

# Rättfällan,

ett lustigt Sällskapsspel med tärning.

---

## Spelreglor.

- 1) Till detta spel erfordras en i 209 fält delad speltafla, samt 16 numererade och med rättor tecknade små kort.
- 2) Sällskapet kan bestå af 16 personer, men också vara mindre talrikt.
- 3) De med rättor tecknade små korten blandas och utdelas, så widt möjligt är, till lika antal ibland sällskapet.
- 4) Hvar och en sätter den erhållna rätten (eller rättorna) på det ytterst på speltaflan med samma nummer utmärkta rättshålet. Derefter kastar den, som erhållit rätten N:o 1, en gång med en tärning, och framflyttar henne från rättshålet så många fält, som han kastat ögon, dock får han icke

flytta henne annorlunda än framåt och åt sidan, men ingalunda på snedden eller baklänges; eller aflägsna henne från målet.

- 5) På detta sätt följa alla rättor efter deras nummer, så att, då den 16:de kastat, den första åter börjar.
- 6) Ingen rätta får hoppa öfver en annan för att komma till målet, utom i den händelse, att en rätta redan står på det fält, dit den vill, som nyss kastat. Den måste då rymma fältet för den följande, och draga sig tillbaka till sitt rättshål, och följaktligen, då ordningen kommer till henne att kasta, begynna sitt spel å nyo.
- 7) Ingen rätta får beträda de fjörre, med kastor utmärkta fälten, men så snart en rätta är tvungen att gå öfver ett eller flera af de colorerade fält, som närmast omgifwa kastorna (de med kringlor utmärkta liksom härifrån undantagne), så betalar hon för hvarje sådant fält hon beträder, en mark till den midt på kastan befintliga rättshållan.
- 8) Förer rättans väg henne öfver ett fält, på hvilket förgift är skåddt, så betalar hon till den rätta, som kastar efter henne, 2

marker. Men skulle hon, genom sitt kast, oundwifligen komma att stanna på ett fält med förgift, så är hon död för hela spelet.

- 9) Kommer en rätta, genom sitt kast att stanna på ett äpple, så erhåller hon, af den som kastar strax efter henne, 2 marker; kommer hon att stå på en kringla, så erhåller hon af sin efterträdare 3 marker, men den som kommer att stå på en korf, 4 marker.
- 10) Hvarje rätta, som står på en korf, måste, så snart ordningen att kasta kommer till henne, i fällan, och uphör att spela, så framt icke hon förut af en annan rätta blifwit drifwen tillbaka till sitt rättshål.
- 11) Hvarje rätta, hwilken kastet förer i fällan, uphör att deltaga i spelet.
- 12) Den rätta, för hwilken vägen är tillspårad af andra rättor, förblifwer på sin gamla plats til nästa kast. Detsamma gäller öfwen, om kastet förer rättan öfver fällan.
- 13) Alla rättor, som råkat i fällan eller dött af förgift, hafwa hvarken något att betala til eller erhålla af de ännu spelande.
- 14) Åro ändteligen endast twänne rättor öf-

rige, så äro de twungne at wid hwarje kast framrycka mindst et fält, så framt icke eljest den ena endast derigenom at den går åt sidan kan återdrifwa den andra från sitt fält i sitt rätthål.

- 15) Den rätta, som stadnar den sista på fältet, vinner de marker, som ligga i fältan, erhåller af den som sist kommer i fältan, 4 marker, och spelet är slutadt.



---

Stockholm 1819,  
Trykt i Margwardska Boktryckeriet.