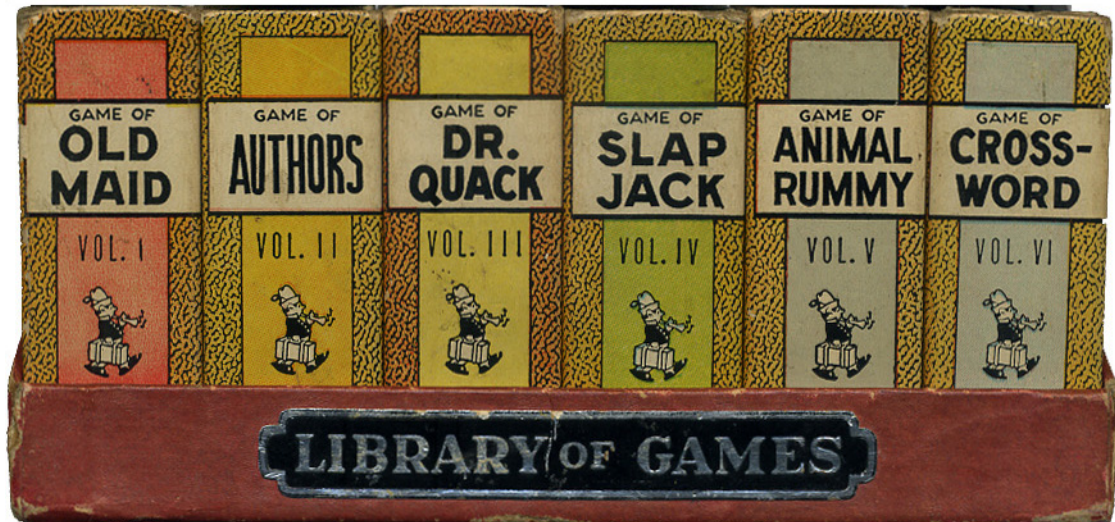


Library of games

Dal 1935 la Russell Press inc. ha commercializzato 6 diversi giochi per bambini con le scatole riunite in un'unica "*Library of games*".



Tutte le carte, che misurano 61x42 mm., portano sul retro il marchio della ditta che aveva sede a Leicester (Massachussetts).

I sei giochi che vi troviamo sono:

vol. I Old Maid

vol. II Authors

vol. III Dr Quack

vol. IV Slap Jack

vol. V Animal rummy

vol. VI Crossword

vol. I Old Maid - Le 47 carte datate 1945 mostrano coppie di carte uguali con raffigurati personaggi amati dai bambini statunitensi di quegli anni.

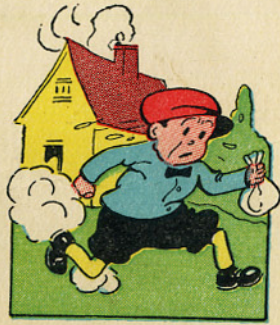
Troviamo tra gli altri i protagonisti di vecchie filastrocche (*Old king Cole* e *miss Muffet*), famosi personaggi del West (*Buffalo Bill* e *Sitting Bull*, Toro seduto) o fumetti dell'epoca (*Bo Peep*). La carta non accoppiabile, quella che fa perdere, ha il disegno di una bambina con guanti a rete e occhiali da vecchia signora e la scritta *Old maid*, il nome che viene dato a questa carta nei paesi di lingua inglese.

Allegato al mazzo un foglietto con le istruzioni anche per un altro gioco, definito più moderno del classico Old Maid, detto "*Bachelor girl game*" (gioco della ragazza nubile).





