

# Traftäflingsspelet.

1887

§ Se så, nu skola vi taga fram traftäflingsspelet och söka upp tvänne tärningar, ty sådana tyks det icke bestå till spelet, och sedan skola vi köra på trafven så att det både hörs och käns. Vi måste för sådant ändamål göra oss bekanta med spelets regler och därför genomläsa nedanstående

## Beskrifning.

afsedd att hastigt och lustigt inviga den blifvande unge sportsmannen uti alla trafturfens hemligheter.

För att kunna köra på trafven, behöfs det naturligtvis Spelmärken. en god häst. Du bör därför förse dig med en sådan till spelmärke och ställa densamma på fält 1, där hästvännsföreningen håller sammanträde.

Så snart detta skett, välja de spelande sig emellan en Ordförande. ordförande, som eger göra dem förtrogna med spelets regler, leda spelet och bilägga möjligen förefallande tvister; han bör tillse att hvar och en får rättvisa, att allt går hyggligt och ordentligt till, så att icke alla skrika och hojta på en gång, ty då blir det ändå i längden omöjligt att spela. Då alla få vara med om att välja ordförande, är det också envars hedersplikt att lyda honom.

Utan reskassa kan ingen deltaga i traftäflingen. Reskassa. En hvar af de spelande må därför förse sig med 50 spelmarker, t. ex. 8 st. å 5 markers och 10 å 1 marks värde.

Roligare blir spelet, om det bestås russin, mandel, karameller eller annat snask att spela om. Det är dock icke

värdt att begagna dessa till spelmarker, ty då kunde det lätt hända, att spelet snart mer skulle likna en grisho än ett hyggligt sällskapsspel, utan bäst är att de spelande af ordföranden tillösa sig spelmarker t. ex. så, att hvarje mandel eller russin får gälla 5, hvarje karamell 10 marker o. s. v. Skulle markerna under spelets förlopp taga slut för någon, får han tillösa sig nya marker, om han ännu har kyar något snask, men om han ingenting har kvar, må han söka vippa af någon god kamrat. Sedan spelet är slutadt får enhvar af ordföranden mot sina innehafda marker inlösa så mycket snask, som motsvarar dessas värde, och med god smak äta upp dem. Har en stackare förlorat allt, så att han ingenting har att lösa med, må han ifall han kan, utan afund se på huru de andra må godt, och icke se snål ut, så kanske han då bjudes af någon på traktering.

Spellets delar.

Som du ser, består spelet af en inre del, den precis en kilometer långa banan (fälten 42—59) och en yttre del, omfattande de vidlyftiga förberedelserna till täfvingen. Det är dessa sistnämnda, som taga tid och pröfva tålmodet, hvarför du också under denna del af spelet endast får begagna *en tärning*, men sedan, då du kommit till trafvarbanan (beträdd fält 42), då går det med bättre fart och du får kasta med *två tärningar*. Det går dock äfven för sig att, då tiden är knapp, genast från början begagna två tärningar. För hvarje kast flyttas spelmärket lika många fält framåt, som tärningens ögontal utvisar. Turen går medsols; den yngste börjar.

Tärningar.

Distans.

Du har väl troligtvis reda på att hvar och en som vill taga pris på trafvarbanan, måste köra densamma tre hvarf, och att priserna utdelas alt efter huru bra hästarne sprungit.

Sekreterare.

För att hålla reda på, huru hvarje häst sprungit, måste det föras ett protokoll i enlighet med det dessa spelregler åtföljande formulär. För detta ändamål utse de spelande sig emellan en sekreterare. Icke behöfver denne precis vara stenograf, fast det icke skadar att han så är, men i alla fall skall han vara flink i fingrarna och hafva väl reda på sig, så att han icke gör några galenskaper och skrifer på Källes Putte, hvad Petters Brunte gjort illa. Ingen af de spelande må undandraga sig besväret med protokollet, ty vid spelets slut får han se, att han icke blir obelönad.

Såsom redan antydts, är det, för att taga pris vid trafikörningen, icke nog med att blott sitta sturskt i åkdonet med spända tömmar i näfvarne och drifva på sin häst. Visserligen behöfves det äfven till körningen stor skicklighet, men hufvudvikten ligger dock på de föregående förberedelserna. Du måste sörja för att unghästen får god föda (riktigt med hafre), god vård och tillräcklig rörelse, samt att han tidigt uppfostras och inköres väl. Du måste se till att donen äro i godt stånd och hållas rena. Akta dig dessutom för alla dumheter, så att du t. ex. icke, när hästen blir sjuk, för den till kvacksalvaren, som kan skämma bort din häst, utan för den hållre till en skicklig veterinär.

