



GRA WŁOSKA UCIESZNA,  
GASKA NAZWANA.

1. Wziąwszy dwie Kofki, w przód rozciąkać je trzeba, kto większą urzuci, ten w przód ma róskać, za tym wymo-  
wić sobie, poczemu kto grać będzie chciał, a każdy ma mieć  
znak swój, którym chodzić ma albo pomykać ma poliezbie.

2. Kto urzuci Zys y Drya za pierwszym razem, idzie aż  
na liczbę 20. gdzie Kofki są, a kto urzuci także za pier-  
wim razem Kwater z Cirklem idzie na liczbę 53. gdzie  
też Kofki są.

3. Kto przydzie na Gaskę nie zstano-  
wi się, ale idzie dalej,  
rachując znowu to co urzuci, a gdy napadnie na istną Gaskę  
toż czynić ma.

4. Pod liczbą 6. jest Moł tam Mołowe zająciwszy, iść  
trzeba aż na liczbę dwadzieście.

5. Kto przydzie na 19. gdzie jest Karczma tam sobie od  
począć ma tak długo aż nie wzięty obędy po raz cirk-  
niem Kofek.

6. Kto przydzie na liczbę 31. pod którą jest Studnia, y  
tam tak długo być poką go kto inny wyciągnie na to miej-  
sce przylecały.

7. Kto wnidzie na liczbę 42. gdzie jest Labirent, wspank  
się wrocić na 30. y zapłaci zaprzeczając.

8. Kto zaydzie na 52. wchodzi w więzienie od którego  
zająciwszy ma tam tak długo być, aż go kto na to miej-  
sce przyzedłszy wybawi.

9. Kto wnidzie na 58. kędy jest śmierć powinien się  
nazad wrocić na to miejsce zjad poczynając, a gdy nap  
przydzie kolej znowu cirkac y ruzycie nie ma.

10. Kto kogo zmeyca zaci, wroca się na to miejsce, na którym ten,  
kto jego zacił stał, y zapłaci powinnca tam to sobie uracze wyowia.

11. Kto przydzie na liczbę 63. ma się wrocić nazad licząc rojce  
przedym ucinając, powinnca powtorzyć liczbę.

12. Kto wlasnie najpierwy przydzie na 63. bierac piemię  
aż tak się konczy gra, po tym ten który pierwszy za-  
jącił cirkac znowu poczyna.



