

Wiener Stadt-Bibliothek.

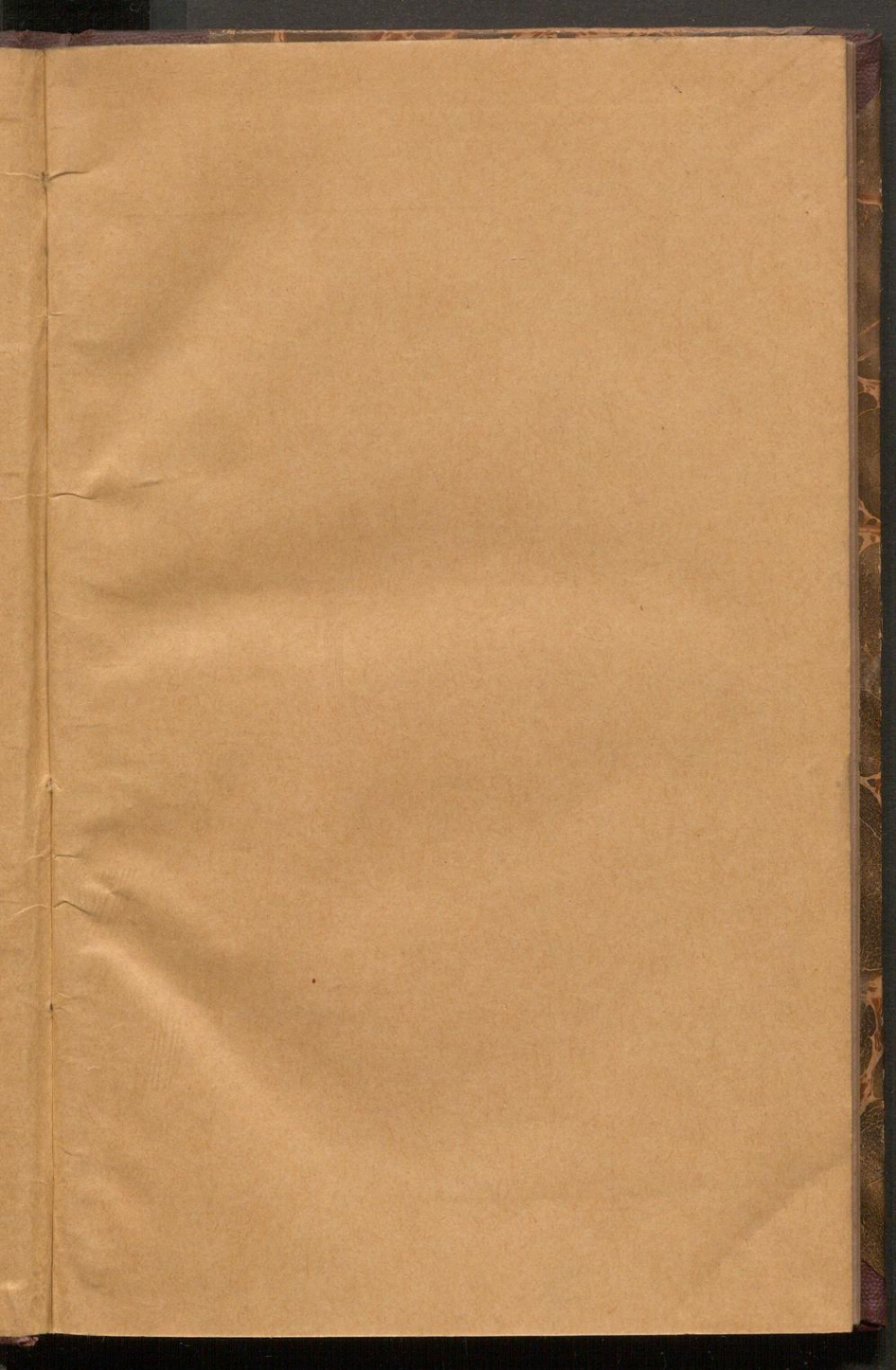
T

7554

A







Der allezeit fertige
Brettspieler,

oder

Anweisung zur schnellsten practischen
Erlernung sowohl, als auch der
Regeln

vom

Schach-, Domino-, Dame-, Regel-,
Billard-, Ball-, Trictrac- und
Toccategli-Spiel.



Mit Einer Kupfertafel.

Wien, 1835.

Verlag der C. Haas'schen Buchhandlung.

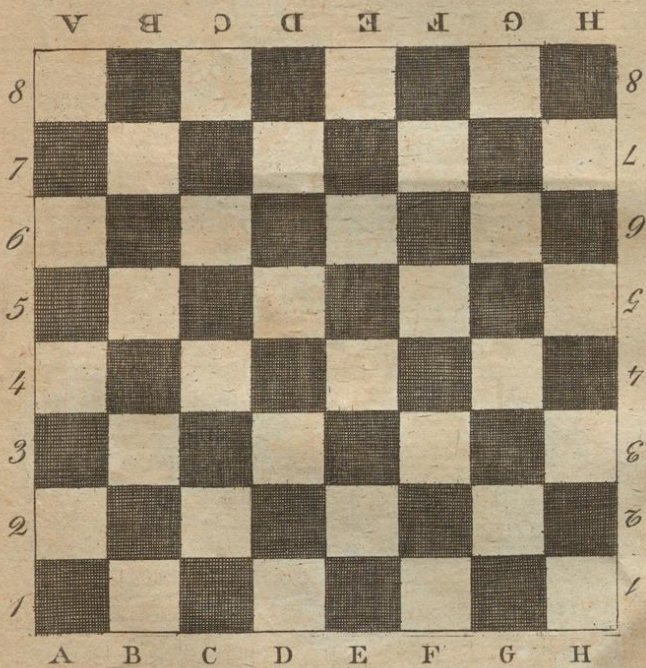
6317

A VII $\frac{1}{14}$



Bezeichnung des Schachbrets.

Lager der Schwarzen



Lager der Weissen

Der allezeit fertige
Brettspieler,

oder

Anweisung zur schnellsten practischen Erlernung
sowohl, als auch der Regeln

v o m

Schach =, Domino =, Dame =, Kegel =,
Billard =, Ball =, Trictrac = und
Toccategli = Spiel.

Mit Einer Kupfertafel.

Wien, 1835.

Verlag der Carl Haas'schen Buchhandlung.

Versteigerung
Bretter

1840

Unter dem Vorstande des
Herrn ...

...
...

1840



...

1840

...

Allgemeines Spielbuch.

Zweiter Abschnitt,
enthaltend
Brett-, Ball- und Kegelspiele.

Q

ver
un
sie
had
sin
frie
gen
gef
in

geke
des
han
seln
sten
Ber
nem
und
der
Wol
der
beze

gem
betr
es sp
Wer
nen
stesg
herzt
tiger

Brettspiele sind wohl in jeder Rücksicht für die Conversation am geeignetsten; wenigstens ist der, den Würfels- und Kartenspielen mit vollem Recht gemachte Vorwurf, daß sie um Vieles zur Demoralisirung der Menschen beygetragen haben, auf sie nicht anwendbar, weil sie keineswegs geeignet sind, die Gewinnsucht eines Spielers von Profession zu befriedigen, sondern größten Theils bloß dem Verstande eine angenehme Beschäftigung bieten, während jene nicht selten die gefährlichsten Leidenschaften in Aufruhr bringen, und den Geist in immerwährender Spannung erhalten.

Das Schachspiel, ist ein uraltes, jetzt fast überall gekanntes, sehr feines, aber auch zugleich sehr schwieriges Spiel, dessen Vaterland Indien seyn soll. — Nach Hyde's Behauptung soll es sogar schon auf den amerikanischen Inseln angetroffen worden seyn, als die Europäer zum ersten Mahle dahin kamen, woraus sich schließen läßt, daß die Bewohner jener Inseln, sonst mit den Morgenländern in einem früheren Verkehr gestanden haben. — Durch die Araber und Perser ging das Spiel nach den Abendländern, besonders nach Italien über, und hat sich seitdem fast unter alle Völker der Erde verbreitet. Das Wort Schach ist aus der persischen Sprache entlehnt, in der es einen König bezeichnet.

Der Absicht und Veranlassung seiner ersten Erfindung gemäß, ist das Schach ein Kriegsspiel. Als ein solches betrachten es alle Schriftsteller und benützen es alle Völker, die es spielen, mithin hat es ins Besondere einen unverkennbaren Werth für die Personen des Militärs, ist aber auch allen denen zu empfehlen, die ihren Verstand, Scharfsinn und Geistesgegenwart üben, sich an eine edle Entschlossenheit und Beherrztheit gewöhnen, ihr Gemüth zu Kaltblütiger, und bedächtiger Fassung in Gefahren, und beym Wechsel der Umstände

des Lebens stärken, und sich nach vollbrachter Arbeit auf eine angenehme Art erholen wollen.

A. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.

a) Vom Schachbrette.

Das Schachspiel stellt gleichsam eine Schlacht zwischen zwey kleinen Kriegsheeren vor, welche zu Anfange des Spieles, jedes seinen König und Feldherren in der Mitte, in bestimmter Schlachtordnung einander entgegen gestellt werden. Das Schlachtfeld ist das bekannte gewöhnliche Damembret, nämlich ein regelmäßiges viereckiges Bret, welches zu acht und acht auf jeder Seite in vier und sechzig Quadratsfelder abgetheilt ist, wovon die eine Hälfte schwarz, die andere weiß, abwechselnd gefärbt sind.

b) Von den Steinen.

Jedes dieser kleinen Kriegsheere besteht aus sechzehn Steinen, welche für jeden der Spieler zur Unterscheidung von verschiedener Farbe, gewöhnlich weiß und schwarz sind. Acht davon sind von verschiedener Benennung, Gebrauch und Worthen, und werden Hauptsteine, auch Figuren oder Officiere genannt. Diese sind:

Der König.

Die Königin oder Dame.

Zwey Laufer oder Narren.

Zwey Springer, auch Kössel oder Pferde genannt.

Zwey Thürme, auch Rochen oder Elephanten.

Die acht übrigen heißen Bauern oder Pions nach dem Französischen, und sind einander in Allem gleich.

Diese Steine unterscheiden sich durch ihre äußere Gestalt, welche nach Willkühr, Laune oder Luxus sehr verschieden seyn kann, bey deren Wahl aber die zwey wesentlichen Punkte nicht unberücksichtigt bleiben dürfen, nämlich erstens: daß man sie durch ihre Gestalt leicht und sicher unterscheiden, und zweitens: daß man sie bey in einander hingezogenen Stel-

lungen bequem herausheben könne, ohne in Gefahr zu seyn, die andern umzuwerfen, oder zu verrücken.

c) Von der Aufstellung der Steine.

Bei der Aufstellung der Steine zu Anfange des Spieles hat man darauf zu sehen, daß jeder der einander gegenüber sitzenden Spieler auf dem zwischen ihnen liegenden Schachbrette ein weißes Eckfeld zur rechten Hand habe. Die nicht Hauptsteine, kommen vor jeden Spieler auf die erste Linie in folgender Ordnung zu stehen: Die Eckfelder werden mit den Thürmen besetzt, neben ihnen stehen die zwey Springer, und alsdann die zwey Laufer. Von den zwey noch leeren Feldern nimmt die Königin allezeit dasjenige ein, welches von ihrer Farbe ist, und der König besetzt das andere. Derjenige Spieler, welcher die weißen Steine hat, stellt seine Königin auf das weiße, seine Gegner aber mit den schwarzen Steinen auf das schwarze der mittleren Felder, so daß der König und die Königin beyder Spiele, einander gegenüber stehen. — Die Bauern werden auf die zweyte Linie vor die Hauptsteine gestellt.

d) Von dem Gange der Steine.

Der Gang der Bauern ist der beschränkteste. Sie dürfen nur vor sich hin in gerader Linie von einem Felde auf das andere, und niemahls rückwärts gehen. Bei ihrem ersten Zuge ist es ihnen auch gestattet, zwey Schritte auf einmahl zu machen, also über ein Feld wegzuschreiten, im Gange der Parthie jedoch nicht wieder. Ist aber ein Bauer meines Gegners schon so weit vorgedrückt, daß mein Bauer, wenn er sich der Freyheit, zwey Schritte auf einmahl zu machen, bedienen wollte, neben jenen zu stehen käme, so ist der Gegner berechtigt, diesen Bauer, wenn er es für dienlich erachtet, mit dem seinigen im Vorbeygehen zu nehmen, und seinen Bauer auf das Feld zu stellen, auf welchem er den meinigen hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gethan hätte. Wenn endlich mein Bauer bis auf das letzte Feld seiner Linie, oder das erste des Gegners vorgedrungen

ist, so kann ich ihn zu jeder Figur machen, welche ich nach der Lage des Spieles am besten zu brauchen gedente, und schon bis zu dieser Zeit verloren hatte. Meistentheils tritt er in den Rang der Königin, weil es ein seltener Fall ist, daß man einen Bauer so weit bringt, ohne nicht vorher diesen Hauptstein verloren zu haben. Sollte sich jedoch der seltene Fall ereignen, daß ein Bauer auf das letzte Feld gelänge, ohne daß der Spieler vorher eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange müßig stehen, bis er nach dem Verluste einer Figur, sogleich in den Rang und die Wirksamkeit der verlorenen treten kann.

Die **Thürme** gehen auf allen Seiten, vor-, rück- und seitwärts, jedoch nur in gerader Linie unter einem rechten Winkel.

Die **Lauf er** gehen ebenfalls vor- und rückwärts, aber in schräger Richtung oder in der Diagonal-Linie. Daher lauft derjenige, welcher zu Anfange des Spieles auf ein schwarzes Feld gestellt wurde, immer nur auf den schwarzen, der andere aber, auch nur immer auf den weißen Feldern.

Die **Königin** vereinigt den Gang des Thurmes und Laufers in sich; sie kann sich des einen oder des andern nach Gutdünken des Spielers bedienen.

Diese drey Steine, die Königin, die Thürme und die Laufer, können auf jeden Zug so weit gehen, als ihnen kein anderer Stein im Wege steht; sie dürfen aber über keinen wegspringen. Dieses Recht haben nur

Die **Springer**. Der Gang dieser Steine besteht in einem Sprunge über ein Feld nach allen Richtungen, aber jederzeit von einem weißen auf ein schwarzes Feld, oder umgekehrt. Daher hat ein Springer, in die Mitte des leeren Schachbrettes gestellt, acht Sprünge nach verschiedenen Richtungen. Ein jeder solcher Sprung gilt für einen Zug, und dazwischen stehende Steine halten ihn nicht auf, wenn nur das Feld leer ist, auf welches er dem Sprunge gemäß zu stehen kommen muß.

Der **König** endlich geht vor-, rück- und seitwärts, aber immer nur auf das ihm nächste Feld. **Einmahl** in je-

dem Spiele ist es ihm jedoch erlaubt, zwey Felder weit zu gehen, und dieß nennt man den *Rochgang*, das *Rochiren* oder *Rochen*.

e) Von dem *Rochgange* des Königs.

Derselbe bestehet darin, daß der König auf der ersten Linie nach der linken oder rechten Seite, wie es die Lage des Spieles erfordert, zwey Schritte macht, und der auf dieser Seite im Eckfelde stehende Thurm auf die andere Seite neben den König gesetzt wird. Dieses gilt für einen Zug; in Deutschland und mehreren anderen Ländern hat man jetzt allgemein diese Art zu rochiren angenommen; in Italien aber hält man sich noch immer an die sonst übliche Art, nach welcher der Spieler die Freiheit hat, den König und den Thurm, mit welchen er rochirt, auf jedes ihm beliebige Feld der ersten Linie auf der Seite nach welcher rochirt wird, zu setzen, wenn nur der Thurm, der vorher dem Könige zur rechten oder linken Hand war, auf dessen andere Seite zu stehen kommt. — Übrigens gibt es noch vier Ursachen, welche das *Rochiren* verhindern, nämlich:

1ens. Wenn der König oder der Thurm schon gezogen worden sind.

2ens. Wenn zwischen beyden ein anderer Stein stehet.

3ens. Wenn der König im Schach stehet, oder durch das *Rochiren* sich in's Schach stellen würde, und

4ens. Wenn ein feindlicher Stein auf das Feld zieler, über welches er bey dem *Rochiren* gehen müßte.

f) Von dem Angriffe der Steine.

Eine jede Figur greift die feindlichen Steine in derselben Richtung an, in welcher ihm nach oben angeführten Regeln zu gehen gestattet ist. Die Thürme greifen also in gerader Linie und in einem rechten Winkel, die Laufer in der Diagonal-Linie, die Königin vereinigt, wie Laufer und Thurm und die Springer in dem ihnen eigenen Sprunge an, sowohl vor-, rück- als seitwärts. Wenn es dem Spieler dienlich scheint, nimmt er die in der Richtung des Ganges seiner Figur ste-

henden feindlichen Steine weg, und stellt seine Figur auf deren Felder.

Die Bauern nehmen oder schlagen, aber nicht in der geraden Richtung, welche ihnen ihr Gang vorschreibt, sondern sie schlagen über quer oder in der Diagonal-Linie, wie die Laufer, aber nur ein Feld weit. Sie kommen also, wenn sie einen Stein nehmen, auf eine andere Linie, als sie bey Anfange des Spieles gestellt wurden.

g) Erklärung der bey dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke.

Einen Stein decken oder unterstützen, bedeutet einen zweyten Stein so stellen, daß man, im Falle der Gegner den erstern nehmen sollte, im nächsten Zuge des Gegners Stein wieder nehmen könne. Daher heißt der Ausdruck z. B. mein Springer ist durch den Laufer gedeckt. — Der Laufer ist so gestellt, daß, wenn der Gegner mir mit einer seiner Figuren den Springer nimmt, ich im nächsten Zuge diese Figur mit dem Laufer wieder nehmen kann; da man nun einen Stein durch mehrere Figuren oft vier und fünffach angreifen kann, so muß dieser auch eben so oft vom Gegner gedeckt werden, weil sonst dieser Stein verloren ginge, ohne Ersatz dafür zu bekommen.

Eine Figur wechseln oder abtauschen nennt man eine Figur des Gegners mit einer seiner eigenen vom gleichen Werthe, z. B. Laufer mit Laufer, oder Thurm mit Thurm nehmen, und sich die seinige dagegen wieder nehmen lassen. Diesem entgegen gesetzt ist

Die Aufopferung einer Figur, wobey man sich entweder einen Stein ganz ohne Ersatz nehmen läßt, oder eine Figur von größerem Werthe für eine mindere hingibt, z. B. einen Laufer für einen Bauer, einen Thurm für einen Springer u. d. m., um dadurch einen stärkeren und freyern Angriff zu bekommen.

Noten oder Notiren, sich der oben angeführten Freyheit bedienen, den König zwey Schritte in einem Zuge gehen zu lassen.

Eine offene oder freye Linke ist diejenige, auf welcher kein Bauer von beyden Spielern mehr steht.

Gambit heißt man die Spielart, nach welcher man auf den zweyten Zug, nachdem auf den ersten von beyden Seiten der Bauer des Königs oder der Königin zwey Schritte gezogen wurde, den Bauer des Laufers, des Königs oder der Königin, nach Befinden des ersten Zuges, auch zwey Schritte ziehet, und ihn also dem Gegner, ohne Ersatz dafür zu bekommen, anbietet.

Schach; dieses Wort muß jederzeit als eine Erinnerung an den Gegner gesagt werden, wenn man einen Stein so ziehet, daß man mit demselben auf dem nächsten Zuge den feindlichen König nehmen könnte, man nennt dieß daher dem Könige Schach geben oder bieten. Da in dem Verluste des Königs der Verlust des Spieles besteht, so ist der Gegner, dessen König Schach gebothen wurde, nunmehr gezwungen, entweder: 1.) Den König aus dem gegebenen Schach zu ziehen, oder 2.) einen Stein zur Bedeckung gegen den Angriff vor den König zu setzen, oder 3.) den feindlichen, Schach gebenden Stein zu nehmen. Stehet ihm jedoch durch die Stellung seiner Steine keines dieser Hülfsmittel mehr zu Gebote, so ist er

Schach-Matt, oder wie einige nach der Abstammung des Wortes besser schreiben wollen: Mad. Dieses Wort bezeichnet das Ende des Spieles, und derjenige, dessen König matt gesetzt wurde, hat die Parthie verloren, wenn er auch noch keinen einzigen Stein eingebüßt hätte. Hierdurch unterscheidet sich das Schachspiel von allen Bretspielen, in welchen der Verlust aller Steine den Verlust der Parthie bestimmt.

Blinder Matt. Wenn ein Spieler den feindlichen König Schach-Matt stellet, ohne es selbst bemerkt, und ohne die Erinnerung: »Schach dem Könige, vorausgeschickt zu haben, so wird dieß mit obigem Ausdrücke bezeichnet.

Ersticktes Schach-Matt ist, wenn der König so zwischen mehreren Steinen darin stehet, daß ihm kein Feld mehr frey bleibt, um aus dem, ihm von einem Springer gegebenen Schach wegzuziehen zu können.

Verdecktes oder verborgenes Schach, heißt man diejenige Lage, wenn zwischen meinem Könige und einer, z. B. der Königin, dem Thurne oder Laufer des Gegners, in der Richtung der Angriffslinie, eine andere feindliche Figur steht. Der König ist alsdann in Gefahr, durch Wegziehung der dazwischen stehenden Figur von der dahinter stehenden Schach zu bekommen. Hieraus entsteht:

Das Abzug- oder aufgedeckte Schach, wenn in der eben erwähnten Lage durch Wegziehung der Figur wirklich Schach gegeben wird. Dieß ist einer der gefährlichsten Züge, weil die abziehende Figur ungehindert einen jeden Stein nehmen oder sich auf den Angriff einer andern Figur des Gegners stellen, indem dieser beym nächsten Zuge nichts anders thun darf, als seinen König aus dem Schach zu ziehen. Kann aber durch die abziehende Figur ebenfalls auf einem andern Felde dem feindlichen Könige Schach gebothen werden, so nennt man dieß ein

Doppeltes oder Doppel-Schach, weil man dadurch in einem Zuge dem Könige von zwey verschiedenen Seiten Schach biethet. Auch dieser Zug ist sehr gefährlich, weil der König dadurch gezwungen wird, auf ein andres noch unangegriffenes Feld zu gehen, denn auf einen Zug kann man sich nicht gegen ein von zwey verschiedenen Seiten gegebenes Schach decken, und eine der Schach gebenden Figuren zu nehmen, würde auch nichts nützen, weil der König alsdann doch noch in dem Schache der andern Figur bliebe.