Förberedelser till täfvingen.

Gör du som här blifvit sagdt och behandlar din häst klokt och vänligt, så skall du troligen snart finna att dess hastighet ökas, hvilket visar sig däri, huru ofta hästen beträder ett rekordförbättringsställe\*) (fälten 8, 16, 23, 29 och 40). För hvarje sådant fält du beträder, erhåller du en medalj, som bör bäras på bröstet, och hvilken berättigar dig att till hvarje tärningskast räkna *ett* till; om du t. ex. innehar 2 medaljer och kastar 4, så får du flytta märket 6 fält framåt. Men hvarje gång du beträder ett fält, som tvingar dig att gå tillbaka (t. ex. fält 28), mister du ett rekordtecken. Den, som dock en gång kört in på banan, får behålla sina medaljer ända till spelets slut och vid festmiddagen ståta med dem, ett föremål för allas beundran, afund och förtal.

Rekord\*).

Medaljer.

Naturligtvis måste alla hästar, innan de få beträda banan, underkastas besiktning. Fältet 39 får därför icke förbigås af någon. Det antal ögon, hvarmed ett tärningskast öfverskjuter detta fält, räknas därför als icke. Står någon t. ex. på fält 37 och slår 4, kommer han ändå icke längre än till 39. På detta fält undersökes hästens tänder och mätes hans höjd, hvarjämte han, såsom af bilden synes, får undergå spattprofvet, alt för att se om han duger till trafikare. Detta utrönes sålunda, att du genast *med en tärning* får göra ännu ett kast.

Besiktning.

Blir detta, rekorden inberäknade, 4 eller 5, då går det på tok. I förra fallet kommer hästen på det med romerska

Kassering.

\*) Med rekord förstås den bästa tid med hvilken en trafikare vunnit pris.



siffran II betecknade fältet, där han kasseras för spatt. Huru det sedan går, det får man se af specialreglerna. Bli'r åter kastet 5, kommer hästen på fältet III, med de svåra påfölj- der detta medför.

Alla öfriga kast föra till de med vanliga siffror beteck- nade fälten 40, 41 o. s. v.

Ringning.

Start.

Så snart du efter alla dessa vedermödor beträdd fält 42 eller passerar förbi detsamma, måste du genom ringning på klockan tillkännagifva att hästen startar (d. v. s. begyn- ner sitt lopp på banan), äfvensom senare att trafvaran håller på att fullborda ett hvarf kring banan. Passar du på att genast ringa, får du 1 mark ur kassan, men glömmet du det, måste du för hvarje gång plikta 5 marker. Finnes ingen klocka att tillgå, må du klämta med en blyertspenna på ett dricksglas. Dessa ringningar utgöra tillika påmin- nelser för sekreteraren att fullgöra sina åligganden.

Protokoll.

Så snart en af de spelande inkört på banan, införes hans namn af sekreteraren uti protokollet, och för hvarje gång han tillryggalagt ett hvarf, antecknas i protokollets kolumner det kast (rekorden inberäknade), hvarmed domar- pälen (gränsen mellan fälten 42 och 43) passeras, ty detta kast utvisar just graden af hastighet, hvarmed hvarfvet blif- vit tillryggalagdt.

Inslag.

Orent lopp.

Dessutom bör i protokollet antecknas de fel i loppet, som hästarne göra sig skyldiga till. Gör t. ex. hästen „in- slag“, d. v. s. fattar galopp (fälten 49 och 58) eller om han har „orent lopp“, d. v. s. trafvar med framfötterna och galop- perar med bakbenen (fält 54), antecknas sådant med ett streck i protokollet.

Prisutdel- ning.

Efter traftäffingens slut summeras de i protokollet anteck- nade hastigheterna liksom också de för inslag eller orent lopp dragna strecken, hvarvid, ifall dessa äro flere än tre, hästen helt och hållet „distanseras“, d. v. s. uteslutes från prisutdelningen. Den, som ådagalagt den största hastighe- ten (fått den största summan), erhåller första priset, bestå- ende i halfva kassan. Den, som därefter sprungit bäst, blir andra pristagare och erhåller hälften af den återstående kas- san. Det därefter öfverblifna beloppet delas jämnt emellan tredje pristagaren och sekreteraren, hvilken sålunda får en

1sta, 2dra och 3dje priset.

Sekret. ar- vode.

rättvis belöning för sin mödosamma och ansvarsfulla be- fattning.

Skulle tvänne hästar hafva samma summa, måste om- Omkörning. körning emellan dem företagas på en banlängd. Den af de båda, som då med högsta kastet passerar domarpälen, erhål- ler priset.

