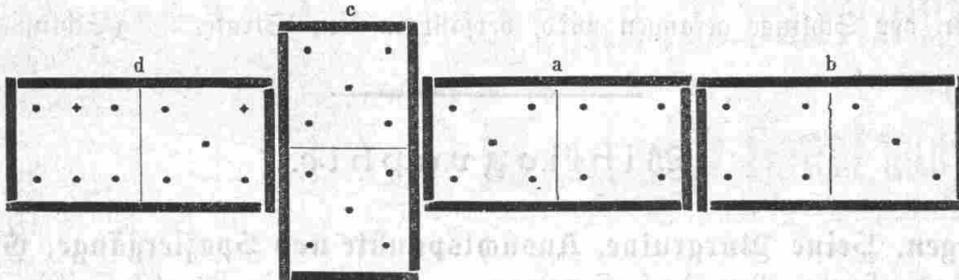




nimmt sich die vor dem Spiele gesetzte Zahl, z. B. 5 oder 7 u. s. w. Diese stellt er vor sich auf den Tisch, doch selbstverständlich so, daß die Augen ihm zugekehrt sind und der andere nicht darin sehen kann.

Fig. XVIII.



Nun setzt der erste an (die Reihe zum Ansetzen kommt abwechselnd an jeden), z. B. 5 und 4 (a, Fig. XVIII). Der andere muß jetzt unter seinen Plättchen eins aussuchen, das auf einer Seite 5 oder 4 hat, z. B. 4 und 3; er setzt es nun hin, die Zahlen 4 einander zugekehrt (b). Jetzt ist die Reihe am Setzen wieder am ersten. Er kann setzen 5 oder 3. Er hat z. B. Doppel-Fünf und setzt es hin (c). Die Doppel-Nummern werden quer gesetzt. Das Spiel ist jetzt dasselbe geblieben, denn es kann wieder 5 oder 3 gesetzt werden. Es wird jetzt z. B. 5 und 6 gesetzt (d). So geht es voran, bis der eine keine Dominos mehr hat; dann ist der andere verloren.

Einige Bemerkungen:

Wenn der eine nicht mehr setzen kann, indem er etwa die Zahl nicht hat, welche an den Enden aufsteht, so kann er passen; dann setzt der andere. Kann keiner mehr setzen, so zählen sie die Augen auf ihren restierenden Plättchen; wer am meisten hat, ist verloren.

Kann einer nicht mehr setzen, so kann er auch, anstatt zu passen, „in den Blinden“ gehen (wenn's vor dem Spiele so ausgemacht worden), d. h. er nimmt sich auf's Geratewohl aus den noch auf dem Tische liegenden Dominos so oft einen heraus, bis er die gewünschte Zahl gefunden hat und setzen kann. Das nennt man auch „fischen“ gehen.

Oft wird auch auf eine gewisse Anzahl Points gespielt, z. B. auf 100 oder 150. Der gewinnende Teil markiert hierbei jedesmal so viele Points, als am Ende des Spieles der verlierende Teil Augen auf den ihm restierenden Dominos hat. Wer zuerst die bestimmte Anzahl Points erlangt, ist gewonnen.

Übrigens sind die Regeln bei diesem Spiele an den verschiedenen Enden auch verschieden; da das Spiel aber sehr leicht durch den Gebrauch zu erlernen ist, wollen wir uns auf das Gesagte beschränken.

198. Der Fischer.

Auf den Tisch wird mit Kreide ein Kreis gezeichnet; das ist der Fischweiber. Die Mitspielenden sitzen um den Tisch herum und der Leiter des Spieles hält in der