Immerwährendes oder ewiges Schach heißt man, wenn der König sich in einer solchen Stellung befindet, daß ihm von den feindlichen Figuren auf jeden Zug Schach gebothen werden kann, doch ohne daß diese im Stande wären, ihm Matt zu stellen. Gewöhnlich geschieht dieß mit der Königin, die der Unterstützung einer andern Figur beraubt ist, und eine solche Parthie muß nothwendig unentschieden bleiben, weil ein immerwährendes Schach allezeit nur als Nothhülfe in der Überzeugung gegeben wird, daß man die Parthie nicht mehr gewinnen könne, und man sich doch nicht der Gefahr aussetzen will, sie zu verlieren.

Patt oder Schachpatt ist es, wenn die noch vorrätigen Steine eines Spielers so eingesperret sind, daß sie nicht mehr ziehen können, und der König von den feindlichen Figuren gleichfalls so eingeschlossen ist, daß er, ohne doch selbst im Schach zu stehen, seinen Platz nicht verändern kann, ohne in selbiges zu kommen, dieß endigt natürlich die Parthie, ob aber zum Vortheile des p a t t gesetzten Spielers oder des Gegners, darüber muß man sich mit seinem Gegner vorher verständigen oder sich nach dem, an jedem Orte üblichen Gebrauche richten.

Remis (Parthie remise, aufgehobene Parthie) bleibt jedes Spiel, in welchem keiner von beyden Spielern, aus Mangel der dazu erforderlichen Steine, oder durch die besondere Lage des Spieles, im Stande ist, seinen Gegner matt zu machen.

Doppel-Bauer wird derjenige genannt, der durch das Nehmen eines feindlichen Steines auf eine Linie gekommen ist, auf welcher sich vor oder hinter ihm schon einer befindet.

Verbundener Bauer ist jener, der von einem andern unterstützt oder gedeckt steht, oder es im erforderlichen Falle noch werden kann.

Gelbster oder einzelner Bauer dagegen ist einer, welcher sich so isolirt befindet, daß er nicht mehr durch einen andern unterstützt werden kann.

Freybauer heißt derjenige, welcher in seinem Gange zum ersten Felde des Gegners bey keinem feindlichen Bauer mehr vorbehey zu gehen hat.

B. Gesetze des Schachspieles.

Nachstehende Gesetze sind in Deutschland allgemein von den ersten Spielern angenommen; jedoch kommt es auf Verabredung an, ob sie sich im Allgemeinen darnach richten, oder bey dem einen oder dem andern Ausnahmen machen wollen. Besonders ist es anzurathen, sich mit fremden Spielern, mit denen man vielleicht um einen hohen Preis ziehen will, über den betreffenden Gegenstand der §. 8. bis 17 bestimmt zu verabreden.

§. 1. Das Schachbrett muß so gestellt werden, daß ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat. Im Falle das Bret unrecht gesetzt worden wäre, kann derjenige, welcher diesen Fehler vor seinem vierten Zuge bemerkt, verlangen, daß das Spiel neu angefangen werde. Haben aber beyde den vierten Zug schon gemacht, ohne darauf Acht zu haben, so bleibt das Spiel im Gange, oder kann nur mit beyderseitiger Einwilligung neu angefangen werden.

§. 2. Eben so ist vorstehendes Gesetz in Anwendung zu bringen, wenn die Steine bey dem Aufsetzen unrecht gestellt wurden.

§. 3. Fehlet einem von beyden Spielern ein Stein, und er bemerkt dieß erst nach beyderseitigem vierten Zuge, so muß die Parthie ohne Ersatz des fehlenden Steines fortgespielt werden.

§. 4. Wird in einer Parthie mit Vorgeben eines Steines vergessen, diesen Stein aus dem Brete zu nehmen, so muß die Parthie so ausgespielt werden. Sollte jedoch derjenige, welcher durch dieses Versehen um den zugestandenen Vortheil des vorgegebenen Steines gebracht wurde, die Parthie verlieren, so gilt dieß nur für Remis.

§. 5. Bey der ersten Parthie wird durch das Loos bestimmt, wer den Anzug haben solle, nachher wechseln die Spieler mit einander ab. Gibt aber einer dem andern einen Stein vor, so hat der Vergebende allezeit den Anzug.

§. 6. Es ist nicht erlaubt, auf den ersten Zug zwey Steine auf einmahl zu ziehen, so wenig es gestattet werden kann, bey dem Rochiren auch noch einen Bauer zu ziehen.

§. 7. Wer einen Stein berührt, muß ihn ziehen (pièce touchée — pièce jouée) und hat man die Hand von dem Stein weggezogen, so darf man den Zug nicht mehr ändern.

§. 8. Wer einen feindlichen Stein berührt, kann von dem Gegner gezwungen werden, denselben zu nehmen, im Falle dieses der Stellung der Steine nach möglich ist.

§. 9. Wer mit einem Steine einen falschen, demselben seinem Gange nach nicht zukommenden Zug macht, muß diesen auf Verlangen des Gegners mit Verlust des Zuges wieder

zurücksetzen. Jedoch steht es dem Gegner auch frey, einen solchen Zug als richtig gelten zu lassen.

§. 10. Man ist nur verbunden, dem Könige allein Schach zu sagen, nicht wie einige verlangen, auch der Dame oder gar den Thürmen.

§. 11. Würde ein Spieler durch ein vom Gegener durch den Zuruf gebotenes, aber durch seinen Zug nicht wirklich gegebenes Schach verleitet, seinen König oder einen Stein zu berühren, so ist daß Gesetz §. 7. in diesen Falle nicht in Ausübung zu bringen, wofern der Fehler noch vor dem Nachzuge des Gegners bemerkt wird.

§. 12. Läßt ein Spieler aus Unachtsamkeit seinen König in den ihm zugerufenen Schache stehen, so hat der Gegner das Recht zu verlangen, daß ersterer den Zug zurücksetzen und sich auf eine beliebige Art gegen das Schach decken, oder aus demselben ziehen muß. Doch ist dieses Gesetz nicht in Anwendung zu bringen, wenn das Schach zwar wirklich gegeben aber nicht zugerufen wurde, in welchem Falle der Zug ganz zurückgenommen, und ein anderer zur Bedeckung des Schaches gemacht werden muß.

§. 14. Es ist erlaubt, den feindlichen König von allen Steinen zu entblößen, und ihn einzeln matt zu machen.

§. 14. Derjenige, welcher in der Lage ist, sich ein immerwährendes Schach geben lassen zu müssen, sey es aus dem Grunde, weil er sich nicht mehr gegen das Schach decken kann, oder weil er augenscheinlich in der Gefahr wäre, durch jeden andern Zug matt werden zu müssen, hat das Recht die Parthie als unentschieden aufzuheben, wofern sich der Gegner nicht erklärt, von dem immerwährenden Schach abzustehen.

§. 15. Sollte ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheinen, irgend ein schweres Matt, z. B. das Matt vom Laufer oder Springer u. dgl., zu erzwingen, so soll auf Ansuchen des andern Spielers der Schluß der Parthie auf fünfzig Züge festgesetzt werden, und wenn diese fruchtlos gemacht wurden, so wird die Parthie als remis aufgehoben.

§. 16. Wird der König pat t gesetzt, so hebt dieß ebenfalls die Parthie als remis auf. Doch kommt es auf Verab-

redung an, ob der patt gefetzte nicht die Hälfte des Einfases verlieren soll. In England gewinnt sogar derjenige; welcher sich patt setzen lassen kann; in Frankreich, Italien, Deutschland u. s. w. wurde es jederzeit für unentschieden angesehen.

§. 17. Jeder Bauer, welcher bis auf das erste Feld des Gegners vordringt, tritt sogleich in den Rang und die Wirksamkeit der Königin oder jeder andern Figur, welche bis dahin dem Spieler schon abgeht, nach dessen eigener Wahl. Sollte sich jedoch der Fall ereignen, daß ein Bauer bis dahin gelänge, ohne daß der Spieler irgend eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange stehen, bis eine Figur aus dem Spiele kommt, in dessen Wirksamkeit derselbe alsdann gleich zu treten hat.

C. Theoretische Grundsätze.

Der König ist also der Hauptstein, durch welchen alle andern erst Leben, Bedeutung und Wirksamkeit bekommen und welche ohne Unterschied erforderlichen Falles zu seinem Schutze aufgeopfert werden müssen. Er selbst ist unverleslich, und kann nie genommen werden, denn in dem Augenblicke, als er vom Schachbret verschwände, wäre auch die Parthie beendigt. Daher darf er auch nie ein Feld betreten, welches dem Angriffe einer feindlichen Figur ausgesetzt ist.

Jeder Anfänger wird demnach leicht einsehen, daß der eben angeführte Entzweck des Spieles, den feindlichen König gefangen zu nehmen oder matt zu setzen, gegen einen aufmerksamen Gegner nicht durch wenige Züge in der Mitte seiner Figuren zu erreichen ist, da derselbe eben diese Absicht gegen den Andern hat, und ihm auch die nähmlichen Mittel zu Gebothe stehen; das Matt kann daher nur durch viele zweckmäßige, die Angriffe des Gegners vereitelnde, und auf oft sehr entfernte Folge berechnete Züge bewirkt werden. Bey der unendlichen Menge der möglicher Weise zu machenden Züge und Gegenzüge würde es eine, die menschlichen Kräfte übersteigende, und der ungeheuren Weitläufigkeit wegen doch unbenutzbare Arbeit seyn, für jede nur immer denkbare Stellung den

bestmöglichen Zug zu bestimmen. Man muß sich daher begnügen, allgemeine Regeln anzugeben, und den Nutzen der Befolgung derselben durch mehrere practische Beispiele zu belegen.

Es ist gar nicht gleichgültig, mit welchen Zügen man eine Parthie anfängt, denn von ihnen hängt meistens der Gewinn und Verlust ab. Lagert man gleich Anfangs seine Steine so, daß man alle nach Willkühr zur Vertheidigung und zum Angriffe gebrauchen kann, so wird man einen entschiedenen Vortheil über einen Gegner haben, welcher im Anfange nur mit einer, höchstens zwey Figuren spielt, oder seinen Steinen durch seine ersten Züge selbst den freyen Ausgang versperrt. Es gibt daher gute und schlechte Anfangszüge. Gute sind diejenigen, durch welche der Vortheil, seinen Figuren freyen Ausgang zu verschaffen, erreicht wird, schlechte hingegen jene, durch welche eine Figur die andere sperrt, oder durch welche der König unnöthiger Weise den öfteren Angriffen des Gegners ausgesetzt wird.

D. Allgemeine theoretische Grundsätze.

Die Kunst eines guten Schachspielers besteht in folgenden drey wesentlichen Puncten, nämlich: daß er

1tens den Werth der Figuren und ihre Verhältnisse gegen einander genau kenne,

2tens daß er einen guten Plan zu gehörigen Zeit zu entwerfen, und

3tens diesen Plan geschickt und geschwind auszuführen verstehe.

E. Von dem Werthe der Figuren.

Es ist sehr schwer, ja wohl ganz unmöglich, einen Maßstab aufzustellen, nach welchem man den Werth der Figuren in ihren unendlich wechselnden Verhältnissen gegen einander für den practischen Gebrauch anwendbar berechnen könnte: nur durch anhaltende Übung gelangt jeder Spieler selbst dahin, sich darüber ein eigenes System zu bilden, welches aber auch wieder nur für ihn selbst brauchbar ist, da es nach seiner

individuellen Ansicht entstanden, und auch nur auf seine Fertigkeit berechnet ist.

Die einfachste Bestimmung des Werthes ist:

Die Königin ist die stärkste Figur, der Thurm behauptet nach ihr den Rang. Laufer und Springer scheinen beynahe einander gleich zu seyn. Die Bauern sind die geringsten, und Können nur durch gegenseitige Unterstützung wirksam werden.

Einige setzen folgenden Maßstab fest:

Die Königin ist gleich zwey Thürmen, und einem Pion oder einem Thurme, einer Kleinen Figur und zwey Pions oder drey Kleinen Figuren, und einem, auch zwey Pions.

Der Thurm ist so viel wie zwey kleine Figuren, oder eine kleine Figur und drey Pions.

Der Laufer und Springer sind gleich, und sollte ein Unterschied unter ihnen statt finden, so entsteht er nur durch die Lage des Spieles, und durch die Liebhaberey oder Geschicklichkeit des Spielers, mit welcher er einen oder den andern zu gebrauchen weiß. Sie sind mehr als drey, und weniger als vier Pions.

Die eigentliche wahre Schätzung des Werthes einer Figur gibt die jedesmahlige Lage des Spieles. Es treten Fälle ein, in denen ein Laufer besser als ein Thurm, ja wo ein Springer besser als die Königin selbst ist. Auch lehrt die Erfahrung, daß bey einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang abnimmt, wie bey der Königin und dem Springer, hingegen bey andern zunimmt, wie bey dem Thurm und dem Pion. Im Anfange der Parthie ist die Königin gewiß stärker als zwey Thürme, gegen das Ende ist sie ihnen nur gleich, ja vielleicht gar etwas schwächer, anfänglich wirken drey Pions nicht so viel als eine kleine Figur, und zu Ende des Spieles sind zwey Pions oft schätzbarer als eine Figur.

Im Allgemeinen hat jede Figur, welche schon thätig ist, mehr Werth als eine andere noch unthätige oder gar eingesperrte. Wenn ich daher die Wahl habe, dem Feinde einen unter zwey Steinen zu nehmen, so nehme ich gewiß allezeit, ohne Rücksicht, ob es ein Thurm, Laufer oder Springer ist, denjenigen, welcher schon so weit vorgerückt ist, um eine Ge-

fahr zu drohen, oder welcher einen, mich angreifenden Stein unterstüzt; keineswegs aber jenen, den der Gegner erst ins Spiel bringen muß, um mir zu schaden.

Lauser und Springer sind zwar von gleicher Stärke und ihre Umtauschung gegen einander kann im Allgemeinen für keinen Nachtheil erklärt werden, doch wird folgende Aufzählung der, einen jeden eigenhümlichen Vorzüge, sehr viel dazu beytragen, ihren nach der Lage des Spieles relativen Werth richtiger zu bestimmen.

1. Vorzüge des Springers vor dem Lauser.

a) Durch Unterstüzung eines Springers geht ein Bauer, welcher zu Ende des Spieles auf einer Thurmlinie steht, sicher zur Dame; der Lauser bewirkt dieß nicht, wenn er nicht von der Farbe des Eckfeldes ist.

b) Das vom Springer gegebene Schach kann nicht gedeckt werden.

c) Ein Springer kann abwechselnd, weiße und schwarze Felder betreten, was besonders bey Verfolgung der Bauern von großem Vortheile ist.

d) Die Springer vertheidigen sich einander gegenseitig; die Lauser nicht.

e) Des Springers Gang bringt ihn über andere Steine hinweg, der Lauser wird dadurch aufgehalten.

f) Bey verwickelten Stellungen dringt aus dieser Ursache der Springer leichter ein.

g) Den Gang des Springers hat kein anderer Stein

h) Er allein kann ersticktes Schach matt geben

i) Der Verlust eines Springers kann in den meisten Fällen durch den andern ersetzt werden; der Verlust eines Lausers bringt den Nachtheil, entweder die weißen oder die schwarzen Felder nicht mehr angreifen zu können, wodurch oft der angelegte Plan auf einmahl gänzlich zerstört wird.

2. Vorzüge des Lausers vor dem Springer.

a) Die Lauser bedrohen den Gegner von weitem.

II. Brettspiele.

b) Ein Laufer und ein Bauer können sich wechselseitig unterstützen.

c) Der feindliche König kann den Laufer nicht verfolgen.

d) Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten und ihm den Ausgang verwehren, bis ihn der König oder ein anderer Stein befreit.

e) Ein Laufer zur Deckung des Schachs vor den König gestellt, greift zugleich an.

f) Zwey Laufer erzwingen das Matt, zwey Springer nicht.

g) Zwey Laufer gegen die Königian machen remis, zwey Springer verlieren gegen sie.

h) Ein Laufer und ein Thurm können gegen einen Thurm matt machen; Thurm und Springer gegen Thurm bleibt remis.

F. Entwerfung eines Planes und dessen Ausführung

Bevor man darauf denken darf, einen Plan zu entwerfen, müssen die Steine alle frey und so gelagert seyn, daß man sich ihrer nach Willkühr bedienen kann. Die ersten Züge geschehen daher eigentlich, nicht um anzugreifen, sondern bloß um die Steine in eine solche Stellung zu bringen, daß man nachher mit allen Figuren bequem, zum Vorhaben dienlich, desto nachdrücklicher agiren kann. Eine solche Stellung wird erreicht:

1. Wenn man verbundene Bauern in die Mitte des Schachbrettes zu bekommen sucht, welche der Gegner ohne Schaden nicht trennen kann. — Solche Mittelbauern sind von Wichtigkeit, sowohl bey dem Angriffe als bey der Vertheidigung, weil sie die Figuren des Gegners am meisten hindern, in unser Spiel einzufallen. Kann man aber diese Mittelbauern nicht erhalten, so suche man sich vier gegen zwey feindliche auf der Königsseite zu verschaffen; in diesem Falle beruht die Stärke des Spieles auf diesen vier Pions. Kann man aber auch dieß nicht nach Wunsch erreichen, so trachte man zwey gegen drey feindliche Pions auf der Königsseite zu erhalten. Vier Pions gegen drey, oder drey gegen zwey sind nicht vortheilhaft; denn nach dem Rochiren wird der Thurm

durch den dritten Pion gesperrt, da hingegen des Gegners Thurm eine offene Linie vor sich hat und gleich ins Spiel gebracht werden kann.

2. Suche man bald Laufer und Springer heraus zu bringen und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern; doch müssen sie so gestellt werden, daß sie sich einander nicht selbst den Weg versperren.

3. Auch bringe man die Königin an einen solchen Ort, wo sie beym Angriffe und der Vertheidigung, gleich bey der Hand ist und doch sicher vor dem Angriffe einer kleineren Figur steht.

4. Suche man sich so bald als möglich Freyheit zu verschaffen, rechts oder links nach Erforderniß der Umstände rochiren zu können.

Hat man nun auf die jetzt angezeigte Art den Endzweck erreicht, seinen Steinen eine vortheilhafte Stellung zu geben, so ist der Zeitpunkt da, einen Angriffsplan zu entwerfen. Als allgemeine Richtschnur läßt sich dabey Folgendes angeben:

1. Untersuche man die Lage und Stellung des Gegners genau, ob man keine schwache Seite oder andere Fehler entdecken könne, welche den Angriff auf irgend einer Stelle als vortheilhaft bestimmen. Finden sich keine solchen Blößen, so wage man

2. einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite, wozu die Springer die besten Dienste leisten. Der Gegner wird hierdurch genöthigt, die angegriffene Seite zu vertheidigen und entblößt dadurch nicht selten andere Punkte, auf welchen man alsdann um so nachdrücklicher angreifen kann.

3. Ist es oft sehr nützlich, das Rochat des Feindes zu zerstören oder zu hindern. Dieß kann geschehen, entweder, wenn man eine Figur nimmt, welche der König allein unterstützte, oder wenn man so Schach biethen kann, daß der König schlechterdings ausweichen muß, oder durch Vorsezung eines Steines eine eingesperrte Lage bekommt. Kann man aber keine dieser Absichten durch das Schachbiethen erreichen, so ist dasselbe schädlich und man warte einen besseren Zeitpunkt dazu ab.

4. Suche man die Steine, welche man am wenigsten

bey seinem Vorhaben zu gebrauchen denkt, gegen diejenigen des Feindes zu wechseln, welche der Ausführung des beabsichtigten Planes am meisten hinderlich sind.

5. Gebe man sorgfältig Acht, daß, wenn der Angriff mit verbundenen, von den Laufern und Thürmen unterstützten Bauern geschieht, welches eigentlich die wahre und sicherste Angriffsart ist, der Gegner nicht seine Bauern so in die unsrigen hineinziehe, daß keiner mehr weiter ziehen kann. In diesem Falle opfere man lieber eine Figur für zwey oder auch nur für einen Bauer auf, um den Angriff frey zu erhalten.

Da aber der Gegner ebenfalls seinen Angriffsplan gemacht hat, so ist es nöthig, diesem genau nachzuspüren und ihm durch die rasche Ausführung des eigenen Planes so zuvor zu kommen, daß er mehr auf seine Vertheidigung, als auf einen Angriff bedacht seyn muß. Hierzu wird erfordert:

1. Daß man seine eigenen Züge nach Beschaffenheit der möglichen Gegenzüge im Voraus berechne.

2. Daß man gleichfalls die Züge des Gegners zu errathen suche. Sollte der Gegner anders ziehen, als man es vermuthete, so ist es ein sicheres Merkmal, entweder: daß man seinen Plan nicht genug kenne, oder: wenn man mit der größten Aufmerksamkeit denselben nicht auffinden kann, daß der Gegner den Plan des Andern nicht genug durchsieht, um demselben zweckmäßig entgegen spielen zu können.

3. Daß man seine Angriffsstärke nicht allein in eine Gattung von Steinen setze; denn diese sucht der Spieler dem Gegner durch den Wechsel abzuwingen und der Angriff ist zu Ende.

4. Daß man keine Zeit unnütz verliere. Dies geschieht:

- a) Wenn man einen Stein vorrückt, welchen der Gegner durch Vorziehung eines Bauern gleich wieder fortzagen kann.
- b) Wenn man einen Stein des Gegners angreift, der noch nicht gefährlich ist, oder welchen der Gegner wohl ohnedies weggezogen hätte, um ihm einen besseren Platz anzuweisen.
- c) Wenn man ohne Erreichung eines andern Vortheiles Schach biethet.

d) Wenn man Stein um Stein wechselt und dadurch dem Gegner ein fröhres Spiel verschafft, da er vorher eine eingesperrte Lage hatte.

5.) Daß man Zeit zu gewinnen suche. Dieß wird bewerkstelliget:

a) Wenn man zu gehöriger Zeit und mit steter Berücksichtigung der dadurch entstehenden Stellung Stein um Stein wechselt.

b) Wenn man einen angebothenen Bauer oder eine vertheidigte Figur nicht gleich nimmt, sondern nehmen läßt und den Zug dazu benützt, einen andern Stein ins Spiel zu bringen, oder eine Figur noch einmahl zu unterstützen.

c) Wenn man die Benützung eines Vortheiles, dessen man ohnehin gewiß genug ist, z. B. das Nehmen eines Steines, den der Gegner nicht mehr wegziehen oder vertheidigen kann und darf, das Schachbiethen in einer nicht mehr zu beschützenden Richtung ic., so lange als möglich aufschiebet und die Zeit lieber dazu anwendet, andere Steine ins Spiel zu bringen, welche den entworfenen Plan um so kräftiger unterstützen.