Känner ingen spelet, så att han kan förklara det för de öfriga, måste den inledande beskrifningen uppläsa, i annat fall läses endast nedanstående

## Allmänna regler.

- A.** Alla, som vilja deltaga i spelet, samlas på fältet 1, där de inskrifva sig såsom medlemmar i hästvännsföreningen och erlägga sin medlemsavgift med 20 marker samt välja ordförande och sekreterare.
- B.** Under förberedelserna (fälten 1—41) kastas med 1 tär- ning (hafva de spelande dock ondt om tid, kunna de genast från början kasta med tvänne), men på banan (fälten 42—59) med två tärningar.
- C.** Öfveralt, där betalning skall erhållas eller erläggas, utan att beloppet är nämndt, erhålles eller inbetalas lika mycket som kastet utvisar, rekorden *icke* inberäknade.
- D.** Bestämmer regeln för ett fält, att du skall flyttas fram eller tillbaka, tillämpas *icke* den för det nybeträdda fältet gällande regeln, såvida ej särskild undantags- bestämning finnes gjord.

## Specialregler.

- 3)** Det är dyrt att uppföda hästar. Var nöjd att du för denna gång slipper med 5 markers betalning.
- 4)** „Den hafre, som du matar åt fölet, får du mer än dubbelt betald“. Ur kassan erhåller du kastets dubbla belopp och ett till.



- 5) Din omtanke att anlägga en fölgård, där unghästarne *alla dagar* få behöflig rörelse, belönas ur kassan.
- 6) För flitigt bruk af borste och skrapa erhålles belöning.
- 8) Rekordförbättringsställe, se härom i beskrifningen.
- 9) Den, som skickligt inkör sina unghästar, får belöning.
- 10) „Sulky“-kärran kostar 5 marker, men kastet räknas en gång till. (Obs.! att regeln för det därefter beträdda fältet icke gäller).
- 11) För trafvarens „*träning*“ (förberedelse till täfling) behöfves ett *svettücke*, som måste betalas till kassan.
- 12) För hästens klippning betalas till kassan.
- 13) Vinterbanans plogning bekostas af hästvänsföreningens medel ur kassan.
- 14) Fröken Flora kör fram och hälsas med allmänna hurrarop, i hvilka enhvar eger ovägerligen instämma vid vite af 1 mark. Till en blomsterbukett åt den hurtiga sköna insamlas af hvarje medspelande 1 mark.
- 15) Hästen löper lina. Ställ en stol midt på golfvet och spring 3 gånger kring densamma. Är du för lat härtill, får du betala 2 marker för hvarje hvarf, du underlåter att springa.
- 16) Rekordförbättring.
- 17) Så förargligt att det häftiga snöfallet under natten till den grad igenyrt banan, att icke ens fältets nummer synes; får därför tillbaka till fält 13 efter snöplogen.
- 18) En snörstrumpa är välgörande för den ansträngda hästens ben. Din omtänksamhet belönas ur kassan.
- 19) Det var mera lycka än konst att du denna gång slapp undan med endast blånader och rifna byxor. Kör varnammare härnäst. Nu återstår icke annat än att söka få låna ny sulky och därför resa till fält 10.
- 20) Det är icke för mycket att för en god häst betala 5 marker.
- 21) Smakar det, så kostar det. Den, som är snål på öl, må icke klaga öfver att han får betala.
- 22) Belöning får den, som håller selarne fina och rena.
- 23) Rekordförbättring.
- 24) Så dumt af dig att med din sjuka häst vända dig till

kvacksalvaren, som totalt skämmer bort hästen, så att densamma framdeles är oduglig till trafikörning. Vill du fortsätta spelet, må du börja från början, eller på fält 20 köpa dig en ny häst för 15 marker.

