

Антон Бауманн

Обстоятельное обучение и правила игры в бильярд

*Baumann A.
Gründlicher Unterricht und Regeln des Billard-Spieles
Wien, 1795*

*Пересказ, местами претендующий на перевод с немецкого языка:
В.Архипов, С.Тихонов; декабрь 2017*

Предисловие

Я никогда не мог себе представить, что со временем напишу книгу о бильярде, ведь о нём я знал меньше, чем о какой-либо иной игре. Я не только не имел о нём никакого представления, но к этому даже не было предпосылок – бильярд меня практически не интересовал. Я часто задавался вопросом: «Зачем люди тратят на это столько времени?» Но человек нередко начинает что-то ценить только по прошествии определённого времени; вот так и случилось по отношению к бильярдной игре. Чтобы иметь возможность почаще общаться со своими друзьями, я приобрёл бильярдную, которую они нередко посещали. Приходя, товарищи пытались убедить меня принимать участие в игре и обучаться ей. Вот с тех пор я и познакомился с красотами бильярда и с пользой, получаемой от него; я нашёл в нём много вкуса. Однако, приходится признать, что у игроков часто возникали сомнения и блуждания из-за произошедших прикосновений к шарам, бильярдничаний (*пропихов при ударе по близко расположенным шарам; прим. пер.*), карамблей, вылета шара со стола и других случайных игровых ситуаций, которые могут очень легко привести к серьёзным ссорам. Поэтому с этого времени я стал внимательно наблюдать за игрой и пристально обращать внимание на то, к каким приобретениям и потерям приводят все последствия одинакового игрового действия. Для личного пользования я письменно дополнял найденные старые бильярдные правила – чтобы полученные при этом результаты остались на память, а также, чтобы с их помощью можно было бы проинструктировать игроков и суметь рассудить их в спорных случаях. Вот таким образом и появился на свет сборник инструкций. Я не претендую на то, чтобы выступать в качестве законодателя для бильярдистов, и не тешу себя мыслью о том, что в результате этого небольшого эксперимента создал что-то совершенное. Напротив, я настолько убеждён в несовершенстве своего труда, что никогда бы не рискнул показать его читателям, если бы не пожелания моих друзей.

С этой точки зрения, я хочу лишь, чтобы в один прекрасный день более искусный знаток бильярдной игры дополнил мою работу тем материалом, которого, по его мнению, не хватает для более полного обучения игре.

Глава 1

Общие сведения о бильярде

Надеюсь, что перед предметным разговором о конкретных разновидностях бильярдных игр здесь будет уместно сказать немного о бильярде вообще, и особенно – о его красоте и пользе, об удовольствии, которое доставляет эта игра.

Когда мы играем в бильярд:

А) Понимаем – насколько просто обращать внимание не на показательные достоинства, а, так сказать, на нравственную красоту, которая особенно проявляется в нём:

1. Потому что бильярд почти полностью свободен от мошенничества, придиричivosti, опасностей и прочих неприятных инцидентов, свойственных другим типам игр. Поэтому бильярдный игрок, в отличие от прочих игроков, практически в любое время избавлен от раздражительности и проявлений злобы.

2. Потому что эта игра практически полностью основана на механике, изучать которую одновременно и приятно и полезно.

3. Эта игра открывает свою красоту тому, кто уделяет ей особое внимание и пристально следит за порой неожиданными траекториями, разворотом и движением шара, воздействием шаров друг на друга.

В) Бильярд оказывает полезное влияние на организм человека, потому что:

1. Помимо удовольствия и развлечения, он предоставляет нам возможность двигаться и испытывать утомление от продолжительной игры, что весьма полезно для здоровья. Если мы хотим прогуляться, но избавиться себя от летнего зноя и зимней стужи, то игра предоставит такую возможность. Эта игра, так же как и все иные передвижения, наиболее полезна для тела.

2. Он придаёт нашим нервам и особенно рукам определённую прочность и силу.

3. Добиваясь попадания в выбранную цель за счёт ударов по шарам, мы неминуемо приобретаем навыки применения глазомера.

4. Зелёный цвет бильярдного сукна благотворно влияет на зрение; это – давно известная истина, подтверждённая врачами.

С) Помимо разностороннего удовольствия, связанного с этой игрой, и её преимуществ над другими играми, хотелось бы напомнить, что:

1. По сравнению с прочими играми, здесь имеются более широкие возможности выбора прекрасных партнёров по своему вкусу.

2. Бильярд во многом избавлен от неприятностей, практически неизбежных в других играх.

3. В этой игре соперники не могут, не раскрыв своих уловок, скрытно использовать незаконные преимущества в корыстных целях.

4. Здесь игрок чаще всего находится среди людей своего уровня и положения в обществе.

5. Ссоры и размолвки в этой игре крайне редки.

6. Игрок находится в таком клубе или, по крайней мере, в таком отдельном помещении, в которое не допускаются люди из низших сословий. Поэтому ему не приходится слушать бранную речь и переносить иные неудобства, уменьшающие получаемое от игры удовольствие.

Мы не должны удивляться тому, что число любителей этой игры ежедневно увеличивается. Напротив, мы желаем, чтобы каждый из них всё больше и больше ощущал вкус и удовольствие от бильярда в его полноте, в то время как сама игра

должна вытеснять все прочие бестолковые, вульгарные, опасные и отнимающие деньги игры.

Глава 2

Французские и немецкие термины, описание и использование необходимых инструментов

А) Французские термины

1. **Бильярдный стол** или просто **Бильярд** (*Billard*) представляет собой прямоугольную плиту длиной от пяти до шести аршин и, как правило, вдвое меньшей шириной. Эта плита покоится на шести ножках, по всему периметру оснащена бортами и покрыта сукном. Обычно сукно имеет зелёный цвет, а иная расцветка используется крайне редко. В каждом углу и посередине длинных сторон вырезаны полукруглые отверстия, под которыми прикреплены вязанные мешочки для приёма попадающих в них шаров. (*Ниже при описании игры указанные отверстия будут именоваться «лузами».* Прим. пер.)

2. **Кий** (*Queue*) является деревянным стержнем конической формы, у которого один конец является тонким, а другой усечён. Используется для приведения шаров в движение.

3. **Мазик** (*Masse*) – деревянный стержень, к концу которого под углом прикреплена колодка, называемая «башмаком», из-за чего мазик чем-то напоминает маленькую совковую лопату. Этот инструмент используют те, кто не умеет играть киями; другие игроки используют его только в тех случаях, когда не могут достать кием до шара, но тем не менее не хотят применять длинный кий. Для некоторых игроков мазик также заменяет козелок («*машинку*»; прим. пер.).

4. **Длинный кий** имеет большую длину – почти такую же, как и длина стола. Используется, когда шар, по которому нужно наносить удар, настолько удалён, что его нельзя достать ни обычным кием, ни мазиком, ни даже с помощью козелка.

5. **Башмак** – деревянный элемент конструкции мазика (см. п.3).

6. **Длинный мазик** – инструмент, подобный тому, который описан в п.3, однако имеющий большую длину, чем обычные мазики – вплоть до длины стола. Применяется в случае, указанном в п.4, если Вы не либо не привыкли к игре длинным кием, либо надеетесь за счёт игры длинным мазиком получить лучший результат.

7. **Машинка** или **козелок** – палка, к концу которой прикреплена небольшая прямоугольная дощечка с вырезанными углублениями, служащая опорой для кия. Этот инструмент используется в игре, когда нельзя добраться до шара кием, или если неудобно поставить опорную руку.

8. **Шары** – набор шаров из слоновой кости, который используется при игре в бильярд. Различаются в зависимости от характера игры, в которой они используются, количества, размера, маркировки, цвета и наименования, а именно:

I. При игре в **два шара** (*En deux* или **Простая Партия** – *partie blanche*) используются шары одинакового размера, обычно – самые крупные. Один из них помечается одной точкой, а другой – двумя. Шары называются *en deux* или «простые шары».

II. При игре в **Карамболь** используются три шара, два из которых имеют одинаковый размер, а третий – чуть меньше остальных. В качестве больших шаров

обычно используют шары из Простой Партии (см. выше). Третий шар имеет красный цвет – чтобы его можно было отличать от других шаров. Большие шары называются игровыми шарами (битками), а третий – карамбольным шаром.

III. В **Пятишаровом Карамболе** (*Cinq-Quaramble*; иначе называется «испанской партией») используются пять шаров, два из которых одинаковы по размеру, немного превышающему размер остальных трёх шаров. В качестве двух больших шаров могут использоваться шары *en deux* из Простой Партии. Три шара меньшего размера – цветные: красный, синий и жёлтый. Красный и синий шары называются карамбольными, а два более крупных – игровыми (*странно, что автор здесь не упомянул о том, что жёлтый шар называют Каролиной; об этом он обмолвится ниже; прим. пер.*).

IV. Для **круговой игры** (*À la Ronde*) нужны тринадцать шаров, один из которых чуть больше остальных, одинаковых по размеру. Двенадцать одинаковых шаров называют круговыми, а отличающийся – «шаром в обращении», «бегуном» или игровым шаром (*иными словами, это – биток; прим. пер.*). В качестве него можно использовать какой-нибудь шар из Простой Партии.

V. В игре **Алагер** (*À la Guerre*) количество используемых шаров соответствует количеству игроков. Все шары имеют одинаковый размер и должны быть пронумерованы. У шаров отсутствуют специальные названия, но каждый игрок наносит удары только по тому шару, который достался ему при розыгрыше перед партией.

VI. В игре **Пирамидка** (*À la Figaro*) количество шаров произвольно, но, без учёта игрового шара, их должно быть не менее двенадцати. Эти двенадцать шаров должны иметь одинаковый размер, а игровой шар можно заимствовать из Простой Партии. Как и в круговой игре, шары последовательно нумеруются – от единицы до числа, равного количеству игроков. Помимо номеров, у шаров нет специальных обозначений, поэтому они так и называются – первый шар, второй шар и т.д. Но тот шар, по которому наносятся удары, как и в круговой игре, называется шаром в обращении, «шаром-бегуном» или игровым шаром.

В) Немецкие термины

1. **Бильярдный стол** или просто **Бильярд** (*Billardtafel*) – см. п.1 французских терминов.

2. **Борта** (*Banden*) – кромки, расположенные вокруг бильярдного стола и возвышающиеся над игровым полем. Обтянуты тканью такого же цвета, как и сукно на столе.

3. **Закраины** (*Leisten*) – то же самое, что и борта (см. п.2).

4. **Мазик** (*Maas*) – см. п.3 французских терминов.

5. **Длинный кий** (*Landkutsche* – «Карета для поездок по стране») см. А), п.4.

6. **Башмак** (*Massenschuh*) см. п.5 французских терминов.

7. **Длинный мазик** (*Lange Masse*) см. п.6 французских терминов.

8. **Машинка** или **козелок** (*Machine; Bock*) см. п.7 французских терминов.

9. **Костыль** или **кочерга** (*Krücke*) – то же самое, что и машинка или козелок; см. п.7 французских терминов.

10. **Шары** (*Bälle; Billen*) – см. п.8 французских терминов.

Глава 3

О фактическом и необходимом состоянии бильярдного стола и игровых инструментов

I. О фактическом и необходимом состоянии бильярда

При изготовлении профессиональной продукции необходимо добиваться качества, прилагая усердие и аккуратность; это, безусловно, касается бильярдного стола и необходимых для игры инструментов. Окончательно и бесповоротно выяснено, что качественное создание и правильная установка стола приводят к становлению точной игры. Несомненным является и обратное утверждение: если при производстве или установке допущены огрехи, то не только значительно снижается ценность самого бильярда, но и игра несёт существенные потери. С другой стороны, при этом значительно уменьшается и удовольствие, которое мы намереваемся получить. Мы не способны и не собираемся заниматься изготовлением бильярда и игровых инструментов, а также составлять методические руководства и инструкции для их производства – ведь мы не владеем знаниями об этом искусстве, и такие инструкции оказались бы непонятными. Однако, следуя замыслу этой книги и просьбам некоторых моих друзей, приведу по этому поводу некоторую информацию.

I. Как и от художника, создающего предмет искусства, изготовление бильярда требует максимальной точности, усердия и внимания; поэтому для начинающего плотника создание бильярда может выступать в качестве пробной работы на соискание звания мастера.

II. Изготовитель бильярда использует довольно плотную древесину, которая хорошо высушена, не коробится и не даёт усадки. Благодаря этому, по результатам своей работы он приобретает уважение и популярность.

III. Обычно длина стола составляет 4½ или 5 аршин (*странно, но во второй главе указывалась типичная длина от 5 до 6 аршин; прим. пер.*); она вдвое превышает ширину. Таким образом, стол имеет четыре прямых угла. Основные конструктивные элементы бильярдного стола: 1) ножки; 2) каркас; 3) плита; 4) борта.

I. Для установки стола предусмотрено шесть ножек. Они должны быть: 1) Высокими. 2) Прочными. 3) Полностью одинаковыми и обеспечивающими симметричность конструкции. В особенности, необходимо обеспечить одинаковую высоту, так как благодаря этому достигается горизонтальность положения плиты. Кроме того, чтобы уменьшить погрешность выравнивания, нужно подложить щепку или что-то подобное (*сдвигая такую клиновидную деталь, можно добиваться тонкого регулирования горизонтальности установки плиты; прим. пер.*); однако, так как такой способ не является штатным, следует особо проинформировать покупателя о наличии подобного элемента конструкции – тем более, что такие ухищрения могут и не дать ожидаемого результата вследствие неровности пола, на котором установлен стол. Что касается прочности ножек, то она должна быть пропорциональна массе стола. Излишняя прочность предпочтительнее, чем недостаточная: чем прочнее будут ножки, тем устойчивее стол, а это – одно из его главных качеств.

Отделка ножек должна соответствовать отделке стола в целом. Если прочие элементы бильярда украшены резьбой или оснащены орнаментом, то и ножки требуют подобной обработки. Если же стол совсем прост и изготовлен без

украшений, то и особая отделка ножек была бы излишней и неподобающей.

Кстати, при этом следует отметить, что ножки должны быть обработаны так, чтобы углы или украшающие элементы не выступали наружу, и игроки не задевали их. Они не должны мешать игрокам принимать игровую стойку.

II. Каркас фактически состоит из тринадцати частей, а именно: трёх основных рам, двух больших боковых балок и восьми поперечных балок. Об их изготовлении мы здесь не будем ничего говорить и ограничимся лишь следующим: все эти части должны не только аккуратно и точно соответствовать друг другу, но и функционировать в течение долгого времени. Об этом обязан позаботиться грамотный и аккуратный мастер.

III. Самым удивительным и важным элементом конструкции стола является **плита или доска.**

Нетрудно догадаться, что плита не является цельной, а состоит из нескольких частей, размер которых пропорционален ширине стоек. Те, кто разбирается в бильярде, легко поймут, что среди всех составляющих конструкции стола плита является тем самым элементом, который требует наибольшей точности, внимания и тщательности изготовления. Если принять во внимание, что игра целиком зависит от обработки плиты и от её правильной установки, то без этого невозможно даже представить правильную игру. Поэтому при изготовлении плиты мастеру необходимо выполнять работу тщательно и довольно осторожно. Все отдельные части должны не только быть предельно ровными, одинаковыми и правильно обработанными, но также и должны точно состыковываться друг с другом, образуя единое целое так, чтобы сборка была практически незаметна и не ощущалась, чтобы не было даже малейших выступов – особенно со стороны игрового поля. Для большей устойчивости, и чтобы ни одна из этих частей не могла опускаться или перемещаться вверх, предусмотрены два нижние балки, обеспечивающие составным частям надлежащее соединение и прочность. Отверстия, которые необходимо сделать на каждом углу и посередине длинных сторон стола, должны быть круглыми, не слишком большими и не излишне маленькими. Их нужно обработать так, чтобы не «притягивались» шары, то есть чтобы отсутствовал уклон.

Если плита изготовлена так, что к ней нет претензий и нечего улучшить, особенно – с верхней стороны, то:

1) На всю игровую поверхность ровно укладывается очень тонкая фланель. При этом следует уделить особое внимание тому, чтобы сукно нигде не имело даже незначительных выпуклостей или провисаний; в противном случае его нужно снять и положить повторно.

2) Затем сукно натягивается как можно равномернее и сильнее, после чего прикрепляется со всех сторон. При выборе сукна следует учитывать следующее:

а) Лучше всего подходит сукно зелёного цвета, потому что оно не ослепляет глаз, а, напротив, укрепляет его.

б) Поскольку ширина стола превосходит ширину сукна, производимого в нашей стране, имеется возможность сшить отдельные куски ткани, добываясь необходимого размера. При этом образуется шов, и если он не будет чрезвычайно тонким и аккуратным, то это приведёт к тому, что в игре стол подчас будет проявлять себя необычно.

в) Чем тоньше сукно, тем лучше. Нетрудно понять, что грубое сукно значительно тормозит перемещение шаров, а на тонком сукне они могут двигаться быстрее.

IV. Перейдём к элементу конструкции бильярда, который одновременно определяет правильность игры и множество её необычных проявлений – к **бортам**.

Стол оснащён шестью бортами: двумя с каждой длинной стороны и по одному на коротких сторонах. Они должны не только иметь безукоризненно правильную форму, но и быть обработанными настолько, чтобы обеспечивалась идеальная компоновка с плитой – так, чтобы в собранном виде плита с бортами представлялись скорее единым целым, чем отдельными элементами конструкции. На всех концах борта обрезаны в виде закруглений, благодаря чему они идеально komponуются с отверстиями в плите. Верхние части бортов (*те, которые обращены к игровому полю; прим. пер.*) плотно заполнены кусочками ткани или каким-либо другим прочным материалом, чтобы отражение шара от борта, зависящее от его плотности и прочности, было регулярным и правильным. После наполнения, каждый борт обтягивается тканью такого же цвета, как и на плите, и крепится к ней двумя винтами. В качестве ориентиров (*например, для прицеливания; прим. пер.*) на поручне каждого борта прикрепляются полоски (сейчас вышедшие из моды), имеющие, как правило, жёлтый цвет. Они прибиваются гвоздиками с широкой шляпкой и размещаются не произвольным образом, а циклично, и так, чтобы вся длина борта была разделена на шесть равных частей. Первая полоска крепится двумя гвоздиками, вторая – тремя, третья (расположенная посередине борта) – четырьмя, четвёртая – снова тремя, пятая – снова двумя: всего вбито 14 гвоздиков. Наконец, когда стол будет аккуратно оснащён полосками, под отверстиями устанавливаются мешки, связанные из крепкой бечёвки того же цвета, что и сукно на столе. Ещё лучше использовать кружевные мешки, прикреплённые к коже, соединяющей между собой соседние борты. В качестве украшений, снизу мешков прикрепляются кисточки подходящего цвета.

Таким образом, мы в общих чертах рассмотрели конструкцию бильярда и его сборку. Добавим к этому некоторые сведения о величине и состоянии помещения для игры, расположении стола и уходе за ним.

Помещение, в котором устанавливается бильярд, должно быть очень просторным. Это требование вытекает как из размеров самого стола, так и из того, что со всех четырёх сторон требуется свободное пространство, необходимое не только для того, чтобы игрокам было комфортно принимать игровую стойку, но и чтобы при выполнении ударов можно было без помех перемещать игровые инструменты. Поэтому у каждой стороны стола должно иметься свободное место шириной не менее трёх аршин. А из этого следует, что для бильярда длиной в шесть аршин и, соответственно, шириной в три аршина, нужна площадь длиной, по крайней мере, 12 аршин и шириной 9 аршин. Следовательно, нужно иметь свободное пространство площадью 108 квадратных аршин (*в этом месте автор привёл неверные данные, указав длину помещения 12 аршин и ширину 6 аршин, что по периметру даёт 36 аршин; прим. пер.*). Помимо этого, следует учитывать, что необходимо обеспечивать дополнительное свободное место для зрителей, гостей и всех других лиц, одновременно находящихся в комнате при игре. Чем крупнее и вместительнее помещение, в котором располагается бильярдный стол, тем с бóльшим удобством и удовольствием можно играть.

Само помещение должно быть хорошо освещённым. Из этого следует, что нужно иметь прозрачные окна, которые должны быть побеленными и чистыми, что, несомненно, делает комнату более светлой, а не затемнённой. Пол должен быть ровным и не иметь отверстий, возвышений или углублений. Печь должна быть оборудована и располагаться так, чтобы дым не мог попадать в игровое помещение.

Потолок не должен быть низким; чем он выше, тем лучше. Наконец, в помещении следует по возможности избегать наличия большого количества табачного дыма, ведь он не только ухудшает видимость, но и причиняет иные неудобства игрокам.

Если у Вас имеется комната, отвечающая требованиям, необходимым для бильярдной, в ней следует установить стол – но ни в коем случае нельзя помещать его в тёмное место или в угол. Следует избегать и места рядом с окнами, где дневной свет может падать прямо на бильярд – так место, которое могло бы украсить помещение, будет выглядеть неприглядно. Поэтому, при возможности, и когда прочие обстоятельства не мешают этого сделать, следует разместить стол посередине, а затем (что является основным обстоятельством, от которого почти всё зависит) с помощью ватерпаса и отвеса тщательно выровнять горизонтальность игрового поля.

Наконец, скажем несколько слов об уходе за столом.

Если считать, что бильярд дорог его владельцу (а так полагать можно со всей серьёзностью, потому что покупка и ремонт требуют отнюдь не малых расходов), то также справедливо предположить, что он будет его беречь и даже относиться так, чтобы стол никогда не был умышленно повреждён или сломан, чтобы он мог использоваться на протяжении многих лет. Владелец достигнет этой цели:

1) Если он будет чистить и убирать помещение в тот день, когда оно не используется для игры. Если стол будет защищён покрывалом из кожи или подобного ей материала, чтобы: а) на стол не попадала пыль, постепенно оседающая внутри сукна; б) сукно не выгорало от солнечного света.

2) Если он усердно избавляется от пыли и загрязнений, используя щётку (которая не должна быть излишне жёсткой, не повреждала сукно и не срезала ворс) или специально подготовленную небольшую метёлку.

II. О фактическом и необходимом состоянии игровых инструментов

Как уже отмечалось выше, очень сложно донести до читателя точные и понятные ему сведения; для этого требуются более систематические и колоритные описания. Но всё же, чтобы не выглядеть нерадивым, я хочу сказать – насколько в состоянии это сделать – следующее:

1) Что касается характеристик шаров, то их описывать излишне, потому что каждый человек, даже никогда не видевший бильярда, знает форму шара из слоновой кости. Поэтому я ограничусь лишь тем, что отмечу: каждый шар из Простой Партии (*En deux*) обычно чуть крупнее остальных шаров.

2) Кии должны быть гладкими, ровными, округлыми – без выпуклостей и впадин, совершенно прямыми. В ручку кия вмонтирован утяжелитель, за счёт чего обеспечивается необходимая сила удара по шару. *(Следует сказать, что существует и альтернативный перевод последнего предложения. В нём слово *Vleye* из исходного текста трактуется не как утяжелитель, а как наклейка. В пользу такого понимания можно отнести то, что *Vleye* располагается в районе «головки», «носовой части», «вершины» кия – *der Kopf*; однако, ничто не мешало автору этим словом именовать заднюю оконечность кия, т.е. ручку, в районе которой и размещается утяжелитель. Прим. пер.)* Кроме того, они не должны быть слишком тяжелыми или лёгкими, излишне длинными или короткими, слишком толстыми или тонкими.

Ввиду того, что навыки и предпочтения игроков относительно массы, длины и толщины кия значительно разнятся, никаких общих выводов здесь сделать нельзя – в особенности по поводу массы. В отношении же длины часто можно услышать

мнение о том, что лучше играть длинным кием, чем коротким. Многие полагают, что длина кия должна составлять около двух с половиной аршин. Поэтому, наибольшее количество игроков использует длинные кии. С точки зрения толщины лучше, чтобы с одного конца кий был не более, чем втрое шире, чем с другого – потому что удары не сильно расширяющимся кием выполняются увереннее и точнее. Однако, как уже подчёркивалось, предпочтения по длине и толщине весьма различны; поэтому владелец бильярдной должен позаботиться о том, чтобы у него имелись разнообразные кии, и чтобы их было не менее двенадцати штук.

3) Сказанное выше относится и к длинному кием. Впрочем, он должен быть длиннее обычного кия, и на шестиаршинном столе его длина должна составлять не менее пяти аршин.

4) Как указывалось выше, мазики состоят из двух частей, а именно: а) из стержня и б) так называемого башмака. Поэтому мазик можно разделить, а затем прикрепить стержень к другому башмаку или башмак – к другому стержню.

Так как конструкции, а также принципы использования мастика и кия значительно отличаются друг от друга, стержни мастика обрабатываются не настолько аккуратно и тщательно, как поверхности киев.

Ввиду того, что конструкция так называемого башмака весьма проста и незамысловата, постараюсь добавить об этом ещё несколько слов.

Так как в игре мазик можно использовать по-разному, и в одной игровой позиции этот инструмент удобнее применять, если он – короткий, а в другой – если длинный, владельцу бильярда следует позаботиться о том, чтобы в наличии имелись три мастика: один – короче обыкновенного кия, второй – стандартной длины и третий – длиннее привычного кия.

5) Нетрудно понять, что длинные мазики по форме и качеству не отличаются от обычных; разница состоит лишь в длине, которая должна быть такой же, как и у длинного кия (см. выше п.3).

6) Конструкция машинки (по-иному – козелка или костыля), о которой мы уже говорили выше, также настолько проста и естественна, что практически каждый сможет самостоятельно изготовить этот инструмент.

Поэтому здесь не остается ничего недосказанного, кроме того, что палку следует сделать из крепкой древесины – чтобы при использовании она не гнулась и не ломалась.

7) Так как в некоторых разновидностях игр, представленных ниже, определяется игрок, выполняющий первый удар, необходимо иметь в наличии игровой кубик с шестью гранями.

8) Ввиду того, что наконечники киев нередко становятся неровными, или на них образуется так называемая «борода», необходимо их «поправлять». Для этого необходим какой-нибудь инструмент, например – обыкновенный рашпиль или напильник.

9) В качестве доски, на которой маркёр ведёт счёт игры, можно использовать любую чёрную доску, предназначенную для нанесения пометок или комментариев.

10) Чтобы сметать со стола загрязнения и проводить чистку бильярда, необходима специально подготовленная маленькая щётка или ручная метёлка, которую можно приобрести повсеместно.

11) При игре в бильярд используются настенные светильники различного типа: некоторые – из латуни, некоторые – из жести; первый из указанных светильников предпочтительнее, так как латунь лучше отражает свет. Кстати, светильники нужно смонтировать на потолке или на стене так, чтобы они находились не слишком низко и не слишком высоко, и при этом не затеняли бильярд.

12) Свечи нужно выбирать так, чтобы они горели достаточно ярко – не еле-еле освещая темноту и не так, как это бывает на руку грабителям. Тем не менее, нужна разумная яркость, чтобы не нужно было часто очищать светильники.

Глава 4

О том, как играть по шару и одним шаром по другому

Мы подошли к главе, представление материала которой связано со многими трудностями. Создать для новичка письменную инструкцию о том, как играть одним шаром по другому, и как шар поведёт себя, если что-то изменить в этом соударении, не чрезвычайно трудно, а практически невозможно: ведь каждая позиция шаров уникальна и требует выполнения особого удара; поэтому, такой урок гораздо проще преподать на столе, а не на бумаге. Опасаясь того, что письменное наставление всё равно останется неясным – независимо от того, сколько усилий при этом будет приложено для понимания – я изначально планировал вообще не затрагивать рассматриваемую тему. Однако, один из моих приятелей не одобрял такие намерения. Он утверждал, что в таком случае в этой главе будет отсутствовать самое необходимое, и поэтому все прочие указания бессмысленны или являются лишними. Таким образом, чтобы избежать этого порицания, я отважился изложить представленные ниже правила.

Первое правило.

Шар, по которому играют (*иначе говоря – прицельный шар; прим. пер.*), должен быть направлен прямо или на резке, через борт или от борта.

Второе правило.

Если нет возможности «сделать» (*отправить в лузу; прим. пер.*) шар своим ударом, то следует направить шары так, чтобы соперник не получил никакого «подарка».

Третье правило.

Когда шар располагается у борта, играть по нему следует с одной из двух боковых сторон (*так в завуалированной форме автор предостерегает читателя о возможности нежелательного контр-туша; прим. пер.*).

Четвёртое правило.

Когда стоящий у борта шар нужно сыграть дуплетом, следует наносить удар в полный контакт (*без резки; прим. пер.*), но не слишком сильно.

Пятое правило.

Если биток стоит вплотную к лузе, наносить удар следует, располагаясь за ней – чтобы не уронить в лузу шар.

Шестое правило.

Если биток расположен близко к прицельному шару, следует выполнить очень мягкий удар, который называется «клапштос».

Седьмое правило.

Если шар нужно играть от борта (абриколем; прим. пер.) к лузе, то следует выполнять удар в полный контакт, но не слишком сильно.