6. Daß man endlich, wenn der Angriffsplan dem Gegner schon ganz enthüllt ist, durch die dazu schon geordneten Figuren, den Angriff so rasch Schlag auf Schlag forsetze, daß der Gegner nie Zeit gewinnen kann, sich wieder festzusetzen und offensive gegen mich zu Werke zu gehen.

G. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere.

a) Vom Könige.

1. Man muß den König oder die Königin niemahls der Gefahr eines doppelten oder Abzugschaches ausgesetzt lassen. Die Springer erfordern in dieser Rücksicht eine vorzügliche Aufmerksamkeit, besonders zu Ende einer Parthie, wo es darauf ankommt, einen Bauer durch Unterstützung des Königs und einer Figur zur Dame zu bringen.

2. Es ist gefährlich, so lange die Königin noch im

Spiele ist, den König von seinen Bauern zu entblößen, oder ihn gar zur Unterstützung anderer Steine ins Spiel zu bringen. Jedoch leidet diese Regel in den Gambit- und Aufopferungsspielen bisweilen eine Ausnahme, in welchen die Entblößung und Vorrückung des Königs öfters sehr nöthig wird, sowohl um schnell mehrere Figuren zum Angriffe zu bringen, als auch um bey der Vertheidigung nicht in der Mitte der eigenen Figuren zu ersticken.

3. Hat man aber mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite, so ist es sehr dienlich, Königin und Läufer zu wechseln, um alsdann den König mit seinen Bauern selbst ins Spiel zu bringen.

4. Gegen Ende des Spieles, wenn die meisten Figuren schon gegen einander getauscht sind, ist der König einer der besten Steine, welcher hauptsächlich vorrücken muß.

5. Das eigene Rochat suche man sobald als möglich zu besorgen, damit es dem Gegner nicht gelinge, dasselbe zu zerstören; jedoch betrachte man es auch nicht als bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines besseren, sondern verbinde stets den Endzweck damit, entweder den Thurm gleich zum Angriff zu bringen oder sich plözlich dem Angriffe mehrerer feindlichen Figuren zu entziehen.

6. Hat man schon schiret, oder will oder kann man es nicht mehr thun, so ist es in den meisten Fällen besser, aus dem gebothenen Schach zu ziehen, als einen Stein vorzusehen.

7. Findet man es aber zweckmäßiger, gegen das gebothene Schach vorzusehen, so bediene man sich wo möglich der Figuren von gleicher Gattung dazu. Man setze daher der Königin, dem Läufer und Thurme, seine eigene Königin u. entgegen. Man erhält dadurch den Vortheil, nach Willkühr den drohenden Stein nehmen zu können, da in einem andern Falle, wenn z. B. dem Läufer der Springer, dem Thurme der Läufer entgegen gestellt wurde, der vorgesezte Stein oft mehrere Zeit hindurch unthätig bleiben muß.

b) Von der Königin.

1. Im Allgemeinen steht die Königin auf der zweyten Linie des Schachbrettes am besten, um die auf dieser Linie stehenden Bauern zu decken; jedoch muß sie den übrigen Figuren den Auszug nicht versperren.

2. Man nehme sich in Acht, mit der Königin einen Bauer oder selbst eine Figur zu nehmen, wenn sie sich dadurch zu weit von ihrem eigenen Spiele entfernen sollte. Es wird oft schwer, ja zuweilen ganz unmöglich, sie zur gehörigen Zeit wieder zurück zu bringen, um sie zum Angriffe oder zur Vertheidigung suchen zu können.

3. Dem Angriffe der feindlichen Königin muß man jederzeit die eigene entgegen sehen, wenn man nicht gegründete Ursache hat, dem Wechsel derselben auszuweichen.

4. Die Königin ist, der ihr zukommenden zweyfachen Angriffsrichtung wegen, sehr geschickt dazu, Doppelschach zu geben. Hat man daher den Angriff, so verabsäume man nicht, immer sorgfältig zu untersuchen, ob man nicht mit derselben einen doppelten Schach bieten, sie aber, nach Benützung aller daraus entspringenden Vortheile, im Nothfalle zur eigenen Vertheidigung zurück ziehen kann.

5. Übrigens hüte man sich, auch unter sehr anlockenden Aussichten, wenn sie nicht ganz sicher sind, mit der Königin allein, ohne Unterstützung einer andern Figur in das feindliche Spiel vorzudringen. Allein kann die Königin doch nicht matt machen und gegen einen geschickten Spieler, wird eine solche Berwegenheit häufig mit dem Verluste der Königin gebüßt.

c) Von den Laufern.

1. Die Laufer leisten die besten Dienste hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen.

2. Man muß die Laufer auf die der Nothseite des feindlichen Königs entgegen gesetzte Seite zu bringen suchen, weil sie von da aus, ihrem Gange zu Folge, am wirksamsten sind.

3. Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer ge-

nannt, weil er auf den Feldern von jener Farbe auf welchen der feindliche König stehet, und auch durch das Rochet zu stehen kommt, also auch den ersten Angriff machen kann und muß. Man sey daher auf dessen Erhaltung bedacht, und wechsle ihn nicht ohne Erreichung eines Nebenvortheiles. Doch binde man sich auch nicht zu ängstlich an diese Regel, wenn man dadurch etwa einen Zug verlieren, und doch vielleicht am Ende die Angriffslinie verlassen müßte.

4. Dem feindlichen Königslaufer, für uns der gefährliche, setze man immer den Laufer der Königin entgegen, und tausche ihn ab, so oft sich die schickliche Gelegenheit dazu bietet.

5. Ein Laufer und ein oder zwey Freyhauern, welche sich wechselsweise unterstützen, sind nur durch den Verlust einer Figur zu trennen. Es ist also zu Ende einer Parthie von großer Wichtigkeit, eine solche Stellung zu erreichen, um Bauern zu erhalten, mit denen man zur Dame zu gelangen suchen kann.

d. Von den Springern.

1. Man muß wo möglich den Springer nicht eher heraus bringen, als bis die Bauern der Laufer vorgerückt sind. Ausnahmen von dieser Regel werden durch die Lage des Spieles öfters nothwendig.

2. Dienen die Springer am besten dazu, um ein' doppeltes Schach zu geben, oder zwey Steine auf einmahl anzugreifen.

3. Benütze man sie hauptsächlich zu falschen Angriffen.

4. Aber auch bey wahren Angriffen leisten sie gute Dienste: indem man mit ihnen den Gegner so lange beschäftigt, bis man seine Steine dienlich gelagert hat.

5. Ein Springer, welcher, von einem Bauer unterstützt, schon auf feindlichem Boden Posto gefaßt hat, und durch keinen Bauer mehr vertrieben werden kann, ist ein überaus nütlicher Stein zum Gewinn des Spieles.

6. Sind die Bauern von beyden Seiten so in einander gezogen worden, daß keiner mehr weiter ziehen kann, so sind die Springer nütlicher als Laufer und Thürme, weil sie über

Die feindlichen Bauern wegspringen und sie rückwärts angreifen können.

7. Überhaupt sind die Springer viel vortheilhafter zum Angriffe als zur Vertheidigung zu gebrauchen, weil sie von jedem Bauer vertrieben werden können, und durch das Zurückziehen ihre Angriffsrichtung verlieren.

e. Von den Thürmen.

1. Den Thürmen muß man freyen Ausgang und wechselseitige Unterstützung zu verschaffen suchen. Man stelle sie daher auf offene Linien, auf welchen sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehrere verbundene Bauern, so stehen sie am besten hinter diesen.

2. Bringe man sie wo möglich früher als den Gegner in das feindliche Spiel.

3. Greift der Gegner einen solchen Thurm mit dem seltnigen von dem andern unterstützten Thurme an, so ist es in den meisten Fällen besser, diesen mit dem andern Thurm zu unterstützen, als den feindlichen zu nehmen, weil sonst der feindliche Thurm Meister der Linie wird, auf welcher er steht und es nun schwer hält, den andern Thurm wieder ins Spiel zu bringen.

3. Obwohl die Thürme stärker zu seyn scheinen als Laufer und Spinger, und es einzeln betrachtet, auch wirklich sind, so gibt es doch mehrere Fälle, wo man einen Thurm mit Vortheil für ein Pferd hingibt.

f. Von den Bauern.

1. Der rechte Gebrauch der Bauern bringt den sichern Gewinn der Parthie, ob sie gleich ihrem beschränkten Gange und Wirksamkeit nach die schwächsten Steine zu seyn scheinen.

2. Mittelbauern erhalten zu können, ist von der größten Wichtigkeit. Unter ihnen versteht man die auf der Linie des Königs und der Königin stehenden Bauern; besser ist es noch, wenn man die auf der Linie der Laufer, besonders der des Königslaufers, mit ihnen verbinden kann.

3. Den feindlichen Bauer auf der Linie des Königs suche man zu bekommen.

4. Einen angebotenen Bauer muß man selten nehmen, sondern lieber nehmen lassen, um alsdann wieder mit einem Bauer nehmen zu können. Hierdurch behauptet man die Linie, und versperrt dem Feinde das Eindringen in das eigene Spiel. Kann man aber nicht wieder nehmen, so ziehe man den eigenen Bauer vor.

5. Die zwey Mittelbauern müssen nicht ohne Noth über das vierte Feld vorgerückt werden, sondern so lange da stehen bleiben, bis sie die feindlichen angreifen.

6. Doppelbauern sind nur alsdann schädlich, wenn sie keine Unterstützung mehr von einem andern zu erwarten haben.

7. Ein einzelner getrennter Bauer bringt Schaden, wenn er kein Freybauer ist, denn in diesem Falle geht er meistens umsonst verloren. Hat er aber die feindlichen Bauern schon passiert, so muß man auf seine Erhaltung bedacht seyn, denn er kann sehr beschwerlich für den Gegner werden.

8. Man muß öfters einen Bauer preisgeben, um dadurch Platz zu gewinnen, einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

H. Endspiele.

Sind zwey Spieler einander in der Fertigkeit zu spielen gleich und verwenden beyde auch gleiche Aufmerksamkeit darauf, so ist es sehr selten der Fall, daß einer von beyden, noch im Besitze des größten Theiles seiner Figuren, matt werden sollte, denn ein solches Matt ist allezeit die Folge von Unachtsamkeit oder von geringerer Fertigkeit des verlierenden Spielers. Größtentheils enden gut gespielte Parthien damit, daß einer von beyden Spielern eine zum Matt geben fähige Figur, oder einen auch wohl zwey Bauern mehr als der Gegner im Spiele behält; dieser gibt alsdann gleich mit seiner Figur matt, oder er sucht einen seiner Bauern früher als der Gegner wieder zu einer Königin zu machen, durch welche er alsdann Meister der Parthie wird.

Die Endspiele lassen sich füglich in drey Classen eintheilen, welche wir einzeln durchgehen wollen, als:

1. Endspiele, in welchen nur Bauern übrig sind.
2. Endspiele, in welchen Bauern und Figuren, und
3. Endspiele, in welchen Figuren allein übrig sind.

Bei der Angabe der Stellungen für die Endspiele haben wir uns folgender Bezeichnung bedient:

K.	—	König.
D.	—	Dame oder Königin.
L.	—	Lauffer.
S.	—	Springer.
T.	—	Thurm.
B.	—	Bauer.

Da nur in den Stellungen, nicht aber in den Zügen, bei den Endspielen große Veränderungen vorkommen können, so sind diese meistens kurzen Spiele nicht in Tabellen gearbeitet, weil dieß mehr Verwirrung als Deutlichkeit hervorbringen, und wohl gar dem Lernbegierigen mitunter beschwerlich werden würde.

1. Ein Bauer allein gegen den einzelnen König.

Stellung: Weiß: K, E. 1. B, E 2.

— Schwarz: K, E. 3.

In dieser Stellung wird Weiß gewinnen, wenn er am Zuge ist, weil sein König sich zuerst dem andern entgegen stellen kann; hätte aber Schwarz den ersten Zug, so bleibt es remis.

Weiß.

Schwarz.

Zug 1. E. 1. F. 2. — E. 3. E. 7.

Weiß würde schlecht spielen, wenn er zuerst den Bauer zöge, denn sein Hauptaugenmerk muß dahin gehen, seinen König dem schwarzen zuerst entgegen zu stellen, welchen Vortheil er dadurch verliere.

Zug 2. F. 2. E. 3. — E. 7. E. 6.

Hätte Schwarz aber seinen König wieder auf E. 3 zurückgezogen, um dort den Bauer zu erwarten, so müßte Weiß ihn mit dem Könige bis auf E. 6 verfolgen, und dann erst mit dem Bauer vorrücken.

Zug 3. E. 3. E. 4. — E. 6. R. 7.

Durch die Entgegenstellung des Königs auf E. 4 war nun Schwarz genöthigt, zuerst zu weichen. Dieß konnte auch auf F. 6. oder D 6 geschehen; man sehe darüber die Veränderung.

Zug 4. E. 4. E. 5. — E. 7. E. 8.

— 5. E. 5. E. 6. — E. 8. F. 8.

Hier bleibt der weiße König einstweilen stehen, bis sein Bauer nachgerückt ist.

Zug 6. E. 2. E. 4. — F. 8. E. 8.

— 7. E. 4. E. 5. — E. 8. F. 8.

— 8. E. 6. D. 7. — F. 8. F. 7.

— 9. E. 5. E. 6. † — F. 7. F. 8.

— 10. E. 6. E. 7. † — F. 8. F. 7.

— 11. E. 7. E. 8. neue Königin.

Veränderung bey dem dritten Zuge des Schwarzen.

Weiß.

Schwarz.

Zug 3. E. 3. E. 4. — E. 6. F. 6.

Ginge der schwarze König nach D. 6., so müßte Weiß auf den folgenden Zug statt D. 5. auf F. 5. ziehen.

Zug 4. E. 4. D. 5. — F. 6. E. 7.

— 5. D. 5. E. 5. — E. 7. D. 7.

Wäre Schwarz auf den vierten Zug mit dem Könige nach F. 5. gegangen, so mußte Weiß E. 2. E. 4. ziehen.

Zug 6. E. 5. F. 6. — D. 7. E. 8.

— 7. F. 6. E. 6.

So stehet der weiße König wieder auf dem sechsten Felde vor seinem Bauer; hat man dieß einmahl erreicht, so gehet der Bauer zur Dame, der Zug mag seyn an wem er wolle. Die Stellung sey z. B.

Weiß: K., E. 6. B, E 5.

Schwarz K., E. 8.

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.

Schwarz.

E. 6. F. 6. — E. 8. F. 8.

E. 5. E. 6. — F. 8. E. 8.

E. 6. E. 7. — E. 8. D. 7.

F. 6. F. 7. — D. 7. D. 6.

E. 7. E. 8. zur Dame.

Wenn Schwarz am Zuge ist:

—	—	—	E. 8. F. 8.
E. 6. D. 7.	—	—	F. 8. F. 7.
E. 5. E. 6. †	—	—	F. 7. F. 8.
E. 6. E. 7. †	—	—	F. 8. F. 7.
E. 7. E. 8. zur Dame.			

Hätte aber in oben angeführtem Beispiele Schwarz den Auszug gehabt, so bleibt es unentschieden, denn der schwarze König kann nur patt aber nicht matt werden. 3. B.

Schwarz.

Weiß.

Zug 1.	E. 8. E. 7.	—	E. 1. F. 2.
— 2.	E. 7. E. 6.	—	F. 2. E. 3.
— 3.	E. 6. E. 5.	—	E. 3. F. 3.

Durch den Auszug hat nun Schwarz den Vortheil erhalten, seinen König dem andern entgegen stellen zu können, und ihn dadurch zum Ausweichen aus der Linie, auf welcher der Bauer steht, zu nöthigen.

Zug 4. E. 5. F. 5. — E. 2. E. 4. †

Schwarz muß sich immer dem weißen Könige entgegen setzen, wäre dieser auf den dritten Zug D. 3. statt F. 3. gegangen, so müßte Schwarz auch D. 5 spielen.

Schwarz.

Weiß.

Zug 5.	F. 5. E. 5.	—	F. 3. E. 3.
— 6.	E. 5. E. 6.	—	E. 3. E. 4.
— 7.	E. 6. F. 6.	—	E. 4. E. 5. †
— 8.	F. 6. E. 6.	—	F. 4. E. 4.
— 9.	E. 6. E. 7.	—	E. 4. F. 5.
— 10.	E. 7. F. 7.	—	E. 5. E. 6. †
— 11.	F. 7. E. 7.	—	F. 5. E. 5.
— 12.	E. 7. E. 8.	—	E. 5. F. 6.

Hier dürfte Schwarz durchaus nicht etwa statt E. 8. auf F. 8. oder D. 8. gehen, denn der weiße König bekäme dadurch den Vortheil der Entgegenstellung auf dem sechsten Felde, und der Bauer könnte nicht mehr aufgehalten werden. Siehe darüber die Veränderung.

Zug 13. E. 8. F. 8. — E. 6. E. 7. †

— 14. F. 8. E. 8. — F. 6. E. 6.

Nun ist es patt und also remis.

Veränderung beym zwölften Zuge des Schwarzen.

Schwarz.

Weiß.

Zug 12. E. 7. F. 8. — E. 5. F. 6.

— 13. F. 8. E. 8. — E. 6. E. 7.

— 14. E. 8. D. 7. — F. 6. F. 7.

Nun gehet der Bauer ungehindert zur Dame.

Steht aber der Bauer auf einer Thurmlinie, nämlich auf der Linie A oder H, und der feindliche König kann, er mag stehen wo er will, nicht verhindert werden, das letzte Feld der Lauferlinien, nämlich der Linien C oder F einzunehmen, so bleibt es allezeit unentschieden.

Stellung. Weiß: K., G. 3. B., H. 2.

— Schwarz: K., B. 8.

Schwarz ist am Zuge.

Schwarz.

Weiß.

B. 8. C. 8. — G. 3. G. 4.

C. 8. D. 8. — G. 4. G. 5.

D. 8. E. 8. — G. 5. G. 6.

E. 8. F. 8.

Nun hindert Schwarz den weißen König G. 7. zu ziehen. Wollte letzterer aber G. 6. H. 7. ziehen, so bliebe Schwarz immer auf den Feldern, F. 8. und F. 7. und Weiß stünde seinem eigenen Bauer im Wege. Würde Weiß aber mit dem Bauer vorrücken, so ginge Schwarz auf G. 8., und kann nicht mehr aus der Ecke gebracht werden. Wäre aber bey diesem Beispiele Weiß am Zuge gewesen, so hätte er den schwarzen König hindern können, auf die Linie F. zu gelangen, und also seinen Bauer zur Dame gebracht.

Aus diesem hier gelehrtten geht hervor, daß nur derjenige Bauer zur Dame gebracht werden kann, dessen König sich dem feindlichen wenigstens einen Schritt vor dem Bauer zuerst entgegen stellen, und dadurch denselben zum Ausweichen, oder Zurückgehen auf der Linie, auf welcher der Bauer steht, nöthigen kann. Geschieht aber die Entgegenstellung von einer oder

der andern Seite zwey oder mehrere Schritte vor dem Bauer, so gehet der Bauer allezeit ungehindert zur Dame; denn man bemächtigt sich durch einen Zug mit dem Bauer des Nachzuges, und nöthiget den feindlichen König zum Ausweichen. Folgende Beyspiele werden dieß deutlicher machen:

Die Stellung sey: Weiß K, G, 3, B E 2.

Schwarz K, G 5.

Ist Schwarz am Zuge, so läßt es sich nicht verhindern, daß der Bauer zur Dame geht.

Schwarz. Weiß.

G. 5. F. 5. — G. 3. F. 3.

F. 5. E. 5. — F. 3. E. 3.

Gehet nunmehr der schwarze König zurück, so treibt ihn der Weiße bis auf das letzte Feld und zieht alsdann auf die vorhin gezeigte Art den Bauer zur Dame, weicht Schwarz aber auf F oder D 5 aus, so zieht Weiß nach Befinden D oder F 4, schneidet dadurch den Gegner von der E Linie ab, und bringt den Bauer ebenfalls zur Dame.

Wäre aber in obigem Beyspiele Weiß am Zuge gewesen, so verhindert Schwarz durch die Entgegenstellung die Dame.

Weiß. Schwarz.

G. 3. F. 3. — G. 5. F. 5.

F. 3. E. 3. — F. 5. E. 5.

Weiß mag nun ziehen wie er will, so stellet jener sich ihm immer entgegen oder geht ihm nach und bleibt remis.

Wäre aber die Stellung folgende:

Weiß: K, G, 4, B, E, 2.

Schwarz: K, G, 6,

so gehet der Bauer allezeit zur Dame, der Zug mag seyn an wem er wolle. Z. B. wenn Weiß am Zuge ist.

Weiß Schwarz.

G. 4. F. 4. — G. 6. F. 6.

F. 4. E. 4. — F. 6. E. 6.

E. 2. E. 3. —

Durch diesen Zug des Bauers nöthigt Weiß nunmehr den schwarzen König, entweder zurückzugehen oder

auszuweichen, in beyden Fällen ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

Hätte aber in diesem Beispiele Schwarz den Zug gehabt, so stellte sich Weiß dem Könige auf der E Linie gleich entgegen und der Bauer gehet ebenfalls ungehindert weiter.

Endspiel, in welchem Bauern und Figuren vorhanden sind.

Ein Laufer und ein Bauer gegen den einzelnen König.

Es gibt nur einen Fall, in welchem Laufer und Bauer nicht gewinnen können, wenn nämlich der Bauer ein Thurm-
bauer und der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, auf welchem der Bauer zur Dame werden sollte. Kann der feindliche König dieses Eckfeld noch erreichen, so bleibt es unentschieden.

Stellung. Weiß: K, G. 5. L, C 4. B, H 5.

Schwarz: K, H. 7.

Weiß.

Schwarz.

H. 5. H. 6. — H. 7. H. 8.

C. 4. C. 3. — H. 8. G. 8.

G. 5. G. 6. — G. 8. H. 8.

D. 3. E. 2. — H. 8. G. 8.

H. 6. H. 7. † — G. 8. H. 8.

Nun bleibt es eben so gut unentschieden, als wenn der Laufer gar nicht da wäre. Wäre der Laufer aber auf den schwarzen Feldern gelaufen, so hätte Weiß dem feindlichen Könige das Eckfeld versperren können und dadurch den Bauer zur Dame gebracht.

