿאַלגנדער וואַרפֿט די פֿילקע, און דעמאלט לויפֿט ער צו ריק, אויב מ'האט אים אונטערוועגס ניט אנגערימט, באקומט ער א געווינס.
5. דער, וואס האט אראפגעקלאפֿט די פֿילקע, אָדער וואס איז אריבערגעלאפֿן אהין און צוריק, שטעלט זיך אין הויז אויפֿן אנדערן (לינקן) עק שטריך.
6. ווען דאס שפּיל קומט פֿאַר ניט אויף א פֿלאץ, נאר אין א צימער, וואַרפֿט מען די פֿילקע אין דעם אריבערלויפֿער פֿון דעם אָרט, וואו מען האט זי אויפֿגעהויבן.
7. באלד ווי מען רירט גור אן דעם אריבערלויפֿער, לויפֿט די „פֿעלד־פֿארטיי" אין הויז דערביי קאן יעדערער לויפֿן אין דעם הויז צו וועלכן ער שטייט געהנטער. די פֿארטיי, וועלכע בע האט פֿאַרשפּילט, קאן געווינען צוריק דערמיט, וואס איינער פֿון אירע מיטגלידער וועט ניך אויפֿהויבן די קליינע פֿילקע און אנרירן דעם געגנער, וועלכער איז ניט אריינגעלאפֿן אין א הויז.
8. די, וואס זיינען אריינגעלאפֿן אין הויז (B) ראטעווענדיג זיך פֿון דער פֿילקע, לויפֿן אריבער אין הויז (A) גאכדעם.

ווען דער ערשטער פֿון זייער פארטיי האט געווארפֿן די קליינע פֿילקע.
9. די „פעלד-פארטיי“ גיט יעדעס מאל איבער די פֿילקע פֿון „פעלד“ אין הויז, און אויב מען קלאפט אראפֿ די גרויסע פֿילקע, לייגן זיי זי יעדעס מאל אזעק אויף איר ארט.

50. ש י ס ע ר י י

די צאל שפילער זי 4.

שפיל-געצייג: שווארצע 21, ווייס פֿילקע.

אויף צוויי גענזייטן פֿונם פֿלאץ אדער גאר, צייכנט מען אן צוויי שטעט (A. B.), מ'צייכנט זיי אן געהנטער אדער ווייטער איינע פֿון דער צווייטער, אפהיינגיג פֿון דעם, ווי ווייט די שפילער קענען טרעפֿן מיט דער פֿילקע, אלע שפילער וויילן מיט א מערהייט שטימען צוויי פֿאר שטייער און אריבער און מען צוטיילט זיך אויף צוויי פארטייען. די מיטגלידער פֿון דער פארטיי, וועלכע דארף לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, צושטעלן זיך אין איין שורה אויפֿן שטריך פֿון שטאט (A) יעדערער פֿון זיי האט א שווארצע פֿילקע, די צווייטע פארטיי פֿארנעמט די שטאט (B).

אנהויבנדיג פֿון דעם שפילער, וועלכער שטייט אין שטאט (A) אויפֿן עק שטריך רעכטס, ווארפֿן די שפילער פסדר איינער נאכן אנדערן די פֿילקעס, ד. ה. זיי שיכן אין דעם געגנטער פארטיי-מיטגלידער. די לעצטע האבן רעכט אומצולויפֿן איבערן שטאט, כדי אויסצומיידן די גע-ווארפענע פֿילקעס. דער פארוואנדעטער, ד. ה. דער אין וועמען מען טרעפט מיט א פֿילקע, פֿארלאזט דאס שפיל. ווען די פארטיי-מיטגלידער פֿון שטאט (A) האבן שוין אריבערגעווארפֿן אלע פֿילקעס אין שטאט (B) צושטעלן זיך די מיטגלידער פֿון דער צווייטער פארטיי אין איין שורה, אויפֿן שטריך פֿון זייער שטאט, און ווארפֿן די פֿילקעס אין די פארטיי-מיטגלידער פֿון שטאט (A), און אזוי ביים מען זיך די גאנצע צייט, דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען אלע מיטגלידער פֿון איין פארטיי זיינען פֿאר-וואנדעט געווארן.

ווען די שפילער שיכן, ד. ה. טרעפֿן נישט מיט די פֿילקעס, קאן מען שווערער מאכן דאס שפיל אזוי: יעדע פארטיי ווארפט אריבער איינע געגענט פארטיי אלע פֿילקעס נאר דאס ערשטע מאל, אבער נאכדעם קאן די שיינדע פארטיי אריבערווארפֿן בלויז אזויפֿיל פֿילקעס, וויפֿיל איר האט זיך איינגעגעבן צוניפֿצוקלייבן אין דער צייט, וואס מען האט אין איר געשאסן. יעדער מיטגליד פֿון דער פארטיי, אין וועלכער מען שיסט, האט רעכט ארויסצוגיין פֿון שטאט, כדי אויפֿצוהויבן וואס מער פֿילקעס; אין דערזעלבער צייט דארף ער זיך אבער היטן, מען זאל אים נישט פארוואנדן.

- כללים: 1. די שפילער דארפן זיך צילן צו ווארפן די פילקע אזוי אז זי זאל ניט טרעפן אין קאפ, אדער אין פנים.
2. אויב די צאל פילקעס איז גרעסער פון דער צאל ניט פֿאַרוואונדעט מיטגלידער, צוטיילט דער פֿאַרשטייער די איבעריגע פילקעס צווישן די שפילער לויט דער ארדנונג, אין וועלכער די שפילער שטייען, אנהויבנדיג פֿון דעם ערשטן רעכטס.
3. דער שפילער, וועלכער האט עטליכע פילקעס, ווארפט זיי אריבער איינע נאך דער אנדערער.
4. דער, וואס איז פֿאַרוואונדעט געווארן מיט א פילקע, וועלכע איז געווארפן געווארן ניט אין דער צייט, רעכנט זיך ניט פֿאַר קיין פֿאַרוואונדעטן. דער, וועמען די פילקע רירט אן נאכדעם, ווי זי איז אפגעשפרונגען פֿון דער ערה, רעכנט זיך אויך ניט פֿאַר קיין פֿאַרוואונדעטן.

51. די פוס-פילקע.

די צאל שפילער בוי 30.

שפיל-געצויג: אנרויע 9-10 דיום. פילקע.

מ'צייכנט אן אויפן פלאץ צוויי שמעט אויף 5-15 טריט איינע פֿון דער צווייטער. די שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פארטייען. די מיט גלידער פֿון יעדער פארטיי שמעלן זיך אין איין טורה אויפן שטריק פֿון זייער שטאט. אלע שפילער שטייען די גאנצע צייט מיט צונויפגעלייגטע הענט. דער שפילער, וואס שטייט אויפן עק שטריק רעכטס פֿון דער פארטיי, וועלכע דארף לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, באקומט א גרויסע פילקע; ער דארף זי אפקלאפן מיטן פֿוס אזוי אז זי זאל אריינגפאלן אין שטאט פֿון דער צווייטער פארטיי, צו דעם צוועק לייגט ער אוועק די פילקע געבן זיך אויפן שטאט-שטריק, נאכדעם צייט ער אפ וואס מער אויף הינטן, אין גאנצן א אויסגעצויגענע פֿוס, און קלאפט אפ די פילקע מיטן שפיץ פֿוס. דעם געגענערס פארטיי דארף ניט דערלאזן די פילקע אין שטאט אריין, אפקלאפנדיג זי מיט די פיס, אדער מיטן גאנצן קערפער, נור ניט מיט די הענט, מיט די הענט מען טון נאך פֿאַרטיידיגן דאָס פנים, פֿרי די פילקע זאל אים ניט טרעפן. מען טאָר אויך ניט אַרײַן טרעטן פֿון שטריק אויף הינטן. אויב די פילקע איז אריינגעפאלן אין געגענערס שטאט, באקומט דעם ווארפערס פארטיי א געווינס; אויב ניט - גייט די פילקע אריבער צום געגענערס פארטיי. דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען איין פארטיי באקומט די באשטימטע צאל געווינסן.

כללים: 1. די גאנצע צייט, וואָס דאָס שפיל קומט פֿאַר, טאָרן די שפילער ניט אָנרויךן די פילקע מיט די הענט; יעדעס מאל, ווען מען דארף זי אפקלאפן, לייגט מען זי מיטן פוס אוועק אויפן שטריק.

