

Die Kunst
die Welt mitzunehmen
in den verschiedenen Arten

der Spiele,

so in Gesellschaften höhern Standes, besonders
in der Kayserl. Königl. Residenzstadt Wien
üblich sind.

Nebst einem Anhang,
von dem neuen Spiel *Lotto di Genova*.



Wien und Nürnberg,
bey Georg Bauer, Buchhändler, 1756.



Das Billardspiel.

I. Der Werth desselben, sein Ursprung, und die practische Ausübung der schönsten Wissenschaften bey selbigen.

Sie mand wird diesem Spiel, was die Anständigkeit für Persohnen von dem vornehmsten Stande, die gemäßigre Leibes-Bewegung, und die für das Gemüch und Aug am besten dienende Ergößlichkeit anbetrifft, den Vorzug vor vielen andern strittig machen. Könige und grosse Prinzen haben ihm in ihren Pallästen Plaz gegeben, und die Beschäftigung damit, ist so edel und reizend, daß sie den Geist bey demselben erquickten, und ihre Gesundheit zu befördern suchen. Zu der Hoheit, dem Ernst, der Ehre, und der Zierde des stillstehenden, wie des schon grauen Alters bey allen Ständen, ist es so bequem, und schicklich, als die größten Geister darinn ihre Belustigung finden. Es hat vermahlen in Europa den stärcksten durchgehenden Gebrauch unter allen andern etwas edlern Spielen, und der der Billardeur ist ein eben so zum Wohlstand der Welt dienender Exercitien-Meister, als der Ball-

meister seyn kan. Sie gehen in gleichem Rang, und ihre Kunst ist für den größten Hof unentbehrlich, wie sie bey Academien und Universitäten besonders, als ein Theil derselben guter Verfassung und herrlichen Einrichtung gehalten wird. Sein Ursprung ist in Italien zu suchen, und hat seit 75. bis 100. Jahren der Wiß der Franzosen, in der Art, solches fein und regelmäßiger zu üben, vieles hinzugehan, doch, daß die Grundsätze der Italienschen Erfindung geblieben. Wer in der Mathesi geübt ist, wird eingestehen müssen, daß es hier auf die scharfe Kenntniß der Lehre von Winkeln, und Ecken das meiste ankommt. Die ganze Lehre von den Gesetzen der Bewegung, dem Druck eines Körpers an dem andern, von dem Widerstand der Körper kan hier durch die Erfahrung bestätigt werden: Nichts von der schönen Wissenschaft, die uns die Betrachtung der Fläche, die Direction des Augpuncts, die Beurtheilung des Raums, der Distanz, und Weite, und die Verhältniß der äussern Gewalt zu dem Widerstand der Körper, an die Hand giebt, weiters zu gedencken.

II. Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und den Instrumenten.

Es wird eine ins längliche Viereck, als ein Rhombus, formirte gleich und eben gemachte Tafel, die auf winkel- und senkrecht gesetzten Säulen oder Pfosten ruhet, und einen Tisch vorstelllet, hterzu erforderlich. Man überziehet diese Fläche mit einem überall gleich ausgepannten feinen grünen Tuch, und theilet das ganze Viereck nach den zweyen gegen sich überstehenden längsten Seiten des Rhombi in 3.

Theile. Jeder solcher Theil macht eine halbe Cirkel-
 Oeffnung, als ein Loch, oder Trou, oder Grille,
 an der unten ein gestricktes Säckgen hängt, in wel-
 ches eine dahin gespielte Kugel einfället, und ihr Fall
 durch die unten befindlichen Einbel oder Schellen
 angedeutet wird. Auf der Fläche selbst werden 3.
 4. bis 5. Zoll hoch etwas gebogene Vorsätze, oder
 Wände, die man eigentlich die Bandes nennet,
 und mit eben solchem Tuch überzogen sind, aufgetra-
 gen. Man spielet mit holländischen Kugeln, oder
 Billen, die wegen ihrer Glattigkeit, auf der gleich
 ausgespannten Fläche einen ungehinderten Gang ha-
 ben, und durch den Andruck an einander keine Matze
 oder Eindruck leiden, daß sie sich auf der Fläche auf-
 halten sollten. Jede Kugel führt ihr Kennzeichen
 mit Punkten, nach den Zahlen, wie viel der Spie-
 lenden vorhanden sind. Diese Kugeln werden ent-
 weder durch Perpendicular- und winkeltrechte Stäbe,
 an denen unten ein von hinten her in die Forme zu
 einem Quadrat zulauffender Ansaß gefüget ist, in-
 dem man den Stab so dirigiret, daß dieser Ansaß die
 zu spielenden Kugel fast zu berühren scheint, so ge-
 spielet, daß, wenn das Auge die Kugel also in ihrem
 Stand gegen die andere gefasset, wie diese könnte
 nach den Regeln von ihrer Stelle in eine andere ge-
 bracht werden, die oben an dem Ende des Stabs be-
 findliche Hand des Spielers, die bewegende Kraft,
 der Stab gleichsam ein Hebel, und die zu spielende
 Kugel die zu bewegende Last scheinen kan. Man
 nennet diese Stäbe Maas. Um das Spiel noch
 mehr nach Regeln und Kunst einzurichten, haben
 die Franzosen, statt, daß durch die Maas die Kugeln

