

Gründlicher Unterricht
im
Billardspiele,
nebst der
Erklärung und Anweisung
zu allen coups secs oder Drehstößen, nach den
Einsichten und Erfahrungen der besten neuen
Meister in diesem Spiele,
wie auch mit einem
Anhange der Wiener neuen Billardregeln
für alle
jetzt üblichen Spielparthien versehen.

Von
V. R. Grüner.

Mit fünf, alle Gattungen Stöße erläuternden, Kupfertafeln.

Wien bey C. Haas. 1827.

V o r r e d e .

Das Billardspiel stammt, so wie die meisten neueren Spiele, aus Frankreich. Bald nach seiner Erfindung fand es in Italien*), den Niederlanden und Deutschland Eingang, endlich auch in England und im übrigen Europa.

Dieses Lieblingspiel Ludwig's XIV. war anfänglich nur die Unterhaltung von Personen höherer Stände, und nur in den Salons

*) Wir können nicht begreifen, mit welcher größern Authenticität das zu Leipzig in der Sommer'schen Buchhandlung erschienene, übrigens sehr schätzenswerthe Taschenbuch für Billardspieler, behaupten könne, daß das Billardspiel Frankreich seine ganze Cultur und Italien nur das Daseyn zu danken hat. — Die Bemerkung über das geringe Alter des Spieles, lassen wir dahingestellt seyn, weil Alter ein sehr relativer Begriff ist, und wir nicht wissen, welchen Maßstab von Jahrhunderten der Hr. Verfasser jenes Taschenbuches dafür annimmt.

der vornehmen Welt fand man Billardtischen; heut zu Tage ist es die Lieblingsunterhaltung aller Stände, jedes Alters; und das geringste Landstädtchen hat sein Billard aufzuweisen, — kurz, es ist fast in allen Welttheilen bekannt und beliebt.

Diese schnelle und allgemeine Verbreitung verdankt es mit Recht seinen vielfältig anziehenden und wohlthätigen Eigenschaften. Es ist ein Spiel, sein Zweck ist folglich Erholung des Geistes und Körpers, und diesen gewährt es, wie kein anderes Spiel. Betrachten wir alle Spiele zusammen, so sehen wir das Schach- und das Ballspiel als die äußersten entgegengesetzten Punkte, zwischen denen das Billardspiel die glückliche Mitte behauptet. — Das Schachspiel, das Leibniz eine Wissenschaft nannte, nimmt die ganze geistige Kraft eines Menschen in Anspruch, während es die körperlichen Kräfte in Unthätigkeit läßt. Das Ballspiel erfordert zwar durchaus keine geistige Combination, dafür aber außerordentliche Anstrengung der Muskeln, und so kehrt man von beyden ermattet zurück, und Entspannung ist der Gewinn anstatt der Erholung.

Das Billardspiel dagegen gewährt nichts als angenehme, zuträgliche Unterhaltung. Die erforderliche leichte Anstrengung und Bewegung des Körpers setzen es in die Reihe der gymnastischen Uebungen, das verschiedene Beugen, Ausstrecken, die unzähligen Veränderungen in der Haltung u. s. w. vertreten das Sehen, eines der wichtigsten Mittel zur Erhaltung der Gesundheit; die ununterbrochene Bewegung erleichtert und befördert den Blutumlauf, erhöht die natürliche Thätigkeit und wirkt für die Verdauung. Selbst das grüne Billardtuch gewährt dem Auge einen sanften, wohlthuenden Anblick und stärkt dasselbe; das Dahinrollen der farbigen Bälle auf der dunkeln Decke, die zahllosen Veränderungen des Abprallens u. s. w. erfreuen den Blick, so wie das Abmessen der Entfernung und der Wege, welche die Bälle zu nehmen haben, das Auge und die Beurtheilungskraft stärkt. — Der Scharfsinn ist in steter Thätigkeit, da jeder Stoß eine neue Stellung hervorbringt, welche der Spieler zu seinem Vortheile zu benützen sich bemüht; — jeder Stoß biethet ihm spielend die Gesetze der Mechanik und Geometrie

zu lösen an. Bey keinem Spiele entscheidet der Zufall weniger, alles hängt von persönlicher Kunst, schneller Erfindung und Combination und entschlossener, kräftiger und sicherer Ausführung ab. Denken und Handeln müssen die Sache eines Augenblickes seyn, daher auch das Gelingen nirgends mehr Vergnügen als hier gewährt.

Selbst für den Unstand ist das Spiel nicht gleichgültig. — Man betrachte nur einen vorzüglichen Spieler; er weiß seine Kraft und Grazie zu verbinden; Ruhe und Unstand, Sicherheit, Kraft und Gewandtheit verrathen sich in allen seinen Bewegungen. Selbst Damen vom ersten Range haben daher dieses Spiel für würdig zu ihrer Unterhaltung geachtet, und wahrlich ist es so sehr als der Tanz geeignet, alle Vortheile eines schönen Körpers in grazidosen, anstandsvollen Lagen zu zeigen.

Alle diese Eigenschaften haben ihm mit Recht den Nahmen des edlen Billardspieles erworben. Es wird, so wie das Schachspiel, seinen Rang noch behaupten, wenn alle andern Spiele längst vergessen seyn werden. Die Mode kann wohl neue Spielarten, das

Genie neue Kunststücke ersinnen, das Wesentliche des Spieles aber, welches heut zu Tage in so großer Vollkommenheit ausgeübt wird, kann keiner Veränderung unterworfen seyn, da es auf die ewigen Regeln der Physik gebaut ist.

Wir dürfen hier aber auch die Mißbräuche nicht unberührt lassen, um uns nicht dem Vorwurfe auszusetzen, als billigten wir sie schweigend. Es ist darunter nicht sowohl das Spielen um Geld schlechterdings gemeint, als vielmehr jene Kniffe, die eine gewisse Classe von Professionspielern, zur Bevortheilung der Neulinge, erfunden hat. Wir werden später, weil es uns Pflicht scheint, den Unerfahrenen vor solchen Ränken zu warnen und ihn die Schlingen kennen zu lehren, Gelegenheit finden, ein Paar Winke zu geben, und bemerken hier nur Folgendes:

Der Zweck des Spieles ist Erholung, Unterhaltung und Uebung der Körper- und Geisteskräfte. Es ist daher durchaus nicht nöthig, daß es um Geldgewinn gespielt werde; bey seinen edlen Eigenschaften dürfte es sogar in den Augen des strengen Kritikers verlieren,

wenn man es mit Geldgewinn verbindet. Dennoch ist es nicht durchaus verwerflich, so lange der Gewinn nichts anders als ein kleines Pfand bedeutet, das der Verlierende abgeben muß. Dieses zu vermeiden, sogar als Sieger es zu gewinnen, erhöht den Reiz des Spieles. Doch gilt dieß nur, so lange Alles in den Schranken der Mäßigkeit bleibt. Wird aber um hohes Geld gespielt: wie bald muß nicht das Vergnügen der Leidenschaft weichen; wie bald will man nicht mehr die Parthie, sondern eigentlich das Geld gewinnen! Und so vertauscht man die edle Freude des Sieges über den Gegner gegen die befriedigte Habsucht, und das Spiel hört auf, für den Geldspieler ein edles zu seyn. — Die besonders bey jungen Leuten bald gesteigerte Leidenschaft treibt den Verlierenden an, seinen Verlust wieder hereinzubringen, der Gewinner hofft noch mehr auf so leichte Art zu erwerben; er ist nun blind genug, das Entehrende nicht zu sehen, was dem Spieler von Profession anklebt; er vergift seine Fähigkeiten, die ihm zur Verwendung für's Beste seiner Mitmenschen ertheilt wurden, er versäumt seine Arbeit oder

Studien, setzt seinen Ruf in Gefahr und fällt endlich sicher den Gaunern in die Hände, wenn er sich nicht gar so weit vergift, selbst den Glücksritter zu machen. — Doch genug dieser Bemerkungen! Wir glaubten die Schattenseite nicht unbeleuchtet lassen zu dürfen und hielten unsere Warnung für Pflicht; um unsern Zweck ganz zu erfüllen, werden wir zugleich später Gelegenheiten nehmen, über die Mittel zu reden, ähnlichen Lockungen auszuweichen, und im unvermeidlichen Falle eines solchen Zusammentreffens durch zeitige Erkenntniß der gelegten Schlingen, den drohenden Nachtheilen zu entgehen. Daß auch dieß höchst nöthig sey, wird Niemand in Abrede stellen, da stark besuchte Billards von solchen, die öffentlichen Vergnügungsorter als ihre ergiebigste Erwerbsquelle betrachtenden Glücksrittern umschwärmt sind, deren einziges Studium und Geschäft die Verlockung und Bevortheilung des Unerfahrenen ist.

Bevor wir diese Einleitung schließen, übrig uns noch etwas über gegenwärtige Anweisung überhaupt zu sagen. Wir zweifeln keineswegs, daß Mancher bey Erblickung unsers Buches

lächeln und gnädig bemerken wird: das Billardspiel läßt sich aus einem Buche eben so gut lernen, als das Reiten und Fechten . . . Wir behaupten nirgends, daß, wer dieses Buch auch auswendig gelernt hätte, nun sogleich zum Billard treten und siegreich spielen könnte. Wehn gleich ein Nichtspieler nach aufmerksamer Durchlesung des Buches und Auffassung der Grundsätze schon einen richtigen Beurtheiler abzugeben vermag, so wird er doch noch nicht im Stande seyn, auch nur den einfachsten Stoß auszuführen. Was wir aber behaupten und zu beweisen gedenken, ist: daß nach vorgängig theoretischem Unterrichte der Anfänger weit schneller, sicherer und minder kostspielig zum Ziele gelangen wird. Unser Zweck ist, die Grundsätze des Spieles physisch und mechanisch zu erklären und geometrisch zu zeigen; der Lehrling wird dann sogleich wissen, woran er im Praktischen zu gehen habe: er wird die Gränzen des Möglichen und Unmöglichen schon voraus kennen und weder einfache Vorfälle als außerordentlich betwundern, noch unnütze und unausführbare Dinge zu leisten sich vergeblich bestreben. Es bleibt ihm dann

noch immer genug Uebung anzuwenden übrig, welche dann nach dem alten Sprichworte den Meister machen wird.

Wie wird denn das Spiel gewöhnlich erlernt? Man zeigt dem Neulinge einige Stöße; er sucht sie nachzuahmen, der Ball gehorcht nicht und der Meister wiederholt die Anweisung, indem seine ganze Erklärung ist: »Nicht so, sondern so . . .« Wird ja noch etwas begehrt, so ist es immer so unbestimmt, daß es doch nichts weiter heißt, als der Lehrling solle es nachmachen. — Wie könnte das auch anders seyn, wo der Lehrer selbst nur Empiriker ist, und — möge er sich auf dem langen, mühsamen, praktischen Wege noch so hoch vervollkommen haben, sich dennoch nicht über die geringsten mechanischen Principien Rechenschaft zu geben vermag. — Der Lehrling macht die Stöße nun tausendfältig nach, bis endlich sein Arm gehorsamer wird und er gleichsam die Regeln selbst erfinden muß. Nach unendlicher Uebung und versplitteter Zeit hat er nun den mechanischen Theil des Spieles gefaßt, wieviel braucht er wieder, um die Spiel-Raison zu erlernen! Wer eini-

germaßen über die Sache nachdenkt, kann nicht verkennen, daß im Billardspiele nicht allein der Arm, sondern auch der Kopf lernen muß. Wer wird nun behaupten wollen, daß das, was die Beurtheilungskraft, Combination, Berechnung, mit einem Worte, den theoretischen Theil der Lehre angeht, nicht aus einem Buche erlernt werden könne? und wenn er dieß zugibt (wie er denn nicht anders kann) wird er noch ferner behaupten: es wäre kein ansehnlicher Vorsprung für den Lehrling, wenn er gleich alle Principien enthüllt bekäme; anstatt daß er sie nach mühevoller langwieriger Übung sich selbst erfinden oder eigentlich nur dunkel ahnen lerne? — Daher kommt es auch, daß Spieler, die es nur praktisch lernten (mit dem Arme anstatt des Kopfes) es so leicht wieder vergessen, wenn sie es längere Zeit aussetzen, es gleichsam von Neuem durch Übung wieder erlernen müssen, wogegen der theoretisch gebildete Spieler, dem die Grund-Principien der Methode u. s. w. gegenwärtig blieben, in einigen Stunden wieder der geübte Spieler ist, der er vorher war. Uebrigens ist von der Nothwendigkeit der

Theorie im Billardspiele der Verfasser dieser Anleitung keineswegs allein überzeugt; man hat in England, Frankreich und Deutschland diesem Bedürfnisse mit mehr und minderm Gelingen abzuhelpen gesucht. Unter den deutschen Erscheinungen verdient jedoch nur das bereits oben angeführte Leipziger Taschenbuch für Billardspieler einer ehrenden Erwähnung, die andern uns zu Gesicht gekommenen sind unglückliche, verkrüppelte Manufacte, unter denen sich jenes, unter dem pomphaften Titel: »Die Kunst im Billardspiele Meister zu werden ic.« angekündigte in Simenau 1823 herausgekommene, als das allerelendeste auszeichnet.

So bescheiden auch unsere Erwartungen schon seyn mußten, so konnten wir doch nicht ohne Erstauen bemerken, wie ein deutscher Verleger die verunglückte Uebersetzung eines so höchst elenden, einseitigen und darum ungenügenden, ursprünglich französischen Machwerkes dem Drucke übergeben mochte, eines Machwerkes, das kaum die französische sogenannte Carambole-Parthie, in Deutschland fast nur in den Rheingegenden üblich,

mit einiger Gründlichkeit behandelt, dagegen die bey uns wie in S i m e n a u beliebte große oder Carolin-Parthie, unter dem Nahmen: »Carambole auf russische Art« aufführt, und die Zahl der zur Parthie erforderlichen Points auf 36 oder 40 (statt 48) festsetzt.

Der Verfasser dieses französischen Originals war wahrscheinlich nur sehr kurze Zeit in Rußland, und konnte sich während seines Aufenthaltes nicht recht Zeit nehmen, die vielleicht früher nie gesehene russische Carambole, die der Verfasser dieser Blätter jedoch in Petersburg und Moskau als unsere gewöhnliche Carolin-Parthie spielte, recht ordentlich zu beobachten; denn solche gegen alle Billardraison streitende Grundsätze, wie der Verfasser Seite 76 und 77 in den §§. 7, 8 und 9*) aufzischt, kann nur ein aller scharf-

*) §. 7. Berührt ein Spieler, indem er sich aussetzt, einen der drey aufgestellten Bälle, so verliert er einen Point; berührt er zwey Bälle, verliert er auch zwey Points; Berührt er aber alle drey, so verliert er drey Points und die Bälle werden wieder auf ihren Platz gestellt; findet es sich, daß sein Spieler den Platz eines der drey Bälle eingenommen hat, so

sinnigen Vergleichung und gründlichen Untersuchung ermangelnder, flüchtiger Kopf aushecken; — daß sie aber einen deutschen Verleger und einen deutschen Uebersetzer fanden, welcher Letztere doch wenigstens Kenner des Billardspieles seyn mußte, beweiset

nimmt er ihn weg und setzt sich von Neuem aus.

§. 8. Der erste Stoß muß auf den Spieler dessen gehen, der sich ausgesetzt hat. Macht der Spieler statt dessen einen von den drey andern, so verliert er so viel Points als er außerdem gewonnen hätte, und bleibt sein Ball auf dem Plaze eines der drey bunten stehen, so nimmt er ihn hinweg und der Gegner spielt auf die noch übrigen Bälle.

§. 9. Der rothe Ball zählt nur dann als Gewinnst, wenn er in eines der unteren Löcher gemacht wird, und der blaue nur in den beyden oberen, jeder von beyden gilt einen Point. Macht man sie in ein Mittelloch, so verliert man so viel, als man sonst gewonnen hätte; eben so, wenn man den blauen in eines der beyden untern Löcher oder den rothen in eines der obern Löcher spielt:

Ipsissima verba; sapienti sat! —

Von Dessen-Angaben ist in der ganzen Broschüre keine Sylbe enthalten.

abermahls, wie viel auf das alberne Vorurtheil: Alles Ausländische sey besser als unser Einheimisches, gesündigt werde.

Wir gehen nun zum eigentlichen Unterrichte über, den wir mit der Kenntniß der diesem Spiele eigenen technischen Ausdrücke beginnen, zu jener des Terrains und der Werkzeuge übergehen, endlich mit der Anweisung zu deren Gebrauch fortsetzen und schließen. Da wir eine vollständige Schule dieses edlen Spieles zu geben uns bestreben, so hoffen wir nicht den Vorwurf der unnützen Weitläufigkeit zu erhalten, indem wir meinen: jedes Lehrbuch solle sich den Lehrling als gänzlich unbekannt mit Allem, was den Gegenstand betrifft, vorstellen. Wir könnten daher eher befürchten, trotz aller Genauigkeit etwas zu übersehen oder nicht hinlänglich zu erläutern, und fordern hiermit jeden Kenner des Spieles auf, uns für eine künftige Auflage dieses Werkes ihre Bemerkungen und Berichtigungen unter Adresse des Herrn Verlegers zukommen zu lassen. Gern und dankbar werden wir sie benützen.



Inhalts = Verzeichniß.

	Seite
I. Erklärung einiger beym Billardspiele üblichen Kunstausdrücke . .	3
II. Kenntniß des zum Billardspiele erforderlichen Terrains und der Werkzeuge	24
A. Beschaffenheit des Ortes u. der Beleuchtung	—
B. Beschaffenheit der Billardtase!, der Füße, Höhe und Größe	—
C. Beschaffenheit der Bande oder des Mantelet	25
D. Beschaffenheit des Ueberzuges	26
E. Beschaffenheit der Eck- und Mittellöcher	27
F. Bezeichnungen auf der Billardtase!	—
G. Nöthige Rücksichten bey der äußeren Verzierung	29
H. Anzahl, Größe und Unterschied der Bälle	—
a zur Parthie blanche	30
b zur Parthie Caroline	31
c zur Parthie à la Pyramide	—
I. Ueber den Gebrauch der Queues, deren Zustand, Länge und Schwere, nebst Bemerkungen über die Queues à procédés oder à effets und einer Erklärung des coup-sec-Stoßes	32

	Seite
III. Anstands- und Klugheitsregeln beym Billardspiele	37
§. 1 Wohlgemeinter Wink für Anfänger	—
§. 2 Mit wem sollen Anfänger spielen?	—
§. 3 Alles hat seine Gränzen	39
§. 4 Spielen muß man rasch	40
§. 5 Wann braucht man Feile und Kreide?	—
§. 6 Wie behandelt man am zweckmäßigsten sehr überlegene Spieler?	—
§. 7 Ueber die Billardfreyheit.	42
§. 8 Reinlichkeit der Tafel	—
§. 9 Friede mit den Lampen	43
§. 10 Schadenersatz für gestoßene Böcher	44
§. 11 Zuschauer haben nicht ins Spiel zu reden	—
§. 12 Alles mit Grazie	—
§. 13 Die Billards sind nicht einander alle gleich	45
§. 14 Was ist bey Marken zu beobachten?	46
§. 15 Ueber das Spielen mit dem Marqueur	—
§. 16 Aufmerksamkeit ist in jedem Spiele Pflicht	47
§. 17 Streitigkeit taugt nicht	—
§. 18 Man mache Billardzimmer nicht zu Kinderstuben	48
§. 19 Absichtliches Fehlergeben	—
§. 20 Wie man überall ein willkommener und geachteter Spieler ist	49
IV. Ueber die wesentlichsten Erforder- nisse für einen guten Billardspieler	—
a rücksichtlich des Stoßes	—
b » » Augenmaßeß	—
c » » Dessenß	—

	Seite
1. Ueber die Haltung des Queues und den Einsaß oder Sattel der Hand	66
2. Ueber das Zielen und den Stoß	70
3. Ueber den Abschlag oder Duplé, Triplé und Quadruplé auch Bricole oder Rückstoß	72
4. Ueber den Coup-sec oder Drehstoß, vom Seiten- und Hochstoß, ihrer Natur und Anwendung	74
5. Ein paar Bemerkungen über Veränderungen, die im Billardspiele Epoche machen .	80
6. Winke über das zu beobachtende Dessen in den verschiedenen Parthien	82
V. Versuch einer Erklärung des allemahl zu erfolgenden Abschlages der Bälle von einander und der Bande	87
VI. Besondere Vorschriften für das Benehmen eines Spielers. . . .	92
1. Pflicht, eingegangene Verbindlichkeiten zu halten, und Personen gewisser Art bestens auszuweichen	94
2. Ueber die Gemüthsstimmung im Gewinn und Verluste	95
3. Ueber die Beurtheilung des eigenen Spieles zu dem Spiele des Gegners	97
4. Ueber die nöthige Vorsicht bey ganz unbekanntem Spielern	99

A n h a n g.