Восьмое правило.

Прицельный шар можно направлять на резке в лузу, если шар находится недалеко от неё, и биток при этом расположен с той же самой стороны по отношению к биссектрисе лузы. (По сути, автор предостерегает читателя от игры на обратной резке; прим. пер.)

Глава 5

Счёт до сорока восьми по-французски и некоторые примечания

а) Счёт

0	<i>Nichts</i>	<i>Point</i>	25	<i>Fünf und zwanzig</i>	<i>Vingt cinq</i>
1	<i>Eins</i>	<i>Un</i>	26	<i>Sechs und zwanzig</i>	<i>Vingt six</i>
2	<i>Zwei</i>	<i>Deux</i>	27	<i>Sieben und zwanzig</i>	<i>Vingt sept</i>
3	<i>Drei</i>	<i>Trois</i>	28	<i>Acht und zwanzig</i>	<i>Vingt huit</i>
4	<i>Vier</i>	<i>Quatre</i>	29	<i>Neun und zwanzig</i>	<i>Vingt neuf</i>
5	<i>Fünf</i>	<i>Cinq</i>	30	<i>Dreißig</i>	<i>Trente</i>
6	<i>Sechs</i>	<i>Six</i>	31	<i>Ein und dreißig</i>	<i>Trente un</i>
7	<i>Sieben</i>	<i>Sept</i>	32	<i>Zwei und dreißig</i>	<i>Trente deux</i>
8	<i>Acht</i>	<i>Huit</i>	33	<i>Drei und dreißig</i>	<i>Trente trois</i>
9	<i>Neun</i>	<i>Neuf</i>	34	<i>Vier und dreißig</i>	<i>Trente quatre</i>
10	<i>Zehn</i>	<i>Dix</i>	35	<i>Fünf und dreißig</i>	<i>Trente cinq</i>
11	<i>Elf</i>	<i>Onze</i>	36	<i>Sechs und dreißig</i>	<i>Trente six</i>
12	<i>Zwölf</i>	<i>Donze</i>	37	<i>Sieben und dreißig</i>	<i>Trente sept</i>
13	<i>Dreizehn</i>	<i>Trenze</i>	38	<i>Acht und dreißig</i>	<i>Trente huit</i>
14	<i>Vierzehn</i>	<i>Quatorze</i>	39	<i>Neun und dreißig</i>	<i>Trente neuf</i>
15	<i>Fünfzehn</i>	<i>Quinze</i>	40	<i>Vierzig</i>	<i>Quarante</i>
16	<i>Sechzehn</i>	<i>Seize</i>	41	<i>Ein und vierzig</i>	<i>Quarante un</i>
17	<i>Siebzehn</i>	<i>Dix-sept</i>	42	<i>Zwei und vierzig</i>	<i>Quarante deux</i>
18	<i>Achtzehn</i>	<i>Dix-huit</i>	43	<i>Drei und vierzig</i>	<i>Quarante trois</i>
19	<i>Neunzehn</i>	<i>Dix-neuf</i>	44	<i>Vier und vierzig</i>	<i>Quarante quatre</i>
20	<i>Zwanzig</i>	<i>Vingt</i>	45	<i>Fünf und vierzig</i>	<i>Quarante cinq</i>
21	<i>Ein und zwanzig</i>	<i>Vingt et un</i>	46	<i>Sechs und vierzig</i>	<i>Quarante six</i>
22	<i>Zwei und zwanzig</i>	<i>Vingt deux</i>	47	<i>Sieben und vierzig</i>	<i>Quarante sept</i>
23	<i>Drei und zwanzig</i>	<i>Vingt trois</i>	48	<i>Sieben und vierzig</i>	<i>Quarante huit</i>
24	<i>Vier und zwanzig</i>	<i>Vingt quatre</i>			

b) Примечания

1) Между количеством очков обоих игроков ставится французский предлог *à*. Например, если один игрок имеет восемь очков, а другой – четыре, то в этом случае произносится: *huit à quatre*.

2) Если французские числа *deux, trois, vingt, trente, quarante* стоят в счёте впереди и, таким образом, перед предлогом *à* (вследствие чего рядом располагаются две или три гласные буквы), то благозвучность обеспечивается добавлением согласной буквы *S* или *T* между указанными пяти числительными и предлогом *à*. Например, говорят *döhs à ongs, troas à ühn, wengt à fehhs*.

3) Первым произносится количество очков того игрока, который набрал очки последним, даже если его суммарное количество очков меньше, чем у соперника. Так происходит до тех пор, пока продолжается набор очков. Например, у одного из игроков в Пятишаровом Карамболе было 24 очка, а у другого – 8 очков, и при этом последнее очко набрал второй игрок. Тогда счёт представляется как *huit à vingtquatre*, а не *vingt quatre à huit*.

Однако это – мода французского ведения счёта, и у нас она значительно спала. Обычно такой счёт используется только в Рейхе, Саксонии и Пруссии. – Для чего? Это, действительно, необъяснимо!

Глава 6

Перечень и толкование встречающихся в тексте французских и общепринятых немецких терминов

A) Французские термины

1) **Играть оборотом**; иначе – **Турне** (*Tourne*): наносить удары по шару толстым концом кия (*торцом ручки; бампером турняка; прим. пер.*). Обычно так поступают в двух случаях – когда биток находится настолько далеко от борта, что до него нельзя дотянуться опорной рукой, или расположен так, что не хватает свободного места для постановки ручного упора (моста) и размещения на нём кия. Играть оборотом разрешается в любой разновидности игры, за исключением одного случая в *à la Figaro* (когда биток соприкасается с другим шаром; *прим. пер.*).

2) **Нонпассе** (*Non passé*): промах по прицельному шару, при котором биток не только не докатывается до него, но и движется при этом по траектории, проходящей мимо. Этот термин используется на практике лишь в Простой Партии.

3) **Швейцарец** (*Schweizer*): биток, который не только не попал в прицельный шар, но и выскочил за борт или очутился в лузе. Термин используется на практике лишь в Простой Партии.

4) **Карамболяж** (*Quaramboliren*): выполнение последовательного соударения битка с двумя прицельными шарами. Считается результативным действием только в играх Карамболь (*Quarambole*) и Пятишаровый Карамболь (*Cinq-Quarambole*).

5) **В руке** (*À main*): игровая ситуация, в которой игрок держит биток в руке перед тем, как поставить его на стол для последующей игры. Встречается во всех играх, кроме *à la Ronde*. Такое бывает после того, как этот шар был сделан или перелетел через борт, или после того, как биток попал в лузу или вылетел со стола.

6) **Шар стоит коле**; иначе – **шар приклеен** (*Colle*): шар располагается близко к борту.

7) Шар стоит **пресс коле**; иначе – шар крепко приклеен (*Press colle*): шар располагается вплотную к борту.

8) **Контребиль** (*Contrebille*); иначе – **контр-туш**: повторное соударение прицельного шара с битком после контакта с бортом, произошедшего вследствие первоначального соударения шаров.

9) **Тронуть шар**: очень слабо и почти неощутимо прикоснуться к шару.

10) **Туш шара** (*Touche*): весьма слабое и почти незаметное прикосновение к шару.

11) **Ин сальво** (*In salvo*); иначе – **камера, покой, комната**: часть нижней половины игрового поля, отделённая поперечной чертой, проведённой мелом или как-то иначе (*в современном бильярде вместо этого используется термин «дом»; прим. пер.*). Применяется при игре в Карамболь, Пятишаровый Карамболь, *à la Guerre* и *à la Figaro*.

12) Шар «ин сальво»; иначе – шар в камере, шар в покое, шар в комнате: шар находится в той области стола, которая отделена от остальной части меловой поперечной чертой.

13) **Абриколь**: удар, при котором биток, прежде чем удариться в прицельный шар, контактирует с бортом.

14) Чтобы выполнить **Абриколь**, нужно направить биток в борт, чтобы он от него отразился, а затем попал в прицельный шар.

15) **Приз** (*Prise*): игровая позиция, в которой прицельный шар расположен так, что его можно легко отправить в лузу.

16) **Поставить приз**: направить шар в положение, из которого его можно будет легко отправить в лузу.

17) **Играть** (*Billardiren*): принимать участие в игре.

18) (*Troiner*): то же самое, что и **швейцарец** (см. п.3).

19) Для выполнения **дуплета** (*Dupliren*) следует направить биток в прицельный шар, который после этого ударится в борт и отразится к противоположному борту.

20) **Дуплет** (*Duplett*): удар, при котором прицельный шар после соударения с битком контактирует с бортом, а затем уже движется к противоположному борту.

21) **Дуплет с руки**: дуплет, выполняемый после того, как «шар в руке» (см. п.5) устанавливается на стол.

22) **Триплет** (*Triplett*); иначе – **крейцдуплет; перекрёстный дуплет**: удар, при котором прицельный шар ударяется в борт, отражается от него в противоположный борт, после чего возвращается к первому борту.

23) **Крейцдуплет** (*Kreuzduplett*): то же самое, что и триплет (см. п.22).

24) **Квадруплет** (*Quadruplett*): удар, при котором прицельный шар трижды соударяется с бортами, а затем уже отражается к цели.

25) **Выставляемый шар** (*Aquit*): выставляемый игроком шар, в который следующий играющий должен направлять биток.

26) **Вести счёт** (*Marquiren*): во время игры внимательно наблюдать за всеми результативными игровыми действиями и совершёнными ошибками, вести соответствующий счёт и во всеуслышание по-французски (или по-немецки, если так пожелают игроки) объявлять текущий счёт партий и марок, а также записывать его на доске.

27) **Маркёр** (*Marqueur*): человек, обслуживающий игроков во время игры, обязанности которого состоят в том, что он: а) внимательно наблюдает за всеми результативными игровыми действиями и совершёнными ошибками; во всеуслышание объявляет текущий счёт; б) подносит игрокам необходимые им

игровые пособия (*длинный кий; машинку; прим. пер.*) и забирает их после использования; с) вынимает из луз попавшие в них шары и передаёт их игрокам или ставит на надлежащие места; d) поднимает вылетевшие со стола или иначе упавшие шары; e) аккуратно отмечает на доске число партий и марок, с которыми играют игроки; f) зажигает свечи, чистит и гасит их; g) не даёт игрокам ощущать недостатка ни в чём, относящемся к обслуживанию и комфорту.

28) **Контра** (*Contre*): партия (или несколько партий), играемая на особых договорных условиях между двумя игроками, к этому моменту уже проигравших друг другу равное количество партий. Договорные условия состоят в следующем: игрок, который проиграет следующую партию, проигрывает столько денег, сколько он выиграл у соперника до контровой партии; таким образом, выигравший эту партию отыгрывает ранее проигранные деньги, а проигравший, напротив, проигрывает то, что ранее выиграл.

29) **Делать ставки** (*Pariren*); иначе – **заключать пари**: Зрители иногда делают денежные ставки на игроков, утверждая, что тот или иной из них выигрывает партию. Порой даже сами игроки заключают отдельные пари (но не на марки, на которые они играют) по конкретным одиночным ударам.

30) **Игра на квит** (*Quitte à deux*): партия, играемая на особых договорных условиях между двумя игроками, один из которых к этому моменту уже проиграл другому какую-то сумму денег. Договорные условия состоят в следующем: если отыгрывающийся игрок выигрывает следующую партию, то ликвидирует весь свой предыдущий проигрыш, а если проиграет, то его суммарный проигрыш удвоится. Например, играют Кай и Тиций, и в предыдущих партиях Кай проиграл и должен 8 грошей. Предлагая сыграть на квит, он договаривается о следующем: если Кай проиграет следующую партию, то вдвойне оплатит Титу уже имеющийся долг, то есть заплатит 16 грошей; если же Кай выигрывает, то полностью отыграет свой долг.

31) **Рисунок** (*Dessin*): удар, в котором игрок стремится отправить в лузу прицельный шар, не направляя непосредственно в него биток, а с помощью косвенного воздействия – через промежуточные шары. Такой удар можно выполнять во всех играх, кроме игры двумя шарами (*En deux*).

32) **Маска** (*Masque*): положение шаров, в котором прицельный шар заслонён (полностью или частично) каким-то иным шаром, не позволяющим сыграть битком напрямую (однако, при этом есть возможность применить «рисунок»). Такие позиции встречаются во всех играх, за исключением игры двумя шарами (*En deux*).

33) **Попадание на обратном проходе**: попадание битка, отразившегося от борта, в прицельный шар или в лузу.

34) **Целиться** (*Visiren*): прицеливаться в шар.

В) Немецкие термины

1) **Покой** (*Ruhe*) или **ин сальво** или **камера** (*Kammer*): см. А), п.11.

2) **Камера** (*Kammer*): также – объявленное место; см. В), п.1.

3) **Шар в покое** или **шар ин сальво** или **шар в камере**: см. А), п.11.

4) **Швейцарец** или **Troiner**: см. А), п.18.

5) **Aussatz** или **Выставка**: см. А), п.25.

6) **Сделать шар** (*Machen*): посредством удара по битку, отправить другой шар в лузу.

7) **Сделать себя** (*Ich bin gemacht*); вместо этого в Русском Биллиарде используется термин **потеряться**: отправить биток в лузу.

8) **Заблудиться** (*Sich verlaufen*): отправить биток в лузу.

9) **Делать выставку, выставлять** (*Sich aussetzen*): выполняя удар кием, направлять биток в определённое место стола. Встречается во всех играх, кроме *à la Ronde* и *à la Figaro*.

10) **Играть от борта** (*Abspielen*): направить биток в борт, ближайший к другому шару, чтобы после отражения произошло соударение этих шаров.

11) **Сыграть шар в полный контакт** (*Einen Ball voll spielen*) или **сыграть полный шар** (*Einen Ball voll nehmen*): направить один шар точно в центр другого шара.

12) **Срезать шар** (*Schneiden*): направить один шар в боковую часть другого, чтобы шары соприкоснулись, так сказать, своими боковыми частями.

13) **Перерезать шар** (*Überschneiden*): срезать шар так, что он пройдёт мимо лузы, в которую его направляли.

14) **Перебросить шар** (*Sprengen*): сыграть так, что шар перелетит через борт и покинет игровое поле. Такое игровое действие оценивается только в Простой Партии и в *à la Ronde*.

15) **Перебросить свой шар** (*Sich versprengen*): сыграть так, что биток перелетит через борт и покинет игровое поле.

16) **Перелёт** (*Versprenger*): вылет битка через борт стола.

17) **Промач** (*Fehler*): промах битка по шару соперника или по какому-либо иному шару на столе, с которым должно было произойти соударение.

18) **Потерянный шар** (*Verläufer*): биток, попавший в лузу.

19) **Удвоенный шар** (*gedoppelter Verläufer*): одновременное (в результате одного удара; прим. пер.) попадание битка и прицельного шара в одну и ту же или в разные лузы. Такое игровое действие оценивается только в *à la Ronde* и в *à la Figaro*.

20) **Он умер** (*Er ist tot*): фраза, говорящая о том, что под номером игрока на доске нанесено восемь полосок. Это означает, что игрок выбывает из игры. Выражение используется лишь в игре *à la Guerre*.

21) **Прямой шар** (*Der Ball steht voll*): Шар, расположенный так, что удар по нему нужно наносить в полный контакт.

22) **Ставка** (*Einsatz*): пространство между битком и бортом, где устанавливают кистевой упор, чтобы положить на него кий.

23) **Поставить мост** (*Einen Bock machen*): опереть руку о стол так, чтобы было удобно положить на неё кий, и не сдвигать до тех пор, пока не будет выполнен удар.

24) **Вилка** (*Gabel*) или **нос, клюв**: передняя часть кия, выступающая с кистевого упора и направленная на биток.

25) **Нос, клюв** (*Schnabel*) или **вилка**: см. В), п.24.

26) **Кикс** (*Gicks*): соскальзывание кия с шара при ударе. При этом шар не приобретает того импульса, который предполагал ему придать игрок.

27) **Приклеенный мужик** (*Bauercolle*): шар, располагающийся у борта так, что между ним и бортом ещё остаётся пространство.

28) **Хорошо выйти** (*Gut abkommen*): сделать шар и привести биток в положение, из которого можно снова нанести удобный и полезный удар с надеждой сделать ещё один шар.

29) **Плохо выйти** (*Schlecht abkommen*): сделать шар, но привести биток в такое положение, из которого неудобно и стесненно наносить удар; соответственно, при этом нет надежды на то, чтобы сделать ещё один шар.

30) **Гусар** (*Husar*): прицельный шар, блуждающий по столу туда и сюда, и наконец попадающий в лузу.

31) **Лисица (Saue)**: шар, случайно попавший в лузу – после соударения с бортом, в результате контр-туша или через шары (по «рисунок»; *Dessin*), чего игрок не предполагал и не замышлял. (Для немецкого слова *Saue* здесь представлен перевод «лисица», который нельзя найти в словарях – он заимствован из книг, вышедших в свет в середине девятнадцатого века и посвящённых Русскому Биллиарду. По всей видимости, авторы этих изданий отталкивались от растолкованной сути этого термина, обозначающего шары, случайно попавшие в лузу – то есть фуксовые шары. Ну а этимология термина «фукс» приводит к слову *Fuchs*, которое переводится именно как «лисица». Прим. пер.)

32) **Лужа (Matsch)**; в Русском Биллиарде – капот. Этот термин используется при игре двух соперников – в Простой Партии, Карамболе и Пятишаровом Карамболе. В зависимости от того, сколько очков в партии набрал проигравший её игрок, капот подразделяется на простой, тройной и четверной. Простой капот соответствует поражению, при котором игрок не набрал половины очков, необходимых для победы в партии. Тройной капот имеет место, когда не было набрано четверти необходимых для выигрыша очков, а четверной капот – когда было набрано менее восьмой части очков (включая случай поражения без набора очков). Конкретное количество очков, необходимое игроку для выхода из различных разновидностей капота, зависит от вида игры. (Таким образом, капот косвенно отражает «тяжесть» поражения в партии, ведь чем меньше очков набрал проигравший игрок, тем тяжелее или значимее его проигрыш. Соответственно, чем из более крупного капота не смог выйти игрок, тем сильнее он проиграл. Понятие капота можно использовать, например, для того, чтобы устанавливать дифференцированные ставки за поражение в партии. Например, игроки могут условиться, что если проигравший вышел из простого капота, то платит победителю оговоренную ставку; если он не вышел из простого капота, но вышел из тройного, то платит победителю удвоенную ставку; если он не вышел из тройного капота, но вышел из четверного, то платит утроенную ставку; если же проигравшему не удаётся выйти из четверного капота, то выплата подлежит четверная же ставка. Немецкий термин *Matsch* можно перевести не только, как капот. Выше представлен ещё один перевод – лужа. Это слово довольно ёмко отображает выше растолкованный смысл термина *Matsch*: по-русски сесть в лужу – потерпеть неудачу, поражение. И чем глубже лужа, тем с большей тяжестью проигрыша она ассоциируется. Прим. пер.)

33) **Пресс (Quetscher)**: Удар, при котором биток направляется в другой шар, стоящий рядом с бортом или вплотную к нему. В результате, прицельный шар ударяется в борт, отражается от него, а затем вновь прижимается к борту битком.

34) **Прессование (Verquetschen)**: Соударение битка с шаром, стоящим рядом с бортом или вплотную к нему, в результате которого прицельный шар остаётся на месте или незначительно сдвигается, при этом отгоняя биток прочь.

35) **Шар свободен (Der Ball ist los)**: шар больше не стоит у борта.

36) **Королевство (Königreich)**: игра в *En deux*, Карамболь или Пятишаровый Карамболь, в которой одновременно принимают участие три игрока. Такая игра намного чаще встречается в Простой Партии, чем в карамбольных играх.

37) **Король (König)**: тот, кто в упомянутых в предыдущем пункте играх играет против двух партнёров.

38) **Шиворот-навыворот (Verkehrt ausmachen)** (термин обычно применяется при игре в *à la Ronde*, *à la Guerre* и *à la Figaro*): вместо того, чтобы успешно сделать последний шар, игрок теряет биток или отправляет его через борт, или отправляет

шар на борт или через него, или даже забивает шар, но при этом роняет биток в лузу или отправляет его за борт.

39) **Хорошо отыгаться** (*Gut wegkommen*): поставить шар в такое положение, из которого его сложно отправить в лузу.

40) **Задеть шар** (*Anspielen* или *anlaufen lassen*): так сыграть битком по прицельному шару, что тот переместится на небольшое или даже едва ли заметное расстояние.

41) **Касание шара** (*Den Ball anlaufen lassen*): см. В), п.40.

42) **Отражение** (*Abschlag*): отброс шара от борта или отскок от другого шара.

43) **Котёл** (*Kessel*): выделенная при игре в *à la Guerre* область игровой поверхности в нижней части стола, имеющая вид половины круга.

44) **Держаться борта** (*Bande halten*): располагаясь у короткого борта при ударе по битку, так принимать игровую стойку, что при этом ни тело, ни какая-то его часть, ни даже рука не выступают за угол стола.

45) **Влечь или отвлечь** (*Schleppen*): направить ударом прицельный шар в такое место, где его будет легко отправить в лузу (выражение обычно используется при игре в *à la Guerre*).

46) **Глазок** (*Auge*): какая-то цифра или одно очко.

47) **Хорошо поставить** (*Gut setzen*): направить биток в такую позицию, что сопернику будет неудобно до него добраться, и Вы можете надеяться на то, что Ваш следующий удар будет успешным.

48) **Плохо поставить** (*Schlecht setzen*): направить биток в такую позицию, из которой сопернику будет удобно играть.

49) **Делать ставки** (*Wetten*); иначе – **заключать пари** (*Pariren*): см. А), п.29.

50) **Сделать себя** (*Sich hineinspielen*): посредством удара привести биток в камеру.

51) **Шар снаружи** (*Der Ball ist außen*): шар располагается вне камеры.

52) **Шар внутри** (*Der Ball ist drinnen*): шар располагается в камере.

53) **Сыграно толсто** (*Dicke treffen*): выражение, которое применяется, когда шар срезается недостаточно тонко (см. п.12; прим. пер.).

54) **Оплата за труды** (*Macherlohn*): термин, обычно используемый в *à la Guerre* – выигрыш, который причитается игроку, который забил шар.

55) **Правильный удар** (*Den Ball gesund treffen*): удар, выполненный так, как это и было необходимо.

Глава 7

Слово для аудитории

Нужно надеяться, что зрители не будут мешать игрокам или раздражать их, никоим образом не будут способствовать возникновению недоразумений и не дадут поводов для споров. Впрочем, этого можно также избежать, если они: 1) не будут располагаться у стола и слишком близко подходить к нему; 2) не будут проходить слишком близко к игроку в то время, когда он наносит удар; 3) ни в коем случае не будут прикасаться к столу телом и трогать его руками; 4) особенно в вечерние часы, не будут подходить слишком близко к освещению бильярда, чтобы не затенять его, создавая тем самым трудности игрокам в прицеливании; 5) будут воздерживаться от разговоров во время игры; и 6) в случае возникновений разногласий и раздоров,

предпочтут учитывать мнения обеих сторон и будут стремиться разделить их мирно и по-дружески.

Глава 8

Общие правила

А) Общие правила хорошего тона

1) Тот, кто закончил свой подход к столу, всегда обходит партнёра со стороны его левой руки.

2) Если отсутствует маркёр, то тот игрок, который отправляет шар в лузу или за борт, сам и достаёт шар из лузы или поднимает с пола.

3) Тот, кто ожидает своего подхода к столу и при этом находится неподалёку от места, где оказался отправленный в лузу биток или перелетевший через борт шар, достаёт из лузы или поднимает шар, и ставит его в нужное место – чтобы сопернику не нужно было идти, наклоняться и подниматься.

В) Общие правила, которые нужно соблюдать, не играя в этот момент

1) При выборе шаров в Простой Партии оба шара кладут в лузу, и каждый игрок вытаскивает по одному из них. Выбор можно сделать и иным самостоятельно выбранным способом.

2) Правом начинать игру (выставлять) наделяется тот, кто получил шар, отмеченный одной точкой.

3) Однако, если игрок получает что-то вперёд (*то есть, получает фору; прим. пер.*), то он и выставляет.

4) В очередных партиях выставляет тот, кто выиграл последнюю сыгранную партию (за исключением случая, указанного в п.3).

5) Выставку проводят в начале и по ходу партии. Её делают в направлении от нижней к верхней части стола.

6) Выставку делают не просто рукой, а кием.

7) Если при выставке шар перекатывается через среднюю линию стола, то выставляющий игрок теряет одно очко; однако, при этом шар оставляют там, куда он прикатился, и по нему начинают играть.

8) Если при выставке шар прокатится дальше воображаемой поперечной линии, проходящей через отметки с четырьмя гвоздиками (*то есть, дальше середины дальней половины стола; см. описание бортов в главе 3; прим. пер.*), то соперник решает – принимать ли такую выставку или нет.

9) Тот, кто делает выставку, должен держаться борта.

10) Игрок, у которого при выставке биток попадает в лузу, лишается права выставлять (при условии, что соперник не возражает).

11) Игрок не имеет права прикасаться к своему шару, остановившемуся после выставки.

12) Соперник вправе не принять выставку, в которой остановившийся шар находится ближе к длинному борту, чем продольная линия, проходящей через отметки с двумя гвоздиками

13) Если при выполнении выставки движущийся шар не пересёк среднюю линию стола, игрок имеет право подтолкнуть его кием вперёд или направлять назад.

С) Общие правила, которые следует соблюдать в игре

1) До начала игры игроки должны договориться друг с другом о следующем: а) собирается ли кто-то дать фору? б) сколько в Простой Партии, в Карамболе, в Пятишаровом Карамболе, в *à la Ronde*, в *à la Guerre* и в *à la Figaro* стоит дюжина марок, если их собираются использовать? с) будут ли для расчёта использоваться обыкновенные однократные ставки, какой-то вид капота или все разновидности капота? d) какие карамболяжи засчитываются в Пятишаровом Карамболе – только лишь простые или всевозможные?

2) При выполнении удара игрок должен хотя бы одной ногой касаться пола.

3) Если игрок ошибочно нанёс удар не по легальному шару, то он теряет одно очко, а удар считается выполненным нерезультативно. После этого в Простой Партии соперник имеет право выполнить выставку шара или продолжить играть из сложившейся позиции; в остальных пяти видах игр шары остаются там, где они остановились, а шар, покинувший стол, ставится на своё место.

4) Пока шар не остановится, наносить удар по нему запрещено. Если же так всё-таки случилось, то тот, кто сделал это, по результатам удара не получает никаких выгод. В Простой Партии соперник по своему усмотрению имеет право выполнить выставку шара или продолжить играть из сложившейся позиции. Однако в пяти прочих видах игр в этом случае поступают так же, как и после ошибочного действия, рассмотренного в п.3.

5) Если в ходе игры игрок или зритель случайно сдвинут шар кием или рукой, то прежде чем продолжить игру, позицию следует восстановить.

6) При выполнении удара запрещается дважды касаться шара кием. Тот, кто прикоснулся к шару кием, не сдвинув его, лишается двух очков. Эту ситуацию следует трактовать в качестве нонпасса, поэтому в Простой Партии соперник выбирает, как продолжать играть – из сложившейся позиции или при помощи выставки. В остальных же пяти играх все шары остаются на прежних местах, а в игру вступает следующий игрок.

7) Если при выполнении удара игрок, отводя кий, вторично касается битка и влияет на его движение, то во всех видах бильярдных игр игрок не только лишается права выставлять шар, но и подвергается штрафу в размере двух очков – ведь биток, если бы не был тронут, мог бы попасть в лузу.

8) Если при выполнении удара игрок забил прицельный шар, но коснулся битка и тем самым воспрепятствовал его продвижению, то во всех видах бильярдных игр он не только не получает очков за успешную атаку, но и наказывается двумя штрафными очками. Штраф накладывается, потому что нетронутый биток мог бы, теоретически, попасть в лузу.

9) Если до начала игры соперники не договорятся об обратном, то перелёт шара через борт оценивается положительно лишь в Простой Партии и в *à la Ronde*, а в остальных играх штрафуются.

10) Тот, кто дует на шары, перемещает или трясёт стол, пытаясь удержать или заставить двигаться биток или иные шары, лишается одного очка.

11) Если во время игры кто-то, не получив на то согласия партнёра, берёт в руки шар или даже просто касается его, лишается одного очка. Но если это делает

кто-то из заинтересованных в игре людей или зритель, то в обоих случаях шар должен быть возвращён на исходное место.

12) Игрок, остановивший по неосторожности шар, лишается одного очка, а шар при этом оставляют в занятой им позиции. Если же в остановке повинен зритель, то шар устанавливается на своей исходной позиции.

13) Если игрок случайно роняет кий на стол, касается при этом шара и сдвигает его, то накладывается штраф в размере одного очка, а исходная позиция восстанавливается.

14) Если игрок использует мазик, длинный кий или длинный мазик, то не должен при этом оставлять свой кий на столе. Его следует убрать в другое место или, в крайнем случае, положить на борт – ведь иначе кия может коснуться шар, а между игроками могут возникнуть недоразумения и ссоры. Если кто-то всё же не выполняет этого правила, то лишается одного очка.