geschoben werden, eine andere Art, sie in Bewegung zu setzen, und zwar, daß die Kugeln gestossen werden, erfunden. Man bedienet sich eines langen Kegelförmigen, und Cylindrischen Stabes. Die Balle desselben ist mit Blei innwendig gleich schwer ausgefüllt, und der Stab läuft in feinen Circeln immer etwas spitzig und dünner zu. Der Spieler nimmt den untern Theil mit der Ball in die Hand, damit er, indem er den dünnern Theil des Stabs an die Kugel nähert, solchen desto nachdruckfamer an die Bille bringen möge. Dieses Stossen verrichtet er so, daß er den vordern Theil des Stabs an dem Daumen über den Knorpel des ersten Fingers linker Hand, die er in einer etwas nahen Distanz von der zu spielenden Kugel aufleget, und die dem *Hypermochlio* in der *Mechanic* gleichet, so lang laviret, dirigiret, hebet, und gleichsam auf einem Augenmaß übersiehet, bis sein Aug die Kugel entweder voll, oder an den Seiten, oder oberhalb derselben Fläche, gefasset, und vermittelst der hinten nachdrückenden Hand den Stoß vollführen kan. Diese Art Stäbe, führen den Nahmen *Quëue*, *Ital. Trucco*. Wenn die Bille in einer geraden Linie von dem Stand des Spielers aus, fast in der Mitte gestossen wird, daß sie die andere gegenüberstehende gerade zu trift: Nennet man solches: *Den Ball vollnehmen*. Geschiehet es an den Seiten, so wird es *couper*, oder *Schneiden* genennet: Ist der Stoß so gewaltsam, daß des Gegenspielers Kugel gar von der Fläche in die Höhe gebracht, und von der Tafel hinausgeworffen wird: So heißen es die Spieler: *Sprengen*: *Ital. Saltarli fuori*.

III. Der Spieler können auf einmahl 2, 3. bis 9. auch, so man will, 10. bis 12. seyn. Sie spielen entweder nach den Regeln des Billard-Spiels überhaupts, und zwar, wo nur bis 4. Spieler sind; und dieses heisset durch Parthien spielen; oder sie spielen ausser Ordnung, so, daß ihre Kugeln nicht nach den numero, sondern eine jede auf die sich zunächst liegende gespielt wird: so heist dieses à la Guerre spielen, wo meistens 8. bis 9. Spieler auf der Tafel sind. Eine andere Art ist das Contra-Spielen, welches daher den Nahmen hat, daß, da sonst der, so dessen Kugel (wie unten in den Regeln mehrers enthalten) in ein Loch gespielt worden, zwey Fehler sich zum Verlust anrechnen lassen muß, er sodann in diesem Spiel sich zwey zum Besten, anrechnet, und je ehender er die Zahl, auf welche die Parthie, (z. E. auf 12.) gesetzt ist, erfüllet, als Gewinner angesehen wird; so, daß wann der Marqueur ihme 12. Striche ausgezeichnet, die ausser diesem Spiel, als Fehler gelten sollten, es den Nahmen hat: Daß er in den Contra soß geworden.

IV. Die vornehmsten üblichen Regeln sind. *

- a) bey dens Spielen durch Parthien.
- 1) Mehrentheils pflegt man die Parthie auf 12. zu spielen, und vergleicht sich wegen der Mätsche, ob diese zu rechnen, oder nicht gelten sollten.

