

Шёл солдат со службы



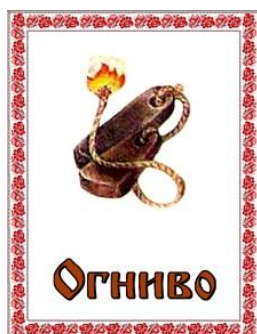
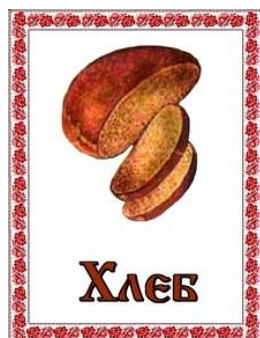
*Автор игры К. Шумов
Художник С. Ковалёв*



Правила игры

В этой игре игрокам предстоит преодолеть множество препятствий, прежде чем они доберутся до цели. Ходить фишками нужно так же, как и обычно, бросая кубик.

Препятствий на пути Солдата встретится много, но помогут ему добраться домой совсем простые вещи (**огниво** и **хлеб**) и вещи волшебные. Их можно использовать, чтобы избежать опасности. Где же их брать? Это несложно. Солдат, отправляясь в путь, берёт с собой **огниво**, **хлеб** и награду за долгие двадцать пять лет службы – **три золотых** (три карточки).



А волшебные предметы он может взять на **ярмарке чудес** (9, 48, 88), там же купить **хлеба** и **огниво**, если взятые в дорогу уже кончились, и **хлеб**, и **огниво** стоят **один золотой** (одна карточка) за каждый предмет. На **ярмарку чудес** игроки попадают обязательно, даже если сумма очков на грани кубика больше расстояния до ярмарки чудес.



Например: фишка стоит на поле 46, а на кубике выпало 5. Фишка должна идти на поле 51, но останавливается на поле ***Ярмарка чудес***.

На **ярмарке чудес** можно брать совершенно бесплатно два волшебных предмета, которые могут пригодиться в дороге. Но нужно помнить, что котомка у Солдата небольшая – больше двух предметов в неё не войдёт.



Хлеб и огниво можно к поясу привязать в кисете да за пазуху положить, но тоже не больше двух краях или двух огнив разом, или по одному огниву и краюхе. Вот и считайте сами: сколько у Солдата разных предметов сразу оказаться может? Сосчитали? Правильно – два простых и два волшебных, да **монеток золотых** не больше трёх. А предметы волшебные, если не очень нужны станут, можно на нужные на ближайшей **ярмарке чудес** обменять.

Препятствия случаются разные, поэтому игроки должны сами решать, каким способом их преодолеть: можно

использовать силу волшебства, а можно и вернуться назад, пропустить ход или два. **Но есть и препятствия**, непреодолимые без помощи волшебных предметов, -- обиженная **Ведьма, Змей и Чёрт**. Если их пройти не сможете, придётся отправиться на ярмарку чудес за волшебным предметом. **Помните, что волшебный предмет можно использовать только один раз, кроме скатерти-самобранки, потом он сразу возвращается на ярмарку. Число предметов ограничено, поэтому успевайте брать нужные.**

Трудна дорога домой, поэтому Солдат время от времени останавливается на **привал (поля 13, 24, 54, 68, 91, 110)**. Приходится на привале съедать свой **хлеб** и пропускать ход. Если же **хлеба** не осталось, пропускайте два хода.

Играть можно вдвоём, троём или четвером. Больше будет не очень интересно и долго, да и волшебных предметов тогда на всех не хватит.

Победителем считается тот игрок, чья фишка первой пришла домой, на поле 140.

Во время игры **нельзя** обмениваться предметам или покупать их друг у друга. Предметы раскладываются все вместе, а не отдельными ярмарками чудес. Использовать можно только те предметы, которые есть на ярмарке, а их может на всех не хватить, поэтому есть смысл поспешить.