Endspiel, in welchem allein Figuren übrig sind.

Matt durch zwey Thürme gegen Einen.

Derjenige, welcher zwey Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen Thurm abtauschen zu müssen, worauf er mit dem andern matt macht. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er genöthigt wird, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu seyn.

Erste Stellung. W.: K, H 7. T, F 7. C 7.

S.: K, E 4. T, B 2.

Weiß.

Schwarz.

C 7. C 1. — B 2. H 2. †

Weiß muß man damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern, daß der feindliche König ihnen entgegen gehen, und dadurch das Schwachgeben einstellen kann.

Weiß.

Schwarz.

H 7. G 8. — H 2. A 2.

C 1. D 1. —

Weiß darf noch keinen Schach geben, sonst entweicht der König auf die D Linie.

Weiß.

Schwarz.

— — — A 2. A 8. †

G 8. H 7. — A 8. A 2.

F 7. E 7. † — E 4. F 3.

D 1. F 1. † — F 3. G 2.

F 1 F 6. — A 2. A 3.

E 7. G 7. † — G 2. H 2.

F 6. H 6. † —

Um nicht matt zu seyn, muß Schwarz nun den Thurm vorsehen. Weiß nimmt diesen und gibt mit dem andern matt.

Zweyte Stellung. W.: K, D 8. T, A 7. C 5.

S.: K, D 6. T, H 4.

In dieser kritischen Stellung, in welcher dem Weißen das Matt oder der Verlust eines Thurmes droht, muß Weiß auf folgende Art spielen:

Weiß.

Schwarz.

C 5. H 5. — H 4. H 5.

A 7. A 6. † — D 6. E 5.

A 6. A 5. † —

So gehet der schwarze Thurm verloren.

Endspiele, in welchen man durch wohl berechnete und überraschende Züge den Gegner matt setzt, während man sich doch selbst in einer solchen üblen Lage befindet, daß man durch den ersten freyen Zug des Gegners matt seyn würde.

Erstes Spiel.

Stellung. W.: K, G 1. Z, C 1. S, D 4. Q, E 3.

B, A 5. C 7. F 2.

S.: K, A 7. Z, H 3. H 8. Q, G 4.

B, A 6. B 7. F 3.

Weiß.

Schwarz.

D 4. F 5. † — B 7. — B 6.
 A 5. B 6. † — A 7. — A 8.
 C 7. C 8. † — H 8. — C 8°
 C 1. C 8. † — A 8. — B 7.
 F 5. D 6. † Matt.

Veränderung.

D 4. F 5. † — B 7. B 6.
 A 5. B 6. † — A 7. B 7.
 F 6. D 6. — B 7. A 8.
 B 6. B 7. † Matt.

Zweytes Spiel.

Stellung. W.: K, F 1. D, E 6. Z, A 6. S, A 4. B 3.

Q, D 1. B, D 4. E 5. F 4. G 2. H 3.

S.: K, D 8. D, E 3. Z, C 8. E 8. S, F 7.

Q, A 8. C 7. B, C 5. D 6. E 7. F

G 3. H 4.

Weiß.

Schwarz.

E 6. D 7. † — D 8. D 7. °
 A 4. C 5. † — D 6. C 5. °
 B 3. C 5. † — D 7. D 8.
 C 5. E 6. † — D 8. D 7.
 D 1. A 4. † — A 8. C 6.
 A 4. C 6. † — D 7. E 6. °
 D 4. D 5. † Matt.

Endspiele, in welchen ein Spieler dem andern ansagt, daß er ihn in einer gewissen Anzahl von Zügen oder durch einen bestimmten Stein matt machen werde.

Drittes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihn mit dem Bauer B. 5. matt machen werde, ohne den schwarzen Bauer A. 7. zu nehmen.

Stellung. W.: K, C 6. D, E 6. F, C 4. B. B 5. A 6

— S.: K, A 8. B, A 7.

Weiß.

Schwarz.

C 4. A 4. — A 8. B 8.

A 4. A 5. — B 8. A 8.

E 6. D 7. — A 8. B 8.

D 7. C 7. † — B 8. A 8.

C 7. B 6. — A 7. B 6.^o

A 6. A 7. — B 6. A 5.^o

C 6. B 6. — A 5. A 4.

B 6. A 6. — A 4. A 3.

B 5. B 6. — A 3. A 2.

B 6. B 7. † Matt.

Viertes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den dritten Zug und zwar durch den Bauer matt machen werde.

Stellung. Weiß.: K, B 5. D, B 2. B, A 5.

— S.: K, A 8. B, B 7.

Weiß.

Schwarz.

B 2. H 8. † — A 8. A 7.

H 8. C 8. — B 7. B 6.

A 5. B 6.^o † Matt.

II. D o m i n o.

Vorerinnerung.

Obgleich man sich zum D o m i n o keines besonderen Brettes, als das jeder Tisch bietet, bedient, so ist doch dasselbe, wenn wir die einmahl angenommene Classificirung in Würfel-, Karten- und Brettspiele allgemein gelten lassen, den letztern anzureihen, und behauptet rücksichtlich seiner Tendenz zwar nicht den Rang des königlichen Schachs, aber doch eine imposantere Stellung, als die klägliche Dame und eine große Menge in neuern Zeiten erfundener Brettspiele.

Das Würfelspiel in seiner ursprünglichen Art ist ohne Zweifel das älteste, konnte aber bey der fortschreitenden

Cultur der Menschen sich um so weniger allgemein behaupten, da es immer allein auf die Launen des Zufalls beschränkt war, wobey nie die Einwirkung einer genaueren Kenntniß des Spieles Statt fand, und eben dadurch oft um so tragischere Resultate herbegeführt wurden. — Selbst der rohen Habsucht vermochte das fade Einerley, so entscheidend es auch über große Summen wirkte, nicht stets zu genügen; der Verstand suchte seine Rechte geltend zu machen, und durch die Erfindung des Kartenspieles, dem Glücke, das damahls wie noch jetzt, gar zu oft der Dummens Vormund war, ein Lächeln abzuzwingen, oder wenigstens der ausschließlichen Vergewandung des Überflusses an die Günstlinge der falschen Göttinn, den Damm des Raffinements und der Combinationen durch ein auf Raison gegründetes und nach festgesetzten Regeln behandeltes Spiel, entgegen zu stellen.

Die mit weit mehr Gemüthsruhe und einem viel phlegmatischeren Gange verbundenen Brettspiele sind insgesamt, wenigstens in Europa, bedeutend jüngern Ursprungs; sie gehören schon einem ruhigeren und geschliffenen Zeitalter an. — Ob sie aus Asien, namentlich China und Persien, stammen, wollen wir ununtersucht lassen, auch wollen wir die ziemlich Kühne Behauptung: »Das Domino sey von den Anachoreten Lybiens erfunden,« weder bestreiten noch unterstützen; wir glauben nur mit Wahrheit versichern zu dürfen, daß Frankreich wenigstens den meisten Spielen ihre gegenwärtige Gestalt gab, und sie zuerst auf allgemein angenommene, auf Raison gestützte Grundsätze zurückführte, soiglich immer aus einigem Recht als das wahre Vaterland derselben anzusehen ist; versteht sich mit wenigen Ausnahmen, denn Whist ist echt englischer Abkunft und auch in Frankreich unverändert geblieben.

Der Umstand, daß an den meisten Brettspielen nur zwey Personen Theil nehmen können, gereicht dem Domino, das allenfalls auch sechs Personen vereinigt, zu um so größerer Empfehlung.

So einfach und leichtfaßlich auch die besondern Regeln dieses Spieles sind, das um so weniger ein strenges

Nachdenken heißt, da der ganze frühere Hergang desselben offen vor den Augen der Theilnehmer stehen bleibt, während er beim Kartenspiele durch die bereits eingenommenen Stiche unumgänglich ein gutes Gedächtniß in steten Anspruch nimmt, so bietet: es dennoch jedem scharfsinnigen Spieler ein weites Feld des Refinements für die, allemahl das Hauptinteresse des Spieles bildende Chicane der Gegner, und die Ausführung manches schönen, vereitelten Coups.

Doch es sey genug zum Lobe einer Unterhaltung gesagt, die bereits so viele eifrige Freunde und Theilnehmer gefunden hat.

A. Gesetze des Domino-Spieles.

§. 1. Das Domino-Spiel, von dem jetzt fast durchgehends angenommenen Hauptnummer ausgehend, besteht aus fünf und vierzig Steinen, welche sind:

$\frac{2}{3}$ $\frac{3}{7}$ $\frac{3}{6}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{2}{1}$ $\frac{2}{0}$ $\frac{7}{7}$ $\frac{7}{6}$ $\frac{7}{5}$ $\frac{7}{4}$ $\frac{7}{3}$ $\frac{7}{2}$ $\frac{7}{1}$ $\frac{7}{0}$ $\frac{6}{5}$ $\frac{6}{4}$ $\frac{6}{3}$ $\frac{6}{2}$ $\frac{6}{1}$ $\frac{6}{0}$ $\frac{5}{5}$ $\frac{5}{4}$ $\frac{5}{3}$ $\frac{5}{2}$ $\frac{5}{1}$ $\frac{5}{0}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{3}$ $\frac{4}{2}$ $\frac{4}{1}$ $\frac{4}{0}$ $\frac{3}{3}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{3}{1}$ $\frac{3}{0}$ $\frac{2}{2}$ $\frac{2}{1}$ $\frac{2}{0}$ $\frac{1}{1}$ $\frac{1}{0}$ $\frac{0}{0}$:

Daran können nach Willkühr: zwey, drey, vier, fünf, bis sechs Personen Theil nehmen.

§. 2. Die Steine werden aus dem gewöhnlichen Bewahrungsbekältniß verdeckt auf dem Spieltische ausgebreitet, auf diese Art, um sie zu mischen, mehrere Mahle unter einander geschoben, und sodann nimmt sich jeder Theilnehmer die ihm gebührende Anzahl Steine, welche er zu seiner Einsicht so vor sich aufstellt, daß die Mitspieler nicht sehen können, was für Augen ihm zu Theil wurden, und in welcher Zahl seine Force bestehe.

§. 3. Unter zwey Theilnehmern ist die Zahl der auszugebenden Steine für jeden fünfzehn, unter drey zwölf; unter vier, jedem acht, unter fünf und sechs, jedem sechs. Die übrigen Steine bleiben verdeckt auf dem Tische liegen, und bilden eine Art Talon, von welchem derjenige, welcher, wenn die Reihe an ihm ist, einen der beyden offen stehenden Zählplätze nicht besetzen kann, so lange Stük vor Stük kauft, bis er in den Stand gesetzt ist, weiter zu spielen.

§. 4. Der erste Ausfuß bey dem Beginn des Spieles wird nach Übereinkunft: entweder von den höchsten oder niedrigsten Zählungen des für diesen Zweck vor dem Ausgeben gezogenen Steines, oder auch ohne besondere Ziehung von dem Besitz des $\frac{3}{8}$, und sollte dieser im Talon liegen, von $\frac{7}{7}$ oder $\frac{6}{6}$ bestimmt. — Im Gange des Spieles folgt jeder im Sehen dem Nachbar zur Rechten, und so auch nach Ende einer Parthie im neuen Ansätze, der Nachbar zur Rechten dessen, welcher das vergangene Spiel zuerst angefaßt hatte, ohne weitere Berücksichtigung der letzten Züge in der vorhergehenden Tour.

§. 5. Nach gemachtem Domino setzt allemahl derjenige zuerst aus, welcher der Reihe gemäß durch das richtige Ansehen seines letzten Steines Domino gemacht hat.

§. 6. Bey dem Aussehen ist es wohl größten Theils angenommene Gewohnheit, mit einer gleichen Doppelzähl anzufangen, aber keineswegs Nothwendigkeit oder Spielgesetz; indem es einem Jeden, wenn er es nach Maßgabe seiner ihm zu Theil gewordenen Steine für zweckmäßiger befände, frey steht, einen Stein mit verschiedenen Doppelaugen, als $\frac{7}{5}$ $\frac{6}{6}$ u. s. w. auszusehen.

§. 7. Domino ist gemacht, sobald einer der Mitspieler, an dem jedoch eben die Reihe seyn muß, entweder in ordentlicher Folge, oder durch das Nichtsehen-Können (passen) des Nachbarn zur Linken, seinen letzten Stein mit Richtigkeit an einer der beyden zu besehenden Nummern anbringt. — Ein solches Spiel wird besonders honorirt, indem derjenige, welcher es macht, nicht nur die den andern Mitspielern übrig bleibenden Points zu seinem Vortheil aufschreiben, und sich nach dem bedungenen Preise, sobald sie hundert erreicht haben, bezahlen läßt, sondern auch das gelungene Domino, von jedem Theilnehmer insbesondere, gleich baar berechtigt erhält, wie jederzeit vor Beginn des Spieles mit allerseitigem Einverständnis fest gesetzt werden muß.

§. 8. Nicht jedes Spiel wird Domino gemacht, weit öfter als dieß der Fall ist, wird es bloß gesperrt, das heißt daß keiner der Theilnehmer, nachdem der Talon be-

reits ganz aufgekauft ist, aus Mangel der erforderlichen Nummern weiter sehen kann.

§. 9. Für ein gesperrtes Spiel wird insbesondere nichts bezahlt, sondern bloß von jedem die ihm übrig gebliebenen Points aufgeschrieben, die immer nach sechs Touren gegenseitig ausgeglichen und nach Verhältniß des Mehr an den Weniger habenden bezahlt werden.

§. 10. Die Steine mit gleichen Doppelaugen werden allemahl, sowohl im Anfange als auch im Gange des Spieles, die Quere gesetzt; es befindet sich von jeder Zahl ein sogenanter Doppler darin, nämlich: $\frac{2}{8}$ $\frac{7}{7}$ $\frac{6}{6}$ $\frac{5}{5}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{3}$ $\frac{2}{2}$ $\frac{1}{1}$ % mithin neun. Eben so viele Steine sind in der Zusammensetzung von einem jeden Doppler bis auf acht zurück oder Blanche vor. Dieses Verhältniß, welches die Gesamtsumme von fünf und vierzig Steinen gibt, muß stets vor Augen behalten werden, um die schon herausgekommenen, oder noch im Spiele befindlichen Zahlen, mit aller Gewißheit, so wie die, in deren Besitz dieser oder jener der Theilnehmer seyn dürfte, wenigstens der Wahrscheinlichkeit nach, berechnen zu können.

§. 11. Beym Ansetzen ist es, sobald man unter mehreren Steinen die Wahl hat, nur in so fern Regel, jene mit den höchsten Zahlaugen wegzubringen, wenn man versichert ist, in dieser Nummer stark genug zu seyn, um nicht später mit um so größerem Nachtheile kaufen zu müssen.

§. 12. Bey einem richtigen Überblick des ganzen Spielganges und der eigenen noch in der Hand befindlichen Steine, muß jeder Theilnehmer sogleich seine Force sowohl als seine Schwäche kennen. Etwas Nachdenken und Übung werden ihn leicht lehren, jene so viel als thunlich zum Nachtheile seiner Gegner, deren Schwäche begreiflicher Weise seine Force seyn muß, zu benützen, seine eigene Schwäche aber bestmöglich zu verbergen (cachiren), ingleichen die wenigen Steine mit deren Zählaugen, welche eben seine Schwäche ausmachen, stets in Reserve zu behalten, und sich ihrer nur in entscheidenden Nothfällen zu bedienen.

Darin besteht aber die ganze Kunst eines jeden Spie-

Ies ohne Unterschied, daß man sich sogleich mit sicherer Hand die Leitung des Ganges zu verschaffen weiß, und durch wohl berechnetes Eingreifen die Gegenbemühungen der andern Theilnehmer überflügeln oder vereiteln gelernt hat. — In nachfolgenden Musterspielen werden wir uns zwar bemühen, jede Ausübung dieses Grundsatzes unsern geehrten Lesern anschaulicher zu machen, glauben jedoch, ehe wir zu dem practischen Theile schreiten, die feinem Nüancen dieses Spieles, welche sonst nur das Resultat des Nachdenkens und längerer Übung sind, so weit uns dieselbe Erfahrung gelehrt hat, etwas zu beleuchten.

An eben diesen muß dem Anfänger, der esprit de jeu genug besitzt, sich aus dem großen Haufen der Stümper schnell zu erheben, am meisten liegen, denn die bis jetzt vorgetragenen Regeln sind an und für sich nur eine verdeutlichende Beschreibung des Spieles, dessen gewöhnliche Normen man nach einem dremahligen Zusehen wohl auch ganz leicht begriffen hat.

B. Besondere Regeln einer richtigen Raison in Domino-Spiele für einige Fälle.

Für unvorhergesehene Fälle, für die keine bestimmte Regel sprechen kann, weil sie in stets wechselnden Nüancen sich darstellen, und nach jeder, unmöglich zu berechnenden Einzelheit ein anderes Verfahren heischen, muß ein denkender Spieler, der doch niemahls auf den ersten Stufen des Anfanges wird stehen bleiben wollen, nach genauer erwägender Durchsicht seiner Steine und Vergleichung mit dem bereits vor seinen Augen auf dem Tische ausgebreiteten Spiele, selbst augenblicklich wissen, was er in dergleichen Verwickelungen mit gutem Erfolge zu thun habe. Von einem geübten und guten Domino-Spieler läßt sich erwarten, daß er nach den ersten drey oder vier Parthien, besonders wenn er mit seines Gleichen spielt, sowohl aus den eigenen Steinen, als auch aus dem bisherigen Gange des Spieles auf das genaueste zu beurtheilen wisse, was dieser oder jener sein Gegner in der Hand habe, und was im Tason liege. — Bey vollkommenen

Meistern sowohl dieses als jedes anständigen Kartenspiels, ist dieß keineswegs unsichere Voraussetzung, gewagte Vermuthung, sondern unumstößliche Gewißheit, über die schon unzählige Mahle der treffendste Beweis durch das Auflegen und Vorzeigen der Steine wie der Karten gegeben wurde.

Hierzu gehört aber ein, von dem sogenannten, vielen Menschen angebornen, esprit de jeu unterstütztes Studium der mannigfaltigen Combinationen des Spieles, und ein Selbsterschaffen und Vorbereiten außerordentlicher Fälle, in den Stunden der Muße.

Von Anfängern ist nun wohl freylich in keinem Spiele eine so schnelle Entwicklung zu verlangen, indeß macht ihnen doch die Theilnahme am Domino eine ununterbrochene Aufmerksamkeit, ein stetes Beobachten der mancherley Wendungen desselben, und besonders eine genaue Übersicht der bereits angelegten Steine, wie der in der eigenen Hand befindlichen zur Pflicht.

Ungeachtet dieser sehr richtigen Überzeugung, wollen wir dennoch nicht versäumen, unsern Lesern und respective Leserinnen, hier einige Winke zur Prüfung und Annahme vorzulegen, deren unausbleibliche Resultate wir zu größerer Verständlichkeit und genauerer Einsicht der Zweckmäßigkeit der aufgestellten Grundsätze jedesmahl sogleich befügen.

§. 13. Wenn unter zwey Spielern im Domino, wo jeder fünfzehn Steine erhält, einer deren fünf hat, die in einem Felde gleiche Augenzahl haben, so ist er vollkommen berechtigt, dieselben für seine Force zu halten, weil aller Wahrscheinlichkeit nach die andern drey im Talon liegen, und der Gegner einen hat.

§. 14. Allein die freye Anwendung dieser Force wird sogleich durch die abweichende Augenzahl des andern Feldes beschränkt. — Z. B. A seht aus $\frac{3}{8}$, B hat $\frac{7}{8}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{0}{8}$ dann $\frac{0}{6}$ $\frac{5}{6}$ $\frac{2}{6}$ $\frac{4}{5}$ $\frac{3}{5}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{0}{0}$. Augenscheinlich sind die Achter seine Force, wird er nun nach der engherzigen Maxime, immer die höhern Augenzahlen zuerst los zu werden, $\frac{7}{8}$ ansetzen. — Es wäre gewiß gefehlt, da eben Sieben und Blanche

seine Schwächen sind, die er bestmöglich schonen muß. Der Raison gemäß wird er $\frac{1}{3}$ oder $\frac{2}{3}$ wählen.

§. 15. Wenn unter drey Spielern jeder zwölf und unter vier, jeder acht Steine erhält, so werden bey erstem fünf derselben mit gleichen Augenzahlen die Force bilden, weil sich annehmen läßt, daß so lange noch nicht gekauft ist, jeder Gegner einen dieser Gattung haben, und zwey derselben im Talon liegen werden. Unter vier Spielern, zu acht Steinen, tritt daselbe Verhältniß mit drey Steinen von gleichen Augenzahlen ein.

§. 16. Beym Aussetzen ist es hinlänglich, einen Stein zu wählen, dessen verschiedene Augenzahlen man nur zweymahl hat, um den Gegnern das Spiel zu lachiren und sie zu zwingen, durch den weiteren Verfolg ihre Force selbst zu geben, worauf sich die Schwäche leicht finden läßt.

§. 17. Sobald man nicht die Wahrscheinlichkeit für sich hat, selbst Domino zu machen, was sich sogleich nach dem ersten Kaufen mit ziemlicher Evidenz zeigt, so biethet man wenigstens alle Geschicklichkeit auf, diesen von einem Andern zu befürchtenden Fall zu hintertreiben, und bloß auf das Sperren zu spielen, ohne sich um einige bleibende Points mehr oder weniger ängstlich zu kümmern, denn Domino verhält sich dagegen immer wie 25 zu 1.

§. 18. Läßt sich unter drey oder mehreren Spielern vermuthen, daß C, D oder E in dieser Parthie Domino machen werde, so haben sich alle gegen ihn zu vereinigen und gemeinschaftlich gegen seine, doch schon entdeckte Schwäche zu wirken, ohne ängstliche Rücksicht auf die bey dem Sperren bleibenden Points.

§. 19. Beym Anfange des Spieles ist es wohl erlaubt, ohne eigentliche Noth zu renonciren, das heißt: wenn das Gesetzen an uns kommt, aus dem Talon zu kaufen, obgleich man setzen könnte. — Dieß geschieht nur aus politischen Gründen, entweder um unsere Force zu befestigen oder uns auf der schwachen Seite zu recrutiren, wohl auch das Spiel besser zu maskiren; nach jedes guten Spielers eigener Beurtheilung; allein sobald der Talon aufgekauft ist, wird das Passen ohne Noth,

um dadurch das befürchtete *Domino* eines Andern zu hintertreiben, ungültig. Dasselbe darf bloß durch eine geschickte Auswahl solcher Steine, welche jenes Schwäche bilden, verhindert werden.