* Wir haben mit gutem Bedacht die schöne Gewohnheit in diesem Spiel zu Wien, fast in allen vornehmsten Ge-

- 2) Wann kein Spieler dem andern etwas vorgiebt, das ist: wenn der eine dem andern, an den 12. nicht voraus, 2, 3, 4, zum besten als gegen sich gewonnene Fehler, nachläßt, sondern, beide Spieler, als gleich des Spiels kundig, miteinander spielen: so wird der einfache Matsch mit 6, der Triple mit 3. und wo der eine gar nichts zehlet, der Quadruple Matsch, verlohren.
- 3) Macht der eine Spieler seine 12. unverrückt nacheinander aus: so hat er die Suite, und gewinnt den Triple-Matsch, wenn gleich der andere zuvor 11. gezehlet hätte.
- 4) In einer Parthie, die sich nur auf 8. zehlen läßt, ist die Suite der einfache Matsch.
- 5) Man siehet aus dem obigen, daß wenn die Spieler sich nicht gleich sind; sondern einer dem andern vorgiebt; (Siehe Num. 2.) der Matsch nach Proportion verglichen, oder gar ausgelassen werden müsse.
- 6) Wann 2. oder 3. vorgegeben werden: so kommt man bey dem ersten mit 7. bey dem andern mit 7. und 8. wechselsweise aus dem Matsch.
- 7) Derjenige macht den Anfang des Spiels, dessen Bille am weitesten an der Wand bleibet, wenn die Billen par bricole gestossen werden. Und diese wird

gesellschaften, wo Wohlstand und Kenntniß dieses Spiels herrschet, vor uns genommen. Die zu Leipzig von Boëtio heraus geaebenen Regeln, stimmen zum Theil mit den hier folgenden wohl überein, theils ist ihre Abweichung von einem jeden G. & leichtlich zu bemerken.

- 8) am Ende des Billards mit der Quëue oder Maas ausgesetzt, so, daß er von diesem Ort nicht weiters, als biß zu der gemachten Marque seine Kugel in die Tafel avanciren kan.
- 9) Derjenige, so eine Parthie gewonnen, hat Zug und Erlaubniß bey dem Anfang des folgenden Spiels sich auszusetzen.
- 10) Eben so, so oft des andern Gegenspielers Kugel in ein Loch gespielt wird, darf der, so solche also gespielt, sich in der Parthie, als Gewinner aussetzen; und auf gleiche Art setzt sich der eine aus, wenn der andere seine eigene Kugel in ein Loch gespielt, welches man verlaufen nennet. Da nun biß ein Gewinn heißet, was man nach den Regeln des Spiels sich zum besten anrechnen kan: So setzt der allezeit seine Bille aus, der die andere in ein Loch gespielt, oder gesprengt, oder, wo sich der andere des Ausfahes verlustig gemacht.
- 11) Des Ausfahes bey dem Anfang des Spiels wird der verlustigt, so seine eigene Kugel, indem er aussetzen will, in ein Loch spielt. Doch kan der andere ihm diesen Fehler übersehen.
- 12) Laufft in dem Ausfah des Aussetzenden Kugel, über die auf der Tafel gemachte Marque zu weit hinaus, so darf sie dieser, ehe sie bey dem Mittel-Loch passiret, entweder zurücke nehmen, oder fort stossen.
- 13) Bey dem Ausfah darf man mit dem Leib oder Armen über die Ecke des Billard hin, nicht spielen, und bleibt der Spieler allemahl mit dem einen Fuß auf dem Erdboden stehen.
- 14) Das Touchiren kan bey dem Ausfah nicht Nachtheil bringen, wenn nur der Ball jederzeit stille stehet, ehe man auf denselben spielt.