ХОД ИГРЫ

Начало. Вступает Солдат на трудную дорогу с тремя (три карточки) **золотыми монетами** в кармане, кисет с **огнивом** у пояса, а за пазухой краюха **хлеба**.

4. Распутье. Камень стоит. Если выпадет на кубике цифра 4, дальше Солдату придётся идти по нумерованным полям. Дорога его удлиняется. Можно выбрать любую дорогу их трёх, но на каждой ждут Солдата неприятности. Зато уж если проскочить с ходу **поле 4**, иди дальше.

6. Привал. Нужно набраться сил, отдохнуть и поесть. *Съешьте* **хлеб** и пропустите ход. Если уже **хлеба** нет, то пропустите ещё ход.

9. Ярмарка чудес. Выбирайте волшебные предметы и пополняйте запасы.

15. Вышла на дорогу Нищенка. Нужно подать что-нибудь – **хлеб**, **огниво** или **монету золотую** (одна карточка). Можно и не подавать, но смотрите, не пожалейте об этом потом.

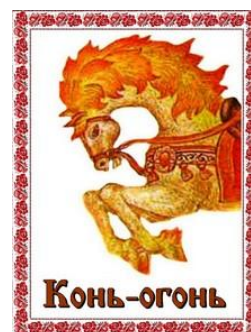
17. Что за чудеса?! Опять Нищенка. И опять подавать ей надо.

19. Это уже слишком. И в третий раз **Нищенка** на дорогу вышла. Поступай, Солдат, как знаешь!

21. Так вот кто это был в нищенском рубище – **Ведьма!** Если ей подали хоть раз, она отблагодарит Солдата отменным подарком – вот он, **Конь-огонь**.

Копытом бьёт, ржёт нетерпеливо – в путь просится. Возьмёт его Солдат – тогда к каждому ходу по два поля прибавлять может и через **Огненную реку** впереди перемахнёт мигом. А вот если не подал **Нищенке (15-19)** ничего, берегись – **Ведьма** Солдата околдует. И придётся ему назад возвращаться на **поле 5**.

А есть **полотенце** или **гребень** – бросай его, тогда **Ведьме** Солдата не достать.



24. Опять привал, как на поле 6.

28. Омут Кикиморы болотной. Бросай быстрее **полотенце**, тогда по мосту перейдёшь без хлопот. Нет **полотенца** – **хлеба** краюху Кикиморе поднеси. И **хлеба** не оказалось, придётся возвращаться.

31,33. И опять омут Кикиморы болотной. См. поле 28.

37. Берег Огненной реки. Течёт она в царство Змея, гибельны её воды для человека. Есть **полотенце** – по нему перейдёте, на **Коне** – реку перемахнёте. На поле останавливаться вовсе не обязательно – и **Конь**, и **полотенце** с ходу могут действовать. А вот если нет ничего, придётся в обход двигаться.

41,43. Разбойники. Просто с ними не сладить. **Шапку-невидимку** наденете – ступайте спокойно. **Мечом-саморубом** можно всех Разбойников положить. Если не удалось обмануть и победить – ступай, Солдат, обратно.

48. Ярмарка чудес. Переведите дух, смените волшебные предметы или возьмите новые, но не больше двух. Если прискакали сюда на **Коне**, расставайтесь с ним. И – счастливого пути дальше!

52. Опасное место! Не смотрите, что девушка, сидящая на ветке дуба, красива и мила. Это **Русалка** – она путников заманивает. Если есть **гребень**, подарите. Пока она с ним играет, убежать можно. А если хотите подождать, пропускайте ход – **Русалка** волосы свои длинные чесать начнёт, и с них **монеты золотые** посыплются – бери, Солдат, сколько хочешь. Но помни, что не больше трёх **монет** (три карточки) разом унести сможешь. Нет **гребня** – придётся убежать! **Поле 44.**

54. После приключения с Русалкой – привал.