Wiener neue Billardregeln aller jetzt üblichen Spielparthien	104
--	-----

	Seite
Nr. 1. Deutsche Carambole	108
» 2. Französische Carambole	110
» 3. Große, oder spanische Parthie	112
» 4. Italienische Parthie	114
2te Art derselben, mit Ansagen	117
3te Art derselben, mit Ansagen	—
» 5. Kegelparthie	119
» 6. A la Guerre	120
» 7. Andouille, oder Wurstparthie	122
» 8. Pyramiden-Parthie	123
» 9. Parthie blanche	124

Berichtigung.

Seite 49 Zeile 1 statt: das in der Einleitung Seite 3 Gesagte
lese man: das unten S. 57 u. 58 Gesagte ic.

Theorie
des
edlen Billardspieles.



I.

Erklärung einiger, beym Billardspiele üblichen Kunstaussdrücke.

Abmessen.

S. Visiren.

Abschlag,

die Richtung, welche der Ball nach Berührung eines andern, oder der Bande nimmt; daher: richtig oder unrichtig abschlagen, je nachdem die Bälle nach gegenseitiger Berührung die beabsichtigte oder eine falsche Richtung nehmen.

Abschlagewinkel,

muß bey einem regelmäßigen Billard dem Anschlagewinkel jederzeit gleich seyn, und wird von der Bande und der Linie, in welcher sich der an jene gespielte Ball entfernt, gebildet.

Absetzen,

in der Königsparthie, wo ein Spieler auf einige Zeit einem andern weichen muß.

Abziehen der Löcher,

ist ein Fehler des Billards und drückt aus, daß ein schwach gespielter Ball in der Nähe dieses oder jenes Loches bestimmungswidrig seinen Lauf ändere.

Acquit.

Ⓒ. Aussatz; Acquit geben: sich aussetzen.

Anspielen,

einen Ball nahe an die Bande setzen oder auch ganz leise an einen andern anlaufen lassen, daß dieser nur schwach berührt wird.

Anziehen der Löcher,

im Gegensatz von Abziehen, ein eben so großer Fehler des Billards.

Aufsetzen,

die Bälle auf die ihnen nach der Spielangabe angewiesenen Punkte des Billards stellen, was zu Anfange der Parthie, und so oft dieser oder jener Ball gemacht wurde, geschieht.

Ausfaß,

diejenige Stellung, welche der erste Spieler beym Anfange der Parthie nimmt, um den Stoß des Andern zu erwarten.

Bande oder Leiste,

der die Billardtafel einfassende Rand, inwendig rund gepolstert, dessen Höhe immer im Verhältnisse mit der Länge des Billards und der Größe der Bälle stehen muß. — Die zwey langen Banden sind: die zur rechten und linken, die beyden kurzen: die oben und unten. — B a n d e h a l t e n muß man, wenn man in der Hand ist, d. h. sich beym Abstoßen des Balles so stellen, daß kein Theil des Körpers über die Ecke des Billards hinaus reicht.

Belegen

das Billard; den Marqueur bedeuten, daß wenn die gegenwärtigen Spieler aufhören, man mit einem bereits gewählten andern Gaste das Spiel antreten wolle, wodurch man ein Vorrecht vor Andern, die sich später melden, erhält.

Bezeichnungen

sind zweyerley; auf dem Billard: die bestimmten, gewöhnlich durch ein Stückchen englisch Pfla-

ster bezeichneten drey Punkte, auf welchen die Bälle bey'm Aufsaß ihren Standpunct erhalten, in gleichen die Linie des Quartiers und die Bemerkung des Halbzirkels in denselben; auf der B a n d e: die gewöhnlich im Dreyeck genagelten Zwecken.

Bock,

die Stellung der linken Hand, auf welcher das Queue bey'm Abstoßen ruht. — Das in andern Gegenden eingeführte hölzerne Instrument »Bock« genannt, ist von den österreichischen Billardspielern, wie auch die sogenannte Masse und der Gebrauch des Tourné, ganz verbannt.

Collé,

an der B a n d e; Collé stehen: mit dem Spielballe an der B a n d e stehen. Prescollé: völlig an der B a n d e; demnach Collé setzen, von Collé stoßen.

Contra, contre,

wird unter zwey Spielern gespielt, wenn Be y d e bereits eine oder mehrere Parthien verloren haben; man kann sodann verabreden, daß der, welcher die anzutretende Parthie gewinnt, keine seiner früher verlorenen bezahlen darf, mithin der Eine Alles

gewinnt. — Gewöhnlich nimmt man jedoch nur einzelne Parthien contra.

Contre-bille,

wenn zwey Bälle gegen die Absicht des Spielers wider einander laufen und abschlagen.

Current-Ball,

oder **L a u f e r**: in der à-la-Ronde-Parthie derjenige Ball, mit welchem auf die andern gespielt wird.

Dessin,

die Absicht, welche bey der Wahl und der Art wie man diesen oder jenen Ball spielt, zum Grunde liegt; daher ist richtiges oder gutes Dessin eines der drey Haupterfordernisse beym Billardspiel. **A dessin spielen**: mit wohl überlegter Absicht spielen. — **Ein gegangen er Dessin-Ball**, derjenige, auf den mit der Absicht ihn zu machen gespielt wurde, im Gegensatz mit den aus Zufall gemachten (Unschuldige oder vulgo Schweinen).

Doublet, dubliren,

wenn man mit dem Spielballe einen andern so an die Wande spielt, daß letzterer erst durch den hier erfolgten Abschlag seinen beabsichtigten Lauf in das Loch oder auf einen gewissen andern Punct erhält.

Dreyviertelvoll treffen oder nehmen, seinen Ball so auf den zu machenden stoßen, daß der letztere nicht in der Mitte, sondern ein wenig seitwärts berührt, und ihm dadurch eine, von seiner Richtung ungefähr um den achten Theil des Halbkreises abweichende Bewegung mitgetheilt wird.

Drin

sind ein oder mehrere Bälle, wenn sie innerhalb des Quartiers stehen, im Gegensatz von draußen.

Einsatz,

der Raum zwischen Bande und Ball, auf dem man noch mit der Hand den Voß zur Auflage des Queues machen kann.

Einkaufen

kann man sich im à la Guerre-Spiele, indem der, welcher todt ist, so lange noch eine Jungfer lebt, den Satz noch einmahl erlegen kann, wodurch er das Recht erhält wieder mitzuspielen.

En deux-Bälle,

die beyden Spielbälle, welche sich auch durch ihre Größe von den andern unterscheiden.

En main

(in der Hand) ist derjenige: a) dessen Ball zu An-

fange des Spieles noch nicht auf die Tafel gekommen ist, oder b) im Laufe desselben, wenn er gemacht wurde.

En prise

steht man, wenn ein Ball, auf den man spielt, nahe an einem Loch oder wenigstens so steht, daß er leicht zu machen ist; daher sich en prise setzen: eine Stellung einnehmen, die das leichte Machen eines Balles verbürgt.

Entscheiden

streitiger Fälle, gebührt dem Eigenthümer des Billards oder dem Marqueur, weil beyde die Vermuthung der Unparteylichkeit für sich haben.

Fehler,

wenn man keinen Ball trifft oder mit dem unrechten spielt. Beym Acquitgeben aber, wenn man einen Ball trifft. Fehler geben: absichtlich nicht treffen.

Gebunden

sind die Bälle, welche an der Bande stehen, im Gegensatze von gelöst.

Gehen

der Bälle, wenn sie in das Loch fallen.

Gesellschaftsspiele,
an denen mehr als zwey Personen Theil nehmen
können.

Gewinn

der Parthie, wird durch früheres Erreichen der gewis-
sen Anzahl von Points bewirkt, die bey den ver-
schiedenen Spielen bald größer, bald kleiner ist.

Stoß.

Wenn der Stoß des Queues auf dem Ball aus-
rutscht und ihm dadurch nur eine schwache Bewe-
gung gibt.

Halb voll

treffen oder nehmen; einen Ball mit dem feini-
gen so treffen, daß jener auf die Hälfte zwischen der
Mitte und seinem Umfange berührt wird und dadurch
eine, von seiner Richtung, um den halben rechten
Winkel oder 45 Grade abweichende Bewegung erhält.

Halten.

S. Bande; Quartier.

Hand.

S. en main. Aus der Hand, spielt man,
wenn man en main ist, und wieder zu spielen an-
fängt.

Hineinspielen.

Einen Ball ins Quartier bringen, und dadurch in salvo seyn.

Hufar

pflegt man einen Ball zu nennen, der nach vielem Hin- und Herrennen zufälliger Weise endlich noch in ein Loch geht.

Instrument,

die zum Billardspielen erforderlichen Werkzeuge überhaupt.

Kammer.

E. Quartier.

Kessel,

der innerhalb des Quartiers, aus dem Standpuncte des blauen Quarambolballes mit Kreide gezogene Halbkreis, dessen Durchmesser ungefähr zwey Dritteile von der Linie des Quartiers einnimmt.

Klappstoß,

der gelinde, kurze Stoß, den man, wenn der Spielball nahe an dem steht, auf welchen man spielen will, anwendet.

Königreich,

ein Spiel, in welchem ein Spieler es gegen zwey

oder mehrere nach gewissen Bedingungen unter sich abwechselnd aufnimmt. **R ö n i g**, der Spieler, welcher für sich allein gegen die Andern spielt.

L i n i e.

Darar:f stehen oder sich setzen: hinter Ball und Loch in gerader Linie stehen, so daß der gemachte Ball immer wieder auf den, in der Richtung der Linie liegenden Punct gestellt werden muß.

L ö c h e r.

Die Vertiefungen oder Ausschnitte, in welche die Bälle gespielt werden; derselben sind sechs, vier in den Ecken, daher **E c k l ö c h e r**, zwey in der Mitte, **M i t t e l l ö c h e r**.

L ö s e n,

einen Ball von der Bande abspielen: **l o s s e y n**: nicht mehr an der Bande stehen.

M a c h e n,

mit dem Spielballe einen andern so treffen, daß letzterer in ein Loch läuft.

M a r k e n,

der ausbedungene Preis des Gewinns oder Verlustes einer Parthie.

Marqueur.

Der Aufwärter am Willard, der zugleich die Points des Gewinnstes und Verlustes zu zählen und die gemachten Parthien anzuschreiben hat.

Maske, maskirt seyn, wenn zwischen dem Spielballe und jenem auf den man spielen will oder soll, ein anderer dazwischen steht, daß man verhindert wird, unmittelbar darauf zu spielen.

Matsch

wird in Simple-, Triple- und Quadruple-Matsch eingetheilt; wenn man nämlich verabredet hat, daß derjenige, welcher die Parthie beendet, ehe noch der Andere auf die bestimmte Anzahl Points gekommen ist, den bedungenen Gewinn nach Verhältniß dieser mehr oder weniger erreichten Anzahl doppelt oder mehrfach erhalten soll. Wer z. B. nicht die Hälfte der zur Parthie erforderlichen Points für sich zählt, wenn der Andere dieselbe schon endigt, muß den bedungenen Gewinn doppelt bezahlen. Dreyfach entrichtet man den bedungenen Verlust, wenn man nicht den vierten Theil der zum Ausmachen der Parthie nöthigen Points erhielt. Bey einem Qua-

druple-Matsch, wo die eine Parthie gar *Lein Point* macht, während von der andern die Parthie gewonnen wird, ist der Verlust vierfach.

Rehmen, à faire,

in der *a-la Guerre*-Parthie die Verbindlichkeit übernehmen, den Ball eines andern Spielers, statt dessen an welchem die Reihe des Stoßes ist, zu machen.

Non passé,

wenn der Spielball nicht nur den andern, nach welchem er gestoßen wurde, verfehlt, sondern auch nicht einmahl die Gegend seines Standortes erreicht, daß er wenigstens mit ihm in einer Linie sich befände. Verläuft oder versprengt man sich außer jenem Umstande, das heißt, vor Erreichung dessen, nach dem man spielt, so nennt man dieß: nicht passirter Schweizer.

Par bricole,

wenn man seinen Ball erst an die Bande spielt und von dieser seinen Abschlag gegen den andern Ball nehmen läßt.

Partren,

so viel als wetten; dieß können die Spieler unter sich selbst einzelner Wälle wegen, oder die Zuschauer

auf die Wahrscheinlichkeit, welcher von den beyden Spielern die Parthie gewinnen werde.

Par pistolet,

wenn man das Queue in der Hand, mit der man gewöhnlich zu spielen pflegt, so zwischen den Daumen, Zeige- und Mittelfinger faßt, daß es auf den andern beyden Fingern oberhalb des Arms zu liegen kommt. Um bey diesem Verfahren der Spitze nicht zu viel Übergewicht zu geben, darf man das Queue jedoch nicht, wie sonst gewöhnlich, am Ende fassen, sondern muß die Hand weiter unten gegen die Mitte, nach Verhältniß der verschiedenen Schwere des Queues so anlegen, daß der Spitze immer noch einiges Übergewicht bleibt. Dadurch erhält das Queue von selbst eine schräge Richtung, in welcher man sodann die Spitze desselben an den Spielball bringt, denselben visirt und durch eine geringe Zurückziehung und Annäherung des Queues nach dem beabsichtigten Punkte hinstößt.

Par Terg spielen,

wenn man masquirt ist, so auf den zwischen stehenden Ball spielen, daß dieser den andern Ball, dem der Stoß eigentlich gilt, so trifft, wie man

denselben, um ihn zu machen, mit dem Spielballe treffen müßte, wenn es nicht der dazwischen stehende dritte Ball verhinderte.

Parthie,

so viel als Spiel. Wie steht die Parthie? »Parthie!« Bedeutung daß ein Spiel geendet sey. Dem Eigenthümer wird für die Benützung des Billards Parthiegeld entrichtet.

Point,

heißt nicht 8, z. B. cinq à point, fünf auf nichts; in anderer Bedeutung heißt es aber eben so viel als Einheiten oder Augen (Puncte). Auf wie viele Points geht die Parthie? Ich gebe zehn Points vor 20. 20.

Prescollé.

S. Collé.

Prise,

ein Ball, der von dem Standpuncte, auf welchem er sich befindet, leicht zu machen ist; daher, Prisen haben, Prisen setzen 20. 20.

Pudeln:

angenommener Ausdruck zur Bezeichnung eines unachtsamen, raisonwidrigen oder übereilten und schlecht ausgeführten Spieles.

Puncte,

die Standorte der Bälle beym Beginn der Parthie oder nach dem Machen eines derselben. Dieser Puncte (s. Bezeichnungen) sind drey, einer in der Mitte des Billards, wo sich die beydem Diagonallinien derselben einander durchschneiden.

Quadruplet,

wenn der Ball, bevor er den Ort der ihm aus Dessen gegebenen Bestimmung erreicht, dreymaßl an den Banden anschlägt.

Quarambolage,

wenn man mit dem Spielballe auf einen Stoß zwey oder mehrere Bälle berührt; daher quaramboliren.

Quartier,

Kammer, die Ruhe, in Salvo; der gewöhnlich durch einen Strich (Corda) abgesonderte vierte Theil des Billards auf der untersten Seite desselben, am Standpuncte des blauen Balls; daher Quartier halten (Strich oder Corda, Linie halten): seinen Ball beym Spielen aus der Hand nicht außerhalb der für Bezeichnung des Quartiers gezogenen Gränze setzen.

Quetscher,

wenn der Spielball auf einen prescollé stehenden Ball gestoßen wird und seine Kraft und Geschwindigkeit auf letztern übertragen hat, von diesem aber im Abpressen von der Bande wieder getroffen und die beabsichtigte Wirkung beyder Bälle dadurch verhindert wird.

Queues,

die hölzernen von unten nach oben spitz zulaufenden Stäbe, deren man sich zum Fortstoßen der Bälle bedient; in Oesterreich auch Tacos genannt.

Quitte à deux,

wenn ein Spieler bereits verloren hat und sich mit dem Gewinner verabredet, daß durch die nächste Parthie der Verlust sich heben oder verdoppeln solle; im ersten Falle, um quitt zu werden, muß die Parthie von dem, der früher verloren hat, gewonnen werden, verliert er sie, so zahlt er, wie sich von selbst versteht, doppelt.

Ruhe.

S. Quatier.

Satz oder Stamm,

die voraus erlegten Marken (bares Geld), um die gespielt wird.

Schnabel,

die Länge der Queues, welche von dem Auflagebocke der Hand bis zur Spitze reicht, die den Ball berührt. Die Sicherheit des Stoßes heißt, daß der Schnabel nicht über acht Zoll höchstens betrage.

Schnitt, Schneiden,

einen andern Ball mit dem Spielballe so von einer Seite treffen, daß er sich dann in entgegengesetzter Richtung auf einer Linie bewegt, welche von der Linie, auf welcher der Spielball läuft, um einen Grad des dem rechten sich nähernden Winkels abweicht.

Schweizer,

wenn man den Ball nicht nur nicht trifft, sondern sich auch noch dabey versprengt oder verläuft.

Sich gut setzen,

seinen Ball in eine solche Stellung bringen, daß er nicht leicht gemacht werden kann, für den nächsten Stoß aber eine Prise wahrscheinlich hat. — Das Gegentheil davon: sich schlecht setzen.

Simple-Matsch.

S. Matsch.

Stoßen,

gleichbedeutend mit Spielen.

Lodt seyn,

vom Spiele ausgeschlossen werden und keinen Antheil mehr daran haben, wenn man z. B. wie im à la guerre die dazu erforderliche Anzahl Striche bereits erhalten hat.

Touché,

jede Berührung des Balles; wird dieser von dem Spieler vor dem wirklichen Abstoße mit dem Queue berührt, daß er sich nur im geringsten bewegt, so darf er, wenn der Gegner touché gerufen, nicht mehr stoßen, und verliert überdieß ein Point; daher auch touchiren.

Tourné,

der untere oder dicke und schwerere Theil des Queues, dessen Gebrauch zum Stoßen in Osterreich in keinem Falle gestattet wird.

Tour=spielen,

eine gewisse Anzahl Parthien machen oder endigen.

Treffen,

z. B. einen Ball zu dick, heißt ihn zu voll getroffen oder nicht fein genug geschnitten haben. *Se sund treffen*, getroffen haben wie es seyn mußte. *Faux treffen*: schlecht treffen. Den Ball voll, halbvoll, dreyviertelvoll, s. d. U.

Triplet,

wenn der Ball zweymahl, an der Bande des Billards anschlägt, ehe er an den beabsichtigten Ort seiner Bestimmung gelangt; davon tripliren.

Triple-Matsch.

8. Matsch.

Troiner,

eben so viel als Schweizer.

Verlaufen,

wenn man seinen eigenen Ball in ein Loch stößt, oder sich nach dem Treffen eines andern verläuft. Ein doppelter Verläufer: wenn der Spielball nebst einem oder mehreren andern in eins oder verschiedene Löcher geht.

