

БАНКИ



руководство по
легендарной дворовой
игре



Руководство по игре в «БАНКИ»

ПРЕДИСЛОВИЕ

Забудь на минуту про телефоны и консоли. Вытащи наушники. Твои родители и их родители не сидели в четырёх стенах. Их миром был двор, а оружием — обычная палка. Их честь и звание добывались в жестоких битвах.

Игра «Банки» (также известная как «Палки-банки», «Пекарь», «Клёк» и др.) является типичной дворовой игрой советской эпохи, возникшей в 1970-1980-х годах. Её правила и инвентарь (палки, банки) отражают стихийное творчество детей того времени, которые создавали развлечения из подручных материалов.

Эта игра имела множество названий и вариаций по всему СССР. Правила часто устанавливались «по договорённости» во дворе, что делало каждую игру уникальной. Сегодня игра в "банки" практически исчезла из-за изменения нашего образа жизни.

Для меня "банки" — это почти что рыцарский турнир со своим кодексом чести, иерархией и невероятным накалом страстей. В этой игре ценятся традиционно мужские достоинства — меткость, скорость, стратегия, и умение постоять за себя (хотя многие отважные девочки также принимали активное участие).

Я намерен воспроизвести правила этой игры для будущих поколений такими, какими я их помню. Вероятно, это первая

попытка создать канонический свод правил этой игры, поэтому то, что я по каким-либо причинам не учёл, обязательно войдёт в следующие издания.

Добро пожаловать в настоящую школу жизни под названием «БАНКИ».





ГЛАВА 1: ЭКИПИРОВКА И ПОЛЕ БРАНИ

Твой главный инструмент – палка. Идеально – хоккейная клюшка с аккуратно обрезанным крюком. Идеальная длина варьирует от роста игрока. Обычно это 80-100 см. Каждый уважающий себя игрок хранил свой «меч» дома и с гордостью нёс на поле.

Священный Грааль игры – это "банка" (из-под сгущёнки, кофе или чего-то подобного). В нашем случае это была пластиковая бутылка, набитая песком, чтобы ее не сдувало ветром.

Поле поделено на две неравных части - с одной стороны располагается отделенная чертой "зона", в которой находятся игроки. Отсюда они будут по очереди в течение каждого раунда (кóна) кидать палки в банку, расположенную посреди "поля" на расстоянии 8-12 метров от черты.

Банка обведена кругом примерно 30-40 см в диаметре, а рядом с ней на безопасном удалении находится ведущий, который должен будет поднимать банку и ставить её на место, если она будет сбита во время кона. После того, как все откидывают свои палки, начинается фаза битвы, которая будет рассмотрена чуть позже.

КАРТА МЕСТНОСТИ



Поле делится на две ключевые зоны:

«ЗОНА» – это место старта. Отсюда совершаются броски. Она отделяется от поля длинной чертой.

«ПОЛЕ» – это основная территория. Здесь находится банка.

Банка устанавливается в центре поля на расстоянии 8-12 метров от черты.

Вокруг банки мелом рисуется круг диаметром 30-40 см. Это священная земля!





ГЛАВА 2: КОНАЕМСЯ!

В самом начале игры следует определить, кто является ведущим. Ведущий не сможет сбивать банку и зарабатывать очки репутации, пока не заслужит право покинуть свою должность в ходе последующих конов. Отсев происходит в результате процесса под названием "конание". Если далее игрок в спорной ситуации говорит "Канаемся!", — это означает вызов на суд при помощи "конания".



Правила конания:



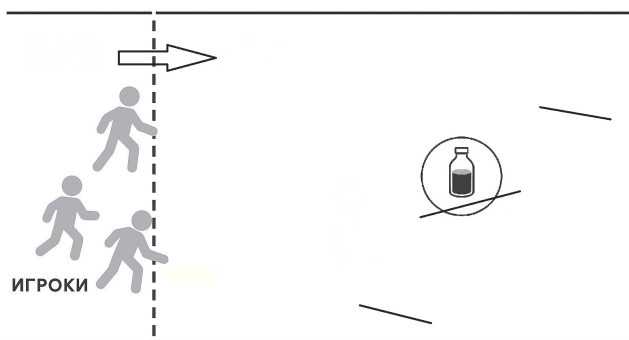
1. Игроки выстраиваются у черты, отделяющей ЗОНУ от ПОЛЯ.