§. 20. Wer auf eine ähnliche Art, widerrechtlich am *Domino* machen gehindert wurde, ist beym Sperren, wenn die Steine mit ihren Points aufgedeckt werden, und er die Verläugnung wahrnimmt, befugt, den begangenen Fehler sogleich zu repariren, *Domino* zu machen, und die gesammten Points, dessen er fälschlich renoncirte, dreysfach zu notiren.

§. 21. Allerdings kann man jedes Spiel, ohne dessen eigentliche Regeln zu verlesen, nach sehr verschiedenen Ansichten und selbst gebildeten Grundsätzen treiben, nur müssen dieselben immer durch den Erfolg gerechtfertigt werden.

§. 22. Hauptsächlich gehört dazu eine genaue Kenntniß der Personen oder der Gesellschaft, in welcher man spielt, und ein nicht allzuängstliches Festhalten einer und derselben Maxime, die ohne öftern Wechsel, den übrigen Theilnehmern, wenn sie keine Stümper sind, gar bald zur Richtschnur ihres Verfahrens gegen uns dienen.

So sind wir mit voller Überzeugung der festen Meinung, daß ein scharfsinniger Spieler in außerordentlichen Fällen aus reiner *Raison* von der gewöhnlichen *Raison* abweicht, und eben dadurch mit Glück eben so gute Theilnehmer täuscht, sobald dieselben, wie man zu sagen pflegt, jenen auszukenne wähen.

Da, wie wir schon weiter oben gesagt haben, wahrhaft gute Spieler nach den ersten Zügen, die *Force*, die sich in eines jeden Hand befindet, beynah eben so gut kennen, als der hineinsteht, und wenn zwey Spieler, die ihre gegenseitige Theorie genau kennen, mit einander gegen zwey Spieler von bloßer Routine vereinigt sind, so haben Erste beynah eben den Vortheil, als wenn man ihnen gestattete, eines Jeden Karte zu sehen, während die Letzten dieses Vorrechtes verlustig sind, beruht hauptsächlich die Feinheit jedes Spieles auf

der gelungenen Vorsicht, sich nie durchblicken, nicht einmahl errathen zu lassen.

III. Das Damenspiel.

A. Die deutsche Dame.

a) Regeln und Geseze.

Auch das Damenspiel gestattet nach Laune und Willführ der Theilnehmer die mannigfaltigsten Abwechslungen. Fast jede Gegend hat ihre eigenen Abweichungen, die bald unter den fremden Nahmen: englisch, italienisch u. s. w. gang und gebe sind, in Wahrheit aber nur Abarten der a) deutschen und der b) polnischen Dame sind, die wir allein als Originalspiele anerkennen dürfen.

§. 1. Das zum deutschen Damenspiel erforderliche Brett ist wie bey dem Schach ein Quadrat von vier und sechzig abwechselnd schwarzen und weißen Feldern; es werden dazu vier und zwanzig Steine, zwölf schwarze und eben so viel weiße erfordert. Von den beyden Theilnehmern erhält jeder eine Farbe dieser Steine für sich allein zum leichteren Unterscheiden. Obschon es nun gleichviel, ob die schwarzen oder weißen Felder besetzt werden, so pflegt man doch in der Regel die schwarzen unter dem Ausdruck: »Eand«, allein zu besetzen, und die weißen als »Wasser«, über das man weder schlagen noch ziehen kann, zu betrachten.

§. 2. Beobachtet man diese Regel, so wird das Damens Brett zwischen die beyden Spieler so gestellt, daß jeder von ihnen unten links ein schwarzes Eckfeld habe. Seine Steine setzt jeder auf die drey untersten Reihen der schwarzen Felder, deren vier in jeder Reihe sind, mithin bleiben nach aufgestelltem Spiele zwey Reihen leerer Felder zwischen den beyderseitigen Steinen, auf welchen diese einander entgegen rücken.

§. 3. Das Loos muß entscheiden, wer den ersten Zug habe. Man nimmt zu diesem Zwecke in die eine Hand einen weißen, in die andere Hand einen schwarzen Stein, und läßt den Mitspieler rathe, was für einen man in der rechten Hand

habe. Ist nun dieser von der Farbe des Rathenden, so hat er den ersten Zug. Bey dem nächsten Spiele hat stets der Gewinner den ersten Zug. Steht das Spiel remis, so wird wieder geloset.

§. 4. Die Spieler ziehen oder rücken wechselseitig ihre Steine vorwärts über die Ecke auf das nächste leere schwarze Feld, nie rückwärts.

§. 5. Wenn der vorgerückte Stein unmittelbar vor einem des Gegners zu stehen kommt, und dicht dahinter ein leeres Feld ist, so muß er schlagen, das heißt den vor ihm stehenden Stein des Gegners nehmen. Steht über diesem leeren Felde ein zweyter Stein, der hinter sich auch ein leeres Feld hat, so wird dieser, und unter denselben Umständen sogar ein dritter und vierter geschlagen.

§. 6. Sobald es einem feindlichen Stein gelungen ist, bis in das letzte Feld des Gegners zu dringen; so verwandelt sich derselbe in eine Dame, was durch das Aufdamen, d. i. das Aufsetzen eines gleichartigen Steines, bezeichnet wird. Eine solche Dame hat sodann das Vorrecht, vor- und rückwärts nach Belieben gehen und schlagen zu dürfen.

§. 7. Wer zu schlagen hat, darf nicht ziehen, sondern muß schlagen. Unterläßt er es, oder schlägt er nicht so viele Steine, als sich ihm in dieser Richtung darstellen, so wird sein Stein mit dem er schlagen sollte, gelassen (gepußt) das heißt, von dem Gegner zur Strafe weggenommen, was keineswegs als ein Zug zu betrachten ist.

§. 8. Das Spiel ist verloren, sobald man alle seine Steine und Damen eingebüßt hat, oder so festgesetzt ist, daß man nicht mehr ziehen kann. Remis heißt das Spiel, wenn beyde Theilnehmer so geschwächt sind, daß keiner es gewinnen kann.

§. 9. Wer am Zuge ist, darf den einmahl gerückten Stein nicht wieder zurückziehen, wenn es ihm auch noch so nachtheilig wäre. Selbst wenn er nur einen aus Unvorsichtigkeit oder Zufall verrückten Stein berührt, um ihn wieder auf den rechten Platz zu bringen, muß er dabey erinnern: *«ich ziehe nicht.»* Wurde falsch gezogen, so hängt es vom Geg-

ner ab, den Zug gelten zu lassen oder nicht, eben dasselbe muß man sich gefallen lassen, wenn man aus Versehen den eigenen Stein schlägt.

§. 10. Wer beim Schlagen einen oder mehrere Steine, die er noch hätte nehmen können, übersieht, darf sie später nicht nachholen; der Gegner hat vielmehr das Recht, den zu wenig schlagenden Stein zu blasen (puffen).

§. 11. Wenn der Gegner den Stein, den er blasen könnte, noch nicht berührt hat, so ist er nicht gezwungen, ihn durch das Blasen wegzunehmen, falls er vielleicht durch das Bleiben desselben größere Vortheile erhält. Aber er hat das Recht zu verlangen, daß der Andre regelmäßig schlage, verweigert das der Gegner, so hat letzter das Spiel verloren.

§. 12. Hat man schon gezogen oder den zu ziehenden Stein auch nur berührt, ehe man den Fehler des Gegners, gar nicht oder nicht richtig geschlagen zu haben, wahrnimmt, so kann man nicht eher blasen oder zu schlagen auffordern, als bis der Gegner wieder am Zuge ist, und das Schlagen auf's Neue versäumt. Dieß findet sogar nach mehreren schon geschetzten Zügen Statt.

§. 13. Man suche stets das ganze Spiel zu übersehen und lasse sich nie von der Hauptübersicht durch einen einzelnen Zwischenplan abziehen. — Man berechne seine Stellung, während der Gegner noch im Begriffe ist zu ziehen, und führe jeden Plan rasch aus, damit der Gegner nicht zu viel Zeit gewinnt, auf gefährliche Züge zu sinnen.

§. 14. Es bleibt stets eine Klugheitsregel, sein Spiel, es mag gut oder schlecht stehen, weder durch Worte noch durch Mienen zu verrathen, und den Gegner dadurch auf die ihm vielleicht entgangene Stellung erst aufmerksam zu machen.

§. 15. Das Zusammenziehen der Steine ist eben so nachtheilig als das Ausdehnen derselben, durch jenes versperrt man sich die Züge und durch dieses schützt man sie nicht.

§. 16. Man öffne daher durch Stein um Stein schlagen sein Spiel und suche dadurch zur Dame zu gelang-

gen, hat man aber nur noch wenige Steine, so schone und schüke man sie mit aller Vorsicht.

§. 17. Man halte lieber in der Mitte als in den Gränzfeldern, um nach zwey Richtungen wirken zu können.

§. 18. Den entblößten Flügel des Gegners greife man zwar mit Verstärkung an, vergesse aber dabey nicht, daß man auch seinen Angriffen ausgesetzt sey.

§. 19. Man schone des Gegners niemahls, und suche das Spiel immer in den wenigsten Zügen zu gewinnen. Ehe man sich aber in ein gegenseitiges Schlagen einläßt, überlege man zuvor, welche Stellung der zuletzt schlagende Stein erhalten wird? Denn diese Berechnung ist für den Gewinn der Parthie sehr richtig.

§. 20. Das Vorbereiten mehrerer feindliche Steine auf einmahl nehmen zu können, bleibe immer der Hauptplan. — Das Schlagen einzelner Steine mag immerhin recht gut seyn, aber eine Stellung, die dem Gegner keine Blößen darbiethet, ihn zum Aufopfern einzelner Steine nöthiget und den Zug in die Dame erleichtert, muß das Hauptaugenmerk seyn.

§. 21. Man suche den Plan des Gegners, zu entdecken und gebe den seinigen sogleich auf, wenn man merkt, daß ihn der Andere bereits durchblickt habe.

§. 22. Steine die doch einmahl nicht mehr zu retten sind, zögere man nicht aufzuopfern, suche aber in demselben Augenblicke das Übergewicht auf einer andern Seite zu erhalten.

§. 23. So schwach man auch gegen das Ende der Parthie seyn mag, so suche man doch wenigstens noch eine Dame zu erlangen, um damit das Spiel remis zu machen.

§. 24. Die eigentlichen Feinheiten des Spieles muß man durch die Übung, durch öfteres Ziehen mit stärkeren Gegnern erlernen.

U n m e r k u n g.

In manchen Gegenden ist es üblich, daß eine Dame über das ganze Quersfeld (die Querreihe von Quadraten) fortgehen, und andere Steine schlagen kann, wenn keine im Wege stehen, die sie daran hindern. — Liebhabern des Damenspiels, die diese Methode noch nicht recht kennen, widerrathen wir

sich in Gegenden, wo sie eingeführt ist, in Parthien einzulassen, bey denen sie immer den Kürzeren ziehen würden.

B. Die polnische Dame.

a) Regeln und Gesetze.

Ursprünglich heischt dieses Spiel ein Brett, das statt der sonst gewöhnlichen vier und sechzig schwarzen und weissen Quadrat-Felder, deren hundert zählt. Auch spielt man mit vierzig Steinen, indem jeder der beyden Theilnehmer zwanzig erhält, die sich durch die schwarze und weisse Farbe von einander unterscheiden. Ob man mit diesen Steinen die schwarzen oder weissen Felder besetzen wolle, kommt immer auf Eines heraus, wenn nur das linke Eckfeld der untersten Reihe bey beyden Spielern von der Farbe der Felder ist, auf welchen gezogen werden soll.

Indeß sind die Bretter mit hundert Feldern und vierzig Steinen fast gar nicht mehr im Gebrauch, indem man die polnische Dame auch auf dem gewöhnlichen Damenbrette von vier und sechzig Feldern und vier und zwanzig Steinen zu spielen pfelegt.

§. 1. Der Hauptunterschied dieses Spieles von der deutschen Dame besteht darin, daß hier die Steine auch rückwärts schlagen.

§. 2. Eine Dame, die eben so wie bey dem deutschen erlangt wird, hat jedoch eine sehr vermehrte Wirksamkeit, indem sie nicht bloß einen Schritt, sondern nach allen Richtungen, so weit als es die leeren Felder auf der Linie erlauben, geht und auch entfernte Steine vor- und rückwärts schlägt, wenn bis dahin leere Felder sind, auch steht ihr frey von mehreren leeren Feldern hinter dem geschlagenen Steine das Beliebige zu wählen.

§. 3. Ein Stein, der in die Dame, aber in demselben Zuge auch wieder herausgeschlagen muß, wird dadurch nicht zur Dame. — Beym Schlagen mehrerer Steine, kann ein leeres Feld, nicht aber ein feindlicher Stein, mehr als einmahl berührt werden.

§. 4. Man schlage nur immer da, wodurch die Mehr-

heit der zu nehmenden Steine der größere Vortheil hervorleuchtet. — Das Blasen findet auch hier Statt.

§. 5. Ist am Ende der Parthie nur eine Dame gegen drey, ohne daß letzte jene zwingen können, die Mittellinie zu verlassen, so ist die Parthie *remis*.

§. 6. Haben dagegen die drey Damen die Mittellinie, so kann die Parthie noch gewonnen werden; aber derjenige, der drey Damen hat, kann den Gegner nicht zwingen, mehr als zwanzig Züge zu thun, wenn er es gewinnen will, und nicht mehr als fünf und zwanzig, wenn er es *remis* machen will.

§. 7. Derjenige, welcher nur noch eine Dame hat, kann, um das Spiel abzukürzen, seinem Gegner, der entweder zwey Damen und einen Stein, oder eine Dame und zwey Steine übrig hat, anbieten ihm diese Steine aufzudamen, indem sie auf ihrer Stelle bleiben, um von da an die vorhin bestimmten Endzüge zu thun. Verweigert er diesen Antrag, so ist die Parthie *remis*.

§. 8. Einen der Dame nahe stehenden Stein suche man sorgfältig zu schützen, damit er weder zurück geschlagen, noch, wenn er zur Dame geworden, durch Aufopferung eines Steines gewonnen werden kann.

§. 9. Ein sehr entscheidender Umstand ist es, ob man den Zug gewinnt, d. h. ob man am Ende der Parthie, wo nur noch wenige Steine übrig sind, seinen Stein auf ein Feld bringt, gegen das der Gegner nicht vorrücken kann, ohne geschlagen zu werden.

Wenn zwey Steine auf benachbarten Colonnen, oder durch eine gerade Anzahl von Colonnen getrennten Feldern stehen, so hat immer derjenige den Zug gewonnen, welcher zuerst zieht. Stehen sie aber auf denselben Colonnen, oder durch eine ungerade Anzahl von Colonnen getrennten Feldern, so verliert der, welcher zuerst zu ziehen hat.

Wer daher den Zug einmahl gewonnen hat, muß um ihn nicht wieder zu verlieren, suchen, sich so dem Gegner zu nähern, daß er der Erste sey, welcher sich auf dieselbe Colonne setzt, auf welcher er steht, und ihm immer folgen, wenn er seitwärts ausweicht, bis ihm nicht mehr möglich ist

auszuweichen; z. B. Der Schwarze stehe auf 3, und der Weiße auf 49. Zieht nun letzter zuerst, so gewinnt er den Zug; weil er auf einer benachbarten Colonne steht, und durch 49—43 zuerst auf dieselbe rückt, auf welcher der Stein 3 steht. Wohin nun auch der Schwarze ausweicht, folgt ihm der Weiße nach, z. B.

1.	49 — 43.	3 — 8.
2.	43 — 38.	8 — 12.
3.	38 — 32.	12 — 18.
4.	32 — 28.	†

Diese Berechnung ist äußerst wichtig und entscheidend.

§. 10. Man versäume nicht, wo nicht ein wichtiger Plan auszuführen ist, die so genannten *Brillen* des Gegners zu seinem Vortheile zu benützen. — *Brillen* nennt man die Stellungen zweyer Steine, welche zwischen sich ein leeres Feld, und auf der andern Seite eben dergleichen haben, so daß ein, in das erste gezogener Stein auf beyden Seiten eine sichere Prise findet.

§. 11. Der geschickte Spieler legt oft *Fallen*, d. h. er gibt dem Gegner dann und wann durch Vorrücken eines Steines, Gelegenheit zu schlagen; aber man verfolge einen solchen scheinbaren Vortheil nicht zu hitzig, und berechne immer erst die Folgen, die eine solche Eroberung haben kann.

§. 12. Eine Dame kann allerdings von entscheidender Wirksamkeit für den Gewinn der Parthie seyn, aber wer, um eine Dame zu erlangen, bedeutende Aufopferungen macht, ohne ihrer Erhaltung gewiß zu seyn, kann leicht in eine schlimme Lage gerathen, und das Spiel verlieren. Bey gleicher Stärke der Parthie und der Spieler, darf man drey Steine für die Erlangung der Dame hingeben, sobald man versichert ist, den Gegner durch ihren Besitz von der Dame abzuhalten und Steine zu erobern. Eben so viel kann man zur Besiegung der feindlichen Dame opfern.

D. Schlagdame.

Unter den abweichenden Arten, Dame zu spielen, erwähnen wir endlich auch noch der sogenannten *Schlagdame*. Man gibt hierbey dem Gegner absichtlich so viel als mög-

lich Gelegenheit zum Schlagen unserer Steine und baldiger Erlangung von Damen, durch die der eigentliche Zweck seine Steine zu erst los zu werden um so schneller erreicht wird, denn der Spieler, welcher alle seine Steine zuerst verliert, hat die Parthie gewonnen.

Zur Abwechslung verdient die Schlagdame wohl als ein ziemlich munteres und lebendiges Spiel mitunter auch vorgenommen zu werden, denn es hat eben so gut seine Feinheiten und heischt eben so viel Aufmerksamkeit und planmäßige Behandlung, als das gewöhnliche Damenspiel.

IV. Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es gibt zwey Arten desselben, die sich jedoch nur durch die Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer gegen hundert Fuß langen, gegen fünf Fuß breiten Bahn, und das kurze Kegelspiel auf einer kreisförmigen Stoßbahn, in deren Mitte die Kegel stehen. Die letzte Art ist weit weniger bekannt, und zählt nicht so viele Liebhaber, als die erste allgemein verbreitete, jedoch stimmen beyde in Hinsicht der Hauptregeln ziemlich nahe zusammen.

Jedem der Theilnehmer werden nach Übereinkunft 12, 16 oder 24 Points unter seinem Nahmen an die Tafel geschrieben, d. h. sie werden ihm im Stamme angeschrieben und bilden gleichsam eine Schuld, ein minus, was er abschieben muß. Nach jedem Wurf werden die gefallenen Kegel von jener Schuld abgezogen und der Rest unter den Nahmen des Spielers geschrieben. Sobald einer nach und nach durch mehrere Würfe die festgesetzten Points erreicht, d. i. seine Schuld gleichsam getilgt und nichts mehr im Stamme hat, so werden alle mehr geworfenen Kegel ihm gut geschrieben, und zu Ende der Parthie von den Theilnehmern, die noch minus haben, bezahlt. Mithin strebt ein Jeder recht viel Kegel zu werfen, um bald und so viel als möglich gut (plus) zu machen. Ist man endlich so weit gekommen, daß schon einige plus haben, so wird dieß mit dem minus der Andern vergli-

chen und noch so lange geworfen, bis beyde einander gleich sind. Dann ist die Parthie zu Ende, und diejenigen, welche noch Regel im Stamme minus haben, zahlen an die Andern jeden Regel um den im Voraus bedungenen Preis.

Die hierbey obwaltende Schwierigkeit ist, durch den letzten Wurf jene Gleichheit auf das genaueste herauszubringen, nämlich die Parthie auszumachen. Wenn z. B. A 5, B 6, C 7 Regel gut geschrieben oder plus haben, und dagegen D 4, E 7, und F 9 minus, so daß hier 20 minus und dort 18 plus sind, so darf derjenige, an welchem die Reihe des Schießens ist, nur noch zwey Regel machen, indem jeder den er mehr wirft, ihm von der Zahl seiner gemachten Regel abgezogen würde u. s. w.

Begreiflich läßt das Kegelspiel die mannigfaltigsten Abänderungen zu, worüber Laune und Willkühr der Theilnehmer entscheiden. So wird meistens bestimmt, daß 7 oder 8 geworfene Regel die Parthie enden, wenn auch weniger zu werfen waren. Bisweilen gewinnt der Spieler den ausgesetzten Preis, der mit den wenigsten Würfen alle neun Regel schiebt, von denen die umgeworfenen entweder liegen bleiben, wo sie hinfallen, oder aus der Bahn weggenommen werden, und der gleichen Abwechslungen mehr.

Die vorzüglichsten, fast überall in gleicher Kraft stehenden Gesetze der Regelbahn sind folgende:

§. 1. Niemand darf bey dem Hinausschieben der Kugel über das bestimmte Mahl oder Merkzeichen hinaustreten.

§. 2. Wer nichts trifft, dem wird ein Regel abgeschrieben. Doch finden hierüber in manchen Gegenden folgende Abweichungen Statt.

- a) Geht die Kugel auf der Seite der Regel vorbey, so wird ein Point zugeschrieben. Man nennt dieß einen *Nehbock*.
- b) Geht die Kugel zwischen dem Eckegel und den zwey Seitenkegeln durch, so ist es ein *Loch* und verliert ein Point.
- c) Geht die Kugel durch die Mittelreihe bey dem Könige vorbey ohne einen Regel umzuwerfen, so ist es ein *gutes Loch* womit man ein Point gewinnt.
- d) Erreicht die Kugel die Regel nicht, so gilt es für ein *Loch*

§. 3. Eine Kugel die über das Wurfbrett ohne es zu berühren hinaus geworfen wurde, heißt ein Sandhase und verliert einen Point, die von ihr geworfenen Kegel gelten nichts. Dagegen ist jeder Wurf neben dem Brette oder an den Seitenwänden der Bahn als gültig anzusehen.

§. 4. Wenn die Kugel, ehe sie das Wurfbrett verläßt, oder ehe sie die Kegel erreicht, durch ein zufälliges Hinderniß das dem Spieler nicht zur Last fällt, in ihrem Laufe gehemmt wird, so wirft der Spieler noch einmahl.

§. 5. Prellt sie einen Kegel vom Leg, (dem hölzernen oder blechernen Fundamente auf welchem die Kegel stehen) so, daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht so, wenn er in n e r h a l b des Legs steht.

§. 6. Fällt der König allein, so gilt er stets drey, der vorderste Eckegel im Stamme ein, beym Ausmachen aber, je nachdem es eben erforderlich ist, ein oder zwey Points.