15) Если при выполнении удара мазиком от его ручки отделяется башмак, но при этом ручка продолжает удерживаться игроком, то на него штраф не накладывается. После этого в Простой Партии соперник выбирает – играть ли из сложившейся позиции или выполнить выставку. В иных же играх просто считается, что удар был выполнен.

16) Если шар вылетает со стола, попадает в рядом стоящего человека и возвращается на игровое поле, считается, что шар побывал на полу.

17) Если шар вылетает за борт, ударяется в стену или иной предмет, а затем возвращается на стол, то считается, что шар после удара просто остановился на столе.

18) Попадание шара в лузу при очень медленном, но безостановочном движении, засчитывается. Однако, если шар на некоторое время останавливается у лузы, а затем падает в неё вследствие перемещения людей или сотрясения стола, то взятие лузы не засчитывается, а шар снова устанавливается туда, где он ранее остановился.

19) Если в Простой Партии, Карамболе или Пятишаровом Карамболе в игре участвуют три или четыре человека, то с одной или с обеих сторон два человека играют в единой команде. Смена партнёров происходит после того, как игрок выполнит нерезультативный удар, или после того, как успеха добьётся противник. Однако, если соперник совершит результативное действие ещё до того, как игрок выполнит свой первый удар в подходе к столу, смена партнёров не проводится.

20) Если в Простой Партии, Карамболе или Пятишаровом Карамболе единую команду составляют два человека, и один из них советует другому (устно, письменно или с помощью жестов) – как и по какому шару следует играть, то за это налагается штраф в размере одного очка.

21) Если трое, четверо или большее количество людей собрались играть в *à la Guerre*, то играющие освобождают для этого стол, как только закончат свою партию. Однако, они могут присоединиться к игре в Алагер. За исключением этого случая, Вы не должны уступать стол, но можете сделать это из вежливости.

22) Все споры и недоразумения, возникающие по поводу ведения игры, Карамблей, прикосновений к шарам, вылета битка или прицельного шара за борт и пр. разрешаются маркёром или, в противном случае, владельцем бильярдной: однако, он не должен быть заинтересован в вынесении того или иного решения. Поэтому маркёр или хозяин опрашивают собравшихся зрителей и на основании принципа большинства выносят коллективное решение.

23) Игроки могут по своему усмотрению свободно использовать в игре любой из имеющихся бильярдных инструментов. Если при этом что-то будет испорчено или сломано, то игроки не обязаны возмещать убытки.

24) Однако, если кто-то по баловству, в шутку или из-за нетерпеливости нанесёт ущерб инструментам, то он обязан возместить стоимость причинённого ущерба.

25) Каждому игроку следует воздерживаться от того, чтобы колотить по столу из-за нетерпеливости, ярости и негодования по поводу возникающих споров – ведь столу от этого ничего хорошего не будет, сам игрок может только стать ещё больше недовольным, а разногласия не разрешатся.

26) Если у кого-то из игроков со стола вылетит шар и сломает или разобьёт что из обстановки бильярдной комнаты, то на игрока не накладывается никаких обязанностей по замене или оплате причинённого ущерба при условии, что это произошло не по неосторожности, небрежности или поспешности.

27) При повреждении бильярдного сукна игрок обязан возместить нанесённый ущерб.

28) Если был нанесён удар, то до его завершения соперник не имеет права полностью или частично класть на стол свой кий или иной инструмент – чтобы никоим образом не повлиять на происходящее при ударе. Если же этот запрет нарушается, то виновный штрафуются на одно очко, независимо от того, изменил ли он ход шаров или нет.

29) Игровые ситуации, определяемые терминами *нонпассе*, *швейцарец* и *Troiner*, встречаются лишь в Простой Партии. См. гл. 6, А), п.2, п.3, п.18.

30) Карамболяж оценивается лишь в играх Карамболь и Пятишаровый Карамболь. См. гл. 6, А), п.4.

31) Понятие *капот* применяется лишь в Простой Партии, Карамболе и Пятишаровом Карамболе. См. гл. 6, В), п.32.

32) Игрокам, имеющим привычку курить во время игры в бильярд, следует самостоятельно позаботиться обо всём, что с этим связано. Они должны быть максимально осмотрительными и аккуратными, чтобы не причинить вреда столу. Особую внимательность необходимо проявить по отношению к лежащей курительной трубке, чтобы от горящего табака или остывшего пепла не образовывались никакие дыры и пятна, ведь несомненно: каждый хозяин бильярдной, вместо ожидания возмещения убытков, предпочтёт не наблюдать игровое поле, обезображенное лоскутным сукном или пятнами. Поэтому любителям бильярда не следует воспринимать в штыки запрет использования незакрывающихся курительных трубок, который может ввести владелец бильярдной или от его имени маркёр.

33) Тот, кто играет шаром в руке, должен держаться борта. См. гл. 6, А), п.5; гл. 6, В), п.44.

34) Тот, кто при выполнении удара касается не только битка, но и другого шара, не только теряет одно очко, но и не приобретает очков, начисляемых в случае результативного завершения удара.

35) Тот, кто при игре в Карамболь, Пятишаровый Карамболь и *à la Figaro* выполняет удар прежде, чем на стол будет выставлен ранее покинувший его шар, не только лишается одного очка, но и не получает очков за результативное выполнение удара.

36) Во всех видах игр, за исключением Простой Партии, игрок, сделавший шар, продолжает играть до тех пор, пока не допустит промах.

37) Если попавший в лузу или вылетевший за борт шар должен быть возвращён на свое место, но оно занято, то шар всё же устанавливается на «законное» место, а стоявший там шар смещается тихим и аккуратным ударом; место остановки и определит его новую позицию.

38) Во всех играх, за исключением Простой Партии и *à la Ronde*, тот, кто играет шаром из руки, не имеет права ставить биток дальше поперечной черты, проведённой в нижней части стола (иными словами, биток необходимо устанавливать в камере; прим. пер.).

39) Если при ударе биток сначала проходит мимо прицельного шара, попадает в один или несколько других шаров, а затем возвращается и всё же соударяется с прицельным шаром, то на игрока никаких штрафов не накладывается. При результативном ударе игроку начисляются очки, которые были бы начислены, если игрок первоначально не промахнулся бы по прицельному шару.

40) Характер этой игры в целом и все преимущества, которыми следует в ней пользоваться, сходны с другими играми, которые нужно изучать и осваивать на тренировках. В частности, наиболее важные преимущества можно получить, если: а) не ставить свой биток или какой-либо иной шар так, чтобы его можно было легко сделать; б) ставить шар противника коле, пресс коле или, по крайней мере, так, чтобы сопернику было неудобно играть; в) уводить шар противника, когда у него есть приз.

Глава 9

Частные правила

А) Простая Партия

а) Описание и пояснения

1) Этот вид бильярдной игры называется *En deux* или Простая Партия.

2) Игра называется *En Deux* (по-немецки: между двумя) потому, что играют два человека и используются только два шара; другое название – Простая Партия – появилось потому, что игра очень проста и не имеет никаких вариаций.

3) Как было сказано выше, эта игра предназначена для двоих участников; но ниже более подробно будет указано, что иногда играть могут три и даже четыре человека.

4) Количество, 5) Размер, 6) Маркировка и цвет, 7) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п.1.

8) Партия разыгрывается до 12 очков.

9) Игрок, набравший 12 очков, выигрывает партию. Отсюда следует, что

10) соответственно, его противник проиграл.

11) Помимо оплаты аренды стола, проигравший должен заплатить победителю ставку за партию.

12) Ставки в разных бильярдных отличаются друг от друга.

b) О том, как вводятся в игру шары

1) В начале партии оба шара не ставятся одновременно на стол. Вместо этого, кто-то из игроков выставляет свой шар, по которому его соперник играет своим битком. Впрочем, о выставке детально говорилось выше в гл. VIII, В).

2) Как только один из противников одновременно получает не менее двух очков, он выполняет выставку шара.

c) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) За счёт капотов

1) Если учитываются все виды капота, то тот, кто не набрал шести очков, не вышел из простого капота; тот, кто не набрал трёх очков, не вышел из тройного капота; тот, у кого вообще нет набранных очков, не вышел из четверного капота.

2) Тот, кто получил что-то вперёд, для выхода из простого капота должен набрать не только шесть очков, но и половину очков от полученной форы. Например, получивший вперёд два очка, для выхода из простого капота должен набрать семь очков; получивший вперёд четыре очка, для выхода из простого капота должен набрать восемь очков. Подсчёты для других видов капота проводятся с учётом арифметической прогрессии.

β) За счёт результативных игровых действий

1) Тот, кто отправляет чужой шар в лузу, выигрывает два очка

2) Тот, кто добивается вылета чужого шара за борт, также выигрывает два очка.

γ) За счёт штрафов

1) Тот, кто не попадает в шар противника, лишается одного очка.

2) Тот, кто не только промахивается по прицельному шару, но и не докатывает до него биток, совершает нонпассе и лишается двух очков.

3) Тот, кто попадает в шар соперника, но при этом отправляет биток в лузу, лишается двух очков.

4) Тот, кто попадает в шар соперника, но при этом отправляет биток за борт, лишается двух очков.

5) Тот, кто забивает шар соперника, но при этом отправляет биток в лузу, лишается двух очков.

6) Тот, кто перебрасывает шар соперника через борт, но при этом отправляет биток в лузу, лишается двух очков. Оба случая, указанные в п.5 и п.6 называются потерянный биток (*Verläufer*).

7) Тот, кто забивает шар соперника, но при этом отправляет биток за борт, лишается двух очков.

8) Тот, кто перебрасывает шар соперника через борт, но при этом отправляет туда же и биток, лишается двух очков. Оба случая, указанные в п.7 и п.8 называются перелёт битка (*Versprenger*).

9) Тот, кто попадает в шар соперника, но при этом отправляет биток на борт, лишается двух очков, так как по этому шару уже нельзя играть, и считается, что шар был переброшен.

10) Если чужой шар попадает на борт, а биток при этом падает в лузу или вылетает за борт, игрок лишается двух очков.

11) Тот, кто не только промахивается по прицельному шару, но и отправляет биток в лузу или за борт, лишается трёх очков.

12) Тот, кто не только промахивается по прицельному шару, но и отправляет биток на борт (что следует рассматривать как *Troiner*), лишается трёх очков. Обоснование см. в п.9.

13) Тот, кто не только промахивается по прицельному шару, но и отправляет биток в лузу или за борт, лишается четырёх очков. И тот и другой случай следует рассматривать, как швейцарец при нонпасссе.

δ) Примечание

За то, что прицельный шар попадает на борт, игрок ничего не получает и ничего не теряет, так как по этому шару нет возможности сыграть.

d) Указания о том, как в эту игру можно играть втроём или вчетвером, и о том, что при этом следует соблюдать

Так как выше в А), п.3 указывалось, что в этой игре могут принимать участие три или четыре человека, необходимо указать – на что при этом следует обратить внимание, и в чём заключаются отличия от обычной игры двух соперников. Они состоят примерно в следующем:

α) Если в игре принимает участие три человека, то эта игра – Королевство

1) Так как эти три человека обычно играют шесть партий, то каждый из них играет по две партии вместе с каждым из других партнёров; при этом тот, кто играет в одиночку, называется королём.

2) Порядок следования игр, в которых роль короля выполняет конкретный игрок, определяется жеребьёвкой с помощью игрального кубика.

3) Нетрудно понять, что если играют, например, Кай, Семпроний и Тиций, то эти три игрока будут образовывать следующие сочетания соперников:

а) если Кай является королём, то против него совместно играют Семпроний и Тиций;

б) если Семпроний является королём, то против него совместно играют Кай и Тиций;

с) если Тиций является королём, то против него совместно играют Кай и Семпроний.

4) Порядок совместной игры двух игроков друг с другом уже был указан выше в гл.8, С), п.19.

5) Если король проигрывает партию, то из этого обязательно следует, что он в одиночку оплачивает проигрыш; если же поражение терпит команда, то оплату они проводят пополам.

β) Если в игре принимает участие четыре человека, то это – игра парами

1) В этой игре две соперничающие команды образуются из различных сочетаний двух партнёров. Порядок совместной игры для рассматриваемого случая также был указан в гл.8, С), п.19.

2) Четверо игроков могут сыграть столько партий, сколько пожелают; но они обязаны сыграть, по крайней мере, три партии – ведь каждый тур должен состоять из трёх партий, в каждой из которых встречается отличающееся от прочих сочетание партнёров для каждого из игроков.

3) Если, например, играют Кай, Семпроний, Тиций и Мевиус, то эти четыре игрока будут образовывать следующие сочетания пар:

а) в первой партии Кай и Тиций совместно противостоят команде, которую составляют Семпроний и Мевиус;

б) во второй партии Кай и Семпроний совместно противостоят команде, которую составляют Мевиус и Тиций;

с) в третьей партии Кай и Мевиус совместно противостоят команде, которую составляют Тиций и Семпроний.

4) Нетрудно догадаться, что оба компаньона оплачивают проигрыш пополам.

γ) Примечания

1) В обеих играх – как в Королевстве, так и в игре парами, в следующей партии выставку делает один из игроков, одержавших победу в предыдущей партии.

2) К правилам рассматриваемых разновидностей игр применимо всё, что было сказано в этой главе, в А, б) и в А, с), α), β), γ).

В) Карамболь

а) Описание и пояснения

1) Название этого вида бильярдной игры происходит от очень часто выполняемого игрового приёма, называющегося карамболом.

2) В игре обычно принимает участие два человека, а иногда, хотя и очень редко, так же как в Простой Партии, участвуют три или даже четыре игрока.

3) Количество, 4) Размер, 5) Маркировка и цвет, 6) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п. II.

7) Партия разыгрывается до 24 очков.

8) Тот, кто первым набирает 24 очка, выигрывает партию.

б) На что, связанное с перемещением шаров, следует обращать внимание

1) Оба игрока выставляют свои битки так, как указывалось в гл. 8, В).

2) Карамбольный шар устанавливается на отмеченной мелом точке, которая расположена посередине верхней половины стола.

3) После того, как карамбольный шар попадает в лузу или вылетает за борт, следует установить его на свою отметку (см. п. 2; прим. пер.).

4) Вылет шаров за борт в этом виде игры не приносит положительных очков (см. гл. 8, С), п. 9), а наказывается штрафом (см. ниже с), γ)).

5) Исходя из соображений наибольшей выгоды, каждый игрок волен выбирать – по какому шару ему играть.

6) Тот, кто играет из руки, не имеет права направлять биток в прицельный шар, расположенный в камере.

7) Если при ударе из руки оба прицельных шара находятся в камере, то по ним следует играть через дальний короткий борт (автор об этом говорит, что нужно играть от верхней половины стола к нижней; прим. пер.). Если при этом не

произойдёт соударения ни с одним шаром, то игрок лишается одного очка – так же, как и при обычном промахе по шару (см. ниже с), β) и γ)).

8) Если в одном ударе выполнено несколько результативных действий, то все они учитываются. Например, если одним ударом игрок выполнил карамболь и при этом отправил в лузу один или оба прицельных шара, то очки начисляются за все эти удачные действия.

9) Тот, кто одним ударом выполняет одно или несколько результативных действий, но при этом теряет биток, или отправляет его на борт, или отправляет его за борт, лишается такого количества очков, которое он получил бы при отсутствии штрафа.

с) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) За счёт капотов

1) Если учитываются все виды капота, то тот, кто не набрал двенадцати очков, не вышел из простого капота; тот, кто не набрал шести очков, не вышел из тройного капота; тот, кто не набрал трёх очков, не вышел из четверного капота.

2) Тот, кто получил что-то вперёд, для выхода из простого капота должен набрать не только двенадцать очков, но и половину очков от полученной форы. Например, получивший вперёд четыре очка, для выхода из простого капота должен набрать четырнадцать очков; получивший вперёд шесть очков, для выхода из простого капота должен набрать пятнадцать очков; получивший вперёд восемь очков, для выхода из простого капота должен набрать шестнадцать очков. Подсчёты для других видов капота проводятся с учётом арифметической прогрессии.

β) За счёт результативных игровых действий

1) Тот, кто выполняет карамболь, получает два очка.

2) Тот, кто отправляет прицельный шар в лузу, получает два очка.

3) Тот, кто отправляет карамбольный шар в лузу, получает три очка.

γ) За счёт штрафов

1) Тот, у кого при выставке биток останавливается ниже карамбольного шара, лишается одного очка.

2) Тот, кто при выставке попадает в карамбольный шар, лишается одного очка – потому что при выставке в этот шар играть запрещено; тем не менее, в таких случаях карамбольный шар остаётся на том месте, куда он был перемещён битком.

3) Тот, кто при выставке потеряет биток или отправит его за борт, или сделает один или несколько шаров, или отправит прицельный шар на борт или через него, или выполнит карамболь, наказывается штрафом. В случаях потери битка, его вылета со стола или попадания на борт, штраф составляет не более одного очка, но в дополнение к нему игрок лишается права выставить шар.

4) При промахе по тому шару, в который хотел играть игрок, накладывается штраф в размере одного очка.

5) При вылете за борт прицельного шара, не являющегося карамбольным, игрок лишается двух очков.

6) Если при вылете за борт карамбольного шара был потерян, или отправлен за борт, или отправлен на борт биток, то игрок лишается двух очков.

7) Если биток попадает в прицельный шар, не являющийся карамбольным, но после этого отправляется в лузу, или вылетает за борт, или вылетает на борт, то игрок лишается двух очков.

8) Если прицельный шар, не являющийся карамбольным, отправляется в лузу, а биток теряется, или вылетает за борт, или попадает на борт, то игрок лишается двух очков.

9) Тот, кто не только промахивается по прицельному шару, не являющемуся карамбольным, но и теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается двух очков.

10) При вылете за борт карамбольного шара игрок лишается трёх очков.

11) Тот, кто отправит за борт шар, не являющийся карамбольным, и при этом потеряет биток, или отправит его через борт, или отправит его на борт, лишается трёх очков.

12) Тот, кто попадает битком по карамбольному шару, и после этого теряет биток или отправляет его через борт, лишается трёх очков.

13) Тот, кто отправит карамбольный шар в лузу, и при этом потеряет биток, или отправит его через борт, или отправит его на борт, лишается трёх очков.

14) Тот, кто промахивается битком по карамбольному шару, и после этого теряет биток или отправляет его через борт, лишается трёх очков.

15) Если карамбольный шар вылетит на борт, то игрок лишается трёх очков, так как далее по этому шару нет возможности играть.

б) Примечания

1) Тот, кто отправляет шар соперника на борт, ничего не выигрывает и не теряет – потому, что этот шар будет принимать дальнейшее участие в игре.

2) Как указывалось выше в этой главе В), а), п.2, в эту разновидность бильярда иногда играют три или четыре человека. Поэтому они пользуются не только правилами, установленными в гл. 8, С), п.19, но и тем, что указано в гл. 9, А), d), α), β). Кстати, все без исключения предыдущие правила применимы и здесь.

С) Пятишаровый Карамболь

а) Описание и пояснения

1) Название этой игры состоит из двух слов: одно из них отражает то, что часто используемым игровым приёмом является выполнение карамболя; другое слово подчёркивает, что в игре используются пять шаров.

2) В игре обычно принимает участие два человека, но иногда (хотя и довольно редко, так же как в Простой Партии) участвуют три или даже четыре игрока.

3) Количество, 4) Размер, 5) Маркировка и цвет, 6) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п.III.

7) Партия разыгрывается до 48 очков.

8) Тот, кто первым набирает 48 очков, выигрывает партию.

б) На что, связанное с перемещением шаров, следует обращать внимание

1) Оба игровых шара вводятся в игру так, как это описано в гл.8, В).

2) Синий шар, устанавливается на первой точке – посредине нижней половины стола.

3) Красный шар устанавливается посредине верхней половины стола.

4) Жёлтый шар устанавливается посередине стола на точке, отмеченной мелом или как-то иначе.

5) Если любой из трёх последних упомянутых шаров попадает в лузу или вылетает со стола, то прежде чем продолжить игру, его возвращают на исходную точку.

6) Вылет шаров за борт в этом виде игры не приносит положительных очков (см. гл. 8, С), п.9), а наказывается штрафом (см. ниже d), γ)).

7) Тот, кто не играет из руки, свободен в выборе – по какому шару ему играть, исходя из соображений наибольшей выгоды.

8) Тот, кто играет из руки, не имеет права направлять биток напрямую в шары, расположенные в камере. В частности, запрещено так играть по синему шару, если он находится на своей отметке.

9) Когда игрок играет из руки, и все шары находятся в камере, необходимо играть по ним, первоначально направляя биток в дальний короткий борт. Если при таком ударе биток не коснётся ни одного шара, то игрок лишается одного очка – так же, как и при обычном промахе битком по прицельному шару (см. ниже d), β) и γ)).

10) Если в одном ударе выполнено несколько результативных действий, то все они учитываются. Например, если одним ударом игрок выполнил карамболь и при этом отправил в лузу один или оба прицельных шара, то очки начисляются за все эти удачные действия.

11) Тот, кто при ударе выполняет одно или несколько результативных действий, но при этом теряет биток, или отправляет его за борт, или отправляет его на борт, лишается такого количества очков, которое он получил бы при отсутствии штрафа.

12) Жёлтый шар разрешается делать лишь в средние лузы стола.

13) Если игрок делает игровой шар, но при этом теряет биток, или отправляет его за борт, или отправляет его на борт, то оба соперника должны будут играть из руки. При этом первая очередь удара принадлежит тому, чей шар был сделан.

14) Если игрок одним ударом по легальному шару делает один или несколько шаров, которые он не собирался играть, то ему засчитываются очки за все результативно завершившиеся действия – точно так же, как был бы наложен суммарный штраф, если бы вдобавок ко всему потерялся бы, или выскочил со стола, или попал на борт биток.

с) О способах выполнения карамболя

α) Количество возможных способов

В этой игре карамболь можно выполнять четырьмя разными способами.

β) Перечень способов

Карамболь можно выполнять:

- 1) от игрового шара по одному из карамбольных шаров (*по красному или синему; прим. пер.*);
- 2) от игрового шара по жёлтому шару;
- 3) от одного карамбольного шара по другому;
- 4) от одного из карамбольных шаров по жёлтому шару.

γ) Классификация

Карамболи подразделяются на простые и всевозможные. Простыми считаются карамболи, указанные выше в п.1 и п.2 перечня. Если игра ведётся со всевозможными карамболями, то оцениваются все четыре возможных способа выполнения карамболя, указанные в перечне. Поэтому, количество набираемых очков указано ниже в д), в), п.1, п.3, п.4, п.6.

δ) Примечания

1) Если при ударе будет выполнен многократный карамболь, то учитывается лишь первый из них.

2) Если при игре из руки синий карамбольный шар располагается на своём месте, а выше него вне камеры стоит другой шар, в который направляется биток, то произошедший карамболь по синему шару не засчитывается: запрещается выполнять карамболь по тому шару, по которому запрещено играть обычным способом.

д) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) За счёт капотов

1) Если учитываются все виды капота, то тот, кто не набрал двадцать четыре очка, не вышел из простого капота; тот, кто не набрал двенадцати очков, не вышел из тройного капота; тот, кто не набрал шести очков, не вышел из четверного капота.

2) Тот, кто получил что-то вперёд, для выхода из простого капота должен набрать не только двадцать четыре очка, но и половину очков от полученной форы. Например, получивший вперёд восемь очков, для выхода из простого капота должен набрать двадцать восемь очков; получивший вперёд двенадцать очков, для выхода из простого капота должен набрать тридцать очков; получивший вперёд четырнадцать очков, для выхода из простого капота должен набрать тридцать одно очко. Подсчёты для других видов капота проводятся с учётом арифметической прогрессии.

в) За счёт результативных игровых действий

1) Тот, кто выполняет карамболь от игрового шара по карамбольному, получает два очка.

2) Тот, кто делает игровой шар, получает два очка.

3) Тот, кто выполняет карамболь от игрового шара по жёлтому, получает три очка.

4) Тот, кто выполняет карамболь от одного карамбольного шара по другому, получает три очка.

5) Тот, кто делает карамбольный шар, получает три очка.

6) Тот, кто выполняет карамболь от карамбольного шара по жёлтому, получает четыре очка.

7) Тот, кто делает жёлтый шар, получает шесть очков.

у) За счёт частных штрафов

- 1) Если при выставке биток остановится ниже верхнего карамбольного шара, то игрок лишается одного очка.
- 2) Тот, кто при выставке попадает в какой-либо шар, лишается одного очка; тем не менее, сдвинутый шар оставляется на том месте, куда он был перемещён.
- 3) Тот, кто при выставке потеряет биток или отправит его за борт, или сделает один или несколько шаров, или отправит за борт прицельный шар, или отправит прицельный шар на борт, или выполнит карамболь, наказывается штрафом. В случаях потери битка, его вылета со стола или попадания на борт штраф составляет не более одного очка, но в дополнение к нему игрок лишается права выставить шар.
- 4) При промахе по тому шару, в который хотел играть игрок, накладывается штраф в размере одного очка.
- 5) Тот, кто не только промахивается по игровому шару, но и теряет биток, или отправляет его за борт, или отправляет его на борт, лишается двух очков.
- 6) Тот, кто попадает в игровой шар, но при этом теряет биток или отправляет его за борт, лишается двух очков.
- 7) Тот, кто делает игровой шар, но при этом теряет биток, или отправляет его за борт, или отправляет его на борт, лишается двух очков.
- 8) Тот, кто отправляет игровой шар за борт, лишается двух очков.
- 9) Тот, кто не только отправляет игровой шар за борт, но и теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается двух очков.
- 10) Если карамбольный шар вылетит на борт, то игрок лишается трёх очков, так как по этому шару не будет возможности играть.
- 11) Тот, кто не только промахивается по карамбольному шару, но и при этом теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается трёх очков.
- 12) Тот, кто попадает в карамбольный шар, но при этом теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается трёх очков.
- 13) Тот, кто делает карамбольный шар, но при этом теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается трёх очков.
- 14) Тот, кто отправляет карамбольный шар за борт, и при этом теряет биток, или отправляет его через борт, или отправляет его на борт, лишается трёх очков.
- 15) Тот, кто делает жёлтый шар в угловую лузу, лишается шести очков.
- 16) Тот, кто не только делает жёлтый шар в угловую лузу, но при этом теряет биток, или отправляет его за борт, или отправляет его на борт, лишается шести очков.
- 17) Тот, кто промахнётся по жёлтому шару, и при этом потеряет биток, или отправит его за борт, или отправит его на борт, лишается трёх очков.
- 18) Тот, кто отправит жёлтый шар на борт, лишается шести очков по причине, указанной в п.10.
- 19) Тот, кто не только отправит жёлтый шар на борт, но и потеряет биток, или отправит его через борт, или отправит его на борт, лишается шести очков.
- 20) Тот, кто попадёт в жёлтый шар, но при этом потеряет биток, или отправит его через борт, или отправит его на борт, лишается шести очков.
- 21) Тот, кто отправит жёлтый шар за борт, лишается шести очков.

б) За счёт общих штрафов

1) При потере битка и его перелёте через борт важно увидеть, в какой первый шар попал игрок – ведь, в зависимости от этого будет назначен размер штрафа. Например, кто-то попадает в карамбольный шар, происходит карамболь по обоим карамбольным шарам, один из карамбольных шаров попадает в лузу, но при этом биток теряется или вылетает за борт. В таком случае размер штрафа составит шесть очков. Если же первым шаром будет игровой, сделан будет жёлтый шар, а биток угодит в лузу, размер штрафа будет равен восьми очкам.

2) Так как, согласно изложенному выше в этой главе, С), б), п.12, жёлтый шар можно делать лишь в средние лузы, то тот, кто отправляет его в угловую лузу, наказывается штрафом. Если при этом ещё и выполняется карамболь или делается другой шар, приведённый в движение не Каролиной (*жёлтым шаром; прим. пер.*), то разделы С), d) настоящей главы, устанавливают за это штраф в 6 очков, засчитываемый дополнительно к штрафу за сыгрывание жёлтого шара. Например, если биток направляется в игровой шар, делается один из карамбольных шаров, и при этом жёлтый шар попадает в угловую лузу, суммарный штраф составляет 11 очков. Если же биток одновременно соударяется с карамбольным и жёлтым шаром, и при этом выполняется карамболь по игровому шару, а жёлтый шар попадает в угловую лузу, то штраф составляет 12 очков.

На основе приведенных выше четырёх примеров, можно рассматривать подобные удары и рассчитывать соответствующие им размеры штрафов для случаев, которые здесь не были приведены для уменьшения объёма книги.

ε) Примечания

1) Тот, кто отправляет шар соперника на борт, ничего не выигрывает и не теряет – потому, что этот шар будет принимать дальнейшее участие в игре.