2. Палка кладется одним концом на носок ботинка.

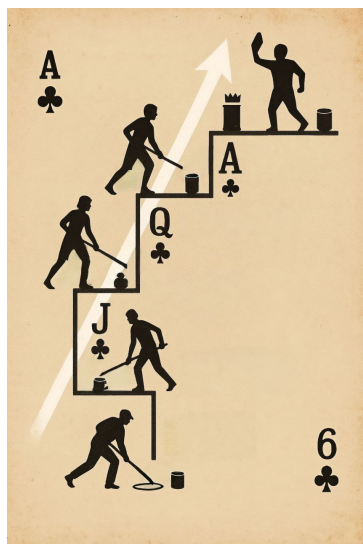
3. По команде все с разбега (НЕ заступая за черту!) с силой вышвыривают палку ногой вперед.

4. Чья палка упала ближе всех – тот и становится первым ведущим. Кто бросил дальше – тот начинает первым в первом кону.

5. Далее если в игре возникает какой-либо спор, то кричи «Канаемся!» и дальность броска решит исход.



ГЛАВА 3: ВОИНЫ И ИЕРАРХИЯ



Ты не просто играешь – ты растешь в звании. Каждый сбита банка – это шаг к величию. Цель игры - пройти все ранги от "шахи" до "туза" (в некоторых версиях от "рядового" до "фельдмаршала"), сбивая банки. Я помню именно карточную версию "банок", поэтому изложу в данном руководстве её.

Итак, каждая категория репутации - шаха, валет, дама, король, туз - разделена на 4 этапа (например, Шаха 1, Шаха 2... Шаха 4). Повышение происходит за каждую сбитую банку во время одного раунда (кóна). За один кон человек может бросить палку только один раз.

Сбивая первую банку, человек становится "Шахой 1". Каждая следующая сбитая в следующих раундах банка, будет приближать его к новому статусу, который будет влиять на его боевые характеристики во время межраундовых схваток, со временем увеличивая его преимущества.

1. **ШАХА:** Новичок, пушечное мясо. Уязвим со всех сторон.
2. **ВАЛЕТ:** Уже не лох. Увернуться от ведущего чуть проще.
3. **ДАМА:** Появляются хитрые способности. Игра приобретает стратегический вкус.
4. **КОРОЛЬ:** Сила чувствуется в руках. Но расслабляться рано.
5. **ТУЗ:** Легенда двора. Непобедимый боец.

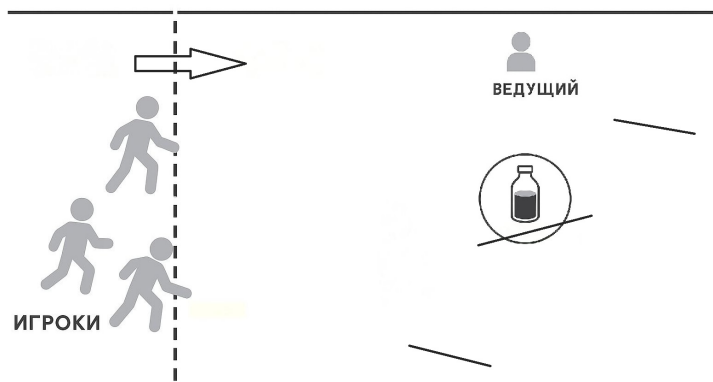


ГЛАВА 4: СЕРДЦЕ ИГРЫ – КОН

Как я уже упоминал, «КОН» состоит из двух фаз: БРОСОК и БИТВА.

ФАЗА 1: БРОСОК

1. Ведущий ставит банку в круг и отходит на безопасное расстояние.
2. Игроки на «зоне» по очереди (по убыванию результатов конания, а в последующих конах – по рангу) бросают свои палки, стараясь сбить банку. Ведущий возвращает сбитую банку на место до конца.



3. ВАЖНОЕ ПРАВИЛО: Если твоя палка после броска осталась **ВНУТРИ КРУГА** – это штраф!

- Если при этом ты сбил банку – сбитие **НЕ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ**.

- Если не сбил – твой ранг **ПОНИЖАЕТСЯ** на ступень!

Так повышается мотивация бросать сильно, чтобы палка и банка улетали далеко от круга, что усложняет жизнь ведущему.



