Spielalmanach

für

Karten-, Schach-, Bret-, Billard-, Kegel-, und Ball-Spieler

zum

Selbstunterrichte

von

Julius Cäsar.

Nach den gründlichsten Regeln und Gesetzen durchaus verbessert und mit neuen Spielen vermehrt

von

G. W. v. Abenstein.

Παιδια των πονων ηδυσμα.

Spiel ist die Würze der Arbeit.

Plutarch.

Berlin,

bei Gottfr. Hayn.

1810.

(Preis 1 Rthlr. 8 Gr.)

BAYERISCHE STAATS-BIBLIOTHEK MÜNCHEN

XIV.

Das Billardspiel.

Allgemeine Regeln.

Wer ein guter Billardspieler werden will, muß ein gutes und richtiges Auge, einen festen Arm, und ein mehr ruhiges als leidenschaftliches Temperament haben, denn nichts verträgt sich weniger mit einem guten Spiele, als aufgeregte Gemütsbewegungen.

Die Handgriffe beim Billardspiele muß man sich gleich anfangs von einen guten Spieler zeigen und lehren lassen. Es giebt Angewöhnungen, die man nicht leicht wieder ablegen kann und die für das gute Spielen eben so nachtheilig, als dem guten Anstande zuwider sind.

Die Hauptregeln hiebei sind:

1. Den untern oder dicken Theil des Queue mit der ganzen Hand dergestalt zu umfassen, daß wenig oder nichts von demselben hervorragt. Eine Ausnahme machen die Colléstöße.

2. Man muß sich gleich an einen festen Griff des Queues gewöhnen.

Digitized by Google

3. Mit der linken Hand wird der sogenannte Bock gemacht; die Hand muß man dabei in einer festen und stetigen Lage bleiben, und der Bock muß nicht über 5 und nicht unter 4 Zoll von dem Balle entfernt seyn, auf den mit dem Queue gestoßen wird.

4. Das erste und wichtigste beim Stoßen selbst ist, seinen Ball auf das genaueste in der Mitte zu treffen, ohne dieses ist seine grade Richtung nicht möglich.

5. Man muß sich gleich anfangs an ein leichtes Queue gewöhnen; die Länge des Queue muß der Armlänge des Spielers angemessen seyn, damit die Regel 1 mit Bequemlichkeit beobachtet werden kann.

6. Der Ball, auf welchen gespielt wird, muß entweder gerade fortgestoßen oder geschnitten, oder duplirt, oder bricolirt, werden. S. w. unten

7. Finde ich es unmöglich einen Ball zu machen, so muß ich es doch dahin zu bringen suchen, daß mein Nachfolger entweder genirt stehe, oder wenigstens keine Prise erhalte.

8. Wenn der Ball, auf den ich spiele, preßcollé steht, so darf ich ihn nicht voll, sondern muß ihn auf der Seite anspielen, weil ich mich sonst versprengen, verlaufen oder verquetschen würde.

9. Wenn ein collé stehender Ball duplirt werden soll, so muß er zwar voll, aber nicht allzustark gespielt werden, damit man sich nicht versprenge.

10. Wenn der Ball collé an einem Loche steht,

Digitized by Google

so muß er jenseits und nicht diesseits des Loches angespielt werden, damit man sich nicht verquetsche.

11. Wenn der Ball von der Bande in das Loch gespielt werden soll, so ist er zwar voll, doch nicht allzustark zu spielen.

12. Ein Ball kann alsdann geschnitten werden, wenn er unweit eines Loches, der meinige aber weiter nach der andern Seite, folglich mit selbigem in gerader Linie steht.

13. Soll ein Ball gesprengt werden, so muß der Spielball mit dem Queue unter dem Mittelpunkte getroffen werden.

14. Derjenige, welcher sich aussetzt, tritt allemal dem Mitspieler zur linken Hand.

15. In Ermangelung eines Marqueurs ist derjenige, welcher des andern Ball gemacht oder gesprengt hat, ihm solchen aus dem Beutel herauszulangen, oder von der Erde aufzuheben, schuldig.

16. Derjenige, welcher sich während des Spieles aussetzt, hat sich nach der Gegend, in welcher sich des Gegners gemachter, verlaufener, gesprengter oder versprengter Ball befindet, zu richten und so auszusetzen, daß der Gesellschafter nicht etwa von oben hinunter, oder von unten hinauf zu gehen genöthigt werde. Dieß ist jedoch ein Convenienz die nicht überall befolgt wird, sondern das Aussetzen geschieht gewöhnlich von unten hinaufwärts. Die Regeln 14, 15, 16, betreffen bloß die Höflichkeit.

17. Die beiden en deux Bälle werden in einen Billardbeutel gethan; aus diesem langt jeder Spie-

Digitized by Google

ter einen heraus, auch können sie auf eine andere beliebige Art unter den Spielern vertheilt werden.

18. Derjenige, welcher den mit Einem Punkte bezeichneten Ball bekommen hat, setzt sich aus.

19. Wenn aber einer von dem andern etwas vorausbekommt, so muß jener sich aussetzen.

20. In den folgenden Spielen setzt sich allemal derjenige aus, welcher die letzte Partie gewonnen hat, den No. 19. angezeigten Fall ausgenommen.

21. Das Aussetzen geschieht niemals mit der bloßen Hand, sondern mit dem Queue,

22. Wenn der Ball beim Aussetzen bis an die Mittellöcher wieder herunter kommt, so verliert dessen Inhaber dadurch einen Point; doch bleibt der Ball stehen, und es wird auf ihn gespielt.

23. Es steht auch dem Gegner frei, ob er das Aussetzen annehmen will, wenn der Ball über die vier Zwecken auf der Billardbande wieder herunter gekommen ist.

24. Derjenige, welcher auf einen ausgesetzten Ball spielt, muß Bande halten. S. unten 44.

25 Wer beim Aussetzen seinen Ball in ein Loch spielt, ist des Aussetzens verlustig, wenn der andere Theil sich aussetzen will.

26. Nach erfolgtem Aussetzen darf derjenige, welcher sich ausgesetzt hat, seinen Ball nicht weiter touchiren, sondern er muß ihn an demjenigen Orte, auf welchen er beim Aussetzen gebracht worden, unverrückt stehen lassen.

27. Der ausgesetze Ball darf nicht näher nach

Digitized by Google

der Seitenbande zu stehen, als in derjenigen Gegend, wo in der obersten Bande die zwei Zwecken befindlich sind, es wäre denn, daß der Gegner dieses Aussetzen gelten lassen wollte.

