Spieles wieder auf einem Karren von den Teufeln fortgeführt.

Eine ganz andere Stellung nehmen dagegen die Teufel im Spiel vom jüngsten Gericht ein, wo sie wichtige Rollen in den Händen haben.

Die Luzerner Spiele dauerten stets 2 Tage, auch das Spiel vom jüngsten Gericht und das von der Kreuzauffindung, welches 1575 gespielt werden sollte, sind auf 2 Tage veranschlagt. Auf das Jahr 1597 wurde berathen, ob man nicht 3 Tage lang spielen wolle. Es blieb aber beim Alten. 1583 sind für jeden Tag 11 Stunden in Aussicht genommen. 1616 heißt es, ieden Tag nit lenger uff dem Platz blyben dann 12 Stund, von 6 bis wider zu 6. Aus dieser Notiz scheint hervorzugehen, daß man zur Mittagszeit keine Pause machte.

Die Osterspiele zerfallen in Quartiere, diese in Acte, welche auch Figuren genannt werden, diese in Unterschiede.

Die Eintheilung in Quartiere ist eine rein äußerliche, durch sie zerfällt das ganze Spiel in 4 gleich lange Theile. 1583 geht das erste Quartier von der Erschaffung Adams bis zur Geburt Christi inclusive, das zweite Quartier von der Anbetung der heiligen drei Könige bis zum Wunder mit dem Blinden, das dritte vom Gespräch mit den Juden bis zu den Ereignissen am Hofe des Herodes, das letzte bis zu den Erscheinungen des auferstandenen Salvators. Dagegen hatte die Eintheilung in Quartiere einen practischen Zweck. Die Proben, Probationen genannt, geschahen nämlich zuerst Actenweise, die Hauptproben dagegen nach Quartieren. Ein oder zwei Mal wurde auch Hauptprobe in Costüm abgehalten.