§. 7. Wenn nur noch 3, 4 oder 5 Kegel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich jemand, so muß er seinem Nachfolger einen abgeben; wirft er aber m e h r, so werden die mehr gefallenen Kegel als zu gut zugerechnet. Dieses nennt man Ü b e r h a l t e n. Sind aber sechs Kegel zu werfen, und werden wirklich geworfen, so erhält der Nachfolger n i c h t s ab.

§. 8. Wer sieben Kegel wirft, löscht sein debet (alle Kegel die er noch im Stamme hat) und erhält 7 gut. Bey acht geworfenen Kegeln ist es eben so, aber er erhält 16 gut. Werden acht um d e n K ö n i g oder a l l e n e u n Kegel geworfen, so ist die Parthie damit geendigt, und der Werfer erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen noch im Stamme haben.

§. 9. Sind bey dem Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen 7 oder 8, so ist die Parthie dennoch a u s g e m a c h t.

§. 10. Die drey mittelsten Kegel, die Z e i l e benennt, gelten, wenn sie allein fallen, sechs Points.

§. 11. Die erwähnten Würfe, welche mehr gelten als die Zahlen der gemachten Kegel, heißen insgemein C h r e u-

würfe (Honneurs). Beym Ausmachen können aber auch bey den erwähnten Ehrenwürfen nur die Zahlen der umgeworfenen Kegel als gültig angenommen werden.

In Hinsicht des Werthes der geworfenen Kegel herrscht überhaupt nicht nur in verschiedenen Gegenden, sondern sogar oft auf den verschiedenen Kegelbahnen eines und desselben Ortes eine große Abweichung, mit der sich jeder Liebhaber des Kegelschiebens an Ort und Stelle selbst bekannt machen muß. Hier würde es zu weit führen, wenn wir alle diese ganz willkürlichen Annahmen aufzeichnen wollten.

V. Das Billardspiel.

Der Zweck eines jeden Spieles ist Erholung des Geistes und Körpers, und diesen erreicht das Billard mehr als irgend ein anderes Spiel. — Übergehen wir die, durch das immerwährende Sihen der Gesundheit ohnehin nicht zuträglichen Kartenspiele gänzlich, und richten unsere Aufmerksamkeit nur auf die, in diesem Abschnitte behandelten Brett-, Ball- und Kegelspiele, so erblicken wir das Schach- und das Ballspiel, wie letzteres nur noch gegenwärtig gespielt wird, als die äußersten entgegen gesetzten Puncte, zwischen denen das Billardspiel die glückliche Mitte behauptet. Das Schachspiel, das Leibniz wohl mit Recht 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 Abspannung 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 Übungen, das verschiedene Beugen, Ausstrecken, die unzähligen Veränderungen in der Haltung u. s. w. vertreten das Gehen, eines der wichtigsten Mittel zur Erhaltung der Gesundheit; die un-

terbrochene Bewegung erleichtert und befördert den Kreislauf des Blutes, erhöht die natürliche Thätigkeit, und wirkt für die Verdauung. Selbst das grüne Tuch der Billardtasef gewährt dem Auge einen sanften, wohlthuenden Anblick, und stärkt dasselbe; das Dahinrollen der farbigen Bälle auf der dunkeln Decke, die zahllosen Veränderungen des Abprellens u. s. w. ergößen 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 andere 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, von 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 Anstand ist das Spiel nicht gleichgültig. Man betrachte nur einen vorzüglichen Spieler; er weiß seine Kraft mit Grazie zu verbinden; Ruhe und Anstand, Sicherheit, Kraft und Gewandtheit verrathen sich in allen seinen Bewegungen. Selbst Damen vom höchsten 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 graziosen, anstandsvollen Lagen zu zeigen.

Alle diese Eigenschaften haben ihm mit Recht den Namen des edlen Billardspieles erworben. Es wird seinen Rang wie das Schachspiel noch behaupten, wenn alle anderen Spiele längst vergessen seyn werden. Die Mode kann wohl neue Spielarten, das Genie neue Kunststücke erfinden, 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 un-

berührt lassen, um uns nicht dem Vorwurfe auszufehen, 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, erfonnen 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 dieses Spieles ist Erholung, Unterhaltung und Übung der Körper- wie 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 dann 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 anhebt; er vergißt der Fähigkeiten die ihm für's Beste seiner Mitmenschen ertheilt wurden, er versäumt seine Arbeit oder Studien, setzt seinen Ruf in Gefahr, und fällt endlich sich den Gaunern in die Hände, wenn er sich nicht gar so weit vergißt, 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 Gelegenheit 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.

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 immer eher befürchten, ungeachtet aller Genauigkeit, doch noch etwas übersehen oder nicht hinlänglich erläutert zu haben.

A. Erklärung der bey dem Billardspiele üblichen Kunstausdrücke nach alphabetischer Ordnung.

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, S. Ausfaß, 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 Gegenseße von Abziehen: ein eben so großer Fehler des Billards.

Auffetzen, die Bälle auf die ihnen 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 bey dem Anfange der Parthie nimmt, um den Stoß des Andern zu erwarten.

Bande oder Leiste, der die Billardtabelle einschließende 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.

Bande halten muß man, wenn man in der Hand ist, d. h. sich bey dem Abstoßen des Balles so stellen, daß kein Theil des Körpers über die Ecke des Billards hinausreicht.

Belegen das Billard; dem 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 englisches Pflaster bezeichneten drey Punkte, auf welchen die Bälle bey dem Aufsaß ihren Standpunct erhalten, ingleichen die Linie des Quartiers, und die Bemerkung des Halbzirkels in denselben; auf der Bande: die gewöhnlich in einem Dreyeck genagelten Zwecken.

Bock, die Stellung der linken Hand, auf welcher das Queue beym Abstoßen ruht. — Das in verschiedenen Gegenden eingeführte hölzerne Instrument »Bock« genannt, ist von den meisten Billardspielern, wie auch die sogenannte *Wasse* und der Gebrauch des *Tourné*, ganz verboten.

Collé, an der Bande; **Collé** stehen: mit dem Spielballe an der Bande stehen. **Prescollé**: völlig an der Bande; demnach **Collé** setzen, von **Collé** stoßen u. s. w.

Contra, **contre**, wird unter zwey Spielern gespielt, wenn Beyde 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 **Lauser**: 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 Hauptfordernisse beym Billardspiele. **A dessin spielen**: mit wohl überlegter Absicht spielen. — Ein gegangener **Dessin-Ball**, derjenige, auf den mit der Absicht, ihn in ein vorher bestimmtes Loch zu machen, gespielt wurde, im Gegensatz mit den aus Zufall gemachten Unschuldigen oder vulgo Schweinen.)

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

Dreyviertel voll 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.

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

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

EinPausen kann man sich im a 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 durch ihre Größe von andern unterscheiden.

En main, (in der Hand) ist derjenige, a) dessen Ball zu Anfange 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 sehen: 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 Acquit geben aber, wenn man einen Ball trifft. Fehler geben: absichtlich nicht treffen.

Gebunden sind die Bälle, welche an der Bande stehen, im Gegensatz 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 gewissen Anzahl von Points bewirkt, die bey den verschiedenen Spielen bald größer, bald kleiner ist.

Gick. Wenn der Stoß des Queues auf dem Balle ausrußcht, und ihm dadurch nur eine schwache Bewegung gibt.

Halbvoll treffen oder nehmen; einen Ball mit dem seinigen 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 anfängt.

Hineinspielen, einen Ball ins Quartier bringen und dadurch in salvo seyn.

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

Instrumente, die zum Billardspielen erforderlichen Werkzeuge überhaupt.

Kammer. S. Quartier.

Kessel, der innerhalb des Quartiers, aus dem Standpuncte des blauen Quarambolballes mit Kreide gezogene Halbkreis, dessen Durchmesser ungefähr zwey Drittheile 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. König der Spieler, welcher für sich allein gegen die Andern spielt.

Linie, darauf 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.

Löcher, die Vertiefungen oder Ausschnitte, in welche die Bälle gespielt werden; derselben sind sechs, vier in den Ecken, daher Ecklöcher, zwey in der Mitte, Mittellöcher.

Lösen, einen Ball von der Bande abspielen, los seyn: nicht mehr an der Bande stehen.

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

Marken, der ausbedungene Preis des Gewinnes oder Verlustes einer Parthie.

Marqueur, der Aufwärter am Billard, der zugleich die Points des Gewinnes 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 beendigt, 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 Quadruple-Matsch, wo die eine Parthey gar kein Point macht, während von der andern die Parthie gewonnen wird, ist der Verlust vierfach.

Rehmen a 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. Verlauft oder versprengt man sich außer jenem Umstande, das heißt, vor Erreichung dessen, nach dem man spielt, so nennt man dieß: nicht passirter Schweizer.

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

Pariren, so viel als wetten; dieß Können die Spie-

ler unter sich selbst einzelner Bällen 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 Armes 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 der 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 Terz spielen, wenn man maskirt ist, so auf den zwischenstehenden 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 Benützung des Billards Parthiegeld entrichtet.

Point, heißt nichts, 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 ic.

Prescollé. S. Collé.

Prise, ein Ball, der von dem Standpuncte, auf welchem er sich befindet, leicht zu machen ist; daher: Prisen haben, Prisen setzen u. s. w.

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

Punkte, die Standorte der Bälle bey dem Beginnen der Parthie oder nach dem Machen eines derselben. Dieser Punkte (s. Bezeichnungen) sind drey, einer in der Mitte des Billards, wo sich die beyden Diagonallinien derselben einander durchschneiden.

Quadruplet, wenn der Ball, bevor er den Ort, der ihm aus Dessin gegebenen Bestimmung erreicht, drey Mahl an den Banden anschlägt.

Quarantolage, wenn man mit dem Spielballe auf einen Stoß zwey oder mehrere Bälle berührt; daher *quarantoliren*.

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

Quetscher, wenn der Spielball auf einen prescollé stehenden Ball gestoßen wird und seine Kraft und Geschwindigkeit auf Letzern 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.

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. Quartier.

Satz oder **Stamm**, die voraus erlegten Marken (baares Geld) um die gespielt wird.

Schnabel, die Länge des Queues, welche von dem Auflageblocke 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 entgegen gesetzter 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-Matrch. S. Matrch.

Stoßen, gleichbedeutend mit Spielen.

Todt seyn, vom Spiele ausgeschlossen werden und keinen Antheil mehr daran haben, wenn man z. B. wie in a 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 auch ein Point; daher auch **touchiren**.

Tourné, der untere oder dicke und schwerere Theil des Queues, dessen Gebrauch zum Stoßen in vielen Gegenden nicht 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. **Gesund treffen**, getroffen haben, wie es seyn mußte. **Faux treffen**: schlecht treffen. Den Ball voll, halbvoll, dreyviertels voll, s. d. A.

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

Triple-Matsch. S. 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.

Wersprengen sich, wenn man seinem Balle eine solche Heftigkeit des Stoßes gibt, daß er über die Bande des Billards hinaus springt.

Worbekommen, im Gegenseße von vorgeben; vorbekommen der schwächere Spieler.

Vorgeben kann der stärkere Spieler dem schwachen, das heißt: ihm eine gewisse Anzahl von Points, als schon gemacht, gleich beym Anfange der Parthie zum Vortheile zählen lassen, während der Vorgeber noch nichts hat.

Woll treffen, einen Ball so nehmen oder visiren, daß er sich genau in eben der Richtung fortbewegt, welche der anstoßende Spielball hat; um das 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 u. 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.

B. Kenntniß des zum Billardspiele erforderlichen Terrains und der Werkzeuge.

1. Der Ort, in welchem man ein Billard aufstellt, muß ein helles, trocknes, 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 gebreiteter würde den Spieler in seiner Stellung und das Billard in der erforderlichen horizontalen Lage hindern; starkes Auftreten, Springen u. dgl. darf nicht leicht eine Erschütterung hervorbringen. In den Abendstunden sey die Beleuchtung so hell als möglich, nur vermeide man, des üblen Dunstes wegen, jedes zu alte und ungeläuterte Öl.

2. Die Billardtase! soll die regelmäßige Länge von zwölf und die Breite von sechs Wiener Schuh 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 länglich runde und noch anders gestaltete Tafeln, haben wenig Beyfall und Nachahmer gefunden. Ein starkes, hartes, wohl ausgetrocknetes Holz, das sich in seinen vielfachen, nach verschiedenen Richtungen geschehenen Zusammenfügungen weder werfen noch verziehen kann, ist für das Tafelblatt ein Hauptersforderniß. — Damit die Bälle richtig und nur in der Linie fortlaufen, nach welcher man sie abstößt, muß die Tafel vermittelst einer Sehwage genau wasserrecht gerichtet seyn; die sechs starken Füße, auf denen sie ruht, dürfen weder zu hoch noch zu niedrig seyn. Die beste Höhe der Billardtase!, die sich Spielern von jeder Größe ziemlich eignet, ist drey Fuß.

3. Die Bände des Billards oder Einfassung der Tafel (Mantelet) heischt um so mehr Aufmerksamkeit, da sie einen sehr wichtigen Einfluß auf die Rechnung eines sicheren 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 Löcher vermittelst zweyen Schrauben so gut befestiget seyn, daß sie mit der Tafel ein unbewegliches Ganzes ausmacht, und c) für ein Billard von oben angegebener Größe, die verhältnißmäßige Höhe von $2\frac{3}{4}$ Zoll, von inwendig der Tafel an ge-

rechnet, haben. — Eine höhere Bande 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 Bande über den Löchern so weit wie möglich ausgeschnitten und gar nicht gepolstert seyn.

4. Der Überzug der ganzen Tafel wie der Bande besteht aus seinem dunkelgrünen Tuch, der den Augen wohlthätigsten Farbe, unter demselben befindet sich eine Leinene oder wollene Unterlage. Beydes 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 eigens 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 klopfte es auch öfters mit einer Riemenziesel aus, und kehre den Staub mit einer scharfen Bürste ab.

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

6. In der Mitte des Billards befinden sich der Länge nach in gleich weiter Entfernung drey Bezeichnungen oder Punkte, die in verschiedenen Spielen den Standort der Bälle bey dem Aufsatze bestimmen und sich auf folgende Ausmessung gründen: Man zieht aus der Mitte eines Eckloches in jene des gegenüber stehenden Mittellockes eine mit Kreide bestrichene Schnur, und schnell 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 Mittelpunct, zwischen den beyden End- und Mittellochern, und der durch ein Stückchen englischen Pflasters zu bezeichnende Standpunct eines Quaramboleballs. Hat man auf gleiche Art das andere Ende des Billards auch berichtigt, so theilet man durch eine, aus der Mitte des einen Mittelloches 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 Mittelpunct in gerader Richtung mit den beyden schon gefundenen Endpuncten gibt. Zuletzt läßt man durch den unteren 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 Puncte man noch immer einen halben Birkel, der im Durchmesser ungefähr zwey Drittheile des Quartiers einnimmt, und der Kessel genannt wird.

Fernere Bezeichnungen, zwölf an der Zahl, finden sich oberhalb der Banden rund um das Billard herum, so, daß zwischen zwey Löchern auch immer zwey Puncte 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 Loch bis zum ersten Punct, einen Theil, vom ersten bis zum andern Puncte zwey Theile, und von da bis zum nächsten Loch wieder einen Theil betragen würde.

7. Außere Verzierungen des Billards bleiben dem guten Geschmaße 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.

8. Bälle, aus der Mitte des Elephanzahnbeins, vollkommen rund gedreht, sind die besten; enthalten sie nur auf einer Seite den Kern des Beins 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 Mantellets 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, wobey die Kunst und das Interesse des Spieles verloren gehen. Am sichersten wählt man sie von der Größe, daß sie bey dem Anschlag vom Mantellet den Gegendruck von demselben gerade in ihrer Mitte erhalten.

Die Bälle sind untereinander selbst, rücksichtlich ihrer Größe, ihres Werthes und ihrer Farbe, verschieden; ihre Anzahl hängt von der Gattung vom Spiel ab, welches zwey Personen oder eine Gesellschaft wählen. Für ein wohl eingerichtetes Billard sind wenigstens erforderlich:

a) Zwey Bälle zur Parthie 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. — Diese sind weiß, gleich groß, einander ähnlich, und zum Unterschiede bloß mit einem und zwey Punkten nummerirt. Sie sollen *e t w a s*, jedoch nicht viel, größer als die übrigen seyn, weil sie sonst im Spielen zu viel Gewalt gegen 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 gelbgefärbte, 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 Punkten von eins bis fünfzehn nummerirt sind, und zu verschiedenen Gesellschaftsspielen als: à la Ronde, à la Pyramide, à l'Angouille u. s. w., bisweilen auch in minderer Anzahl gebraucht werden.

9. Die *Neues* 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. Das Beugen oder Hinstellen der Queues sichert sie nicht so gut vor dem Verziehen oder Krummwerden, als das Aufhängen in dazu verfertigten Queuehältern, worin sie ein achtbarer Marqueur stets aufzubewahren hat.

Man bediene sich zum Billardspielen nur eines schneegeraden 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 hartem Holz oder Elfenbein 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 kleines Stückchen Sohlenleder befestiget, das vermöge seiner Elasticität die Eigenschaft besitzt, den Spielball wieder zurück kommen zu machen, nachdem der Stoß auf einen andern Ball geschehen ist. Man kann zwar dieselbe Wirkung (Coup-sec-Stöße) auch mit den gewöhnlichen Queues hervorbringen, aber nie so leicht und sicher als mit jenen; denn es ist

sehr begreiflich, daß ein elastischer 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 genöthiget würde, das bekanntlich in einer längern als sonst gewöhnlichen Verweilung des Queues auf dem Berührungspuncte des Spielballes besteht, damit dieser auch nach der Berührung eines andern Balles seinen Lauf vorwärts fortsetze. Um nun die entgegen gesetzte Wirkung hervor zu bringen, braucht man auch nur beim Abstoß des Queues auf eine entgegen gesetzte 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 Queuespizen ist in Deutschland eine andere Vorbereitung eingeführt, nämlich durch Klopfen die Holzfasern der Queuespizen 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. Bei 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 Instrumentes größten Theils von ihrer Willkühr abhängt, sondern auch mehrere fleißige Spieler gewohnt sind, auf den Billards, die sie am häufigsten besuchen, eigene Queues zu halten, auf denen sich doch sehr leicht jene einfache, von dem günstigsten Erfolge sich äußernde Ledervorrichtung 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 voranzuschicken, ehe wir zu den, jeder Gattung des Billardspieles eigenen Gesetzen schreiten.

C. Anstands- und Klugheitsregeln bey dem Billardspiele.

§. 1. Wenn man im Billardspielen 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 beysammen sind; denn diesen ist es nicht nur höchst verdrießlich, zwey Stümpern, welche die Parthie bloß durch gegenseitige Fehler und einige Verlausern, 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 Dessins mit Aufmerksamkeit, und gehe nicht von dem kniffligen Grundsatz aus, durch Annahme einer ungeheueren Anzahl von Points als Vorgabe, ein paar Groschen Parthiengeld ersparen zu wollen. Denn der gute Spieler, der einem Anfänger viel vorgibt, kann nicht schön, nicht gewagt, nicht belehrend spielen, er muß sicher zu Werke gehen, und wird, um für seine geduldige Zeitaufopferung nicht

auch noch bezahlen zu müssen, die Parthien so schnell als möglich zu seinem Vortheile enden. — Nicht so der Kluge Spieler, von dem der Anfänger nichts vornimmt; des Erfolges im Voraus versichert, wird er den Muth seines Gegners nicht sogleich niederschlagen, er wird ihm gern die Gelegenheit gönnen, einige Bälle zu machen, ihm dabey die Vortheile dieser oder jener Stellung zeigen, ihn auf außer Acht gelassene bessere Dessins hinweisen, und ihm auf diese Art bereitwillig den Weg zur Vervollkommung 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 Stellen 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 Priße ist nicht ganz gewiß, und die Folgen zu gefährlich, so suche man seinen Gegner, wenn man doch keinen Ball machen kann, zu masquiren, oder durch eine geschickte Quarambolage seine Absichten zu vereiteln, als ihn immerwährend zwecklos um die Tafel herumzujagen.

§. 4. Jedes Spiel muß, wenn es seinen Zweck: einen angenehmen ergöcklichen Zeitvertreib, erreichen soll, rasch gehen und gewöhnlich ist das erste genommene Augenmaß das richtigste. Unseidlich ist es, mit Leuten zu spielen, die des Zielens, Messens, Absehens und Überlegens gar kein Ende machen, die, wenn man glaubt, nun werden sie den lange genug erwarteten Stoß geben, sich inzwischen eines Anderen besonnen haben, und dieselben langweiligen Proceuduren 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 abläugnen, aber lächerlich ist es, nach jedem mißlun-

genen Stöße, 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 Spiele, durch Schlagbälle, bey denen man das Herausspringen der schon gemachten aus den Löchern oder Verlauser 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 Stöße, 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 besangen werden, und zu pudeln (paßen) anfangen.

§. 7. Ungeachtet der, an jedem öffentlichen Orte herrschenden, so genannten Billardfreyheit, werden doch gestittete Menschen, besonders in einem etwas beschränkten Raume, nicht so toll, ohne alle Rücksicht auf die hinter ihnen oder gegen überstehenden Gäste, ins Wesen hineinstoßen, daß sie jenen mit ihrem Queue fühlbar werden, und diesen heraus gesprengte Bälle an die Köpfe werfen.

§. 8. Ein noch so kleiner, kaum merkbarer Gegenstand auf dem Tuche des Billards 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 Tabakspfeifen 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 beständiger 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 und andern 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 Zeitpunkte in Unthätigkeit gehalten werden können. Bey Spielen, in denen mehrere Theilnehmer sind, gehören ohnehin die Pausstrenden in den Hintergrund der Tafel, oder wo sie sonst dem eben Stofenden nicht im Wege stehen.

§. 10. Wer das Unglück hat, mit dem Queue 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, wohin nicht nur die nöthige Reparatur, sondern auch der, durch dieselbe herbeigeführte Ruhestand der Tafel gerechnet wird. — In mehreren Gegenden verlangt man die ganze Größe eines solchen Loches mit Golde zu decken.

§. 11. In keinem Spiele ist es einem Zuschauer gestattet, in das Spiel zu reden, wenn er es auch noch so gut versteht. Daselbe gilt begreiflich auch vom Billard, wo Niemand, der sich nicht unangenehmen Zurechtweisungen aussetzen will, den Spieler auf andere Dessins aufmerksam machen, oder mit sonstigen Rathschlägen unterstützen darf. Unter guten

Bekannten mag man zwar nach, aber nie vor dem Stosse seine Meinung äußern.

