nennen das einen entrechat), d. h. so weit als man mit dem Daumen und Zeigefinger spannen kann.

2. Wenn einer „über" geht, so kann er, wenn er will, von seinem Platze aus nach dem Kreise werfen, weil es ja geschehen könnte, daß er noch einen kleinen Knicker treffen würde. Er muß aber acht geben, daß sein Knicker dann über den Streifen läuft, und nicht diesseits liegen bleibt, weil er sonst nicht „über" wäre und von einem andern, der über geht, leicht tot gemacht werden könnte.

3. Will er beim „Übergehen" nicht nach den Knickern im Kreise werfen, so kann er einfach seinen großen Knicker in die Hand nehmen, an die Môl stehen gehen und schieben.

4. Als „über" gilt, wenn der große Knicker auch nicht über die Môl gelaufen sondern nur mehr eine Spanne weit diesseits liegen geblieben wäre. Als vollständig „über" gilt also eine Spanne weit diesseits der Môl.

5. Wenn beim „Übergehen" einer gern nach dem Kreis schiebt (dies gilt auch wenn er nicht über geht und nach dem Kreise schieben wollte), sein Knicker aber so liegt, daß derselbe, von der betreffenden Stelle aus nach dem Kreise geworfen, nicht über die Môl laufen könnte, so darf er „Traverse" (travers) nehmen, d. h. er stellt sich an einen andern Platz, muß aber dann, für diese Begünstigung, auch etwas weiter zurückstehen, etwa $1\frac{1}{2}$ Mal so weit. Z. B. a wollte über gehen, dabei aber noch gern nach dem Kreise werfen. Von der Stelle aus, wo sein Knicker liegt, kann derselbe, nach dem Kreise geworfen, unmöglich über die Môl, sondern würde ungefähr nach p laufen. a nimmt sich nun »travers« und stellt sich etwa an den Punkt r, von wo aus er leicht über gehen kann.

6. Wenn ein Mitspielender nach dem Knicker eines andern wirft, so kann er ebenfalls »travers« nehmen. Z. B. f will nach dem Knicker des a werfen, im Hintergrunde liegt aber c. Wenn f also den a nicht trifft, ist er seinerseits in Gefahr, von c tot gemacht zu werden, in welche Gegend sein Knicker ja notwendigerweise laufen muß. Um dieses zu vermeiden, stellt er sich etwa an den Punkt S und schiebt nach V hin, wo er von allen Seiten frei ist.

7. Will jemand nach dem Knicker eines andern werfen und es liegt ein Hindernis davor, das ihn im Treffen hindern könnte, darf er dieses wegräumen lassen, indem er sagt: »ôte tout, déng«, d. h. räume alles vor deinem Knicker weg. Er verliert aber dieses Recht, wenn der andere vor ihm gesagt hat, »laisse tout, méng«, d. h. vor meinem Knicker soll alles liegen bleiben.

8. Ein Hindernis hinter einem Knicker darf niemand wegräumen lassen.

9. Das Recht, „Traverse" zu nehmen, verliert man ebenfalls, wenn der andere gesagt hat »sans travers«, weshalb die Mitspielenden denn auch fast immer sprechen, »laisse tout, méng, sans travers«.

10. Wenn einer nur eine Spanne weit von einem andern liegt, so kann derjenige der beiden, an den die Reihe im Spielen zuerst kommt, den andern „ticken", d. h. er