2) Как указывалось выше в этой главе В, а), п.2, в эту разновидность бильярда иногда играют три или четыре человека. Поэтому они пользуются не только правилами, установленными в гл. 8, С), п.19, но и тем, что указано в гл. 9, А), d), α), β). Кстати, все без исключения предыдущие правила применимы и здесь.

D) À la Ronde

а) Описание и пояснения

1) Этот вид бильярдной игры назван *à la Ronde* (в переводе с немецкого языка – «вокруг» или «со всех сторон») потому, что изначально шары расставлены вокруг игрового поля.

2) Количество игроков произвольно.

3) Количество, 4) Размер, 5) Маркировка и цвет, 6) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п.IV.

7) Игра заканчивается тогда, когда будут сделаны все 12 прицельных шаров.

8) Тот, кто сделает последний шар, расплачивается за аренду стола. Однако, эти затраты компенсируются другими игроками при расчёте, так что игрок может не только не остаться с издержками, но и получить профит. См. ниже с) б).

b) На что, связанное с перемещением шаров, следует обращать внимание

1) Двенадцать круговых шаров расставляются по периметру игрового поля вплотную к бортам – по четыре у каждого длинного борта и по два у каждого короткого (*иными словами, между всеми парами соседних луз располагается по два шара; прим. пер.*), а именно: рядом с теми местами бортов, которые помечены тремя гвоздиками.

2) Биток устанавливается на точку, расположенную посередине стола; то есть, его ставят туда же, где располагается шар жёлтого цвета в Пятишаровом Карамболе.

3) На это же место биток снова выставляется после попадания в лузу или вылета со стола.

4) Очередность подходов игроков к столу устанавливается до игры с помощью игрального кубика.

5) Прежде чем можно будет играть по шарам, сдвинутым с начального места, необходимо сыграть по всем расставленным круговым шарам.

6) Впоследствии – после того, как по всем круговым шарам будут нанесены удары – каждый игрок может свободно выбирать как шары, так и последовательность ударов, которые, по его мнению, приводят к наилучшим результатам; то есть, если на этом этапе игры уже не накладываются штрафы за несоблюдение определённой последовательности выполнения ударов.

7) Если прицельный шар приводит в движение иные шары, то это ни в коем случае не рассматривается в качестве нарушения правил.

8) Точно так же, игрок не наказывается, если биток попадает в несколько шаров.

9) Тот, кто отправляет шар в лузу и при этом попадает битком в один или несколько шаров, получает за каждый сделанный шар определённую плату.

10) Если игрок наносит удар мимо последнего кругового шара, то он должен повторно выполнять удар до тех пор, пока не попадёт. При этом он штрафует за промахи и не получит ничего, если при попадании сделает шар.

11) Когда игроку нельзя играть ни по какому иному шару, помимо конкретного, путь к которому заграждает другой шар, разрешается сдвинуть мешающий шар в сторону, а после удара возвратиться на исходное место.

12) Все шары, отправленные в лузы или через борт, на стол больше не возвращаются, и игра продолжается без них.

13) Когда на столе остаются лишь биток и один из двенадцати шаров, удары наносятся по этим двум шарам поочередно. Игрок, сделавший предпоследний прицельный шар, наносит удар по битку, а следующий игрок – по круговому шару и т.д.

14) Если при розыгрыше последнего шара игрок отправляет биток в лузу или за борт, даже в случае сыгрывания последнего шара, то штраф не налагается, но игрок оплачивает свою долю за аренду стола. Это то, что называют шиворот-навыворот. См. выше гл. VI, B), п.38.

15) Тот, кто делает последний удар в партии (успешный или неудачный), начинает следующую партию.

16) Тот, кто за один удар делает больше одного шара, получает очки за каждый шар при условии, что первое соударение произошло с легальным шаром.

17) Тот, кто одним ударом делает один или несколько шаров, но при этом отправляет биток в лузу или за борт, теряет столько очков, сколько приобрёл бы, если бы не допустил нарушения правил.

18) Если игрок одним ударом отправляет в лузы или за борт один или несколько шаров, которые он не играл, получает столько очков, сколько он получил бы, если бы собирался проводить такую атаку; если же при этом он потеряет биток или отправит его за борт, то подвергнется штрафу.

с) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) Вводные замечания

Поскольку окончание этой игры не определяется набором определённого количества очков, как это было в трёх разновидностях бильярдных игр, рассмотренных выше, то из этого, а также из сказанного выше следует, что величину выигрыша или проигрыша нельзя рассчитать с помощью количества очков; игроки здесь являются своего рода маркёрами – ведь взаиморасчёт производится марками или наличными деньгами сразу же по окончании каждого удара, но при этом предварительно должна быть рассчитана величина выплаты; тем не менее, тем, кто желает здесь получить некоторые указания, далее будут даны предварительные и общие указания для вычисления прибыли и убытка с помощью марок: игрок объявляет каждому своему партнёру величину выигрыша, которую он желает получить, и величину проигрыша для расплаты.

В) За счёт результативных игровых действий

- 1) Тот, кто делает шар, выигрывает две марки.
- 2) Тот, кто добивается вылета шара на борт, выигрывает две марки – потому что это оценивается так же, как и отправление шара в лузу.

γ) За счёт штрафов

- 1) Тот, кто не попадает ни в один шар, лишается одной марки.
- 2) Если не произойдёт соударения битка ни с одним из нужных шаров, то игрок лишается одной марки, потому что это – промах по шару.
- 3) Тот, кто попадает в нужный шар, но при этом теряет биток или отправляет его за борт, лишается двух марок.
- 4) Тот, кто не только промахивается по шару, но при этом теряет биток или отправляет его за борт, лишается трёх марок.
- 5) Если биток не попадает ни в один требуемый шар, и при этом направляется в лузу или вылетает за борт, игрок лишается трёх марок.
- 6) Если биток не попадает ни в один требуемый шар, и при этом какой-то другой шар направляется в лузу или вылетает за борт, игрок лишается трёх марок.
- 7) Если в лузу отправляется легальный шар, но при этом биток теряется или вылетает за борт, то игрок лишается четырёх марок.
- 8) Если за борт отправляется легальный шар, но при этом биток теряется или вылетает за борт, то игрок лишается четырёх марок.
- 9) Тот, кто отправляет шар на борт, но при этом теряет биток или отправляет его за борт, лишается пяти марок.
- 10) Если биток не попадает ни в один нужный шар, и при этом какой-то другой шар попадает в лузу, а биток теряется или вылетает за борт, игрок лишается пяти марок.

11) Если биток не попадает ни в один нужный шар, и при этом какой-то другой шар вылетает за борт, а биток теряется или перелетает через борт, игрок лишается пяти марок.

б) Примечание

До начала партии игрокам следует определить стоимость последнего шара в зависимости от платы за аренду стола и цены марок. Как уже говорилось в а), п.8, игрок, сделавший последний шар, должен иметь возможность не только расплатиться за стол, но и получить свой выигрыш.

E) À la Guerre

а) Описание и пояснения

1) Этот вид бильярдной игры назван *à la Guerre* (в переводе на русский язык – «на войне») из-за аналогии между противоборством соперников и ведением военных действий.

2) Количество игроков произвольно, но их должно быть не менее трёх. Чем больше людей принимает участие в игре, тем она интереснее.

3) Количество, 4) Размер, 5) Маркировка и цвет, 6) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п.V.

7) Игроки создают объединённый фонд или банк, взносы в который должны составлять не менее одного гроша с каждого участника игры.

8) Этот фонд забирает игрок, шар которого будет всё ещё находиться на столе, когда остальные игроки «умрут».

б) На что, связанное с перемещением шаров, следует обращать внимание

1) Шары кладутся в сумку и тщательно перемешиваются, после чего каждый из игроков вынимает по одному шару; распределение шаров между игроками можно провести любым иным способом или по жребию.

2) Номера шаров определяют порядок следования игроков друг за другом.

3) Тот, кто получил шар с цифрой один, начинает игру выставкой.

4) Далее по первому шару играют шаром №2, затем – шаром №3 по шару №2 и т.д. до последнего игрока включительно.

5) Впоследствии удары наносятся по ближайшему шару.

6) Если непонятно – какой из шаров является ближайшим, проводятся измерения с помощью кия или верёвки.

7) Шар, играемый из руки, не попадает на стол пока его «владелец» ожидает очередь своего удара.

8) Если Вы играете из руки, то запрещается ставить биток вне камеры.

9) Вылет шаров за борт в этом виде игры не приносит положительных очков (см. гл. 8, С), п.9), а наказывается штрафом (см. ниже с), γ)).

10) Тот, кто одним ударом отправляет в лузу больше одного шара, получает за каждый такой шар определённую денежную сумму – при условии, что первое соударение битка произошло с легальным шаром.

11) Тот, кто отправляет в лузу шар через промежуточные шары (то есть с помощью «картины»), получает определённую денежную сумму – при условии, что первое соударение битка произошло с легальным шаром.

12) Запрещается играть по шару, расположенному в камере – потому что, прежде всего, именно так будет действовать игрок.

13) Если кто-то направляет биток не в легальный шар, и при этом отправляет в лузу один или несколько шаров, расположенных в камере или вне её, нарушает правила и подвергается штрафу.

14) Если кто-то отправляет в лузу легальный шар, и при этом в лузу попадает один или несколько иных шаров, расположенных в камере или вне её, получает оплату за все сделанные шары.

15) Тот, кто заканчивает партию, начинает следующую партию.

16) Тот, кто-то не попадает в шар, или теряет биток, или отправляет его за борт, или утрачивает свой биток при его сыгрывании другим игроком, не наказывается штрафом и сам не производит оплату; вместо этого, на доске под номером игрока маркёр проводит полоску, назначение которой будет объяснено ниже в с), γ).

17) Тот игрок, под номером которого на доске набирается восемь полосок, «умирает» и выходит из игры (см. выше гл. VI, В), п.20).

18) Тот, кто играет из руки, может направлять биток куда угодно, но не в шар, стоящий в камере; если же это всё-таки происходит, под номером игрока добавляется полоска.

19). Два последних игрока, чьи шары ещё остаются на столе, имеют право сравнить свои выигрыши и разделить их между собой произвольным образом.

с) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) Вводные замечания

Поскольку окончание партии здесь фиксируется не по набору определённого количества очков (как это происходит в трёх ранее рассмотренных разновидностях бильярдных игр), о чём было сказано в а), п.7 и п.8, необходимо: чтобы прибыль или убыток рассчитывались не по очкам, а с помощью марок или наличных денег, оплачиваемых сразу же по окончании каждого удара, результаты которого приводят к выигрышу или проигрышу. Но сначала нужно установить цену приза или штрафа, а также иметь инструкцию, определяющую: а) расчёт прибыли и убытков с помощью марок; б) порядок нанесения маркёром полосок на доске. При этом следует предварительно отметить, что с каждым из партнёров у игроков связана не только прибыль, но и соответствующий убыток.

В) За счёт результативных игровых действий

За сделанный шар игрок получает от его владельца две марки.

γ) За счёт штрафов

1) Тот, кто промахивается по легальному шару, лишается одной марки и получает одну полоску.

2) Тот, кто играет не по легальному шару, лишается двух марок и получает две полоски.

3) Тот, кто отправляет прицельный шар за борт, лишается двух марок и получает две полоски.

4) Тот, кто выполняет удар по легальному шару, но при этом теряет или отправляет в лузу биток, или отправляет за борт (или на борт) свой или другой шар, лишается двух марок и получает две полосы.

5) Тот, кто промахивается по легальному шару, и при этом теряет или отправляет в лузу биток, или отправляет за борт (или на борт) свой или другой шар, лишается трёх марок и получает две полосы.

6) Тот, кто делает легальный шар, и при этом теряет или отправляет в лузу биток, или отправляет за борт (или на борт) свой или другой шар, лишается четырёх марок и получает две полосы.

7) Тот, кто отправляет легальный шар за борт, и при этом теряет или отправляет в лузу биток, или отправляет на борт свой или другой шар, лишается четырёх марок и получает две полосы.

б) Примечание

Тот, кто отправляет легальный шар на борт, ничего не выигрывает и ничего не проигрывает, так как этот шар ещё можно будет сыграть.

F) À la Figaro (Pyramideln)

а) Описание и пояснения

1) Этот вид бильярдной игры называется *à la Figaro* или *à la Pyramide*. Первое из этих названий говорит о том, что игру придумал цирюльник (по-немецки – *Figaro*). Второе же название (переводится как «Пирамида») происходит от того, что начальная расстановка используемых в игре шаров напоминает форму пирамиды.

2) Количество игроков произвольно; в игре могут принимать участие 2, 3, 4, 5, 6 и более человек.

3) Количество, 4) Размер, 5) Маркировка и цвет, 6) Название используемых шаров были подробно указаны выше в гл. 2, А), п.VI.

б) На что, связанное с перемещением шаров, следует обращать внимание

1) Шары размещаются в верхней половине бильярда так, как указано в а), п.1 – в виде пирамиды: они ставятся в арифметической прогрессии или так, как этого пожелает игрок; в любом случае шар в вершине пирамиды должен располагаться в месте, на котором в Пятишаровом Карамболе устанавливается красный шар; остальные же шары располагаются за этим головным шаром.

2) Порядок следования игроков друг за другом устанавливается до начала игры с помощью игрального кубика.

3) Пока шары сгруппированы, наносить удары оборотом (*турняком; прим. пер.*) запрещается.

4) Перед выполнением удара игрокам запрещается притрагиваться к шарам, поворачивать их и брать в руки.

5) Если вне камеры имеется хотя бы один шар, то запрещается играть по шарам, находящимся в камере.

6) Помимо указанных ограничений, каждый игрок свободен в выборе шара, по которому он собирается играть из соображений получения наилучшего результата.

7) Каждый игрок берёт себе сделанные шары или помещает их в отдельное место.

8) Как указывалось в гл. 8, С), п.9, перелёт шара за борт в этой игре ведёт не к набору очков, а к штрафу (см. ниже с), Ъ)).

9) Тот, кто выполняет последний удар в партии (удачным оказался он или нет), начинает следующую партию.

10) Если при игре из руки прицельный шар располагается в камере, то играть по нему следует через дальний короткий борт.

11) Если: был сделан или отправлен за борт нелегальный шар; или легальный шар был приведён в движение не напрямую, а через шары; или за борт вылетел один или оба шара; или игрок сделал легальный шар, но при этом потерял биток или отправил его за борт; то: не только накладывается штраф, установленный за промах, вылет шара, потерю и вылет битка, но и игрок дополнительно лишается ранее сыгранного им шара, который выставляется у верхнего короткого борта – рядом с его точкой, помеченной четырьмя гвоздиками.

12) Если игрок обязан играть в определённый шар, но на пути к нему стоит другой шар, то разрешается сдвинуть мешающий шар в сторону, а по окончании удара вернуть его на исходное место. Однако, ни в коем случае нельзя сдвигать шар, стоящий позади битка и мешающий выполнению удара.

13) Если кто-то сначала направляет биток в легальный шар, а затем попадает по одному или нескольким шарам, расположенным в камере или вне её, и делает его или их, то это ни в коем случае не считается нарушением правил.

14) Когда на столе остаются лишь биток и один из двенадцати шаров, удары кием наносятся по этим двум шарам поочерёдно – так же как и в *à la Ronde* (см. гл. 9, В), п.13).

15) Тот, кто играет по шару, расположенному в камере, и после отражения от него направляет биток в легальный шар, наказывается штрафом; при этом считается, что попадания в легальный шар не было.

16) По окончании игры каждый игрок подсчитывает сумму очков на своих шарах и сравнивает её с суммами партнёров. От тех игроков, чьи суммы меньше, чем у него, игрок получает разницу; если же его сумма меньше сумм соперников, то выплату производит сам игрок. Для ясности поясним сказанное на примере: предположим, что пять игроков **A**, **B**, **C**, **D** и **E** сыграли в *à la Figaro* двадцатью четырьмя шарами, сумма чисел на которых составляет 300. После игры было выяснено, что **A** набрал 46 очков, **B** набрал 35 очков, **C** набрал 88 очков, **D** набрал 76 очков и **E** набрал 55 очков (всего в сумме $46 + 35 + 88 + 76 + 55 = 300$ очков). Это значит, что **C** выиграл у **A** 42 очка; **C** выиграл у **B** 53 очка; **C** выиграл у **D** 12 очков; **C** выиграл у **E** 33 очка; **D** выиграл у **A** 30 очков; **D** выиграл у **B** 41 очко; **D** выиграл у **E** 21 очко; **E** выиграл у **A** 9 очков; **E** выиграл у **B** 20 очков; **A** выиграл у **B** 11 очков. Таким образом, всего **A** выиграл 11 очков и проиграл 81 очко; **B** не выиграл ничего и проиграл 125 очков; **C** выиграл 140 очков и не проиграл ничего; **D** выиграл 92 очка и проиграл 12 очков; **E** выиграл 29 очков и проиграл 54 очка (суммарный выигрыш, равный суммарному проигрышу, составил 220 очков).

17) Если игрок одним ударом (независимо от того, находится ли легальный прицельный шар в камере или нет) делает больше одного шара, то он получает все эти шары. Соответственно, игрок должен нести и потери по всем шарам, если будет потерян или переброшен за борт биток, или если будет выполнен удар не по легальному шару, или если за бортом окажется прицельный шар.

18) Если игроки в ходе игры сразу же не расплачиваются друг с другом марками или наличными деньгами за допущенные нарушения правил, то маркёр фиксирует всё произошедшее на доске, и взаиморасчёт производится по окончании игры.

с) О выигрыше или болезненном проигрыше

α) Вводные замечания

Поскольку в *à la Figaro* партия заканчивается не набором определённого количества очков (как и в двух ранее рассмотренных разновидностях бильярдных игр), о чём говорилось в а) и б), взаиморасчёты проводятся не с помощью очков, а марками или наличными деньгами, оплачиваемыми после каждого удара, при котором что-то проигрывается. Для этого предварительно устанавливается цена приза или штрафа. Тем не менее, для тех, кто хочет иметь какую-то инструкцию, ниже даны пояснения по выплатам марками. Отметим, что такие выплаты игрок должен производить каждому из своих партнёров.

β) За счёт штрафов

- 1) Тот, кто промахивается по шару, лишается одной марки.
- 2) Тот, кто отправляет прицельный шар на борт или за него, лишается двух марок – так как после этого шар нельзя сыграть.
- 3) Тот, кто не попал ни в один из легальных шаров, и при этом потерял биток или отправил его за борт, или сделал один из шаров, расположенных в камере, или отправил за борт один из шаров, стоявших в камере, лишается трёх марок.
- 4) Тот, кто не только отправляет на борт прицельный шар, но и теряет биток или отправляет его через борт, лишается четырёх марок.
- 5) Тот, кто не только отправляет за борт прицельный шар, но и теряет биток или отправляет его через борт, лишается четырёх марок.

γ) Примечания

- 1) Тот, кто отправляет биток на борт, ничего при этом не проигрывает, так как этим шаром можно дальше играть.
- 2) Тот, кто играет шиворот-навыворот (см. *гл.6, В*), п.38; *прим. пер.*), ничего при этом не проигрывает; он только должен заплатить за стол без участия остальных игроков; с другой стороны, последний шар становится принадлежащим ему.
- 3) Эта игра не всегда ведётся на количество набранных очков, соответствующих числам шаров; иногда играют просто на количество сделанных шаров – это избавляет от необходимости проведения расчётов для выставления счетов.

*
* *

Baumann A.

Gründlicher Unterricht und Regeln des Billard-Spieles

Wien, 1795

Vorrede

Nie hätte ich geglaubt, daß ich mit der Zeit noch etwas über das Billard-Spiel schreiben würde; denn von keinem Spiele hatte ich sonst weniger Kenntniss als von diesem. Kaum kannte ich solches dem Rahmen nach; und ob ich gleich oft Gelegenheit hatte, mich davon zu unterrichten, so fehlte es mir doch an Neigung dazu. Oft wunderte ich mich, wie sich so viele Personen Stunden lang damit beschäftigen könnten. Aber nicht selten lernt man eine Sache erst mit der Zeit schätzen; und so ging es mir in Ansehung des Billard-Spiels. Ich ward selbst Besitzer eines Billards, bloß um meinen Freunden bei ihren Besuchen eine Unterhaltung zu verschaffen, die ihnen angenehm wäre. Sie suchten mich zu bereden, auch Teil daran zu nehmen, und das Spiel zu lernen. Seit dieser Zeit habe ich die Schönheiten und den Nutzen desselben erst genau kennen lernen, und viel Geschmack daran gefunden. Weil ich aber in der Folge oft wahrnehmen mußte, daß unter den Spielenden, wegen des Touchirens, Billiardirens, Quarambolirens, Sprengens und anderer dabei vorkommenden Umstände häufige Zweifel und Irrungen entstanden, die bei zanksüchtigen Spielern sehr leicht in ernsthaften Streit ausarten können; so nahm ich mir von dieser Zeit an vor, das Spiel genau zu beobachten, um alle bei jeder Art desselben vorkommende Fälle und den Gewinn oder Verlust derselben sorgfältig zu bemerken, und die rücke welche ich in den Billard-Reglements fand, zu meinem Privatgebrauche auszufüllen; welches ich, um sowohl meinem Gedächtnisse zu Hülfe zu kommen, als auch die Spieler belehren und bei streitigen Fällen aus einander setzen zu können, zu Papiere brachte.

Und dieses war die Veranlassung zur Abfassung dieser Anweisung. Ich nehme mir daher auch keineswegs das Recht heraus, mich zum Gesetzgeber der Billard-Spieler zu machen, oder schmeichle mir bei diesem geringen Versuche mit dem Gedanken, bereits etwas vollkommenes geleistet zu haben; vielmehr bin ich von der Unvollkommenheit desselben so sehr überzeugt, daß ich es Nie gewagt haben würde, solchen dem Publikum vor Augen zu legen, wäre es nicht geschehen, um den Wünschen meiner Freunde zu willfahren.

Aus diesem Gesichtspunkte ist demnach meine Arbeit zu betrachten, bei welcher ich nichts mehr wünsche, als daß dereinst ein geschickterer Kenner des Billard-Spiels auf neue Hand anlegen möchte, um an diesem Versuche das zu ergänzen, was ihm noch an seiner völligen Ausbildung fehlen dürfte.

Der Verfasser.

Erstes Kapitel Von dem Billardspiele überhaupt

Hoffentlich wird es nicht am unrechten Orte angebracht sein, wenn wir hier von dem Billardspiele überhaupt und besonders von dessen Schönheit, Nutzen und Vergnügen; mithin von dessen Vortagen vor andern Spielen etwas wenigens sagen.

Wenn, wir dieses Spiel

a) Schon oder vortrefflich nennen; so verstehen wir darunter, wie leicht zu erachten, nicht etwa in die Augen fallende vorzügliche äußerliche, sondern gleichsam eine sittliche Schönheit, welche sich besonders darin äußert:

1) Daß es von allem, bei andern Arten von Spielen sehr öfters sich einschleichenden Falschspielen, Chicaniren, Hazardiren und andern unangenehmen Vorfällen beinahe gänzlich befreiet, und also ein Billardspieler weit mehr, als ein anderer Spieler, des Mißvergnügens, sich beim Spiele zu ärgern, fast jederzeit überhoben ist.

2) Weil es von der Mechanik seinen Ursprung, und dieses so angenehme Studium darauf einen sehr starken Einfluß hat; weil dieses Spiel sich beinahe völlig darauf gründet.

3) Schön wird auch dieses Spiel allemal in den Augen desjenigen Spielers sein, welcher ihm eine besondere Aufmerksamkeit widmet, und auf den bisweilen ganz unvermuteten und unerwarteten Gang, Wendung und Lauf der Bälle und ihre Wirkung auf und gegen einander genau Achtung gibt.

b) Her Nutzen, welchen das billardspiel gewährt, bezieht sich auf den menschlichen Körper; denn

1) dient es uns, außer dem Vergnügen und Zeitvertreibe, welchen es uns verschafft, auch allerdings zu einer vorteilhaften Leibesbewegung, weil wir hierdurch nicht nur unfern Körper und den größten Teil der Glieder an demselben in eine unserer Gesundheit sehr zuträgliche Bewegung zu setzen, sondern auch uns, durch anhaltendes Spielen, so gar zu ermüden Gelegenheit haben. Es kann daher dieses Spiel allerdings die Stelle des Spazierengehens vertreten, wenn wir uns im Sommer nicht der Sonnenhitze, und im Winter nicht der Kälte und dem Ungestüme aussetzen wollen. Nach genoßner Mahlzeit ist dieses Spiel, gleich allen andern Leibesbewegungen, dem Körper am zuträglichsten und dienlichsten.

2) Verschafft es unfern Nerven und besonders dem Arme eine gewiss Festigkeit und Stärke,

3) Erlangen wir durch Abmessung des StoßeS der Kugeln auf das Ziel, welches wir wählen, eine gewisse Fertigkeit in dem so genannten Augenmaße.

4) Erhalten unsere Augen durch die grüne Farbe des Tuchs, womit gemeiniglich die Billardtafeln überzogen sind, viel Stärke; denn es ist eine bekannte und von den Aerzten schon längst erwiesene Wahrheit, daß die grüne Farbe das Auge ungemein stärkt.

c) Von dem mannigfaltigen Vergnügen, welches mit diesem Spiele verbunden ist, und von den Vorzügen, welche es dadurch vor andern Spielen erhält, wollen wir nur gedenken: daß

1) der Spieler hier mehr als bei andern Spielen Gelegenheit hak, sich feine Gesellschafter nach eigenem Geschmacke zu wahlen;

2) Vieler in andern Spielen beinahe unvermeidlicher Verdrüßlichkeiten überhoben ist;

3) seine Gegner heimlich keine unerlaubten Vorteile und gewinnsüchtige Denckungsart verratende Kunstgriffe anwenden können;

4) er sich meistens in einer ihm und seinem Stande gleichen und angemeyßen Gesellschaft befindet;

5) Zankerei und Uneinigkeit sich sehr selten in dieses Spiel mengt;

6) er sich hierbei an einem solchen Orte, oder doch wenigstens in einem solchen Zimmer befindet, wo Personen vom niedrigsten Stande der Zutritt versagt und er also

hierbei nicht in die Notwendigkeit versetzt ist, schmutzige Gespräche mit anzuhören, oder andere sein Vergnügen verringernde Unbequemlichkeiten zu ertragen.

Wir dürfen uns daher nicht wundern, wenn die Anzahl der Liebhaber dieses Spiels sich täglich mehrt; wir wünschen vielmehr, daß ein jeder derselben daran immer mehr Geschmack finden und dies Vergnügen in seiner völligen Größe genießen, das Spiel selbst aber alle andere läppische, pöbelhafte, gefährliche und geldfressende Spiele verdrängen möge.

Zweites Kapitel

Französische und Deutsche Benennung, Beschreibung und Benutzung der dazugehörigen und benötigten Instrumente

A) Französische Benennungen

1) Das Billard, oder die Billardtabelle, ist eine viereckige, fünf bis sechs Ellen lange und gemeinlich halb so breite, auf sechs Füßen ruhende, rings herum mit einer aufwärts stehenden Kante, Bande genannt, versehene, und mit Tuche überzogene Tafel. Das Tuch ist gewöhnlich von grüner und nur selten von anderer Farbe. An jeder Ecke und Seite in der Mitte der Tafel, ist eine halbe Rundung eingeschnitten, unter welcher ein gestrickter Beutel befestigt ist, in welchen die Bälle fallen.

2) Queues sind von oben herunter spitzig zu kaufende, mithin kegelförmige Stäbe, die jedoch unten auf einer Seite abgestumpft sind, und zur Fortstossung der Bälle gebraucht werden.

3) Maas oder die Masse, ist ein Stab, woran unten ein Holz, der Massenschuh genannt, befestigt ist, das ungefähr die Gestalt einer unten eingebogenen kleinen Schippe hat. Dieses Instruments bedienen sich diejenigen, welche nicht mit Queues stossen können, andere aber gebrauchen dasselbe nur in dem Falle, wenn sie den Ball mit dem Queue nicht erreichen können, gleichwohl aber nicht *tourne'* stoßen, oder sich der sogenannten Landkutsche bedienen wollen. Bei manchen Spielern muß es auch die Stelle des Bockes vertreten.

4) Das *Tourne* oder die Landkutsche ist ein sehr langes, beinahe die Länge des Billards habendes Queue. Man bedient sich desselben, wenn der Ball, mit welchem man spielen soll, so weit auf dem Billarde entfernt ist, daß er weder mit einem ordinären Queue, noch mit einer Masse, noch auch mit Hülfe des Bockes erreicht werden kann.

5) Der Massenschuh ist das an der 3) beschriebenen Masse unten befestigte Holz.

6) Die lange Masse ist ein 3) beschriebener Stab, welcher aber weit länger, als die ordinären Massen, und beinahe so lang, als das Billard selbst ist. Man braucht dieses in dem nemlichen Falle, wo man sich des #4 beschriebenen *Tourne's* bedient, wenn man entweder nicht gewohnt ist *tourne'* zu stossen, oder durch den Gebrauch dieser langen Masse bei diesem Stoße mehr Vorteil zu erlangen hofft.