Очередность бросков в следующих раундах меняется в зависимости от успехов. Если ты сбил банку, то в следующий ты бросаешь первым. В случае, если сбили банку многие - очередность определяется по рангу. В случае, если ранги у вас одинаковые, то уместно договориться на словах, или же прибегнуть к конанию.

После сбития банки сбивший должен громко и во всеуслышание объявить свой новый статус. Например: **"Валет-ДВА!"**



ФАЗА 2: БИТВА

Это момент истины. Битва объявляется начатой с тем, как последняя палка последнего игрока касается земли или сбивает банку.

Задача ведущего — вернуть банку на место, если она была сбита последним броском (такое сбитие увеличивает шансы на то, что игроки завладеют своими палками безнаказанно).

После этого он должен "осалить" любого активного игрока палкой (коснуться либо палки, либо туловища, в зависимости от статуса игрока).

Затем он должен снова сбить банку. С этого момента ведущий освобождается от своей тяжбы, а "осаленный" считается ведущим (правила осаливания зависят от ранга! см. Главу 5).

Если осаленный игрок успеет сбить банку ДО ТОГО, как это сделает ведущий, то он не становится ведущим.



Ведущий, кроме всего прочего должен помешать другим игрокам сбить банку раньше, чем он кого-то осалит.

Сбитие банки игроками или ведущим после осаливания знаменует завершение битвы.

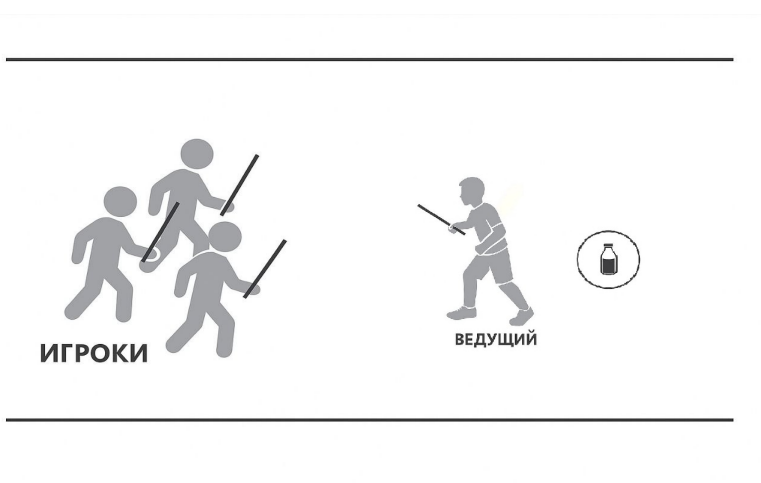
Но у осаленного или у ведущего все ещё есть шанс спасти свое положение, пока битва не окончена.

ПРАВИЛО СПАСЕНИЯ:

Если после сбития банки ведущим игрок успеваает поставить банку на место и сбить её до того, как другие игроки вернутся на ЗОНУ (в прыжке - значит успел), то он конается с ними за право вернуться на «зону». Проигравший в этом конании становится ведущим.

Ведущий также может воспользоваться этой опцией. После того, как его банку сбили в ходе битвы, он может успеть поставить её на место, а затем сбить, чтобы объявить конание.

Это поднимает мотивацию игроков сносить банку точным и сильным ударом, что увеличивает накал страстей в конце каждой битвы до предела.



Итак, суммируем. Во время фазы битвы:

ЗАДАЧА ИГРОКОВ: Сломая голову броситься на поле, схватить СВОЮ палку, коллективными усилиями сбить банку и успеть вернуться на «зону».

ЗАДАЧА ВЕДУЩЕГО: Не дать им это сделать!

Важные детали:

1. Если банка сбита последним броском, ведущий должен сначала поставить ее на место.
2. Затем он должен «осалить» одного из игроков, коснувшись его своим «мечом»
3. После осаливания ведущий должен сбить банку своей палкой
4. У осаленного или ведущего есть время вернуть банку и сбить её до того, как игроки вернутся на ЗОНУ.
5. Проигравший кон становится ведущим.





ГЛАВА 5: СИЛЫ И СЛАБОСТИ РАНГОВ

Твои возможности в битве зависят от твоего звания:

- **ШАХА (1-4):** Слабый зверь. Ведущий может осалить тебя, коснувшись и твоего тела, и твоей палки. Твоя тактика – скорость и надежда успеть сбить банку для спасения. ШАХА не имеет никакой надежды на вступление в долгосрочную битву. Если его коснулся ведущий, то единственная надежда для шахи – успеть сбить банку быстрее него. В начале игры это порождает серию яростных коротких атак непосредственно возле банки.