§. 12. Wenn man durch eine Stellung genöthigt wird, einen Schenkel bis auf das Billard zu erheben, so thue 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 deßhalb 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 besonderen 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 hütthe man sich, auf ganz unbekanntem Billards sogleich Parthien um hohe Marken anzunehmen, ehe man sich darauf 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 baar auszufehen; 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 triegerischen Hoffnungen über die Grenzen seiner Casse verleiten ließ, auf treulose Kreide spielen muß. Selbst für den Verlierer kann nichts verdrießlicher seyn, als die Vermuthung sein baares 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 Par-

thie um Marken an. — Nicht nur, daß dem Marqueur die genauere Kenntniß aller Eigenheiten seines Billards sehr vortheilhaft zu statten kommt, und er demnach viel wahrscheinlicher gewinnt, so kann es, wenn auch der umgekehrte Fall eintrete, 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 heischt so gut wie jedes andere Spiel die ununterbrochene Aufmerksamkeit seiner Teilnehmer. 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 jedem 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. Obgleich das Billard für das allerreinste Spiel gehalten wird, so verstehen dennoch die Grecs ränkevolle Künstler, sich auch hier in Avantage zu setzen, indem sie von dem einverständenen Marqueur die Bälle geben lassen, die sie selbst ihm heimlich eingehändiget haben. Sie legen nämlich einen der Spielbälle den Tag vorher in Urin, um ihn schwer zu machen, den andern aber in einen warmen Ofen, wodurch er leichter und eben so gelblich wie jener vom Urin gefärbt wird. — Vorzüglich treiben sie dieß in Gegenden wo noch Parthie blanche in der Mode ist, weil man den Ball des Gegners vermöge seiner Leichtigkeit, durch den schwereren um so sicherer sprengen kann.

§. 19. Da es in manchen Fällen die Klugheit heischt, 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 bereits weiter oben Gesagte nicht außer Acht.

§. 20. Ein stets kaltblütiger Mann ohne Rechthaberey und Streitsucht ist überall ein willkommenener und geachteter Theilnehmer am Spiele, besonders: wenn er immer seine verlorenen Marken baar auszahlt und nie das Parthiegeld schuldig bleibt.

D. Über die wesentlichen Erfordernisse für einen guten Billardspieler.

Bei einem guten Billardspieler sind drey Haupterfordernisse voraus zu sehen:

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

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 dem Anfänger bereits, wenn ich so sagen darf, als wirkliche Naturgabe oder Anlage vorhanden seyn, weil sie sich wohl vervollkommen, selten aber erwerben lassen, und einer ohne dieselben lebenslang ein Stümper bleibt. — Wer nicht berechtiget ist, jene Haupterfordernisse mit einiger Wahrscheinlichkeit bey sich voraus zu sehen, wird besser thun, der Ausübung des edlen Billardspieles ganz zu entsagen.

Ein sicherer Stoß heißt nicht nur, daß man den Ball, auf welchen man mit dem seinigen 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 sicheren Stoße, im ganzen Umfange des Wortes, das richtige Augenmaß unzertrennlich sey.

Man kann einen Ball durch Schneiden, Dupliren, Tripliren, durch den geraden einfachen Stoß, oder von rückwärts an den Ort der Bestimmung die man ihm geben will, brin-

gen. 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 willkürliche und gezwungene eintheilen; 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 Collé, besonders Press-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 Pistolestöße (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 willkürlichen sind in Ermangelung einer sicheren 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 Coupseestöße 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 practisch erlernen, aber in keiner Theorie mit Erfolg beschreiben läßt.

Wohl überlegtes Dessin 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 sicheren Stoß und richtiges Augenmaß sehr schöne und schwere Bälle machen, und ein geschickter, wenn auch nicht wirklich guter Spieler seyn, sobald es an zweck-

mäßigen Dessins gebracht. — 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 Dessins spielenden Gegner, im Nachtheil bleiben.

Um für Anfänger verständlicher zu werden, nehmen wir das Beyspiel der großen Parthie (Caroline) an; hier sind im Gange derselben gewöhnlich vier Bälle, auf die der Spieler mit dem seinigen stoßen darf, indeß ist es doch niemahls gleichviel, 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 wahrscheinliche Priße, oder ist zu befürchten, daß ihm erst eine gebracht werde? welcher Grad der Force 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 Prißen zugleich da sind, welche hat man zu wählen, um keiner verlustig zu werden, und auf die entfernteren nicht nur zu kommen, sondern sich zugleich eine vortheilhafte oder wenigstens drohende Stellung zu versichern.

5. Wenn nach mehreren Löchern ein Ball als Priße steht, nach welchem wird man ihn spielen, um, im Fall er nicht gin ge, die mindesten Nachtheile aus dem folgenden Stöße des Gegners zu ziehen.

6. Hat sich der Gegner etwa eben verlaufen, und macht seinen nächsten Stoß aus der Hand? steht vor keinem Mittellocke ein Ball, den man nebst dem eigenen Spielballe erst nach der Kammer in Sicherheit zu treiben hat, um sich darauf Priße 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 beiden Mittellocher gemacht werden darf) in der großen Partie 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 wenigstens acht Mal; rathsamer 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 Priße 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 Prißenstellung erhalten muß, wenn

a) Der Ball des Gegners *prescollé* 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 maskirt 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 heischt;

d) wenn man es mit einem Gegner zu thun hat, der nach dem Acquit allemahl ganz sich er die Caroline durch Duplé oder Schnitt macht, in welchem Falle man statt des Acquit den gelben so wegspielt, daß man ihn nach des Gegners Stoße als Prise zu erhalten hoffen kann, und deßhalb 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 Ausfall von rückwärts treffen müßte, so thut man, besonders wenn der Gegner keine gewisse Prise 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 Prise zu bereiten, oder seinen eignen Ball zu bringen.

Das über absichtliche Fehler Gesagte, läßt sich bisweilen auch auf Verlauser ausdehnen. — Man verläuft sich z. B. mit Raison, wenn der Gegner keine Prise hat und zwey oder drey Bälle zwischen der Schnur der Kammer und dem Mittelloche stehen, die jener unmöglich alle in Sicherheit bringen 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 Verlauser unverzeihliche Thorheiten, die nur zu unserm Nachtheile entscheiden.

Da eben von absichtlichen Fehlern und Verlausern die Rede war, erlaube ich mir, meinen Lesern hier den Fall eines Verlaufers à Dessin mitzutheilen, durch den ein, nichts

weniger als ausgezeichneten Billardspieler, bedeutende Summen gewann.

An 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 maskire. Um so auffallender war es demnach, als er einem der besten Spieler aus der Gesellschaft eine Parthie um zwey Louisd'ors mit den Worten anboth:

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

Alle hörten in gespannter Erwartung zu; der Herausgeforderte, genauer Kenner dieses Billards und früher Zeuge, daß sein vermessener Gegner gar kein ausgezeichneten Spieler sey, hielt die Wette von jenes Seite um so gewagter, da es sich nur um ein nochmaliges 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 Herrn! ich bitte, wohl auf meine Worte, um jedem Mißverständnisse auszuweichen,« begann der Fremde abermahls, an die Umstehenden sich wendend, ich 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,« erwiederte 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 nach langem Zielen 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 von beyden Theilen ausgesetzten Marken in die Taschen steckte.

Freylich gab es nun einen ziemlich lebhaften Streit; allein der Unbekannte vertief 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 Stof 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 Verläufer 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 nochmals an den Stof kamen. — Ich wiederholte wahrlich nicht ohne Ursache die ausdrücklichen Worte meines Antrages und machte absichtlich die ganze Gesellschaft darauf aufmerksam.

Der Heraus geforderte 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 Tag, daß der Unbekannte denselben Abend noch in zwey andern stark besuchten Häusern seine Wette mit eben solchem Erfolge erneuert habe und früh morgens abgereist sey, wahrscheinlich um wo anders das Licht dieser Aufklärung unter den Billardspielern zu verbreiten.

Zur Beförderung des sicheren Stoßes, ohne welchen das richtigste Augenmaß und das durchdachteste Dessin 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.

Manche Billardspieler spreizen die auf der Tafel ruhende Hand zu sehr aus, andere bringen die Fingerspize zu nahe an ihren Ball; es gibt sogar welche, die, um das Queue aufzu-

legen, 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 das Untertheil zu sehr heben und zu tief zielen.

Manche vernachlässigen zwar keineswegs die Lage der linken Hand und rechte Gestaltung des Bockes, 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 Stöße 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 geschenehen Stöße noch einige Gesticulationen nachschickt, mit Kopf, Fuß, Arm und sonstiger Verdrehung der Glieder noch nachdenken will, bedarf keiner Erwähnung.

Gehe man noch zu spielen anfängt, übe man sich erst darin, den Ellbogen 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 dem dicht beysammen liegenden Daum und Zeigefinger der linken auf der Tafel ruhenden Hand gebildet wird. Die übrigen Finger dürfen nicht zu weit ausgebreitet seyn, weil sonst die etwas hohl liegende, den ein wenig erhobenen Bock machende Hand, weniger Kraft, mithin

keinen ganz sichern Stüßpunct haben würde. — Die Erfahrung wird dabey stets die beste Lehrmeisterin seyn, nur gebe man noch darauf Acht, daß zwischen dem abzustossenden Balle und den Fingerspizen 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 Punct, wohin der Stoß geschehen muß, wenn er die gewünschte Wirkung hervor bringen 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.

E. Ein paar Bemerkungen über die Veränderungen, die im Billardspiele Epoche machen.

Ursprünglich bediente man sich statt des 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 größten Theils verbannt; auf Privatbillards aber werden sie noch häufig, besonders von sehr corpulenten Personen, um den, ihre Unbehüßlichkeit 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 einem langen Stecken befestigt ist. Man faßt mit dem Löffel den eignen Spielball und schiebt ihn statt zu stoßen, bis an den Ball, den man machen will, läßt ihn auf dessen Berührungs-

puncte 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 wird gewöhnlich die Methode der Queueführung von ihr übertroffen.

Die Bekanntschaft des Coupsec - 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 im Doupliren nicht so selten als jetzt, wo ein geübter Coupsec - 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 blauen Quarambole allein die Parthie zu enden.

F. Gesetze aller jetzt üblichen Billardspiel - Parthien.

Das Billard, einst das Lieblingspiel Ludwig XIV., anfänglich nur die Unterhaltung von Personen höherer Stände, und nur in den Salons der vornehmen Welt, ist heut zu Tage unter allen Ständen verbreitet, Menschen jedes Alters angenehm und das geringste Landstädtchen hat sein Billard aufzuweisen; genug es ist fast in allen Welttheilen bekannt und beliebt.

Es erfordert Ruhe des Gemüthes, und um die Spielenden in dieser schönen Unterhaltung nicht zu stören, kommt es jeder ehrbaren Gesellschaft von Zuschauern zu, weder durch zu nahe Hinzutreten zur Billardtabelle, noch durch unverlangtes Einreden oder durch Geberden, die Spielenden zum Mißmuth und Verdruß zu bringen, und sie an diesem Vergnügen zu hindern.

Ob schon eine jede Art von Spielen am Billard ihre bestimmte Anzahl von Points hat, nach welcher dieselbe in ihre Abtheilungen als double, triple und quadruple wieder einge-

theilt und verwettet werden kann, so lassen sich doch unter den Spielern verschiedene Bedingungen 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 läßt sich von der Billigkeit der Spieler erwarten, daß jeder hieraus dem Billardhaber zur Last entspringende Schaden auch verhältnißmäßig ersetzt werde, wo die Entrichtung des Spielgeldes nicht nach der Zeit, sondern nach den gemachten Parthien ausgemessen ist.

a) Allgemein angenommene und unumgängliche Gesetze.

§. 1. Der Anfangsstoß einer jeden Parthie, so auch ein jeder Stoß mit dem schon gemachten, oder in der Hand befindlichen Balle, darf nicht mit der Hinausstellung des Balles über die Linie der Corde (Kammerschnur), aber mit der strengsten Leibeshaltung innerhalb der Grenzen der Billardbreite, ohne ferneres Nachstoßen geschehen. So wird das Acquitgeben und Vorstellen des Balles (Masquiren) aus der Corde, und dieß nur mit der Queuespitze und ohne Nachstoß gestattet.

§. 2. Das Touchiren mit was immer, verliert vor dem Stöße ein Point und den Stoß; nach dem Stöße verliert er das Fortspiel, aber der gemachte Ball zählt dem, der ihn gemacht hat.

§. 3. Der Stoß mit dem umgekehrten Queue und das Spiel mit Aussprengeu der Bälle ist gänzlich unerlaubt; so muß auch bey jedem Billardstoße, er mag der Körperhaltung auch noch so beschwerlich seyn, wenigstens der eine Fuß des Spielenden den Erdboden berühren.

§. 4. Das Aussprengeu des eigenen Balles gilt und verliert in allen Parthien nach eben dem Verhältniß als der Verlauser; folglich: ohne zu treffen 3, auf weiß 2, auf roth 3, auf blau 4, auf gelb 6. Quaramboliren außer der italienischen Parthie, und sich aussprengeu, 4 Points. Das Auspren-

gen eines andern Balles 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 auch der bey dem Ausgesprengen eines andern Balles gemachte Quarambole dem Spielenden gültig.

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

§. 6. Für das Passiren (Überlaufen) eines Spielballes wird die Billardlänge, aber nicht seine Breite angenommen. So ist der wahre und gültige Bricolestoß nur nach dem, dem Spieler gerade gegenüber stehenden Billardreise (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 Quarambole.

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 nie mahls über die Linie des rothen Balles abwärts laufen, bey Verlust von 1 Point.

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

Das Machen des weißen oder Segnerballes gewinnt immer so wie jede Quarambolage zwey Points, das Machen des rothen drey Points. Dasselbe, was gewonnen werden

kann, ist auch verloren, wenn sich der Spieler mit dem eigenen Balle ins Loch spielt (verläuft). 3. B. Weiß gemacht und quarambolirt 4, roth gemacht und quarambolirt 5, roth und weiß gemacht und quarambolirt 7 Points gewonnen; roth gespielt und nicht gemacht, aber durch Quarambolage sich verlaufen, verliert vier, 1 auf weiß verlaufen 2, Verlaufen ohne einen Ball zu treffen 3. Das Fehlen eines oder des andern Balles, ein Point.

So oft sich der eine Spieler mit seinem und dem rothen Balle innerhalb der Corde befindet, indem der andere Spieler mit seinem Balle nicht am Billard (an 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 Cordelinie 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 wird.

Nr. 2. Französische Quarambole.

Mit einem rothen und zwey weißen Bällen, Parthie auf 24 und auch auf 20 Points.

Dies Spiel ist im Machen und Zählen der Bälle, wie auch im Verlaufen des eigenen Balles, ganz in demselben Verhältniß wie die deutsche Quarambole, und unterscheidet sich nur von letzterem durch folgende Eigenheiten:

Es wird kein Acquit gegeben, sondern der Ball Nr. 1 spielt sogleich nach dem, auf dem obersten Punkte stehenden rothen, von dem Mittelpunkte der Cordelinie aus.

So oft der Spieler quarambolirt, darf er weiter spielen, und sollte er auch die Parthie durch lauter Quarambolagen enden.

Der Quarambole zählt, so oft er gemacht wird, 2 Points. Der Fehler welcher den Ball des Gegners, und falls dieser nicht da ist, den rothen nicht im Stoße passirt, verliert 2, ein unpassirter Fehler und zugleich Verlauser 4 Points.

Nr. 3. Große, oder spanische Parthie.

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

Der rothe Ball wird wie bey der Quarambole auf den obersten Punct gesetzt, der blaue auf den Punct der Cordelinie, und der gelbe auf den zwischen den beyden Mittellöchern. Wer den Ball 1 gezogen hat, gibt Acquit wie in der Parthie Nr. 1; es findet auch das Coup de pas hierin Statt, und im Betreff des rothen und der zwey weißen Bälle, verhält es sich auch bey dem Machen, Quaramboliren und Verlaufen, wie in den vorhergegangenen Parthien, nur unterscheidet sich diese große Parthie dadurch, daß der blaue Ball, welcher auch in alle Löcher gespielt werden darf, vier Points, und der gelbe Ball, die Caroline, welcher nur ausschließlich in die beyden Mittellöcher gemacht wird, 6 Points zählt; geht letzter in ein Eckloch, so verliert er 6 Points, mit Quarambolage 8, eben so viel, wenn er zwar in ein Mittelloch gegangen ist, der Spieler aber quarambolirt und sich verlaufen hat. Blau gemacht und dabey quarambolirt, aber verlaufen, verliert 6, wie es sechs ohne Verlauser gewinnen würde. Quaramboliren mit was immer für Bällen, und sich verlaufen ohne einen gemacht zu haben, verliert nur vier, und jeder Fehler 1 Point.

Diese Parthie wird bisweilen mit der Bedingung gespielt, daß sie durch ein Duplé des letzten Balles geendet werden muß, es hängt dann von der übereinstimmenden Erklärung der Spieler ab, ob dieses Duplé ganz rein und ohne Anstoß eines andern Balles seyn solle, 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 Balles 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; es dürften z. B. weiß, roth, blau, gelb mit einer Quarambolage gemacht werden, so zählte es zusammen 17 Points, und verlöre deren 19, wenn sich der Spieler obendrein verliese.

Nr. 4. Italienische Parthie.

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 Mittelpunct gestellt, und nur in dem Falle, wenn schon im Spiele einer der weißen Bälle auf dessen Plaze stünde, wird er auf einem der andern Punkte, aber immer auf einen solchen gestellt, wodurch dem Spielenden keine Quarambolage gesetzt wird.

Hierin ist kein Coup de bas möglich, weil der aus der Hand Spielende immer von der entgegengesetzten Seite des Billards stoßen muß, von welcher des Gegners weißer Ball die Linie des Mittelpunctes gegen die Mittellöcher überlaufen hat. Das Acquit wird von dem Balle Nr. 1 über diese Mittellinie gegeben.

Nach dem Acquit spielt der weiße Ball Nr. 2 aus der Corde, um entweder Nr. 1 zu machen, oder um zu quaramboliren, auch wo möglich beydes mit einander zu verbinden. Jedoch darf der rothe Ball, welcher in dieser Parthie, so lange der weiße des Gegners am Billard ist, nur als Zielscheibe der Quarambolage gilt, nie eher als der weiße berührt, und folglich auch nicht bey Verlust von 2 Points gespielt werden. Roth getroffen, wenn der weiße am Billard ist und sich verlaufen, verliert wie ein nicht getroffener Verlauffer drey Points, weil in jenem Falle eigentlich der rothe kein Ball ist. Der Fehler verliert eins, ohne zu passiren: wie in der französischen Parthie zwey Points.

Nach der besonderen Eigenthümlichkeit dieser Parthie besteht die Quarambolage nicht ausschließend darin, mit dem

eigenen weißen Ball, den des Gegners und rothen zu berühren, sondern es gilt eben so viel, wenn nur des Gegners weißer Ball, von dem des andern Spielers getroffen, allein den rothen Ball berührt.

Ist des Gegners weißer Ball, weil er sich verlaufen hat, nicht am Billard, so kann erst der rothe gespielt und gemacht werden, was wie der weiße zwey Points gewinnt, und im Falle des Verlaufens verliert.

Die Quarambolage zählt vier, den weißen oder rothen Ball dazu machen, sechs, alle beyde zusammen acht Points. Alles was auf diese Art gemacht, und als gewonnen gezählt wird, geht auch an den Gegner verloren, wenn der Spieler sich verläuft.

Nr. 5. Die Kegelparthie.

Mit einem rothen, zwey weißen Bällen und fünf kleinen Kegeln auf 24 Points.

Dieses Spiel unterscheidet sich von der vorigen Parthie bloß durch die Zugabe der fünf Kegel, wovon einer, besonders bezeichnet, der König heißt, auf den Mittelpunkt des Billards, wo in der italienischen Parthie der rothe steht, gesetzt wird, um diesen König stellt man die vier andern Kegel, ihrer Länge nach von einander entfernt, wie die vier Punkte eines Kreuzes auf, der seines Platzes beraubte rothe Ball, kommt an eines der obern Eckslöcher zu stehen, wo ihn an dem Loche gegenüber Acquit gegeben wird. Jeder Kegel der ohne mit dem eigenen Ball berührt, durch des Gegners weißen oder durch die Kreuzung der Quarambolage mit dem rothen Balle umgeworfen wird, zählt zwey Points; der König aber, wenn er ganz allein fällt, fünf.

Alle fünf Kegeln mit des Gegners Ball, oder auch mit der Beyhülfe des rothen umgeworfen, gewinnt die Parthie, verliert sie aber auch, wenn der eigene Ball sie umwirft.

So oft der rothe Ball gemacht ist, wird er erst nach dem nächstfolgenden Stöße des Gegners, von dem der ihn gemacht hat, wieder auf einen beliebigen Platz gestellt.

Nro. 6. A la Guerre.

Dieses Spiel wird gegenwärtig nicht mehr wie ehemahls mit mehreren, sondern mit zwey Bällen, und dieß entweder mit dem weißen Nr. 1 und 2 oder zur bessern Unterscheidung mit einem weißen und einem rothen Balle gespielt. Die Anzahl der Theilnehmer mag noch so beträchtlich seyn, so entscheiden die gezogenen numerirten Karten über die eigenthümliche Nummer einer jeden Person, folglich über ihren Vor- und Nachspieler. Nr. 1 gibt Acquit über das Mittelloch hinaus, nach eigenem Gutbefinden seiner Sicherung. Nr. 2 spielt darauf u. s. w. der gemachte, der verlaufene und der ausgesprengte eigene Ball, wie der Fehler und gezählte Touche, bekommt zur Strafe einen Strich. Mit vier erhaltenen Strichen ist man von dem Mitspieler ausgeschlossen (t o d t).

Das Begegeld einer jeden Person wird vor dem Spiele in eine gemeinschaftliche Casse zusammen geschossen, der Betrao des Billardgeldes davon abgezogen, und diese Casse sodann von der letzten (lebenden) Person als Gewinn eingezogen.

Das Kaufen eines andern Balles soll nur dann gestattet seyn, wenn man selbst Mitspieler dieser Parthie war, aber bereits todt ist.

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

Das a faire, oder auf eigene Gefahr den Stoß eines Andern, um den Ball zu machen übernehmen, ist gültig, in so fern der, einen Strich annimt, der den Ball zu machen übernommen, und nicht gemacht hätte. Am Schluß der Parthie unter den zwey letzten Personen, wird das Acquit allemahl von demjenigen gegeben, der den Ball gemacht hat.