7) Die Maschine oder der Bock, auch Krücke genannt, ist ein schwacher Stab, an dessen Ende sich ein kleines Viereck befindet, in welches Vertiefungen eingeschnitten sind, die Spitze des Queues darein zu legen. Von diesem Instrumente wird beim Spielen dann Gebrauch gemacht, wenn man mit dem Queue den Ball nicht erreichen kann, oder wenn es an Platz oder Bequemlichkeit fehlet, das Queue auf die Hand zu legen.

8) Die Billen oder Bälle sind die elfenbeinernen Kugeln, deren man sich -um Billardspiele bedient. Sie sind nach dem Unterschiede der Art des Spiels, zu welchem sie gebraucht werden, der Anzahl, Größe, Bezeichnung, Farbe und Benennung nach folgender Gestalt von einander unterschieden, nämlich:

I. Bei en deux (Partie blanche) werden zwei Bälle gebraucht, welche von einerlei Größe, gemeinlich auch unter allen übrigen die größten sind, und wovon der eine mit einem, der andere aber mit zwei Puncten bezeichnet ist. Diese werden die en deux oder weißen Bälle genannt.

II. Zu Quarambole bedient man sich dreier Bälle, wovon zwei einerlei Größe haben, der dritte aber etwas kleiner ist.

Zu den beiden größern bedient man sich gemeinlich der en deux balle, deren Bezeichnung so eben angegeben worden; der dritte etwas kleinere ist, um sich von den andern beiden auszuzeichnen, von roter Farbe. – Die beiden größern werden die Spielbälle, der dritte kleinere der Quaramboleball genannt

III. Cinq Quarambole, (die spanische Partie) wird mit fünf Ballen gespielt, wovon zwei von einerlei Größe, die übrigen drei aber etwas kleiner sind. – Die Stelle der beiden großen können die en deux Bälle vertreten, deren Bezeichnung wir 1. angegeben haben.

Von den drei kleinern ist einer rot, einer blau, der dritte aber gelb – Die beiden großen werden die Spielbälle, die drei kleinern aber die Cinq-Quarambolebälle genannt.

IV. Zu à la Ronde sind dreizehn Bälle erforderlich, wovon zwölf von einerlei Größe sind, der dreizehnte aber ist etwas größer. Hierzu kann ein en deux Ball gebraucht werden. – Diese dreizehn Bälle bedürfen insgesamt keiner Bezeichnung. – Die zwölf erstere werden die à la Ronde Bälle, der dreizehnte etwas größere aber der Current Ball, oder Läufer, oder auch der Spielball genannt, welche Stelle einer von den oben 1. beschriebenen en deux Bällen vertreten kann.

V. In à la Guerre werden so viel Bälle gebraucht als Personen spielen. Sämtliche Bälle sind von einerlei Größe, und mit eben so viel Numern bezeichnet, als personen spielen.

Auch haben sie keine besondere Benennung, sondern jeder spielt immer mit dem ihm durchs Loos zugefallenen Balle.

VI. Bei à la Figaro (Pyramideln) ist die Anzahl der Bälle zwar willkürlich; doch muß sie sich jederzeit, ausser dem Balle, mit welchem gespielt wird, wenigstens bis auf zwölf erstrecken.

– Sie sind insgesamt, wenigstens am schicklichsten von einerlei Größe; denjenigen ausgenommen, mit welchem gespielt und wozu, wie in à la Ronde, ein en deux Ball gebraucht wird.

Auch müssen sie wie in à la Ronde mit eben so viel fortlaufenden Numern bezeichnet sein, als Personen spielen.

Sie haben keine besondere Benennung, sondern werden nach den darauf gezeichneten Numern, z. E. die Eins, die Zwei, die Drei u. s. w. benennt; derjenige aber, mit welchem gespielt wird, heisst, wie in à la Ronde der Currentball, oder Läufer oder auch der Spielball.

B) Deutsche Benennungen

1) Die Billardtabelle oder das Billard. S. oben A. Nro. 1.

2) Die Banden oder die Leisten, sind die auf dem Rande der Billardtabelle herum befindlichen, gleichfalls mit Tuche von der nämlichen Farbe überzogenen Kanten oder Erhöhungen.

3) Die Leisten oder die Banden. S. Nro. 2. Banden.

4) Die Masse oder Maas. S. oben A. Nro. 3.

5) Die Landkutsche oder Tourne, S. oben A. Nro. 4.

6) Der Massenschuh. S. oben A. Nro. 5.

- 7) Die lange Masse. S. oben A. Nro. 6.
- 8) Der Bock oder die Maschine, auch
- 9) Die Krücke genannt. S. oben A. Nro. 7.
- 10) Die Balle oder Billen. S. oben A. Nro. 8.

Drittes Kapitel

Von der eigentlichen und notwendigen Beschaffenheit eines Billards und der dazu nötigen Instrumente

I. Von der eigentlichen und notwendigen Beschaffenheit eines Billards

Ist bei einem Produkte von dem Professionisten Genauigkeit, Fleiß und Mühe anzuwenden; so ist es gewiß bei dem Billard, und den dazu benötigten Instrumenten.

Denn da es unstreitig und ausgemacht ist, daß aus dessen regelmäßigem Baue und Stellung auch notwendig ein akkurates Spiel entstehen muß; so ist auch im Gegenteil gewiß, daß das Billard, wenn diese beiden Stücke mangeln, nicht allein für sich, sondern auch das Spiel an seinem Werte viel verliert.

Überdies wird auch das Vergnügen, welches wir uns dadurch zu verschaffen gedenken, sehr vermindert.

Wir sind zwar weder fähig noch Willens, denjenigen, deren Profession es mit sich bringt, Billards, und die dazu benötigten Werkzeuge zu verfertigen, hier eine systematische Anleitung und Vorschrift zu deren Verfertigung zu erteilen, weil wir von ihrer Kunst keine Kenntnisse besitzen, und eine solche Anleitung für sie immer noch dunkel und unverständlich bleiben würde: doch wollen wir, um sowohl der Absicht und dem Inhalte dieser Anleitung, als auch dem Verlangen einiger Freunde Genüge zu leisten, von diesem allen so viel sagen, als sich hier allgemein davon sagen und bestimmen laßt.

I. Da ein Billard von dem Künstler die größte Genauigkeit, Fleiß und Aufmerksamkeit fordert; so könnte es füglich einem angehenden Tischler zum Meisterstücke ausgehen werden.

II. Überhaupt wird der Verfertiger eines Billards recht hartes und wohl ausgetrocknetes Holz, welches weder schwindet noch sich wirft, hierzu gebrauchen, auch dadurch sowohl, als auch ausserdem sich auf alle mögliche Art befleißigen, daß er durch dessen Bearbeitung und Verfertigung Ehre und Ruhm erwerbe.

III. Es ist gemeinlich 4 1/2 Elle oder 5 Ellen lang und jederzeit halb so breit, als lang. Mithin hat es vier gleiche Winkel. Die Teile aus welchen es besteht, sind folgende:

- 1) die Füße,
- 2) das Gestell,
- 3) die Tafel, und
- 4) die Banden.

I.) Der Füße sind an der Zahl sechs. Sie müssen

- 1) der Höhe,
- 2) Stärke,

3) Bearbeitung und überhaupt der Symmetrie nach, einander völlig gleich sein.

Insonderheit muß dabei darauf gesehen werden, daß sie einerlei Höhe haben, weil alles darauf ankommt, daß die Tafel auf selbigen gleich liege. Außerdem müßte, um diesem Fehler abzuhelpen, ein Span oder dergleichen untergelegt werden, welches aber unschicklich und daher auf alle mögliche Art zu vermieden ist, besonders da solches

bisweilen die Notwendigkeit ohnedies, wegen Ungleichheit des Platzes, auf welchen es gesetzt wird, erfordert.

Was die Stärke derselben anbetrifft, so ist es sehr wohl getan, wenn sie, in Verhältnis der Schwere der Tafel, wehr zu stark als zu schwach sind. Denn je stärker sie sind, desto gewisser und fester wird das Billard stehen, und dessen fester und gewisser Stand ist eine von den Haupteigenschaften desselben.

Was die übrige Bearbeitung derselben anlangt, so richtet sie sich nach dem Ganzen: sind die übrigen Teile des Billards künstlich, mit Schnitz und Laubwerk oder Bildhauerarbeit geziert; so erfordert Ordnung und Verhältnis an den Füßen dieselbe Bearbeitung: sind aber jene ganz einfach und ohne Schmuck bearbeitet; so würde es überflüssig, ja sogar unschicklich sein, wenn man nur an den Füßen desselben Kunst und Verzierungen anbringen wollte.

Übrigens ist hierbei zu merken, daß sie so bearbeitet sein müssen, daß die Ecken oder Erhöhungen nicht auswärts zu stehen kommen, weil sie vielleicht die Spieler in ihrem Stande hindern, oder sich daran stoßen könnten.

II.) Das Gestell besteht eigentlich aus 13 Stücken, nämlich: 3 Hauptgestellen, 2 großen Seitenriegeln, 8 Querriegeln; von deren Verfertigung sich hier weiter nichts sagen läßt, als daß alle diese Stücke nicht nur akkurat und genau ineinander passen, sondern auch dauerhaft gearbeitet werden müssen; worauf kunstverständige und Ordnung liebende Meister von selbst bedacht sein werden.

Wir kommen nunmehr auf das merkwürdigste und wichtigste Stück, nämlich: auf

III.) Die Tafel oder das Blatt.

Diese besteht, wie leicht zu erachten, nicht aus dem Ganzen, sondern ist nach Proportion der Breite der Pfosten, von welchen sie verfertigt wird, aus verschiedenen Stücken zusammengesetzt. Wer aber von dem Billard nur einige Kenntnis hat, wird sehr leicht einsehen, daß dieses unter allen Bestandteilen des Billards dasjenige sei, welches die meiste Genauigkeit, Aufmerksamkeit und Akkuratessse erfordert. Denn wenn man erwägt, daß von Bearbeitung der Tafel das ganze Spiel abhänge und ohne regelmäßige Einrichtung derselben sich kein regelmäßiges Spiel denken lasse; so kann wirklich ein Meister bei dessen Verfertigung Nicht sorgfältig und behutsam genug verfahren. Alle diese Teile, woraus also diese Tafel besteht, müssen nicht nur jedes besonders glatt, gleich und richtig bearbeitet, sondern auch so eingerichtet werden, daß sie bei Zusammensetzung derselben so genau in und an einander passen, um gleichsam nur ein Stück oder Ganzes auszumachen, damit deren Zusammensetzung beinahe unmerklich und unsichtbar sei, und nicht die geringste Erhöhung, besonders auf der obersten Fläche dadurch entstehe. Ist nun diese genaue und akkurate Zusammensetzung berichtigt; so werden zu mehrerer Sicherheit und damit sich keiner von diesen Teilen hinunter oder in die Höhe geben könne, zwei Unterzüge der Länge herunter angebracht, welche den zusammengesetzten Teilen die gehörige Festigkeit und Verbindung verschaffen. Die an jeder Ecke und auf beiden Seiten in der Mitte anzubringenden Löcher müssen zirkelrund, weder zu groß noch zu klein, sondern so bearbeitet sein, daß sie nicht ziehen, d.i. daß sie nicht tiefer als die Tafel sind. Ist nun das Blatt dergestalt beschaffen, daß an demselben und besonders an dessen obersten Fläche auch nicht das Geringste zu tadeln oder zu verbessern; so wird es alsdann

1) mit Flanell von der feinsten Art so überzogen, daß solcher ganz scharf, jedoch gerade ausgedehnt und an den Seiten scharf angenagelt werde; wobei besonders in Obacht genommen werden muß, daß sich an keinem Orte die geringste Erhöhung oder Vertiefung befinde, weil solche dann in dem darauf zu legenden Tuch aufs neue entstehen würde.

2) Das Tuch wird dann so scharf und so streng als möglich darüber gezogen, und gleichfalls an die Seiten scharf angezweckt. Doch ist bei dem hierzu nötigen Tuche folgendes zu beobachten:

a) Ist es am besten getan, wenn es von grüner Farbe, weil solche das Auge nicht blendet, sondern vielmehr stärkt.

b) Weil ein Billard breiter ist, als die Breite der Tücher in unserer Gegend, so thut man sehr wohl, wenn man es zu diesem Behufe besonders fertigen läßt, damit es die Breite des Billards habe, und man dadurch der Mühe das Tuch zusammen sticken zu lassen, überhoben wird. Da auch ohnedies die dadurch auf dem Billard lang hin entstehende Naht, wenn sie nicht außerordentlich fein und sauber ist, dem Billard sehr vieles von seinem Ansehen benimmt, auch bisweilen eine Ungleichheit oder Erhöhung verursacht.

c) Je feiner das Tuch, desto besser ist es- Denn es ist ganz leicht zu begreifen, daß durch grobes Tuch die Bälle in ihrem Laufe sehr angehalten und ermattet werden, dagegen aber bei feinem Tuche desto geschwinder und ungehinderter laufen können.

Nunmehr kommen wir auf einen Teil des Billards, welcher zugleich auf das Regelmäßige desselben und das Spiel selbst außerordentlich viel Einstuß hat, nämlich auf IV.) Die Banden (Das Mantel)

Es sind deren an der Zahl sechs, und zwar: zwei auf jeder Seite, Eine oben und Eine unten. Diese müssen nicht nur außerordentlich regulair, sondern auch besonders so bearbeitet sein, daß sie auf und an die Tafel ganz genau und so passen, daß, wenn sie an selbige an und aufgelegt werden, man deren Zusammensetzung mit der Tafel beinahe nicht gewahr wird, sondern vielmehr glauben sollte, daß beide aus dem Ganzen und nicht aus einzelnen Stücken beständen. An jedem Ende der Bande werden aber Krümmungen eingeschnitten, welche sich sodann an die in der Tafel eingeschnitten Krümmungen anschließen, mit selbigen gleichsam ein Ganzes ausmachen und die Rundung des Lochs formiren. Der oberste Teil dieser Banden wird mit sogenannten Tuschroten oder einer andern festen Materie dergestalt derb ausgestopft, daß er nicht derber sein kann, weil von dieser Festigkeit und Härte der sogenannte Abschlag abhängt, und dieser ohne solche nicht regelmäßig und akkurat sein würde. Nach dieser Ausfüllung werden sie mit Tuche von der nämlichen Couleur überzogen und jede mit 2 Schrauben an der Tafel befestigt. Auf dem obersten Teile der Bande werden Borten (ist itzt ausser Mode gekommen) von beliebiger, gemeiniglich gelber Farbe mit Zwecken aufgenagelt, welche aber nicht nach Willkür, sondern nach dem Cirkel und so anzubringen und aufzusetzen sind, daß dadurch die ganze Länge der Banden in sechs gleiche Teile abgemessen wird. Bei dem ersten Teile werden zwei, bei dem andern drei, bei dem dritten, oder in der Mitte desselben vier, bei dem vierten wieder drei, und bei dem fünften wieder zwei und also zusammen 14 Zwecken angebracht. Sind nun diese Banden ordentlich und scharf auf und an das Billard befestigt; so werden endlich unter den Löchern die Beutel oder Säcke, welche von starkem Bindfaden, der gemeiniglich mit dem Tuche des Billards von einerlei Farbe ist, gestrickt, oder welches noch besser ist, geklöppelt sind, folgender Gestalt angebracht. Sie werden nämlich an Leder befestigt und dieses Leder oben auf das Billard, wo die Banden zusammenstoßen, angenagelt. Als eine Zierrat werden gemeiniglich unten an den Beuteln Quasten, welche den Borten der Farbe nach gleich sind, angehängt.

So glauben wir denn den Bau und die Einrichtung eines Billards einigermaßen beschrieben zu haben; es ist daher weiter nichts zu bemerken übrig, als daß wir noch etwas wenig von der Größe und Beschaffenheit des Platzes, der Aussetzung und Stellung des Billards und dessen Behandlung beibringen.

Was die Größe des Zimmers, in welchem ein Billard aufgestellt werden soll, anbetrifft, so muß solches allerdings sehr geräumig sein; weil hierbei nicht nur auf die

Größe des Billards selbst, sondern auch darauf, daß außerdem auf allen vier Seiten desselben der erforderliche Platz und Raum sei, Rücksicht zu nehmen ist, als welcher um deswillen nötig ist, damit nicht allein die Spieler selbst bei ihrer Stellung und Lage, sondern auch mit den Instrumenten, deren sie sich dabei bedienen, und welche bisweilen sehr weit hinter ihnen herausragen, nicht anstossen und dadurch in ihrem Spiele und Stöße weder gehindert noch gestört werden. Auf jeder von allen vier Seiten desselben muß also hierzu wenigstens drei Ellen Platz sein. Und hieraus folgt, daß zu einem Billard, welches sechs Ellen lang, mithin drei Ellen breit ist, wenigstens ein Platz der Länge nach von 12 Ellen und der Breite nach von 6 Ellen, demnach ein Viereck von 36 Ellen erforderlich sei, wobei derjenige Raum nicht mit in Anschlag gebracht ist, welchen man noch außerdem auf diejenigen Spieler, welche nicht im Spiele begriffen sind, auf Zuschauer, Gäste und alle andere bisweilen in diesem Zimmer zugleich befindliche Personen, zu rechnen hat, als welche allerdings durch ihre Gegenwart, Stand oder Sitz den Spielern nichts von dem erforderlichen Raume hinwegnehmen dürfen. Denn je größer und geräumiger das Zimmer ist, in welchem sich ein Billard befindet, und je freier und ungezwungener die Spieler im Spiele selbst sind; desto mehr finden sie hierbei Vergnügen und Annehmlichkeit.

Das Zimmer selbst muß feiner Beschaffenheit nach hell sein. Hieraus folgt also, daß es genugsam, helle und wo möglich aus Tafelscheiben bestehende Fenster haben, reinlich und ausgeweißt sein müsse, als welches unstreitig auch den Zimmern sehr viel Licht verschafft, das Gegenteil aber verdunkelt sie. Der Fußboden muß gleich sein, und keine Löcher, Erhöhungen oder Vertiefungen haben. Der Ofen muß so eingerichtet und verwahrt sein, dass aus selbigem kein Rauch in die Stube ziehen kann. Die Decke darf nicht tief und niedrig sein; denn je höher sie ist, je besser ist es. Endlich muß auch, so viel als möglich, alles Tobakrauchen darin vermieden werden, weil hierbei aller Rauch nicht allein Dunkelheit, sondern auch andere Unbequemlichkeiten für die Spieler verursacht.

Besitzt man nun ein solches Zimmer, welches die erforderlichen Eigenschaften einer Billardstube hat; so ist das Billard in demselben so zu setzen, daß es keineswegs an einen dunkeln Ort oder in eine Ecke des Zimmers gestellt werde, sondern unweit der Fenster einen solchen Platz erhalte, wo das hineinscheinende Tageslicht unmittelbar darauf fallen kann, und daß auch durch diese Stellung das Zimmer selbst geizert, keineswegs aber verunstaltet werde. Daher ist es, wo möglich, und wenn es andere Umstände zulassen, in die Mitte desselben, und dann, (welches überhaupt ein Hauptumstand ist, worauf fast alles ankommt,) senkrecht und nach der Bleiwage und dem Richtscheite auf das genaueste zu stellen.

Endlich noch ein paar Worte von dessen Behandlung.

Wenn wir annehmen, daß dem Billardbesitzer sein Billard lieb ist (und dies können wir doch wohl in allem Ernste voraussetzen, weil sowohl die Anschaffung als Ausbesserung desselben und der dazu gehörigen Dinge, einen keineswegs geringen Aufwand erfordert,) so können wir auch vermuten, daß er es auf alle mögliche Art schonen und überhaupt so behandeln werde, das nichts geflissentlich daran schadhaf, mangelhaft oder fehlerhaft werde, oder gar zerbreche, sondern lange benutzt und gebraucht werden könne. Diesen Endzweck aber wird er dadurch erreichen:

1) Wenn er solches sowohl am Tage, wenn nicht gespielt wird, und besonders zu derjenigen Zeit, wenn das Zimmer gesäubert und gereinigt wird, als auch des Nachts, mit einer hierzu besonders bestimmten und entweder aus Leder oder dergleichen bestehenden Decke bedeckt, damit a) kein Staub darauf fallen kann, welcher dem Tuche sehr nachtheilig ist, und sich nach und nach darin fest legt, und b) die Sonne nicht auf das Tuch scheinen und dadurch die Farbe ziehen kann.

2) Wenn er es fleißig von dem beim Spielen selbst sich darein legenden Staube und Unreinigkeiten mit einer Bürste (welche aber nicht allzu scharf sein darf, damit sie nicht

das Tuch selbst angreife, oder die Haare abkurze) oder mit einem hierzu besonders zubereiteten kleinen Besen abkehrt.

II. Von der eigentlichen und notwendigen Beschaffenheit der dazu nötigen Instrumente

Es ist, wie bereits oben gedacht worden, allerdings sehr schwer und erfordert beinahe eine mehr als systematische und malerische Beschreibung, die Beschaffenheit dieser Sachen so anzugeben, um sich dem Leser vollkommen verständlich zu machen, und ihm eine genaue Kenntnis davon beizubringen. Um indessen mich nicht der Schuld einiger Nachlässigkeit teilhaftig zu machen, will ich auch hiervon, soviel ich durch die Feder vermag, jedoch nur kürzlich und im allgemeinen, folgendes anmerken.

Was 1) die Beschaffenheit der Bälle anlangt, so ist es überflüssig, dieselben zu beschreiben, weil einem jeden, auch wenn er noch nie ein Billard gesehen hat, die Gestalt eines elfenbeinernen Balles bekannt ist. Ich finde daher hierbei weiter nichts zu bemerken, als daß jeder ein Ball gemeinlich 6 Lot schwer sein, die übrigen Bälle aber etwas kleiner ausfallen müssen.

2) Die Queues müssen glatt, gleich, rund und ohne Erhöhung und Vertiefung, recht gerade bearbeitet, und der Kopf derselben mit Bleie ausgefüllt sein, wodurch eben der Ball beim Stoße die erforderliche Force und den benötigten Druck erhält. Ferner dürfen sie weder zu schwer, noch zu leicht, weder zu lang noch zu kurz, und unten weder zu breit, noch zu spitzig sein.

Weil in Ansehung der Schwere, der Länge und der Breite die Gewohnheit und der Geschmack der Spieler sehr verschieden ist; so läßt sich von diesem allen, besonders von der Schwere derselben nichts gewisses bestimmen, in Ansehung der Länge aber nur soviel sagen, daß ein Queue gegen 2½ Elle lang sein müsse: denn es läßt sich immer mit einem langen Queue besser als mit einem kurzen spielen. Daher ist auch die Anzahl derjenigen Spieler, welche sich langer Queues bedienen, gewöhnlich die größte. In Ansehung der Breite oder untersten Stärke ist es am besten, daß ein Queue unten nicht breiter als ein Dreier sei, weil der Stoß mit einem nicht allzubreiten Queue weit sicherer und gewisser ist, als mit einem breiten. Da jedoch, wie bereits gedacht worden, der Geschmack in Ansehung der Länge und Breite verschieden ist; so muß ein Billardbesitzer darauf bedacht sein, daß er beide Arten von Queues und wenigstens überhaupt 12 an der Anzahl in Bereitschaft habe.

3) In Rücksicht des Tourne's oder der Landkutsche findet dasselbe statt, was bereits oben №2 gesagt worden ist. Übrigens muß es noch einmal so lang sein, als ein ordinaires Queue, und bei einem Billard, welches beinahe 6 Ellen lang ist, wenigstens 5 Ellen in der Länge haben.

4) Die Massen bestehen, wie oben bemerkt worden, aus zwei Teilen, nämlich: a) einem Stabe und b) dem sogenannten Massenschuhe. Sie können daher aus einander genommen, und der Stab an einen andern Schuh, oder der Schuh an einen andern Stab gesteckt werden.

Da aber die Benutzung, der Gebrauch und die Gestalt einer Masse und eines Queues sehr von einander unterschieden sind; so folgt, wie einem jeden der Augenschein lehrt, daß auch die Bearbeitung eines Maffenstabes nicht so viel Fleiß und Genauigkeit erfordere, als die eines Queues.

Da jedoch auch die Gestalt eines sogenannten Maffenschuhes so einfach und ungekünstelt ist, so überhebe ich mich der Mühe eine weitere Beschreibung von der Beschaffenheit desselben beizufügen.

Weil aber der Gebrauch der Masse sehr verschieden ist, und dieselbe nach Beschaffenheit der Umstände bald lang, bald kurz sein muß; so hat jeder Billardbesitzer dahin zu sehen, daß drei nach diesen Bedürfnissen verschiedene Massen vorhanden sind. Eine derselben muß länger als ein gewöhnliches Queue, die zweite eben so lang, die dritte aber etwas kürzer sein.

5) Ist es leicht zu erachten, daß die lange Masse von der ordinären der Form und Beschaffenheit nach nicht abweiche, und bloß durch die Länge von selbiger verschieden sei; weil sie mit dem oben N^o3 beschriebenen Tourne' einerlei Länge haben muß.

6) Die Beschaffenheit des Docks, der Krücke oder Maschine, die wir auch bereits oben beschrieben haben, ist ebenfalls so einfach und ungekünstelt, daß sie beinahe jeder verfertigen kann. Es bleibt daher weiter nichts zu erinnern übrig, als daß der dazu zu gebrauchende Stab von festem Holze sein müsse; damit er sich biegen lasse, und dadurch nicht zerbreche, weil ihn mache Spieler beim Gebrauche sehr krumm zu halten gewohnt sind.

7) Muß auch ein Würfel vorhanden sein, weil, wie wir weiter unten gedacht haben, in einigen Arten von Spielen durch denselben entschieden wird, wer von den Spielern den Anfang machen soll. Da aber hierzu nur ein gewöhnlicher, auf allen sechs Seiten bezeichneter Würfel gebraucht wird; so würde es ebenfalls unnötig sein, hiervon weitläufig zu reden.

Weil die Spitzen der Queues öfters rauh und ungleich werden, oder sogenannte Bärte bekommen; so muß zu deren Verbesserung

8) Eine Raspel oder Feile vorrätig sein; wozu jede Feile gebraucht werden kann.

9) Zur Marquiertafel kann jede schwarze Tafel, deren man sich sonst zum Anschreiben oder Anmerken bedient, gebraucht werden.

10) Der zum Abkehren und Reinigung des Billards benötigte und dazu besonders zubereitete kleine Besen oder Borstwisch ist überall zu bekommen.

11) Die zu einem Billard erforderlichen Wandleuchter sind von verschiedener Beschaffenheit: manche von Messing, manche von Blech; doch ist die erstere Art vorzuziehen, weil das Messing mehr Gegenschein gibt und den Focum besser repellirt. Übrigens sind die an der Decke oder Wand auf die Art zu befestigen, daß sie weder zu tief, noch zu hoch, und nicht so anzubringen, daß sie einen Schatten auf das Billard werfen.

12) Die Lichter sind so zu wählen, daß sie nicht dunkel brennen, keine sogenannten Räuber bekommen und bei allem hellen Scheine dennoch ratsam brennen, damit sie nicht allzuoft geputzt werden dürfen.

Viertes Kapitel

Von der Art und Weise, wie die Bälle auf und gegen einander zu spielen sind

Wir stoffen hier auf ein Kapitel, dessen Bearbeitung allerdings mit vielen Schwierigkeiten verbunden ist. Es ist nicht sowohl außerordentlich schwer, sondern beinahe unmöglich, einem Anfänger schriftlich eine Anleitung und Unterweisung zu geben, wie und auf welche Art er die Bälle auf und gegen einander zu spielen, und wie er sich sonst hierbei allenfalls zu verhalten habe: denn es erfordert jeder Stand der Bälle eine besondere Richtung, Lage und Stoß; und daher ist auch ein dergleichen Unterricht viel leichter auf dem Billard selbst, als mit der Feder zu erthellen. Da wir nun aus dem Grunde notwendig befürchten müssen, daß eine solche schriftliche Belehrung, wenn man sich auch noch so viel Mühe gibt, sich verständlich zu machen, immer noch dunkel und undeutlich bleiben werde; so hatten wir uns anfänglich vorgenommen, in dieser

Anweisung nichts davon zu sagen. Weil uns aber ein Freund des Billardspiels desfalls tadelte und behauptete, daß auf diese Art das nötigste, nämlich dasjenige, wovon gegenwärtiges Kapitel handeln soll, darin fehle, auch aus dem Grunde unsere ganze übrige Anweisung beinahe ganz verwarf, oder doch für überflüssig erklärte; so haben wir, um auch diesem Tadel zu entgehen, es gewagt, so viel sich sagen läßt, hiervon in folgenden Regeln beizubringen.

Es sind folgende:

Die erste Regel.

Der Ball, auf welchen gespielt wird, muß entweder gerade fortgestoffen, oder bricolirt oder duplirt oder geschnitten werden.

Die zweite Regel.

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

Die dritte Regel.