2. מען ווארפט די פילקע אי מיטן רעכטן, אי מיטן לינקן פוס ד. ה. אויב א שפילער האָט ערשט אָפּגעקלאָפּט די פילקע מיטן רעכטן פוס, קלאַפּט ער זי אָפּ דאָס צווייטע מאָל, ווען ס'קומט זיין צייט מיטן לינקן.
3. דעם וואַרפערס פאַרטיי באַקומט אַ נעוויגס אויף אין דעם פּאַל, ווען די פילקע פאַלט אַריין אין דעם נעגנערס שטאַט דורך אַ מיטל-פּלאַץ, וואָס צווישן צוויי שפילער.
4. אויב דעם וואַרפערס פאַרטיי האָט ניט אַרויסגעוואָרפּן די פילקע אינ'ם נעגנערס שטאַט, ניט די פילקע אַריבער צו דער צווייטער פאַרטיי.

באַמערקונג: ס'קאָן שווערער מאַכן דאָס שפּיל, באַשטימענדיג ווי הויך די פילקע דאַרף פליען; צוליב דעם ציט מען דורך אַ שטריק פּונקט אינמיטן, צווישן און פאַראַלעל ביידע הייזער; ס'קאָן די שטריק אָנציען העכער אָדער נידעריגער. די נעוואַרפענע פילקע דאַרף פליען נאר אייַ בערן שטריק; פליט זי נידעריגער, רעכנט זיך עס ניט פאַר אַ נעוויגס.

34. אימאליענישע לאַפּטאַ.

די צאָל שפילער בין 30.

שפּיל-געצייג: אַ ליכטע 8-9 דוים. פילקע.

דער פּלאַץ, אויף וועלכן ס'קומט פֿאָר דאָס שפּיל, באַצייכנט מען פֿון אלע זייטן מיט שטריכן. די גרויס פון דעם פּלאַץ ווענדט זיך אָן דער צאָל שפילער און אָן דעם, ווי גוט זיי שפּילן. ס'קאָן אים מאַכן 20 ארשין די לינג און 10 די ברייט. מיט אַ מיטלסטן שטריך צומיילט מען דעם פּלאַץ אויף צוויי גלייכע חלקים; יעדער חלק איז אַ „פֿעלד“. מיט אַ סע-הייט שטימען וויילט מען אַ ריכטער און צוויי פֿאַרשטייער, אין מען צוויי טיילט זיך אויף צוויי פאַרטייען. יעדע פאַרטיי צווייט זיך אין אלע ווייג-קעלאַך פֿון איר „פֿעלד“. איין פאַרטיי, וועלכע דאַרף לויטן נורל אנהויבן דאָס שפּיל, באַקומט אַ פּילקע; דער שפילער, וועלכן דער אָנפֿירער באַשטימט נעמט די פילקע, וואַרפֿט זי אונטער אַ ביסל אין דער הויך און קלאַפּט זי אָפּ אין „פֿעלד“ צום נעגנערס פאַרטיי; יענע קלאַפּן זי אָפּ צוריק, בין זאנען זי פֿאַלט אראַפּ, און דעמאָלט פאַררעכנט מען אַ פֿעלער דער פאַרטיי, אין וועמענס „פֿעלד“ די פילקע איז אראַפּגעפֿאלן. די פאַרטיי, צו וועלכער די פילקע איז ניט אראַפּגעפֿאלן, הויבט איצט אן דעם קאָן. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פאַרטיי מאַכט די באַשטימטע צאָל פֿעלער.

פּלליים: 1. יעדעס מאָל, ווען די פילקע פֿאַלט אראַפּ אין „פֿעלד“, ניט זי אריבער צום נעגנערס פאַרטיי, און דארטן

יעדעס מאל ווארפט זי אונטער און קלאפט זי אפ אנאג-
 דער שפילער; דערפאר באשטימט יעדער פארשטייער פאר-
 אויס די ארדנונג, לויט וועלכער זיינע פארטיי-מיטגלידער
 דארפן אונטערווארפן און אפקלאפן די פילקע איינער נאָכן
 צווייטן.

2. יעדערער האָט רעכט איבערצוקלאפן די פילקע ביז דריי
 מאל; אויב ער האָט צום דריטן מאל זי אויף שלעכט אָפּ-
 נעקלאפט, גיט ער זי איבער דעם פּאָלגנדיגן פּארטיי-
 מיטגליד.

3. יעדער שפילער, וואָס ווארפט אונטער און קלאפט אָפּ די
 פילקע, מוז זי אפּקלאפן צוויי, אז זי זאָל פליען גיט גידערי-
 גער פון די שטייענדיגע.

4. אויב די פילקע פאלט אראָפּ אויפן שטריך, רעכנט זיך עס
 גיט פֿאַר קיין פעלער, און די פילקע ווארפט אונטער און
 קלאפט אָפּ דער פּאָלגנדיגער שפילער פֿון דערוועלכער
 פּארטיי.

32. רוסישע קלאפטאָן.

די צאל שפילער ביז 40.

שפיל-געצייג: א שווארצע 21/2 דיוט, פילקע, א לאפטע, בענדלאך פֿון פֿאַרשיידענע
 פֿאַרבוך.

אויף צוויי גענווייטן פֿון פּלאַץ צייכנט מען אַן צוויי שמעט (A, B)
 אויף 30-40 טריט איינע פֿון דער צווייטער. דער פּלאַץ צווישן די שמעט
 הייסט „פעלד“. די שפילער בילדן צוויי פּארטייען; די פּארטיי-מיטגלידער
 בינדן אָן אויפֿן האַנט בענדלאך, פֿאַר יעדער פּארטיי א באַזונדער
 פֿאַרב. די פּארטיי, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אנהויבן דאָס שפיל. שמעלט
 זיך אין איין שורה אויפֿן שטריך פֿון שטאַט (A). די צווייטע פּארטיי צו-
 זייט זיך אין „פעלד“.

דער פּאַרשטייער פֿון דע „פעלד-פּארטיי“ באשטימט יעדער מאל
 א געהילף פֿאַר דער „שטאַט-פּאַרטיי“. דער געהילף שמעלט זיך אַנטקעגן
 גיט ווייט פֿון דעם שפילער, וואָס שטייט רעכטס אינעם גענערעם שטאַט,
 און ווארפט אים אונטער די פילקע; יעדער קלאפט זי אָפּ אין „פעלד“
 מיטן האַנט. אָדער מיט א ספּעציעלע פּרעטל, וועלכע הייסט — לאַפטע,
 און אַנטלויפט באלד אין שטאַט (B) און פֿון דאָרט צוריק אַהיים, נאָך ער
 מוז זיין וועג דורכטאָכן פֿריער, אידער די פילקע איז ווידער ביים גע-
 הילף. די „פעלד-פּארטיי“ שטרעבט אויפצוהויבן די פילקע און טרעפֿן.
 ד. ה. אַנריין מיט איר דעם אַריבערלויפֿער; אויב טרירט אים אָן אַהילט
 די „פעלד-פּארטיי“ ניכער צו פֿאַרנעמען די שטאַט; אויב גיט רעכנט זיך
 די „שטאַט-פּארטיי“ צו אַנטווייכן.

אויב דער לויפֿנדער זעהט, אז צוריק פֿון שטאט (ב) איז געפֿערליך צו לויפֿן, ווייל מען קאָן אים אויפֿן וועג אָנרירן, בלייבט ער אַין שטאט (ב) ביז וואנען דער פֿאלגנדער שפּילער קלאפּט אָפּ די פּילקע, און דעםאַלט מען ער לויפֿן אהיים.

אויב אימיצער פֿון דער „פֿעלד-פּארטיי“ כאפּט די אָפּגעקלאפּטע פּילקע אין דער לופֿטן, ד. ה. נאָך איידער זי איז אראָפּגעפֿאלן אויף דער ערד, פֿאַרנעמט די „פֿעלד-פּארטיי“ די שטאט. דאס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פּארטיי האָט באקומען די בא-שטימט עזאל געווינסן.

כל לויס: 1. דער שפּילער טאר נישט מיט אַ ביזן אזוי אפּקלאפּן די פּילקע, אז זי זאל באלד אראפּפֿאלן אויף דער ערד. מען דארף דער „פֿעלד-פּארטיי“ געבן די מעגליכקייט זי צו כאפּן אין דער לופֿטן.

2. די שפּילער קלאפּן אפּ די פּילקע איינער נאכן אנדערן; די ארדנונג ווערט אפּגעהיט ביזן סוף שפּיל.

3. יעדער שפּילער האט רעכט אפּצוקלאפּן די פּילקע ביז דריי מאל; אויב ער האט זי צום דריטן מאל אויף שלעכט אפּגעקלאפּט, ד. ה. אז וועלנדיג זי אפּקלאפּן האט ער זי נאָך נישט אנגעדירט, אדער אפּגעקלאפּט אזוי, אז זי איז געבליבן אין שטאט, שטעלט ער זיך אויפֿן אנדערן עק שטריף און ווארט ביז וואנען ס'וועט ווידער קומען זיין צייט די פּילקע אפּצוקלאפּן. ער האט רעכט נישט ארויסצולויפֿן און זיך שטעלן אויפֿן אנדערן זייט שטריף, ווען ער זעהט, אז ס'איז געפֿערליך אַריבערצולויפֿן, ווייל מען וועט אים גע-וויס אויפֿן וועג אנרירן.