DAN DAUB



SAMMY SWIPE



HARRY HOMER



MISS MUFFETT



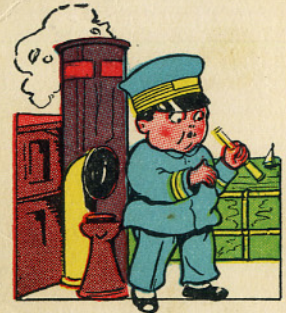
TOMBOY TILLIE



LILY WHITE



SUSIE SWEET



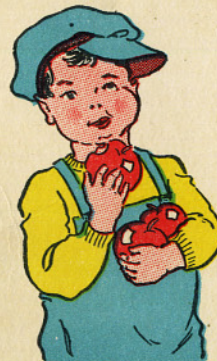
CAPT. KIDD



OLD KING COLE



BIG HOP



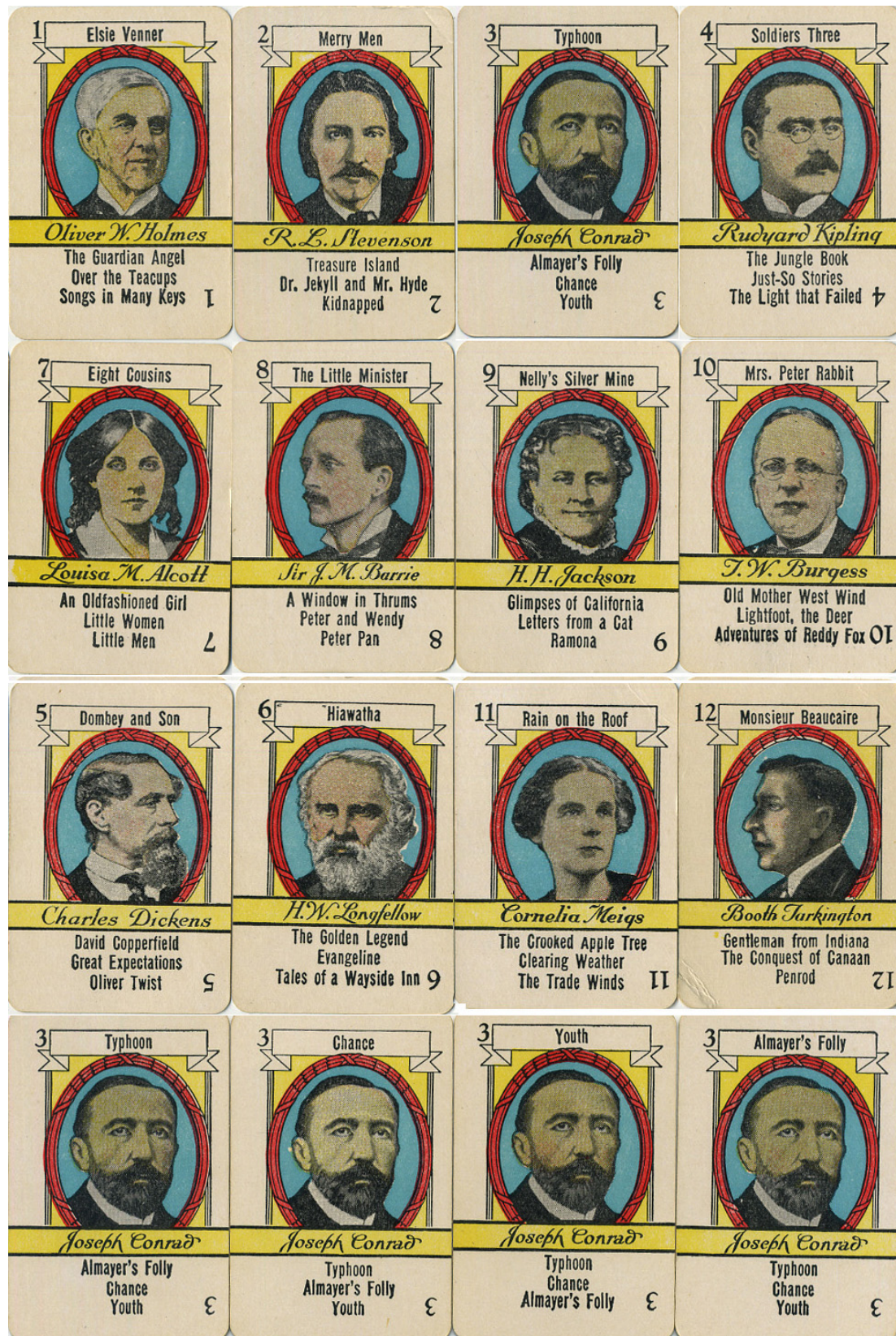
BILL PIG



SITTING BULL

vol. II Authors - Sulle 48 carte datate 1935 troviamo quartetti con le opere di vari autori di lingua inglese: Oliver W. Holmes, R. L. Stevenson, Joseph Conrad, Rudyard Kipling, Charles Dickens, H. W. Longfellow, Louisa M. Alcott, J. M. Barrie, H. H. Jackson, T. W. Burgess, Cornelia Meigs e Booth Tarkington.