Wenn der Ball, auf welchen ich spiele, preß colle' steht; so darf ich ihn nicht voll, sondern auf einer von beiden Seiten anspielen; weil ich mich außerdem versprengen, oder verlaufen oder verquatschen würde.

Die vierte Regel.

Wenn ein colle' stehender Ball duplirt werden soll; so muß er zwar voll, doch nicht allzustark gespielt werden, damit man sich nicht versprengt.

Die fünfte Regel.

Wenn der Ball colle' an einem Loche steht; so muß er jenseits und nicht diesseits des Loches angespielt werden, damit man sich nicht verquatsche.

Die Sechste Regel.

Wenn der Ball nahe an dem Spielballe steht; so ist ihm nur ein ganz gelinder Stoß zu ertheilen, welches man einen Klappstoß nennt.

Die siebente Regel.

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

Die achte Regel.

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

Fünftes Kapitel Erklärung des Französischen Zählens bis auf 48 nebst einigen dazu gehörigen Anmerkungen

a) Erklärung

0	<i>Nichts</i>	<i>Point</i>	25	<i>Fünf und zwanzig</i>	<i>Vingt cinq</i>
1	<i>Eins</i>	<i>Un</i>	26	<i>Sechs und zwanzig</i>	<i>Vingt six</i>
2	<i>Zwei</i>	<i>Deux</i>	27	<i>Sieben und zwanzig</i>	<i>Vingt sept</i>
3	<i>Drei</i>	<i>Trois</i>	28	<i>Acht und zwanzig</i>	<i>Vingt huit</i>
4	<i>Vier</i>	<i>Quatre</i>	29	<i>Neun und zwanzig</i>	<i>Vingt neuf</i>
5	<i>Fünf</i>	<i>Cinq</i>	30	<i>Dreißig</i>	<i>Trente</i>
6	<i>Sechs</i>	<i>Six</i>	31	<i>Ein und dreißig</i>	<i>Trente un</i>
7	<i>Sieben</i>	<i>Sept</i>	32	<i>Zwei und dreißig</i>	<i>Trente deux</i>
8	<i>Acht</i>	<i>Huit</i>	33	<i>Drei und dreißig</i>	<i>Trente trois</i>
9	<i>Neun</i>	<i>Neuf</i>	34	<i>Vier und dreißig</i>	<i>Trente quatre</i>
10	<i>Zehn</i>	<i>Dix</i>	35	<i>Fünf und dreißig</i>	<i>Trente cinq</i>
11	<i>Elf</i>	<i>Onze</i>	36	<i>Sechs und dreißig</i>	<i>Trente six</i>
12	<i>Zwölf</i>	<i>Donze</i>	37	<i>Sieben und dreißig</i>	<i>Trente sept</i>
13	<i>Dreizehn</i>	<i>Trenze</i>	38	<i>Acht und dreißig</i>	<i>Trente huit</i>
14	<i>Vierzehn</i>	<i>Quatorze</i>	39	<i>Neun und dreißig</i>	<i>Trente neuf</i>
15	<i>Fünfzehn</i>	<i>Quinze</i>	40	<i>Vierzig</i>	<i>Quarante</i>
16	<i>Sechzehn</i>	<i>Seize</i>	41	<i>Ein und vierzig</i>	<i>Quarante un</i>
17	<i>Siebzehn</i>	<i>Dix-sept</i>	42	<i>Zwei und vierzig</i>	<i>Quarante deux</i>
18	<i>Achtzehn</i>	<i>Dix-huit</i>	43	<i>Drei und vierzig</i>	<i>Quarante trois</i>
19	<i>Neunzehn</i>	<i>Dix-neuf</i>	44	<i>Vier und vierzig</i>	<i>Quarante quatre</i>
20	<i>Zwanzig</i>	<i>Vingt</i>	45	<i>Fünf und vierzig</i>	<i>Quarante cinq</i>
21	<i>Ein und zwanzig</i>	<i>Vingt et un</i>	46	<i>Sechs und vierzig</i>	<i>Quarante six</i>
22	<i>Zwei und zwanzig</i>	<i>Vingt deux</i>	47	<i>Sieben und vierzig</i>	<i>Quarante sept</i>
23	<i>Drei und zwanzig</i>	<i>Vingt trois</i>	48	<i>Sieben und vierzig</i>	<i>Quarante huit</i>
24	<i>Vier und zwanzig</i>	<i>Vingt quatre</i>			

b) Anmerkungen

1) Zwischen die Anzahl der Points der beiden Spieler wird die französische Präposition *à* gefetzt, z.E. ein Spieler hat acht, und der andere vier Points; so sagt man: *huit à quatre*.

2) Wenn folgende französische Zahlen:

deux, trois, vingt, trente und *quarante* im Zählen vorn und also vor der Präposition *à* hergeben, so wird, (weil zwei, drei oder auch wohl noch mehrere Vocale dadurch zusammen kommen, dieses aber einen Übelklang verursachen würde) des Wohlklangs wegen ein Consonant dazwischen gesetzt, und diese fünf Zahlwörter in diesem Falle, durch den Zusatz des Buchstaben S oder T folgendergestalt ausgesprochen:

döhs, troas, wengt, trangt und *garangt*, also sagt man z.E. *döhs à ongs, troas à ühn, wengt à fehs* u.f.w.

3) Desjenigen Anzahl von Points wird zuerst gezählt, welcher zuletzt gespielt hat, wenn sie auch geringer sein sollte, als des Gegners seine. Dieß geschieht so lange, bis der Gegner wieder etwas zählt, z.E. einer von den Spielern in Cinq-Quarambole hätte 24, der andere aber 8 Points, des letzteren Points aber wären zuletzt vermehrt worden, so zählt man: huit à vingtquatre, nicht aber: vingt quatre à huit.

Indessen hat diese Mode des Französisch Zählens, und zwar mit Recht bei uns sehr abgenommen; nur im Reich, Sachsen, und den preußischen Staaten wird es gewöhnlich gebraucht. – Wozu? Ist aber wirklich nicht erklärbar!

Sechstes Kapitel

Verzeichnis und Erläuterung der dabei vorkommenden Französischen Wörter und gebräuchlichen Deutschen Redensarten und Ausdrücke

A) Französische Wörter

1) Tourne' stossen heißt: das Queue verkehrt in die Hand nehmen und also mit dem dicken Ende desselben den Ball fortstossen. Dieß geschieht gemeinlich in den beiden Fällen, wenn der Ball, mit welchem man spielen soll, entweder so weit von der Bande entfernt ist, daß man ihn mit der Hand nicht erreichen kann, oder er sich doch wenigstens in einer solchen Stellung befindet, daß man mit der Hand einen Bock zu machen und das Queue gehörig anzulegen, nicht Platz und Raum genug hat. Es ist bei jedem Spiele dem Spieler, so oft es ihm beliebt, erlaubt tourne' zu stossen, einen einzigen Fall in à la Figaro ausgenommen, welcher am gehörigen Orte angezeigt werden soll.

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

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

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

5) À main sein, welches in allen Spielen, à la Ronde ausgenommen, Statt findet, heißt: wenn ich denjenigen Ball, mit welchem ich spiele, in der Hand habe. Dieß geschieht, wenn dieser Ball entweder gemacht, oder gesprengt worden, oder der Spieler selbst oder ein anderer sich verlaufen oder versprengt hat.

6) Der Ball steht colle' heißt: der Ball steht nahe an der Bande.

7) Der Ball steht preß colle' heißt: der Ball steht so nahe an der Bande, daß er an selbige trifft.

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

9) Touchiren heißt einen Ball sehr schwach und beinahe unmerklich berühren.

10) Touche heißt also eine sehr schwache und beinahe unmerkliche Berührung eines Balles.

11) In salvo oder die Ruhe, oder auch, die Kammer, welches nur bei Quarambole, Cinq-Quarambole, à la Guerre und à la Figaro Statt findet, ist der auf der untersten Hälfte des Billards mit Kreide oder sonst etwas gemachte Querstrich.

12) Der Ball ist in salvo, oder in der Ruhe oder auch in der Kammer, heißt also: der Ball befindet sich innerhalb des auf der untersten Hälfte des Billards mit Kreide gemachten Querstrichs.

13) Parbricole heißt so spielen, daß der Ball an einem gewissen Orte der Bande anschlägt, von derselben aber wieder zurück prallt, und bei diesem Zurückprallen des andern Ballen trifft.

14) Den Ball bricoliren heißt also meinen Ball so spielen, daß er an einen gewissen Ort der Bande anschlägt, von derselben wieder zurück prallt, and bei diesem Zurückprallen des andern Ball trifft.

15) Eine Prise nennt man, wenn der Ball an einem solchen Orte steht, daß er leicht gemacht Verden kann.

16) Eine Prise setzen heißt also: seinen Ball an einen solchen Ort spielen, daß er leicht gemacht Verden kann.

17) Billardiren heißt stoßen, oder spielen.

18) 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 versprengt.

19) Einen Ball dupliren, heißt mit meinem Balle des andern Ball von einer Seite auf die andere, oder von unten hinauf, oder von oben hinunter spielen.

20) Ein Duplett heißt also: wenn ein Ball so getroffen wird, daß er von einer Seite auf hie andere, oder von unten hinauf, oder von oben herunter läuft.

21) Ein Duplett über die Hand heißt: 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.

22) Ein Triplet, 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 herunter, oder von oben hinunter und von da wieder hinauf läuft.

23) Ein Kreuzduplett, S. Nro. 22.

24) 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, von da wieder herunter, und dann wieder hinauf, ober von oben hinunter, von da wieder herauf, und dann wieder hinunter läuft.

25) Acqui, oder Aussatz, heißt derjenige Ball, auf welchen gespielt werden soll.

26) Marquieren heißt: beim Spiele selbst alle vorkommende Vortheile und Fehler und den daraus folgenden Gewinnst und Verlust genau bemerken, und laut, entweder Französisch, oder, wenn es die Spieler verlangen, Deutsch zählen, und die Partien und Marquen an der Tafel anschreiben.

27) Der Marqueur ist diejenige Person, welche beim Spielen selbst den Spielern aufwartet und sie bedient. Seine Verrichtungen bestehen darin: daß er beim Spiele selbst a) alle vorkommende Vortheile und Fehler und den daraus folgenden Gewinn und Verlust genau bemerkt, und laut, entweder Französisch, oder Deutsch zählt; b) ihnen die benötigten 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 Marquen, um welche die Spieler spielen, an der Tafel genau und richtig anmerkt; f) die Lichter anzündet, putzt and auslöfcht, und überhaupt g) an allem was zur Bedienung und Bequemlichkeit der Spieler gehört, nichts ermangeln läßt.

28) Eine oder mehrere Partien contre nehmen oder contrespielen, (welches nur unter zwei Spielern und nicht eher geschehen kann, als wenn jeder derselben bereits eine

oder mehrere Partien verloren hat) heißt: verabreden, daß der Spieler, welcher die künftige Partie verliert, außer den Marquen, um welche gespielt, und dem Partiegelde, welches dafür bezahlet wird, für eine oder mehrere von dem Gegner bereits verlorne Partien das Partiegelde bezahlen wolle; baß mithin dem Gewinner diese Partien von seinen verlorren abund dagegen dem Verlierer angeschrieben werden sollen.

29) Pariren heißt wetten. So pariren bisweilen Zuschauer auf die Spielenden, indem einer behauptet, daß dieser, der andere aber, daß jener die Partie gewinnen werde. Bisweilen stellen auch die Spieler selbst, außer den Marquen, um die sie spielen, noch besondere Wetten an, welches oft auch blos um einzelner Bälle willen geschieht.

30) Quitte a deux spielen, 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, welcher bereits verloren hat, wieder verliert, entweder verdoppeln, oder, wenn er sie gewinnt, heben soll, z. B. Cajus und Titius haben mit einander gespielt; Cajus hat an Titius durch die vorhergegangenen Partien bereits 8 Gr. verloren, und setzt nehmen sie die Verabredung, in der künftigen Partie quitte à deux zu spielen: verliert nun Cajus diese Partie aufs neue, so bezahlt er an Titius noch einmal so viel, als der vorige Verlust betragen hat, nämlich: 16 Gr. verliert sie aber Titius, so hat sich die Schuld gehoben, und Cajus ist ihm nunmehr nicht mehr schuldig.

31) Dessin, welches in allen Spielen, en deux ausgenommen, Statt findet, heißt: wenn ich auf denjenigen Ball, welchen ich machen will, nicht unmittelbar, sondern mittelbar spiele, d. i. wenn ich auf einen andern so spiele, daß ich durch diesen jenen zu treffen und zu machen suche.

32) Masque, welche in allen Spielen, en deux ausgenommen. Statt findet, heißt: wenn vor dem Balle, auf welchen ich spielen soll oder will, ein anderer Ball gerade vorsteht, und mich mithin verhindert, auf jenen zu spielen, wenn es nicht durch Dessin geschieht.

33) Einen Ball zurück treffen, oder machen, heißt: wenn mein Ball, durch den Abschlag von der Bande, im Zurücklaufen einen Ball trifft, oder auch wohl in ein Loch treibt.

34) Einen Ball visiren heißt: auf einen Ball zielen.

B) Deutsche Redensarten and Ausdrücke

1) Die Ruhe, oder in salvo, oder auch vir Kammer, S. oben A No. 11.

2) Die Kammer, S. a. angezeigten Orte.

3) Der Ball ist in der Ruhe oder in der Kammer, oder der Ball ist in salvo. S. oben A. No. 11.

4) Ein Schweizer oder Troiner, S. oben A. No. 18.

5) Aussatz, oder: Acqui, S. oben A. No. 25.

6) Einen Ball machen, heißt: mittelst meines Balls einen andern Ball in ein Loch bringen.

7) Ich bin gemacht, heißt: mein Ball ist in ein Loch gespielt worden.

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

9) Sich aussetzen, welches in allen Spielen, à la Ronde, à la Figaro, ausgenommen, Statt findet, heißt: seinen Ball mit dem Queue auf einen gewissen Ort bringen, damit der andere darauf spiele.

10) Einen Ball abspielen, heißt: mit seinem Balle einen an der Bande anliegenden Ball von seinem Orte hinweg bringen.

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

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

13) Einen Ball überschneiden, heißt; einen Ball, welchen man schneidet, so treffen, baß er bei dem Loche, in welches man ihn spielen will, vorbei läuft.

14) Einen Ball sprengen, (welches nur in deux und in à la Ronde Statt findet,) heißt: einen Ball über das Billard hinaus stoffen.

15) Sich versprengen, heißt: seinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoffen.

16) Ein versprenger heißt also, wenn ich meinen eigenen Ball über das Billard hinaus stoffe.

17) 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.

18) Ein Verläufer heißt: wenn ich meinen eigenen Ball in ein Loch spiele.

19) Ein gedoppelter Verläufer, (welcher nur in à la Ronde und à la Figaro Statt findet,) heißt: wenn ich nicht nur meinen eigenen, sondern auch zugleich einen oder mehrere von den auf der Tafel befindlichen Bällen, entweder in Ein Loch zugleich, oder in zwei besondere Löcher spiele.

20) Er ist tot, (ein lediglich in à la Guerre gewöhnlicher Ausdruck) heißt: unter seiner Numer an der Tafel sind acht Striche marquirt, und dieser bleibt nunmehr in dieser Partie vom Spiele ausgeschlossen.

21) Der Ball steht voll, heißt: der Ball steht so, daß er in der Mitten getroffen werden muß.

22) Einsatz heißt: der zwischen dem Balle und der Bande sich befindende Raum, auf welchen man die Hand setzt, um das Oueue darauf zu legen.

23) Einen Bock machen, heißt: die Hand in derjenigen Lage auf das Billard setzen, um auf selbge das Queue bequem zu legen und mit diesem unverrückt auf den Ball zu stoffen.

24) Die Gabel oder der Schnabel, heißt diejenige Spitze des Queues, welche von der auf das Billard gesetzten Hand hervorragt und nach dem Balle zu, mit welchem man spielen will, gerichtet ist.

25) Der Schnabel oder die Gabel S. No. 24.

26) Ein Gicks ist, wenn das Queue im Stossen vom Balle abgelenkt und ihm diejenige Kraft nicht giebt, welche ihm der Spieler zu ertheilen gesonnen ist.

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

28) Gut abkommen heißt: einen Ball machen und sich dabei so setzen, daß man wieder einen bequemen und vortbeilhaften Stoß, und sogar Hoffnung hat, noch einen Ball zu machen.

29) Schlecht abkommen, heißt dagegen: zwar einen Ball machen, aber sich dabei so setzer, daß man einen unbequemen und genierten Stoß, mithin auch keine Hoffnung hat, noch einen Ball zu machen.

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

31) Eine Saue heißt: wenn von ungefähr, entweder durch Abschlag, oder durch die Contrebille, oder auch durch unvermuthetes Dessin und dergleichen, ein solcher Ball gemacht wird, welchen der Spieler bisweilen nicht einmal zu treffen, vielweniger zu wachen gesonnen war.

32) Der Matsch, welcher nur in en deux, in Quarambole und in Cinq-Quarambole Statt findet, wird eingeteilt in: a) Simpeln oder einfachen, b) Tripelmatsch und c) Quadrupelmatsch. Simpelmatsch ist, wenn einer nicht die Hälfte, Tripelmatsch, wenn er

nicht den vierten Teil, und Quadrupelmatsch, wenn er nicht den achten Teil 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 Spiele, ehe er aus den verschiedenen Arten des Matsches kommt, haben müsse, soll unten bei den Arten der Spiele genau bemerkt werden.

33) Ein Quetscher ist, wenn der Ball, auf 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 gegenteiligen Ball anläuft und hernach wieder an die Bande zurück prallt.

34) Sich verquetschen, heißt also: wenn derjenige Ball, mit welchem ich spiele, an einen entweder colle' oder gar 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.

35) Der Ball ist los, heißt: der Ball steht nicht mehr an der Bande an.

36) Ein Königreich, (welches nur in en deux, bisweilen auch, jedoch nur sehr selten, in Quarambole und Cinq-Quarambole Statt findet) ist, wenn drei Personen zugleich en deux, Quarambole und Cinq-Quarambole spielen

37) König heißt daher derjenige, welcher in den genannten Spielen allein, und mithin gegen zwei Personen spielt.

38) Verkehrt ausmachen, (ein in à la Ronde, à la Guerre und à la Figaro gewöhnlicher Ausdruck) heißt: wenn derjenige, welcher auf den letzten Ball spielt, anstatt solchen, zu machen, sich entweder verläuft oder versprengt, oder jenen Ball sprengt, oder auf die bande spielt, oder auch ihn zwar macht, sich aber zugleich verläuft oder versprengt.

39) Gut wegkommen, heißt seinen Ball an einen solchen Ort bringen, an welchem er so leicht nicht gemacht werden kann.

40) Des andern Ball anspielen, oder den Ball anlaufen lassen, heißt des andern Ball so treffen, daß man ihm dadurch eine nur ganz geringe und fast unmerkliche Bewegung erteilt.

41) Den Ball anlaufen lassen, S. No. 40.

42) Abschlag heißt diejenige Kraft, welche die Bande oder der getroffenen Ball dem an sie oder ihn anstossenden Balle, mit welchem gespielt wird, erteilt und ihn durch diese wieder zurück stößt.

43) Der Kessel ist das in à la Guerre auf dem untersten Teile der Billardtabelle mit Kreide oder etwas anderm gemachte, die Gestalt eines halben Mondes habende Zeichen.

44) Bande halten, welches derjenige tun muß, welcher a mein ist, heißt: sich bei Abstoßung des Balles so stellen, daß weder der Körper, noch ein Teil desselben, sogar bis auf den Arm, über die Ecke des Billards hinaus rage.

45) Einen schleppen (ein in à la Guerre gewöhnlicher Ausdruck) heißt des andern Ball an einen solchen Ort spielen, an welchem er leicht gemacht werden kann.

46) Ein Auge heißt: eine Zahl oder ein Point.

47) Sich gut setzen, heißt: seinen Ball an einen solchen Ort spielen, wo man entweder nicht leicht gemacht werden kann, oder doch durch den künftigen Stoß einen Vorteil zu erlangen hoffen kann. Daher ist ohne Erklärung abzunehmen was.

48) Sich schlecht setzen, heiße.

49) Wetten oder pariren, S. A. N. 29.

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

51) Der Ball ist außen, heißt: der Ball befindet sich außerhalb der Ruhe, dagegen.

52) Der Ball ist drinnen, den Ball innerhalb der Ruhe andeutet.

53) Den Ball zu dicke treffen, sagt man, wenn man den Ball nicht fein genug schneidet, oder ihn, statt zu schneiden, volltrifft.

54) Macherlohn, ein in à la Guerre gewöhnlicher Ausdruck, heißt der Gewinn, welchen derjenige erhält, der einen Ball gemacht hat.

55) Den Ball gesund treffen, heißt: den Ball richtig und so treffen, wie er getroffen werden mußte.

Siebentes Kapitel Ein Wort an die Zuschauer

Die Zuschauer werden hoffentlich von selbst die Spieler in ihrem Vergnügen nicht hindern, oder stören, und eben so wenig auf irgend eine Art zu Irrungen und Streitigkeiten unter ihnen Anlaß geben. Übrigens kann auch solches dadurch vermieden werden, wenn sie 1) um nicht im Wege zu stehen, nicht zu nahe an die Billardtabelle treten; 2) indem die Spieler im Stossen sind, nicht zu nahe hinter ihnen vorbei gehen; 3) sich nicht, um keine Unordnung zu verursachen, mit den Armen, oder wohl gar mit dem ganzen Leibe auf das Billard legen; 4) besonders Abends bei Lichte nicht allzunahe an das Billard treten, am auf der Tafel keinen Schatten zu machen, weil dies den Spielern beim Visiren sehr hinderlich ist; 5) sich enthalten ins Spiel zu reden, und 6) wenn ja ohne ihr Verschulden sich Irrungen und Streitigkeiten hervor tun sollten, lieber beiden Theilen zureden und sie auf eine gütliche und freundschaftliche Art aus einander zu sehen suchen.

Achtes Kapitel Allgemeine Regeln

A) Allgemeine Regeln, welche des Wohlstandes halber zu beobachten sind

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

2) In Ermangelung eines Marqueurs ist derjenige, welcher des andern Ball gemacht oder gesprengt hat, ihm solchen aus dem Beutel heraus zu langen, oder von der Erde aufzuheben schuldig.

3) Derjenige, welcher sich während des Spiels aussetzt, hat sich nach der Gegend, in welcher sich des Gegners gemachter, verlaufner, gesprengter oder versprengter Ball befindet, zu richten und so auszusetzen, daß der Gesellschafter nicht etwa von oben hinunter, oder von unten hinauf zu gehen genötigt werde.

B) Allgemeine Regeln, welche beim Aussetzen zu beobachten sind

1) Die beiden en deux Bälle werden in einen Billardbeutel getan: aus diesem langt jeder Spieler Einen heraus, oder sie werden auf eine andere selbst beliebige Art unter die Spieler verteilt.

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

3) Wenn aber einer von dem andern etwas voraus bekommt; so muß dieser sich aussetzen.

4) In den folgenden Spielen aber setzt sich allemal derjenige aus, welcher die letzte Partie gewonnen hat, den No. 3. angezeigten Fall ausgenommen.

5) Das Aussetzen geschieht beim Anfange der Partie von unten hinaufwärts, im Verfolge des Spiels aber so, wie bereits oben A. No. 3. ist gesagt worden.

6) Das Aussetzen geschieht niemahls mit der blossen Hand, sondern mit dem Queue.

7) Wenn der Ball beim Aussetzen bis über die Mittellöcher wieder herunter kommt; so verliert dessen Inhaber dadurch Einen Point; doch bleibt der Ball stehen und es wird auf ihn gespielt.

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

9) Derjenige, welcher auf einen ausgesetzten Ball spielt, muß Bande halten.

10) Wer beim Aussetzen seinen Ball in ein Loch spielt; ist des Aussetzens verlustig, wenn der andere Teil sich aussetzen will.

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

12) Der ausgesetzte Ball darf nicht näher nach der Seitenbande zustehen, als in derjenigen Gegend, in welcher in der obersten Bande die zwei Zwecke befindlich sind, es wäre denn, daß der Gegner dieses Aussetzen gelten lassen wollte.

13) 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 mit selbigem ihn wieder zurück zu holen, und sich vom neuen auszusetzen.

C) Allgemeine Regeln, welche im Spiele überhaupt zu beobachten sind

1) Vor Anfange des Spiels haben die Spieler sich mit einander zu verabreden: a) ob einer dem andern etwas voraus geben wolle, b) wie hoch sie in en deux, in Quarambole und Cinq-Quarambole die Partie, und in à la Ronde, à la Guerre, und à la Figaro das Dutzend Marquen, 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.

2) Derjenige, welcher spielt, muß, allemal mit einem Fuße auf der Erde stehen bleiben.

3) Wenn die Bälle, mit welchen gespielt wird, während des Spiels aus Versehen verwechselt werden, so verliere der, so es versieht, Einen Point, und ist zugleich des durch diesen Stoß erlangten Vorteils verlustig. In en deux setzt sich dann der Gegner vom neuen aus, in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben zwar die Bälle an den Oertern stehen, auf welche sie durch diesen Stoff gebracht worden, die gemachten aber werden wieder an ihre Stelle gesetzt.

4) Auf keinen Ball darf eher gespielt werden, als bis er ruhig stehen geblieben ist. Geschieht es aber, so ist derjenige, welcher es gethan, des durch diesen Stoß erlangten Vorteils verlustig, und in en deux setzt sich der Gegner vom neuen aus, welches letzterer auch in dem Falle zu tun berechtigt ist, wenn jener durch diesen Stoß keinen Vorteil erlangt hat. In den übrigen fünf Arten vom Billardspiele aber wird in diesem Falle eben so, wie in dem Nro. 3. angenommenen Falle, nämlich wie bei einer erfolgten Verwechslung der Bälle, verfahren.

5) 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.

6) Niemanden 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; den es ist für ein non passé anzusehen, mithin setzt sich in en deux der Gegner aus: in den übrigen fünf Arten von Spielen aber bleiben alle Bälle an ihrem vorigen Orte stehen, und die darauf folgenden spielen.

7) Wenn einer seinen Ball, mit welchem er gefehlt hat, im Zurücklaufen touchirt oder aufhält, so verliert er in allen Arten von Billardspielen, außer dem auf den Fehler gesetzten Verluste, noch zwei Points, weil sich dieser Ball noch hätte verlaufen können.

8) Wer dann, wenn er einen Ball gemacht hat, den seinigen touchirt oder aufhält, und also nicht abwartet, bis er selbst ausgelaufen und stille stehen geblieben ist, der wird, in allen Arten von Billardspielen, nicht nur des für den gemachten Ball zu erhaltenden Gewinnstes verlustig, sondern verliert auch noch über dieses zwei Points, weil sich der touchirte oder aufgehaltene Ball vielleicht noch hätte verlaufen können.

9) Das Sprengen hat nur in en deux und in à la Ronde Statt, in den übrigen Spielen aber wird es bestraft, wofern die Spieler vor Anfange des Spiels dieserhalb mit einander nicht verabreden, daß es Statt finden solle.

10) Wer durch allerhand Vorteile, z. E. durch Anblasen der Bälle, Bewegung oder Erschütterung der Billardtabelle, oder dergleichen, entweder seinen eigenen Ball oder andere Bälle im Laufen abzuhalten, oder zu befördern sucht, verliert Einen Point.

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

12) 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.

13) Wenn ein Spieler aus Versehen das Queue auf die Tafel fallen läßt und damit einen Ball berührt und von seiner Stelle rückt, so verliert er Einen Point, und der Ball bleibt stehen.

14) Wenn ein Spieler mit einer Masse, oder mit dem Tourne', oder mit der langen Masse stößt, so muß er indessen sein Queue nicht auf das Billard selbst, sondern an einen andern Ort, oder wenigstens auf die banden legen, weil sonst ein Ball an selbigen 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.

15) 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 in en deux der Gegner aus; in den übrigen Arten von Spielen aber wird es für billardirt gehalten.

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

17) Wenn ein gesprengter oder versprengter Ball an die Wand oder andere festgemachte Sachen anstiegt und dadurch wieder auf die Tafel repoußirt wird, so ist es eben so viel, als wenn er auf der Tafel stehen geblieben wäre.

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

19) Wenn in en deux, Quarambole oder Cinq-Quarambole drei oder vier Personen mit einander spielen, und also zwei mit einander in Kompagnie stehen; so geht derjenige,

welcher das Spiel angetreten hat, sobald er verliert, davon ab, und so auch nach ihm derjenige, welcher ihn ablöst. Auf diese Art wird bis zum Ende des Spiels fortgefahren; es wäre denn, daß der Gegner ihren Ball unmittelbar durch seinen darauf folgenden Stoß machte, wo dann derjenige, welcher gespielt hat, vom Spiele nicht abtritt.