4. דער שפּילער לאָזט ארויס פֿון האנט די לאפּטע באלד ווי נאר ער האט אפּגעקלאפּט די פּילקע.

5. ביי אַ קליינער צאל שפּילער קאָן מען זיך באגיין אן אנע-הילף, דער אָפּקלאפּער ווארפט אליין אונטער די פּילקע.

6. אויב דער אַריבערלויפֿער איז שוין אין שטאט (ב) נאר פֿון דארטן לויפֿן באלד צוריק האט ער טורא - ווייל ס'קאָן אים אויפֿן וועג אנרירן, האט ער רעכט צו ווארטן דארט ביז וואנען דער פֿאלגנדער שפּילער ווארפט אפּ די פּילקע, און דעםאַלט אַריבערלויפֿן. די שפּילער מעגן אַריבערלויפֿן פֿון איין שטאט אין דער אנדערער, נאר ווי לאנג מען האט די פּילקע נישט איבערגעגעבן דעם געהילף.

7. די מיטגלידער פֿון דער „שטאט-פּארטיי“ טארן נישט אנרירן די פּילקע מיט דער האנט און אויף נישט ארויסגיין פֿון זייער שטאט; האבן זיי עס יא געמאך גייען זיי אין „פֿעלד“ זיי קאנען אבער פֿאַרנעמען צוריק די

שטאַט אַנרירנדיג מיט דער פילקע וועמען עס איז פונם
גענערס פארטיי.

8. יעדער פון דער „פעלד-פארטיי“ שטרעבט אויפצוהויבן
וואָס ניכער די פילקע און אַנרירן דעם אריבערלויפער. אויב
ער צווייפלט, צו וועט ער אליין קאָנען טרעפן, מעג ער
איבערנעבן די פילקע זיין חבר.

9. ווען אימיצער פון דער „פעלד-פארטיי“ האט געכאַפט די
פילקע אין דער לופטן, אדער אנגערירט אַ לויפנדן
גענער, לויפט די גאַנצע „פעלד-פארטיי“ אין „שטאַט“ און
די „שטאַט-פארטיי“, וועלכע דארף גיין אין „פעלד“,
שטרעבט אויפצוהויבן די פילקע און אַנרירן מיט איר
איינעם פֿון גענערס פארטיי, בעת יענע לויפן אין שטאַט;
מיט איין ווארט אין „פעלד“ בלויבט יענע פארטיי, וועמענס
מיטגליד מ'האט צולעצט אנגערירט מיט דער פילקע.

10. יעדער מאל, ווען א פארטיי פארנעמט די שטאַט, רעכנט
זי זיך צו א גייעם געווינס.

11. יעדער פארשטייער דארף געדיינקען די צאל געווינסן פֿון
זיין פארטיי.

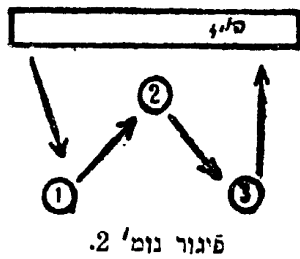
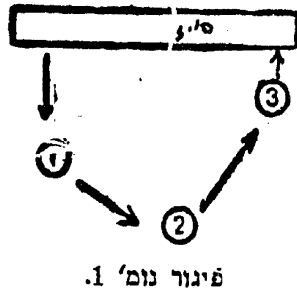
54. אמעריקאנישע לאַפּטאַ.

די צאל שפילער ביי 40.

שפיל-געצויג: א שווארצע 21/2 דייט, פילקע, פֿארשידענע בענדלאך פֿון צווייערליי
פֿארבן.

דאס שפיל קומט פאר אזוי, ווי די רוסישע לאַפּטאַ. נאָר אנשטאַט
א צווייטן הויז צייכנט מען אן אין „פעלד“ עטליכע רעדעלאך — פונקטן.
מען צייכנט זיי אן אדער אין אזא אַרדנונג ווי ס'איז אנגעוויזן אויף דער
פֿיגור נומ' 1, אדער ווי אויף דער פֿיגור נומ' 2, דערביי קאָן די ווייטקייט
צווישן איינעם און דעם אנדערן זיין פארשיידן. צווישן די פונקטן מאכט
מען שטערונגען פאר די אריבערלויפער. די שטערונגען פאשטייען אין דעם,
וואס אדער מ'ציט אן צווישן צוויי פונקטן א שטריק אדער מ'צייבנט אן
מיט צוויי שטריכן א פאס אויף אַניאַרשין די פֿרייט; דער לויפנדער מוז
אריבערשפרינגען די שטערונגען. אלס א שטערונג דינט אויך א טיכע, וואס
מ'היינט אויף און דער לויפנדער מוז עס, פארביילויפנדיג, אראפרייסן.
אלע שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פארטייען; יעדער פארטיי
בינדט מען אן בענדלאך פֿון א באזונדער פֿארב. איין פארטיי, א באַ

שטימטע, - לויטן נורל, פארנעמט דאס הויז, די צווייטע צווייט זיך אין



„פעלד“ דער אנפֿירער פֿון דער „פעלד“ פארטיי באשטימט יעדער מאל א געהילף, וועלכער דארף אונטערזוארפֿן די פילקע פאר די מיטגלידער פֿון דער „הויז-פארטיי“ די לעצטע קלאפֿן אפֿ די פילקע כסדר, איינער נאכֿן אנדערן אין אזא ארדנונג, וועלכע דער פארשטייער באשטימט. דער וואס קלאפט אָפֿ די פילקע לויפֿט ארויס פֿון זיין הויז ביזן ערשטן פונקט, און אויב די פילקע איז נאך אין „פעלד“ - ביזן צווייטן, דריטן, און פֿון דארטן צוריק אין זיין הויז. די „פעלד“ פארטיי שטרעבט אנצורירן דעם אריבער לויפֿער אין דער צייט, ווען ער איז נאך אין וועג דער שפילער, וואס קערט זיך

אום אהיים, דורכלויפֿנדיג אלע פונקטן און בייקומענדיג אלע שטערונגען, נעמט א געווינע, וואס זיין פארטיי פֿאררעכנט פֿאר זיך. דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען איין פארטיי באקומט די באשטימטע צאל געווינסן. אויסער אלע כללים פֿון דער רוסישער לאפֿטע (נומ' 53) זיינען דא גילטיג נאך פאלגנדע:

1. כללים: 1. יעדער מאל, ווען מ'קלאפט אפֿ די פילקע, קאָנען די אריבערלויפֿער לויפֿן פֿון איין פונקט אין צווייטן און אויך פֿונג לעצטן פונקט אהיים.
2. אויב צוויי שפילער געפינען זיך גלייכצייטיג אין איין פונקט, האט די „פעלד-פארטיי“ דאס רעכט אנצורירן איינעם פֿון זיי מיט דער פילקע.
3. אויב איינער פֿון דער „פעלד“ פארטיי כאַפט די אפֿנע קלאפֿטע פילקע אין דער לופֿטן, פארנעמט זיין פארטיי דאס הויז - ווי אין דער רוסישער לאפֿטע. - די „פעלד-פארטיי“ פארנעמט דאס הויז נור דעמאלט, ווען איר געלינגט אנצוהירן איין אריבערלויפֿער.
4. אויב שטרעפט אין איין אריבערלויפֿער אין דעם מאמענט, ווען ער שטייט שוין מיט איין פֿוס אין א פונקט, אדער אין זיין הויז, רעכנט ער זיך נישט פֿאר קיין אנגערירטן.
5. אייניגע מיטגלידער פֿון דער „פעלד-פארטיי“, וועלכע אילן צו פֿארנעמען די שטאט, קאנען זיך צייטווייליג ראשעווען פֿון דער פילקע אין די פונקטן, נור זיי מוזן לויפֿן פֿון דארטן אין הויז. באלד ווי דער ערשטער מיטגליד פֿון זייער פארטיי קלאפט אָפֿ די פילקע.

55. דייטשע לאפמא.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצויג: א שווארצע 2 1/2 דיומ. פילקע, לאפטע, בענדלאך פון פארשיידענע פארבן.

