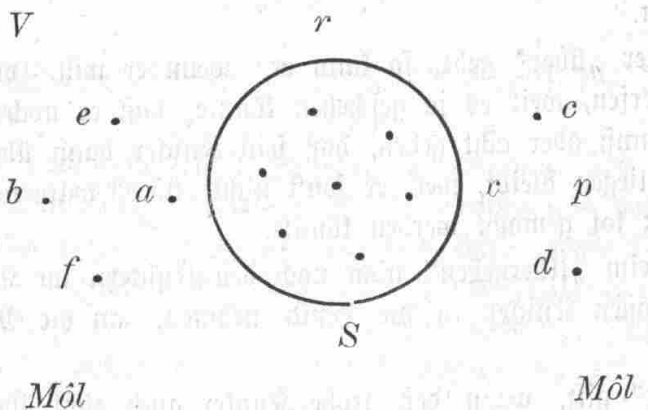




Fig. VI.



darf. Dieses Recht hat derjenige, dessen Knicker am nächsten bei der Möl liegen bleibt. Er darf jetzt anwerfen; dabei kann er einen Schritt machen, darf aber nur so weit schreiten, daß der hinterste Fuß den Streifen noch berührt. Er kann mit seinem Knicker nach denen im Kreise werfen, oder kann denselben auch überhaupt schieben, wohin es ihm gefällt. Trifft er einen kleinen Knicker, daß derselbe aus dem Kreise springt, so gehört der ihm und er darf wieder werfen von der Stelle aus, wo sein Knicker liegen geblieben ist. So kann er werfen, bis er nicht mehr trifft. Dann kommt der zweite an die Reihe. Dieser thut ebenso wie der erste, hat aber außerdem auch das Recht, nach dem Knicker desselben zu werfen, wenn er ihn zu treffen gedenkt. Trifft er denselben, so ist der Mitspielende „tot“, d. h. er darf am Spiele keinen Anteil mehr nehmen. Der 3. und 4. folgen nun nach und werfen ebenfalls nach dem Kreise oder nach den großen Knickern der andern.

1. Nach dem Knicker eines andern, oder
2. Auf den Kreis, oder

3. Er kann auch „über“ gehen, d. h. er hebt einfach seinen Knicker auf und geht bis zur Möl, wo er wieder wirft wie das erste Mal. So kommen ebenfalls die andern der Reihe nach an's Spielen. Das Spiel dauert so lange fort, bis alle tot gemacht, oder bis keine Knicker mehr im Kreise sind. Wer am letzten bleibt, d. h. wer nicht tot gemacht wird, hat das Spiel gewonnen.

Bei diesem Spiele, das im ganzen nicht leicht beschreiben und auch nicht gut zu verstehen ist, kommen noch eine Menge Regeln vor:

1. Wenn die erste Tour*) gespielt ist und die Reihe wieder an einen Mitspielenden kommt, so hat er, wie oben gezeigt, das Recht, nach dem Kreise, nach dem Knicker eines andern zu werfen, oder „über“ zu gehen. Wenn er von alldem nichts thun will, so kann er auch einfach seinen Knicker an einen andern Platz legen, resp. werfen, und zwar muß er nach dem Kreise hinrücken, wenigstens eine Spanne weit (die Kinder

*) Nach der ersten Tour stellt das Spiel sich z. B. dar, wie Fig. VI anzeigt.