Verlieren

der Parthie, zieht das Bezahlen derselben nach sich.

Verquetschen sich,

wenn man an einen an der Bande fest liegenden Ball spielte, dieser aber stehen blieb, oder wenigstens seinen Standpunct nicht viel veränderte, den Spielball aber zurücktreibt, bisweilen in einer Richtung, daß sich dieser verläuft.

Ver Sprengen sich,

wenn man seinem Balle eine solche Heftigkeit des Stoßes gibt, daß er über die Bande des Billards hinauspringt.

Wisiren,

auf einen Ball zielen; sich die Linie zwischen den beyden Berührungspuncten der Bälle lebhaft vorstellen und das Queue zum Abstoß in die Verlängerung dieser Linie, mithin in die richtige Lage bringen.

Vorbe kommen,

im Gegensatz von vorgeben; vorbe kommt der schwächere Spieler.

Vorgeben

kann der stärkere Spieler dem schwachen, das heißt: ihm eine gewisse Anzahl Points, als schon gemacht gleich beym Anfange der Parthie zum Vor-

theil zählen lassen, während der Vorgeber noch nichts hat.

Voll treffen,

einen Ball so nehmen oder visiren, daß er sich genau in eben der Richtung fortbewegt, welche der anstoßende Spielball hat; um dieß zu bewirken, muß der Abstoßpunct und Mittelpunct des Spielballes mit dem Berührungspuncte und Mittelpuncte des zu treffenden Balles genau in einer Linie stehen.

Wegkommen,

gut abkommen zc. seinen Ball auf einen Standpunct gestellt haben, von welchem aus er nicht wahrscheinlich gemacht werden wird; überhaupt besser davon gekommen seyn, als sich unter schwierigen Umständen erwarten ließ. — Schlecht wegkommen, das Gegentheil.

Kenntniß des zum Billardspiele erforderlichen Terrains und der Werkzeuge.

A. Der Ort, in welchem man ein Billard aufstellt, muß ein helles, trockenes, luftiges und so geräumiges Zimmer seyn, daß man von allen Seiten jede Art des Stoßes anbringen kann, ohne von der Wand oder andern Gegenständen genirt zu werden. Der Fußboden muß fest und regelmäßig gelegt seyn, ein geworfener und muldenartig gebretteter, würde den Spieler in seiner Stellung und das Billard in der erforderlichen horizontalen Lage hindern; starkes Auftreten, Springen u. d. g. darf nicht leicht eine Erschütterung hervorbringen. — In den Abendstunden sey die Beleuchtung so hell als möglich, nur vermeide man des üblen Dunstes wegen ein zu altes und ungeläutertes Öl.

B. Die Billardtabelle soll die regelmäßige Länge von zwölf und die Breite von sechs Wienerfuß enthalten, folglich aus zwey an einander gelegten vollkommenen Vierecken bestehen; man hält

diese gewöhnliche Form für die beste, die aus Laune und Neuerungsucht hier und da unternommenen Abänderungen in länglichtrunnen oder noch anders gestalteten Tafeln haben wenig Beyfall und Nachahmer gefunden. Ein starkes, hartes, wohl ausgetrocknetes Holz, das sich in seiner vielfachen, nach verschiedenen Richtungen geschehenen Zusammenfügung weder werfen noch verziehen kann, ist für das Tafelblatt ein Haupterforderniß. — Damit die Bälle richtig und nur in der Linie fortlaufen, nach welcher man sie abstößt, muß die Tafel vermittelst einer Segswage genau wasserrecht gerichtet seyn; die sechs starken Füße, auf denen sie ruhet, dürfen weder zu hoch noch zu niedrig seyn. Die beste Höhe der Billardtafel, die sich Spielern von jeder Größe ziemlich eignet, ist drey Fuß.

C. Die Bände des Billards oder Einfassung der Tafel (Mantelet) heißt um so mehr Aufmerksamkeit, da sie einen sehr wichtigen Einfluß auf die Rechnung eines sichern Spieles hat. Sie muß daher:

- a) überall gleich fest und gleich rund gepolstert seyn, damit die Bälle richtig und an allen Orten mit derselben Stärke abschlagen;
- b) zwischen jedem Paar Lö-

her mittelst zweyer Schrauben so gut befestigt seyn, daß sie mit der Tafel ein unbewegliches Ganzes ausmacht, und c) für ein Billard von oben angegebener Größe die verhältnißmäßige Höhe von zwey, dreyviertel Zoll, von inwendig der Tafel an gerechnet, haben. — Eine höhere Wande würde den Abstoß der an ihr stehenden Bälle erschweren, und eine niedrigere die etwas stark gespielten Bälle zu leicht herauspringen oder aus den Löchern wieder herausfahren lassen. Um besonders das letztere zu vermeiden, muß die Wande über den Löchern so weit wie möglich ausgeschnitten und gar nicht gepolstert seyn.

D. Der Überzug der ganzen Tafel wie der Wande besteht aus feinem dunkelgrünen Tuch — der den Augen wohlthätigsten Farbe — unter demselben befindet sich eine leinene oder wollene Unterlage. Beides muß von allen Knoten und hervorstehenden Fäden frey und besonders gleich und stark an die unter der Tafel befindlichen Häkchen angespannt seyn, daß, wenn man es mit den Fingern zusammenschieben versucht, es nicht die geringste Falte gibt. — Das Tuch wird seiner ungewöhnlichen Breite wegen, et-

gens für das Billard gemacht; grob und ungleich, erschwert es den Lauf der Bälle und hemmt den gleichförmigen Gang. Um das Billard vor Staub und Unreinigkeiten zu verwahren, halte man es in der Zwischenzeit nicht nur immer wohl zugedeckt, sondern klopfe es auch öfters mit einer Riemengeißel wohl aus, und fehere den Staub mit einer scharfen Bürste ab.

E. An jeder Seite der Tafel befindet sich in der Mitte der Bande, wie auch in den vier Ecken ein halbzirkelförmig eingeschnittenes Loch, das rücksichtlich seiner Größe im Verhältniß zu den Bällen steht, die bequem hineingehen müssen. Sind besonders die Mittellocher nicht weit genug in die Tafel eingeschnitten, so gehen leicht die Bälle, die etwas stark von derselben Seite des Loches hineingespielt werden, darüber hinaus.

F. In der Mitte des Billards befinden sich der Länge nach in gleich weiter Entfernung drei Bezeichnungen oder Punkte, die in verschiedenen Spielen den Standort der Bälle beym Aufsatze bestimmen und sich auf folgende Ausmessung gründen: Man zieht aus der Mitte eines Ecklochs in jene des

gegenüber stehenden Mittelloch eine mit Kreide bestrichene Schnur und schnellst-sie auf die Tafel, daß sie eine Linie darauf hinterläßt; eben so verfährt man hierauf übers Kreuz aus dem andern Mittelloche nach dem andern Eckloche. Wo sich nun diese beyden Linien durchkreuzen, ist der richtige Mittelpunkt zwischen den beyden End- und Mittellochern, und der durch ein Stückchen englischen Pflasters zu bezeichnende Standpunct eines Quaramboleballs. Hat man auf gleiche Art auch das andere Ende des Billards berichtigt, so theilet man durch eine, aus der Mitte des einen Mittellochs in die Mitte des andern gezogene Linie die ganze Fläche der Tafel in zwey gleiche Theile, welche Scheidelinie man aus benannten Endpuncten durchschneidet, was abermahls den Mittelpunkt in gerader Richtung mit den beyden schon gefundenen Endpuncten gibt. Zuletzt läßt man durch den untern Standpunct des Quaramboleballs, von einer Bande zur andern der Breite des Billards noch eine Linie von Kreide laufen, wodurch die Hälfte der Tafel abermahls getheilt und das Quartier (die Kammer) beschrieben wird, aus dessen Punkte man nach innen einen halben Birkel, der

im Durchmesser ungefähr zwey Dritttheile des Quartiers einnimmt, und der Kessel genannt wird.

Fernere *Bezeichnungen*, zwölf an der Zahl, finden sich oberhalb der Bänder rund um das Billard herum, so, daß zwischen zwey Löchern auch immer zwey Punkte vorhanden sind. Ihre Entfernung steht ungefähr in einem solchen Verhältnisse, daß dieselbe, wenn man jedes Stück Bande, so zwischen zwey Löchern läuft, in vier Theile abtheilt, von einem Loche bis zum ersten Punct einen Theil — vom ersten bis zum andern Punct zwey Theile — und von da bis zum nächsten Loche wieder einen Theil betragen würde.

G. *Äußere Verzierungen* des Billards bleiben dem guten Geschmacke des Verfertigers oder Bestellers überlassen; jedoch müssen sie stets von der Art seyn, daß sie weder durch Abfärben die Kleider beschmutzen, noch durch hervorstehende scharfe Ecken oder Stifte ihnen gar Löcher reißen oder durch Festhalten hinderlich werden, wenn man im Spielen daran streift.

H. *Bälle*, aus der Mitte des Elephanten-Zahnkeins, vollkommen rund gedreht, sind die besten;

enthalten sie nur auf einer Seite den Kern des Weins in sich, so können sie der einseitigen Schwere wegen nie ganz regelmäßig laufen. Ihre Größe muß im Verhältniß mit der Größe des Billards, der Höhe des Mantelets und dem Umfange der Löcher stehen. Zu große Bälle laufen sehr schwer und machen das Spielen mühsam; zu kleine auf einem Billard mit großen Löchern werden im Machen zu sehr erleichtert, woben die Kunst und das Interesse des Spiels verloren gehen. Am sichersten wählt man sie von der Größe, daß sie beim Abschlag vom Mantelet, den Gegendruck von demselben gerade in ihrer Mitte erhalten.

Die Bälle sind unter einander selbst rücksichtlich ihrer Größe, ihres Werthes und ihrer Farbe verschieden; ihre Anzahl hängt von der Gattung von Spiel ab, welches zwey Personen oder eine Gesellschaft wählt. Für ein anständiges Billard sind wenigstens erforderlich:

a) Zwey Bälle zur **Partie blanche** oder zum **Simple-Spielen**, die man insgemein **Spielbälle** zu nennen pflegt, weil sie in den meisten Spielen zum Stoßen gegen die andern gebraucht werden — Die-

se sind weiß, gleich groß, einander ähnlich und zum Unterschied bloß mit einem und zwey Puncten numerirt. Sie sollen etwas, jedoch nicht viel größer als die Übrigen seyn, weil sie sonst im Spielen zu viel Gewalt gegen die Kleinen haben, und diese daher leicht herauspringen würden; auch wäre der Abschlag der großen zu gering, wenn die Kleinen aus Mangel hinlänglicher Schwere, den gehörigen Widerstand nicht thun könnten.

b) Drey Bälle von einerley Größe, die man zu der beliebten Carolinparthie braucht. Der gelb gefärbte, welcher auf den Mittelpunct des Billards gestellt wird, und nur in die zwey Mittellöcher gemacht werden darf, zählt sechs Points und heißt die *Caroline*. Von den beyden andern oder Quarambolbällen ist der obere roth und zählt drey, der untere blaue aber vier Points; beyde können in der gewöhnlichen Parthie in alle Löcher des Billards gemacht werden.

c) Fünfzehn Bälle von gleicher Größe mit den Quarambols, die gewöhnlich mit schwarzen Puncten von eins bis fünfzehn numerirt sind, und zu verschiedenen Gesellschaftsspielen als: *à la Ronde*,

à la Pyramide, à l'Anguille u. s. w., bisweilen auch in minderer Anzahl gebraucht werden.

I. Die *Queues* müssen aus einem festen Holz, und am besten aus vielen zusammengefügtten Stücken oder Schäften bestehen, weil sich diese länger erhalten ohne zu schwinden. Bey einigen füllt man den untern Theil mit Bley aus, damit sie eine gehörige Schwere haben und fester in der Hand liegen. Sie sind daselbst auch mit einer flachen Seite versehen und mit Nummern bezeichnet oder auf eine andere Art durch ausgelegte Arbeit von einander kenntlich gemacht.

Es müssen *Queues* von verschiedener Länge, Stärke und Schwere vorhanden seyn, damit jeder Spieler nach seiner Bequemlichkeit eines darunter wählen kann. Auch ist ein ganz langes und ein halb langes *Queue* erforderlich, deren man sich in Stellungen bedient, in welchen man mit einem gewöhnlichen *Queue* den Spielball nicht erreichen kann. — Der in manchen Gegenden üblichen *Bockmaschine* und der *Masse* bedient man sich in Osterreich auf öffentlichen Orten eben'so wenig als des sonst gestatteten *Tournesstoßes*; jedoch ist die *Mas-*

se besonders für Damen auf Privatbillards ein sehr zu empfehlendes Instrument. Das Legen oder Hinstellen der Queues sichert sie nicht so gut vor dem Berziehen oder Krummwerden, als das Aufhängen in dazu verfertigten Queuehältern, worin sie ein achtbarer Marqueur stets aufzubewahren hat.

Man bediene sich zum Billardspielen nur eines sch n u r g e r a d e n, runden Queues von leichtem Holz und mittlerer Länge, das nicht zu glatt ist, jedoch auch keine Rauigkeiten oder Höhlungen hat. Sechs und zwanzig bis acht und zwanzig Loth geben ihm die gehörige Schwere, vier Fuß zwey Zoll die rechte Länge. Oben darf es nicht zu dünn, aber auch nicht von zu starkem Umfange seyn; der untere Theil oder Kolben ist am besten mit Elfenbein oder hartem Holz eingefaßt, wobey man jedoch eine zu große Breite desselben vermeiden muß.

Den seit einigen Jahren in Frankreich erfundenen Queues, die den Nahmen Queues à procédés oder à effets führen, wäre auch bey uns eine allgemeinere Einführung zu wünschen. — Der Gestalt nach sind diese Queues den unsrigen ganz gleich, nur an der Spitze derselben ist ein klei-

nes Stückchen Sohlenleder befestigt, das vermöge seiner Elasticität die Eigenschaft besitzt, den Spielball wieder zurückkommend zu machen, nachdem der Stoß auf einen andern Ball geschehen ist. Man kann zwar dieselbe Wirkung (Corsetstöße) auch mit den gewöhnlichen Queues hervorbringen, aber nie so leicht und sicher als mit jenen; denn es ist sehr begrifflich, daß ein elastischer Körper, wie das Leder, einen harten Körper, wie der Ball, auf den er gestoßen wird, nicht so weit treiben kann, als ein anderer harter, wie das bloße Holz des Queues. Mit letzteren wird man daher auch weniger im Stande seyn, einen Ball, der auf einen andern, ihm an Härte ganz gleichen gestoßen wird, rückgängig zu machen, weil das Zurückgehen hier im umgekehrten Verhältnisse mit der vorwärts gehenden Bewegung steht.

Bei der Ausführung eines solchen Stoßes, muß man beim Abstoßen des Balles so kurz wie möglich auf dessen Berührungspuncte mit dem Queue verweilen. Um deutlicher zu werden, nehmen wir an, daß der Spieler durch eine gewisse Stellung der Bälle zum Nachstoßen genöthigt würde, das bekannt-

lich in einer Länge als sonst gewöhnlichen Verweilung des Queues auf dem Berührungspuncte des Spielballs besteht, damit dieser auch nach der Berührung eines andern Balles seinen Lauf vorwärts fortsetze. Um nun die entgegengesetzte Wirkung hervorzubringen, braucht man auch nur beim Abstoß des Queues auf eine entgegengesetzte Art zu verfahren. — Dieser, sich nur auf die physischen Eigenschaften der Körper sich gründende Schluß, wird hoffentlich hinreichen, jeden Spieler von der Richtigkeit desselben zu überzeugen und einige nicht ohne alles Geschick gemachte Versuche werden ihn bald lehren, diesen Stoß mit Leichtigkeit auszuführen.

Statt der empfohlenen Lederbesetzung der Queuespitzen ist in Deutschland eine andere Vorbereitung eingeführt, nämlich durch Klopfen die Holzfasern der Queuespitzen etwas zu trennen, um sie dadurch etwas schwammig oder elastisch zu machen, worauf man mit einer Feile der Spitze die Gestalt einer Halbkugel gibt, statt daß dieselbe sonst gewöhnlich recht eben und mit scharfem Rand gefeilt wird. Bey dem Abstoß hat man jedoch vorzüglich zu beobachten, daß der Ball mit solchen Queues ganz kurz etwas

unterhalb der Mitte getroffen werde, wozu viele Übung gehört, um den Stoß sicher zu machen.

Wir glaubten diese Notizen rücksichtlich der Queues unsern Lesern um so weniger vorenthalten zu dürfen, da nicht nur die Wahl dieses Instruments größtentheils von ihrer Willkühr abhängt, sondern auch mehrere fleißige Spieler gewohnt sind, auf den Billards, die sie am häufigsten zu besuchen pflegen, eigene Queues zu halten, auf denen sich doch sehr leicht jene einfache, von dem günstigsten Erfolge sich äußernde Leder-Vorrichtung anbringen ließe.

Über die Verschiedenheit der Stöße und die Art ihrer Anwendung werden wir gehörigen Orts mehr zu sagen Gelegenheit finden, zuvor halten wir es jedoch für zweckmäßig, einige allgemeine Anstands- und Klugheitsregeln vorauszuschicken, ehe wir zu den, jeder Gattung des Billardspieles eigenen Gesetzen schreiten.

Anstands- und Klugheitsregeln beym Billardspiele.

§. 1.

Wenn man im Billardspiele noch Anfänger ist, so vermeide man an öffentlichen Orten, wenigstens in jenen Stunden sich zu üben, in welchen eben die meisten Zuschauer und Freunde dieses Spieles beisammen sind; denn diesen ist es nicht nur höchst verdrießlich, zwey Stümpern, welche die Parthie bloß durch gegenseitige Fehler und einige Verlauffer enden, zusehen, oder vielleicht gar — um selbst daran zu kommen — auf deren Aufhören warten zu müssen; sondern auch für die beyden Anfänger werden die unausbleiblichen Bemerkungen, das Lachen, Flüstern und Tadeln der Umstehenden etwas Beschämendes haben, das sie befangen macht, verwirrt und zu noch größeren Ungeschicklichkeiten verleitet.

§. 2.

Ein Anfänger kann von einem Stümper nichts lernen; er vermeide daher jedes Spiel mit Leuten,

die nicht viel oder gar noch weniger als er selbst davon verstehen; er halte sich immer an bessere Spieler, beobachte deren Dessen mit Aufmerksamkeit, frage um das, was ihm nicht einleuchtet und er wird stets der zuvorkommendsten Belehrung und Zurechtweisung versichert seyn können, besonders wenn er nicht von dem knickrigen Grundsatz ausgeht, durch Annahme einer ungeheuern Anzahl von Points als Vorgabe, ein Paar Groschen Parthiegeld ersparen zu wollen. Denn der gute Spieler, der einem Anfänger viel vorgibt, kann nicht schön, nicht gewagt, nicht bleibend spielen; er muß sich zu Werke gehen und wird, um für seine geduldige Zeitaufopferung nicht auch noch bezahlen zu müssen, die Parthien allemahl so schnell als möglich zu seinem Vortheile enden. — Nicht so der flüchtige Spieler, von dem der Anfänger nichts vornimmt; des Erfolgs im Voraus versichert, wird er den Muth seines Gegners nicht sogleich niederschlagen, er wird ihm gern die Gelegenheit gönnen, einige Wille zu machen, ihm dabey die Vortheile dieser oder jener Stellung zeigen, ihn auf außer Acht gelassene bessere Dessen hinweisen und ihm

auf diese Art bereitwillig den Weg zur Vervollkommnung bahnen.

§. 3.