מיצייכנט אן אויף איין זייט פֿונ'ם פלאץ א שטאָט; אין „פֿעלד“ באַשטימט מען 4 פונקטן, נעבן וועלכע עס שטייען באַשטימטע אָדער געוויילטע וועכטער; די פונקטן געפינען זיך אַנ'ערד אויף 15 פריט (ס'זוענדט זיך אָן גרויס פֿונ'ם פלאץ) איינער פֿונ'ם אַנדערן. דער ערשטער פונקט דאַרף ניט זיין צו-נאָהנט צו דער שטאָט. אַלע שפילער צוזאָמלן זיך אויף צוויי פֿאַרטייען; די פֿאַרטיי-מיטגלידער בינדן אָן אויפֿן האַנט בענדלאַך. יעדע פֿאַרטיי אַ באַזונדער פֿאַרב. איין פֿאַרטיי אַ באַשטימטע לויט'ן גורל, צושטעלט זיך אין שטאט אין איין שורה; די צווייטע צווייט זיך אין „פֿעלד“. די „פֿעלד-פֿאַרטיי“ באַשטימט אַ געהילף, וועלכער וואַרפט אונטער די פילקע פֿאַר יעדערן פֿון דער „שטאָט-פֿאַרטיי“.

צו ערשט קלאַפט אָפּ די פילקע דער שפילער, וועלכער שטייט אויפֿן עק שטאָט רעכטס און לויפֿט באַלד ביזן גאַהנטסטן פונקט, וואָס געפינט זיך רעכטס פֿון זיין שטאָט, און רירט אָן מיט דער האַנט דעם וועכטער. ער קאָן פֿון דאָרטן לויפֿן צום צווייטן, דריטן, פֿירטן פונקט, אָנרירנדיג מיט דער האַנט יעדן וועכטער, און נאָכדעם ווי ער לויפֿט אַרום אַלע פונקטן אומקערן זיך צוריק אַהיים. ער האָט רעכט בלייבן שטיין נעבן אַ וועלכן עס איז פונקט, ווען ער זעהט, אז מען קאָן אים אָנרירן, און וואַרטן ביז וואַגען דער פֿאָלגנדער שפילער וועט אָפקלאַפֿן די פילקע. דערביי דאַרף ער זיך אָנהאַלטן אָן דעם וועכטער. די „פֿעלד-פֿאַרטיי“ שטרעבט אָנצורירן מיט דער פילקע דעם אַריבערלויפֿער אָדער דעם וועכטער, צו וועלכן ער לויפֿט. אויב דאָס געלינגט אימיצן פֿון דער „פֿעלד-פֿאַרטיי“, בייטן זיך די פֿאַרטייען מיט זייערע ערמער.

דאָס שפיל געוויינט די פֿאַרטיי, וועלכע האָט פריער גענומען די באַשטימטע צאל געווינסן.

- כללים: 1. דעם אַריבערלויפֿער קאָן מען אָנרירן נאר דעמאָלט, ווען ער האַלט זיך ניט אָן דעם וועכטער, אָדער ווען נעבן איין וועכטער שטייען גלייכצייטיג עטליכע אַריבערלויפֿער.
- יעדעס סאָל, ווען דער געהילף באַסומט פֿון „פֿעלד“ די פילקע, שרייבט ער אויב: „שטיין“ נאָך דעם אויסרוף טאָר מען ניט אַריבערלויפֿן פֿון איין פונקט צום צווייטן; ווער

ס'לויפֿט יאָ אַריבער נאָך דעם אויסרוף, קערט זיך אום צו
דיק אויף דעם אָרט, פֿון וועלכן ער איז אַרויסגעלאָפֿן. מען
מעג נאָכאָמאָל אַריבערלויפֿן גור דעמאָלט, ווען די פילקע
איז ווידער אין "פעלד".

3. מ'קאָן אָנרירן ניט פֿלויז דעם אַריבערלויפֿער, גור אויך דעם
וועכטער, צו וועלכן ער לויפֿט, איידער ער איז צו אים צו
געלאָפֿן; אז מ'רירט אָן דעם וועכטער, הייסט עס, אז ס'האָט
אָפּגעברענגט דער פּונקט. אין דעם פֿאַל ברעטן זיך די פּאַר-
טייען מיט די ערטער.

4. דער אָנגערירטער קאָן באלד אויפהויבן די פילקע און אָנרירן
אימיצן פֿונ'ם גענערעם פּאַרטיי; געלוינט עס אים — בלעבט
זיין פּאַרטיי אין שטאַט.

5. אויב דער אָפּקלאפּער האָט די פילקע ניט אָנגערירט, ניט
ער אַריבער אויפֿן אנדערן עק שטאַט און ווארט ביז וואנען
ס'קומט ווידער זיין צייט זי אָפּצוקלאפּן.

6. די געווינסן ווערן פֿאַררעכנט אויף פֿאַלגנדן אויפֿן אויב דער
שפּילער איז פֿאַר איין סאָל דורכגעלאָפֿן אלע פּונקטן, געמט
זיין פּאַרטיי פינף געווינסן; אויב פֿאַר דער צייט, וואָס ער
איז אַרויסגעלאָפֿן די פּונקטן איז די פילקע געווען אין "פעלד"
עמליכע סאָל, פּאַקומט זיין פּאַרטיי גור איין געווינס, אויב
דער אַריבערלויפֿער האָט ניט אָנגערירט אלע וועכטער, פּאַ-
קומט ער קיין געווינס ניט.

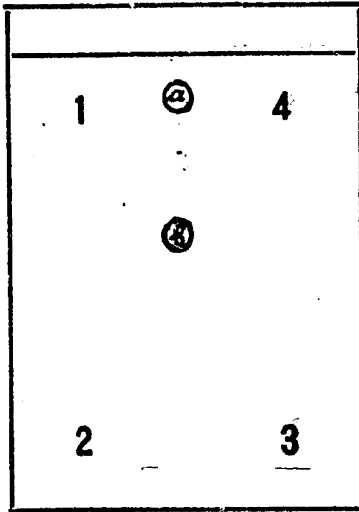
56. פּראַנצויזישע לאַפּטאַ.

די זאָל שפּילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: א שוואַרצע 2 1/2 דיוב, פילקע, לאפּטע, בענדלאך פֿון פֿאַרשידענע
פֿאַרכן.

ס'צייכנט אָן אַ שטאַט און מען באַשטימט אין "פעלד" 4 פּונקטן
מיט וועכטער, ווי אין דער דייטשער לאַפּטע. אויף איין אָדער צוויי
טריט פֿאַראַויס, פּונקט אָנטקען דעם מיטן פֿון שטאַט = שפּריך, צייכנט
מען אָן אַ ציל-רעדל (a) און אָנטקען אים אויף 5-8 טריט פֿאַראַויס,
צייכנט מען אָן נאָך אַ רעדל (b), פֿון וועלכען דער געהילף וואַרפט
אונטער די פילקע. די רעדלאַך האָבן אין דיאַמעטער צו דריי פֿערטל
אַרשין; ס'צייכנט זי אָן געהנטער אָדער ווייטער איינעם פֿון

דעם צווייטן, אפהיינגיג פֿון דעם, ווי גוט די שפילער ווארפֿן אונטער און קלאפן אט די פילקע.



מיצומיילט זיך אויף צוויי פארטייען. די פארטיי־טימנלידער בינדן אן אויפֿן האנט בענדלאך. פֿאַר יעדער פֿאַרטיי אַ באַזונדער פֿאַרבי. איין פֿאַרטיי, אַ באַשטימטע לויטן עורל, פֿאַרנעמט די שטאַט, די צווייטע צו זייט זיך אין „פֿעלד“.

אַ מיטגליד פֿון דער „שטאַט־פֿאַרטיי“ שטעלט זיך אין ציל־רעדל און קלאַפט אָפֿ מיט אַ לאַפּטע די פילקע, וועלכע דער גע־הילף פֿון „פֿעלד־פֿאַרטיי“ וואָס שטייט אין צווייטן רעדל וואַרפֿט אים אונטער. אָפֿ קלאַפּנדיג די פילקע און אוועקוואַרפֿנדיג די לאַפּטע אין ציל־רעדל, לויפֿט ער אַריבער

צום נאַהנטסטן פּונקט און רירט אָן מיט דער האַנט דעם וועכטער. פֿון דאָרטן לויפֿט ער צום צווייטן, דריטן א. א. ו. . . . ער קאָן אַרוםלויפֿן אלע פּונקטן אָדער אין איין מאָל, אָדער, אויב ער זעהט, אַז מ'קאָן אים אָנג־רירן, אפּשטעלן זיך געבן איין פּונקט און וואַרטן ביז וואַנען דער פּאלנג־דער שפילער קלאַפט אָפֿ די פילקע אין „פֿעלד“, און נאָכדעם לויפֿן וויי־טער. די „פֿעלד־פֿאַרטיי“ שטרעבט אָנצורירן דעם אַריבערלויפֿער; אויב דאָס געלינגט אימיצן פֿון זיי - בייטן זיך די פֿאַרטייען מיט די ערטער. דאָס שפיל געווינט יענע פֿאַרטיי, וועלכע באַקומט פּריער די באַשטימטע צאָל געווינסן.