In ogni quartetto troviamo il volto dell'autore e il titolo di quattro sue opere, una in alto e le altre, che servono a completare il quartetto, in basso. In allegato c'è un foglietto con le regole per giocare a quartetto e per un altro gioco chiamato "Good books".



vol. III Dr Quack - Le 48 carte datate 1935 sono per un gioco che consiste nel creare storielle usando quanto scritto sulle singole carte.

Il foglietto di istruzioni allegato al mazzo mostra una traccia della storia con numerosi spazi vuoti. Il mazziere deve leggere la storia, fermandosi quando trova lo spazio da riempire.

Il giocatore di turno legge la prima delle frasi che ha sulle sue carte, quando toccherà ancora a lui leggerà la seconda frase e così via.

Così si prosegue, fino a comporre una storia dal sapore surrealista che varia ogni volta.

a peanut roaster a rusty nail stick of dynamite a Spanish onion	a guilty conscience a crowbar a pair of skates a barrel of tar	a pickle a dictionary a sly old fox a bag of buttons
an old wagon wheel a tub of rain water a scrub brush a lead pipe	an old shawl a yelling baby a pencil sharpener a dunce	a razor strop a keg of nails a baby elephant a hard-boiled egg
a fish-pole a head of cabbage a bottle of ink limburger cheese	a three-legged stool a load of hay some spruce gum a pair of sox	a pair of garters a baseball bat a brass drum a pair of overalls
a blue ribbon a fur coat a fine-tooth comb a lock of hair	a chinese dragon a yellow pumpkin a hot-dog a red balloon	the man in the moon a ball of yarn a green snake a sour lemon

vol. IV Slap Jack - Le 48 carte datate 1935 sono divise in 4 gruppi.

Ogni gruppo, composto da 12 carte, ha le carte da 1 a 8 con solo il volto del personaggio, mentre le carte da 9 a 12 lo ritraggono a mezzo busto.

Per il gioco il mazziere tiene tutte le carte coperte e le gira una per volta.

Se esce una carta con *Willie Whistle* (fischio) chi fischietta per primo si prende la carta, se esce *Slap* (schiaffo) *Jack* la carta è di chi dà uno schiaffo sulla carta, se esce *Girtie Giggle* (ridacchiare) la carta è di chi ridacchia e con *Hi-Sing* (cantare) di chi canta.

Una volta distribuite tutte le carte chi ne ha in mano di più vince.

È un gioco molto rumoroso e animato che sicuramente sarà piaciuto ai bambini.

Sono possibili altri giochi più complessi descritti sul foglietto allegato al mazzo.



vol. V Animal rummy - Le 48 carte datate 1939 sono per un mazzo usato per il *rummy*, un gioco simile al ramino. Le carte, che come semi hanno scoiattolo, orso, coniglio e maiale, sono numerate da 1 a 12. Sotto il numero è posta una piccola immagine dell'animale che identifica il gruppo, in modo da capire che carta è anche tenendole a ventaglio. Nel foglietto allegato al mazzo sono descritte le regole per diversi altri giochi.



vol. VI Crossword - Le 48 carte datate 1935 servono per un gioco simile al più noto *Lexicon* o allo *Scarabeo*, si cerca cioè di comporre nuove parole aggiungendo le carte che il giocatore ha in mano a quelle già presenti sul tavolo.

Per ogni parola completata si calcola il punteggio scritto sulle singole carte.

Il mazzo è fornito di foglietto con le istruzioni per il gioco che riporta l'anno del copyright.