28. Derjenige, dessen Ball beim Aussetzen noch nicht über die Mittellöcher hinaus passirt ist, hat das Recht ihn mit dem Queue entweder weiter hinauf zu stoßen, oder ihn mit selbigem wieder zurück zu holen, und sich von neuem auszusetzen.

29. Vor Anfange des Spieles haben die Spieler mit einander zu verabreden: a) ob einer dem andern etwas voraus geben wolle: b) wie hoch sie en deux, im Quarambole und Cinq-Quarambole die Partie, und im a la Ronde, a la Guerre und a la Figaro die Marken, wenn sie sich deren bedienen, spielen wollen; c) ob entweder gar kein Matsch, oder nur der einfache, oder auch alle Mätsche gelten sollen, und, d) bei Cinq-Quarambole, ob nur mit der einfachen oder mit allen Quarambolagen gespielt werden soll.

30. Wenn die Bälle, mit welchen gespielt wird, während des Spieles aus Versehen verwechselt werden, so verliert der, so es versehen hat, einen Point, und ist zugleich des durch diesen Stoß erlangten Vortheiles verlustig. Im en deux setzt sich dann der Gegner von neuem aus, in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben zwar die Bälle an den Oertern stehen, auf welche sie durch diesen Stoß gebracht worden, die gemachten aber werden wieder an ihre Stelle gesetzt.

31. Auf keinen Ball darf eher gespielt werden,

Digitized by Google

als bis er ruhig stehen geblieben ist. Geschieht es aber, so ist derjenige, welcher es gethan, des durch diesen Stoß erlangten Vortheiles verlustig, und im en deux setzt sich der Gegner von neuem aus; welches letztere er auch in dem Falle zu thun berechtigt ist, wenn jener durch diesen Stoß keinen Vortheil erlangt hat. In den übrigen fünf Arten vom Billardspiele aber wird in diesem Falle eben so wie in dem No. 30. angenommenen Falle, nämlich wie bei einer erfolgten Verwechselung der Bälle, verfahren.

32. Wenn beim Spiele entweder ein Spieler oder ein Zuschauer aus Versehen, entweder mit dem Queue, oder mit der Hand, einen Ball von seinem Orte verrückt, so muß derselbe sogleich, und ehe noch fortgespielt wird, wieder auf denselben gesetzt werden.

33. Niemandem ist erlaubt, zweimal mit dem Queue auf den Ball zu stoßen. Denn wer einmal gestoßen und den Ball getroffen, oder doch wenigstens touchirt, gleichwohl aber nicht von seinem Orte weggebracht hat, verliert zwei Points; denn es ist für ein non passe' anzusehen, mithin setzt sich im en deux der Gegner aus; in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben alle Bälle an ihrem vorigen Orte stehen und die folgenden spielen darauf.

34. Wenn einer seinen Ball, mit welchen er gefehlt oder einen Ball gemacht hat, im Zurücklaufen touchirt oder aufhält, so verliert er, in allen Arten von Billardspielen, außer dem auf den

Digitized by Google

Fehler gesetzten Verluste, noch zwei Points, weil sich dieser Ball noch hätte verlaufen können.

35. Das Sprengen hat nur im en deux und im a la Ronde statt, in den übrigen Spielen aber wird es bestraft.

36. Wer durch allerhand Vortheile, z. E. durch Anblasen der Bälle, Bewegung oder Erschütterung der Billardtafel, oder dergleichen, entweder seinen eigenen Ball oder andere Bälle im Laufen abzuhalten, oder zu befördern sucht, verliert einen Point.

37. Wenn einer von den Spielern, ohne der andern Genehmigung, während des Spieles einen Ball von der Tafel wegnimmt, oder wenigstens mit der Hand berührt, so verliert er einen Point; thut es aber ein anderer, der in diesem Spiele mit interessirt ist, oder ein Zuschauer, so muß in beiden Fällen der Ball wieder an seinen vorigen Ort gesetzt werden.

38. Wenn einer von den Spielern aus Unvorsichtigkeit einen Ball aufhält, so verliert er einen Point, und der Ball bleibt stehen: geschieht es aber von einem Zuschauer, so wird der Ball wieder an seinen vorigen Ort gesetzt.

39. Läßt ein Spieler aus Versehen das Queue auf die Tafel fallen, so daß damit ein Ball berührt und von seiner Stelle gerückt wird, so verliert er einen Point, und der Ball bleibt stehen.

40. Stößt ein Spieler mit einer Masse, oder mit dem Tourné oder mit der langen Masse, so muß er indessen sein Queue nicht auf das Billard

Digitized by Google

selbst, sondern an einen andern Ort, oder wenigstens auf die Banden legen, weil sonst ein Ball an selbiges anlaufen, und dadurch unter den Spielern Irrungen und Zwistigkeiten entstehen könnten. Wer dawider handelt, es geschehe nun zur Hinderniß der Bälle oder nicht, verliert einen Point.

36. Wenn einem Spieler im Stoßen die Masse von dem Stabe abgeht, und der Stab in dessen Hand bleibt, so verliert er zwar nichts, doch setzt sich im en deux der Gegner aus; in den übrigen Arten von Spielen, wird es für billardirt gehalten.

37. Wenn ein Ball beim Hinaussprengen an eine unweit des Billards stehende Person springt, und dadurch wieder auf die Tafel zurück kommt; so wird es so angenommen, als wenn der Ball wirklich auf die Erde gefallen wäre.

38. Wenn ein gesprengter und versprengter Ball an die Wand oder andere fest gemachte Sachen anfliegt, und dadurch auf die Tafel repoussirt wird, so ist es eben so viel, als wenn er auf der Tafel stehen geblieben wäre.

39. Wenn ein Ball in langsamer Bewegung in ein Loch fällt, so ist es gültig; bleibt er aber einmal still stehen, und fällt nachgehends, durch starkes Gehen oder Stoßen an der Tafel, hinein, so schadet und nutzt es keinem der Spieler, sondern er wird wieder an seinem vorigen Ort gesetzt.

40. Derjenige, welcher beim Spielen durch das Heraussprengen der Bälle an den Fenstern oder andern im Billardzimmer befindlichen Meu-

Digitized by Google

blen etwas verdirbt oder zerbricht, ist, so bald ihm keine Unvorsichtigkeit, Nachlässigkeit oder Uebereilung zu Schulden kommt, nicht verbunden, solches zu bezahlen oder zu ersetzen.