1. מ'קאָן אָנרירן דעם אַריבערלויפֿער נאָר בעת ער שטייט ניט געבן דעם וועכטער.
2. געבן איין וועכטער האָט דאָס רעכט צו שטיין און זיך האַלטן אָן אים נאר איין אַריבערלויפֿער, די איבעריגע מעגן מען אָנרירן.
3. אויב דער שפילער קלאַפט אָפֿ די פילקע, באַקומט ער דאָס רעכט אַריבערצולויפֿן.
4. אויב דער אָפּקלאַפּער רירט נאָר ניט אָן די פילקע מיט דער לאַפּטע, אָדער ער קלאַפט זי אָפֿ אַזוי, אז זי פאַרעלויבט אין ציל־רעדל, רעכנט ער זיך פֿאַר אַ דערשלאַנגענעם און פֿאַר־לאזט דאָס שפיל, ביז וואַנען די פֿאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער. נאָכדעם געבט ער ווידער אַנאָממיל אין שפיל.
5. אויב דער אפּקלאַפּער רירט ניט אן די פילקע, און זי פֿאַלט אראַפּ אויסערן ציל־רעדל, האַט ער רעכט זי איבערצוקלאַפֿן ביז דריי מאל. אויב ער רירט ניט אן די פילקע אויך

צום דריטן מאל, רעכנט ער זיך פאר א דערשלאגענעם און פארלאזט דאס שפיל.

6. אויב דער געהילף דערווארפט נישט די פילקע צום ציל-רעדל, ווארפט ער זי איבער פֿון דאס ניי.

7. די פארטייען בייטן זיך מיט די ערשער, ווען מ'האט אנגע-רירט דעם אריבערלויפער, דער אנגעריטער קאן גיך אויפ-הויבן די פילקע און צדיק אנרירן אימיצן פֿון דעם געגנערס פארטיי; דעמאלט פֿארבלייבט זיין פארטיי אין שטאט.

8. די פארטייען בייטן זיך מיט די ערשער אויך אין דעם פֿאל, ווען די "מיטגלידער פֿון דער "שטאט-פארטיי" האבן איינ-צינווייז אלע פֿארלאזט דאס שפיל.

9. די געווינסן ווערן פֿאררעכנט אויף פֿאלגענדן אופן: אויב דער שפילער איז פֿאר איין מאל דורכגעלאפן אלע פֿונקטן, געבט זיין פארטיי 5 געווינסן; אויב פֿאר דער צייט פֿון זיין ארוסלויפן די פֿונקטן איז די פילקע געווען אין "פעלד" עמליכע מאל, באקומט דאן זיין פארטיי נאר איין געווינס. אויב דער אריבערלויפער האט נישט אנגעריט אלע וועכטער, באקומט ער קיין געווינס נישט.

57. די שוויצארישע לאפמא.

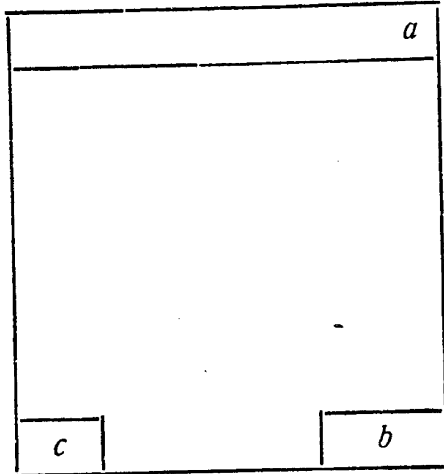
די צאל שפילער בין 40.

שפיל-געצייג: 8 שווארצע $2\frac{1}{2}$ דיוס, פילקע, לאפטע, בענדלאך פֿון פֿארשיידענע פֿארבן.

אויף איין זייט פֿון פֿלאץ צייכנט מען אן א שטאט (A), אנערך אויף 30 טריט פֿאראויס, אנטקעגן דער שטאט, צייכנט מען אן אין א ווינקל, לינקס, א שטעטל (B) און רעכטס אפֿלען (C) די שפילער צו-מיילן זיך אויף צוויי פארטייען, די פֿארטיי-מיטגלידער בינדן אן אויסן האנט בענדלאך, יעדע פארטיי פֿון א באזונדער פֿארב. די פארטיי, וועלכע דארף לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, צושטעלט זיך אין איין שורה, אין שטאט (A) די צווייטע פארטיי צווייט זיך אין "פעלד".

דאס שפיל הויפט זיך אן אזוי: דער ערשטער רעכטס פֿון שטאט (A) קלאפט אפֿ מיט דער האנט, אדער מיט א לאפטע די פילקע אין "פעלד" (אלס געהילף איז שמענדיג דער פֿאלגנדער שפילער), ער לויפט

פאלד צום אנטקענדיגן שטעטל (b) און צוריק אהיים, — אויב ער



זעהט, אז מען וועט אים אויפן וועג
ניט אַנרירן. דאָס אַלץ דאַרף ער מאַן
איידער מ'האַט איבערגעגעבן די פיל-
קע צוריק אין שטאַט. אויב ס'איז
געפערליך צו לויפן צוריק פארבלייבט
ער אין שטעטל ביז וואָגען דער פּאָלנג-
דער שפילער קלאַפט אָפּ די פיל-
קע אין „פּעלד“, און דעמאָלט לויפט
ער אהיים. די „פּעלד-פּאַרטיי“ שטרעבט
אַנצורירן דעם לויפנדן מיט דער
פילקע, דער אָנגערירטער נייט אין
פלען. כדי צו באַפֿרײען די געפאַנגע-

גענע, אײַלט דער לויפנדער פֿון שטעטל (b) צור פלען און רירט אָן די
אויסגעשטרעקטע האַנט פֿון די געפֿאַנגענע. די באַפֿרײטע קאָנען פֿאַלד
לויפן אין שטאַט, אָבער די „פּעלד-פּאַרטיי“ קאָן ווידער פֿאַרכאַפּן די
לויפנדע, אַנרירנדיג זײ מיט דער האַנט. אויב ס'איז פֿאַרנומען געוואָרן אין
פלען די באַשטימטע צאָל געפֿאַנגענע פֿון דער „שטאַט-פּאַרטיי“, ביטן
זיך די פּאַרטייען מיט זייערע ערטער. ווען דער אַריבערלויפער קומט
צוריק אַהיים ניט קיין אָנגערירטער, פֿאַרדעכנט זיך זײן פּאַרטיי אַ געוויינט.
דאָס שפיל ענדיגט זיך, ווען אַ פּאַרטיי האָט באַקומען די באַשטימטע
צאָל געוויינטן.

פ ל ל ים: 1. ווי פאלד די פילקע איז אין שטאַט, טאָר מען ניט אַריבער-
לויפן און ניט באַפֿרײען די געפֿאַנגענע.

2. אין שטעטל (b) קאָן שטיין נור איין מיטגליד פֿון דער
„שטאַט-פּאַרטיי“, די איבעריגע קאָן מען פֿאַרכאַפּן אַנרירנדיג
זיי מיט דער פילקע.

3. אַ געוויינט ווערט פֿאַרדעכנט דעמאָלט, ווען דער אַריבער-
לויפער קערט זיך אום פֿון שטעטל (b) ניט קיין אָנגערירטער.

4. אויב דער שפילער לויפט אַריבער אַהין און צוריק מיט
אַסאָל, פֿאַרדעכנט זיך זײן פּאַרטיי געוויינטן.

5. אין פֿאַל, ווען דער אַריבערלויפער איז געפֿאַנגען, באַקומט
זײן פּאַרטיי קיין געוויינט ניט.

6. אין פלען נײען: די אָנגערירטע אַריבערלויפער, דער שפּיל-
לער, וועלכער האָט אָפּקלאַפּנדיג די פילקע, ניט אַרויס-

געלאָזט די לאַפטע פֿון האַנט, נור זײ מיטגענומען; די באַ-
פֿרײטע געפֿאַנגענע, וועלכע מ'האַט אָנגערירט מיט דער
האַנט; אלע, וואָס לויפן אַהיים, בעת די פילקע איז שוין
אין שטאַט; דער, וואָס, וועלנדיג אָפּקלאַפּן די פילקע, האָט
זי דאָך דריי מ נאַכאַנאַנד ניט אָנגערירט, און אויך

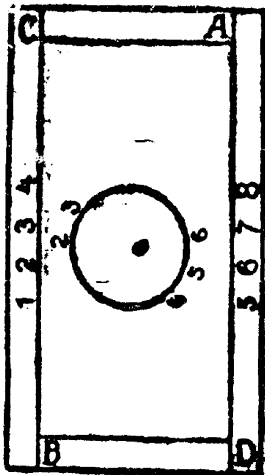
דער שפילער, וואס קלאפט אָב די פילקע אזוי, אז איינער פֿון דער „פֿעלד-פֿארטיי“ כאַפט זי אין דער לופֿטן.