- **ВАЛЕТ (1-4):** Уже хитрее. Ведущий может осалить тебя только по телу. Твою палку можно спокойно использовать как меч! Стратегия игры меняется. Становится возможным прибегать к отвлекающим маневрам и вовлекаться в сражения с ведущим, чтобы ШАХИ сделали свое дело и сбили банку.

· **ДАМА (1-4):** Особый статус! Ведущий не может осалить тебя, если ты без палки в руках. Но стоит тебе поднять свой «меч» – ты становишься уязвимой, как ШАХА.

· **СПЕЦСПОСОБНОСТЬ:** Только ДАМА имеет право сбивать банку во время битвы броском палки! Это рискованно, поскольку слабый бросок не собьёт банку достаточно сильно, а чрезмерно сильный и неточный бросок приведёт к тому, что ведущий успеет поставить банку на место и сбить её раньше, чем бросившая палку ДАМА, поднимет её и вернётся на базу.

· **КОРОЛЬ (1-4):** Сила! Пока твой «меч» в руках – ты неуязвим. Ведущий не имеет права тебя осалить. Но если ты без палки – ты снова ШАХА. Поэтому не теряй свое оружие!

· **ТУЗ (1-4):** Божество. Абсолютная неуязвимость. Его присутствие в игре начинает нервировать остальных.

· **СПЕЦСПОСОБНОСТЬ:** ТУЗУ нет нужды торопиться на зону после битвы. Вместо себя он может швернуть туда палку. С того момента, как его палка достигла зоны (коснулась земли), сбитие ведущим банки не сделает ТУЗА ведущим.

Когда ТУЗ 4 сбивает последнюю банку, он объявляется победителем.



ГЛАВА 6: КОНЕЦ ИГРЫ И... РАСПЛАТА

Итак, игра заканчивается, когда ТУЗ 4 сбивает свою четвертую банку. Он – победитель и король двора до следующей игры.

Остальные могут либо доигрывать до последнего игрока, что случается крайне редко, либо канаться, чем чаще всего и заканчиваются игры. Решение о том, когда это стоит сделать принимается коллегиально.

Но просто так никто не уходит! Проигравший (чаще всего – последний ведущий или тот, кто проиграл в финальном конании) несет символическое наказание.

ВАРИАНТЫ НАКАЗАНИЯ:



«РАССТРЕЛ»: Проигравший встает у стены спиной к остальным. Каждый игрок бьет по нему футбольным мячом с расстояния 10 шагов. Количество ударов равно количеству его рангов (Шаха 4 = 4 удара).

«ПИНГВИН»: Проигравший зажимает мяч (или ту самую банку) между ног и, делая шаги (количество шагов = суммированное количество рангов оставшихся игроков), должен кричать: «Я пингвин, несущий яйцо. Очень крепкое оно!»

На этом дворовый суд завершен. До следующей битвы!

ПОСЛЕСЛОВИЕ: О БЕЗОПАСНОСТИ, ЧЕСТИ И НАСТОЯЩЕМ ВОСПИТАНИИ

Возможно, какая-то часть тебя, выхолощенная современным миром с его правилами и предписаниями, скептически хмыкнула: «Жестко. Это же травмоопасно. Это непедагогично!»

Что ж, я не буду лукавить. «Банки» – игра не для слабых духом и телом. Да, в ней есть риск. Можно получить синяк или ссадину! Но именно в этом и заключена её главная воспитательная сила. Она про ответственность.

Современный мир пытается обезопасить детей, убрав все острые углы и запирая их в стерильных комнатах с гаджетами. «Банки» же учат безопасности иначе – через личную ответственность. Ты сам отвечаешь за свой «меч», сам следишь, чтобы не залететь им в случайного прохожего. Ты учишься рассчитывать силу броска, чтобы не травмировать товарища.



Ведущий здесь не надзиратель, а такой же игрок, чья роль требует максимальной собранности и честности. Тут нет анонимных троллей и кнопки «репорт», и любой конфликт решается тут же, лицом к лицу, по четким и понятным для всех правилам, будь то спорное осаливание или право первого броска. Высший арбитр – не абстрактный модератор, а открытое обсуждение и беспристрастное «конание», где решает твоя собственная сила и ловкость.