46. Aber der Schaden, welcher dem Billardtuche zugefügt wird, muß vergütet werden; doch wird jeder Billardbesitzer bei der dafür zu verlangenden Schadloshaltung die Billigkeit zu beobachten wissen. Für das erste Loch wird etwas mehr bezahlt, als für die nachherigen.

47. Wenn ein gemachter oder gesprengter Ball wieder an seinen gehörigen Ort gesetzt werden soll, sich aber auf demselben bereits ein dahin gespielter Ball befindet, so wird der dahin gehörige Ball auf den daselbst stehenden sachte geworfen, letzterer an dem Orte stehn gelassen, wohin ihn dieser Wurf getrieben hat, ersterer aber an seinen bestimmten Ort gesetzt.

48. Jeder, der aus der Hand, (en main) spielt, muß Bande halten, d. h. der untere Theil des Körpers darf nicht über die schmale Seite des Billards hinausragen, von wo er spielt. Am genauesten kann dies durch ein an die Bande scharf angehaltenes Queue bestimmt werden.

49. Quartier halten oder in der Kammer bleiben, heißt: seinen Ball beim Spielen aus der Hand nicht außerhalb der Linie setzen, welche durch den nächsten Quarambole-Fleck geht, und wodurch das Quartier, (die Kammer) bestimmt wird.

05. Der eine Fuß muß während des Stoßes auf

auf der Erde stehen bleiben, oder doch solchen wenigstens berühren.

51. Es darf der Ball von dem Spieler nicht eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt werden; wird er dadurch nur im geringsten bewegt, so darf derselbe, sobald der Gegner Touché gerufen hat, nicht stoßen. Der Gegner zählt diesen Fehler für sich mit Eins.

52. Zerbricht während des Stoßes etwas an den gebrauchten Instrumenten, so ist der, dem dieses wiederfährt, des Stoßes zwar verlustig, doch wird ihm kein daraus entstandener Nachtheil angerechnet.

53. Wenn zwei Bälle ganz nahe beisammen stehen, und der Spieler berührt, indem er den seinigen spielen will, den andern, so darf er, wenn der Gegner Touché gerufen hat, nicht stoßen.

54. Wer etwas ohne Vorsatz an den Instrumenten während des Spieles zerbricht, ist nicht verbunden den Schaden zu ersetzen; hingegen wird der an dem Tuche gemachter Schaden der Ungeschicklichkeit des Spielers mit Recht beigemessen. S. oben No. 45. 46.

55. Will der Spieler sprengen, und er glaubt, daß der Ball über den rechtmäßigen Spielraum geworfen werde, so ist er verbunden es zu sagen, und den Marqueur vortreten zu lassen.

56. Für die Umstehenden ist noch zu erinnern, daß keiner die Spielenden auf irgend eine Art hindern, den Spielraum um das Billard verengen, das Spielen selbst stören, in das Spiel reden u. dgl. darf.

Digitized by Google

57. In zweifelhaften oder streitigen Fällen muß der Marqueur entscheiden, dessen Ausspruch als gültig angenommen wird.

58. Wenn nur zwei Personen im Spiele begriffen sind, und es will eine Partei von 3, 4 oder mehreren Personen spielen, so muß die kleinere Anzahl der größern weichen. Sind jene zwei zuerst spielenden aber erböthig, mit zu dem Spiele der übrigen zu treten, so dürfen sie nicht abgewiesen werden. Ist es ein Spiel, woran nicht alle Theil nehmen können, so muß einer von den Angekommenen wegbleiben. Sind mehrere Personen im Spiele begriffen, und es will eine Gesellschaft ein sogenanntes Commerce- oder Gesellschaftsspiel spielen, so müssen jene unter obigen Bedingungen weichen. Ist es aber der Fall, daß einige spielen, und eine gewisse Anzahl Partien erforderlich ist, um ihr Spiel zu endigen, so müssen diese zuerst ausgespielt werden.

I. Partie blanche oder simple.

1. Dieses Spiel wird eigentlich nur von zweien gespielt, doch kann es auch unter 3 u. 4, Personen gespielt werden. Bei dreien ist einer der Reihe nach König, welcher unabgesetzt die Partie ausspielt. Seine beiden Gegner wechseln, wenn einer fehlt, oder der König einen Ball macht. Auch spielt man so, daß der erste, welcher gegen den König spielt, nicht eher abtritt, als bis der König die Hälfte der Partie d. i. 6 Points zählt.

Digitized by Google

Bei vieren spielen und wechseln zwei und zwei mit einander. Eine Tour nennt man, wenn alle Theilnehmer Könige gewesen sind.

2. Ist über den Spielpreis und die Points, die einer dem andern etwa vorgiebt, auch wegen des Matsches das Nöthige festgesetzt, so werden die zwei Spielbälle in eine Pelouse geworfen, und derjenige, welcher No. 1. ergreift, setzt sich aus.

3. Wer des Gegners Ball fehlt oder mit dessen Ball aus Versehen spielt, verliert 1 Point.

4. Derjenige, welcher einen Ball gemacht hat, setzt sich vom neuem aus, so wie der, welcher 2 oder mehrere Points zugleich zählt, Acquit geben muß.

5. Wer sich verläuft, verliert zwei, und wenn er dazu gefehlt hat, 3 Points. Wer des Gegners Ball sprengt, gewinnt 2 Points, wer sich versprengt, verliert 2 Points. Wer ein Nonpassé macht, verliert 2 Points, und der andere Spieler setzt sich aus.

6. Macht einer einen nonpassirten Schweizer, d. i. verläuft oder versprengt er sich, ohne des Gegners Ball zu erreichen, so verliert er 4 Points.

7. Die Partie ist mit 12 Points geendigt.

8. Der Gebrauch der gewöhnlichen Maschinen, des Bockes, der Masse, des Tournés finden in diesem Spiele statt.

II. Triambole.

1. Dieses Spiel wird gewöhnlich von 2 Per-

sonen gespielt; nehmen drei oder vier Personen daran Theil, so findet Statt, was bei der Partie blanche No. I. gesagt worden. Es gehören dazu die beiden Spielbälle, und der Quarambole-Ball, welcher beim Anfange des Spieles auf den bestimmten Quarambole-Fleck gesetzt wird.

