



braucht nicht mit seinem Knicker nach dem des andern zu werfen, sondern er nimmt denselben einfach in die Hand und thut damit einen Schlag darauf (tickt darauf), dann ist der Betreffende tot.

11. Macht jemand einen andern tot, der schon Knicker aus dem Kreise hat, so verfallen dieselben ihm.

12. Wirft einer nach dem Kreis, so kann es geschehen, daß sein großer Knicker darin liegen bleibt. Dann ist er „Krebs“, er ist tot und hat am Spiele keinen Anteil mehr. Fährt aber ein kleiner Knicker aus dem Kreis, während sein großer darin liegen bleibt, so ist er ebenfalls Krebs, darf aber seinen Wurf erneuern und ist nicht tot. Der kleine Knicker, den er aus dem Kreise getrieben, müßte selbstverständlich wieder eingesetzt werden. Würde er aber dreimal nacheinander auf diese letztere Weise Krebs, so wäre er tot.

13. Hatte einer schon vorher Knicker aus dem Kreise und wird durch „Krebswerden“ tot, so verfallen dieselben dem Spiel und müssen wieder in den Kreis gesetzt werden.

14. Wirft man nach dem Knicker eines andern und trifft denselben von rückwärts, so hat das keine Geltung und man kann wieder werfen. Würde man aber dreimal nacheinander von rückwärts treffen, so wäre man tot (siehe dreimal „Krebs“).

15. Ist kein Knicker mehr im Kreis, so ist das Spiel aus, auch wenn noch mehrere Mitspielende da sind, die nicht tot gemacht sind. Nun kann es geschehen, daß auch noch der eine oder der andere von diesen einige Knicker aus dem Kreise haben. Dies ist sogar immer der Fall, wenn dem Spiele dadurch ein Ende gemacht wird, weil keine Knicker mehr im Kreise sind. Derjenige nun, welcher den letzten Knicker aus dem Kreise bekommen, darf noch auf die Knicker der andern werfen. Trifft er den ersten, der noch Knicker hat, so verfallen dieselben ihm und er kann nach einem andern werfen. Trifft er nicht, so behält jeder seine Knicker und das Spiel ist aus.

16. Dieses Spiel kann auch zu Gesellen gespielt werden. Spielen z. B. 6 oder 8 miteinander, so sind ihrer 3 und 3, oder 4 und 4 zusammen. Von diesen darf keiner seinen Mitthelfer tot machen. Sind die von der einen Seite alle tot, so haben die andern das Spiel gewonnen und teilen den Gewinn.

17. Es können auch ihrer mehrere miteinander „sagen“; dann muß derjenige von ihnen, der das Spiel gewinnt, den andern den Einsatz stehen lassen. In diesem Falle aber müssen die „Sagmänner“ einander gegenseitig tot machen.

18. Wirft jemand nach dem Kreis und trifft zwei oder mehrere Knicker miteinander heraus, muß er alle wieder einsetzen bis auf einen.

19. Wenn man zugleich einen Knicker aus dem Kreis und einen Mitspielenden trifft, ist letzterer nicht tot, sondern der Wurf muß erneuert werden. Ebenso müßte der Wurf erneuert werden, wenn man mit seinem Knicker auf den eines andern werfen würde und nicht bloß diesen, sondern zwei mit einander trafe.