



Das Spiel geht nun dahin, durch Gefangennehmung den Feind so zu schwächen, daß er nicht mehr das offene Feld halten kann. Der Kampf selbst wird durch Ringen geführt, wobei jedoch alles Kaufen, Balgen und Schlagen durch die Anführer vermieden werden muß. Gefangen ist, wer im Ringkampfe so geworfen worden, daß er auf dem Rücken liegt. Der Gefangene muß dann ohne Widerstand folgen und darf während der Gefangenschaft — in Stadt oder Burg — durch Lärmen, Schreien oder Rufen seinen Aufenthalt nicht verraten. Beim Fortführen als Gefangener kann derselbe befreit werden, indem von seiner Schar die Begleitung geworfen und gefangen wird; selbstthätig darf der Gefangene dabei nicht sein. Auch beim Erstürmen der Stadt oder Burg sind die Gefangenen teilnahmslos und werden erst frei, wenn die Schar, der sie angehören, Sieger ist.

Man trachte dahin, den Feind von seiner Beste zu locken und lasse denselben mehr zur eigenen Burg herankommen, stelle, um gegen Überrumpelungen sicher zu sein, Posten aus, lege Hinterhalte und Verstecke, suche die Posten der Gegner zu erkundschaften und aufzuheben und die Hinterhalte zu überfallen, mache Scheinangriffe, um die Aufmerksamkeit des Feindes von dem Hauptangriffe abzulenken.

Man übe, um das Ritter- und Bürgerspiel mit mehr Nutzen spielen zu können, das Überfallspiel. Aufgabe ist: Legen von Hinterhalten und Locken der Gegner in diese, Vermeidung derselben und Ausweichung der feindlichen Schar. Zu diesem Spiel wählt man einen größern buschreichern Teil des Waldes.

Die Scharen werden unter erwählten Führern von zwei verschiedenen Seiten in den Wald und zu dem bezeichneten Kampfplatze gesandt. Der Führer muß auf dem gegebenen Raume das Suchen ebenso geschickt als das Ausweichen der Gegner bewirken, die Einzelposten des Feindes aufheben und gefangen nehmen, die gelegten Hinterhalte umgehen und den Feind in gelegte Fallen locken. Es befördert dies Spiel namentlich die Ausbildung des Ortssinnes, des Gehörs und des Auges. (Fortf. folgt.)

Über Flurnamen.

Bearbeitet von J. H. A. Linden.

(Fortsetzung.)

54. Turbels.

1. Das Turbelslach bei Lamadelaine, im Walde der Ortschaft Niedercorn, ist ein zu ebener Erde, senkrecht in die Tiefe führender, ziemlich verschütteter Felsenspalt.
2. Das Turbelslach zu Niedercorn, das Einige für die dortige alte Crypta ansehen; Andere dagegen behaupten, daß ehemals in diese Crypta jener unterirdische Gang mündete, welcher der Sage nach das Turbelslach von Niedercorn mit dem bei Lamadelaine verbinden soll.
3. Das Turbelslach bei Hamm (Luxemburg) ist eine, in einem schroffen Felsen