2. Alle Verabredungen, den Spielpreis, oder den Matsch betreffend, müssen vor Anfange des Spieles festgesetzt werden.

3. Die Partie wird mit 24 Points ausgespielt. 11 ist der einfache, 3 der triple Matsch. Giebt aber ein Spieler dem andern etwas vor, so kann der Matsch nach Gutdünken bestimmt werden. Ist nichts verabredet worden, so muß derjenige, welcher etwas voraus bekommen hat, ehe er aus dem einfachen Matsche kommt, d. h. 12 Points hat, auch noch die Hälfte von den voraus erhaltenen Points zählen können z. B. wer

3 voraus bekommen hat, muß					14
6	—	—	—	—	15
8	—	—	—	—	16

Points u. s. w. zählen können.

4. Wer sich aussetzt, darf seinen Ball nicht so stark an die Bande spielen, daß er den in der Mitte stehenden Quarambole-Ball auf dem Rückwege wieder erreicht; geschieht dieß, so verliert er 1 Point; eben so viel verliert der sich aussetzende Spieler, wenn er den Quarambole-Ball berührt.

5. Wer den Quarambole-Ball macht, zählt 5 Points, eben so viel verliert der, welcher sich darauf verläuft.

Digitized by Google

6. Ein gemachter Spielball zählt 2 Points, eben so viel verliert ein Verläufer darauf.

7. Wird der Quarambole-Ball gemacht, indem des Gegners Ball noch auf der Tafel steht, so wird solcher wieder auf seinen Platz gesetzt, und man hat das Recht, auf diesen oder des Gegners Ball fortzuspielen. Ist aber der andere Spielball nicht mehr auf der Tafel, so wird der Quaramboleball aufgesetzt, und von neuem Acquit gegeben.

8. Wer die beiden Bälle mit seinem Spielballe zugleich trifft, hat triambolirt oder quarambolirt, und gewinnt zwei Points.

9. Quarambolirt man und macht zugleich den Quarambole-Ball, so zählt man 5 Point; macht man den Spielball des Gegners, so gilt es 4, und macht man beim Quarambolirten beide Bälle, 7.

10. Verläuft man sich aber bei einem von diesen Fällen, so zählt man zwar für das Quarambolirten 2, der Gegner aber zählt den Verläufer auf den Quarambole mit 3, auf den Spielball mit 2 Points. Sollte die Partie schon auf 22 stehen so hat sie der, welcher sich in diesem Falle befindet, gewonnen, weil das Quarambolirten vorhergegangen ist.

Nach dieser Regel wird jedoch nicht überall gespielt; das Quarambolirten wird nämlich gar nicht gerechnet, wenn ein Verläufer darauf folgt; auch macht die Quarambolage nicht überall aus, daher muß das eine oder das andere verabredet werden.

Digitized by Google

11. Sollte der Spielball, wenn der Quarambole gemacht worden ist, gerade auf dessen Fleck stehen, so wird letzterer auf den ihm zunächst befindlichen Punkt gestellt, oder man läßt ihn senkrecht auf den Spielball fallen, und überläßt es dem Zufalle, wohin dieser läuft.

12. Wer den Quarambole macht, und weiter spielt, ehe dieser wieder auf seinen Platz gestellt ist, verliert 1 Point.

13. Bleibt der Quarambole auf der Tafel, und man verläuft sich auf den Spielball, es geschehe nun solches allein, oder zugleich mit ihm, so spielt der Gegner auf den Quarambole-Ball, er stehe nun als ausgesetzt auf dem Platze, oder wo es sonst sey. Befindet sich solcher im Quartier oder in Ruhe, so muß par bricole darauf gespielt werden; fehlt man ihn, so verliert man 1, verläuft man sich aber noch dazu, 3 Points.

14. Das Sprengen ist in diesem Spiele gänzlich verboten; wer es thut, muß sich auf den Quarambole-Ball einer Strafe von 3, auf den Spielball von 2 Points unterwerfen. Bei 4 Personen wird der, welcher einen Ball sprengt, abgesetzt.

15. Sind beide Bälle vom Gegner in das Quartier gespielt worden, so muß man auf einen von beiden spielen, oder man kann mit 1 Point Verlust acquit geben, so wie man auch den Fehler beim Bricoltren mit 1 Point bezahlt.

16. Schweizer werden mit 3, Nonpassés mit 1 Point bestraft.

17. Der Gebrauch der Maschinen ist erlaubt.

Digitized by Google

III. Quarambole.

1. Dieses Spiel kann in Ansehung der Anzahl der Spieler wie das vorhergehende gespielt werden. Außer den beiden Spielbällen, gehören 2 Quarambole-Bälle dazu, von denen der eine wie bei Triambole, der andere aber auf den Fleck bei der Kammer gestellt wird.

2. Vor dem Anfange des Spieles muß man ausmachen, ob die Quarambole-Bälle nur in bestimmte Löcher gespielt werden müssen oder nicht.

3. Da diese Partie auf 36 Points ausgemacht wird, so ist der einfache Matsch verloren, wenn man nicht 18, der triple Matsch, wenn man nicht 9 Points hat; doch gilt auch hier, was oben No. 3. bei Triambole gesagt worden ist.

4. Uebrigens gelten die Regeln des vorigen Spieles. Quarambolage zwischen zwei Quarambolen gilt 3 Points.

IV. Cinq-Quarambole.

1. Zu diesem Spiele gehören 5 Bälle. Auch hier gelten die Regeln, der Matsch ꝛc., wie beim Triambole. Es sind hier außer den beiden Spielbällen noch 3 kleinere, nämlich zwei Quaramboleballe und ein in der Mitte stehender, die Caroline genannt.

2. Vor dem Anfange eines jeden Quarambole-Spieles ist festzusetzen, ob die Quarambolage das Spiel ausmachen soll oder nicht.

3. Die Quarambolage mit dem Spielballe des

Digitized by Google

Gegners und einem Quarambole gilt 2, mit der Caroline und einem Quarambole 4, mit dem Spielballe des Gegners und der Caroline 3, und die Quarambolage mit den beiden Quarambolen 3 Points.

4. Wird mit mehreren Bällen quarambolirt, so werden die Quarambolagen genau nach der Reihenfolge gezählt, wie sie gemacht worden. Trifft man z. B. die Caroline zuerst, dann den Spielball und zuletzt den Quarambole, so zählt man 5 Points. Trifft man die Caroline zuerst, dann den Quarambole und zuletzt den Spielball, so zählt man 6 Points; trifft man aber den Spielball zuerst, dann die Caroline und zuletzt den Quarambole-Ball, so zählt man 7 Points.