56. Знакомая всем избушка на курьих ножках. Правильно, здесь **Баба Яга** живёт. Поможете ей дров наколоть, воду наносить, печь затопить, она Солдата отблагодарит. Только для этого два хода надо пропустить. Поможете, у Солдата **волшебный клубок** будет. С ним можно на одно поле вперёд или назад ходить – как захочется. А не поможет, беда может случиться. А **клубок**

в царстве Змея не действует, по ту сторону Огненной реки (76-85).

58. Не помогли старушке **Яге**, она за Солдатом в погоню бросилась. Если есть клубок – и так уйдёте. Без него только **полотенце** и **гребень** помочь могут. А нет их, **Баба-Яга** далеко назад утащит.

60,61. **Ночь в лесу застала**. Худо без огня. Если **огниво** сохранилось, разводи скорее костёр. Если нет, придётся к **Лешему** за огнём идти – не близкий путь. Обрато пойдёте через то поле, с которого к **Лешему** пошли. Если снова на него попадёте или на **поле 61** – погас огонёк, пока несли его из чащобы.

64,65. И здесь опасно – **Леший** чудесит. Забыли подношение ему сделать, вот он Солдата и водит кругами. Если **хлеб** ещё сохранился, надо его на пенёк положить – тогда не заведёт **Леший**. А если нет – придётся кругами ходить, пока не выскочишь.

68. Намаялись в лесу. **Привал**.

74. Чем ближе **царство Змея**, тем страшнее. В этой деревне ночам **Черти** людям спать не дают. Оставайся, Солдат, здесь ночевать. Если есть у тебя волшебная **торба**, скажи только: ***Торба, откройся! Торба, закройся!*** – все **Черти** в ней окажутся. Люди тогда спасибо скажут и дадут на дорогу **хлеба** или **монет золотых**. А если нет **торбы**, придётся обратно вернуться. С **торбой** только ход пропускаешь. Да гляди, не расставайся с ней, может, и с **Чертями** пригодится. Будь у Солдата **шапка-невидимка**, тоже без хлопот переночевать можно.

76. **Мост через огненную реку**. Здесь кончается действие **волшебного клубка** – с этого поля ни вперёд, ни назад сдвигаться нельзя. Нужно собраться с силой, осмотреться. Пропуск хода.

78,79. **Рать Змеева**. Не повезло Солдату, встретился он с силой несметной. С нею биться в честном бою только **мечом-саморубом** можно. Нет его, **шапкой-невидимкой** Солдат прикроется. А если в **торбе** волшебной **Черти** сидят, надо, не мешкая, выпускать их. Времени много пройдёт,

пока **Черти** с **Ратниками** сговорятся – самый удобный момент, чтобы дальше проскользнуть.

81. Замок Змея. А вот и он сам, о трёх головах, крылья чёрные, пасти огнём пышат. Схватки не избежать, но в ней Солдату только **меч-саморуб** поможет. А ещё, если **сон-трава** сохранилась, её соком можно в глаза **Змею** брызнуть. Пока он спать будет, Солдат далеко уйти сможет. Не повезёт, снова на **ярмарку чудес** идти.

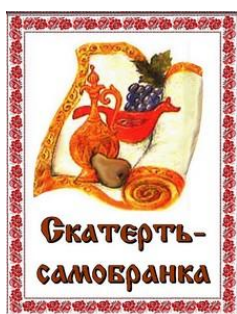
84. Погоня! Проснулся **Змей**, за Солдатом бросился. А если сам не уцелел, **Ратники** его очухались. Здесь только **полотенце** или **гребень** помогут. Да **меч-саморуб**. Если их нет, придётся снова через **царство Змея** идти.

85. Мост через Огненную реку. Кончилось царство **Змея**, теперь дух перевести можно, отдохнуть, пропусти ход.

88. Вот и снова **ярмарка чудес**. Смени предметы, возьми новые и купи, если монеты есть, хлеба да огниво, может в пути пригодятся. А с **волшебным клубком** придётся расстаться.

