

**Landesbibliothek Oldenburg**

**Digitalisierung von Drucken**

**Aus dem Kinderleben**

**Strackerjan, Ludwig**

**Oldenburg, 1851**

**Landesbibliothek Oldenburg**

Shelf Mark: SPR VIII 385

Kriegsspiel.

[urn:nbn:de:gbv:45:1-902442](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:45:1-902442)

## Kriegsspiel.

Jeder Mitspieler nennt einen Stadtnamen, dessen Anfangsbuchstabe auf eine Schiefertafel geschrieben wird, und eine beliebige Anzahl von Soldaten, die in Gestalt von Nullen hinter die Stadt postirt werden. Dann beginnt Einer tactmäßig zu sprechen:

Kruut un Loot

Sleit Allmann dood.

oder

Büksen, Dägen,

Pulverslägen,

Alle Türken dood.

indem er, von vorne anfangend, auf jede (bei dem zweiten Reime auf jede betonte) Sylbe eine Stadt beziehungsweise einen Soldaten rechnet. Der Soldat, auf welchen die letzte Sylbe fällt, wird als todt betrachtet, durchgestrichen und nicht weiter berücksichtigt. Eine Stadt fällt erst auf den zweiten Strich. Mit diesem Zählen und Streichen wird so lange fortgeföhren, bis alle Städte und Soldaten vernichtet sind außer einem (einer), der dann den Sieg davon getragen hat. Man gebraucht bei diesem Spiele auch mitunter den Reim:

Ädelmann, Bädelsmann, Buck,

Kaiser, König, Kuf.

## Stock und Block.

Auf der Schiefertafel wird ein Quadrat in neun gleiche Quadrate getheilt. Einer der beiden Mitspieler erhält drei Stöcke (— oder 1), der andere drei Blöcke (O) zur Verfügung. Jeder sucht nun seine drei Waffen in drei in grader Linie neben einander liegende kleine Quadrate zu bringen, indem er abwechselnd mit seinem Gegner eine Waffe in ein Quadrat setzt und nachdem dies dreimal geschehen eine wieder auslöscht und an einen andern Platz versetzt. Ein besetztes Quadrat darf nicht weiter besetzt werden.

## San den to den.

Auf einer Schiefertafel werden mehrere Nullen in eine Reihe geschrieben, dann wieder mehrere Nullen, aber eine weniger, darunter, so daß jede untere Null mitten unter zwei der oberen steht, und so fort, bis zuletzt nur noch eine Null hinzugefügt werden kann und das Ganze die Form eines gleichseitigen Dreiecks erhält. Dann zeigt der eine Mitspieler dem andern zwei Nullen, die er durch eine Linie verbinden soll, und dies wird fortgesetzt. Eine Null darf nicht mehr als zwei Linien zum Endpunkte dienen. Wenn der die Striche ziehende einen Strich nicht mehr ziehen kann, ohne einen andern Strich zu durchkreuzen oder zu berühren, so hat er verloren.