Kein Spiel ist ohne einiges Interesse denkbar, und Jeder hat vollkommen recht, alle Kräfte für den Gewinn desselben aufzubieten; — unausstehlich ist aber für Mitspieler und Zuschauer das Kleinliche, verhungerte Spiel mancher Personen, die nur immer recht sicher gewinnen wollen, nicht das Mindeste wagen und, ohne im Stande zu seyn selbst etwas zu machen, sich und dem Gegner die schönsten Stellungen verderben. Daher wird ein anständiger Spieler nie ohne äußerste Noth, oder wenn nicht wirkliche Entscheidungsfälle eintreten, den Ball seines Gegners machen. Steht dieser fest Collé, so folgt ohnehin ein äußerst genirter Stoß; ist dieß aber auch nicht der Fall und die Prise ist nicht ganz gewiß und die Folgen zu gefährlich, so suche man seinen Gegner — wenn man doch keinen Ball machen und dadurch am Stöße bleiben kann — zu masquieren oder lieber durch eine geschickte Carambolage seine Absichten zu vereiteln, als ihn immerwährend zwecklos um die Tafel herumzujagen.

§ 4.

Jedes Spiel muß, wenn es seinen Zweck: einen angenehmen, ergeßlichen Zeitvertreib, erreichen soll, rasch gehen und gewöhnlich ist das erste genommene Augenmaß das richtigste. Unleidlich ist es, mit Leuten zu spielen, die des Zielens, Messens, Ansehens und Überlegens gar kein Ende machen, die — wenn man glaubt: nun werden sie den lang genug erwarteten Stoß geben, sich inzwischen eines Andern besonnen haben und dieselben langweiligen Proceduren mit Absichten auf einen zweyten oder gar dritten Ball wiederholen.

§. 5.

Der Nutzen der Feile und eines Stückes feiner Kreide (beydes für die Queues oder Tacos), läßt sich zwar nicht ablängnen, aber lächerlich ist es, nach jedem mißlungenen Stoße, in ängstlicher Hast nach dem einen oder dem andern zu greifen. Bey großer Hitze bedient man sich mit dem besten Erfolge Knapper, lederner Handschuhe zum Spiele.

§. 6.

Wenn man es mit einem, um vieles überlegenen Spieler zu thun hat, der, besonders durch

ein fein bedächtlich, sicheres Spiel und durch das sogenannte Schleichenlassen seiner gemachten Bälle, das Übergewicht erhält, wäre es thöricht, ihm mit einem brillanten Spiel (durch Schlagbälle, bey denen man nicht nur das Herauspringen der schon gemachten aus den Löchern oder Verläufer zu besorgen hat), die Wage halten zu wollen. — Man bequeme sich vielmehr zu derselben Spielmethode und suche daneben die Schwächen des überlegenen Gegners zu erlauern; entweder wird er nicht gut links oder nicht Collé stoßen können, vielleicht ist er kurzarmig und den Pistoletstößen nicht gewachsen; dieß benütze man dann nach Möglichkeit, ihn in solche Stellungen zu bringen, in denen er seine sonstige Geschicklichkeit nicht anwenden kann. Im schlimmsten Falle hat fast jedes Billard einen Platz, an dem der Spieler durch einen andern Gegenstand, besonders im Ausholen zum Stoße, genirt wird; — alle dergleichen Umstände lasse man gegen einen überlegenen Feind nicht außer Acht.

Von vorzüglich erprobter Wirksamkeit ist es auch bey manchen Leuten dieser Art, wenn man mit ihnen

um Marken zu spielen anfängt; nur muß man selbst im Stande seyn, dabey die größte Kaltblütigkeit zu behaupten, während jene dieselbe gewöhnlich verlieren, ängstlich oder befangen werden und zu pudeln (paßen) anfangen.

§. 7.

Ungeachtet der, an jedem öffentlichen Orte herrschenden, sogenannten Willardfreyheit, werden doch gestittete Menschen, besonders in einem etwas beschränkten Raume, nicht so toll, ohne alle Rücksicht auf die hinter ihnen oder gegenüber stehenden Gäste, ins Wesen hineinstoßen, daß sie jenen mit ihrem Queue fühlbar werden und diesen herausgesprengte Bälle an die Köpfe werfen.

§. 8.

Ein noch so kleiner, kaum merkbarer Gegenstand auf dem Tuche des Willards, vermag leicht den Lauf des Balles zu hemmen oder ihm eine schiefe Richtung zu geben; man vermeide daher sorgfältig alles, was ein solches Hinderniß erzeugen kann, in die Nähe der Tafel zu bringen. Besonders ist das Rauchen aus Tabakpfeifen ohne Deckel zu rügen,

was zwar unter anständigen Spielern auch ohne Erinnerung nicht Statt finden wird.

§. 9.

Es ist ein, vielen Billardspielern, vorzüglich aber Anfängern eigener Übelstand, daß sie mit ihrem Queue oder Taco in beständige Fehde mit den, über ihnen angebrachten Beleuchtungsanstalten gerathen, weil sie ihr Werkzeug immer wie einen aufrecht gestellten Spieß handhaben, wodurch dem Eigenthümer des Billards und den Mitspielern durch Zerbrechen der Lampengläser, Besudeln der Tafel oder andere Störungen des Spieles, mancher Verdruß erwächst. — Personen von gutem Ton und einiger Gewandtheit werden dieß leicht zu vermeiden wissen, indem, wenn ihrer zwey spielen, die ganze Parthie hindurch, die Tacos sehr geschickt auf der Bande des Billards liegend, bis zum rechten Zeitpunkt in Unthätigkeit gehalten werden können. Bey Spielen, in denen mehrere Theilnehmer sind, gehö- ren ohnehin die Pausirenden in den Hintergrund der Tafel oder wo sie sonst den eben Stoßenden nicht im Wege stehen.

§. 10.

Wer das Unglück hat, mit dem Quene ein Loch in das Tuch des Billards zu stoßen, muß, wenn es an einem öffentlichen Orte geschah, es der Billigkeit des Eigenthümers überlassen, den Schaden ersatz zu bestimmen, wozu nicht nur die nöthige Reparatur, sondern auch der, durch dieselbe herbegeführte Ruhestand der Tafel gerechnet wird. — In mehreren Gegenden verlangt man die ganze Größe eines solchen Loches mit Gold zu decken.

§. 11.

In keinem Spiele ist es einem Zuschauer gestattet, in das Spiel zu reden, wenn er es auch noch so gut verstünde. Dasselbe gilt begreiflich auch vom Billard, wo Niemand, der sich nicht unangenehmen Zurechtweisungen aussetzen will, den Spieler auf andere Dessen aufmerksam machen oder mit sonstigen Rathschlägen unterstützen darf. Unter guten Bekannten kann man zwar nach aber nie vor dem Stoße seine Meinung äußern.

§. 12.

Wenn man durch eine Stellung genöthigt wird einen Stenkel bis auf das Billard zu erheben, so

thut man dieß wenigstens mit Anstand und der nöthigen Vorsicht, nicht Stiefelkoth auf die Tafel zu bringen; auch lasse man sich nicht erst erinnern, daß der andere Fuß auf der Erde bleiben müsse.

§. 13.

Wenn man es auf dem Billard, auf welchem man lernte oder gewöhnlich zu spielen pflegt, bereits zu einiger Fertigkeit gebracht hat, so halte man sich nur deshalb noch nicht auf jedem fremden für einen guten Spieler, der es mit allen andern ohne großes Risiko aufnehmen könne; denn von diesem Irrthume möchte man auf Kosten der Börse zeitig genug zurück kommen. Die Billards sind nicht nur rücksichtlich ihrer Größe und in dem Verhältnisse der Bälle zu einander, sondern auch in Betreff ihrer besondern Eigenheiten sehr verschieden, indem man selten ein stets vollkommen regelmäßiges und ganz so, wie es seyn soll, ausgestattetes antrifft, weil auch Neuheit und Spannung des Tuches mehr oder weniger ihren Einfluß äußern. — Daher hüthe man sich auf ganz unbekanntem Billards, sogleich Parthien um hohe Marken anzunehmen, ehe man sich

barauf versucht und aus den gezogenen Vergleichen die nöthigen Maßregeln genommen hat.

§. 14.

Wenn man um Marken spielt, wird man stets sehr klug handeln, dieselben zu Anfange jeder Parthie gleich bar auszusetzen, wodurch der Gegner eingeladen wird, dasselbe zu thun. Nicht nur, daß dadurch am sichersten allen Irrungen und etwaigen Streitigkeiten vorgebeugt wird; man hat als Gewinner auch den Vortheil, daß man nicht, vielleicht gegen einen Unbekannten, der sich von trügerischen Hoffnungen über die Grenzen seiner Tasche verleiten ließ, auf treulose Kreide spielen muß. Selbst für den Verlierer kann nichts verdrießlicher seyn, als die Vermuthung: sein bares Geld gegen Jemanden, der gar Keines in der Tasche hatte, verloren zu haben.

§. 15.

Wer schon in Ermangelung eines andern Gastes mit dem Marqueur spielen will, nehme wenigstens keine Parthie um Marken an. — Nicht nur daß dem Marqueur seine genauere Kenntniß aller Eigenheiten seines Billards, sehr vortheilhaft zu stat-

ten kommt und er demnach viel wahrscheinlicher gewinnt, so kann es, wenn auch der umgekehrte Fall einträte, einem anständigen Manne nie sonderlich angenehm seyn, einem Domestiken Geld abgewonnen zu haben; man sieht sich am Ende gewöhnlich in der Nothwendigkeit, auf seinen Gewinn großmüthig Verzicht zu leisten, den Verlust aber prompt zu bezahlen.

§. 16.

Das Billard heißt so gut wie jedes andere Spiel die ununterbrochene Aufmerksamkeit seiner Theilnehmer. Auch ohne Erinnerung des Marqueurs oder Gegners muß ein ordentlicher Spieler stets den Standpunct seines Balles kennen, wissen: wer am Stöße sey, was gemacht wurde und wie die Parthie stehe. — Die immerwährenden Fragen: Wo bin ich? welcher ist mein Ball? wie steht es? u. s. w. zeigen von Geistesabwesenheit und verleiden endlich jeden Gegner das Spiel mit einem solchen Unachtsamen.

§. 17.

Man lasse sich nicht verleiten, Bälle im Laufe aufzunehmen, ehe sie noch in das Loch gefallen sind,

theils um Streitigkeiten zu vermeiden, theils aber auch weil vielleicht eine Unregelmäßigkeit des Billards wirklich noch ihren Lauf ändern konnte.

§. 18.

Kinder gehören nie in die Gesellschaft erwachsener Männer, am wenigsten aber zum Spiele, wo ihre zudringliche Gegenwart und besonders Ungehorsam oder Widerspenstigkeit, nicht selten Veranlassung zum Mißvergnügen geben. — Wahrlich kein überflüssiger Wink für manche Väter, die ihre Söhnen an öffentliche Orte mitzunehmen gewohnt sind, und sich entsetzlich beleidigt finden, wenn man die ungezogenen, das Billard umlagernden Fröchtchen auf die Seite gehen heißt, nachdem sie durch ihre Betastungen der Bälle und andere Unschicklichkeiten oft genug Störungen verursachten, die aber der allzu zärtliche Papa nicht rügen wollte.

§. 19.

Da es in manchen Fällen die Klugheit heißt, Fehler zu geben, um auf gute Stellungen zu kommen, die der Gegner wahrscheinlich nicht verhindern kann, — oder sich zu verlaufen, um größere Vortheile von dem nächsten Stoße zu erlangen,

so lasse man das in der Einleitung Seite 3 Gesagte nicht außer Acht.

§. 20.

Ein stets Kaltblütiger Mann, ohne Nechthaberey und Streitsucht, ist überall ein willkommener und geachteter Theilnehmer am Spiele, besonders wenn er immer seine verlorne Marken bar auszahlt und nie das Parthie-geld schuldig bleibt.

IV.

Über die wesentlichsten Erfordernisse für einen guten Billardspieler.

Bei einem guten Billardspieler sind drey Haupterfordernisse voraus zu setzen:

- a) Ein sicherer Stoß,
- b) ein richtiges Augenmaß und
- c) wohl überlegtes Dessen.

Die ersten beyden Eigenschaften können zwar durch fleißige Übung ungemein erhöht und letzte

durch Erfahrung und Beobachtung sehr berichtigt werden, alle drey müssen aber sogar bey'm Anfänger bereits — wenn ich so sagen darf — als wirkliche Naturgabe oder Anlage vorhanden seyn, weil sie sich wohl vervollkommen, selten aber erwerben lassen und man ohne dieselben lebenslang ein Stümper bleibt. — Wer nicht berechtigt ist, jene Haupterfordernisse mit einiger Wahrscheinlichkeit bey sich vorauszusetzen, wird besser thun, der Ausübung des edlen Billardspiels ganz zu entsagen.

Ein sicherer Stoß heißt nicht nur, daß man den Ball, auf welchen man mit dem feinigsten spielt, zuverlässig, sondern auch so treffe, als es, um ihn zu machen, wegzuspielen oder durch Stellung seine Gefährlichkeit abzuwenden, eben erforderlich wird. — Es ergibt sich hieraus schon von selbst, daß von einem sichern Stoße im ganzen Umfange des Worts, das richtige Augenmaß unzertrennlich sey. —

Man kann einen Ball durch Schneiden (von der Seite treffen), durch Dupliren (Abschlag von der Bande), Tripliren (zweymahl-

gen Abschlag von der Bande) durch den gerade n einfachen Stoß oder von rückwärts an den Ort der Bestimmung, die man ihm geben will, bringen. Die dabey anzuwendende größere oder geringere Kraft des Stoßes, lehren die Übung und das Verhältniß der Bälle zu einander, ingleichen eine genaue Kenntniß der besondern Eigenschaften des Billards, auf welchem gespielt wird.

Die Stöße, welche man anzuwenden hat, sind sehr verschieden und lassen sich am füglichsten in willkührliche und gezwungene einteilen; zu letztern gehören alle die, an welche man in einer genirten Stellung kommt, wodurch man ihnen nur einen mindern Grad der Stärke geben kann. Hierher sind vorzüglich zu rechnen: alle Colles, besonders die Pres-Colléstöße, bey welchen man nur den Kopf seines Balles mit dem Queue treffen kann, weil der Theil, auf den man sonst stoßen würde, an einer Bande des Billards fest ansteht; — die Pistoléstöße, (in so fern man sich nicht für die ganze Parthie dazu verbindlich gemacht hat), bey denen man wegen zu weiter Entfernung des Balles ohne die gewöhnliche Auflage der linken

Hand mit freyer Queuespize stoßen muß; — hinter dem Rücken, für sehr Corpulente, links, über ein Loch (Brücke) u. s. w.

Von den willkührlichen sind, in Ermangelung einer sichern Prise, die aus der Hand die besten; man kann dabey seinen Ball bis zur Linie der Kammer nach Belieben stellen und auf alles, was oberhalb derselben ist, mit freyer und angemessener Stärke spielen, Klapp- und Corset-Stöße anwenden u. s. w. Zu diesen beyden Gattungen von Stößen, durch welche man besondere Vortheile erhält, und durch die letztern immer wieder auf den alten Standpunct kommt, wird eine geschickte Manipulation des Queues erfordert, die sich nur praktisch erlernen, aber in keiner Theorie mit Erfolg beschreiben läßt.

Wohl überlegtes Dessen ist für den Billardspieler ein nicht minder wichtiges Erforderniß, als sicherer Stoß und richtiges Augenmaß, welche beyde er erst als untergeordnete Mittel zur Ausführung seiner Absichten bedarf. — Man kann durch sichern Stoß und richtiges Augenmaß sehr schöne und schwere Bälle machen, und ein ge-

geschickter, wenn auch nicht wirklich guter Spieler seyn, sobald es an zweckmäßigen Dessen gebricht. — Der geschickteste Billardspieler, der, ohne sich seiner eigentlichen Absichten recht bewußt zu seyn, nur immer auf die Bälle spielt, die er am wahrscheinlichsten zu machen hoffen darf, — keinen Abschlag der Bande kennt und mithin nicht im Voraus seine künftige Stellung zu beurtheilen weiß, wird allemahl gegen einen minder geschickten, aber nach durchdachten Dessen spielenden Gegner im Nachtheil bleiben.

Um für Anfänger verständlicher zu werden, nehmen wir das Beyspiel der großen Parthie (Carolin) an; hier sind im Gange derselben gewöhnlich vier Bälle, auf die der Spieler mit dem seinigen stoßen darf, indeß ist es doch niemahls gleich viel, welchen er treffe, besonders wenn das Machen und der darauf folgende Nachstoß höchst unwahrscheinlich sind.

Dabey müssen nun stets folgende Rücksichten als die besten Rathgeber entscheiden:

1.) Wie und wo steht der Ball des Gegners? ist er genirt? hat er bereits eine wahrscheinli-

die Prife, oder ist zu befürchten, daß ihm erst eine gebracht werde? welcher Grad der Force im Stoßen ist anzuwenden, um dieß zu vermeiden und keinen der beyden in Bewegung gesetzten Bälle etwa gar vor ein Loch zu bringen?

2.) Welcher Ball ist der leichteste? wie muß er getroffen werden, voll oder seitwärts, und welche Art des Stoßes ist dabey anwendbar? droht auf Schnitt oder Duplé ein Verlauser?

3.) Welche Stellung ist für den Spielball zu erwarten, wenn der rothe, gelbe, blaue oder der Ball des Gegners gemacht werden sollte? läßt sich hoffen, auf eine gerade Straße zu kommen, auf der man sich eine Weile erhalten und wenn auch nicht die Parthie enden, doch einen Vorsprung erlangen, oder den Gegner an dessen gezählten Points wenigstens erreichen könne?

4.) Wenn mehrere Prisen zugleich da sind, welche hat man zu wählen, um keiner verlustig zu werden, und auf die entferntern nicht nur zu kommen, sondern sich zugleich eine vortheilhafte oder wenigstens drohende Stellung zu sichern?

5.) Wenn ein Ball nach mehreren Löchern als

Prise steht, nach welchem wird man ihn spielen, um im Fall er nicht ginge, die mindesten Nachteile aus dem folgenden Stoße des Gegners zu ziehen?

6.) Hat sich der Gegner etwa eben verlaufen und macht seinen nächsten Stoß aus der Hand? steht vor keinem Mittelloche ein Ball, den man nebst dem eigenen Spielballe erst nach der Kamm-er in Sicherheit zu treiben hat, um sich darauf Prise zu setzen?

Dies sind ungefähr die beachtungswerthesten Rücksichten, die unzähligen minder wichtigen werden Übung und fleißige Beobachtung mit der nöthigen Beurtheilungsgabe vereint, am zuverlässigsten lehren.

Da die Caroline (der gelbe Ball, welcher nur in die beyden Mittellocher gemacht werden darf) in der großen Parthie die eigentliche Seele des Spieles ist, so gebührt ihr mit Recht die vorzüglichste Aufmerksamkeit; wo man ihrer nicht gewiß versichert ist, hütthe man sich wenigstens, sie dem Gegner zu bringen. — Der Versuch so vieler Neulinge, die Caroline gleich nach dem Acquit des Gegners zu

schneiden, mißglückt unter zehn Mahlen gewöhnlich acht Mal; rathssamer bleibt es unter diesen Umständen — wenn der Gegner nicht auf der geraden Zeile des rothen steht, — die Caroline zu dupliren, wo man es sicherer vermeiden kann, sie jenem als Prise zu stellen.