91. Опять **привал**. Съешь **хлеба** и пропусти ход или два, если его нет.

95. Шумит вода, крутит мельничное колесо. Нельзя же таким невнимательным быть. Пока Солдат на колесо смотрел, **Водяной** его в палаты свои подводные утащил.



Развлекай его теперь **гусями-самогудами**, тогда только отпустит и даст **скатерть-самобранку**. Она в любой момент даст столько **хлеба**, сколько нужно. Использовать её можно несколько раз. А нет их, бросай кубик в свою очередь – **Водяной** тебя продержит, пока **1** или **6** не выпадет.

98. Чистое поле, лес позади. Если хочешь получить **цвет папоротника**, придётся его три ночи караулить (пропустить три хода). Но если он твой станет, откроются все богатства подземные. По подземному ходу перейдёшь сразу на **поле 115**. А там ещё клад зарыт –





монета неразменная. Если попадёт она Солдату, всегда что хочешь купить можно – деньги не переведутся. Только надо помнить, что **хлеба** много не унесёшь.

101, 102. В самый полдень на ржаном поле погналась за Солдатом **Полудница**. Если есть **шапка-невидимка**, он прикроется. А ещё можно **хлеба** краюху поднести. Если же нет этого, придётся назад отступать.

106. А здесь **волшебная печь** дымит. Есть **монета**, у неё **хлеба** можно купить сразу, а нет – придётся два хода пропустить, чтобы заработать. Если **хлеб** не нужен, иди смело вперёд, ходы не пропускай.

108. В овраге подкараулили Солдата самый главный **Чёрт**. От него только **серебряным крестом** оборониться можно или откупиться **неразменной монетой**. Не справился с **Чёртом**, иди обратно на **ярмарку**.

111. Обошёл **Чёрта** – отдохнуть надо. **Привал**.

113. Чем ближе к дому, тем больше мест знакомых. Не выдержал Солдат, зашёл в овин, да напроситься забыл. А **Овинник** этого не любит. Придётся его задобрить – **хлеба** поднести. Нет его – отправляйся на заработки к **волшебной печи**.

118. Ночь уже спустилась на землю, заночевать бы Солдату в поле, да уж очень домой хочется. Вот и пошёл через кладбище. А вокруг темно, вот и провалился в яму. Пока выбирался из неё – ход пропустил.

120. Лучше было ночью через кладбище не идти. Вышел из-за покосившегося креста **Покойник** в белом саване, или сам **Чёрт** им обернулся. А от **Чёрта** одна оборона – **крест серебряный**. Нет его – отправляйся назад.

122. Не везёт всё-таки на кладбище. Пока выбирался, зацепился шинелью за крест. Есть **огниво**, огонь быстро высек Солдат, огляделся и выбрался – только ход пропустил. А нет **огнива** – ещё ход.

128. Банька на пути, нужно с себя перед домом пыль дорожную смыть. Только о **Баннике** забыл Солдат. Если

есть **хлеб** – поднести можно. Ещё лучше **Банника** в волшебную **торбу** упрятать. А нет, отправляйся на заработки – **хлеб** добывать.

133. Совсем было дошёл Солдат, да повздорил с **Пастухом** злым, вот он глаза и заморочил. Они, пастухи, на всякую каверзу горазды. Тут уж ничем не поможешь – так и будешь кружить, пока сам не выйдешь.

136. Подворье. Только вот **Дворовой** успел уже забыть хозяина дома, не пускает. И не пустит, если **хлеба** не поднести. Нет его, придётся на заработки идти.

139. Вот уже и дом. Только и здесь, на пороге, нужно уважить **Домового**. Порадовать его можно тем же, чем и **Дворового** – **хлебом**. Иначе дальше порога не пройти. Нет **хлеба** – иди на заработки.

140. Вот и кончилось путешествие Солдата. Теперь он дома. Впереди ждёт целая жизнь – интересная и трудная.