5. Die Caroline darf nur in die beiden Mittellächer gespielt werden, und zählt dann 6 Points. Verläuft man sich aber darauf, oder spielt man sie in ein Eckloch, so verliert man 6 Points. Der Verläufer auf einen Quarambole zählt 3.

6. Da diese Partie mit 48 Points beendigt wird, so ist unter 24 der simple, und unter 12 Points der triple Matsch.

V. A la Ronde.

1. Dieses Spiel wird mit 12 a la Guerre Bällen und einem etwas größern Spielballe gespielt.

2. Die Zahl der Spieler ist unbestimmt.

3. Jeder Spieler erlegt vor dem Anfange des Spieles einen Einsatz, von dem der Gewinn bezahlt wird; der Verlust kommt in die Kasse.

4. Der Spielball wird sowohl vom Anfange an,

Digitized by Google

als so oft er en main ist, auf den Platz der Caroline gesetzt.

5. Die Bälle werden in gleicher Ordnung dicht an den Banden so umher gestellt, daß von einem Loche zum andern allemal 2 Bälle stehen. Das Loos entscheidet, wie die Spieler auf einander folgen, welches dann auf der Tafel bemerkt wird.

6. Der Erste spielt mit dem auf dem Platze der Caroline stehenden Spielballe, auf einen von den 12 an den Banden stehenden Bällen; diese müssen aber der Reihe nach von der Bande gespielt werden, nämlich von der rechten zur linken Hand, oder auch von der linken zur rechten, ehe auf einen losgemachten Ball gespielt werden darf; wer dagegen fehlt, und einen schon abgelöseten macht, verliert 2 Points.

7. Wer einen Banden-Ball gemacht hat, spielt so lange fort, als er Bälle macht. Es muß zwar so lange noch Bälle an der Bande stehen, darauf gespielt werden; allein die Bälle, welche durchs Spiel dahin kommen, sind davon ausgenommen.

8. Ein Fehler auf den Ball, den man spielen will, zählt, wenn auch nachher noch ein anderer Ball getroffen wird, 1 Marke oder 1 Strich auf der Tafel.

9. Wenn man bei einem solchen Fehler noch einen andern Ball macht, so verliert man 3 Marken; sollten noch mehrere Bälle gemacht werden, so zählt man für jeden 2 Marken.

10. Wird der letzte von den Bandenbällen gefehlt, so zählt man 1 Marke und muß außerdem

Digitized by Google

noch so lange darauf spielen, bis man ihr trifft; macht man ihn auf den zweiten Stoß, so wird nichts dafür angerechnet.

11. Für jeden Ball den man macht, sollten es auch mehrere zugleich seyn, bekommt man 2 Marken.

12. Liegen noch Bälle an, und spielt man wider die Regel auf einen andern Ball, trifft aber nachher noch einen anliegenden, so wird dies für keinen Fehler angerechnet, und für jeden dabei gemachten Ball bekommt man 2 Marken.

13. Alle gemachten Bälle bleiben aus dem Spiele.

14. Das Sprengen wird erlaubt und gilt 2 Marken. Auf manchen Billarden gilt es nicht. Es muß also vorher bestimmt werden, ob es gelten soll. Kammer wird nicht gehalten.

15. Der Gebrauch der Maschinen wird verstattet.

16. Kommt der Spielball durch Sprengen oder Verlaufen von der Tafel, so wird solcher wieder auf den Mittelpunkt gesetzt.

17. Wer fehlt, oder den rechten Ball nicht trifft, und sich auch zugleich verläuft, zählt 3 Marken; eben so beim Versprengen.

18. Verläuft man sich und hat Bälle gemacht, so zahlt man für jeden 2 Marken.

19. Jeder bloßer Verläufer wird mit 2 Marken bezahlt.

20. Sind alle Bälle bis auf einen gemacht, so wird mit diesem und dem Spielballe wechselsweise

Digitized by Google

gespielt. Der erste Stoß geschieht aber mit dem letztern; dieses geschiehet auch da, wo es üblich ist, an der Stelle des Spielballes einen kleinen zu nehmen und die Partie auszuspielen. Ist einer von beiden gemacht, so empfängt der, welcher ihn gemacht hat, von jedem Mitspieler 4 Marken. Verläuft oder versprengt er sich, so muß er an jeden 4 Marken bezahlen, oder die Summe in den Stamm legen, auch muß er das Partie-Geld bezahlen, und ist der Erste in der folgenden Partie.

21. Will zu Anfange einer neuen Partie ein neuer Spieler eintreten, so muß er so viel erlegen, als bei einer Theilung des Stammes auf jeden kommen würde, und ist der letzte.

22. Bei geendigter Partie kann man abtreten, thut aber dann auf alle Forderungen an den Stamm Verzicht.

23. Die Striche auf der Tafel bestimmen am Ende überhaupt den Gewinn und Verlust eines jeden. Gewöhnlich wird das Partie-Geld aus dem Stamme bezahlt.

VI. A la Pyramide oder a la Figaro.

1. Die Zahl der Spieler ist nach Gefallen zu bestimmen, nur darf solche nicht ungleich seyn.

2. Es muß festgesetzt werden, ob bloß die Bälle oder die darauf befindlichen Augen gezählt, und wie hoch beides bezahlt werden soll.

3. Die Spieler theilen sich in zwei gleiche Theile, und zwar durchs Loos; dieß geschieht bei jeder neuen Partie.

4. In der Partie selbst wechseln beide Theile

Digitized by Google

mit einander ab, so daß nur 2 von derselben Partie auf einander folgen.

Es ist aber nicht an allen Orten so, sondern nachdem die Ordnung der Spieler durchs Loos bestimmt ist, spielt jeder für sich, steckt die gemachten Bälle ein, und zählt nach Beendigung der Partie die Augen.

5. Der Erste spielt aus der Kammer auf die pyramidenförmig mit der Spitze nach ihm zugestellten 15 oder 21 Bälle.

6. Jeder Fehler wird mit einem Point bezahlt.

7. Wer einen Ball macht, bleibt am Spiele.

8. Wenn ein Ball ins Quartier gespielt worden ist, so wird nicht eher auf ihn gespielt, als bis keiner mehr außerhalb ist.

