



20. Wenn die Reihe an jemand kommt, darf er so lange spielen, als er am Treffen ist.

43. Mit den Knickern (Sin und her. **Doruoteran**, auch „**Méng leit**“ genannt.)

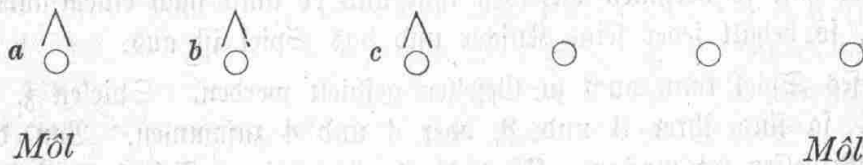
Dieses Spiel kann nur von zweien gespielt werden. Jeder hat einen dicken Knicker. Der eine wirft den seinigen auf den Boden und sagt: „Méng leit!“ worauf auch der andere seinen Knicker hinwirft. Nun wirft der erste nach dem Knicker des zweiten, wenn er ihn zu treffen gedenkt, und ebenso der zweite nach dem des ersten. Wer den Knicker des andern trifft, hat die Partie gewonnen und muß einen kleinen Knicker erhalten. Der Gewinn können hier auch Bohnen, Nüsse u. s. w. sein. Dann geht das Spiel wieder an.

Die Regeln und Gesetze sind hier dieselben wie im vorhergehenden Spiel, sind jedoch nicht so mannigfaltig und im folgenden Satz ausgesprochen: „Laisse tout, méng, à la poursuite, sans travers, ôte tout, déng!“ (Léstu méng, à la posuite, zantraverse, hotu déng). Das meiste davon kennen wir schon; es kommt noch das „à la poursuite“ hinzu, d. h. du mußt mir folgen, deinen Knicker nach dem meinigen hinwerfen, dich mir also nähern, und zwar wenigstens um eine Spanne weit.

Dieses Spiel (auch das vorhergehende) wird auf der französischen Grenze (Rodingen) gespielt, daher diese französischen Ausdrücke.

44. Mit den Niskotten.

Fig. VII.



So viele Mitspielende es sind, so viele Löcher werden in eine Reihe in den Boden gemacht. Etwa 2 Meter davon wird ein Zeichen (Möl) gezogen, wohin man sich stellen muß, um zu werfen. Alle Mitspielenden stellen sich nun hinter ihre Löcher auf. Jeder hält seine Füße so, daß die beiden Abfälle der Schuhe einander berühren und die so gestellten Füße ein Dreieck bilden, in dessen Winkel sich das Grübchen befindet (siehe a, b, c Fig. VII), worin man schieben muß. Alle kommen nacheinander an die Reihe. Jeder stellt sich an die Mól vor das betreffende Loch, in das er dreimal mit einem großen Knicker schieben soll. Wenn er wirft, darf er einen Schritt machen (wie in Nr. 42). Bei dem ersten Löchelchen wird angefangen und dreimal darnach geworfen. Ist der Betreffende geschickt, so daß er dreimal darin trifft, kann er sich zum zweiten begeben und ebenfalls dreimal hineinschieben, und so fort bis zum letzten; dann ist er