Волшебные предметы



Полотенце. Оно поможет проложить путь там, где его нет. Бросишь его через Огненную реку или между кочками в болоте, где Кикимора путников подстерегает, – и переходи по мосту. А если погоня за тобой случилась, Ведьма, Баба-Яга или Змей вот-вот достанут, брось полотенце через плечо, и сзади река потечёт – не даст преследователям дальше пройти.

Гребень. Его тоже при погоне достаточно через плечо бросить – на путь Ведьмы, Бабы-Яги и Змея сразу же лес сплошной стеной встанет, не пройти им дальше. А ещё гребень можно Русалке подарить, тогда она отпустит с миром. А если дождёшься и ход пропустишь – увидишь, как она волосы расчёсывает, а с них монеты золотые сыплются – бери, сколько унесёшь.



Меч-саморуб. Серьёзное оружие. Только им можно Змея погубить. Не устоят против меча и Разбойники, да и Рать Змеева порублена будет.

Шапка-невидимка. Очень полезная вещь. Если совсем не победить врага, то укрыться от него поможет. Только не все тебя мимо пропустят – шапка от разбойников, Рати Змеевой, Полудницы укроет, а от остальных – нет.

Гусли-самогуды. Чертей, что людей ночью в деревне пугают, можно с их помощью плясать заставить – сразу пакостить отучатся. А ещё Водяному можно так сыграть, что и самого отпустит, и награду за игру хорошую даст.

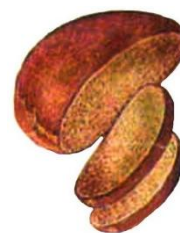


Волшебная торба. Единственный предмет, который дважды в дело сгодится. Если соберёте в торбу Чертей, что людям ночами в деревне жить мешают, сможете их потом на Рать Змееву выпустить. Пока они между собой разбираются, дорога свободна. Ещё и Банника в торбу запрятать можно.



Крест серебряный. Единственное средство избежать каверзы Чёрта. Он ещё и от Покойника поможет, когда тот ночью пугать вздумает.

Хлеба краюха. Не зря говорят, что хлеб всему голова. Хоть и не волшебный это предмет, но от него человеку всегда большая польза была. И здесь так же. Захочешь от Лешего, Полудницы, Овинника, Дворового или Домового откупиться – дари краюху хлеба, тогда они тебе всё простят – и непочтительность, и торопливость. Ещё хлеб всегда как милостынька использовался – подай его Нищенке, сторицей воздастся.



Огниво. Только в этой игре простое огниво, не волшебное, но вполне годное, когда надо огонь высечь. В лесу ночью без огнива пропасть, к Лешему за огнивом идти придётся. Нищенке подать – тоже сгодится. А если Баннику помочь в каменке огонь развести – отпустит с миром. Вот такое оно, хоть и не волшебное.

Золотые монеты. Они самые не волшебные в этой игре. Но и без них худо. На каждой ярмарке за них можно хлеб и огниво купить.





Конь-огонь. Лучший подарок Нищенки, которая Ведьмой оборотилась. Каждый ход на два поля продлить можете, если подойдёт, и через Огненную реку перенесёт Конь-огонь.

Клубок волшебный. Хороший подарок Бабы-Яги за помощь. Если клубок достался, значит на одно поле вперёд или назад ходить можно. Вот только в царстве Змея за мостами (76 – 85) он не действует.



Сон-травка. Коварная травка – и на человека сон нагоняет, и на Змея. Так что смело в его царство ступайте, не страшен Змей. Только потом, когда уснёт чудище, поспешить придётся.

Цвет папоротника. Цветёт он раз в году, в ночь на Ивана Купала. Чтобы его укараулить, три хода пропустить придётся. Зато он откроет, что под землёй есть – и ход подземный, и клад золотой.



Скатерть-самобранка. Накормит и напоит когда угодно. Хороший подарок.

