



wird, steht auf den Platz 1. Wird ein zweiter Gefangener gemacht, so kommt dieser auf den Platz 1 zu stehen, der, welcher zuerst gefangen wurde, auf 2. Wird dann der dritte Gefangene gemacht, so erhält dieser den Platz 1, die beiden andern rücken herauf nach 2 und 3 u. s. w. Überhaupt kommt jeder Gefangene zuerst auf den 1., dann auf den 2., 3., 4. u. s. w. Platz, immer mehr zur Grenze hin. Daß diese Linie immer vom Kerker nach der Grenze hin gebildet wird, geschieht deshalb, damit jede Stadt ihre Gefangenen desto leichter erlösen könne, wie wir jetzt sehen werden.

Wenn eine Stadt einmal Gefangene in ihrem Kerker hat, braucht sie für ihre Fahne nicht mehr zu fürchten, wenigstens nicht, so lange ein solcher darin ist, denn die Gefangenen müssen zuerst erlöst sein, ehe die Fahne kann geraubt werden. Jede Schar muß bestrebt sein, so viele Gefangene als möglich zu machen, und auch die andern suchen zu erlösen. Einen Gefangenen erlösen kann am besten ein solcher, der gut laufen kann. Es seien z. B. 5 Gefangene im Kerker C. Ein guter Läufer eilt nun von A aus über die Grenze, begibt sich nach C und reicht dem ersten in der Reihe, also dem auf Platz 5 die Hand und führt ihn wieder nach A. Gelingt ihm dies, ohne daß er von den Einwohnern von B selbst gefangen wird, so ist der Gefangene von Nr. 5 erlöst. Dies gilt auch für die von B, jedoch ist noch zu bemerken, daß niemals zwei Gefangene mit einander erlöst werden dürfen, sondern nur immer einer nach dem andern. Am besten und leichtesten werden die Eingekerkerten befreit, wenn sich der ganze Schwarm einer Stadt auf das jenseitige Gebiet begibt. Hierbei dürfte es nicht zu schwer sein für jemand, gleich nach dem Kerker zu eilen und einen wegzuführen, der, nebenbei gesagt, gerne mitgeht, ja, sogar die Hand ausstrecken darf, damit der Erretter ihn eher erreichen soll.

Wenn alle Einwohner einer Stadt gefangen sind, so ist diese Stadt selbstverständlich verloren, oder, wie schon gesagt, wenn sie keine Gefangenen mehr in ihrem Kerker hat und die Fahne ihr genommen wird.

Zum Schluß noch einige Bemerkungen:

Der eigentliche Kampfplatz einer Stadt geht nicht nur bis zur Grenze, sondern bis zum Kerker der andern Stadt, so daß zwischen den beiden Kerkern gefangen werden darf. Der übrige Teil, vom Kerker bis zur Stadt, ist freies Gebiet; von dort dürfen die Feinde keinen mehr entführen.

Es genügt auch nicht, daß beim Einfangen einer den andern berühre, sondern der Gefangene muß förmlich bis in die feindliche Stadt und von da in ihren Kerker gebracht werden. Gelingt es ihm, sich den Händen der Entführer zu entwinden, so ist er wieder frei.

Die resp. Räume zwischen den Städten und Kerkern, und von diesen bis zur Grenze, sollen womöglich ziemlich groß sein.

53. Stadtspiel mit Pfändern.

Auf einem freien Platz, am besten auf einer Wiese, werden drei Stäbchen 15—20