Nicht selten tritt auf dem Billard auch der Fall ein, durch einen kleinen augenblicklichen Nachtheil einen um so größeren oft entscheidenden Vortheil erkaufen zu können; so gibt man z. B. gern einen Fehler, durch den man jedoch eine sichere und wahrscheinlich dauernde Prisenstellung erhalten muß, wenn

a.) der Ball des Gegners *proscollé* steht, mithin ein sehr genirter und unsicherer Stoß darauf zu erwarten ist und man auf das Stehenbleiben rechnen kann;

b.) wenn der Gegner durch einen andern Ball *masquirt* ist, der schwerlich von ihm gemacht werden wird, ihn aber hindert, den unsrigen zu treffen;

c.) wenn der Gegner zwar eine Prise hat, diese aber keineswegs leicht ist und eine, wahrscheinlich seine Kräfte übersteigende Geschicklichkeit heißt;

d.) wenn man es mit einem Gegner zu thun hat, der nach dem Acquit allemahl ganz sicher die Caroline durch Duplé oder einen Schnitt macht, in welchem Falle man statt des Acquit den gelben so wegspielt, daß man ihn nach des Gegners Stoße als Priße zu erhalten hoffen kann und deshalb willig ein Point für den Fehler des unzeitigen Treffens verliert;

e.) wenn sich alle Bälle, auch der des Gegners in, der Kammer befinden und man durch Ausfuß von rückwärts treffen müßte, so thut man, besonders wenn der Gegner keine gewisse Priße hat, besser, willig einen Fehler zu geben und sich zwischen die gewöhnlichen Standpuncte des rothen und gelben Balles zu stellen, als durch ein sehr unsicheres Treffen ihm erst eine Priße zu bereiten, oder seinen eigenen Ball zu bringen.

Das über absichtliche Fehler Gesagte, läßt sich bisweilen auch auf Verlauffer ausdehnen. — Man verläuft sich z. B. mit Raison, wenn der Gegner keine Priße hat und zwey oder drey Bälle zwischen der Schnur der Kammer und dem Mittelloche stehen, die jener unmöglich alle in Sicherheit brin-

gen kann. Nur muß man dabey stets auf die, nach dem Machen zu erhaltende Stellung vorzüglich Bedacht nehmen und nur dann zu kleinen Opfern bereitwillig seyn, wenn um so größere Vortheile dadurch zu erreichen sind. Hauptsächlich kommt es zugleich darauf an: wie die Parthie steht? Zählt der Gegner bereits fünf und vierzig oder gar sieben und vierzig, so wären, unter andern Umständen sehr zu rechtfertigende Fehler oder Verläufer unverzeihliche Thorheiten, die nur zu unserm Nachtheile entscheiden.

Da eben von absichtlichen Fehlern und Verläufern die Rede war, erlaube ich mir, meinen Lesern hier den Fall eines Verläufers à Dessein mitzutheilen, durch den ein, nichts weniger als ausgezeichnetes Billardspieler, bedeutende Summen gewann.

In einem öffentlichen Orte trat ein Unbekannter in die zahlreiche Gesellschaft, und nahm die, ihm von einem mittelmäßigen Billardspieler angebotene Parthie an. Beyde spielten ziemlich gleich und man sah deutlich genug, daß der Fremde keineswegs sein Spiel masquire. Um so auffallender war es demnach, als

er einem der besten Spieler aus der Gesellschaft, eine Parthie um zwey Louisd'ors mit den Worten anbot:

»Beliebt es Ihnen, mein Herr! für diesen Preis zu spielen, so gebe ich Ihnen fünf und vierzig Points vor, Sie setzen sich aus und dann ende ich die Parthie, ohne Sie mehr an den Tischen zu lassen.

Alle hörten in gespannter Erwartung zu; der Herausgeforderte, genauer Kenner dieses Billards und früher Zeuge, daß sein vermessener Gegner gar kein ausgezeichneter Spieler sey, hielt die Wette von jener Seite um so gewagter, da es sich nur um ein noch mahliges an-den-Stoß-Kommen handelte, was bey allen den kleinen nicht vorherzusehenden Zufällen, schwerlich dem geschicktesten und sichersten Spieler einfallen dürfte, mit Zuverlässigkeit zu bestreiten. Die Wette wurde eingegangen, die beyden Theilnehmer setzten jeder zwey Louisd'ors.

»Merken Sie, meine Herren! ich bitte, wohl auf meine Worte, um jedem Mißverständnisse auszuweichen« — begann der Fremde nochmahls an die Umstehenden sich wendend, — *soich gebe diesem*

Herrn fünf und vierzig Points vor und ende die Parthie, ohne ihn mehr an den Stoß zu lassen; hat er nach seinem Acquit nur noch einen zu thun, und wäre es auch ein Fehler, so habe ich die Wette verloren!»

»Ganz recht, das haben wir Alle gehört« — erwiderte die neugierige Gesellschaft einstimmig.

Der Herausgeforderte setzte sich aus, der Marqueur zählte fünf und vierzig und nichts, da trat der Fremde an das Billard, stieß seinen Ball in das obere Eckloch: »acht und vierzig und nichts;« legte einen Groschen auf die Tafel und sagte: »Die Parthie haben Sie gewonnen, die Wette aber verloren; wobey er die Marken in die Tasche steckte.

Freylich gab es nun einen ziemlich lebhaften Streit; allein der Unbekannte berief sich auf seine Worte, nach denen er sich keineswegs anheischig gemacht hatte, die Parthie zu gewinnen, sondern nur zu enden, ohne daß sein Gegner nach dem Acquit mehr an den Stoß komme.

»Ich weiß recht gut —« setzte er hinzu — »daß

für gültige Wetten das erste Erforderniß: Ungewißheit auf beyden Seiten der Contrahenten sey; aber eben so ungewiß unter manchen Umständen auch der leichteste Ball ist, ehe er im Loch liegt, eben so leicht konnte mir der Verlauffer mißrathen, durch den die Parthie geendet wurde; ich konnte das Loch fehlen, oder der Ball herauspringen und dann hätte ich verloren, weil Sie sechs und vierzig erhielten und nochmahls an den Stoß kamen. — Ich wiederholte wahrlich nicht ohne Ursache die ausdrücklichen Worte meines Antrages und machte absichtlich die ganze Gesellschaft darauf aufmerksam.«

Der Herausgeforderte war eben nicht ein Mann, der sich den Verlust von zwey Louisd'ors sehr zu Herzen nahm, man lachte am Ende über den Vorfall und erfuhr erst am folgenden Tage, daß der Unbekannte denselben Abend noch in zwey andern stark besuchten Häusern seine Wette mit eben solchem Erfolg erneuert habe und früh Morgens abgereist sey, wahrscheinlich um wo anders das Licht dieser Aufklärung unter den Billardspielern zu verbreiten.

Nun noch einige Rathschläge für die sichere

Führung des Queues und die Bildung des dazu unumgänglich nöthigen Vockes.

Zur Beförderung des sichern Stoßes, ohne welchen das richtigste Augenmaß und das durchdachteste Dessen in der Ausführung scheitern, sind die Haltung des Queues, die Lage der Hand und die Bildung der Finger, höchst wesentliche Mittel. Nur wenige Spieler sehen die Vortheile, die daraus entspringen, ein, und widmen ihnen daher nicht gleich Anfangs schon die nöthige Aufmerksamkeit.

Es ist allerdings etwas schwer, richtige und durchaus verständliche Theorien über gewisse Manipulationen zu geben, die durch einmahl verjährete Gewohnheit, Körpergröße und physische Stärke des Spielers mancher Abänderung fähig seyn mögen und sich am besten nur praktisch erlernen lassen; indes wollen wir, um die übernommene Verbindlichkeit ganz zu erfüllen, die Haltung des Queues und die Lage der Hand und Finger — wie sie sich nicht nur uns, sondern sehr vielen guten Spielern als die beste bewährte — so faßlich als möglich beschreiben, zuvor aber vor den Nachtheilen folgender Handhabungen warnen.

Manche Billardspieler spreizen die auf der Tafel ruhende Hand zu sehr aus, andere bringen die Fingerspitzen zu nahe an ihren Ball; es gibt sogar welche, die, um das Queue aufzulegen, mit dem Daum und dem Zeigefinger einen förmlichen Ring bilden und sich dabey auf den Mittelfinger stützen.

Noch andere Spieler legen den Arm platt auf und gebrauchen nur die unmerkbar gekrümmten Finger zum Auflegen des Queues, dadurch sind sie aber genöthigt, sich zum Zielen mehr zu bücken als nöthig ist, und machen häufiger Fehlstöße, weil ihnen diese Lage nicht nur viel an Kraft benimmt, sondern sie auch nicht so richtig visiren können.

Viele halten den Untertheil des Queues zu tief und zielen zu hoch, indeß andere wieder des Untertheil zu sehr heben und viel zu tief zielen.

Manche vernachlässigen zwar keineswegs die Lage der linken Hand und rechte Gestaltung des Fockes, verfehlen es aber in der Haltung des Queues dadurch, daß sie es nur zwischen dem Daum und dem Zeigefinger der rechten Hand gleichsam schweben lassen. Weil es auf diese Art nur ungewiß geführt werden kann, so wird der Stoß gewöhnlich schwankend und

trifft den Ball selten nach der eigentlichen Absicht des Spielers.

Endlich läßt eine große Anzahl bey dem Stoße des Queues die Schulter mitwirken, statt es bloß durch die Bewegung des Armes mit dem Balle in Berührung zu bringen.

Daß es lächerlich sey und den Lauf der Bälle nicht im geringsten ändere, wenn man dem bereits geschehenen Stoße noch einige Gesticulationen nachschickt, mit Kopf, Fuß, Arm und sonstiger Verdrehung der Glieder noch nachzulenken will, bedarf keiner Erwähnung.

Ehe man noch zu spielen anfängt, übe man sich erst darin, den Elbogen gerade zurück zu ziehen, ohne ihn von der Seite zu entfernen, und dann den Vorderarm in der Verticallinie vorfallen zu lassen. Hat man dieß vollkommen inne, so greife man erst zum Queue, und halte es in der ganzen Hand mit daran liegenden Fingern gefaßt, lege es dann auf die Rinne oder Spalte, welche von den dicht beysammen liegenden Daum und Zeigefinger der linken auf der Tafel ruhenden Hand gebildet wird. Die übrigen Finger dürfen nicht zu weit aus-

gebreytet seyn, weil sonst die etwas höhl liegende, den ein wenig erhobenen Bock machende Hand weniger Kraft, mithin keinen ganz sichern Stützpunkt haben würde. — Die Erfahrung wird dabey stets die beste Lehrmeisterinn seyn, nur gebe man noch darauf Acht, daß zwischen dem abzustößenden Balle und den Fingerspitzen der linken Hand, allemahl eine Entfernung von wenigstens sechs und nie über zehn Zoll sey.

Beym Abstoßen halte man das Queue weder zu hoch noch zu tief, sondern gerade auf die Mitte des Balles oder den Punkt, wohin der Stoß geschehen muß, wenn er die gewünschte Wirkung hervorbringen soll. Man ahme hierin ja nicht der großen Anzahl von Spielern nach, welche die Spitze ihres Queues erst gegen den untern Theil des Balles richten, ehe sie ihn zum Abstoß erheben. — Da man nach dieser Methode nie einen vollkommen sichern Stoß haben kann, so ist sie durchaus verwerflich.

Schlüßlich erinnern wir bloß noch, daß man bey der Führung des Stoßes, den Arm — so zu sagen — nur fallen zu lassen braucht, ohne ihn gewaltsam vorzustößen.

Überzeugt, daß es auch bey dem besten Willen und

der erschöpfendsten Erklärung nie möglich sey, dem Anfänger durch Beschreibungen allein, gewisse Manipulationen bis zum vollkommenen Verstehen anschaulich zu machen, halten wir es für nöthig, unsere Andeutungen über die Haltung des Queues, Einsatz oder Sattel der Hand, über das Zielen und den Stoß nach dessen sehr abweichender Verschiedenheit, durch die bildlichen Darstellungen sehr sorgfältig ausgeführter und nichts zu wünschen übrig lassender Kupfer zu unterstützen, bey deren Erklärung wir ohnehin Gelegenheit haben werden, die etwa noch fehlenden näheren Details nachzutragen.

1.

Über die Haltung des Queues und den Einsatz oder Sattel der Hand.

Wir haben bereits erwähnt, welche Länge und Schwere des Queues für gute Billardspieler von gewöhnlicher Mannsgröße, die angemessenste sey. Ein zu langes Queue steht entweder in der Fausthaltung zu weit rückwärts hinaus, oder nöthigt zu einem zu langen Schnabel über dem Einsatz oder

Sattel der Hand. Beyde machen des, damit unvermeidlich verbundenen Wankens wegen, es sey nun mit der Queuespiße oder vom Arm aus den Kolben mitgetheilt, den Stoß unsicher und kraftlos.

Taf. 2 zeigt sowohl den Griff als den Einsatz. Fig. b derselben Tafel ist wohl auch ein Griff oder Haltung des Queues mit dem Daum und Zeigefinger; aber dieß ist hier als eine Anmerkung und Darstellung einer nicht guten Gewohnheit angegeben; denn man spielt sicherer mit der Haltung in der ganzen Faust wie Fig. a; jene Spieler, wie Fig. b, werden zumahl, wenn sie das Glück nicht besonders in Schutz nimmt, desto schlimmer dadurch in die Fehlstöße gerathen. Was den Sattel betrifft, soll die Hand mit dem Ballen und den Fingern fest am Billard haften wie Fig. c und d. Der Zeigefinger und Daum erhebe sich nicht zu hoch zum Sattel, damit der Lauf der Queuespiße gerade die Mitte des Balls durchschneide. Fig. g ist ein sogenannter Feigeneinsatz; eine nicht schöne Gewohnheit gewisser schwerer und unbiegsamer Hände; aber er ist nicht unsicher; e und f sind Einsätze des Collestosßes. Allzuhoher Einsatz bewirkt das öftere Aussprengen des

Balls, weil derselbe den Druck von oben erhält. Von allen Seiten den eigenen Spielball in der Mitte zu treffen, ist der erste und nothwendigste Anfangsgrund dieses Spiels. Es ist physisch unmöglich, den Ball, auf welchen man spielt, gehörig zu treffen, wenn man den eigenen Ball nicht mitten getroffen hingespielt hat; denn er bekommt als runder Körper die Drückung nach jener Seite im Laufe, von welcher durch den geringen Theil sein Gleichgewicht aufgehoben oder verfehlt wurde, und beschreibt auf diese Weise keine gerade, sondern eine Bogenlinie. Hierüber ist in der Taf. 5 mehr und ausführlicher Gesagtes. Die Länge oder Kürze des zu wählenden Queues muß jeder selbst nach dem Raume bestimmen, welchen die Ausbreitung seiner langen, kurzen, gelenkigen oder ungelenkigen Arme beschreibt; übrigens ist es gleich gut, ob man sich gewöhnt, mit der rechten oder mit der linken Hand zu stoßen und mit der andern den Einsatz zu formen: am besten und rathsamsten ist es, wenn man sich mit beyden Armen zugleich zu spielen gewöhnt; denn man sieht oft die besten Spieler, die, wenn sie in die Noth-

wendigkeit versehen werden, mit dem ungewohnten Arm zu stoßen, die fehlerhaftesten Stöße machen und nicht selten das Spiel dadurch verlieren. Der Fuß des Stoßarms trage nie die Last des Körpers, sondern der entgegengesetzte Fuß, weil die Seite des Leibes, wo der Stoßarm ist, eine gänzliche Freiheit und Ungezwungenheit haben muß.

Nur noch ein Paar nöthige Winke über den Gelenkzug des Arms im Stöße.

Wenn man das Billardspiel genau betrachtet, so ist es füglich einem Scheibenschießen zu vergleichen, denn der Stoßarm ist nur die Schnellmaschine, vermittelst welcher der eigene Spielball die Linie des selben Balls berühren muß, nach welcher er dem Loch zulaufen und gemacht werden muß. Ist diese Schnellmaschine (der Stoßarm) in ihrer Verrichtung zuverlässig und richtig, so ist der Stoß auch als Schuß richtig. Daher wäre es gut, wenn man sich Anfangs gleich übte, den Gelenk- und Handzug des Queues immer nach einer geraden Linie nach rück- und vorwärts zu gewöhnen; denn, was nützt die richtige mesure (das Zielen), ja, was nützt ein

auch noch so richtiges liniengerades Zurückziehen des Stoßarms, wenn dieselbe gerade Linie in dem Armzuge nach vorwärts, nicht wieder beschrieben wird? Die Schnellmaschine ging im Rückzuge gut, aber im Vorzuge fehlte dieselbe, und es ist alles verfehlt, so auch das vorhergegangene richtige Messen umsonst und nichtig.

2.

Über mesure (das Zielen) und den Stoß.

Ist diese Übung vorhergegangen und man ist seines Stoßes sicher, so gehe man nun zum Zielen selbst und spiele anfangs auf einen nicht sehr entfernten Ball, um ihn in das Loch zu bringen. Bey dieser Übung ist die hier folgende Erklärung von der größten Wichtigkeit, und selbe wäre auch jetzt schon geübten und guten Billardspielern zu empfehlen. Taf. 3 Fig. 1 und 2. Man durchschneide den Ball, welchen man in das beliebige Loch spielen will, von der Mitte des Loches an *a* mit einer idealen Linie,

und so wird das Ende dieser Linie (siehe b) den Punkt anzeigen, wo derselbe zu treffen ist; hierauf durchschneide man mit dem Endpunkte dieser Linie b seinen eigenen Spielball, und diese durchschneidende Linie wird an ihrem Endpunkte c denselben Punkt angeben, nach welcher Richtung gegen denselben man an dem eigenen Spielball das Queue anzusetzen habe. Diese Linie c lasse man nun mitten durch das Queue laufen, und suche immer genauer den Mittelpunkt seines Balls; hierauf thue man den Stoß nach der vorhin erwähnten Regel, indem man nun nur auf den eigenen Ball zu sehen hat, um ihn richtig und linienrecht in der Mitte und mit der gehörigen Stärke zu treffen, und so ist der gespielte Ball unfehlbar und zuverlässig gemacht, denn die geometrische Evidenz überzeugt uns hier deutlich (siehe die Tafel Nr. 3), daß, so oft der Ball nicht gemacht wird, es in dem vorhergegangenen Verfahren, entweder des Stoßes, oder des Zielens unumgänglich gefehlt seyn mußte.

Privatbesitzer von Billardtischen könnten sich dieses Verfahren mit wirklichen Linien um so mehr erleichtern, wenn sie z. B. mit angekreideten Schnüren aus der

Mitte des Tisches nach einer gewissen beliebigen Richtung eine Linie auf das Tuch schnellten, dann auf diese Linie mitten den Ball setzen, den man spielen will, und von diesem zu spielenden Balle wieder eine Linie nach dem Zielpuncte hinschnellten, von wo aus der Ball gespielt werden sollte; an derselben fortlaufenden Linie müßte das Queue im Zuge geführt werden, und so würde man bald erstaunen, wie zuverlässig dieses Verfahren, und wie hülfreich zum Spiele es ist. Doch es läßt sich in öffentlichen Orten schon genugsam mit einer idealen oder Gesichtslinie in dieser Methode erwecken, und die Übung und Gewohnheit dieses Gebrauchs muß bald zur richtigen Zielansicht führen.

3.

Über den Abschlag oder Duplé,
Triplé und Quadruplé auch brique
côle oder Rückstoß.