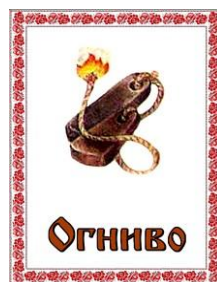


Комплектность игры

57 карточек



8



8



12



4



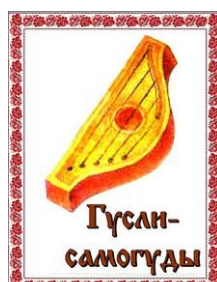
4



3



3



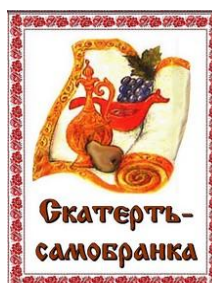
3



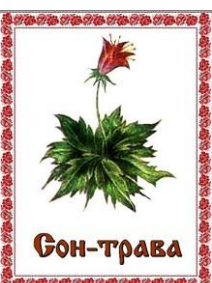
3



3



1



1



1



1



1



1

При игре вдвоём количество всех предметов уменьшается в два раза, там, где их три, до одного предмета. При игре втроём количество всех предметов уменьшается: с восьми до шести, с двенадцати до девяти, с двух до одного, с трёх до двух, с четырёх до трёх.

Только такое количество предметов может участвовать в игре.

В комплект входит кубик, 4 фишки и небольшая брошюра с рассказами об основных персонажах и правилами игры.

Игра вдвоём занимает в среднем 30 минут. Максимум для двоих – 47, минимум – 19.

© ТсОО «Пульсар», Пермь, 1992.
© С. Ковалев, оформление, 1992.

9.03.92.

г. Пермь, типография АО «Звезда». Заказ № 1786.

Тираж 200 000 экз.





Дорогие ребята! С некоторыми героями этой игры вы знакомы уже давно. Это и Солдат, и Змей, и Ведьма, обернувшаяся Нищенкой, и Баба-Яга. Они встречаются в любимых вами сказках. Но есть и такие, с которыми вы ещё мало знакомы. Поэтому мы решили немного подробнее познакомить вас с Лешим, Кикиморой, Русалкой. Вот что о них рассказывают.

КИКИМОРА БОЛОТНАЯ



Болота всегда пугали человека непроходимыми тряпинами, опасными обманчивыми лужайками, ступив на которые, люди проваливались в бездонную глубину. Поэтому человеческая фантазия поселила в этих гиблых местах болотного духа – Кикимору. Страшная, худая, в рваной одежде, она могла часами кружить прохожего по болоту, заманивала в топи, утягивала в трясину. Часто она прикидывалась сухим деревом, поросшим зелёным мхом.

ПОЛУДНИЦА



А о ней очень мало известно. Рассказывали только, что появляется на ржаном поле в самое его цветение девушка – такая красивая, что солнце собой закрывает. Ходит она по полям в красном сарафане, людей пугает. Чтобы не ходили зря, хлебу в рост подниматься не мешали. Бабушки внучат своих пугали: * Не ходи в поле один, а то Полудница утащит*. Может, шутили, а может, и вправду было такое.

ЛЕШИЙ ИЛИ ДЯДЬКА ЛЕСНОЙ



Этот тоже с норовом. Особенно если кто-то правила лесной жизни нарушает, тогда и показывает хозяин леса свой крутой характер.

Ходит человек по лесу, а слова добрые хозяину сказать забудет, вот он и наказывает за неуважение. Начинает человек замечать, что всё время на одно место ходит – с пути сбился. *Леший завёл!* – одно объяснение.

Но и против Лешего были у людей свои приметы, только чудные. Считалось, что если одежду вывернешь или обувь с ноги на ногу переоденешь, тогда только и выпустит лесной хозяин, на тропу правильную вернёт. И, говорят, помогало. А почему так? Видимо, человек сам на Лешего становился похож. А описывали его так: высокий мужик в армяке, бровей нет,

борода большая, с правой полы армяка вода течёт, а на ногах лапти – правый на левой ноге, левый на правой. Вот какой он.