Да, иерархия в «Банках» – от «шахи» до «туза» – кажется архаичной. Но это не слепое подчинение старшему по званию. Это меритократия в чистом виде. Твой ранг – это не данность от рождения и не богатство родителей. Он выстрадан и заслужен лично тобой. Каждая сбитая банка – это твой трудовой стаж. Твое продвижение зависит только от твоей меткости, скорости и стратегического мышления. Эта игра с железной неизбежностью учит простой и ясной истине: уважение и статус зарабатываются личными действиями и поступками, а не даруются свыше. Это самый честный социальный лифт из всех возможных.

«Банки» – это ещё и способ социализации в живом взаимодействии с людьми. Здесь ты учишься не просто общаться с коллективом, а быть его частью. Кокетливая стратегия «дамы», которую нельзя осалить без палки, безудержная атака «короля» и хладнокровие «туза» – всё это звенья коллективной стратегии, в которой каждый преследует свои цели. Подвести свою команду во время битвы – позор. Но каждый новый кон – это новый альянс с бывшими ведущими. Ты учишься доверять товарищам и оправдывать их доверие, потому что все вы варитесь в одной каше (всем вам предстоит побывать ведущим).

Поэтому здесь нет места пафосным речам о коллективизме. Здесь это чувство рождается естественно – в жаркой схватке за общую цель, в ликованиях после удачно сбитой банки, в совместном «расстреле» в конце игры, где нет злобы и надругательства, а есть лишь азарт и очищающий смех.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мир изменился. Но законы мужской дружбы, взаимовыручки и честного соперничества – вечны. «Банки» – это не просто забытая забава. Это тренажер для характера. Это полигон, где испытывается и закаляется воля, где воспитывается уважение к правилам, к противнику и к самому себе.

Поэтому выходи во двор, собери свою команду и бейся. Принимай поражения и учись побеждать.

И помни: настоящая безопасность рождается не из-за запретов, а из умения постоять за себя и товарищей, договариваться и нести ответственность за свои поступки.

БЕРЕГИТЕ ЛАПКИ! УВИДИМСЯ НА ПОЛЕ БРАНИ!

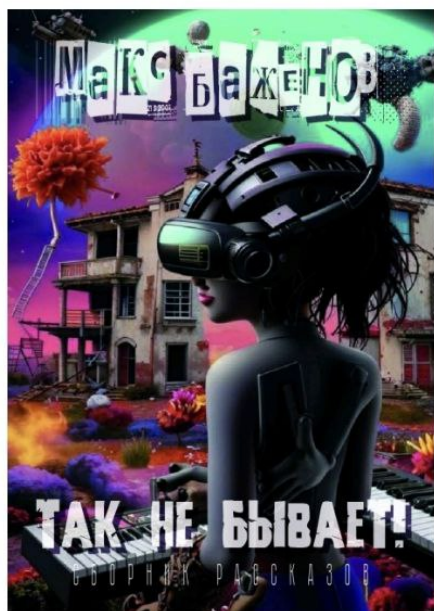


Роман

#детектив
#политический_роман
#антиутопия
#социальная_фантастика
#пост_нуар

Мир восстанавливается после Коллапса. Главный герой по имени Артём Муромский - член городской стражи портового города, в котором происходит активное слияние нескольких культур. Расследуя серию дерзких убийств, он невольно становится участником столкновения крупнейших политических игроков и свидетелем тектонических сдвигов в устройстве общества. Можно ли выйти чистым из этой игры?

Подробнее на
максбаженов.рф



Ученый-аутсайдер изобретает машину для полного взаимопонимания и сталкивается с последствиями...

Вместе с наследством женщине достаётся подопечная, чьи способности находятся за пределами человеческих возможностей...

Могущественная космическая раса промышляет кровавыми ритуалами...

Парень из Подмоскovie становится всемогущим и всё портит...

Обычный садовник самостоятельно открывает тайны мироздания...

Житель технократического полиса стирает границу между реальным и виртуальным...

Майор полиции сталкивается с загадкой, способной уничтожить науку и весь его мир...

Что объединяет эти события? Всего этого не может быть, и всё это описано в данном **сборнике фантастических рассказов и футуристических стихов.**

*Подробнее на
максбаженков.рф*

БАНКИ



ДВОРОВАЯ ИГРА