58. לאַפּטא מיט אַ סלופּ.

די צאל שפילער בױ 20.

שפיל-געצױג: א שווארצע 2½—3 דױט, סילקע.

אױס צוויי געגנױטן פֿונױס פֿלאַך צױכנט מען אַן צוויי הױזער (A, B) און אױף די אנדערע צוויי געגנױטן צױכנט מען אַן נאָך צוויי הױזער (C, D) פֿאַר דער „דינער-פֿארטיי“. אינמיטן, צווישן אלע הױזער, צױכנט מען אַן אַ רֶאָד, וועלכער האָט 5—6 ארשין אין דיאַמעטער. אין מיטן רֶאָד שטעלט מען אַ סלופּ (E) פֿון 2½—3 ארשין



די הױך. אלע שׂער צומױלן זיך אױף צוויי פֿארטייען: א „ראַד-פֿארטיי“ א באשטימטע לױטן גורל, און א „דינער-פֿארטיי“. די „ראַד-פֿארטיי“ בילדעט צוויי גלייכע טױלן, וועלכע שטעלן זיך אױפֿן ראַד-שׂערך אנטקעגן די הױזער (C, D). יעדער טױל שטייט מיטן פֿנים צו דעם הױז וואס אנטקעגן אױס. די „דינער-פֿארטיי“ צומױלט זיך אױך אױף צוויי טױלן; אין אױן טױל שטעלט זיך אין הױז (C) דער אנדער טױל אין הױז (D). דאס שפיל קומט פֿאַר אזױ: אױן מיטגליד פֿון דער „ראַד-פֿארטיי“ שטעלט זיך אין הױז (A) און קלאפט אָפּ די פילקע מיט דער האַנט, אָדער מיט אַ לאַפּטע אזױ, אז זי זאל אריינפֿליען אין איינעם

פֿון די זױטיגע הױזער, וואו עס שטייען די „דינער“; באלד נאכדעם, לױפֿט ער אין דעם אנטקעגנדיגן הױז (B) און פֿון דאָרטן צוויק אהױס. די דינער שטרעבן וואס ניכער צו כאפֿן אָדער אױפֿהױבן די אָפּגעקלאפּטע פילקע און צילן זיך צו טרעפֿן מיט איר אינױם סלופּ. די שפילער, וועלכע שטייען אױפֿן ראַד-שׂערך, פֿארטיידיגן דעם סלופּ פֿון דער פילקע, אומ-נייענדיג איבערן ראַד-שׂערך. אדער אנטערשפרינגנדיג, כדי די „דינער“ זאל זױן שחער צו טרעפֿן אינױם סלופּ. אין דער צױט לױפֿט אױס דער אָפּקלאפּטער אהין און צוויק ביז וואגען מען טרעפֿט מיט דער פילקע אינױם סלופּ. יעדעס סאָל, ווען ער לױפֿט דורך ביזן הױז (B) און צוויק אין הױז (A) פֿאַרדעכנט זיך די „ראַד-פֿארטיי“ א געווינס. אױב די „דינער“ טרעפֿן גיט אינױם סלופּ, הױבן זיי אױף די פילקע (אױב זיי קאָנען זי דער-לאנגען, שפרינגנדיג אין הױז, און צילן זיך ווידער, ביז וואגען זיי טרעפֿן;

קוים האט אימיצער געטראפן, בייטן זיך די פארטייען מיט די ערמער.
מען באשטימט פֿאראויס א צאל געווינסן (30-40). דאס שפיל ענדיגט זיך,
ווען איין פארטיי באקומט די באשטימטע צאל געווינסן.

בללים: 1. יעדער מיטגליד פֿון דער „ראד־פארטיי“ ווארפט פֿאר זיך
אליין אונטער די פילקע און שטענדיג קלאפט ער זי אפ
אזוי, אז זי זאל פֿאלן אין איינעם פֿון די זייטיגע הייזער.

2. דער אריבערלויפער מעג אויך דורכלויפֿן דורכן ראד.

3. אריבערלויפֿנדיג, האט דער לויפֿנדער רעכט אריינצוטראען
אין יעדן הויז נאר מיט איין פֿוס.

4. די וואס שטייען אויפֿן „ראד־שטריך“, פֿארטיידיגן דעם סלופ
פֿון דער פילקע, דערביי מעגן זיי אריבערלויפֿן פֿון איין זייט
אויף דער צווייטער, אבער ניט דורך דעם ראד.

5. די „דינער“ קאנען אויפֿהויבן די פילקע אומעטום, אין זייער
הויז, און אויסערן הויז נאר דעמאלט, ווען זיי קאנען זי
דערלאנגען מיט דער האנט, ניט אפטרעטנדיג פֿון זייער
הויז־שטריך.

6. דער שפילער פֿון דער „דינער־פארטיי“ וועלכער ניט ארויס
פֿון זיין הויז פֿדי אויפֿצוהויבן די פילקע, פֿארלאזט דאס
שפיל ביז וואגען עס בייטן זיך די פארטייען, נאכדעם געסט
ער ווידער אנאנטטיל אין דעם שפיל.

7. פֿארטיידיגנדיג דעם סלופ, טארן די שפילער ניט אנרויךן די
פילקע ניט מיט דער האנט און ניט מיטן פֿוס.

8. אויב דער אריבערלויפֿער האט אפגעקלאפט די פילקע אזוי,
אז זי איז אראפגעפֿאלן אויפֿן מיטן, פֿלאץ און קיין דינער
האט זי פֿון זיין הויז ניט געקאנט דערלאנגען, הויבט ער זי
אויף און קלאפט זי ווידער אפ.

9. ווען די „דינער“ האבן געווארפֿן די פילקע און ניט געטראפן
אינס סלופ, און די פילקע איז אראפגעפֿאלן אין פֿעלד אזוי,
אז די „דינער“ קאנען זי פֿון זייערע הייזער ניט דערלאנגען,
ווערט אנאריבערלויפֿער דער פֿאלגנדער מיטגליד פֿון דער
„ראד־פארטיי“.

10. פֿדי די לויפֿנדע זאלן ניט מיד ווערן לויפֿנדיג, אין דעם
פֿאל, ווען די „דינער“ טרעפֿן לאנג ניט אין סלופ. באשטימט
מען פֿאראויס, וויפֿיל מאל איין שפילער מעג אריבערלויפֿן
אהין און צוריק, און נאכדעם, ניט דער, וואס לויפט, אין
הויז, און זיין ארט פֿארנעסט דער פֿאלגנדער מיטגליד פֿון
„ראד־פארטיי“.

קאמפס-שפילן.

די אלע שפילן ווערן דורכגעפירט דורך א קאמפ צווישן די שפילער, דעריבער איז נויטיג אז די שפילער זאלן זיין גוט דיסציפלינירט; ווען ניט קאן דער קאמפ פארוואנדלט ווערן אין א געשלעג. דערפאר מוזן די אָנֵי טיילגעמער פֿון די שפילן זיין ניט קיין סליינע קינדער, נאר מער דער וואַקסענע קינדער.

59. די געפאנגענע.

די צאל שפילער ביו 25.

שפיל-געצייג: א בענדל.