РУСАЛКА



Русалка могла появляться, по представлениям русских крестьян, и у реки, и на опушке леса. Когда-то люди считали, что её появление приносит хороший урожай – ведь Русалка живёт в воде, которая очень нужна для роста хлеба. Поэтому-то и любили её, хотя и побаивались. Ведь долгое время считалось, что Русалка – это утонувшая девушка, которая так и хочет утянуть на дно реки или озера человека.

Зато говорили, что если у Русалки гребень выманить удастся, она за него много хорошего сделать человеку может.

ЦВЕТОК ПАПОРОТНИКА



О нём многое известно. Вообще-то считается, что цветов у папоротника нет. Только ходят самые упорные в ночь на Ивана Купала и караулят в лесу, не появится ли цветок. С ним, говорят, что в земле лежит, увидеть можно. И подземные ходы, и клады разные. Только страшно это – всю ночь одному в лесу караулить. Так что немногим и удаётся.

ПОКОЙНИКИ НА КЛАДБИЩЕ



Это, пожалуй, самые страшные персонажи в нашей игре. Человек давно стал задумываться над тем, что происходит с ним после смерти. Долго считалось, что жизнь человека не заканчивается после похорон, дух его или душа продолжает жить. Поэтому и представления о людях с того света есть у каждого народа.

ЧЁРТ



Встречается он и в сказках, и в простых рассказах. В сказках Солдат всегда справляется с ним, обманывая и используя волшебные предметы. Больше всего Чёрт боится креста. Поэтому, когда однажды Солдат сел играть с Чёртом в карты, он пугал его *крестями*, а потом заставил грызть железные орехи, скованные по просьбе Солдата кузнецом.

Иногда чертей называли *шуликинами*. К этим относились уже по-другому. Русские крестьяне считали, что на святки шуликины вывозят на поля возы осоки. Если удачливый человек хлопал рукой наотмашь по такому возу, воз превращался в шёлк.

Человек, если он правильно себя ведёт, мог легко избежать чёртовых козней.

ПАСТУХ



Вы, наверное, думаете, как же Пастух попал в сказочные герои? На то тоже причина есть. Пастуха, играючи справлявшегося с большим стадом, считали человеком с какими-то тайными знаниями. А ещё говорили, что Пастух знаетсЯ с Лешим и Леший помогает ему пасти коров. За это Пастух должен был расплачиваться коровами.

Одежда, в которой Пастух пас стадо, считалась волшебной. Ею могли отпугивать от деревни волков.

Кто-нибудь из людей надевал пастушьЮ куртку и партки и обходил вокруг деревни. Сразу после этого волки уходили в лес и не пугали больше людей, не воровали скотину по дворам.

ВОДЯНОЙ НА МЕЛЬНИЦЕ



Кроме Русалки крестьяне селили в реках, озёрах и прудах Водяного. Жил он в глубине вод и был похож не то на большущего сома, не то на громадного окуня с хвостом и плавниками. А ещё, говорят, у него лапы были, как у утки, -- с перепонками.

Он, как и Русалка, мог утянуть человека на дно, устроить ему какую-нибудь каверзу – перевернуть лодку или разбить на реке об острый подводный камень баржу с грузом.

Но больше всего любил Водяной спокойные мельничные

пруды, где и рыбы вдоволь, и водорослей, и вода никуда не спешит.

БАННИК



Хороша русская баня! Только вот почему-то люди опасались ходить в неё в полночь или * в третий пар*. Особенно поодиночке. Считалось, что обитает в бане её хозяин – Банник. Иначе его банным старостой называли. И был он жесток к человеку. Нарушавших устоявшиеся правила Банник наказывал -- давил чуть ли не до смерти, а то и в печь заталкивал. Поэтому его боялись и при входе в баню напрашивались у хозяина: *Банный староста, пусти в баньку помыться-попариться!* Иначе мог Банник и напугать. То доски в полу поднимать начинал, то мусор с потолка сыпал на человека, а то и одежду прятал.

