chen lagen, wiederum werfen um den zweiten Platz. Davon würde einer 2, der andere aber 1 Bohne in's Grübchen bringen. Jener wäre also der zweite, dieser der dritte. Im Grübchen selbst aber würden 5 Bohnen liegen, welche dem gehören der an ist.

Wenn einer zu weit vom Grübchen geworfen, so kann er auch einen Wurf nachnehmen. Der erste Wurf ist dann ungültig und die beiden Bohnen wandern ins Grübchen. So kann er, und auch die andern, mehrere Würfe nachnehmen. Alle Bohnen der ungültigen Würfe aber werden ins Grübchen gelegt. So kann es selbst geschehen, daß 10—20 Bohnen darin kommen, die alle dem zufallen, der an ist.

VI. Knickerspiele.

41 Knickerspiel (Tirches).

Es werden drei Löcherchen in den Boden gemacht, jedes ungefähr drei Schritte von dem andern entfernt und so, daß, wenn man von einem Loch zum andern eine Linie zieht, ein Dreieck entsteht. Bei dem einen Löchelchen wird der Anfang gemacht. Ein Knabe nach dem andern stellt sich dabei nnd zielt mit seinem Knicker auf das andere Loch. Derjenige, welcher in dasselbe oder zunächst dabei trifft, fängt das Spiel an. Er stellt sich an das Loch, wo der Anfang geschieht, zielt und schiebt. Trifft er in das andere Loch, so sagt er: „Ich hab' eins". Dann schiebt er nach dem zweiten; trifft er auch darin, so sagt er: „Ich hab' zwei". Dann geht's nach dem dritten; ist er auch hier geschickt, so hat er einen Tour. Und so fort einen Tour und eins bis drei Tour voll, dann ist er aus. Trifft er aber beim Anfang nicht ins Löchelchen, und auch keiner von den drei oder vier Mitspielenden, dann schiebt er, wenn die Reihe wieder an ihm ist, von der Stelle aus, wo sein Knicker liegt (das gilt auch für die andern). Trifft er dann ins Loch, so kann er mit seinem Knicker die Knicker der andern wegtreiben; fehlt er aber, so ist die Reihe an dem Folgenden. Jeder kann die Knicker der andern wegtreiben, so lange er am Treffen ist. Hat einer drei Tour, dann ist er aus. Sind alle aus, bis auf einen, so stellen die, welche aus sind, sich bei das Löchelchen, worin der andere schieben soll. Trifft er hinein, so schiebt er nach den andern, bis er auch aus ist. Trifft er nicht hinein, so treiben die, welche aus sind, mit ihren Knickern den seinigen weg. Ist er ungeschickt, daß es zu lange andauert, dann schenken sie ihm die Tour, und dann hat er beim folgenden Spiel das Recht, anzuschieben.

42. Knickerspiel mit Einsatz.

Es wird ein Kreis (x) auf die Erde gezogen und in einiger Entfernung (etwa 3 Mtr.) davon ein Streifen (Strich, Môl genannt). Jeder der Mitspielenden muß einen kleinen Knicker in den Kreis setzen; das ist der Einsatz. Mit einem großen Knicker wirft nun jeder, vom Kreise aus, nach dem Môl, um zu sehen, wer anspielen