- 15) Zweymahl darf Niemand seine Bille berühren, sonst wird es, als ein Fehler gerechnet, und Eins gepleet. Wann der Gegenspieler, toucher, geruffen, so gilt es nicht, obschon man entweder fehlen, oder einen Vortheil machen wollte. Im touchiren, billardiren, und wenn man mit des andern Kugel, statt seiner gespielet, darf man sich wieder aussetzen.
- 16) Der, so des andern Kugel im Spielen verfehlet, verlièhret eins, so der andere sich zum besten zehlet. Wenn er im Zurucklauffen die Kugel touchiret, oder aufhält, verlièhret er noch zwey, weil es sonst ein Verlauffer hätte seyn können.
- 17) Wer des andern Bille in ein Loch srielet, gewinnt zwey; wenn aber seine eigene Bille hinein gehet; so verlièhret er zwey.
- 18) Indem der Cajus die Kugel des Sempronii ins Loch bringet; so darf er seine auf der Tafel laufende Bille in ihrem Gang nicht aufhalten, bis sie selbst steht, ausserdeme würde er zwey verlièhren, weil, wenn er sie nicht touchiret, oder aufgehalten hätte, solche ein Verlauffer werden können.
- 19) Wenn der Cajus seine Bille nicht so weit spielet, daß sie mit der Kugel des Sempronii in einer Linie zur Seite stehet, und dieselbe nicht erreichet; so heißt seine Bille, non passée, und er hat zwey verlohren.
- 20) Indem Cajus von seiner Kugel im Stossen abglitschet: wird, wenn selbige schon stehen bliebe, ihm doch solches, als zwey im Verlust angerechnet, weil er einmal schon den Vorfaß gehabt, zu stossen.

- 21) Wer des andern Kugel, auf die er spielen soll, verfehlet, und dabey seine eigene Kugel in ein Loch bringet; verlaufft sich, und verliehret drey.
- 22) Wenn des Caji Kugel, die er auf die Bille des Sempronii spielt, schon unter wegs dahin in ein Loch kommt, oder gar von der Tafel hinauspringt: so hat er auf einmahl vier zum Verlust.
- 23) Wer mit dem Quëue oder Maas beyde Kugeln berühret, der hat billardiret, und verliehret eins, und wenn der Gegenspieler es erinnert hat, so kan, wenn gleich der Stoß noch so glücklich geschehen wäre, solche doch nichts gelten, sondern es setzt sich der Gewinner aus.
- 24) Indem der Spieler des andern Bille, mit seiner, die er bey Anfangs des Spiels genommen, verwechselt, so verliehret er, und darf der, soden Fehler wider ihn zehlet, sich aussetzen.
- 25) Derjenige verliehret zwey, der die Kugeln in ihrem Gang durch Stossen an die Tafel, oder durch Anblasen an dieselbe hindern will.
- 26) Unter währendem Spiel dürfen die Billen, außer, wo die Spieler hierüber eins sind, nicht weggenommen, oder berühret werden. Beedes wird als ein Fehler zu Eins gerechnet. So aber solches von einem, der nicht mitspielt, geschehen, so muß die Kugel wieder an ihren vorigen Ort gesetzt werden.
- 27) Gleiches geschiehet, wenn die Kugel durch Unvorsichtigkeit eines dritten, der nicht im Spiel mit ist, aufgehalten werden sollte. Bey dem aber, der da spielt, gehet 1. verlohren, und die Bille bleibt stehen.

- 28) Ziehe der Quëue oder Maas ohngefehr auf, die Tafel, und berühre eine Kugel: so wird es wie im vorigen Fall, gehalten. Wann aber die Maas im Stoß von dem Stab abgieng, und dieser in der Hand bliebe, so wird nichts verlohren; doch darf sich der Gegenspieler aussetzen.
- 29) Wer des Gegners Ball von der Tafel bringet, der sprengt denselben, und gewinnt zwen. Sprengt er aber seine und des Gegners Kugel zugleich: so verliert er zwen. Blicke aber die Bille auf der Wand des Billards stehen: so wird, weil sie von dieser Stelle aus noch gespielt werden kan, nichts verlohren: Sollte aber der andere nach ihme, der also gesprengt, spielen: so verliert er ein.
- 30) Der einmal gesprengte Ball, wenn er einen an der Tafel Stehenden berühret, und dadurch juruck wieder in die Tafel kommet, ist doch verlohren. Wann er aber an etwas lebloses, an eine Wand, oder anders Unbewegliches gestossen, und juruckgesprungen, so schadet solches nichts, sondern wird angesehen, als wenn er auf der Tafel geblieben wäre.
- 31) Eine Kugel, die mit der langsamsten Bewegung in ein Loch fällt, gilt allemahl zwen. Wenn sie aber in etwas stille gestanden, und durch starkes Gehen auf dem Boden, oder Stossen an die Tafel in Bewegung kame, und in das Loch fiel: so hat keiner der Spieler davon Nachtheil oder Gewinn; sondern sie wird an ihren vorigen Ort gestellt.
- 32) Wenn ihrer Vier miteinander Parthie spielen, und der eine fchlet des andern Ball: so verliert

er eins und gehet ab. Macht der andere darauf eine so genannte Bille : so bleibt er am Spiel. Keiner darf seinem Gehülffen mit der Hand weichen, oder durch Zeichen belehren, wie er spielen soll, sonst verlihet er Eins.

b) bey dem *à la Guerre* Spiel.)

