Казаки-разбойники

Выбирают двух атаманов (маток), которые возглавляют две противоборствующие партии. В партии казаков выделяются (в зависимости от числа играющих) один-два сыщика и палач; в партии разбойников — один-два сторожа. Назначается место, иногда граница, в пределах которых казаки неприкосновенны. Такое же место есть и у разбойников. Атаманы разрабатывают (каждый для своей партии) тактику игры, план. Их приказы для всех строго обязательны. За нарушение слова полагается наказание.

Казаки бегут, не оглядываясь, до заранее намеченного пункта и назад. За это время разбойники прячутся. Сыщики выполняют роль разведчиков, а обнаружив кого-либо из разбойников, стремглав бегут к атаману. Если сыщика поймают разбойники, он выбывает из игры, а после игры наказывается своей же партией за «позорный проигрыш». Атаман наряжает одного-двух казаков на захват обнаруженного разбойника и группу прикрытия: если захваченного разбойника отобьют товарищи — казаки проигрывают.

Казаки, чтобы выиграть, должны переловить всех разбойников, не потеряв своих, разбойники — «запятнать» (шлепнуть рукой) сыщика или отбить захваченного казаками товарища. Проигравшие на своих спинах везут выигравших от одного места (например, дома разбойников) к другому (границе казаков). Игра возобновляется со сменой ролей: разбойники становятся казаками, казаки — разбойниками.

Мамакин Ив. Народные детские книги. — Живая старина, 1891, вып. III.