20) Wenn in en deux, Quarambole, Cinq-Quarambole drei oder vier Personen mit einander spielen, und mithin zwei mit einander in Compagnie stehen, einer von diesen beiden aber dem andern, entweder mit der Hand, oder mit Minen zu erkennen, oder auch wohl gar mit Worten Anweisung gibt, auf welchen Ball oder wie er spielen solle; so wird er um einen Point bestraft.

21) Wenn drei, vier oder mehr Personen à la Guerre spielen wollen; so sind diejenigen, welche bereits spielen, nach geendigter Partie, aufzuhören schuldig; es steht ihnen aber frei, à la Guerre mit zu spielen. Außer diesem Falle ist einer dem andern zu weichen, nicht verbunden, es geschähe denn aus Höflichkeit.

22) Alle unter den Spielenden wegen des Marquirens, Billardirens, Quarambolirens, Touchirens, Sprengens, Versprengens, Aufhaltens und anderer dergleichen Ursachen, entstehende Streitigkeiten und Irrungen sollen vom Marqueur, oder in dessen Ermanglung, vom Billard-Inhaber entschieden werden: sollte aber einer von den Interessenten mit dessen Entscheidung nicht zufrieden sein; so sollen nach Befinden die Umstehenden vom Marqueur oder Billard-Inhaber um die Wahrheit befragt werden, worauf es bei dem nach den Billard-Regeln getanen unpartenischen Aussprüche verbleiben soll.

23) Den Spielern steht es frei, sich aller vorhandenen zum Billardspiele gehörigen und benötigten Instrumente nach Belieben zu bedienen; auch sind sie nicht verbunden, dasjenige, was daran oder davon beim Spielen verdorben oder zerbrochen wird, zu vergüten.

24) Derjenige aber, welcher aus Mutwillen, Scherz oder Ungeduld, oder auch beim Probieren etwas verdirbt, ist den Wert dafür zu erstatten schuldig.

25) Aus Ungeduld, Zorn, Unwillen, oder auch bei entstehender Uneinigkeit, auf die Billardtabelle zu schlagen, wird jeder Spieler von selbst sich enthalten, weil dadurch nicht nur der Tafel selbst Schaden zugefügt, sondern auch zu noch mehrerem Verdrusse und Streitigkeiten Anlaß gegeben werden kann.

26) Derjenige, welcher beim Spielen durch das Heraussprengen der Bälle an den Fenstern oder andern im Billard-Zimmer befindlichen Moeublen oder Gefaßten etwas verdirbt oder zerbricht, ist, so bald ihm hierbei keine Unvorsichtigkeit, Nachlässigkeit oder Übereilung zu Schulden kommt, nicht verbunden, solches zu bezahlen, oder zu ersetzen.

27) Aber der Schaden, welcher dem Billard-tuche zugefügt wird, muß vergütet werden: doch wird jeder Billard-Besitzer bei der dafür zu verlangenden Schadloshaltung die Billigkeit zu beobachten wissen.

28) Wenn der eine stößt, so darf der andere unterdessen sein Queue oder ein anderes Instrument, weder ganz, noch einen Teil desselben, auf die Billardtabelle legen, damit es auf keinerlei Weise hinderlich sei: tut er es aber; so verliert er Einen Point, er habe nun dadurch den Lauf der Bälle gehindert oder nicht.

29) Ein non passé, ein non passirter Schweizer und ein Troiner finden lediglich in en deux Statt. S. Kap. 6. A. Nro. 2. 3. u. 18.

30) Das Quaramboliren hat, wie leicht zu erachten, nur in Quarambole und in Cinq-Quarambole Statt. S. Kap. 6. A. Nro. 4.

31) Der Matsch bat nur bei en deux, bei Quarambole und bei Cinq-Quarambole Statt. S. Kap. 6. B. Nro. 32.

32) Diejenigen Spieler, welche beim Billard-spielen Tobak zu rauchen gewohnt sind, werden von selbst darauf bedacht sein, und alle mögliche Vorsicht und Behutsamkeit anwenden, daß dadurch der Billardtabelle kein Schaden zugefügt, und sowohl durch das

Auflegen der Pfeifenköpfe, als auch durch glühende oder kalte Asche keine Löcher oder Flecken verursacht werden, weil jeder Billard-Besitzer der dafür, zu erwartenden Vergütung gewiß lieber entbehren, als die Billardtabelle durch Flickerei oder Flecken verunstaltet sehen wird: daher werden auch die Billard-Liebhaber es nicht übel nehmen, wenn der Billard-Inhaber, oder in dessen Namen der Marqueur, ohne Tobakspfeifendeckel, und mit offenen Köpfen, die Tobakspfeifen mögen sein, von welcher Art sie wollen, zu rauchen, verbittet.

33) Derjenige, welcher à main ist, muß beim Abstoßen seines Balles Bande halten.

34) Wer beim Abstoßen ausser seinen Balle noch einen berührt; verliert nicht nur Einen Point, sondern ist auch außerdem des durch diesen Stoß erhalten Vortheils verlustig.

35) Wer in Quarambole, in Cinq-Quarambole und in à la Figaro eher stößt, als die gemachten oder versprengten Bälle wieder aufgesetzt sind; verliert nicht nur Einen Point, sondern auch zugleich den durch diesen Stoß vielleicht erlangten Gewinn.

36) In allen Arten von Spielen, en deux ausgenommen, bleibt derjenige, welcher einen Ball gemacht hat, am Spiele, und spielt so lange fort, bis er keinen Ball mehr macht.

37) 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 Ort stehen gelassen, wohin ihn dieser Wurf getrieben hat, erstere aber an seinen bestimmten Ort gesetzt.

38) Wer à main ist, darf beim Abspielen, en deux und à la Ronde ausgenommen, seinen Ball nicht weiter heraus setzen, als bis an den auf der untersten Hälfte des Billards gezeichneten Querstrich.

39) Derjenige, dessen Ball im Abstoßen den gewünschten Ball anfangs nicht trifft, solchen aber, oder einen andern, oder mehrere von den übrigen Bällen durch den Abschlag und beim Zurücklaufen trifft; verliert dadurch nichts, sondern erhält und zählt dabei eben so wohl den Vorteil und Gewinn, als wenn er ihn gleich beim Abstoßen getroffen hätte.

40) Die Art und Weise dieses Spiels überhaupt, und alle Vorteile, deren man sich dabei zu bedienen hat, sind gleich andern Spielen, durch die Übung und die derselben zu Statten kommende Beurteilungskraft zu erlernen. Die wichtigsten und vorzüglichsten Vorteile bestehen unter andern besonders darin: a) weder seinen eigenen, noch einen andern Ball so zu setzen, daß er leicht gemacht werden kann, b) des Gegners Ball aber entweder colle', oder preßcolle', und wenigstens so zu spielen, daß der Spieler einen schlechten und unbequemen Einsatz habe, und c) des Gegners Ball hinweg zu spielen, wenn er eine Prise hat.

Neuntes Kapitel Besondere Regeln

A) Bei en deux

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspiele wird En deux oder Partie blanche genennt.

2) En deux (deutsch: unter zweien,) nennt man sie, weil gemeiniglich zwei Personen und nur mit zwei Bällen spielen; Partie blanche (deutsch: einfaches Spiel,) heißt sie, weil sie ganz einfach ist und keine Abwechslungen darin verkommen.

3) Mithin wird diese Art von Spiele, wie oben erinnert worden ist, von zwei, jedoch auch bisweilen, wie unten umständlicher angezeigt werden soll, von drei oder auch vier Personen gespielt.

4) Die Anzahl,

5) Die Größe,

6) Die Bezeichnung,

7) Die Benennung,

der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II. A. No.I umständlich angezeigt worden.

8) Die Partie wird bis auf zwölf ausgespielt.

9) Wer zuerst 12 Points bekommt, hat die Partie gewonnen. Hieraus folgt, daß

10) Der Gegner selbige verloren; mithin

11) Außer dem, um was gespielt worden, das Partiegeld zu bezahlen habe.

12) Das Partiegeld ist nach Verschiedenheit der Orte ebenfalls verschieden.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

1) Die beiden Bälle werden, beim Anfange der Partie, nicht aufgesetzt, sondern einer von den Spielenden setzt sich aus. der andere aber spielt auf desselben ausgesetzten Ball. Übrigens ist von dem Aussetzen überhaupt bereits oben Kap. VIII. B. ausführlich gehandelt worden.

2) Sobald sich einer von seinem Gegner auf einmal wenigstens zwei Points zu gute zählen kann; setzt er sich vom neuen aus.

c) Von dem dabei zu erlangenden Gewinne oder zu leidenden Verluste

α) Vom Matsche

1) Wenn alle Matsche gelten, so hat derjenige, welcher noch nicht sechs Points zählt, den simplen; wer drei zählt, Tripel, und wer gar nichts zählt, Quadrupelmatsch verloren.

2) Wer etwas voraus bekommen hat, muß, ehe er aus dem einfachen Matsche kommt, zu 6 auch noch die Hälfte von der voraus erhaltenen Anzahl zählen können, z. E. wer 2 voraus bekommen hat, muß 7, wer 4 bekommen hat, 8 Points u. f. w. zählen können, und so nach arithmetischer Progression in den übrigen Matschen.

β) Vom Gewinne

1) Wer des andern Ball macht, gewinnt zwei Points.

2) Wer des andern Ball sprengt, gewinnt ebenfalls zwei Points.

γ) Vom Verluste

1) Wer fehlt, verliert einen Point.

2) Wer nicht nur fehlt, sondern auch nicht einmal diejenige Gegend, in welcher der andere Ball steht, erreicht, und mit selbigem in gerader Linie zu stehen kommt; mithin ein non passé macht, verliert zwei Points.

3) Wer des andern Ball zwar trifft, sich aber dabei verläuft, verliert zwei Points.

4) Wer des andern Ball zwar trifft, sich aber dabei versprengt, verliert zwei Points.

5) Wer des andern Ball zwar macht, sich aber dabei verläuft, verliert zwei Points.

6) Wer des andern Ball zwar sprengt, sich aber dabei verläuft, verliert zwei Points.

Beide Fälle Nro 5 und 6 werden Verläufer genannt.

7) Wer des andern Ball zwar macht, sich aber dabei versprengt, verliert zwei Points.

8) Wer des andern Ball zwar sprengt, sich aber dabei versprengt, verliert zwei Points. Beide Fälle Nro 7 und 8 heißen Versprenger.

9) Wer des andern Ball zwar trifft, dabei aber seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points, weil auf diesen Ball nicht gespielt werden kann, und es als ein Verläufer oder Versprenger angesehen wird.

10) Wer des andern Ball zwar auf die bande spielt, sich aber dabei verläuft oder versprengt, verliert zwei Points.

11) Wer nicht nur fehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, verliert drei Points. In beiden Fällen heißt es, man habe einen Troiner oder Schweizer gemacht.

12) Wer nicht nur fehlt, sondern auch zugleich seinen Ball auf die bande spielt, daß es für einen Troiner anzusehen ist, verliert ebenfalls drei Points. Den Grund hievon S. N. 9.

13) Wer nicht nur fehlt, sondern auch mit seinem Balle, und zwar ehe er noch diejenige Gegend, in welcher jener steht, erreicht, sich verläuft, oder versprengt, verliert vier Points. Beides sind von passirte Schweizer.

δ) Anmerkung

Wer des andern Ball auf die bande spielt, gewinnt und verliert nichts, weil mit diesem Balle noch gespielt werden kann.

d) Anweisung, wie dieses Spiel auch noch außerdem von drei oder vier Personen zugleich gespielt werden könne, und was alsdann dabei zu beobachten ist

Weil diese Art von Spiele, wie bereits oben A. No. 3. gesagt worden, auch bisweilen von drei oder auch vier Personen zugleich gespielt wird, so ist es allerdings erforderlich, hier anzuzeigen, worin es von der gewöhnlichen Art, wenn nur zwei Personen spielen, abweiche, und was dabei besonders zu beobachten sei. Es besteht ungefähr in Folgendem:

α) Wenn von drei Personen, d. i. ein Königreich gespielt wird

1) Weil diese drei Personen gemeinlich 6 Partien spielen, so spielt jeder von ihnen 2 Partien hinter einander allein, ohne mit einem andern in Compagnie zu stehen, und dieser wird so lange, als diese beiden Partehen dauern, der König genannt.

2) In welcher Ordnung sie als Könige auf einander folgen sollen, wird vor Anfange des Spiels durch den Würfel entschieden.

3) Hieraus ist leicht einzusehen, daß, wenn z. B. diese drei spielenden Personen Cajus, Sempronius und Titus hießen, und Cajus der erste, Sempronius der zweite und Titus der dritte König wäre, diese drei Spieler im Spiele folgendergestalt mit einander vergesellschaftet sein würden:

- a) wenn Cajus König ist, wird Sempronius und Titius
- b) wenn Sempronius König ist, wird Cajus und Titius
- c) wenn Titius König ist, wird Cajus und Sempronius

mit einander in Kompanie stehen.

4) Wenn und in welchem Falle aber die beiden Spieler, welche mit einander in Kompanie stehen, unter sich im Spiele abwechseln oder sich ablösen muffen, ist bereits oben Kap. VIII C. No. 19, angezeigt worden.

5) Wenn der König die Partie verspielt, so folgt hieraus notwendig, daß er das Partiegeld allein bezahle; verlieren sie aber seine beiden Gegner, so entrichten diese es gemeinschaftlich.

β) Wen von vier Personen, oder en quatre gespielt wird

1) In diesem Spiele stehen alle Mahl zwei und zwei Personen miteinander in Kompanie, welche gleichfalls nach der Kap. VIII. C. No. 19. gegebenen Anweisung, beim Spiele mit einander wechseln.

2) Sie können so viel Partien spielen, als sie wollen; doch müssen sie deren wenigstens drei spielen, weil jede Tour aus drei Partien bestehen muß, damit jeder mit den übrigen dreien in Kompanie zu stehen komme.

3) Diese vier Spieler, welche wir zur Erläuterung der Sache Cajus, Sempronius, Titius und Mevius nennen wollen, können die Gesellschaft ungefähr folgendergestalt mit einander verwechseln.

In der ersten Partie stehen a) Cajus und Titius, Sempron und Mevius

In der zweiten Partie stehen a) Cajus und Sempron, Mevius und Titius

In der dritten Partie stehen a) Cajus und Mevius, Titius und Sempron

mit einander in Kompanie.

4) Beide Kompagnons bezahlen das Partiegeld von den verlornen Partien, wie leicht zu erachten, zur Hälfte.

γ) Anmerkungen

1) In beiden Arten von Spielen, sowohl im Königreiche als in en quatre setzt sich in der folgenden Partie derjenige aus, welcher die vorhergehende entweder allein, oder mit noch einem Spieler gemeinschaftlich gewonnen hat.

2) Übrigens finden auch dabei alle oben in diesem Kapitel A. b) und c) α, β, γ. angegebene Regeln Statt.

B) Bei Quarambole

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspiel führt den Nahmen: Quarambole, weil dabei sehr oft quarambolirt wird.

2) Es wird gemeiniglich nur von zwei, bisweilen auch, wiewohl sehr selten, wie Partie blanche und mit eben diesem Unterschiede, von drei oder auch vier Personen gespielt.

3) Die Anzahl,

4) Die Größe,

5) Die Bezeichnung und Farbe,

6) Die Benennung

der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II. A. No. II umständlich angezeigt worden.

- 7) Die Partie wird bis vier und zwanzig ausgespielt.
- 8) Wer also zuerst 24 Points bekommt, hat die Partie gewonnen.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

- 1) Mit den beiden Spielbällen sehen sich die Spieler, nach der oben Kap. VIII. B. gegebenen Anweisung aus.
- 2) Der Quaramboleball wird auf das in der Mitte der obersten Hälfte mit Kreide gemachte Zeichen gesetzt, und
- 3) Sobald er gemacht oder gesprengt worden, wieder auf seinen gehörigen Ort gesetzt.
- 4) Das Sprengen findet in diesem Spiele nicht Statt, wie bereits oben Kap. VIII. C. No. 9. erinnert worden, sondern wird so bestraft, wie unter c) γ) angezeigt werden soll.
- 5) Jeder hat die Freiheit, zu spielen, auf welchen Ball er will und bei welchem er den meisten Vorteil zu erlangen hofft.
- 6) Wer à main ist; darf auf denjenigen Ball nicht spielen, welcher in salvo ist.
- 7) Wenn beide Bälle in salvo sind, muß derjenige, welcher à main ist, dieselben von oben anspielen; trifft er aber keinen von beiden, so verliert er Einen Point, so wie überhaupt bei diesem Treffen and Fehlen alles Statt findet, was weiter unten bei c) β) und γ) angegeben werden soll.
- 8) Bei einem Stoße werden alle durch denselben erlangte Vorteile gerechnet und gezählt, z. E. wenn einer bei einem Stoße quarambolirt, und zugleich einen oder auch wohl gar beide Balle macht; so wird der auf beide gesetzte Gewinn gerechnet.
- 9) Derjenige, welcher zwar durch seinen Stoß einen oder mehrere Vorteile erlangt, sich aber dabei verläuft oder versprengt oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert eben so viel, als er gewonnen, wenn er sich nicht verlaufen re. hätte.

c) Von dem dabei zu erlangenden Gewinne oder zu leidenden Verluste

α) vom Matsche

- 1) Wenn alle Matsche gelten, so hat derjenige, welcher noch nicht zwölf Points zählt, den simplen, wer sechs zählt, den Tripel, wer drei zählt, den Quadrupelmatsch verloren.
- 2) Derjenige, welcher etwas voraus bekommen hat, muß, ehe er aus dem einfachen Matsche kommt, zu 24 auch noch die Hälfte von der voraus erhalten Anzahl zählen können, z. E.
wer 4 voraus bekommen hat, muß 14
wer 6 voraus bekommen hat, muß 15
wer 8 voraus bekommen hat, muß 16
Points u. s. w. zählen können, und so auch nach arithmetischer Progression in den übrigen Mätschen.

β) Vom Gewinne

- 1) Wer quarambolirt, gewinnt zwei Points.
- 2) Wer den Spielball macht, zwei Points.
- 3) Wer den Quaramboleball macht, gewinnt drei Points.

y) Vom Verluste

1) Wer sich so aussetzt, daß sein Ball unter dem Quaramboleball zu stehen kommt, verliert Einen Point.

2) Wer beim Aussetzen den Quaramboleball trifft, verliert Einen Point, weil beim Aussetzen nicht darauf gespielt werden darf; doch bleibt der Quaramboleball an demjenigen Orte stehen, auf welchen er von dem ausgesetzten Balle getrieben worden ist.

3) Wer beim Aussetzen sich verläuft oder versprengt, oder einen oder beide Bälle macht, oder sprengt, oder auf die bande spielt, oder auch quarambolirt, verliert, und wenn er sich auch dabei verläuft oder versprengt oder seinen Ball auf die bande spielt, nicht mehr als Einen Point, ist aber zugleich des Aussetzens verlustig.

4) Wer fehlt, verliert Einen Point, er habe gespielt auf welchen Ball er will.

5) Wer den en deux Ball sprengt, verliert zwei Points.

6) Wer nicht nur den en deux sprengt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt oder den Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.

7) Wer den en deux Ball zwar trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.

8) Wer den en deux Ball zwar macht, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.

9) Wer nicht nur den en deux Ball verfehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.

10) Wer den Quaramboleball sprengt, verliert drei Points.

11) Wer nicht nur den Quaramboleball sprengt: sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.

12) Wer den Quaramboleball zwar trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die Bande spielt, verliert drei Points.

13) Wer den Quaramboleball zwar macht, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt: verliert drei Points.

14) Wer nicht nur den Quaramboleball verfehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die Bande spielt, verliert drei Points.

15) Wer den Quaramboleball auf die bande spielt, verlieret drei Points, weil auf diesen Ball nicht gespielt werden kann.

δ) Anmerkungen

1) Wer des Gegners Ball auf die bande spielt, gewinnt und verliert nichts, weil mit diesem Balle noch gespielt werden kann.

2) Wenn diese Art von Spielen, wie bereits oben in diesem Kap. B. a) Nro. 2. angezeigt worden, bisweilen von drei oder auch vier Personen gespielt wird; so vefapren sie hierbei nicht nur nach der oben Kap. VIII, C. N.19. festgesetzten Regel, sondern auch nach der Kap. IX. A) d) α) β) erteilten Vorschrift. Übrigens aber finden alle vorherstehende Regeln ohne Ausnahme dabei Statt.

C) Bei Cinq-Quarambole (Spanische Partie)

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspielen führt den Nahmen: Cinq-Quarambole, weil es mit fünf (cinq) Bällen gespielt, und dabei sehr oft quarambolirt wird.

2) Es wird gemeiniglich nur von zwei, jedoch auch bisweilen (wiewohl sehr selten, wie Partie Blanche und mit diesem Unterschiede) von drei oder auch vier Personen gespielt.

3) Die Anzahl,

4) Die Größe,

5) Die Bezeichnung und Farbe,

6) Die Benennung

Der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II, A), No.III umständlich angezeigt worden.

7) Die Partie wird bis auf acht und vierzig ausgespielt.

8) Wer also zuerst 48 Points bekommt, hat die Partie gewonnen.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

1) Mit den beiden Spielbällen setzen sich die Spieler, nach der oben Kap. VIII. B. gegebenen Anweisung aus.

2) Der mit Einem Punkte bezeichnete Quarambole oder blaue Ball wird auf das in der Mitte der untersten,

3) der rote aber auf das in der Mitte der obersten Hälfte, und

4) der gelbe auf das in der Mitte der Billardtabelle mit Kreide oder etwas anderm gemachte Zeichen gesetzt.

5) Jeder dieser drei letztgedachten Bälle wird, sobald er gemacht oder gesprengt worden, und ehe weiter fortgespielt wird, wieder an seinen gehörigen Ort gesetzt.

6) Das Sprengen findet in diesem Spiele nicht Statt, wie bereits oben Kap. VIII. C. No. 9. erinnert worden, sondern wird so bestraft, wie unten d) γ) angezeigt werden soll.

7) Jeder, welcher nicht à main ist, hat die Freiheit, zu spielen, auf welchen Ball er will, und bei welchem er den größten Vorteil zu erlangen hofft.

8) Wenn er aber à main ist; so darf er auf diejenigen Bälle nicht spielen, welche in salvo sind; mithin auch nicht auf den blauen Quaramboleball, wenn er an dem bestimmten Orte steht.

9) Wenn alle Bälle in salvo sind; so muß derjenige, welcher à main ist, dieselben von oben anspielen: trifft er aber keinen davon; so verliere er Einen Point, wie überhaupt bei diesem Treffen und Fehlen alles Statt findet, was unten bei d) β) und γ) angegeben werden soll.

10) Bei einem Stoße werden alle durch denselben erlangten Vorteile gerechnet und gezählt, z. E. wenn einer durch einen Stoß quarambolirt und zugleich Einen oder mehrere Bälle macht; so wird der auf beides gesetzte Gewinn gerechnet.

11) Derjenige, welcher zwar durch seinen Stoß einen oder mehrere Vorteile erlangt, sich aber dabei verläuft oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt; verliert eben so viel, als er gewonnen hätte, wenn er sich nicht verlaufen, versprengt, oder einen Ball auf die bande gespielt hätte.

12) Der gelbe darf in kein anderes, als in ein Mittelloch gespielt werden.

13) Wenn ein Spieler des Gegners Spielball macht, sich aber dabei zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, daß mithin beide Spieler zugleich à main sind; so ist die Reihe zu spielen zuerst an demjenigen dessen Ball gemacht worden ist.

14) Wenn ein Spieler durch einen Stoß einen oder mehrere von denjenigen Ballen macht auf welche er zwar nicht gespielt, jedoch aber einen zu treffenden Ball getroffen hat; so rechnet er sich den dadurch erlangten Vorteil eben sowohl zum Gewinne an, als wenn er wirklich darauf gespielt hätte, wie es ihm auch zum Verluste angerechnet wird,

wenn er bei dieser Gelegenheit sich etwann zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt.

c) Von den dabei vorkommenden Quarambolagen

α) Deren Anzahl

Der dabei vorkommenden Quarambolagen sind überhaupt vier.

β) Deren Verzeichnis

Es kann nämlich:

- 1) auf den en deux Ball und einen Quaramboleball,
- 2) auf den en deux Ball und den gelben,
- 3) auf beide Quarambolebälle,
- 4) auf einen Ouaramboleball und den gelben quarambolirt werden.

γ) Deren Einteilung

Sie werden in:

- 1) die einfache Quarambolage,
- 2) Die sämtlichen Quarambolagen eingeteilt.

Wenn es nur mit der einfachen Quarambolage gespielt wird; so finden nur die beiden oben β) N. 1. und 2. angezeigten Quarambolagen Statt: wird es aber mit den sämtlichen Quarambolagen gespielt; so gelten alle vier Arten von Quarambolagen.

Der dadurch zu erlangende Gewinn soll unter d) β) No. 1. 3. 4. und 6. genau angezeigt werden.

δ) Anmerkungen

1) Wenn bei einem Stoße mehr als Einmal quarambolirt wird; so wird nur die erste Quarambolage gerechnet.

2) Wenn ein Spieler à main ist, und der blaue Quaramboleball befindet sich an dem für ihn bestimmten Orte, gleich über diesen aber steht ein anderer Ball, welcher außen ist, und der Spieler spielt auf diesen letzteren, trifft aber auch zugleich den ersteren mit; so findet hierbei eine Quarambolage und also auch ein dadurch zu erlangender Gewinn oder zu leidender Verlust nicht Statt, weil auf denjenigen Ball, auf welchen nicht gespielt werden darf, auch nicht quarambolirt werden kann.

d) Von dem dabei zu erlangenden Gewinn oder zu leidenden Verluste

α) Vom Matsche

1) Wenn alle Mätsche gelten; so hat derjenige, welcher noch nicht vier und zwanzig Points zählt, den simplen, wer zwölf zählt, den Tripel, wer sechs zählt, den Quadrupel-Matsch verloren.

2) Derjenige, welcher etwas voraus bekommen hat, muß, ehe er aus dem einfachen Matsche kommt, zu 48 auch noch die Hälfte von der voraus erhaltenen Anzahl zählen können, z. E.

wer 8 voraus bekommen hat; muß 28

wer 12 voraus bekommen hat; muß 30
wer 14 voraus bekommen hat; muß 31
Points u. s. w. zählen können, und so auch nach arithmetischer Progreßion in den übrigen
Matschen.

ß) Vom Gewinne

- 1) Wer auf den en deux Ball und einen Quaramboleball quarambolirt, gewinnt zwei Points.
- 2) Wer den en deux Ball macht, gewinnt zwei Points.
- 3) Wer auf den en deux Ball und den gelben quarambolirt, gewinnt drei Points.
- 4) Wer auf beide Quarambolebälle quarambolirt, gewinnt drei Points.
- 5) Wer einen Quaramboleball macht, gewinnt drei Points.
- 6) Wer auf einen Quaramboleball und den gelben quarambolirt, gewinnt vier Points.
- 7) Wer den gelben macht, gewinnt sechs Points.

γ) Vom Verluste insbesondere

- 1) Wer sich so aussetzt, daß sein Ball unter den obersten Quaramboleball zu stehen kommt, verliert Einen Point.
- 2) Wer beim Aussetzen einen Ball trifft, verliert Einen Point, weil beim Aussetzen auf keinen Ball gespielt werden darf; doch bleibt der getroffen Ball an demjenigen Orte stehen, auf welchen er von dem ausgesetzten Balle getrieben worden ist.
- 3) Wer beim Aussetzen sich verläuft, versprengt, oder einen oder mehrere Bälle macht oder sprengt, oder auf die bande spielt, oder auch quarambolirt, verliert, und wenn er sich auch dabei verläuft oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, nicht mehr als Einen Point, ist aber zugleich des Aussetzens verlustig.
- 4) Wer fehlt, verliert Einen Point, er habe gespielt auf welchen Ball er will.
- 5) Wer nicht nur den en deux Ball verfehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.
- 6) Wer den en deux Ball zwar trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die Bande spielt, verliert zwei Points.
- 7) Wer den en deux Ball zwar macht, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.
- 8) Wer den en deux Ball sprengt, verliert zwei Points.
- 9) Wer nicht nur den en deux Ball sprengt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert zwei Points.
- 10) Wer einen Quaramboleball auf die bande spielt, verliert drei Points, weil auf diesen Ball nicht gezielt werden kann.
- 11) Wer einen Quaramboleball nicht nur verfehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.
- 12) Wer einen Quaramboleball trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder einen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.
- 13) Wer einen Quaramboleball macht, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.
- 14) Wer einen Quaramboleball sprengt, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.
- 15) Wer den gelben Ball in ein Eckloch spielt, verliert sechs Points.
- 16) Wer nicht nur den gelben in ein Eckloch spielt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert sechs Points.

17) Wer nicht nur den gelben verfehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert drei Points.

18) Wer den gelben auf die bande spielt verliert sechs Points, aus der No. 10. angegebenen Ursache.