Das Zielen ist hier in der Tafel Nr. 4 nach mehreren Puncten geometrisch noch entwickelter angewendet. Fig. 1. Man sehe z. B. hier den Ball

am Mittelpuncte des Billards, welcher in das Mittelloch rechts durch Duplé gemacht werden soll. Dieser Ball und das Mittelloch stehen a und c in gleicher Linie der Breite nach, und so ist nur in dieser Breite der Mittelpunkt zu suchen, um eine Linie von demselben nach dem Mantelet zu führen, die dann den richtigen Punct b anzeigt, wo der Ball angespielt werden soll, um, durch seinen Abschlag, in das Mittelloch gemacht werden zu müssen. Fig. 2 in derselben Tafel macht einen Carambolestoß in der italienischen Parthie durch den Quadruplé-Abschlag anschaulich. a der durchschnitene Ball am Mittelpunct, der von dem durchschnittenen Ball e durch dreyfachen Abschlag getroffen werden soll. b (dieses Lineaments) gibt den dritten Abschlagswinkel, c den zweyten, und d den ersten. Die auslaufende Linie e bis zum Spielball g zeigt am Endpuncte f die linienrechte Richtung, in welcher der Spielball den Ball e zu treffen hat, um nach den Winkeln d, c, b auf a abzuschlagen. Nach diesen Figuren ist sich ein jedes Duplé und jeder Bricole- oder Rückstoß zu erklären. Hat es auf diese hier vorgezeigte Weise nicht zugetroffen, so waren die Winkel in Drey- und

Vierecke nicht richtig aufgefaßt, oder das Mantelet im Abichlage fehlerhaft; denn dieß aufgestellte Verfahren ist seiner Natur nach unzweifelbar richtig.

4.

Über den coup sec (Corset=), oder Drehstoß, vom Seiten- und Hochstoße, ihrer Natur und Anwendung.

Der coup sec oder Corset= besser aber Drehstoß, ist erst seit einigen zwanzig Jahren eine ganz neue Erscheinung auf der Willardtafel und ist wirklich ein würdiger Gegenstand der Untersuchung und Erklärung. Dieser Drehstoß ist nun zur allgemeinen Sucht der meisten Willardspieler geworden, aber es gibt ihrer wenige, die seine Natur und Abstufungen genau verstehen; freylich setzt es den Zuschauer nicht wenig in Erstaunen, wenn er den Spielball, den er bis jetzt immer dem gespielten Balle nachlaufen zu sehen gewohnt war, nun, vermittelt dieses Vortheils, an dem gespielten Balle ebenso abprellen sieht, als wenn er an das Mantelet angespielt worden wäre. Diese ungewöhnliche Art seines Laufs ist wohl

allerdings sonderbar, aber sie ist die natürliche Wirkung des im Stöße außer seinem Gleichgewichte gezwängten und in die Drehung gebrachten Balls. Dieser Stoß ist in der Taf. 5 auf verschiedene Weise anschaulich gemacht worden. Fig. 1, 3, 4, 5 ist die mannigfaltige Art ihn hervorzubringen, allein er ist, wohl in seinen Erscheinungen verschieden, seiner Natur nach überall derselbe Stoß, welcher mehr oder weniger bald nach unten und bald nach oben; dann wieder nach dieser und jener Seite den Ball außer seinem Mittelpuncte und folglich unter-, ober-, dieß- und jenseitswärts aus seinem Gleichgewichte von seiner Stelle zwingt. Im Mittelpuncte Fig. 6 getroffen, rollt der Ball, von oben seine Reife beschreibend, dahin; aber außer dem Gleichgewichte gezwängt, das ist, etwas unter dem zweiten Theile seiner Dreytheile mit einem im Bogenzug hingeführten Stöße nach dem Boden zu getroffen Fig. 1, beschreibt er seine Reife gerade entgegengesetzt, das ist, von unten aufwärts, und führt diese ihm verliehene Bewegung bey dem Anprellen an einen andern Ball noch fort, (Fig. 2) allein, der Erscheinung nach, rückwärts. Diese Prellung im Drehstöße ist auch genau wahrzunehmen;

denn bey einem vollkommenen gut gelungenen Coup sec-
 stoße scheint uns und ist auch der eigene Spielball fast
 zweymahl schwerer, als bey dem gewöhnlichen Mit-
 telstoße; das ist, bey dem Mittelstoße gewahren wir die
 Schwere des Balls aus diesem Grunde nicht, weil er
 sogleich in sein Vorwärtsrollen Fig. 6 gebracht wird.
 Bey dem Prellstoße aber muß das Queue unter dem
 Gleichgewichte des Balls eher seine ganze eigenthüm-
 liche Last aufnehmen, um ihm durch den Bogenzug
 des Stoßes die entgegengesetzte Drehung zu geben,
 damit er an dem angeprellten Ball wie Fig. 2 wieder
 zurückfahre. Dieser Stoß bedarf immerhin viel Übung
 und zumahl bey Spielern, die schon lange gewohnt wa-
 ren, nur die gewöhnlichen Mittelstöße zu machen,
 denn diese messen wohl so, als müßten sie ihren
 Ball außer dem Gleichgewichte, von unten zu, tref-
 fen; aber bey der Führung des Queues zum Bogen-
 zuge übermannt sie die alte Gewohnheit und sie brin-
 gen lange den Stoß nur in die Mitte des Balles,
 anstatt unter sein Gleichgewicht an. Wohl zu mer-
 ken ist, daß, wenn der Ball zu weit außer der Li-
 nie seines Gleichgewichtes gezwängt wird, derselbe
 von der Stelle gehoben hüpfet und folglich ein Fehl-

stoß daraus wird. Fig. 3 ist der Bogenzug des Stoßes gänzlich nach unten und dieser Drehstoß prellt alsogleich an dem gespielten ~~Ball~~ zurück ab. Fig. 4 aber ist der Bogenzugstoß tief unter das Gleichgewicht des Balls, aber während seiner Führung etwas wieder nach oben, dem Gleichgewichte zu; und durch diesen Stoß bleibt der Ball an dem angeprellten ~~Balle~~ anfangs wie verweilend stehen, fährt aber, seiner mitgetheilten Kraft und Drehung nach, dann bald, auch zurück. Fig. 5 ist der Drehstoß, wie er zu Anfang seiner Entstehung gemacht wurde; von oben, nach dem untersten Theile seines Gleichgewichtes, und ist auch ein Rückläufer. Doch alle diese Stöße müssen mit einem etwas zugespitzt-rauhen, und mit Kreide bestrichenen Queue geschehen, um an der fetten und glatten Masse des Balls nicht abzugleiten.

Der gerade entgegengesetzte Gebrauch des unten aus seinem Gleichgewichte zu bringenden Balls, ist der *Hochstoß*: nämlich jener (Fig. g), wo der eigene oder Spielball dem gespielten ~~Balle~~ weit nachlaufen soll. Dieser Stoß wird auch im Bogenzug des Queues, aber *über* das Gleichgewicht des Balls

nach oben mit einem merkbareren Nachzuge gemacht, und derselbe treibt den gespielten Ball vorwärts, indem er selbst noch stärker die Richtung hinströmend behält, als wenn er fast an keinen ihm im Wege stehenden Körper angestoßen hätte. Der falsche oder Bogenstoß Fig. h ist nochmahls derselbe Drehstoß, aber außer dem Gleichgewichte nach einer oder der andern Seite getroffen. Dieser Stoß wird gewöhnlich bey Masken oder Verstellungen wesentlich gebraucht, denn seine Bewegung ist wohl nach der Seite, wo er aus dem Gleichgewichte gehoben wird, eine beständige Drehung in gerader Linie bis zum Billardreife (Mantelet), dort aber bey dem Abschlage wird seine eigenthümliche Drehung augenblicklich sichtbar, indem er gleich dort einen unregelmäßigen oder verzogenen Winkel beschreibt, welches durch die bey dem Abschlag noch schneller gewordene Drehung entsteht. Um rechts im Abschlage durch einen verschobenen Winkel herabzulaufen, nehme man den Ball rechts im Stoße außer seinem Gleichgewicht; links aber, entgegengesetzt.

Der Pistoletstoß oder Freystoß geschieht ohne einen Handeinsatz Fig. i und das Queue muß frey

in der Luft mit einer Hand bis an den Ball ange-
 setzt und so der Ball fortgestoßen werden. Hierzu
 gehört eine ruhige und feste Hand, und dieser Stoß
 ist bey Bällen, die sehr tief im Billarde stehen und
 zu welchen man mit dem ganzen Körper nicht kommen
 kann, brauchbar. Das Queue muß beynähe in sei-
 nem Gleichgewichte hierzu ergriffen werden. Der
 Sprungstoß Fig. k ist oft bey Masken brauchbar
 und ist zuverlässig, wenn der Ball von oben herab
 auf seinen dritten Theil etwas stark gestoßen wird;
 dadurch macht er einen Sprung über den ihm im
 Wege stehenden Ball und trifft jenen, welcher als
 dritter hinter dem vorstehenden zweyten Ball steht.
 Daher werden den meisten Billardspielern die Collé-,
 Mantelet- oder Wandstöße zu Springstößen; denn um
 ohne zu springen von der Wand (collé) wegzustößen,
 muß der Stoß rein zwischen der Wand und dem
 Balle in gerader Linie herabgeführt werden.

Ein Paar Bemerkungen über die Veränderungen, die im Billardspiele Epoche machen.

Ursprünglich bediente man sich statt der Queues zum Billardspiele der Masse oder des sogenannten Löffelsteckens. Aus öffentlichen Orten sind diese Instrumente, die auf eine ganz andere Art als die Queues gehandhabt werden, mithin auch in ihren Wirkungen von diesen sehr verschieden sind — in unsern Gegenden größtentheils verbannt; auf Privatbillards werden sie aber noch häufig, besonders von sehr corpulenten Personen, um den ihre Unbehülflichkeit belästigenden Wendungen, die das Queue bisweilen heischt, auszuweichen, und fast allgemein von den Damen höherer Stände gebraucht. Die Einführung der Queues, welche bey weitem wirksamer sind, verdrängt diese Maschine von den öffentlichen Billards. Sie besteht aus einem Stückchen Holz, das ungefähr wie ein an der Spitze abgekappter Löffel aussieht und an einen langen Stecken befestigt ist. Man faßt mit dem Löffel den eigenen Spielball und schiebt ihn statt

zu stoßen, bis an den Ball, den man machen will, läßt ihn auf dessen Berührungspuncte aus und erwartet sodann, ob er, der ihn durchschneidenden Linie gemäß, da oder dorthin gehen könne. Diese Stoßart ist sehr bequem und minder künstlich, fordert aber dessen ungeachtet eine besondere Übung. An Grazie der Körperhaltung übertrifft sie gewöhnlich die Methode der Queueführung.

Die Bekanntschaft des Coup sec = Stoßes hat die frühere Anzahl vollkommen kunstgerechter Billardspieler sehr vermindert. Als man diesen Vortheil noch nicht inne hatte, konnten die nächstfolgenden Stellungen auf den zu spielenden Ball nur durch den richtigen Abschlag vom Mantelet hervorgebracht werden, daher waren auch die Meister im Collestößen und Dupliren nicht so selten als jetzt, wo ein geübter Coup sec = Spieler seine höchste Geschicklichkeit darein setzt, nicht vom Standpuncte des Balles wegzukommen, sondern immer durch den Rück- und Kurzlauf in dessen Nähe zu bleiben und auf diese Art oft durch den rothen oder den blauen Carambole allein die Parthie zu enden.

Winke über das zu beobachtende Dessen.

Das Dessen im Billardspiele muß stets auf richtige Raison gegründet seyn, das heißt, es muß mit einem, aus genauer Billardkenntniß entspringenden Beurtheilungsvermögen und der höchst nöthigen Vorsicht im Einklage stehen. Der Eine sucht nur alle Bälle, die ihm vorkommen, zu machen, ohne zu bedenken, daß er das Spiel verlieren kann, wenn er diesen und jenen Ball ausläßt; der Andere, sich sehr wenig zutrauend, sucht den Gegner nur immer von dem möglichen Spiele wegzubringen, und es ist doch bekannt, daß alles Zuviel die Sache verdirbt. Das Spiel geht z. B. in der großen Parthie auf 48 Points, und so ist natürlich, daß eine jede erlaubte Art, diese 48 Points eher, als der Gegner zu bekommen, der ganze Endzweck von diesem Spiele ist. Allein ein jeder Spieler hat eine gewisse Abneigung gegen manche Bälle, und die auf eine selten trügende Ahnung, sie nicht machen zu können, sich gründet, wird diese z. B. in ihm vege, so folge er ihr besonders

in dem Augenblicke, wenn er die Parthie daran zu wagen hat. Bey nicht guten Spielern hat dieß Dessen bey nahe gar nichts zu bedeuten, denn beyde Gegner lassen alle Augenblicke einen Ball aus, und so schwankt die Parthie lange hin und her, bis selbe zufällig auf Einen oder den Andern kommt. Aber bey Spielern, die die Parthie bis zu Ende, und dieß auf einen jeden der 3 Bälle zu spielen im Stande sind, bedarf es der Vorsicht. Diese besteht unumgänglich darin, den Gegner immer wie möglich mit seinem Balle in schlechter Stellung zu halten, an das Collé (Wand) zu bringen und sich durch die Kenntniß der Mantelwinkel und durch die gehörige Stärke des Stoßes dabey doch selbst auf ein Spiel zu setzen. So zum Beyspiel ist es nicht gut, in der großen Parthie von der Kammer (Corde) aus, bey dem Acquit den am obersten Punct stehenden rothen Ball oder den Gelben zu spielen, wenn das Acquit des Gegners ein vortheilhaftes Fortspiel erwarten läßt; sondern es ist in solchem Fall besser, den Weißen, das ist, den Acquit-Ball selbst, in eines der obersten Ecklöcher, durch einen Schnittstoß machen zu wollen, und dieß nur mit einer so

geringen Kraft, daß der eigene Ball durch den Abschlag vom Mantelet zum Gelben herablaufe, indeß der gespielte Acquit-Ball, wenn er nicht gemacht würde, durch das Seitenmantelet auf die oberste Wand (Collé) zu stehen komme. Das coup de bas (oder Kammerstellung) ist in dieser Parthie sowohl, als in der deutschen und französischen Carambole-Parthie sehr vortheilhaft.

In der italienischen Parthie ist das öftere Machen des Gegnerballs sehr zweckmäßig, jedoch soll er immer nach einem der Löcher zu machen versucht werden, in welcher Gegend der Rothe sich befindet, weil, wenn er nicht richtig auf das gespielte Loch zuläuft, dadurch eben so leicht ein Carambole oder eine Masse erfolgen kann.

Die à la Guerre-Parthie bedarf immer der Vorsicht, daß an dem Balle, welchen ich zu machen suche, nicht mein eigener Spielball in Gefahr gerathe, sich entweder zu verlaufen, auszusprengen oder dann von dem Nachspieler leicht gemacht zu werden, wenn ich den gespielten Ball selbst nicht machen sollte. Wer die geraden Stöße zu machen, und den gespielten Ball mit Gewißheit an die Wand (Collé) zu bringen im Stande ist, spielt gut à la Guerre.

Eine der schwersten Parthien, die eigentlich als eine wahre Probe eines guten Billardspielers kann aufgestellt werden, ist die Andouille oder Wurstparchie auf alle 6 Löcher gespielt. Diese Parthie hat erst vor einigen Jahren, und dieß in Wien im Neuner'schen Kaffehause ihre Entstehung erhalten; und da dieselbe noch an vielen Orten nicht bekannt ist, so will ich über diese Parthie eine deutliche Erklärung hier mittheilen.

Die fünfzehn weißen Pyramidebälle, die aber immerhin etwas größer als gewöhnlich seyn können, werden in der Mitte vom obersten Mantelet in einer festen Reihe der Linie nach über den Punct des rothen Balls aufgestellt. Hierauf spielt der eine Spieler mit dem rothen Ball derselben Größe aus der Corde in diese Reihe der fünfzehn Bälle mit einem starken Stoße hinauf, um die Reihe auseinander zu bringen. Dieses gelingt nach der gemachten Erfahrung am besten, wenn der rothe Ball eine starke Spanne vom Seitenmantelet auf die Corde • Linie gesetzt und mit demselben, vermittelst eines starken Coup sec • Stoßes der erste Reihenball zur Hälfte auf der entgegengesetzten Seite getroffen wird. Ist dieß

geschehen, so ist kein Unterschied der Bälle, sondern es kann mit welchem immer der eine und der andere gemacht werden. Der Hauptvorthail dieses Spiels ist der, daß man, während einer der Bälle ins Loch gespielt wird, immer dabey mit dem Spielball die Reihe aufzulösen sucht, um sich nach und nach die Bälle auf alle übrigen Löcher möglich zu machen. Man kann aber hinter einander 3 bis 4 und auch mehr Bälle in ein und dasselbe Loch spielen, wenn nur zu Ende der Parthie alle 6 Löcher mit einem dieser Bälle besetzt sind. Allein, es ist leicht einzusehen, daß man nicht gar zu viele der Bälle nur in eines oder das andere der Löcher spielen darf, weil sonst allzuwenig für die andern noch zu besetzenden Löcher zur Auswahl noch übrig bleiben. Diese Bälle, die man gemacht hat, zählen nur in ihrer Zahl, das ist, so viele, als ihrer gemacht sind, wenn die 6 Löcher schon richtig besetzt sind, und man dürfte alle 15 Bälle gemacht, ohne alle 6 Löcher besetzt zu haben, so zählen alle 15 gar nichts, denn es ist die Bedingniß dieser Parthie; sind aber alle Löcher besetzt und man verlaufft sich noch obendrein mit seinem letzten Spielball auf den

zuletzt gemachten, so zählt oder gewinnt es 32 Marken. Einige zählen auch 64 Marken, wenn der, der sich zuletzt auf den gemachten Ball verloren hat, der rothe Spielball selbst ist. Das touche (die Berührung) eines dieser Bälle, und dieß mit was immer, so auch das Auslassen eines gespielten Balls und das Verlaufen unter der Parthie und bevor es der letzte Ball ist, setzt vom Spiele ab. Die Bälle werden dann wie zuvor in die Reihe wieder zusammen gestellt, und der andere Spieler versucht eben so sein Spiel. Sind aber z. B. die 6 Löcher besetzt worden, und der 7. oder der 12. Ball wird nicht gemacht, so zählt der, der gespielt hat, die 6 oder die 12 Bälle und die Parthie nimmt wieder für den Gegner ihren Anfang.

V.

Versuch einer Erklärung des allemahl zu erfolgenden Abschlags der Bälle von einander und der Bande.

Unter dem Worte Abschlag versteht man diejenige Richtung, welche der Spielball nach der Be-

rührung eines andern oder der Bande nimmt. — Da man fast vor jedem Stoße erwägen muß, welche Stellung der Spielball nach demselben erhalten und welche die vortheilhafteste für ihn seyn werde, so ist eine genaue Kenntniß hiervon zum Billardspielen unumgänglich nöthig.

Bei der Beurtheilung des Abschlages hat man folgende Rücksichten zu nehmen:

1.) Auf die Bälle selbst, ob sie nähmlich beyde gleich groß sind oder ob man mit einem großen auf einen kleinen, auch umgekehrt mit einem kleinen auf einen großen spiele?

2.) Auf den Unterschied des Treffens, ob man einen Ball ganz voll, halb voll trifft oder schneidet und unter welchen Winkeln dieß geschehe. — Nach jedem dieser verschiedenen Umstände, erfolgt ein anderer Abschlag.

Sind beyde Bälle gleich groß, so erfolgt kein Abschlag, wenn man den einen mit dem andern ganz voll trifft, sondern der Spielball setzt seine Bewegung in der Richtung des andern fort; trifft aber der Spielball den andern unter einen Winkel, derselbe mag so groß seyn als er will, so entfernen sich

beide Bälle allezeit unter einem rechten Winkel von einander.

Stößt man einen großen Ball von A auf einen kleinen, so wird auch ersterer dem letztern in gerader Linie, nur mit etwas mehr Geschwindigkeit, nachfolgen, als wenn sie von gleicher Größe wären; trifft man hingegen den kleinen Ball mit dem größern Spielballe schräg unter einem stumpfen Winkel, so werden sie sich nicht unter einem rechten, sondern unter einem spitzigen Winkel von einander entfernen.

Ist der Spielball um etwas beträchtliches kleiner als der andere, so bleibt er nach dem Stoße auf dem Flecke, wo er den größern getroffen hat, stehen; um vieles kleiner, springt er in eben der Richtung, in welcher er den andern berührt hat, zurück.