9. Jede Partie thut, was oben in der Anmerk. zu 4 von den einzelnen Spielern gesagt worden ist.

10. Ein gesprengter Ball gilt so viel als ein gemachter.

11. Am Schlusse der Partie wird mit dem letzten und dem Spielballe abwechselnd gespielt, und beide zählen, wenn einer von ihnen gemacht ist, noch einmal so viel, als die darauf befindlichen Augen.

Dieß ist auch nicht überall gebräuchlich.

12. Das Partie-Geld wird gemeinschaftlich bezahlt.

13. Wer die Partie ausmacht, fängt in der folgenden wieder an.

Digitized by Google

VII. A la Chasse.

Dieses Spiel ist dem vorigen sehr ähnlich, und es gelten darin alle Regeln des vorigen, wenn sie nicht hier durch andere aufgehoben worden. Die kleinen Bälle werden der Länge nach in einer Reihe aufgestellt, so daß die Linie den obern Quarambole-Platz durchschneidet, auf den der mittelste Ball zu stehen kommt.

1. Derjenige, welcher sich verläuft, muß den Ball, auf den er gespielt hat, an die Gegenpartie abgeben; dieß ist auch bei den auf diese Art gemachten Bällen der Fall.

2. Ist aber der gemachte Ball nicht der zuerst getroffene, so kann ihn die Gegenpartie wegnehmen, allein nicht die übrigen.

3. Am Ende der Partie wird nicht, wie bei a la Pyramide, mit dem Spielballe und dem kleinen abgewechselt; sondern immer mit dem ersten auf den letzten gespielt, und die auf selbigem befindlichen Augen werden, wenn er gemacht wird, für den Spieler, und bei dem Verläufer für die Gegenpartie gezählt.

VIII. A la Boule

1. Die Anzahl der Spieler kann so stark seyn, als sie immer will.

2. Es wird von jedem Mitspielenden ein Einsatz erlegt.

3. Die Folge der Spieler auf einander wird

Digitized by Google

durch das Loos entschieden, und auf der Tafel bemerkt.

4. Der Erste setzt sich aus, und der Zweite spielt sodann auf diesen Aussatz aus dem gezeichnetem Kessel, wobei er außerdem noch Quartier zu halten hat.

5. Wenn der Ball, auf welchen man spielt, gemacht wird, so muß der, welchem er für jetzt zugehört, 2 Marken bezahlen, und bekommt noch überdieß 2 Striche auf der Tafel.

6. Macht der Zweite den Ball des Ersten nicht, so spielt der Dritte mit dem Balle des Ersten auf den des Zweiten, und so in dieser Ordnung fort.

7. Demjenigen, der sich verläuft, werden 2 Points angeschrieben, und 2 Marken bekommt der, auf dessen Ball er sich verlaufen hat.

8. Jeder Fehler wird mit einem Striche auf der Tafel bemerkt.

9. Wer aus der Hand spielt, muß es aus dem Kessel thun.

10. Wer acht Striche auf der Tafel hat, ist todt, d. h. er spielt in dieser Partie nicht weiter mit.

11. Der Letzte, welcher noch am Spiele ist, hätte er auch schon 7 Striche, gewinnt den ganzen Einsatz.

IX. A la Guerre.

Die Anzahl der Spieler kann nicht unter drei

Digitized by Google

seyn; es können aber 10 und mehrere an diesem Spiele Theil nehmen.

1. Von jedem Spieler wird der bestimmte Einsatz erlegt. Die Spieler machen unter sich aus, wie viel für einen gemachten Ball bezahlt werden soll.

2. So viel numerirte oder mit schwarzen Punkten bezeichnete Bälle, als Spieler sind, werden aus einem Beutel unter die Spielenden vertheilt, und die Zahl der Augen bestimmt die Folge der Spieler auf einander.

3. Wer No. 1, gezogen hat, giebt Acquit, auf dieses spielt No. 2, alsdann No. 3. und so der Reihe nach, bis No. 1 wieder an das Spiel kommt. Jeder spielt also mit keinem andern Balle, als dem, der ihm durchs Loos zugefallen ist.

4. Jeder aus der Hand spielende muß Quartier und Bande halten.

5. Eine allgemeine Regel ist, daß während des ganzen Spieles jeder allemal auf den nächsten Ball spielen muß.

6. Derjenige, welcher den nächsten Ball nicht trifft, bekommt unter seinem Namen einen Strich an der Tafel; einen andern Ball, als den nächsten, auf den gespielt werden muß, zu treffen, zählt nichts.

7. Trifft man vorher einen Ball, aber nicht den nächsten, und berührt hernach noch diesen, so gelten die gemachten Bälle, und man ist nicht straffällig.

8. Sobald es nicht ganz zweifelhaft ist, wel-

Digitized by Google

cher Ball der nächste ist, darf Niemand bei 1 Point Strafe den Stoßenden daran erinnern. Ist es zweifelhaft, so wird es mit dem Queue oder einer Schnur ausgemessen, welcher Ball der nächste ist; sind die Bälle beide gleichweit entfernt, so entscheidet das Loos.

9. Sobald ein Ball im Quartiere ist, darf nicht eher darauf gespielt werden, als bis keiner mehr außerhalb desselben ist.

10. Wenn alle Bälle im Quartiere stehen, und man muß aus der Hand spielen, so spielt man entweder par bricole auf den nächsten, oder man setzt sich ohne Nachtheil aus. Trifft man in dem ersten Falle den Ball nicht, und der Spielball erreicht nicht wieder das Mittelloch, so verliert man 1 Point, bleibt er in der Kammer, 2 Points. Geht er wieder über das Mittelloch zurück, so gilt es als Aussatz.

11. Wenn der, welcher aus der Kammer spielt durch die daselbst stehenden Bälle gehindert wird, so werden solche einstweilen weggenommen und ihr Platz genau bezeichnet.

12. Wenn beim Spielen aus der Kammer, ein daselbst befindlicher Ball berührt wird, so hängt es von dessen Besitzer ab, ob er ihn wieder auf seinen alten Platz stellen will, oder nicht.

13. Wer einen Ball macht, erhält von dessen Besitzer 1 Marke, welchem noch dazu 2 Striche angeschrieben werden. Man spielt so lange fort, als man Bälle macht.

14. Wer sich auf einen Ball verläuft, bekommt

kommt 2 Striche, und zahlt an den Besitzer des Balles 1 Marke.