- 25) Den, som hamnat hit, måste kvarstanna för att servera allmänheten, tils någon annan aföser honom eller alla rest förbi fältet. Däremot får han af hvarje förbifarande uppbära 2 marker.
- 26) Den kunnige hofslagaren erhåller af hvarje medspelande 1 mark.
- 27) Användningen af „Sidéns patenterade hästskyddare“ belönar sig själf och blir ytterligare belönad.
- 28) Häst, som fält sko, måste föras till hofslagaren (fält 26).
- 29) Rekordförbättring.
- 30) Var icke altför ledsen öfver att du måste söka veterinären för din sjuka häst. Du måste visserligen betala honom, som ju också skall lefva, 5 marker, men så botar han också din häst så bra, att du får räkna nästa kast dubbelt.
- 31) Här belönas du, emedan du gjort dig till vana att efter körningen torrgrnida hästen. „Svettknifven“ underlättar härvid betydligt arbetet.
- 32) Hyrkusken kör dig till fält 33 och måste betalas.
- 34) För den fiffiga uppfinningen af stoppsekundometern erhålles en extra gratifikation ur kassan.
- 36) Lilla Leo vill också köra på trafven, men Moppe stjalper honom i diket. Till doktorn, som lappar hans blodiga näsa, måste naturligtvis ett anständigt honorarium betalas.
- 37) För omtänksamheten att genom en „hofgalosch“ skydda hästens fötter för „krontramp“ gifves belöning.
- 38) Nummerlappen löses med 5 marker.
- 39) Vid besiktningen gäller det att visa hvad din häst duger till. Utslaget fälles genom att du, genast vid ankomsten till fältet, får med en tärning göra ännu ett kast. Hästen kasseras, om kastet, rekorden inberäknade, blir 4 eller 5. I förra fallet flyttas han till fält II, för kastet 5 åter till fält III. Med alla öfriga kast godkännes hästen och får fortsätta sin färd öfver fälten 40, 41 och vidare på banan.



**Fält II.** Hästen kasseras, emedan han, såsom af bilden tydligen kan ses, är behäftad med „spatt“. Blir nästa kast 3, kommer du på fält III. Alla öfriga *udda* kast (1, 5, 7 etc.) föra hästen tyvärr till kvacksalvaren (fält 24), hos hvilken du dock denna gång blott behöver betala 5 marker och fortsätta vidare. Jämna kast (2, 4, 6 etc.) föra till veterinären, fält 30, där du får betala 5 marker, såvida du icke förut varit hos honom och gjort upp årsackord, i hvilket fall du icke behöver betala, men ändå får räkna nästa kast dubbelt.

**Fält III.** Hästen har den fula ovanan att kasta sig ur banan. Passa därför noga på den, så att du icke nästa gång kastar 3, ty då bär det ikull, du ramlar ur åkdonet i den nedanför befintliga bilden (fält 19), och blir själf en riktig jämmerns och eländets bild. Stackars karl, icke kan du i ett sådant tillstånd vidare fortsätta spelet. En näsduk måste bindas om armen på den förolyckade, som likväl får se på de andras spel, om han efter sin malör har lust därtill. Alla öfriga kast än 3, föra öfver fält 25 vidare.

**40)** Rekordförbättring.

**41)** Biljett till åskådareläktaren bör du lösa med 3 marker.

**42)** Glöm icke att hvarje gång du passerar förbi, eller inträffar på detta fält, klämta i klockan. Gör du detta, får du 1 mark i belöning, men pliktar 5 marker, om du försummar det.

**43)** Se ang. protokollet i beskrifningen.

**44)** Den, som olofligt beträder banan, utsätter sig för obehaget att blifva bortvisad af polisen till åskådareläktaren fält 41, där han förutom 1 mark i böter för hunden, måste för biljetten betala 3 marker. Beträder dock någon fältet, sedan han tillryggalagt ett hvarf kring banan, så är han själf polis och får för ordningens upprätthållande uppbära 3 marker.

**46)** Den, som skickligt klarerar kurven (svängen), kommer direkt till fält 50.

**47)** Den amerikanska viktskon förbättrar hästens fotskifte, så att han kommer på fält 52.

**49)** Inslaget, som bör antecknas i protokollet, för dig 6 fält tillbaka.

**51)** Djurplågaren borde rätteligen uteslutas från spelet, men denna gång må nåd gå för rätt och du slippa med kännbara böter.

**52)** Emedan du icke förskottsvis pinat krafterna ur hästen, är han traftäffingsdagen på briljant humör och går med en väldig „spurt“ direkt till fält 57.

**54)** Hästen „stjal“ eller har „orent lopp“, hvilket vållar att hästen flyttas tillbaka till fält 47 för att förbättra steget. Antecknas i protokollet.

**56)** Ett godt referat i sporttidningen belönas med 5 marker.

**58)** Inslaget, som bör antecknas i protokollet, för dig 6 fält tillbaka.

**59)** Den gödfeta hästen orkar icke fram, utan måste stanna öfver ett kast för att pusta ut.

Sedan du tillryggalagt 3 hvarf kring banan, kan du ställa din häst i stallet, där drängarne efter behag få skryta med dess bedrifter, medan du själf, under afvaktan på prisutdelningen går att intaga festmiddag, vid hvilken de för spelmarkerna inlösta sötsakerna må utgöra deserten.