Bei dem Abschlag, den ein gegen die Wände gestoßener Ball nimmt, kommt es darauf an, ob er senkrecht oder schräg gegen sie gespielt wurde, der Anschlagwinkel wird allemahl dem Abschlagwinkel vollkommen gleich seyn.

Auf der richtigen Ausübung dieser Kenntniß

beruht die ganze Kunst des Duplirens, Triplirens 2c. 2c.

Da die Bälle Kugeln sind, so können sich dieselben in nicht mehr als einem Puncte zu gleicher Zeit berühren; hieraus folgt: daß der getroffene Ball sich stets nach derjenigen geraden Linie fortbewege, welche man aus dem Berührungspuncte durch seine Mitte ziehen kann. Wenn folglich der Spielball so wie der Carambole und der Ort wohin man den letzten spielen will, in einer senkrechten Linie auf einander folgen, so muß auch der Punct des Spielballes, als derjenige nähmlich, auf welchen man abstoßt, mit dem Puncte, worin er den andern Ball berührt, in einer ebenfalls senkrechten Linie stehen; und dieß nennt man einen Ball voll treffen.

Befindet sich dagegen der Spielball mit dem Carambole-Balle, und dem Ort, wo letzterer hingespielt werden soll, nicht in einer geraden Linie, sondern in einem Winkel, so wird auch der Punct des Spielballes, auf welchen abgestoßen wurde, mit seinem Ruhepuncte und dem Berührungspuncte des Carambole einen Winkel bilden. Je stumpfer nun dieser Winkel ist, ja näher wird der Punct des Spiel-

balles der Durchschnittslinie des ersten seyn, nach welcher er seinen Lauf richtet. Dieß nennt man alsdann einen Ball halbvoll, drey viertelvoll treffen. Je mehr sich hingegen der Winkel einem rechten nähert, um so weiter wird der Berührungspunct von der Durchschnittslinie entfernt seyn, woher die Benennung entsteht: einen Ball schneiden. — Der feinste Schnitt geschieht stets unter einem rechten Winkel, und es ist platterdings unmöglich, einen Ball unter einem spitzen Winkel — so weit sich derselbe auch dem rechten nähern mag — zu schneiden, weil er immer, ehe er an dem erforderlichen Punkte berührt werden kann, schon unter einem rechten Winkel getroffen wurde und nach diesem seinen Lauf nimmt. — Es ereignet sich zwar zuweilen, daß man einen Ball, der mit dem Spielballe und der Mitte des Loches in einem spitzen Winkel steht, doch noch ins Loch spielt, was dem oben aufgestellten Grundsatz zu widersprechen scheint. Allein in einem solchen Falle spielt man den Ball nicht mitten, sondern am Ende des Loches hinein, und eine gerade Linie, von da aus durch die Mitte des

Balles gezogen, wird gewiß mit dem Spielballe nicht mehr einen spitzen, sondern auf's pünctlichste einen rechten Winkel ausmachen; denn nur aus der von dem Punct, nach welchem man den Ball wirklich spielt, gezogenen Linie, darf man den, mit dem Spielballe bildenden Winkel beurtheilen.

Wir sind weit entfernt zu läugnen, daß sich alle diese Erklärungen des Abschlages und Laufes der Bälle, nach mathematischen Grundsätzen weit einleuchtender beweisen ließen; allein für Kenner dieser Wissenschaft wäre dieß sehr überflüssig und für Layen derselben dennoch unnöthig.

VI.

Die verschiedenen, auf dem Billard üblichen Gattungen von Spielen, vermehren nicht nur die dem Spiele schon eigene und allgemeine Mannigfaltigkeit noch dadurch, daß man nach seinem Geschmacke wählen und durch Abwechslung sein Vergnügen erhöhen kann, sondern sie dienen auch hauptsächlich dazu, eine größere oder geringere Anzahl von Spielern zu gleicher Zeit zu unterhalten.

So sehr es auch gegen alle Ansprüche auf ge-

bildete Erziehung und guten Ton streitet, sich in einer Gesellschaft von Eigenheiten des Temperaments überraschen und oft ziemlich bizarren Launen den Zügel schießen zu lassen, so bestätigt es doch leider die Erfahrung noch immer zu viel, daß, besonders bey Gesellschaftsspielen, an denen die Theilnehmer zahlreich und wie denn unvermeidlich — gewöhnlich etwas gemischt sind, es selten ganz ohne kleine Reibungen und Verdrießlichkeiten abgehe. — Da der eigentliche Zweck des Spieles Vergnügen und Erholung ist, so sollte man durchaus von allen Seiten streben, die, auf unsere Gesundheit sich so wohlthätig äuffernden Wirkungen desselben nicht muthwillig zu zerstören, besonders aber sich nie den Vorwurf machen zu müssen, durch Vernachlässigung des einen oder des andern der nachbenannten Punkte sich selbst oder Andern gerechte Veranlassung zum Mißvergnügen gegeben zu haben.

Pflicht, eingegangene Verbindlichkeiten zu halten, und Personen gewisser Art bestens auszuweichen.

Es gibt Menschen, die im Gewinn übermüthig werden und sich in dieser Stimmung leicht zum Hohn und verkleinernden Spotte hinreißen lassen, sobald sie aber in Verlust gerathen, ihre mürrische üble Laune in beißenden und beleidigenden Äußerungen an den Tag legen. Ein Betragen, das auch den Kaltblütigsten Mann nicht selten in ein eben so unschickliches Gebennehmen verwickelt hat. — Hat man bereits einmahl Leute von einem so unedlen Charakterzuge kennen gelernt und spielt doch wieder mit ihnen, so hat man den daraus entspringenden Verdruß nur sich selbst zuzuschreiben. Verbindlichkeiten oder gegebene Worte beziehen sich eigentlich auf den Preis, um welchen etwa eine Parthie, oder mit welchen Ausnahmen selbe gespielt wird, z. B. Kann willkührlich unter den Spielern bedungen werden, entweder mit oder ohne die Beyhülfe des langen

Queues, wie auch ohne Einsatz, oder auch nur durch den Arm, so auch etwa mit einem kleineren Stoßstock und auch nur durch Pistolstöße *) u. d. gl. zu spielen. Dieses sind Bedingnisse, welche streng gehalten werden müssen.

2.

Über die Gemüthsstimmung im Gewinne und Verluste.

Wer sich einmahl durch das gegebene Wort zu einem bestimmten Preise der Parthien oder ihrer Art, sie zu spielen, verpflichtet hat, unterliegt dem von ihm selbst gemachten Gesetze und es wird ihn nichts so leicht aus der ruhigen und nothwendig gelassenen Gemüthsstimmung bringen, wenn er immer kluger Weise eben so auf seinen Verlust als auf seinen Gewinn in diesem Spiele sich gefaßt hält. Man soll überhaupt dieß Spiel nur des Spieles wegen spielen; das ist, man soll nur aus dem Grund und der

*) Siehe Taf. 5. Fig. i.

Absicht gut und vorsichtsvoll spielen, um das beste zu thun, was in diesem Spiele nur zu thun möglich ist.

Wer nicht leichtsinnig und zweckwidrig spielt, wird sich keinen Vorwurf zu machen haben und wird im Verluste dann auch ruhiger bleiben als der Unachtsame und Unbesonnene. Je höher der Preis ist, um den man spielt, desto mehr Macht über das Gemüth gehört dazu, um sich ruhig zu erhalten, und es ist nicht rathsam, in einem Spiele eine solche Summe zu wagen, die uns im möglichen Verluste zu wehe thun könnte. Auch soll man keinen Spieler, wohl aber die Weise, auf welche zu verlieren ist, fürchten, und nie vergessen, daß dieses Spiel auch nur ein Spiel ist und seine Glückszufälle hat. Das Reden bey dem Billardspiele bleibt immer unschicklich, weil die Aufmerksamkeit des Spielenden dadurch gehindert wird und weil die Spieler am Billard, nach abgeschlossenen Bedingungen mit einander, gar nichts zu sprechen haben, da der Marqueur das Zählen und die Aufmerksamkeit auf die Befolgung der Regeln über sich hat.

3.

Über die Beurtheilung des eigenen Spiels zu dem Spiele des Gegners.

Im Verhältniß zu dem Spiele oder der Spielfähigkeit der Andern zeigt sich der Mensch da, wie im übrigen Leben, bald zu selbstliebzig und zu übergut für sich eingebildet, und bald wieder zu kleinlaut und gar zu verzagt. Diese uns angeborenen Eigenschaften bringen aber im Billardspiele nicht selten die sonderbarsten Ereignisse zur Schau. Der eingebildete Meister läßt sich in die ihm schädlichsten Bedingungen ein, indem er oft einem, dem ganzen Gehalt nach bessern Spieler als er selbst ist, viel zu viel Points vorgibt und dann den natürlich erfolgenden Verlust, für einen bloßen und fast unmöglichen Glücksfall zu erklären sucht. Kommt gerade ein allzu kleinlauter und verzagter Spieler mit einem solchen Eigendünkler in ein Spiel, so ist es klar, daß ihr Spiel, anstatt 48 zu 48 sich zu verhalten, sich oft nur wie 10 zu 40 begegnet. Hier

ereignet es sich oft, daß man einen oder den andern Spieler in der sogenannten Träma oder Bangigkeit sieht, und diese versetzt nicht selten auch den bessern Spieler in eine solche momentane Spielunfähigkeit, daß er dadurch oft alle Parthien verliert.

Wer mit Gelassenheit auf die Art und Fertigkeit des Spieles seines Gegners sieht, wird bald gewahr werden, ob er die Fähigkeit besitzt, mit demselben spielen zu können oder nicht. Dieser und Jener kann in Schlagbällen, das ist, benähe gerade stehenden Bällen und auch in Schnittbällen stärker als ich seyn; aber ich habe vielleicht die Behutsamkeit bey ihm bevor, mit welcher; ich ihn immer von einem zu spielenden Ball entferne und schlecht setze; und dieses kann allerdings unser wechselseitiges Spiel zu einer gleichen Parthie machen. Überspannte Vorliebe für seine eigene Fähigkeit macht den Menschen immer lächerlich; aber die allzugroße Geringschätzung derselben, verächtlich. Das Vorgeben im Billardspiele bringt selten ein wirkliches Gleichgewicht der Spieler hervor, und es ist immer besser, daß man nach eigener Einsicht sich eine sogenannte gleiche Parthie suche und erhalte.

4.

Endlich dürfte es auch sehr der Klugheit entgegen seyn, an ganz fremden Orten, mit ganz unbekanntnen Personen, besonders auf Reisen, sich in Spiele um hohe Marken einzulassen, weil man in solchen Fällen zu oft die Beute listiger Känkema-cher werden kann. Als Warnung fügen wir nachstehende kleine Begebenheit bey, an der das einzige Gute ist, daß sie keinen Mittellosen traf.

Vor nicht gar langer Zeit reiste Z., ein mit einem ziemlich nahmbhaften Vermögen versehener guter Billardspieler in Gesellschaft eines ansehnlichen und scheinbar braven Mannes nach einer großen Stadt. Z., ein wohlherzogener und guter Mann, seines guten Billardspiels sich bewußt, besuchte, während seines Aufenthalts und des Auffuchens und Beschauens der merkwürdigen Dinge dieses Ortes, auch die berühmtesten Kaffehhäuser daselbst. Eines Abends näherte sich ihm sein Reisegefährte W. und machte ihm den Vorschlag, mit einem, seinem Angeben nach jungen Baron, der erst angekommen sey, sich in eine bedeutende Parthie einzulassen und demselben

20 Points vorzugeben. Zum Belege der leichten Möglichkeit in Hinsicht dieses Vorgebens, bot er sich selbst an, einige Hundert Ducaten zu dieser Wette gegen das Spiel des angeführten Barons beizulegen, und Z. willigte ohne Sorge und arges Denken ein. Es dauerte nicht lange, so erschien der vorgebliche Baron und die Spielparthie kam mit 20 Points vor, Parthie für Parthie um 10 Ducaten, zu Stande.

Man spielte und spielte, allein der vorgebliche Baron hatte bald eine beträchtliche Anzahl von Parthien schon gewonnen, und Z. wollte dem Spiele, mit der Resignation auf das Verlorne, ein Ende machen; allein B. wollte sich hiermit nicht zufrieden stellen, ermunterte den Z. mehrmahls mit der Hoffnung des Rückgewinns, und so wurde bis Mitternacht eine beträchtliche Summe der Verlust dieses Spiels für die beyden, und noch immer beträchtlich genug für Z. allein. Er ging auf sein Zimmer, suchte so viel als möglich sein gehabtes Unglück zu vergessen, und machte sich den einzigen Vorwurf, daß er so unklug war, auf das Urtheil eines schlechten Spielers sich mit einem sehr guten in ein Spiel

eingelassen, und noch 20 Points vorgegeben zu haben. Die Nacht ist nach solchen widrigen Ereignissen immer nicht ruhig, und so brachte Z. die noch wenigen Stunden bis zum Morgen in vielen verdrießlichen Gedanken zu, um erst am vollen Tage eine der unangenehmsten Erfahrungen zu machen. Kaum aus dem Bette gestiegen, meldete der Diener des Z. einen Menschen an, der die Gnade haben möchte mit dem gnädigen Herrn zu sprechen. Der Herr, auf keinen Besuch, noch auf irgend ein Geschäft gefaßt, wollte sich Anfangs nicht entschließen, diesen Menschen vortreten zu lassen, aber, um sich doch gewissermaßen zu zerstreuen, ertheilte er den Auftrag, diesen unbekanntem Menschen vor zu lassen. Der fremde Mensch trat ein und Z. bemühte sich, sein ganzes Gedächtnißvermögen aufzubieten, um sich an den Ort und das Verhältniß zu erinnern, wo er mit diesen, ihm doch kennbar gewordenen Gesichtszügen zu thun gehabt haben mochte; doch bald darauf konnte er sich der Äußerung nicht enthalten: daß es ihm vorkäme, als sehe er denselben Menschen, mit welchem er die vergangene Nacht gespielt habe. »Das bin ich auch, gnädiger Herr!« erwiederte

der Mensch und fiel vor J. auf die Kniee nieder, indem er ihm das Gaunerstückchen unverhohlen zu entdecken begann. »Ich bin der Unglückliche!« rief der Mensch aus, »den der H. B. einige zwanzig Meilen von dieser Hauptstadt beredet hat, Ihnen, gnädigster Herr nachzureisen, und mich, in bessere Kleider geküßt, als Baron mit Ihnen in ein Spiel einzulassen.«

»Wer ist Er aber?« rief J. gespannt.

»Ein Marqueur aus R.« versetzte der beklommene Mensch, »dem H. B. hundert Ducaten versprach, wenn es ihm gelingen würde, Ihnen eine noch bedeutendere Summe abzugewinnen.«

»Also war das Geld nicht sein eigen, was er mir abgewonnen hatte?« fiel ihm J. ein.

»Ich habe alles treu, bis auf die mir zugesagten hundert Ducaten dem H. B. wiedergegeben,« war die Antwort. »Alein mein Unglück hatte mich darauf zu einem Pharaotisch verleitet und da habe ich alles, ja selbst mein, von R. eigens mitgeführtes Geld verloren. Um meinen Aufenthalt im Gasthofe berichtigen zu können, habe ich sogar meine besten Kleidungsstücke verkaufen müssen; und nun

bin ich ohne Mittel und Trost Ihnen, gnädiger Herr, zu Füßen gefallen, mir aus Mitleiden ein Reisegeld nach R. zurück zu schenken.»

Dieses Geständniß war für Z. eine schmerzliche, aber doch nützliche Erfahrung. Er ersah daraus, daß er in die Falle eines Betrügers gerieth, und faßte den einige hundert Ducaten theuren Entschluß, sich nimmer mit einem ihm nicht genugsam bekannten Menschen in ein ähnliches Verhältniß einzulassen; und hatte ihn dieser Verlust auch tief in die Seele gekränkt, so willfahrte er doch der Bitte dieses Elenden mit einer Gabe; allein H. B. war desselben Tages mit seiner erschlichenen Beute von diesem Orte abgereist.

In solchen Vergesellschaftungen zu Wetten hat schon so oft Betrug Statt gefunden; auch hütete man sich im Verluste den Spielpreis immer zu verdoppeln, da diese Verdoppelungen auf das fünfte und sechstemahl schon ungeheure Summen betragen,

A n h a n g.

Wiener neue Billardregeln aller jetzt üblichen Spielparthien.

E i n g a n g.

Das Billardspiel, welches seit seiner Entstehung unter den wohlherzogensten Ständen als das vorzüglichste Spiel bekannt und beliebt ist, erfordert Ruhe des Gemüths, und um die Spielenden in dieser schönen Unterhaltung nicht zu stören, kommt es jeder ehrsamem Gesellschaft von Zuschauern zu, weder durch zu nahe Hinzutreten zur Billardtisch, noch durch unverlangtes Einreden und durch Geberden die Spielenden zu Mißmuth und Verdruß zu bringen und sie an diesem Vergnügen zu hindern.

A n m e r k u n g.

Obwohl eine jede Spielparthie am Billard ih-

re bestimmte Anzahl von Points hat, nach welcher dieselbe in ihre Abtheilungen als double, triple und quadruple wieder eingetheilt und verwettet werden kann, so lassen sich doch unter den Spielenden verschiedene Bedingnisse festsetzen, wodurch die Spielweise entweder erschwert oder ihr Schluß durch die Vermehrung der Points verlängert wird; so können zum Abschlusse wie zum Anfange einer Parthie, noch ganz besondere Kunststöße bedungen werden; allein es ist in der Billigkeit der Spieler gegründet, daß jeder hieraus dem Willardinnhaber zur Last entspringende Schaden verhältnißmäßig ersetzt werde.

Allgemein angenommene und unumgängliche Regeln.

1.) Der Anfangstoß einer jeden Parthie, so auch ein jeder Stoß mit dem schon gemachten, oder in der Hand befindlichen Ball, darf nicht mit der Hinausstellung des Balls' über die Linie der Corde (Kammerthür), aber mit der strengsten Leibeshaltung innerhalb der Grenzen der Willardbreite, ohne ferneres Nachstoßen geschehen. So wird das Acquitgeben

und Vorstellen des Balls (maskiren) aus der Corde und dieß nur mit der Queuespize und ohne Nachstoß gestattet.

2.) Das Touchiren (Berühren) mit was immer, verliert vor dem Stöße 1 Point und den Stoß; nach dem Stöße verliert es das Fortspiel, aber der gemachte Ball zählt dem, der ihn gemacht hat.

3.) Der Stoß mit dem umgekehrten Queue und das Spiel mit Aussprengen der Bälle ist gänzlich unerlaubt; so muß auch bey jedem Billardstoße, er mag der Leibeshaltung nach noch so beschwerlich seyn, wenigstens der e i n e Fuß des Spielenden den Erdboden berühren.

4.) Das Aussprengen des eigenen Balls, gilt und verliert in allen Parthien, und auch so verschieden, als der Verlauffer; folglich: ohne zu treffen 3, auf Weiß 2, Roth 3, Blau 4, Gelb 6. Caramboliren außer der italienischen Parthie und sich aussprengen 4 Points. Das Aussprengen eines andern Balls zählt nichts; ist aber nebst dem Ausgesprengten noch ein Ball am Billard gemacht worden, und dieß durch denselben Stoß, so gilt der Gemachte, und der Spieler behält das Fortspiel.

So ist der, bey dem Aus Sprengen eines andern Balls gemachte Carambole gültig dem Spielenden.

5.) Der gemachte Ball, welcher auf seinen eigentümlichen Punct nicht gesetzt werden kann, wird immer auf den nächsten Punct gestellt und dieß, wenn er auch von diesem ihm Neubestimmten Puncte mehrmahls wieder gemacht werden sollte, bis sein eigener Punct wieder frey wird.

