TORNERSPELET.

Tornerspelet är de medeltida riddarenas vapenlekar, förnyade i form av ett spännande sällskapsspel. Då tornerspelet icke är något s. k. „lyckospel", kräver det av de medspelande stor uppmärksamhet och minnesskärpa. Man kan dock säga, att härvid också modigheten spelar en betydande roll, ty genom att utan vidare störta sig rakt mot faran, kan man ofta besegra även en beräknande och försiktig motståndare. Under spelets gång erfordras en särskild förmåga att gissa sig till den medspelandes motiver, att trotsa dem och begagna sig av dem till sin egen fördel, varigenom spelet för varje gång får ett nytt spännande intresse.

SPELREGLER.

Till spelet, i vilket två personer eller två olika partier kunna deltaga, hör till vardera parterna **16 kämpar, 2 skiljomän** och **2 missöden med lansar**, alltså tillsammans 20 spelbrickor. De äro:

1 prins, vars rang utmärkes genom en krona,
2 hertigar, vilkas rang utmärkes genom en hjälm med plym,
3 grevar, vilkas rang utmärkes genom en sköld med örn,
3 svarta riddare, vilkas kännetecken är en svart hjälm,
4 röda riddare, „ „ röd hjälm,
3 gula riddare, „ „ „ gul hjälm,
2 skiljomän, vilkas kännetecken är en hand med stav,
2 missöden med lansar, vilkas kännetecken är en avbruten lans.

Alla i striden deltagande, d. v. s. spelbrickorna med sina rangmärken, uppställas med „nedfällda visir" (d. v. s. så att de märken, som ange spelbrickornas rang, äro dolda för motståndaren genom den trekantiga fliken, som uppvikes ur den egentliga spelbrickan) i den ordning spelarena önska, på de på stridsfältet bakerst belägna 20 rödgula rutorna, vardera partiet på sin egen sida.

Genom lottdragning bestämmes, vilket parti börjar spelet. Flyttningarna tillgå så, att båda spelarena i tur och ordning flytta en bricka i gången i vilken riktning som helst: rakt framåt, åt sidan eller bakåt, till en ruta, som är tom. Alla övriga spelbrickor flyttas endast en ruta i gången, utom **de gula riddarena**, „de lättbeväpnade", vilka få, fastän de icke äro tvungna, gå i alla riktningar så långt vägen är fri (tjost-anfall).

När den ena spelaren giver ett slag åt en av den andras kämpar, d. v. s. flyttar någon av sina egna brickor till en ruta, som är belägen omedelbart framför någon av motspelarens brickor, (puneits-anfall) måste den sistnämnda öppna sitt visir, det vill säga på en stund höja litet på den rangmärket döljande brickan, så att den andra ser, vilken rang och märke den framför varande motståndarens spelbricka har. Är nu den anfallna av lägre rang, **stupar den för slaget**, d. v. s. avlägsnas från stridsfältet; om åter den anfallna är av högre rang, måste den som angriper avlägsna sig, utan att dock behöva nedfälla sitt visir. Spelbrickornas rang framgår av förteckningen i början av spelreglerna: de föregående äro alltid av högre rang än de efterföljande, utom skiljomännen och „missödena", som stå utom denna rangordning. Således besegrar prinsen hertigen, greven och alla riddarena; hertigen besegrar greven och riddarena o. s. v. Riddarenas rang är lätt att minnas på färgen: de mörkare äro alltid av högre rang än de ljusare.

Ifall två kämpar av lika rang hava kommit mot varandra, stanna vardera kvar på sina platser, till dess en **skiljoman** från någondera sidan kommer att **befria** sin egen kämpe, varvid fienden bör avlägsna sig från fältet och den segrande åter nedfälla sitt visir. Befriandet tillgår sålunda, att en skiljoman kommer till sin egen kämpes någondera sidoruta och öppnar sitt visir för att visa sin rang. Om två mot varandra stående kämpar av samma rang hava var sin skiljoman vid sin sida, stanna vardera på sina platser, tills en annan kämpe fördriver motspelarens skiljoman.

Vidare bör man iakttaga angående **skiljomannen,** som icke är någon egentlig kämpe, att den **aldrig** får flyttas till en ruta, som ligger framför någon av motspelarens brickor, och då en fientlig kämpe har anfallit den, måste den alltid flyttas till en annan ruta, dit den kan komma. Om vägen på alla sidor är stängd, måste skiljomannen rymma fältet. Detta räknas även som en flyttning.

„Missödena med lansar" besegra vilken fiende som helst, som befinner sig på en ruta framför dem, men de måste alltid också på samma gång lämna fältet. En skiljoman betyder ingenting vid sidan av ett „missöde"; om således två „missöden" komma att stå mot varandra, måste de båda alltid avlägsnas från fältet.

Avsikten med detta spel är att vardera spelarena så fort som möjligt med någon av sina egentliga kämpar (alltså icke med en skiljoman eller ett „missöde") skall försöka nå den på fiendens fält bakerst och ensamt belägna rutan. Den som först bemäktigar sig denna, den så kallade seger- eller fruntimmersrutan, har vunnit striden.

Om spelbrickornas förfärdigande.

Spelbrickorna hopsättas av två delar: av de s. k. egentliga spelbrickorna och av rangmärkena, vilka vardera äro tryckta på pappersark, som åtfölja varje spel. De egentliga spelbrickorna äro rutformiga och olika för vardera spelarena. Dessa klippas eller utskäras längs de yttre gränserna och den punkterade linjen, och den härigenom uppkomna triangelformiga fliken eller tungan vikes så, att den kommer att stå vinkelrät mot själva spelbrickan. De på det andra pappersarket befintliga rangmärkena: kronor, sköldar, hjälmar o. s. v. äro av olika färg. Även dessa utklippas längs de yttre gränserna, och sedan vikes den del, där rangmärket finnes, lodrätt mot den triangelformiga andra delen. Dessa rangmärken ställas på spelfältet att stå sålunda, att rangfiguren kommer på den uppstående delen och således synlig från vardera sidan. De egentliga spelbrickorna placeras på dessa så, att rangmärkenas övre del sticker ut genom det trekantiga hålet i brickorna och brickornas tungor dölja för motspelaren rangmärkena. I denna ställning säger man att kämparne befinna sig med „nedfällt visir". Att „öppna visiret" försiggår genom att höja brickan.