אויף איין זייט פֿונם פלאץ צייכנט מען אַן אַ פּלען, אויף דער אנדערער זייט, אנטקעגן דעם פּלען - אַ הויז פֿאַרן „כאַפּער“. מען באַשטימט אָדער מען ווילט, צוויי שפילער: איינער איז אַ „כאַפּער“, דער צווייטער - אַ וועכטער; אלע איבעריגע שפילער זינען פֿאַרבייגייער. דער „כאַפּער“ בינדט אַן אויפֿן האַנט אַ בענדל און שטעלט זיך אין זיין הויז. די פֿאַרבייגייער שפּאַצירן אום איבערן פּלאַץ. דער „כאַפּער“ לויפט אַרום פֿון זיין הויז, יאנט זיך נאך איין שפילער, כאַפּט אים און נעמט אים אַרום און שלעפט אים אין פּלען. דער געכאַפּטער שטרעבט זיך אַרויסצורייסן, דורך דעם, וואָס ער נעמט פֿאַנגדער דעם „כאַפּערס“ הענט, אָדער אַרויסדרייטנדיג זיך פֿון זיינע הענט. קוים האָט מען דעם געפֿאַנגענעם געבראַכט אין פּלען, שטעלט ער זיך דאָרט מיט אויבגעשטרעקטע הענט, און יעדער פֿאַרבייגייער קאן אים באַפֿרייען, אָנרירנדיג זיין האַנט. דער וועכטער, וועלכער שטייט געבן פּלען, דערלאָזט אָבער ניט צו באַפֿרייען דעם געפֿאַנגענעם, דורכדעם, וואָס ער רירט אַן דעם באַפֿרייער; דער אָנגערירטער ניט אין פּלען; אין פּלען ניט אויך דער פֿאַרבייגייער, וועלכער איז, קעמפֿנדיג, צו פֿעלט אַרײַנגעטראָטן אפֿילו מיט איין פֿוס אין פּלען, אָדער אינס „כאַפּערס“ הויז. דאָס שפיל ענדיגט זיך, ווען אלע שפילער זינען גענומען אין פּלען.

כללים: 1. דער „כאַפּער“ מעג שלעפֿן דעם פֿאַרבייגייער נאָר אַרומגע סענדיג אים, ער טאר אים אָבער ניט שלעפֿן און ניט ציען פֿאַרן האַל, און ניט פֿאַר די קליידער.

2. אויב אימיצער ריכט זיך ארויס, יאגט זיך דער „כאפער“ נאך אנהאנדער שפילער, כדי דער, וואס האט זיך ארויסגע-ריסן, זאל דערווייל קאנען אפרוען.
3. דער געכאפטער מען זיך אויסדרויען פון אונטער דעם „כאפערס“ הענט; ער טאר זיך אבער ניט לייען אויף דער ערד. ער טאר זיך אויך ניט אנהייגען מיטן גאנצן קערפער אויף דעם „כאפערס“ הענט, כדי זיי פונאנדערצונעמען.
4. אויב דער געכאפטער פאלט, דארף אים דער „כאפער“ לאזן אויפשטיין.
5. דער וועכטער היט די געפאנגענע אנרינדן די פארבייגער, וועלכע ווילן זיי באפרייען.
6. אויב דער „כאפער“ ווערט מיד, קאן ער זיך ציטווייליג בייטן מיטן ארט מיט דעם וועכטער.

60. די משערעדע (Stado).

די צאל שפילער ביי 20.

צייכנט אן אויפן פלאץ א הויז פארן וואלף. אלע שפילער, אויסער צוויי באשטימטע, אדער געוויילטע, זענען שעפסן; פון די צוויי באשטימטע איז איינער א וואלף. דער צווייטער א הירט. דער הירט שמעלט זיך פאר אויס און פון הינטן שמעלן זיך די שעפסן איינער הינטער דעם צווייטן. די גאנצע משערעדע האלט זיך פעסט איינער אן דעם אנדערן. דער וואלף דארף אויסכאפן איינציגווייז אלע שעפסן; יעדעס סאל ריכט ער אפ דעם הינטערשטן שעפס און שטרעכט אריינצושלעפן אים אין זיין הויז. ער האט רעכט צו שלעפן דעם שעפס גור ארומגעענדיג אים. דער שעפס שטרעכט ארויסצורייסן זיך פונם וואלף, פונאנדערנעמענדיג זיינע הענט, אדער אויסדרויענדיג זיך פון אונטער זיינע הענט, געלינגט דאס אים - אנטלויפט ער, שמעלט זיך פאראויס פאר דער גאנצער משערעדע און ווערט א הירט. דער פריערדיגער הירט ווערט א וואלף און דער גע-וועזענער וואלף ווערט אנערשטער שעפס - און מען שפילט ווייטער. בעת די שעפסן קעמפן מיטן וואלף טארן זיי זיך ניט אפרייסן איינער פון דעם אנדערן. דער שעפס, וואס ריכט זיך אליין אפ פון דער משע-רעדע, פארלאזט דאס שפיל. יעדער הירט דארף שמענדיג פארטיידיגן זיינע שעפסן פונם וואלף. דערום קערט ער זיך אין אלע זיטן, נאכפרינדיג נאך זיך די גאנצע משערעדע. ער שפרייט פונאנדער די הענט, כדי צו פאר-צוימען דעם וועג פארן וואלף. די גאנצע צייט שטרעכט דער הירט אפ-צוקערן די משערעדע פונם וואלף אזוי, אז דער הינטערשטער שעפס זאל זיך וואס ווייטער פון אים. דער שעפס וועלכן דער וואלף פריינגט

- אין זיין הויז פארלאזט דאס שפיל. דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען אלע שעפסן זיינען איינציגווייז אפגעריסן-געווארן און עס ווערט אויס טשערעדע.
- כללים: 1. דער הירט פאָרטווייגט די שעפסן, פאָרטוועלנדיג מיט די הענט דעם וועג פאָרן וואָרט.
2. דער וואָרט האט רעכט אַרויסצורייסן נאר דעם הינטערשטן שעפס פֿון דער טשערעדע.
3. די שפילער מעגן זיך ראַנגלען, אבער ניט שלאָגן.
4. דער שעפס, וואס רייסט זיך אַלען אפ פֿון דער טשערעדע פֿארלאזט דאס שפיל.

61. גולנים.

די צאל שפילער ביו 30.

שפיל-געצייג: א ליפּטע, 3 דיוט, טילקע, בענדלאך.

א דריט-חלק שפילער זינען קאזאקן, די איבעריגע - גולנים. די לעצטע בינדן אן אויפֿן האנט בענדלאך. ווי די קאזאקן, אזוי די גולנים קלייבן אויס פֿאר זיך פֿארשטײער (אטאמאנען): אויף איין זייט פֿאָגס פּלאַץ צייכנט מען אן אַ הויז פֿאר די גולנים, אַנטקעגן, אויף 20-30 טריט ווייט פֿון דעם הויז צייכנט מען אן אַ פּלען, וואוּהין מען פֿירט אפּ די געפֿאַני גענע-גולנים, די קאזאקן געפֿינען זיך די גאַנצע צייט אין פֿעלד, וואו דאס שפיל קומט פֿאר; די גולנים באקומען א פּילקע און פֿארנעמען דאס הויז.

לאַטין ציילן, אדער לויט א פּאַשטימטן צייכן פֿונעם ריכטער, לויפֿן די גולנים ארויס אין פֿעלד ארײַן, די קאזאקן פֿאלן אויף זיי און שטרעבן זיי צו פֿארנעמען אין פּלען. דער קאַמף סױ פֿאַרקומען נאר איינער אויף איינעם.

כאפּנדיג דעם גולן, שלעפט אים דער קאזאק אין פּלען, אבער ניט אנדערש, ווי ארויסגענדיג אים. דער גולן שטרעבט זיך ארויסצורייסן פֿונעם קאזאק; צוליב דעם מעג ער, אדער פֿאנאנדעררייסן דעם קאזאקס הענט, אדער ארויסרייסן זיך פֿון אונטער זיינע הענט. צו יעדן געפּאנענע געם גולן באשטימען די קאזאקן א וועכטער, וועלכער שטעלט זיך אויפֿן שטײַך פֿונעם פּלען און היט דעם געפּאנענעם. די גולנים קאנען באפֿרייען דעם געפּאנענעם חבר דערמיט, וואס זיי ווארפֿן אין אים א פּילקע, דער-בײַ קאן מען זי ווארפֿן פֿון וועלכן ארט מען וויל. דער וועכטער דארף אפּקלאפֿן די פּילקע, אויב די פּילקע פֿאלט אריין און בלייבט אין פּלען, קאן זי דער באפֿרייער ארויסקפּקלען, לויפֿנדיג אהיים ער סױ זי אבער אריין מיטן פֿוס ווי צוזעליג, ניט גרייטנדיג זיך דערצו נאר פֿאַרײַגט לויפֿנדיג. די פּילקע קאן אויך א גולן באפֿרייען, צוליפֿנדיג צום פּלען

און דערלאנגנדיג זי פֿון דאָרטן מיט דער האַנט, אָבער איז דער צייט קאָן אים דער וועכטער אריינשלעפֿן אין פּלען. אויב די פּילקע ליגט אזוי ווייט פֿונם פּלען, אז מ'קאָן זי, שטייענדיג אויפֿן שטריק, מיט דער האַנט ניט דערלאנגען, קאָן יעדער גולן אריינלויפֿן און זי ארויסוואַרפֿן פֿון דאָרטן. אָבער אליין פֿארבלייבט ער דאָרט ווי א געפֿאנגענער. אויב דער וועכטער כאַפט דעם גולן, איידער ער האַט גענומען די פּילקע, בלייבט די פּילקע אין פּלען. און דער גולן האַט רעכט זי ארויסצורייסן און אנטלויפֿן פֿונם וועכטער. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען מען האַט פֿאַרנומען אלע גולנים.