6.) Für das Passiren (Überlaufen) eines Spielballs wird die Billardlänge und nicht seine Breite angenommen. So ist der wahre und gültige Bricolestoß nur nach dem, dem Spieler gerade gegenüberstehenden Billardreife (Mantelet) zu bestimmen; die Seitenwände des Mantelets werden als ungültig bey dem Bricolestoße, und die mit Bricole zu machenden und bedungenen Bälle werden, von diesem Seitenmantelet gemacht, unregelmäßig und strafbar angenommen.

Besondere Anführung aller am Billard jetzt üblichen Spielparthien.

Nr. 1. Deutsche Carambole.

Das Spiel mit einem rothen und zwey weißen Bällen, auf 24 Points.

Der rothe Ball wird auf den obersten Punct gesetzt, worauf dann der Spieler, welcher den weißen Ball Nr. 1 hat, Acquit gibt. Der Ball des Acquitgebers darf nicht über die Linie des rothen Balls abwärts laufen, bey Verlust von 1 Point.

Nun spielt der, welcher den weißen Ball Nr. 2 hat, entweder auf den Acquit oder den rothen Ball oder auch um zu caramboliren, das ist, mit dem eigenen Ball den rothen und weißen zu berühren.

Das Machen (ins Loch spielen) des weißen oder Gegnerballs gewinnt immer, so wie der Carambole, 2 Points. Das Machen des Rothen 3 Points. Dasselbe, was gewonnen werden kann, ist auch verloren, wenn sich der Spieler mit dem eigenen Ball ins Loch spielt (verläuft). J. B. Weiß gemacht und carambo-

lirt 4; Roth gemacht und carambolirt 5; Roth und Weiß gemacht und carambolirt 7 Points gewonnen. Dagegen: Roth gemacht und sich verloren, verliert 3; Roth und Weiß gemacht, und sich verloren, verliert 5, Roth und Weiß gemacht und carambolirt und sich verloren, verliert 7 Points. Roth gespielt und nicht gemacht, aber sich verloren durch Carambole, verliert nur 4 Points, und so verliert man auch 4 Points, wenn carambolirt und verloren oder verlaufen wird, wenn auch kein anderer Ball sonst gemacht wird. Auf Weiß verlaufen verliert 2; verlaufen ohne einen Ball zu treffen 3; das Fehlen eines oder des andern Balls verliert 1 Point.

So oft sich der eine Spieler mit seinem und dem rothen Ball innerhalb der Linie der Corde befindet, indem der andere Spieler mit seinem Ball nicht am Billard (in der Hand) ist, ist es ein Coup de bas, und der sich in der Hand befindende Spieler hat bey dem ihm zukommenden Stoße, nur von der Corde-Linie die Erlaubniß zu spielen und die Möglichkeit zu versuchen, einen der in der Corde stehenden Bälle durch den Bricolestoß (Rückstoß) zu treffen. Dieses verhält

sich in allen übrigen Parthien, wo ein Coup de bas gültig und möglich ist, auf gleiche Weise.

So oft in dieser Parthie der rothe Ball gemacht wird, wenn sich des Gegners Ball in der Hand befindet, muß der, welcher den rothen gemacht hat, Acquit geben. Man kann es aber auch unter einander bedingen, daß ohne Acquit zu geben, immer fort gespielt werden kann.

Nr. 2. Französische Carambole.

Das Spiel mit einem rothen und zwey weißen Bällen auf 24 und nach Bedingniß auch auf 20 Points.

Dies Spiel ist im Machen und Zählen der Bälle, wie auch im Verlaufen des eigenen Spielballs ganz im selben Verhältniß wie die deutsche Carambole und die von derselben verschiedenen Eigenheiten der französischen Carambole sind folgende:

In dieser Parthie wird kein Acquit gegeben, sondern es spielet der Spieler, welcher den Ball Nr. 1 erhalten hat, sogleich auf den, auf dem obersten Punct stehenden rothen Ball, aber von dem Mittelpuncte der Corde Linis.

Hier kann aber die Bedingniß unter den Spielenden Statt finden: ob der rothe, wenn er vom ersten Stosse aus gemacht worden ist, weiter und mehrmahls darf gespielt werden, oder nicht, da es die Regel dieser Parthie mit sich führt: daß, so oft der weiße Ball des Gegners in die Hand kommt, und hierauf noch der rothe gemacht wird, von dem, der den rothen gemacht hat, Acquit gegeben werden muß.

Die besondere Eigenheit dieser Parthie besteht darin, daß, so oft der Spieler carambolirt, er weiter spielen darf und sollte er auch die Parthie bis zu Ende spielen. Der Rothe darf so oft als möglich gemacht werden, wenn der weiße Ball des Gegners noch am Billard ist.

Der Carambole, so oft selber gemacht wird, zählt immer 2 Points. Der Fehler, welcher den Ball des Gegners, und im Fall, daß dieser nicht da ist, den rothen nicht im Stosse passirt, verliert 2 Points. Ein solcher unpassirter Fehler und zugleich Verlauser ohne zu treffen verliert 4 Points.

Nr. 3. Große, oder spanische Parthie.

Das Spiel mit einem rothen, einem blauen, einem gelben und mit zwey weißen Bällen auf 48 Points.

Der rothe Ball wird wie bey der Carambole auf den obersten Punct gesetzt, der blaue auf den Punct der Corde-Linie und der gelbe auf den mittelsten Punct zwischen den beyden Mittellöchern. Der gezogene Ball Nr. 1 gibt Acquit wie in der Parthie Nr. 1; es findet auch das Coup de bas hierin Statt; und in Betreff der zwey weißen und des rothen Balls verhält es sich auch bey dem Machen, Caramboliren und Verlaufen, wie in den vorhergegangenen Parthien, nur unterscheidet sich diese große Caramboleparthie dadurch, daß der blaue Ball, welcher auch in alle Löcher gespielt werden darf, 4 Points und der gelbe Ball, welcher aber nur ausschließend in die beyden Mittellöcher gemacht werden darf, 6 Points zählt. Der gelbe aber, in ein Eckloch gemacht, verliert 6 Points; Gelb in ein Eckloch gemacht und

carambolirt, 8; so auch Gelb in das Mittelloch richtig gemacht, carambolirt, aber sich verlaufen, auch 8 Points. Blau gemacht, dabey carambolirt, und sich verlaufen, 6; übrigens aber was immer für einen Ball gespielt und carambolirt, allein keinen Ball gemacht, und doch sich verlaufen, nur 4 Points. Der Fehler verliert 1 Point.

In dieser Parthie wird manchmahl die Bedingniß gemacht, daß die Parthie nur mit dem Duplé des letzten Balls vollzählig und geschlossen wird, und es hängt von der übereinstimmenden Erklärung der Spielenden ab, ob das Duplé des letzten Balls gänzlich rein und ohne Anstoß eines andern Balls, oder ob es auch gültig ist, wenn der duplirte Ball selbst durch den Anstoß (touche) eines andern geht, oder auch, wenn durch den Touche des gespielten Balls ein anderer Ball, der nicht gespielt wurde, geht.

So viele Bälle in dieser Parthie auf einen Stoß gemacht werden, so viel zählen sie zusammen in ihrem eigenthümlichen Gehalte, und es dürfte z. B. Weiß 2, Roth 3, Blau 4 und Gelb 6 nebst dem Carrambole gemacht werden, so ist dieß zusammen 17

Points. Dieß alles gemacht, aber sich dabey verlaufen, verliert 19 Points.

Nr. 4. Italienische Parthie.

Das Spiel mit einem rothen und zwey weißen Bällen auf 16 Points, worin kein Fortspiel Statt findet, und ein Spieler nach dem andern immer nur einen Stoß hat.

In dieser Parthie wird der rothe Ball auf den Mittelpunkt gestellt und nur in dem Fall, wenn schon im Spiele einer der weißen Bälle auf dessen Platz stünde, wird er auf einem der andern Punkte, aber immer auf einen solchen gestellt, wodurch dem Spielenden kein Carambole aufgestellt wird.

Hierin ist kein Caup de bas möglich und der aus der Hand Spielende muß immer von der entgegengesetzten Seite des Billards spielen, von welcher des Gegners weißer Ball die Linie des Mittelpunctes gegen die Mittellöcher überlaufen ist. So wird das Acquit von dem weißen Ball Nr. 1 über diese Mittellinie gegeben.

Der weiße Ball Nr. 2 spielt aus der Corde nach gegebenem Acquit, um entweder den weißen zu machen, oder um zu caramboliren oder auch um zu caramboliren und Roth und Weiß zu machen; doch darf der rothe Ball, welcher hier, so lange der weiße am Billard ist, nur als Zielscheibe des Carambole gilt, nie eher als der weiße berührt und in diesem Fall auch nie gespielt werden, bey Verlust von 2 Points. Roth getroffen, wenn der weiße am Billard ist, und sich verlaufen, verliert, da der rothe eigentlich in diesem Fall kein Ball ist, wie der Verlauffer ohne zu treffen, 3 Points. Der Fehler verliert 1, aber ohne zu passiren, wie in der französischen Parthie, 2 Points.

Die besondere Eigenthümlichkeit dieser Parthie besteht darin, daß der Carambole nicht ausschließend darin besteht, mit dem eigenen weißen Ball des Gegners weißen Ball und den rothen zu berühren, sondern es gilt auch als Carambole, wenn nur des Gegners weißer Ball, von dem meinigen erst getroffen, allein den rothen Ball berührt.

Ist des Gegners weißer Ball nicht am Billard, das ist, im Fall daß er sich verlaufen hat,

dann kann erst der rothe gespielt und gemacht werden, welches eben so wie der weiße Ball 2 Points zählt; bey'm Verlaufen auf diesen Ball verliert es auch 2 Points.

Caramboliren gewinnt 4; dazu den Weißen machen 2 (ist 6) und auch den Roth'en machen 2, macht zusammen 8 Points. Alles was auf diese angegebene Weise gemacht und als gewonnen gezählt wird, geht auch an den Gegner verloren, wenn sich der Spielende dabey verläuft.

Caramboliren ohne einen Ball dazu zu machen und sich dabey verlaufen, wird allgemein als 6 Points Verlust, und eben so, als wenn man einen Ball noch dazu gemacht und sich verlaufen hätte, 6 Points gezählt; allein auf einigen Privatbillards wird das Caramboliren ohne einen Ball zu machen und sich dazu verlaufen, nur als 4 Points Verlust gezählt, und das Verlaufen bey dem Carambole wo ein Ball gemacht wurde, als 6 Points.

Dieses kann als willkührliche Bedingniß unter den Spielenden angenommen oder nicht angenommen werden. So wird in Italien Caramboliren und beyde Bällen machen, aber sich dazu verlauf-

fen, als Gewinn der Parthie für den Spielenden angenommen; hier aber in Wien wird dieß als 8 Points Verlust gezählt.

2te Art derselben Parthie mit Ansagen.

Dieses Spiel ist ganz das vorige, nur mit der Ausnahme, daß alles, was gemacht wird, angesagt, das ist, vor dem Stoße mündlich angezeigt wird, was der Spielende zu machen Willens ist, und alles was nicht angesagt, oder anders gemacht wurde als es angesagt war, dem Gegner zu Gunsten gezählt wird.

3te Art derselben Parthie mit Ansagen.

Diese Parthie ist ganz wieder dieselbe, nur mit dem Unterschiede, daß hier das Walle machen, ohne zu caramboliren, nichts gilt; der Ball oder auch die beyden, die nebst dem Carambole gemacht werden, zählen wie in der ersten Art.

Der Carambole muß aber in dieser Parthie

genau vorher angesagt werden, und zwar, welcher von den beyden weißen Bällen zuerst den rothen treffen wird; denn sonst wird selber dem Gegner gezählt. Bey dem Bricole- und Manteletstoße ist es aber nicht nothwendig zu bestimmen, welcher Ball zuerst den rothen treffen wird, da es in diesem Fall gänzlich gleichviel gilt, ob dieser oder jener weiße Ball zuerst den rothen berührt hat.

Dem Spieler, welcher schon 14 Points hat, wird der auch richtig in das angesagte Loch gemachte rothe Ball, nur als 1 Point gezählt, weil diese Parthie nur durch einen Carambole, den Verlauffer, oder den Fehler des Gegners vollzählig werden und enden kann.

Der rothe Ball, der, wie hieraus schon zu verstehen, nur dann, wenn der weiße Ball nicht am Billard ist, gemacht werden kann und unter 14 Points immer auch 2 Points zählt, muß aber immer auch genau vorher angesagt werden, wohin er gemacht werden wird, da er, in ein unangesagtes Loch gemacht, 2 Points verliert.

Wer aus der Hand eine Maske geben will, muß den weißen Ball passiren.

Nr. 5. Regelparthie.

Das Spiel mit einem rothen zwey weißen Bällen und fünf kleinen Kegeln auf 24 Points.

Dieses Spiel ist eine Abart der italienischen Parthie; denn eben so verhält es sich in dieser mit dem weißen und rothen Ball und mit dem Caramboliren und auch mit dem einfachen und unpassirten Fehler. Dieselbe Weise wird im Zählen, des Gewonnenen und Verlorenen, auch hierin angenommen.

Die besondere Eigenthümlichkeit dieser Parthie ist die Zugabe der 5. Regel, wovon einer, besonders bezeichnet, der König heißt, auf den Mittelpunct und zwar dorthin, wo in der italienischen Parthie der Rothe steht, gesetzt wird; um diesen König werden die 4 andern Regel, ihrer Länge nach von einander entfernt, wie die 4 Punkte eines Kreuzes bildend, gestellt. Der rothe Ball aber, der seines Platzes beraubt ist, kommt an eines der obern Ecklöcher zu stehen, wo ihm gegenüber am Loche das Acquit gegeben wird. Jeder Regel, der ohne mit dem eigenen Ball berührt, durch des Gegners

weißen oder durch die Kreuzung des Carambole mit dem rothem Ball umgeworfen wird, zählt 2 Points. Der König allein und ohne einen andern Regel, 5 Points. Außer dem aber, nur 2 Points.

Alle 5 Regel mit des Gegners Ball, oder auch mit der Beyhülfe des Rothten umgeworfen, gewinnt die ganze Parthie; mit Beyhülfe des eigenen Balls aber, verliert es die Parthie.

So oft der rothe Ball gemacht wird, wird er erst nach dem nächstfolgenden und geschehenen Stöße des Gegners, und dieß von dem, der ihn gemacht hatte, auf eine beliebige Stelle gestellt.

Nr. 6. A la Guerre.

Dieses Spiel wird nun nicht mehr wie sonst, mit mehreren, sondern mit zwey Klüßen und dieß entweder mit den weißen Nr. 1 und 2 oder mit einem weißen und einem rothen Ball gespielt. Die Anzahl der Spielenden mag noch so beträchtlich seyn, so entscheiden die gezogenen nummerirten Karten über die eigenthümliche Nummer einer jeden Person, folglich über ihren Vor- und Nachspieler. Nr. 1 gib Acquit über das Mittelloch nach eigenem Gutbefin-

den seiner Sicherung. Nr. 2 spielt darauf u. s. w. Der gemachte, der verlaufene, und der ausgesprengte eigene Ball, wie der Fehler und der gezählte Touché, bekommt zur Strafe einen Strich. Mit 4 erhaltenen Strichen ist man von dem Mitspieler ausgeschlossen (todt).

Das Legegeld einer jeden Person wird vor dem Spiele in eine gemeinschaftliche Cassé zusammen gelegt, der Betrag des Billardgeldes davon abgezogen und diese Cassé dann von den 2 auch 3 letzten Personen getheilt, oder von der letzten Person allein eingezogen.

Das Kaufen eines andern Balls wird nur dann dabey gestattet, wenn man selbst Mitspieler dieser Parthie war, und schon mit dem eigenen Spiel todt ist.

Das Eintreten in die schon begonnene à la Guerre-Parthie oder in die schon entwickeltere, wird nur mit der Annahme so vieler Striche gestattet, als sich schon ihrer in der Mehrzahl bey einer Nummer auf der Tafel vorfinden.

Das à Faire oder auf eigene Gefahr den Stoß eines Andern um den Ball zu machen übernehmen ist gültig, in so ferne der einen Strich annimmt, der den Ball zu machen übernommen, und nicht ge-

macht hätte. Am Schlusse der Parthie, unter den zwey letzten Personen, wird das Acquit von der Person gegeben, die den Ball gemacht hat, und nicht von jener, die gemacht wurde.

Nr. 7. Andouille oder Wurffparthie.

Die 15 weißen Pyramidebälle werden in einer festgeschlossenen Reihe der Länge nach, von dem obern Mantelet in der Mitte über den Punct des rothen Balls aufgestellt (vergleiche oben S.); 85 hieraufspielt der eine oder der andere Spieler aus der Corde mit dem rothen Ball auf diese Reihe hinauf, um die Reihe aufzulösen; dann kann mit diesem und jenem Ball auf einen andern gespielt werden, bis alle gemacht sind, oder einer davon ausgelassen wird; ja, oder auch, bis sich der Spieler verläuft, einen Fehler gibt, oder einen Ball touchirt. Dieß alles setzt vom Spiele ab, die Parthie wird wieder wie vorhin aufgesetzt und der andere Spieler beginnt und endet wieder so die Parthie.

Die Eigenthümlichkeiten dieser Parthie sind verschieden.

1. kann dieselbe auf die obern beyden Ecklö-

cher, dann 2. nur auf eines dieser Ecklöcher, und 3. mit der Bedingniß, die Bälle auf alle 6 Löcher des Billard zu machen, gespielt werden.

In der ersten und zweyten Art werden so viele Bälle als zählend dem Spieler aufgeschrieben, als gemacht werden. Gewöhnlich zählt das Verlaufen mit dem letzten und sechszehnten Ball 32 und ist dieses der rothe, 64 Marken.

In der 3. Art aber, mit der Bedingniß, daß alle 6 Löcher des Billards besetzt seyn müssen, zählen alle die schon in die übrigen Löcher gemachten Bälle gar nichts, wenn nur eines der 6 Löcher unbesezt geblieben ist; doch sind die 6 Löcher und ein jedes davon wenigstens mit einem Ball besetzt, und der 7. oder 12. Ball wird nicht gemacht, so zählt man die 6 oder die 11 gemachten Bälle. Das Verlaufen mit dem letzten Ball zählt 32, und mit Bedingniß, das Verlaufen zuletzt mit dem rothen 64 Marken.

Nr. 8. Pyramide = Parthie.

Die Pyramide = Parthie, die von der, in eine Pyramide = Stellung gebrachten Form der fünfzehn weißen Bälle den Nahmen trägt, ist allzubekannt und kann von wenigern und mehreren Personen,

und dieß entweder nach den gemachten Bällen, oder den ihnen beygefügtten Nummern zählend, gespielt werden. Der gesprengte Ball ist ungültig, wird auf das oberste Mantelet angestellt, und setzt vom Fortspiel ab, wenn nicht ein noch anderer Ball dabey durch denselben Stoß gemacht wurde. Mit Ansagen der Löcher ist ihr Spiel weniger dem Glücksfall ausgesetzt.

Nr. 9. Parthie blanche.

Dieß Spiel mit 2 weißen Bällen und entweder auf 8 oder 12 Points gespielt, ist unserer Zeit gänzlich abgekommen.

Das Machen des Weißen zählt 2, der Fehler 1, der unpassirte Fehler 2, das Verlaufen auf einen Ball 2, und der Verlauffer wie das Ausprengen des eigenen Balls, ohne zu treffen, 3 Points.

Nach Bedingniß der Spielenden kann nach dem gemachten Ball von dem, der ihn gemacht hat, Acquit gegeben werden, oder es kann der Ball, der gemacht hat, zum Spiele für den Gegner, auf der Stelle, wo er hinkam, stehen bleiben.

Mit Ansagen (und auch auf Duplé wird diese Parthie noch manchemahl gespielt.