15. Verläuft man sich, ohne den Ball, auf den man spielt, zu treffen, so bezahlt man dem Besitzer des Balles eine Marke und bekommt 3 Striche.

16. Das Sprengen wird gleich dem Machen, das Versprengen gleich dem Verlaufen bezahlt.

17. Wer durch Verlaufen, Versprengen oder Machen von der Tafel gekommen ist, spielt, wenn die Reihe an ihn kommt, aus der Hand.

18. Wer, ohne daß die Reihe an ihm ist, oder auf einen falschen Ball, oder mit einem falschen spielt, verliert 1 Point, und die gemachten Bälle sind ungültig.

19. Wer auf der Tafel 8 Striche hat, ist todt und spielt in dieser Partie nicht weiter mit; doch kann sich der erste, welcher todt ist, mit dem Einsatze wieder einkaufen. Geschieht dieß, wenn er eben an der Reihe ist, so muß er sich so viel Striche anschreiben lassen, als die Anzahl der mehresten besagt, die auf der Tafel stehen

Auch hat selbiger das Recht, von einem andern Mitspieler den Ball zu kaufen.

20. Als Macherlohn wird gewöhnlich für jeden Ball soviel als der vierte Theil des Einsatzes beträgt, gerechnet.

21. Der letzte, welcher noch lebt, gewinnt den ganzen Satz, und bezahlt das Partiegeld. (An manchen Orten thut dieß die ganze Gesellschaft)

Digitized by Google

Gewöhnlich wird der vierte Theil vom Pot als Partiegeld abgezogen.

22. Kommen die beiden letzten Spieler überein, den Satz zu theilen, so setzt sich derjenige Spieler aus, der bei der Theilung am Stoße war, wird aber das Spiel ordentlich ausgespielt, so thut dieß der Gewinner.

23. Will Jemand seinen Ball während des Spieles verkaufen, so kann dieß nur an einen Mitspieler geschehen. Diese Regel wird jedoch nicht überall so strenge genommen.

Erklärung der bei dem Billardspiele üblichen Kunstwörter.

1. Tourné stoßen heißt, das Queue verkehrt in die Hand nehmen und also mit dem dicken Ende desselben den Ball fortstoßen.

2. Ein Nonpassé, welches nur bei en deux Statt findet, ist: wenn mein Ball nicht nur den andern Ball verfehlt, sondern auch überdies nicht einmal diejenige Gegend, in welcher jener steht, erreicht, und mit selbigem wenigstens nicht in gerader Linie zu stehen kommt.

3. Ein nonpassirter Schweizer, welcher ebenfalls nur bei en deux Statt findet, heißt, wenn mein Ball nicht allein den andern Ball verfehlt, sondern sich auch, ehe er noch diejenige Gegend, in welcher jener steht, erreicht, vielweniger ehe er mit selbigem in gerader Linie zu stehen kommt, verläuft oder versprengt.

Digitized by Google

4. Quarambolíren, welches nur bei Quarambole und Cinq-Quarambole Statt findet, heißt: wenn ich mit meinem Balle auf einen Stoß zwei oder mehrere Bälle berühre.

5. A main seyn, heißt: wenn ich denjenigen Ball, mit welchem ich spiele, in der Hand habe.

6. Der Ball steht collé, heißt: der Ball steht nahe an der Bande.

7. Der Ball steht preß collé, heißt: der Ball steht so nahe an der Bande, daß er an selbige anliegt.

8. Die Contrebille heißt: wenn der Ball von derjenigen Bande, an welche er angespielt wird, wieder zurückprallt, und dann beide Bälle einander noch einmal treffen.

9. Touchíren oder arrosíren heißt: einen Ball sehr schwach und beinahe unmerklich berühren.

10. Touché oder Arrosé heißt also eine sehr schwache und beinahe unmerkliche Berührung eines Balles.

11. In salvo oder die Ruhe, ist der auf der untersten Hälfte des Billards mit Kreide oder sonst etwas gemachte Queerstrich.

12. Par bricole heißt so spielen, daß der Ball an einem gewissen Orte der Bande anschlägt, von derselben aber wieder zurück prallt, und bei diesem Zurückprallen den andern Ball trifft.

13. Den Ball bricolíren heißt also: seinen Ball so spielen, daß er an einem gewissen Orte der Bande anschlägt, von derselben wieder zurück-

Digitized by Google

prallt, und bei diesem Zurückprallen des Andern Ball trifft.

14. Eine Prise nennt man, wenn der Ball an einem solchen Orte steht, daß er leicht gemacht werden kann.

15. Ein Troiner oder Schweizer, welcher nur in en deux statt findet, heißt: wenn ich mit meinem Balle nicht nur des Andern Ball verfehle, sondern mich auch dabei zugleich verlaufe oder versprenge.

16. Einen Ball dupliren, heißt: mit seinem Balle des andern Ball von einer Seite auf die Andere, oder von unten hinauf, oder von oben herab spielen.

17. Ein Dupleit heißt also: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er mir zur Rechten, von einer Seite auf die andere, oder von unten hinauf oder von oben hinunter läuft.

18. Ein Triplett oder Kreuzduplett heißt: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er von einer Seite auf die andere, und von dieser wieder auf jene, oder von unten hinauf und von da wieder herab, oder von oben herab, und von da wieder hinauf läuft.

19. Ein Quadruplett heißt: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er von einer Seite auf die andere, von dieser wieder auf jene, und von jener wieder auf diese, oder von unten hinauf, oder von oben herab von da wieder herauf, und dann wieder herab läuft.

Digitized by Google

20. Acquit oder Aussatz, heißt derjenige Ball, auf welchen gespielt werden soll.

21. Markiren heißt; beim Spiele alle vorfallenden Vortheile und Fehler und den daraus folgenden Gewinn und Verlust genau bemerken, und entweder französisch, oder, wenn es die Spieler verlangen, deutsch zählen, und die Partien und Marken an der Tafel anschreiben.

22. Der Marqueur ist diejenige Person, welche beim Spiele den Spielern aufwartet und sie bedient. Seine Verrichtungen bestehen darin: daß er a) alle vorfallenden Vortheile und Fehler, und den daraus folgenden Gewinn und Verlust genau bemerkt, und laut, entweder französisch oder deutsch, zählt; b) den Spielern die benöthigten Instrumente darreicht, und wieder aus den Händen nimmt; c) die gemachten oder verlaufenen Bälle aus den Beuteln heraus nimmt, und entweder den Spielern einhändigt, oder an den gehörigen Ort setzt; d) die gesprengten oder sonst herunter gefallenen Bälle wieder aufhebt; e) sowohl die Partien, als auch die Marken, um welche die Spieler spielen, an der Tafel genau und richtig anmerkt; f) die Lichter anzündet, putzt und auslöscht, und überhaupt g) an allem, was zur Bedienung und Bequemlichkeit gehört, nichts ermangeln läßt.