19) Wer nicht nur den gelben auf die bande spielt, sondern sich auch zugleich verläuft oder versprengt, oder seinen Ball selbst auf die bande spielt, verliert sechs Points.

20) Wer den gelben trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen Ball auf die bande spielt, verliert sechs Points.

21) Wer den gelben sprengt, verliert sechs Points.

δ) Vom Verluste überhaupt

1) Beim Verlaufen oder Versprengen ist hauptsächlich darauf zu sehen, welchen Ball der Spieler zuerst getroffen hat, als wornach der Verlust zu berechnen ist. Denn z. E. wer einen Quaramboleball trifft, auf beide Quarambolebälle quarambolirt, einen Quaramboleball macht, sich aber dabei verläuft oder versprengt, verliert sechs Points; oder wer den en deux Ball trifft, den gelben macht, oder in ein Eckloch spielt, sich aber dabei verläuft, verliert acht Points.

2) Weil nach der oben in diesem Kapitel bei C. b) No. 12. festgesetzten Regel der gelbe in kein anderes, als in ein Mittelloch gespielt werden darf, so verliert derjenige, welcher ihn in ein Eckloch spielt, dabei aber zugleich quarambolirt oder einen andern Ball macht, nicht nur die wegen der Caroline in diesem Kapitel bei C. d) bestimmte Strafe an sechs Points, sondern ist zugleich nicht nur des für den gemachten Ball zu erlangenden Vorteils verlustig, sondern es wird auch der ihm außerdem zu Teil gewordene Gewinn ihm gleichfalls mit zu seinem Verluste angerechnet, z. E. Wer den en deux Ball trifft und zugleich einen Quaramboleball macht, dabei aber den gelben in ein Eckloch spielt, verliert elf Points, oder wer einen Quaramboleball trifft und zugleich auf den gelben und einen en deux Ball quarambolirt, dabei aber den gelben in ein Eckloch spielt, verliert zwölf Points.

Nach vorherangeführten vier Beispielen kann der Verlust aller übrigen dergleichen fehlgeschlagenen Stöße beurteilt und berechnet werden, welche hier alle besonders anzuführen nicht nur überflüssig, sondern auch zu weitläufig sein würde.

ε) Anmerkungen

1) Wer des Gegners Ball auf die bande spielt, gewinnt und verliert nichts, weil mit diesem Balle noch gespielt werden kann.

2) Wenn diese Art von Spiele, wie bereits oben in diesem Kapitel bei B., a), No. 2. angezeigt worden, bisweilen von drei oder auch vier Personen gespielt wird; so verfahren sie hierbei nicht nur nach der Kap. VIII. bei C. No. 19. festgesetzten Regel, sondern auch nach der Kap. IX bei A. d) α) er β) erteilten Vorschrift. Übrigens aber finden alle vorherstehende Regeln ohne Ausnahme dabei Statt.

D) Bei à la Ronde

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspielen führt den Namen: à la Ronde, weil die dazu gehörigen Bälle auf der Billardtabelle à la Ronde (deutsch: rund herum) gesetzt werden.

2) Die Anzahl der Spieler desselben ist willkürlich.

3) Die Anzahl,

- 4) Die Große,
- 5) Die Bezeichnung,
- 6) Die Benennung,

der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II. Bei A. No.IV umständlich angezeigt worden.

7) Wenn alle zwölf à la Ronde Bälle gemacht sind; so ist die Partie zu Ende.

8) Derjenige, welcher den letzten Ball macht, bezahlt das Partiegeld, wird aber dagegen von den Mitspielern durch das dafür bestimmte Macherlohn desselben dergestalt entschädigt, dass er nicht nur davon diese bezahlen kann, sondern auch noch außerdem für ihn etwas als Gewinn übrig bleibt, wie unten bei c) δ) mit mehreren gesagt werden soll.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

1) Die zwölf à la Ronde Bälle werden auf der Tafel rund herum an die Bande, nämlich an jeder Seite vier und an jeder Ecke zwei, und zwar überall an denjenigen Ort, wo sich oben auf der Bande die drei Zwecken befinden, scharf angeleg.

2) Der Läufer aber wird auf das in der Mitte der Tafel gemachte Zeichen mithin an denjenigen Ort, auf welchem in Cinq-Quarambole der gelbe steht, gesetzt.

3) Auf diesen Ort kommt auch derselbe allemal wieder zu stehen, wenn sich ein Spieler verlaufen oder versprengt hat.

4) Wie die Spieler im Spiele auf einander folgen sollen, wird vor Anfänge desselben durch den Würfel entschieden.

5) Alle zwölf à la Ronde Bälle müssen erst abgespielt werden, ehe auf einen von den abgespielten Bällen gespielt werden darf.

6) Doch hat jeder Spieler die Freiheit, sowohl beim Abspielen der Bälle, als auch in der Folge, wenn sie alle abgespielt sind, zu spielen, auf welchen Ball er will, und bei welchem er den meisten Vorteil zu erlangen hofft, und es ist genug, wenn er im erstere Falle nur Einen von den anliegenden Bällen trifft, wenn es auch schon derjenige nicht ist, auf welchen er gezielt hat.

7) Wer auf Einen Stoß mehr als Einen Ball abspielt, ist keineswegs straffällig.

8) Gleichergestalt wird auch derjenige nicht gestraft, welcher, außer demjenigen Balle, welchen er abspielt, noch mehrere Bälle trifft.

9) Wer beim Abspielen der Bälle, sowohl den abgespielten Ball, als auch dabei zugleich einen oder mehrere Bälle, auf welche er nicht gespielt, auch sie vielleicht nicht getroffen hat, macht; erhalt für jeden dieser gemachten Bälle das dafür bestimmte Macherlohn.

10) Wer auf den letzten anliegenden Ball zu spielen hat, muß so lange auf ihn spielen, bis er ihn abgespielt hat, und wenn er ihn nicht auf das Erstemahl abspielt; so muß er nicht nur für jeden Fehler den darauf gesetzten Verlust bezahlen, sondern er ist auch über dieses des Gewinns verlustig, wenn er ihn beim wiederholten Abspielen vielleicht zugleich macht.

11) Wenn ein Spieler genötigt ist, auf einen gewissen und keinen andern Ball zu spielen, und es steht ihm auf der Bahne vom Spielballe bis zu dem treffenden Balle ein Ball im Wege; so ist ihm erlaubt, denselben bis nach vollendetem Stoße auf die Seite zu rücken, und alsdann wieder an seinen vorigen Ort zu setzen.

12) Sowohl alle gemachte als auch diejenigen Bälle, bei welchen sich ein Spieler verlaufen oder versprengt hat, bleiben bis zum Ende einer jeden Partie in dem Beutel, und die gesprengten werden gleichfalls hineingeworfen.

13) Wenn nur noch Ein à la Ronde Ball auf der Tafel ist; so wird wechselsweise mit dem Läufer und mit dem à la Ronde Ball gespielt; doch spielt derjenige, welcher den

letzten à la Ronde Ball gemacht hat, mit dem Läufer fort, und der auf ihn folgende spielt sodann zuerst mit dem à la Ronde Balle.

14) Derjenige, welcher, wenn er auf den letzten Ball spielt, sich verläuft oder versprengt, wenn er auch zugleich den Ball macht oder sprengt, hat zwar dieserhalb keinen Verlust an die Mitspieler zu bezahlen: ist aber das Partiegeld, ohne einigen von ihnen zu erhaltenden Beitrag zu entrichten schuldig. Dieß nennt man verkehrt ausmachen. S. oben Kap. VI. B. No. 38.

15) Derjenige, welcher die Partie, es sei ordentlich oder verkehrt, ausmacht, fängt in der darauf folgenden wieder an.

16) Wer auf Einen Stoß mehr als Einen Ball macht, bekommt von jedem Ball das darauf gesetzte Macherlohn; vorausgesetzt, daß er dabei Einen von den zu treffenden Bällen getroffen hat.

17) Derjenige, welcher zwar durch einen Stoß Einen oder mehrere Bälle macht oder sprengt, sich aber dabei verläuft oder versprengt, verliert eben so viel, als er gewonnen, wenn er sich nicht verlaufen oder versprengt hätte.

18) Wenn ein Spieler, durch einen Stoß Einen oder mehrere von denjenigen Bällen macht oder sprengt, auf welche er zwar nicht gespielt, jedoch aber Einen von den zu treffenden Bällen getroffen hat; so rechnet er sich den dadurch erlangten Vorteil eben sowohl zum Gewinne an, als wenn er wirklich darauf gespielt hätte; wie es ihm auch zum Verluste angerechnet wird, wenn er bei dieser Gelegenheit sich etwann zugleich verläuft oder versprengt.

c) Von dem dabei zu erlangenden Gewinne oder zu leidenden Verluste

α) Vorerinnerung

Weil die Beendigung einer dergleichen Partie nicht wie die vorhergehenden drei Arten, auf einer gewissen Anzahl von Points beruht; so folgt sowohl hieraus als auch aus demjenigen, was vorher bei a) gesagt worden, notwendig: daß der zu erlangende Gewinn oder zu leidende Verlust auch nicht nach Points berechnet werden könne, sondern daß die Spieler hierbei sich entweder einer Art von Marquen oder gleich baren Geldes bedienen und einander sogleich nach jedem solchen Stoße, durch welchen etwas entweder gewonnen oder verloren wird, auszuzahlen, zuvor aber unter einander die Prämie oder Strafe zu bestimmen haben; doch kann denjenigen, welcher hierin einige Anleitung zu erhalten wünschen, nachstehende Gewinns- und Verlustanzeige, welche nach Marquen berechnet ist, zur Erläuterung dienen, wobei aber zugleich vorläufig und überhaupt zu bemerken ist: daß die Spieler den angezeigten Gewinn von jedem ihrer Mitspieler zu erhalten, dagegen aber auch den bestimmten Verlust an jeden derselben auszuzahlen haben.

β) Vom Gewinne

1) Wer einen Ball macht, gewinnt zwei Marquen.

2) Wer einen Ball auf die bande spielt, gewinnt zwei Marquen, denn es ist so gut, als wenn er ihn gemacht hätte.

γ) Vom Verluste

1) Wer fehlt, verliert Eine Marque.

2) Wer keinen von den zu treffenden Bällen trifft, verliert Eine Marque, denn es ist so gut, als wenn er gefehlt hätte.

3) Wer einen von den zu treffenden Bällen zwar trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, verliert zwei Marquen.

4) Wer nicht nur fehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, verliert drei Marquen.

5) Wer nicht nur keinen von den zu treffenden Bällen trifft, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, verliert drei Marquen.

6) Wer nicht nur keinen von den zu treffenden Bällen trifft, sondern auch zugleich einen andern Ball macht, oder sprengt, verliert drei Marquen.

7) Wer einen Ball macht, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, verliert vier Marquen.

8) Wer einen Ball sprengt, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, verliert vier Marquen.

9) Wer einen Ball auf die bande spielt, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, verliert vier Marquen.

10) Wer keinen von den zu treffenden Bällen trifft, und dabei zugleich nicht nur einen andern Ball macht, sondern sich auch verläuft, oder versprengt, verliert fünf Marquen.

11) Wer keinen von den zu treffenden Bällen trifft, und dabei nicht allein auch einen andern Ball sprengt, sondern sich auch verläuft, oder versprengt, verliert fünf Marquen u.f.w.

δ) Anmerkungen

1) Vor Anfange der Partie haben die Spieler das Macherlohn für den letzten Ball, nach Proportion des Partiegeldes und des Preises der Marquen, dergestalt zu bestimmen, daß, wie bereits oben a) No. 8. erwähnt worden, derjenige, welcher ihn gemacht hat, nicht nur davon das Partiegeld bezahlen kann, sondern auch noch außerdem für sich etwas als Gewinn übrig behalte.

E) Bei à la Guerre

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspielen führt den Nahmen: à la Guerre weil die dieses Spiel spielenden Personen gleichsam mit einander Krieg führen, indem das Französische Wort la Guerre auf deutsch Krieg heißt.

2) Die Anzahl der Spieler bei demselben ist zwar willkürlich, doch muß sie wenigstens aus drei Personen bestehen: je stärker aber die Anzahl der Spielenden ist, desto angenehmer ist auch das Spiel.

3) Die Anzahl,

4) Die Größe,

5) Die Bezeichnung,

6) Die Benennung,

der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II. A. No.V umständlich angezeigt worden.

7) Die Spieler machen einen gewissen selbst beliebigen Pot oder Einsatz, welcher wenigstens von jeder Person I Groschen betragen muß.

8) Diesen Pot gewinnt derjenige, dessen Ball noch auf der Tafel steht, wenn die übrigen Spieler alle tot sind.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

1) Die Bälle werden unter einander gemischt und in einen Beutel geworfen, aus welchem jeder von den Spielern Einen heraus nimmt, oder sie werden auf eine andere beliebige Art, oder auch durchs Los unter die Spieler verteilt.

2) Nach der Nummer der Bälle folgen die Spieler auf einander.

3) Wer den mit Einem Punkte bezeichneten Ball bekommen hat, muß sich daher aussetzen.

4) Auf diesen spielt No. 2. auf No. 2. spielt No. 3. u. s. w.

5) In der Continuation des Spiels selbst aber spielt jeder Spieler auf den nächsten Ball.

6) Wenn es ungewiß ist, welcher von den Bällen der nächste sei; so wird es entweder mit einem Queue oder einer Schnur ausgemessen.

7) Der Ball desjenigen, welcher à main ist, kommt nicht eher wieder auf die Tafel, als bis den Inhaber desselben die Reihe zum Stoßen trifft.

8) Wer à main ist, darf beim Abstößen seinen Ball nicht anders, als innerhalb des Strichs setzen.

9) Das Sprengen findet in diesem Spiele nicht Statt, wie bereits oben Kap. VIII, C. 9. erinnert worden ist, sondern wird so bestraft, wie unten c) γ) angezeigt werden soll.

10) Wer auf Einen Stoß mehr als Einen Ball macht, bekommt von jedem Balle das bestimmte Macherlohn, wenn er nur zuvor den zu treffenden Ball getroffen hat.

11) Auch derjenige wird des bestimmten Macherlohns teilhaftig, welcher einen Ball zwar gemacht, aber nicht getroffen, sondern durch Dessein hineingespirt hat, wenn er nur gleichfalls zuvor den zu treffenden Ball getroffen.

12) Auf diejenigen Bälle, welche in salvo sind, darf nicht gespielt werden, es wäre denn, daß der Spieler zuvor die außer der Ruhe befindlichen Bälle gemacht, oder dabei Einen oder mehrere in die Ruhe gespielt hätte.

13) Wer nicht den zu treffenden Ball, sondern Einen oder mehrere von den innerhalb oder außerhalb der Ruhe befindlichen Bällen trifft oder macht; hat den auf einen Fehler oder Verläufer gesetzten Verlust zu erlegen.

14) Wer den zu treffenden Ball trifft oder macht, dabei aber zugleich Einen oder mehrere von den übrigen innerhalb oder außerhalb der Ruhe befindlichen Bällen trifft oder macht; ist weder straffällig, noch auch des dadurch und für die sämtlichen durch diesen Stoß gemachten Bälle zu erlangenden Gewinns verlustig.

15) Derjenige, welcher die Partie, es sei ordentlich oder verkehrt aus macht; fängt in der darauf folgenden wieder an.

16) Derjenige, welcher fehlt, oder sich verläuft, oder versprengt, oder gemacht wird; hat nicht nur die darauf gesetzte Strafe oder das Macherlohn zu erlegen, sondern es werden ihm auch von dem Marqueur an der Tafel unter seiner Nummer diejenige Anzahl Striche angeschrieben, welche unten bei c) γ) bestimmt werden soll.

17) Derjenige, unter dessen Nummer 8 Striche marquirt sind, ist tot, d. i. er bleibt nunmehr in dieser Partie vom Spiele ausgeschlossen. S. oben Kap. VIII, B, 23.

18) Demjenigen, welcher à main ist, steht zwar frei, auf keinen Ball zu spielen, sondern sich in salvo auszusetzen; doch wird es ihm für einen Fehler angerechnet, mithin unter seiner Nummer ein Strich marquirt.

19) Den beiden Spielern, deren Bälle zuletzt noch auf der Tafel sind, ist es erlaubt, sich wegen des Einsatzes mit einander zu vergleichen, und solchen auf eine selbst beliebige Art unter sich zu teilen.

c) Von dem dabei zu erlangenden Gewinne oder zu leidenden Verluste

α) Vorerinnerung

Weil die Beendigung einer dergleichen Partie nicht so, wie die ersten drei Arten auf einer gewissen Anzahl von Points beruht, so folgt sowohl hieraus als auch aus demjenigen, was bei a) No.7. und 8. desgleichen bei b) gesagt worden ist, notwendig: daß der zu erlangende Gewinn oder zu leidende Verlust nicht nach Points berechnet werden kann, sondern daß die Spieler sich hierbei entweder einer Art von Marquen oder gleich baren Geldes bedienen, und mit solchen sogleich nach jedem Stoße, durch welchen entweder etwas gewonnen, oder verloren wird, einander auszuzahlen, zuvor aber den Preis der Prämie oder Strafe zu bestimmen haben: doch kann denjenigen, welche hierin einige Anleitung zu erhalten wünschen, nachstehende Gewinn und Verlustanzeige, welche nach Marquen berechnet ist, und wobei zugleich am behörigen Orte die an der Tafel zu marquirenden Striche mit angezeigt sind, zur Erläuterung dienen. Aber es ist dabei vorläufig und überhaupt zu bemerken, daß die Spieler den angezeigten Gewinn von jedem ihrer Mitspieler zu erhalten, dagegen aber auch den bestimmten Verlust an jeden derselben auszuzahlen haben.

β) Vom Gewinne

Wer einen Ball macht, gewinnt von dem Inhaber des gemachten Balls zwei Marquen.

γ) Vom Verluste

- 1) Wer fehlt, verliert Eine Marque und bekommt Einen Strich.
- 2) Wer gemacht wird, verliert zwei Marquen und bekommt zwei Striche.
- 3) Wer einen Ball sprengt, verliert zwei Marquen und bekommt zwei Striche.
- 4) Wer zwar den zu treffenden Ball trifft, sich aber dabei verläuft, oder versprengt, oder seinen oder einen andern Ball auf die bande spielt, oder solchen sprengt, verliert zwei Marquen und bekommt zwei Striche.
- 5) Wer nicht nur fehlt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen oder auch einen andern Ball auf die bande spielt, oder solchen sprengt, verliert drei Marquen und bekommt zwei Striche.
- 6) Wer den zu treffenden Ball macht, sich aber verläuft, oder versprengt, oder seinen oder einen andern Ball auf die bande spielt, oder solchen sprengt, verliert vier Marquen und bekommt zwei Striche.
- 7) Wer nicht nur den zu treffenden Ball sprengt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, oder seinen, oder einen andern Ball auf die bande spielt, verliert vier Marquen und bekommt zwei Striche.

δ) Anmerkung

Der den zu treffenden Ball auf die bande spielt; gewinnt und verliert nichts, weil mir diesem Balle noch gespielt werden kann.

F) Bei à la Figaro (Pyramidein)

a) Erklärung und Beschreibung

1) Diese Art von Billardspielen führt den Namen: à la Figaro, oder: à la Pyramide. Die erstere insonderheit, weil Figaro der Erfinder desselben sein soll; à la Pyramide aber nennt man es aus dieser Ursache, weil die dazu gehörigen Bälle so aufgesetzt werden, daß sie gleichsam eine Pyramide formiren.

2) Die Anzahl der Spieler desselben ist willkürlich; den es kann unter 2, 3, 4, 5, 6 und mehreren Personen gespielt werden.

3) Die Anzahl,

4) Die Größe,

5) Die Bezeichnung,

6) Die Benennung,

der dabei zu gebrauchenden Bälle ist bereits oben Kap. II., A. No.VI umständlich angezeigt worden.

b) Von demjenigen, was wegen der Bälle und sonst überhaupt dabei zu beobachten ist

1) Die à la Figaro Bälle werden auf der obersten Hälfte des Billards dergestalt auf und zusammen gesetzt, daß sie, wie bereits bei a) No.1. gedacht worden, die Gestalt einer Pyramide ausmachen: sie werden also in arithmetischer Progression, oder nach der Spieler Belieben, doch jederzeit so gesetzt, daß derjenige Ball, welcher die Spitze dieser Pyramide vorstellt, auf das in dieser Gegend befindliche Zeichen, und also auf den nämlichen Ort, auf welchen in Cinq-Quarambole der mit 2 Punkten bezeichnete Quaramboleball gehört, zu stehen kommt, die übrigen Bälle aber hinter demselben angesetzt werden.

2) Wie die Spieler im Spiele auf einander folgen, wird vor Anfänge des Spiels durch den Würfel entschieden.

3) Wenn die Bälle noch alle beisammen stehen; so ist nicht erlaubt, Tourne' darein zu stoßen.

4) Den Spielern ist nicht erlaubt, die Bälle, ehe sie darauf spielen, anzusehen, vielweniger zu berühren, oder umzuwenden, oder gar hinweg zu nehmen.

5) Auf die in salvo befindlichen Bälle darf nicht eher gespielt werden, als bis kein Ball mehr außen ist.

6) Außerdem aber hat jeder Spieler die Freiheit zu spielen, auf welchen Ball er will, und bei welchem er den größten Vorteil zu erlangen hofft.

7) Jeder von den Spielern nimmt die gemachten Bälle entweder zu sich, oder legt sie an einen besondern Ort.

8) Das Sprengen findet in diesem Spiele nicht Statt, wie bereits oben Kap. VIII. bei C. No.9 erinnert worden, sondern wird so bestraft, wie unten bei c) β) angezeigt werden wird.

9) Derjenige, welcher die Partie, es sei ordentlich oder verkehrt, ausmacht; fängt in der darauf folgenden wieder an.

10) Wenn einer à main ist und die Bälle allein in salvo sind; so wird von oben herunter gespielt.

11) Wenn ein nicht zu treffender Ball entweder gemacht oder gesprengt: oder ein zwar zu treffender par Dessin gemacht, dabei aber gefehlt, oder einer von beiden

gesprengt wird, oder sich der Spieler, indem er einen zu treffenden Ball macht, entweder verläuft oder versprengt: so verfallt er nicht nur in die nach Beschaffenheit der Umstände auf das Fehlen, Sprengen, Verlaufen oder Versprengen gesetzte Strafe, sondern ist auch zugleich des Balles verlustig, denn dieser wird wieder zum Spielen auf der Tafel und zwar oben an die Bande in die Mitte, mithin an den Ort, wo sich auf selbiger die 4 Zwecke befinden, scharf angesetzt.

12) Wenn ein Spieler genötigt ist, auf einen gewissen und keinen andern Ball zu spielen, und es steht ihm auf der Bahne vom Spielballe bis zu dem zu treffenden Balle ein anderer im Wege; so ist ihm erlaubt, denselben, bis nach vollendetem Stoße auf die Seite zu rücken, und alsdann wieder an seinen vorigen Ort zu setzen, keineswegs aber ist ihm vergönnet, die hinter dem Spielballe stehenden Bälle, welche ihn am Einsätze hindern oder doch wenigstens geniren, einstweilen hinweg zu nehmen.

13) Wenn einer auf Einen Stoß Einen oder mehrere Bälle, sie mögen außerhalb oder innerhalb der Ruhe stehen, trifft oder macht, zuvor aber einen von den zu treffenden Bällen trifft; so wird es im erstere Falle keineswegs für einen Fehler angesehen: im letzteren Falle aber eignet er sich die gemachten Bälle eben sowohl zu, als wenn er darauf gespielt hätte.

14) Wenn nur noch ein à la Figaro-Ball auf der Tafel steht; so wird alsdann mit diesem und dem Läufer, eben so wie in à la Ronde, wechselsweise und also gespielt, wie in diesem Kapitel bei D. b) No.13 gezeigt worden ist.

15) Wer beim Abstößen zuvor einen in salvo befindlichen Ball, hernach aber erst, und vielleicht durch den Abschlag, einen von den zu treffenden Bällen trifft; verfällt eben sowohl in die auf einen Fehler gesetzte Strafe, als wenn er keinen von den zu treffenden Bällen getroffen hätte.

16) Nach Beendigung des Spiels zählt jeder Spieler die Points auf seinen gemachten Bällen zusammen, und bekommt von denjenigen, welche nicht so viel Points haben, so viel, als ihre Anzahl gegen die seinige weniger beträgt, bezahlt aber an diejenigen, welchen mehr Points als er zählen können, so viel, als ihm an jener ihrer Anzahl fehlt. Wir wollen, der Deutlichkeit halber, die Sache mit einem Exempel erläutern und annehmen: daß 5 Spieler, welche wir mit A, B, C, D und E bezeichnen wollen, mit 24 Bällen spielen, auf diesen 24 Bällen befinden sich zusammen 300 Points. Wenn wir also den Fall setzen: daß

- A. 46.
- B. 35.
- C. 88.
- D. 76.
- E. 55.

—
300.

auf seinen gemachten zähle; so ergibt sich hieraus folgender Gewinn.

Es gewinnt nämlich:

- C von A. 42.
- C von B. 53.
- C von D. 12.
- C von E. 33.
- D von A. 30.
- D von B. 41.
- D von E. 21.
- E von A. 9.
- E von B. 20.

A von B. 11.

	mithin	
	gewinnt:	verliert:
A.	11	81
B.	--	125
C.	140	--
D.	92	12
E.	29	54
	-----	-----
	272	272

Nach Abzug des Verlusts und Gewinns aber

	gewinnt:	verliert:
C. nur	140	A. nur 70.
D. nur	80	B. nur 125.
		E. nur 25.
	-----	-----
	220	220

17) Wenn einer auf Einen Stoß mehr als Einen Ball macht; so bekommt er von jedem, sowohl außerhalb als innerhalb der Ruhe gemachten Balle den bestimmten Gewinn, wenn er nämlich zuvor einen zu treffenden Bast getroffen hat: muß aber auch dagegen von jedem den darauf gesetzten Verlust tragen, wenn er sich dabei verläuft oder versprengt, oder auch zuvor keinen zu treffenden Ball trifft, ingleichen auch, wenn er auf Einmal mehr als Einen Ball sprengt.

18) Wenn die Spieler einander im Spiele selbst sogleich, wegen der vorgefallenen Fehler und daher zu erlegenden Strafe, entweder mit Marquen oder barem Gelde nicht auszahlen; so werden diese Fehler von dem Marqueur einstweilen an der Tafel unter eines jeden Namen angemerkt, und, wenn das Spiel beendigt ist, zusammen gerechnet.

c) Von dem dabei zu erlangenden Gewinne oder zu leidenden Verluste

α) Vorerinnerung

Weil die Beendigung einer dergleichen Partie nicht so, wie die ersten drei Arten, auf einer gewissen Anzahl von Points beruht; so folgt sowohl hieraus, als auch aus demjenigen, was bei a) und b) gesagt worden ist, notwendig: daß der zu erlangende Gewinn oder zu leidende Verlust nicht nach Points berechnet werden könne, sondern die Spiele sich hierbei entweder einer Art Marquen oder gleich baren Geldes bedienen, und einander sogleich nach jedem Stoße, durch welchen etwas verloren wird, einander auszuzahlen, zuvor aber den Preis der Strafe zu bestimmen haben; doch kann denjenigen, welche hierin einige Anleitung zu erhalten wünschen, nachstehende nach Marquen berechnete Verlustanzeige zur Erläuterung dienen; wobei aber zugleich vorläufig und überhaupt zu bemerken ist, daß die Spieler den angezeigten Verlust an jeden ihrer Mitspieler auszuzahlen haben.

β) Vom Verluste

1) Wer fehlt, verliert Eine Marque.

2) Wer einen Ball sprengt, oder auf die bande spielt, verliert zwei Marquen; denn es ist in dem letztern Falle eben so viel, als wenn er ihn gesprengt hätte, weil auf diesen Ball nicht gespielt werden kann.

3) Wer keinen von den zu treffenden Bällen trifft, und sich zugleich verläuft, oder versprengt, oder einen von den in salvo befindlichen Bällen macht, oder einen solchen in salvo befindlichen Ball sprengt, verliert drei Marquen.

4) Wer nicht nur einen Ball auf die bande spielt, sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, verliert vier Marquen.

5) Wer nicht nur einen Ball sprengt; sondern sich auch zugleich verläuft, oder versprengt, verliert vier Marquen u. s. w.

y) Anmerkung

1) Wer den Läufer auf die bande spielt, verliert nichts, weil mit diesem Balle noch gespielt werden kann.

2) Derjenige, welcher die Partie verkehrt ausmacht, verliert zwar nichts; doch hat er das Partiegeld allein und ohne einigen von den übrigen Mitspielenden zu erhaltenden Beitrag zu tragen, dagegen aber verbleibt der letzte Ball ihm zu eigen.

3) Indessen wird dieses Spiel nicht immer nach den Points oder Augen der Bälle, sondern auch öfters blos nach der Zahl der Bälle gespielt. Man erspart sich dadurch die Mühe des Zusammenrechnens und Abrechnens.