- 1) Wenigstens 3, Personen, neune aber zum höchsten, können, in diesem Spiel zusammen spielen.
- 2) Jeder nimmt eine numerirte Bille. Die mit der wenigsten Zahl, als z. E. 1. setz sich aus, und die Nachspieler gehen nach der Ordnung der Ziffern auf ihren Billen.
- 3) Bey 3., Spielern macht man 9., bey vier 8., bey fünfen, 7., bey sechsen, 6., bey sieben, 5., bey achten, 4., bey neunnen, 3. Einkäufe, so, daß allemahl 12. Sätze in den Pott kommen, sodann spielen sie ab, und der, dessen Bille zuletzt auf der Tafel bleibet, hat die Ehre, Gewinner zu heißen.
- 4) Jeder darf in diesem Spiel auf die Kugel, so ihm am vortheilhaftesten liegt, spielen. Bisweilen vergleicht man sich, daß auf die allernächst stehende der Stoß gehen solle.
- 5) Der Einkauf beschiehet, wenn der, dessen Bille gemacht, oder gesprengt worden, dem, der solches gethan, einen Satz bezahlt, und eben so viellin ben Pott lieget. Eben so bezahlt in den Pott, der, so seine Bille selbst ins Loch bringet, und, wenn er eines andern Bille en passant berühret, so giebt er diesem ebenfalls einen Satz. Verlaufft er sich ohne touchiren, oder sprengt er seine

Bille : So legt er 2. Säge ins Pott, und bleibe so lange vom Spiel, bis ihn die Ordnung wieder ruffet.

- 6) Der, so die seiner Kugel übersehende, in ein Loch gebracht, darf weiter fort auf eine andere spielen. Wenn es auch geschehete, daß mehr Kugeln, und wohl 2. bis 3. derselben auf einmahl von der Tafel durch eine einige gebracht würden, so wird dem der also gespielt, für jede Kugel, die er gemacht, der Saß bezahlt.
- 7) Der, dessen Kugel keine andere berührt, und die, auf welche er hat spielen sollen, verfehlet, gebe einen Saß in den Pott.
- 8) Gleichfalls zahlt derjenige einen Saß, der mit eines andern Bille spielt, und verliethret annoch seinen Stoß; die Billes aber werden an ihren vorigen Ort gestellet.
- 9) Wer billardiret (Siehe oben num. 23.) setze doppelt in Pott. Kämen dadurch beyde Kugeln ins Loch: So muß die gemachte an ihre erste Stelle gebracht werden.
- 10) Wer, wenn die Reihe zu spielen an ihn kommt, solche versäumt; muß seine Bille herausnehmen, und von neuem sich einlauffen.
- 11) Wer auffer der Ordnung spielt, laufft sich aufs neue ein, und sein Stoß kan nichts gelten.
- 12) Derjenige bezahlt einen Saß ins Pott, dessen Quëue die zwen Billes berührt.
- 13) Ingleichen der, so seine Bille berührt, oder aufhebet, ohne Erlaubniß vorher zu nehmen.
- 14) Wer seine Bille über den gemachten Strich bringen will, bezahlt einen Saß ins Pott, und