1. דער קאָזאק האַט רעכט צו שלעפֿן דעם גולן נאר ארום־געטענדיג אים.
2. דעם באַפֿרייטן גולן מעג מען נאָכאמאל כאַפֿן, אָבער ערשט נאָכדעם, ווי ער איז שוין געווען אין דערהיים.
3. נאר ביים אנהויב שפּיל לויפֿן די גולנים ארויס לויטן ציילן. אָדער לויט א צייכן פֿונם ריכטער, אבער נאכדעם לויפֿט יעדערער ארויס, ווען ער וויל.
4. דער גולן טאָר זיך אָן קיין זאך ניט אנהאלטן, בשעת דער קאָזאק פֿירט אים אין פּלען; ער האַט נאר רעכט זיך ארויס־צורייסן פֿונם קאָזאק.
5. דער באַפֿרייטער האַט רעכט נאר ווי צופֿעליג, לויפֿנדיג פֿונם פּלען, ארויסטייקלען מיטן פֿוס די פּילקע, אבער ספּעציעל צוליב דעם זיך אפשטעלן געבן איר טאָר ער ניט.
6. יעדער גולן קאָן פֿרייוויליג אריינלויפֿן אין פּלען נאך דער פּילקע, אבער ער פֿארבלייבט דאָרט א געפֿאנגענער.
7. דער באַפֿרייטער גולן האַט רעכט נאכאמאל ארויסצולויפֿן, אבער ערשט נאכדעם, ווי ער איז שוין געווען אין הייז.
8. דער וועכטער שטערט צו באַפֿרייען דעם געפֿאנגענעם דער־מיט וואס ער קלאַפט אפּ די פּילקע פֿונם פּלען; ער האַט רעכט צו כאַפֿן נאר יענע גולנים וועלכע גייען צו צום פּלען נאך דער פּילקע.

אינהארט:

פֿאררעדע 3

פשוטע שפילן. ערשטע גרופע.

1. די פֿערד צומראגן 7
2. דער אייזנבאן "
3. קאץ און מוז 8
4. "מייזעלע מייזעלע, פֿארקויף מיר דיין הייזעלע" 9
5. א ליידט ארט 9
6. דער ים רוישט 10
7. גארל און פֿאדים 11
8. די האזן "
9. דער האנדל 12
10. דער איבעריגער 13
11. דער איבעריגער-מיט א מיכל "
12. נאך די זעקעלאך 14
13. דער פֿוקס 15
14. דער וואלף און די שעפעלאך "
15. פֿון הויז צו הויז 16
16. פֿון הויז צו הויז - מיט א שטערונג 17
17. פֿון הויז צו הויז - מיט א שפרונג "
18. פֿון הויז צו הויז - מיט געפֿאנגענע 18
19. טאג און נאכט 19
20. טאג אין נאכט - מיט א שטריך "
21. טאג און נאכט - מיט רעדעלאך 20
22. טאג און נאכט - מיט געפֿאנגענע "
22. די כאפער 23
23. די פֿישער און דער געץ 24
24. דריי איז צופיל 25

צווייטע גרופע.

25. דער פֿארשאפענער 26
26. טרייב די פילקע "
27. דער שויסער 28
28. דאס לעבעדיגע ציר 29
29. דער שטערער "

| | |
|------|--------------------------------|
| וויט | |
| 30 | די פילקעס יאנן זיך - אין קרייז |
| 31 | די פילקעס יאנן זיך - אין שורות |
| " | האלט |
| 32 | די וואנדערנדע פילקע |
| " | דער בעל-הבית און זיין געהילף |
| 34 | די חיות און דער יעגל |
| 36 | די פֿוס־פילקע - אין קרייז |
| " | דער וועכטער |

פארטייאישע שפילן.

ערשטע גרופע.

| | |
|----|---------------------------------------|
| 39 | "יאן אין" |
| 40 | "יאן אין" - מיט געפֿאנגענע |
| 42 | דער איילנדער |
| 43 | דער איילנדער - מיט געפֿאנגענע |
| 44 | ווער וועסטו? |
| 46 | דער פֿארוואנדערטער |
| 48 | דער פֿארוואנדערטער - מיט א מיטל-שטריך |
| 49 | באר |

צווייטע גרופע.

| | |
|----|---------------------------------|
| 51 | דאס באוועגליכע ציל |
| 52 | שטעט |
| 53 | פֿון הויז צו הויז - מיט א פילקע |
| 54 | טרעף אדער אנטלויף |
| 56 | שיסער |
| 57 | די פֿוס־פילקע |
| 58 | איטאליענישע לאפמא |
| 59 | רוסישע לאפמא |
| 61 | אמעריקאנישע לאפמא |
| 63 | דייטשע לאפמא |
| 64 | פֿראנצויזישע לאפמא |
| 66 | שווייצארישע לאפמא |
| 68 | לאפמא - מיט א סלופ |

קאמפס-שפילן.

| | |
|----|--------------------|
| 70 | די געפֿאנגענע |
| 71 | די משערעדע (стадо) |
| 72 | די נולנים |

אינהאלט נאכ'ן אלף-בית.

ייט

א.

| | |
|----|-------------------------------|
| 7 | דער אייזנבאן |
| 31 | דער איבערינער |
| 13 | דער איבערינער - מיט א טיכל |
| 42 | דער איילנדער |
| 43 | דער איילנדער - מיט געפֿאנגענע |
| 58 | איטאליענישע לאפּטא |
| 61 | אַמעריקאַנישע לאפּטא |

ב.

| | |
|----|------------------------------|
| 49 | באַר |
| 32 | דער בעל-הבית און זיין געהילף |
| 51 | דאָס באוועגליכע ציל |

ג.

| | |
|----|---------------|
| 72 | די גולנים |
| 70 | די געפֿאנגענע |

ד.

| | |
|----|-----------------|
| 63 | דייטשע לאפּטא |
| 25 | דריי איז צופֿיל |

ה.

| | |
|----|-----------|
| 12 | דער האנדל |
| 31 | האַלט |
| 11 | די האָן |

ו.

| | |
|----|----------------------------|
| 36 | דער וועכטער |
| 15 | דער וואָלף און די שעפֿעלאך |
| 32 | די וואַנדערנדע פֿילקע |
| 44 | ווער וועמען |

ח.

| | |
|----|----------------------|
| 23 | די האפּער |
| 34 | די חיות און די יענער |

ט.

19 טאָג און נאכט - מיט א שטריך .

20 טאָג און נאכט - מיט געפאנגענע

20 טאָג און נאכט - מיט רעדעלאך .

26 טרייב די פילקע .

54 טרעף אָדער אנטלויף .

71 די טישערעדע (ctado) .

י.

39 יאָג אָן

40 יאָג אָן - מיט געפאנגענע

10 דער ים רושט

ס.

68 לאפּטאַ - מיט א כלופ

9 א ליידן אָרט .

29 דאָס לעפּעדיגע ציל .

מ.

9 מייזעלע, מייזעלע, פאַרקויף מיר דיין הייזעלע .

נ.

11 נאָדל און פּאָדים .

14 נאָך די זעקעלאך .

פ.

16 פּון הויז צו הויז .

58 פּון הויז צו הויז - מיט א פילקע .

17 פּון הויז צו הויז - מיט א שפרונג .

17 פּון הויז צו הויז - מיט א שטערונג .

18 פּון הויז צו הויז - מיט געפאנגענע

57 די פּוס - פילקע .

36 די פּוס - פילקע - אין קרייז .

15 דער פּוקס .

30 די פילקעס יאָגן זיך - אין קרייז .

31 די פילקעס יאָגן זיך - אין שורות .

24 די פּישער און דער געץ .

46 דער פּאַרוואַנדעטער .

48 דער פּאַרוואַנדעטער - מיט א מיטל - שטריך .

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| 7 | די פֿערד צומראַנגן |
| 26 | דער פֿאַרשלאָפֿענער |
| <u>64</u> | פֿראנצויזישע לאַפּטא |

ק.

| | |
|-------------|-------------------------|
| 8 | קאָץ און מויו |
|-------------|-------------------------|

ר.

| | |
|--------------|--------------------------|
| 59 | רוסישע לאַפּטא |
|--------------|--------------------------|

ש.

| | |
|--------------|-------------------------------|
| 52 | שטעט |
| 29 | דער שטערער |
| 66 | שווייצארישע לאַפּטא |
| 28 | דער שיסער |
| 56 | שיכעריו |



פייג 35 מאדק