

ACC. N:R. M. 8155 : 1-1

LUNDS UNIV.
FOLKMINNES-
ARKIV

Landskap:

Skåne

Upptecknat av:

Elba Ebbesson

Härad:

Bjäre

Adress:

Värdö Lov

Socken:

Hörup

Berättat av:

Uppteckningsår:

1949

Född år

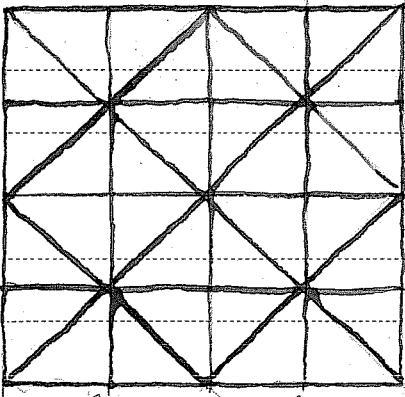
1886 i Småland i Värmland

Frågelista B1
Spel.

M. M. 31.

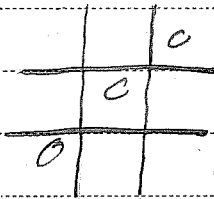
Skriv endast på denna sida!

Tärningar ~~består~~ av ben eller trä, fyrkan-
tig med prickar från 1 till 6. Det fanns ock-
så snurra som var märkt med prickar,
den prick som kom upp när snurran stann-
nade gällde. Det var en hel del spel som an-
vändes tärning till. Gåsspel, Örnspel, m. fl.
Gissningspel, var "kritt i händen" man ritade
upp på griffeltavlan eller på ett papper rutor
för så många deltagare det var och skrev
namn för bars och ens rad, så gjorde den
förste krittbiten i handen, Nummer 2 skul-
le så gissa vilken hand det var i, gissade han
rätt fick han ett streck och fick gömma till n.
3. Gissade han fel fick nr. 1 ett streck och fick
gömma igen till nr. 3 och så vidare, det skall
vara 4 streck i varje ruta, rutornas mängd är
efter som de själva bestämmer, den som först
får sina rutor fulla av streck, vinner, men
spelet fortsätter tills det bara är en igen.



Rävspel. Spelet består av 10 pjäser, räven som är olik de andra, och 9 gässlingar. Rävén har sin plats i botten mitten på rutan, den som har gässlingarna får börja att placera ut dem. Därvid kan han få passa på att inte placera sina gässlingar så, att det inte blir någon tom plats bakom någon ty då tager rävén den. Linierna ska följas på alla håll. Om t. ex rävén står i botten och det står en gässling på någon av de närmaste platserna ^{det} närmast bakom ^{löst} så flyttar rävén över gässlingen till den tomma platsen och intager gässlingen. Gässlingarna ska försöka fånga rävén så han inte kan flytta, och rävén ska försöka plocka till sig alla gässlingarna. När alla gässlingarna är utplacerade får de flyttas ett steg i sin riktning.

Damspel, på ett bräde likt schackbräde.
Spelas även med 12 vita och 12 svarta runda
pjäser. Pjäserna placeras ut på de svarta
rutorna och så få de spelande vars ett drag.
följande rutorna mot medspelaren. Skulle en
ruta vara tom bak en vit pjäs tar den svarta
den, men så kan hända att han kommer mitt
för den vita och blir i stället intagen av den.
Skulle det lyckas att få sin pjäs in på mot-
spelarens innersta ruta blir den "dam" och
en annan pjäs lägges ovanpå den så den blir
dubbel. Kallas "dam". Damen äger rättighet
att gå fram och tillbaka.

På en griffeltavla eller papper ritas

 upp en figur, den ene deltagaren
 får sätta en, efter, den andra en kolla
 om kan lyckas placera sina biffor
 så det blir 3 i rad, antingen rakt eller snett
 har man vunnit, motspelaren motar ju det.

Cementkulor börjades spela med i början på 1880 talet, innan rullade de tjära kulor av lera, små glaskulor fanns även. I en håla i jorden får varje deltagare lägga en inrätt en eller flera kulor, sedan placera de sig på ett visst avstånd från hålan och ska så försöka rulla en kula i hålan, lyckas det inte får kulan ligga där den ligger tills det blir hans tur nästa gång, då han får försöka rulla den i hålan, eller han vill taga en ny kula och rulla och låta den först ligga tills vidare. Skulle det lyckas att stöta till någon av med spelarnas kulor får man den. Den som kan lyckas rulla sin kula i hålan får de kulor där ligger. I Park spelas det med kulor mot park äggen, varje deltagare lägger ut ett ägg, äggen lägges i rad liksom avstånd från varandra, från ett visst avstånd från äggen rullas kulor mot äggen, de ~~här~~ man träffar får man.

Kortspel har nog användts på orten hela förra århundradet. Morfar talade om att i hans hem hade de brukat spela kort när hans far hade Räkne-gille, det var när kaptenen hade sina Redare samlade för att göra upp räkenskaper-na för året. Vad de spelade vet jag inte, men antagligen var det det samma, som Morfar och hans jämnariga spelade, ett gammalt spel som hette "Prus bas." Jag har frågat flera äldre personer men ingen kan det, men här ^{löst} det omtalas.

Läro har jag i min ungdom spelat det med de gamla, men har aldrig följt bort det.

Stän märkte bara säker för att kunna hålla reda på bälöerna i ordningsföljd. Klöverknäckt var högst kort därefter Hjärterkung kallad guling, spaderått klöverna samt det följande de färgföljd klöver spader hjärter rutor vilken färgföljd sedan räcker hela tiden.

Efter niorna komma, essen, och sedan i vanlig ordning. Spelet spelas av 4 personer 2 lag, och går upp i 16 men kupongberäkningen har jag glömt. Om man kan ta hem ~~2~~ motspelarens Hjärterkung, kallas det att fånga guling, och för det får man 2 poäng. Sedan man taget hem ett spel är Torna, som man har på hand, frispel, även medspelaren får spela ut sina sjuor. Skulle man lyckas ta hem 1 spel på en hand kallas det att göra "fan" och berättigar till 5 poäng. Spelas med 36 kort. Så spelades "kasina" och Kille, först senare kommo andra spel igång då först prisse, vilket var mycket omtyckt på 10 och 80 taler. Barn brukade "baita räven" korten delade, ett kort spelades ut kunde inte medspelaren ta det fortsattes, den som tog in brunken ~~hade~~ lade den under sina kort vilka lägg på bordet i hög och spelas efter som de lägg, Den som till sist inga kort hade var den utsultne även.