- muß eine Bille passiret, oder über deren Linie vorben gespielt haben. (Dieses heißt sich in salvo setzen.)
- 15) Der Gewinner muß, wenn er sich in *salvo* über die gemachte Linie hin, bringen will, solches *par bricole* thun; er giebt aber 2. Sätze ins Pott, als wenn alle Billes vorhanden wären.
- 16) So lang die Parthie währet, kan kein anderer in dieselbe mit eintreten.
- 17) Das *à la Guerre* Spiel wird auch auf diese Art bißweilen beliebt. Es werden so viel Kugeln, als Personen zugegen sind, welche spielen wollen, zusammen in den Billard-Beutel, oder worein man sonst will, gethan, und von diesen nimmt ein jeder eine heraus.
- 18) Nach diesen schreibt der *Marqueur* eines jeden Nummer nach der Ordnung an die *Marqueur*-Tafel, und setzet zu solcher alle Fehler und Billes. Wann einer 8. hat, so gehet er ab.
- 19) Zusatz, Einkauf und Bezahlen ist, wie oben num. 3. biß 5.
- 20) Wer mit unrechter Kugel spielet, *touchiret*, *billardiret*, eine Bille ohne Erlaubniß berühret, fehlet, ausser der Ordnung spielet, oder solche versäumet: zu dessen Nummer wird ein Strich geschrieben.
- 21) Wer gemacht wird, oder nicht passiret, verliethret *zwen*; Hingegen welcher fehlet, und sich zugleich verläufft, dem werden *drey*, und demjenigen, dessen Kugel ins Loch kommt, oder von der Tafel springet, bevor er des andern Linie passiret, vier angerechnet.

- 22) Wenn einer eine Bille macht, und sich darüber verläuft, oder von der Tafel sprengt, so wird dem andern, dessen Kugel gemacht worden, zwar nichts angeschrieben, er muß aber so lange von dem Spiele bleiben, bis ihn wieder die Reihe trifft.
- 23) Wenn jemand, da er spielen soll, vor dem Striche keine Kugel findet, so hat er die Freiheit auf diejenigen, welche in Salvo stehen, jedoch par Bricole zu stoßen, die gemachte Kugel, ist alsdenn gültig, nur werden, wenn er sie fehlet, ihm zwen angezehet.
- 24) So einer die Kugel, auf welche er spielen wollen, verfehlet, und eine andere trifft, daß sie ins Loch kommt, so muß diese letztere wieder an ihren vorigen Ort gesetzet werden; Wird sie aber nicht gemacht, so bleibet sie auf der Stelle stehen, wo sie hingekommen. Sollte sich der Spieler hierauf verlauffen, oder heraussprengen, so bezahlet er dem, nach welchem er hat spielen sollen.
- 25) Man kan hierben, wenn man sich im Spiele zu schwach befindet, seine Bille verkauffen, doch dieses muß an einen, welcher zur Partbie gehöret, geschehen. Es gehet auch an, daß die letzten partagiren können, wollte aber noch einer von diesen, lust zum Verkauffen haben, so hat der, welcher am Spiele ist, und; so viel als ein anderer giebt, daß nächste Recht hierzu.
- 26) Die dritte Art, nach welcher à la Guerre gespielt wird, bestehet darinnen: Man läßt die Anzahl derer Spielenden steigen, so hoch, als man will. Wer von denselben gemacht wird,

ehe der letzte seinen Ball auf die Tafel bringet, kan sich wieder einkauffen. Ingleichen stehet es demjenigen, welcher gleich auf den letzten gemacht wird, noch frey, seinen Satz in den Pott zu legen, und, wie man es nennet, zu appelliren. Die übrigen aber gehen nach diesem insgesamt ab.

- 27) Man kan auch bey allen die Suite gelten lassen, welche darinnen bestehet: daß zum wenigsten 5. Personen bey einander seyn, und alle ihre Kugeln auf der Tafel haben müssen, wenn nun keiner ab ist, sondern ein jeder gespielt hat, so gewinnt er den Pott, welcher sie insgesamt herunter machen, oder, wie man es heißt, wegpußen kan.

Das à la Guerre Spiel hat bey den Liebhabern, des Billards, weil es mit mehr Ergößlichkeit, als das Spielen durch Parthien, versehen ist, so vieles Recht erhalten, daß, wenn eine Gesellschaft à la Guerre spielen wollte, diejenigen, so in Parthie-Spielen begriffen, so viel der Höflichkeit nachgeben, daß sie, wenn ihre Parthie sich geendiget, dem à la Guerre Platz machen.

Alle Spiel-Disputen, so wegen des Marquirens, Touchirens, Passirens, Sprengens, Aufhaltens zc. entstehet, pflegt der bey dem Billard bestellte Marqueur zu entscheiden. Wann aber mit dessen Meynung einer der Spieler nicht zufrieden wäre; so hat der Marqueur das Recht, die Umstehenden um die Wahrheit zu befragen.

Exerce corpus lusu, non membra fatiga,
Nam cunctis debet rebus inesse modus.