23. Eine oder mehrere Partien contra nehmen oder contra spielen, (welches nur unter zwei Spielern, und nicht eher geschehen kann, als wenn jeder derselben bereits eine oder mehrere

Digitized by Google

Partien verloren hat) heißt, verabreden, daß der Spieler, welcher die künftige Partie verliert, außer den Marken, um welche gespielt, und dem Partiegelde, welches dafür bezahlt wird, für eine oder mehrere von dem Gegner bereits verlorne Partien das Partiegeld bezahlen wolle; daß sie mithin dem Gewinner dieser Partie, von seinen verlornen ab, und dagegen dem Verlierer angeschrieben werden sollen.

24. Quitte a deux, welches nur unter zwei Spielern, wovon einer an den andern bereits etwas verloren hat, Statt findet, heißt: verabreden, daß sich durch die künftige Partie der Verlust, wenn sie der verliert, der die vorige verloren hat, entweder verdoppeln, oder, wenn er sie gewinnt, heben soll.

25. Mit Dessein spielen heißt: wenn ich nach vorher überlegtem Vorsatze einen Ball mache, und bei jedem Stoße auf eine für mich vortheilhafte Stellung der Bälle bedacht bin.

26. Einen Ball par cazo treffen, oder par cazo machen, welches eigentlich ein Italiänisches Wort ist, heißt: wenn mein Ball, durch den Abschlag von der Bande, im Zurücklaufen einen Ball trifft oder auch mohl in ein Loch treibt.

27. Einen Ball machen, heißt: vermittelst meines Balles einen andern Ball in ein Loch bringen.

28. Ich bin gemacht, heißt; mein Ball ist in ein Loch gespielt worden.

Digitized by Google

29. Sich verlaufen, heißt: seinen eigenen Ball in ein Loch spielen.

30. Einen Ball voll spielen oder voll nehmen, heißt: einen Ball gerade in der Mitte treffen.

31. Einen Ball schneiden, heißt: einen Ball von der Seite, und gleichsam an der Spitze oder Ecke desselben, treffen.

32. Einen Ball überschneiden, heißt: einen Ball, welchen man schneidet, so treffen, daß er unterhalb dem Loche, in welches man ihn spielen will, vorbei läuft.

33. Einen Ball sprengen, (welches nur im en deux und im a la Ronde statt findet, heißt: einen Ball über das Billard hinaus stoßen.

34. Sich versprengen, heißt: seinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoßen.

35. Ein Versprenger heißt also, wenn ich meinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoße.

36. Ein Fehler heißt: wenn ich entweder meines Gegners, oder einen andern auf der Tafel befindlichen Ball, oder überhaupt einen von denjenigen Bällen, von welchen ich einen hätte treffen sollen, nicht treffe.

37. Er ist todt, (ein im a la Guerre gewöhnlicher Ausdruck,) heißt: unter seiner Nummer an der Tafel sind acht Striche marquirt, und er bleibt nunmehr in dieser Partie vom Spiele ausgeschlossen.

Digitized by Google

38. Ein Gicks ist, wenn das Queue im Stoßen vom Balle abgleitet, und ihm diejenige Kraft nicht giebt, welche ihm der Spieler zu ertheilen gesonnen war.

39. Bauercolle' heißt: wenn der Ball so an der Bande steht, daß zwischen beiden sich noch ein Raum befindet.

40. Ein Husar heißt: wenn ein getroffener Ball gleichsam auf der Tafel herumschwärmt, und also hin und her, endlich aber noch in ein Loch läuft.

41. Ein Fuchs heißt: wenn von ungefähr, entweder durch Abschlag, oder durch die Contre-bille, oder auf eine andere unvermuthete Art, ein solcher Ball gemacht wird, welchen der Spieler bisweilen nicht einmal zu treffen, viel weniger zu machen, gesonnen war.

42. Der Matsch, (welcher nur im en deux, im Quarambole, und im Cinq-Quarambole statt findet,) wird eingetheilt in: a) simpeln oder einfachen, b) Tripel- und c) Quadrupelmatsch. Simpelmatsch ist, wenn einer nicht die Hälfte, Tripelmatsch, wenn er nicht den vierten Theil, und Quadrupelmatsch, wenn er nicht den achten Theil, oder gar nichts von derjenigen Anzahl der Points, auf welche die Partie ausgespielt wird, zählen kann. — Wie viele Points aber ein Spieler bei jeder Art von Spiel, ehe er aus den verschiednen Arten des Matsches kommt, haben müsse, ist oben S. 355 bemerkt worden.

43. Ein Quetscher ist, wenn der Ball, auf

Digitized by Google

welchen gestoßen wird, entweder colle' oder gar preßcolle' steht, und durch den Stoß, welchen er von einem andern Balle erhält zwar von seinem Orte hinweg, jedoch an den gegentheiligen Ball anläuft, und dadurch wieder an die Bande zurück prallt,

44. Sich verquetschen, heißt also: wenn derjenige Ball, mit welchem ich spiele, an einen entweder colle' oder preßcolle' stehenden Ball dergestalt anprallt, daß jener liegen bleibt, oder wenigstens nicht weit von seinem Orte weggetrieben wird, dagegen aber diesen dergestalt zurück stößt, daß er sich bisweilen gar verläuft.

45. Bande halten, welches derjenige thun muß, welcher am a main ist, heißt: sich bei Abstoßung des Balles so stellen, daß weder der Körper, noch ein Theil desselben, sogar auch nicht der Arm, über die Ecke des Billards heraus rage.

46. Einen schleppen (ein im a la Guerre gewöhnlicher Ausdruck,) heißt: des andern Ball an einen Ort spielen, an welchem er leicht gemacht werden kann.

47. Sich hineinspielen, heißt: seinen Ball in die Kammer spielen.

48. Suite, heißt: wenn ein Spieler sämtliche Points in einer Partie hinter einander macht, ohne daß der Gegner, der schon Points vorher hatte, einen Point dazwischen zählen kann.

Digitized by Google