

SIRKUS PELI

PELIOHJEET.

Tähän peliin voi kerrallaan osallistua kuusi henkilöä. Joko noppaa taikka hyrrää käytetään. Jokainen pelaaja hankkii itselleen nappulan ja peli aloitetaan pelilaudan oikean yläkulman ensimmäisestä neliöstä. Siitä siirrytään nuolien osoittamaan suuntaan nopan silmien tai hyrrän osoittaman luvun mukaan. Jos on saatu 6 silmää, saadaan lisäksi yksi heitto. Jos nappulasi pysähtyy neliöön, jossa on punainen ympyrä, on sinun seurattava siitä lähtevää kuviota sen toisessa päässä olevan mustan ympyrän sisältävään neliöön. Jos esim. ensimmäisellä heitolla saat 1, joudut ilveilijän mukana kulkemaan neliöön, jossa hänen kätensä ovat. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro jatkaa. Pelin lopussa tulee sinun saada tasan niin monta silmää kuin vaaditaan joutuaksesi neliöön, jossa telttä on. Muussa tapauksessa on sinun siirryttävä yhtä monta neliötä viimeisestä takaisin päin kuin olet saanut ylimääräistä silmää. Vasta saatuasi tasan yhtä monta silmää kuin on neliötä jällellä, olet pelin päättänyt ja siirryt teltan ovesta voittajana.

Kuusikulmaiset hyrriksi tarkoitetut kuviot leikataan *tarkasti* pieniä, kuvion kulmissa olevia leikkausmerkkejä myöten. Keskelle tehdään reikä, johon tulitikun puolikas pistetään rikkipää alaspäin ja hyrrä on valmis.

Nyt leikkiin kaikki rientäkää,
 on hyrrä, ruutumarkat!
 Oikea nurkka, yläpää
 on alku, nuolet tarkat
 jo viittoo tietä vaikeaa,
 on onni sen, ken onnen saa!

Näin sanoo sääntö: muista ain'
on ykkönen yks' ruutu vain.
Kun hyrrä antaa kuutosen,
taas kierrä hyrrää, veikkonen!

Punaisen pyörän luota tie,
sun aina *mustan* luokse vie,
on siellä porsaas, apinat,
ja hevoset ja tanssijat,
ja jalopeurat, tikapuut
ja kaikki sirkusihmees muut,
jos eteenpäin, jos taaksepäin
näin matka käy, niin riemu vaan
on aina täällä valloillaan!

Kun vihdoin saavut portin luo
niin viime ruutuun pysähtyy
vain tasaluvuin, muista tuo,
siis: liikaluvut lasketaan
portista opispäin aina vaan.
Ken vihdoin portin saavuttaa
myös niittää paljon kunniaa.
On onni sen, ken onnen saa,
ja onni seuraa voittajaa!



CIRKUS SPELET

SPELREGLER.

Sex personer kunna deltaga i detta spel. Använd tärning eller snurra. Var och en får en spelbricka, och nu kan spelet börja. Starten sker från den svarta pilen i spelets över högra hörn. Gå framåt i pilarnas riktning lika många rutor som tärningskastet visat ögon eller siffran å snurrans nedfallna sida anger. Råkar du slå n:r 6 får du ett kast till. Råkar du åter stanna i en ruta med en röd punkt, bör du följa figurens riktning till dess motsatta ända och stanna på den där belägna svarta punkten. Får du t. ex. med första tärningskastet 1 öga, för du följa från den i första rutan befintliga röda punkten längsmed klovnen till den ruta, där hans händer och den svarta punkten befinna sig. I slutet av spelet bör du få ett tärningskast som går jämt ut, d. v. s. du bör verkligen bli stående i rutan med tältet. Får du ett tal som överskrider det behöfliga måste du gå motsvarande steg bakåt och så åter försöka med ett nytt kast tills du får det jämna tal, som för dig i rutan med tältet, då du vunnit spelet och som segrare kan träda ut genom tältets dörr.

De sexkantiga figurerna, som äro avsedda för snurror, klippas *noggrant* efter de små märkena i figurens hörn. Stick genom mittpunkten en halv tändsticka fed svavelknoppen nedåt och snurran är färdig.

Kom med, envar som spela vill
ty cirkusen hör alla till.
En spelbricka bör vara din,
den leder dig i tältet in
från högra hörnet allra högst.
Följ alla pilar sedan
tills du i tältets port går ut
i högra hörnet nedan.

En liten snurra kretsar väl, —
om lyckan huld dig följa vill
om snurran dig en sexa ger
så får du snurran en gång till.
Var siffra just en ruta är,
se till att snabbt det framåt bär!

Varje *röd* och bussig rundel
för dig till den *svarta* hän.
Vandra framåt, kliv tillbaka
hurtigt och på säkra ben.
Följ med clovner, apor, hästar,
men envar, som tältet gästar
utan knot vart än det bär,
glatt humör är reegln här!

När vid porten allt för många
siffror du av snurran får.

Överskottet utan tvekan
du tillbaka städse går,
till med jämna lyckotal
du cirkusporten hinner
och med verklig cirkusfröjd
det svåra spelet vinner!

