

Die Fingerglieder sind in ihrer Abmessung verschieden.

Jupiter, unten lang:	Wunsch zum Herrschen.
Jupiter, Mitte lang:	Kraft zum Herrschen.
Jupiter, oben lang, spitz:	Liebe zu Büchern.
Jupiter, oben lang, breit:	Aberglaube.
Saturn, unten lang:	Sinn für Natur, Blumen.
Saturn, Mitte lang:	Freude am Landleben.
Saturn, oben lang, spitz:	Torheit, Vertrauensseligkeit.
Saturn, oben lang, breit:	Mißtrauen, übertriebene Vorsicht.
Apollo, unten lang, breit:	Schauspielkunst, Talent zur Menschendarstellung.
Apollo, Mitte lang, breit:	Sinn für bildende Kunst.
Apollo, oben lang, spitz:	Farbensinn, Zeichentalent.
Apollo, oben lang, breit:	Sinn für Aufbau, Konstruktion.
Merkur, unten lang:	Vorliebe für weltliche Vergnügungen.
Merkur, Mitte lang:	Versteht seinen Vorteil zu wahren.
Merkur, oben lang:	Redegewandtheit, Literaturbegabung.
Merkur, sehr breit, plump:	Taktlosigkeit.
Merkur, lang und zugespitzt:	Taktgefühl.

Racette oder Glücksarmband verläuft in drei oder vier Reifen um das Handgelenk.

Wohlgebildet:

Persönliches Glück.

Gekettet:

Glück nach Mühe und Arbeit.

Fehlen der Racette:

Unglück, keine Glückschancen.

Jeder Reif umfaßt eine Zeitspanne von etwa 25 bis 30 Jahren.

Reichstags-Rommé

Spielregeln zu unserem politischen Kartenspiel auf Seite 49.

Das Reichstags-Rommé wird mit 33 Karten gespielt. Auf 32 Karten sind die bekanntesten Abgeordneten gezeichnet, die dreiunddreißigste, der Joker, stellt das Kapital dar. Die Zahl der wiedergegebenen Abgeordneten der verschiedenen Parteien richtet sich nach der Parteienstärke im Reichstag. Die kleinsten Parteien (Bauernbund, Konservative Volkspartei) sind zu einer „Splitter“-Karte zusammengefaßt. Wir haben bei den Nationalsozialisten auch Hitler eine Karte

bewilligt, obgleich er kein Reichstagsmandat hat, aber er ist doch Parteiführer!

Das Spiel wird sich am besten zu Dritt spielen. Dann erhält jeder Spieler sieben Karten. Die zwölf übrigen werden auf einen Haufen getan. Die Aufgabe für jeden Spieler besteht darin, eine Regierung zustande zu bringen, entweder eine Diktatur, die kann selbstverständlich von rechts, von links und auch von der Mitte kommen, oder eine Koalition, so die Weimarer Koalition, die große Koalition, eine rechte und eine linke Koalition usw. Sie können natürlich nur politisch mögliche Kombinationen vornehmen. Daß die Nationalsozialisten nicht mit den Sozialdemokraten paktieren können, weiß ja doch schließlich jedes Kind und ebenso, daß die Kommunisten nie und nimmer das Zentrum unterstützen werden. Sechs Karten mindestens (es dürfen auch sieben sein) bilden eine Regierung.

Es ist Bedingung, daß man bei einer Regierungsbildung mit einer der großen Parteien mindestens einen Führer hat, (die jeweils durch ein großes F markiert sind). Der Joker hat Führereigenschaft und darf jede Karte ersetzen. Die Spieler müssen nun abwechselnd eine Karte von dem Haufen aufnehmen und im selben Turnus eine ihnen beliebige Karte wieder ablegen. Jeder nimmt entweder — vorausgesetzt, er ist an der Reihe — eine Karte von dem Haufen oder die Karte, die sein Nachbar vor ihm fortgeworfen hat. Ist der Haufen verbraucht, so werden die abgelegten Karten neu gemischt und die Runde geht weiter, bis ein Spieler seine Regierung und seine siebente Karte aus der Hand ablegen konnte.

Wenn ein Spieler eine Regierung in der Hand hat, darf er „eröffnen“, d. h. er legt die Regierungskarten vor sich auf den Tisch und versucht, die ihm bleibende letzte Karte (die siebente) bei einer anderen Regierung loszuwerden, an ein Regierungssextett anzulegen. Wer so weit ist, hat gewonnen.

Nur noch ein Wort zu der mysteriösen siebenten Karte. Die Bestimmung, daß eine Regierung aus sechs Karten besteht, ist, wie Sie sicher schon gemerkt haben, nur eine Minimalbestimmung. In dem Augenblick, wo Sie eine Regierung von mindestens sechs Karten auflegen konnten, geben Sie den Gegnern die Möglichkeit, Ihre Regierung zu erweitern. Aber so einfach und so leicht ist es nun wieder nicht. Man kann nur an eine fremde Regierung anlegen, wenn man selbst eine Regierung aufgelegt hat. Wenn Sie alle sieben Karten in der Hand zu einer Regierung vereinen können, haben Sie natürlich nicht mehr die Schwierigkeit, eine fremde Regierung für Ihre siebente Karte zu suchen.



Dorndorf