ГУМЕННИКИ ИЛИ ОВИННИКИ



Знаете, что такое гумно? Это большой деревянный сарай или амбар, в котором после уборки крестьяне просушивали убранный и связанный в снопы хлеб. Для просушки топили печурку. Порой в овинах случались пожары, и люди стали приписывать эту беду враждебным для них духам, населяющим овин, – Овинникам. Иначе их называли гуменниками или подовинниками. Люди представляли

их маленькими человечками в красных островерхих колпаках. Иногда говорили, что они похожи на свиней с их носом-пяточком.

Зимой, когда девушки ходили гадать на жениха, овинники могли предсказать им будущее. Могли они и предсказывать, урожайным ли будет будущий год.

Так что и овинники были для человека не только страшными, приносящими беду духами, но и добрыми помощниками.

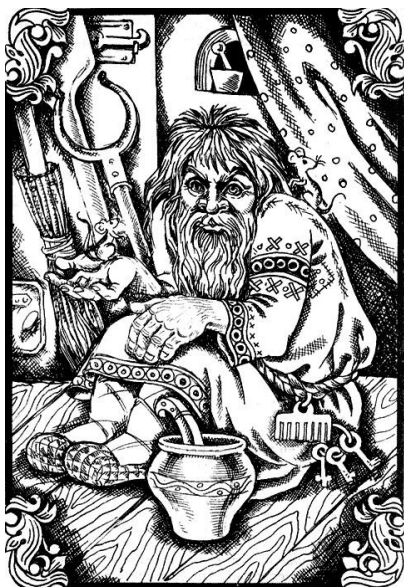
ДВОРОВОЙ



Этот хозяйствует на крестьянском дворе. Там расположены сеновал, коровник, кладовые, свинарник. Значит, Дворовой дело имеет больше со скотиной, чем с человеком. Из всех духов, которых признавало русское крестьянство, он, пожалуй, самый мирный и нестрашный. Обычно его представляли как старичка маленького роста, в колпаке, лаптях и домотканой рубахе. Но мог Дворовой оборачиваться и в животных. В ласку, например, или в ужа.

Бывало так, что скотина на дворе оказывалась ему не по вкусу. Вот тогда уж держись! Всю ночь мог гонять её по конюшне, а утром хозяин находил лошадь или корову всю в пене, измученную и голодную. Шалил Дворовой и опрокидывал ясли с кормом. Тогда хозяевам приходилось скотину менять. А уж если удачно получалось, скотина ко двору приходилась, дальше всё шло хорошо.

ДОМОВОЙ



О Домовых тоже много рассказывали русские крестьяне. И хорошее в этих рассказах было, и плохое, хотя хорошего, пожалуй, всё-таки больше. Жил Домовой в избе и называли его по-разному: суседко, суседушко, домовой хозяин. Людям он показывался чаще всего в облике чёрной кошки. Но мог и в человеческом – такой же маленький старичок, как и Дворовой. Хотя, бывало, и молодые показывались. Когда-то считалось, что в избе столько домовых живёт, сколько и людей – у каждого свой. Они и оберегали человека, помогали по хозяйству управляться.

Но уж если рассердится Домовой, тогда хоть из дому беги. Придётся ему не по нраву что-то, начнёт из избы выживать. Тогда печь дымит, половицы поднимаются, полати, того и гляди, на голову упадут. Тут уж хозяевам приходилось задабривать охранителя своего. Опускали в подпол хлеба с солью и квасу туес. Если отпробует – значит, простил. А если нет – готовь другое подношение.



Вот так и жили веками бок о бок человек и духи. Сейчас рассказы о них редко услышишь. А жаль – интересные они.