Nr. 7. Andouille- oder Wurstparthie.

Eine der schwersten Parthien, die eigentlich als eine wahre Probe guter Billardspieler aufgestellt werden kann, ist die Andouille oder Wurstparthie auf alle sechs Löcher gespielt.

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 noch über den Punct des rothen Balles aufgestellt. Hierauf spielt der eine Spieler mit dem rothen Balle derselben Größe, aus der Corde in diese Reihe der fünfzehn Bälle mit einem starken Stöße hinauf, um die Reihe aus einander zu bringen. Dieß gelingt nach der gemachten Erfahrung am besten, wenn der rothe Ball eine starke Spanne vom Seitenmantelet auf die Cordelnie gesetzt, und mit demselben, vermittelst eines starken Coupsec = Stößes, der erste Reihenball zur Hälfte auf der entgegen gesetzten Seite getroffen wird. Ist dieß geschehen, so ist kein Unterschied der Bälle, sondern es kann mit welchen immer der eine und der andere gemacht werden. Der Hauptvortheil dieses Spieles ist der, daß man, während einer der Bälle ins Loch gespielt wird, immer dabey mit dem Spielballe die Reihe aufzulösen sucht, um sich nach und nach die Bälle auf alle übrigen Löcher möglicly zu machen. Man kann aber hinter einander drey bis vier und mehr Bälle in ein und dasselbe Loch spielen, wenn nur zu Ende der Parthie alle sechs 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 übrig bleiben, die gemachten Bälle, zählen nur in ihrer Zahl, das ist so viele als gemacht wurden, wenn die sechs Löcher richtig besetzt sind, denn ohne diese Bedingung zu erfüllen, würden sogar alle fünfzehn Bälle, in vier oder fünf Löcher gemacht, nichts zählen. Sind aber alle Löcher besetzt, und man verläuft sich noch obendrein mit seinem letzten Spielballe auf den zuletzt gemachten, so zählt oder gewinnt es 32 Marken; Einige rechnen es auf 64 Marken, wenn der Verläufer auf den zuletzt gemachten Ball der rothe Spielball selbst ist. — Das Touchiren eines dieser Bälle, so auch das Auslassen eines gespielten Balles und das Verlaufen unter der Parthie, bevor es der letzte Ball ist, setzen vom Spiele ab. Die Bälle werden dann wie zuvor in die Reihe wieder zusammengestellt, und der Andere versucht jetzt sein Spiel. Sind aber die sechs Lö-

her befehlt worden, und der siebente oder zwölfte Ball bleibt aus, so zählt der Spieler die sechs oder elf gemachten Bälle, und die Parthie nimmt jetzt für den Gegner ihren Anfang.

Nr. 8. Pyramide = Parthie.

Dieses Spiel, das von der in eine Pyramide = Stellung gebrachten Form der fünfzehn weißen Bälle den Nahmen führt, ist allzubekannt um einer weitläufigen Auseinandersetzung zu bedürfen. Es können weniger oder mehr Personen daran Theil nehmen; entweder spielt man die Parthie nach den gemachten Bällen oder nach der Zahl der ihnen beygefüigten Points. Ein gesprengter Ball ist ungültig, wird auf das oberste Mantelet angestellt und setzt vom Fortspiele ab, wenn nicht noch ein anderer Ball dabey durch denselben Stoß gemacht wurde. Mit Ansagen der Löcher, ist dieses Spiel dem blinden Zufalle weniger ausgesetzt.

Nr. 9. Parthie blanche.

Dieses Spiel mit zwey weißen Bällen auf acht oder zwölf Points gespielt, ist in neueren Zeiten fast ganz aus der Mode gekommen, und wird nur noch dann und wann mit Ansagen und auf Douplé gespielt.

Das Machen des Weißen zählt zwey, der Fehler ein, der unpaßirte Fehler zwey, das Verlaufen zwey, Auspressen des eigenen Balles, und Verlaufen ohne zu treffen drey Points.

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

Nro. 10. A la Ronde.

Zu dieser Parthie sind dreyzehn Bälle erforderlich; der eine, mit welchem allein auf die andern gespielt wird, heißt der Spielball oder Lauffer, die andern werden auf der Billardtafel rund herum an die Bande gestellt, woher das Spiel seinen Nahmen hat. — Die Zahl der Theilnehmer ist unbestimmt.

Der Spielball oder Laufer wird in die Mitte der Tafel auf den Punct der Caroline gestellt, und auch so oft sich der Spieler versprengt oder verlaufen hat, auf diesen Platz wieder aufgestellt; die zwölf à la Rondebälle werden auf jeder Seite vier, und an jeder Ecke zwey, nämlich auf diejenigen Stellen, wo sich oben auf der Bande die drey Zwecken befinden, aufgesetzt.

Die Parthie ist geendigt, sobald alle zwölf ausgesetzten Bälle nach einander gemacht worden sind. Wer den letzten Ball macht, gewinnt die von jedem Theilnehmer vor Anfang des Spiels erlegten Sätze, von denen das Parthiegeld abgezogen wird.

Man bestimmt vor Beginn des Spieles durch gezogene Nummern, in welcher Folge die Theilnehmer nach einander stoßen.

Im Übrigen werden folgende Regeln beobachtet:

1. Es müssen erst alle zwölf Bälle von der Bande abgelöst seyn, ehe man auf einen der bereits abgelösten spielen darf; jedoch ist es erlaubt durch einen Stoß mehr als einen Ball abzulösen und mehrere zu treffen.

2. Sobald alle Bälle von der Bande abgelöst sind, darf man alsdann auf welchen Ball man will stoßen.

3. Wenn man bey dem Ablösen der Bälle von der Bande außer den abgesehenen noch andere mitmacht, hat die Parthie gewonnen.

4. Wer den letzten an der Bande liegenden Ball abzulösen hat, muß so lange auf diesen stoßen, bis er ihn weggespielt hat, gelingt es nicht auf das erste Mahl, so muß er nicht allein für jeden Fehler die darauf festgesetzte Strafe bezahlen, sondern er verliert auch den Gewinn, falls er ihn bey wiederholten Stößen zum Abspielen machen sollte.

5. Alle gemachten, gesprengten so wie diejenigen Bälle, bey welchen sich der Spieler verlaufen hat, werden bis zu Ende der Parthie besonders verwahrt.

6. Im Falle ein Spieler genöthigt ist, auf einen gewissen Ball zu spielen, und ihm hierbey ein anderer nicht anzuspielender Ball im Wege steht, so darf er diesen bis nach voll-

endetem Stöße an die Seite rücken und ihn sodann wieder an seinen vorigen Ort stellen.

7. Wenn zuletzt nur noch ein à la Ronde-Ball auf der Tafel steht, so wird wechselseitig mit diesem und dem Laufer oder Spielball gespielt. Es spielt aber der, welcher den vorletzten à la Ronde-Ball machte, noch mit dem Laufer fort, und erst der folgende am Stoß hat sodann mit dem à la Ronde-Ball nach dem Laufer zu spielen.

8. Wer durch einen Stoß mehr als einen Ball macht, erhält die Gewinne für alle, wenn er sonst nur einen der zu treffenden Bälle getroffen hat. Wer sich aber beym Machen oder Sprengen eines oder mehrere Bälle zugleich verläuft oder versprengt, verliert dadurch eben so viel, als er ohne Verläufer oder Versprengen gewonnen hätte.

9. Macht oder sprengt der Spieler einen oder mehrere Bälle, auf welche er nicht spielte, trifft jedoch einen von den Bällen, die er treffen sollte, so gewinnt er damit eben so viel, als wenn er wirklich darauf gespielt hätte, verliert aber auch eben so viel, im Falle er sich dabey verläuft oder versprengt.

10. Wer sich beym Spiele auf den letzten Ball verläuft oder versprengt, bezahlt zwar nichts an die übrigen Theilnehmer, aber das Parthiegeld. — Man nennt dieß *Verkehrt ausmachen*.

11. Wer eine Parthie ordentlich oder verkehrt ausmacht, fängt die folgende an.

12. Wer einen Ball macht oder auf die Bande spielt, gewinnt zwey Marken.

13. Wer fehlet, oder einen unrechten Ball trifft, verliert dadurch eine Marke.

14. Wer zwar einen der zu treffenden Bälle trifft, sich aber dabey verläuft, verliert zwey Marken.

15. Fehlet ein Spieler, und verläuft oder versprengt sich dazu, so verliert er eben so, als wenn er einen unrechten Ball trifft und sich verläuft oder versprengt, drey Marken.

16. Ingleichen verliert drey Marken, wer einen unrechten Ball trifft und zugleich einen andern macht oder sprengt.

17. Vier Marken verliert, wer einen Ball macht oder sprengt, oder auf die Bande spielt, sich aber dabey verläuft.

18. Fünf Marken verliert, der keinen Ball, den er treffen sollte, trifft, aber einen andern Ball macht oder sprengt, und sich dabey verläuft.

VI. Das Ballspiel.

Vor ungefähr sechs Decennien stand das Ballspiel, wie es damahls noch unter erwachsenen Personen beyderley Geschlechts und vom höchsten Range gespielt wurde, in so großem Ansehen, daß es unter den gymnastischen Übungen einen der ersten Plätze einnahm, und nicht nur an den meisten Hofhaltungen, sondern auch auf vielen Universitäten förmliche Ballhäuser erbaut waren, an denen besoldete Ballmeister in der Kunst: unter mehr oder weniger Personen vermittelst der Fleuretten den Ball so geschickt hin und her zu treiben, daß er gar nicht auf die Erde kam, Unterricht ertheilten.

Dieses unstreitig sehr angenehme Spiel, das viel Geschicklichkeit und Gewandtheit des Körpers erforderte und sich besonders von den daran Theil nehmenden Damen mit vieler Grazie verbinden ließ, hat nun freylich das Machtgeboth der eigensinnigen Mode verdrängt. Die noch hin und wieder bestehenden Ballhäuser dienen meistens andern Zwecken, und von wirklichen Ballmeistern ist dem Herausgeber nur einer im Jahre 1803 auf der Universität zu Tübingen noch bekannt geworden, der eigentlich aus Mangel an Beschäftigung den Titel führte, seine Besoldung zog, und den Wirkungskreis eines Billardeurs analog genug mit seiner eigentlichen Bestimmung fand.

An die Stelle des früheren Ballspieles in besonders dafür erbauten Häusern ist nun jenes muntere Ballspiel im Freyen getreten, das in manchen Gegenden eine der angenehmsten Sommerbelustigungen für rüstige, gewandte, ein wenig Körperanstrengung nicht scheuende Jünglinge ausmacht. Da es unter den gymnastischen Spielern einen vorzüglichen Rang einnimmt, indem es sowohl eine heilsame Bewegung in freyer

Luft und Übung der Muskelkräfte mit sich führt, Schnelligkeit und Gewandtheit der Glieder befördert, als auch zugleich das Augenmaß und die Aufmerksamkeit der Theilnehmer sehr nützlich beschäftigt, es überdieß seine gewissen Gesetze und Regeln hat, glauben wir ihm mit Recht ein Plätzchen in diesem Buche anweisen zu müssen, das vielleicht zu dessen verdienter Empfehlung und größerer Verbreitung beitragen hilft.

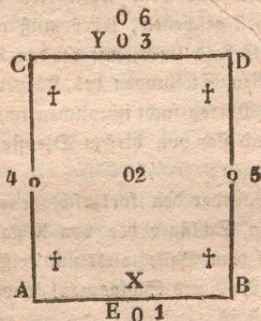
An diesem Ballspiele können sechs, zwölf und noch mehr Personen Theil nehmen. Je größer die Gesellschaft, je geschickter und geübter die Spieler sind, um so unterhaltender und belustigender wird das Spiel.

Zwey von den fertigsten Theilnehmern werden zu Anführern gewählt, welche die Spieler in zwey an Geschicklichkeit ungefähr gleiche Parteyen theilen, entstehende Zwistigkeiten beylegen u. dgl.

Diese zwey Parteyen sind a) die herrschende und b) die dienende. Die erste schlägt den Ball, die andere muß bedienen oder jener aufwarten.

Die beyden Parteyen agiren gegen einander; die herrschende sucht am Schlag zu bleiben, die dienende aber trachtet jener den Schlag abzugewinnen.

Um die Art des Spieles begreiflicher zu machen, wollen wir durch nachstehende Bezeichnung die Beschaffenheit des Spielplatzes erläutern.



Die Grenzlinie A B heißt das Schlagemal, C D das Fragemal; diese Linien, ihre Grenzpunkte, so wie

die Stellen 4 und 5 bezeichnet man auf dem Boden, gewöhnlich einem Sand- oder Rasenplätze, durch ausgesteckte Stäbe. Innerhalb derselben wird das Ballspiel von den Theilnehmern nach folgender Norm ausgeführt.

A. Verrichtungen der dienenden Partey.

Nehmen wir an, daß zu jeder Partey sechs Personen gehören. Der Anführer stellt sich und seine Cameraden beym Anfange des Spieles, oder wenn seine Partey den Schlag verloren, von neuem in die Plätze 1, 2, 3, 4, 5, 6; die besten derselben, in 1, 2, 3, 6, die Seitenplätze können mit weniger guten Spielern bestellt seyn; die in 1 und 2 müssen gut werfen, die in 3 und 6 den Ball geschickt auffangen können.

Der Theilnehmer in 1 heißt der Aufwerfer, er wirft dem Schläger den Ball zum Fortschlagen auf. Er stellt sich nämlich ungefähr zwey Schritte vor den Schläger in E, wirft den Ball in der Mitte Beyder perpendicular aufwärts, etwas über die Kopfhöhe. Beym Niederfallen schlägt ihn der Schläger mit dem Ballstock aus der Luft fort. Die andern dienenden Spieler in 2, 3, 4, 5, 6 müssen der herrschenden Partey den Ball ins Schlagmahl schaffen, daher beständig bald links bald rechts, bald rückwärts oder vorwärts springen, um den Ball zu haschen und dem Aufwerfer zuzuworfen. Dieß alles muß sehr schnell geschehen, jeder muß richtig fangen und zuwerfen, bald rechts bald links, mit beyden Händen, in schnellem Lauf und in allen Stellungen des Körpers.

Die dienende Partey sucht inzwischen immer den Schlag zu gewinnen und sich von diesem Dienste zu befreyen; der Schlag wird gewonnen:

- a) Wenn ein dienender den fortgeschlagenen Ball auffängt;
- b) wenn er einen Schläger der von X nach Y oder umgekehrt läuft, mit dem Balle wirft und trifft.
- c) wenn er den Ball ans Schlagmahl fördert und eben kein Schläger daselbst ist.

B. Verrichtungen der herrschenden Partey.

Diese schlägt den Ball, aber jeder Schläger muß den Schlag dadurch erkaufen, daß er aus dem Schlagmahl X hin- und zurückläuft. Weil er das nicht kann, so lange der Ball in der Hand eines Dienenden ist, der ihn damit im Laufen zu werfen sucht, so muß er entweder den Ball selbst fortschlagen, oder wosern er ihn verfehlt, so lange an die Stelle X treten und da warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und damit löst. Dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y, und der Ball ist noch nicht in der Nähe, so mag er nur gleich wieder X zurück laufen, weil er sonst in Y so lange stehen muß, bis ihn ein guter Schlag löst und wieder nach X zu gehen gestattet.

Es ist nicht selten der Fall, daß von allen Schlägern nur noch einer im Schlagmahl steht, weil die andern schlecht geschlagen oder den Ball verfehlt haben und noch in X und Y zum Laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heißt nun der Löser, weil er die übrigen lösen muß. Er allein darf drey mahl schlagen, indem es sonst jedem nur Einmahl gestattet ist.

Ist der Löser kein guter Schläger, so trifft er den Ball wohl auch unter drey Mahlen nicht. Geschieht dieß, ohne daß sich keiner von den in Y Stehenden durch Schnelligkeit ins Schlagmahl arbeitet, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Mahle liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Die draußen stehenden Schläger dürfen es darauf nicht ankommen lassen, sondern müssen mit List und Schnelligkeit versuchen, irgend einen ins Schlagmahl zu bringen, indem einige gleichzeitig von verschiedenen Seiten nach X laufen und dadurch die Aufmerksamkeit der Dienenden theilen. Man sorgt immer dafür, daß der Löser ein guter Schläger sey, und um die Andern lösen zu können bis zu lezt bleibt.

Im Verfolg des Spieles geschieht das Schlagen nach der Ordnung, in welcher man früher von Y nach X kommt, daher hat die herrschende Partey dafür zu sorgen, daß von

mehreren herbeykommenden, der beste Schläger zuletzt komme, um Löser zu werden.

Der Löser muß ja nicht auf den ersten besten seiner Schläge laufen, er müßte denn bemerken, daß die draußen stehenden Schläger von Y herein kämen, ehe der geschlagene Ball wieder ins Mal geschafft werden könne. Denn ließe er auf einen kleinen Schlag fort und die Dienenden schafften den Ball eher ins Mal, als die draußen Stehenden herein kämen, so wäre der Schlag verloren.

C. Regeln für die dienende Partey.

Der Aufwerfer muß seiner Rolle gewachsen seyn, die Dienenden aufmuntern, den Ball hereinzuworfen, und die Schläger antreiben nicht zu zaudern. Treibt der Schläger den Ball gewöhnlich schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muß der Aufwerfer sich bey seiner Verrichtung so gegen jenen stellen, daß es verhindert wird. Je besser er aufwirft, um so leichter erfolgen gute Schläge und um so sicherer werden sie von seinen Gegenspielern gefangen.

Die Aufmerksamkeit des Aufwerfers betrifft ferner den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und preßt ihn nur leicht in die Höhe; dergleichen Bälle muß er fangen um den Schlag zu gewinnen.

Ferner muß sich der Aufwerfer bemühen, jeden der von X ausläuft oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Balle zu treffen, oder der Person in 2, wenn sie dem Laufenden näher ist, den Ball zuzuwerfen, damit diese ihn gegen den Laufenden gebrauche. Er muß ferner auf die Schläger sehen, die beyhm Auslaufen in X stehen; treten diese nur mit einem Fuße über die Linie A B in die Spielbahn, so darf er schon nach diesem Fuße werfen, um so eher, wenn sie ganz darüber hinaus schreiten; trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen.

Der Aufwerfer muß im Augenblicke des Schlagens einen Schritt zurück thun, damit er nicht vom Ballstock getroffen werde.

Die übrigen Dienenden haben den Ball und die laufenden Schläger zu beobachten. Jeder muß schon wissen, wie weit

dieser oder jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt; er verläßt daher schnell seine Stelle, um sich dahin zu begeben, wo er den Ball fangen kann, um damit die Laufenden zu treffen, oder den Ball dem zuwerfen, der den Laufenden am nächsten ist, und daher am sichersten treffen kann. Wenn dieß nicht möglich wird, so wirft er den Ball dem Aufwerfer zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder dienende darauf: ob die Seitenlinien A C und B D von den Laufenden überschritten werden, denn dadurch ist der Schlag verloren; endlich auch darauf: ob etwa kein gelöster Schläger im Male ist; alsdann muß der Ball schnell ins Mal geworfen werden. Dieß wird durch den Ruf: »den Ball ins Mal!« allen angekündigt, damit sie ihn schnell hinein befördern, ehe ein Schläger hineinflüßt, wodurch jene Partey den Schlag verliert.

D. Regeln für die Schläger.

Keiner darf ohne Noth laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dienenden ist; denn er kann leicht getroffen werden, und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein guter Schläger mehr im Male ist, der die andern lösen kann.

Jeder muß den Ball stark und voll zu treffen suchen, sonst wird er zu leicht gefangen. Er muß den Ball in die Gegend schlagen, wo kein geschickter Fänger ist.

Wird nach ihm geworfen, so sucht er schnell auszuweichen und legt sich lieber nieder, als daß er sich treffen läßt. Er versucht Alles, ins Mal zu kommen, wenn der Löser nur noch einen Schlag hat. Beym Laufen muß er innerhalb der Seitenlinie bleiben.

E. Allgemeine Gesetze.

§. 1. Dem Anführer einer jeden Partey wird Gehorsam geleistet, besonders bey entstehenden Streitigkeiten.

§. 2. Legt sich ein Schläger auf den Boden, so hat er seiner Partey den Schlag verloren. Thut es ein Dienender, so muß dessen Partey nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlagen kommt. Zur Strafe darf der sich Legende in der nächsten

Partie nicht schlagen, muß aber immer mit dem Anführer hinaus und herein laufen.

§. 3. Wechselt das Spiel zu oft, so bestimmt man, daß doppelt, wohl auch dreyfach gewonnen werden müsse, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

§. 4. Einen schlecht aufgeworfenen Ball braucht Keiner zu schlagen. Kommt der Löser zum dritten Schlag, so kann er ohne zu schlagen den Ball absichtlich fallen lassen, um ihn zum Besten der Hereinkommenden aus des Auswerfers Händen zu bringen. Doch darf er dieß nicht öfter als zweymahl thun.

§. 5. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Parthey gemacht, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Die Schläge eines Ganges werden laut gezählt, und auf eine Tafel notirt. Kleine Schläge, nicht über Mannshöhe werden nicht gerechnet.

§. 6. Am Ende des Spieles, wenn beyde Seiten gleich viel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen. Die Parthey welche die meisten Schläge gemacht hat, erhält den Sieg.

§. 7. Der Schlag geht unter folgenden Umständen verloren:

- a) Wenn ein Dienender den geschlagenen Ball auffängt, ehe er den Boden berührt.
- b) Wenn ein Schläger im Plaze zwischen A B und C D mit dem Balle geworfen wird, doch kann der Auswerfer nicht gültig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Plazes ist. Er muß vor der Linie A B stehen.
- c) Wenn ein Dienender den Ball ins Schlagmal wirft, während daselbst eben kein Schläger steht.
- d) Wenn ein Schläger bey dem Laufen aus den Seitenlinien A C und B D herausläuft.
- e) Wenn ein Lösender seine drey Schläge gemacht hat, und nach dem dritten der Ball im Male siegt, als ein neuer Schläger daselbst ankommt.
- f) Wenn Einer der Schläger den Ball angreift.
- g) Wenn ein Schläger den Ballstock mit über's Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will.

h) Wenn er nach einem Schlage den Ballstock so eilig wegwirft, daß Einer seiner Cammeraden damit getroffen wird, oder wenn er beyhm Schlagen den Stock aus der Hand fallen läßt.

§. 8. Wird ein Schlag von der dienenden Partey gewonnen, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage; ihm folgt der Aufwerfer, sodann die andern willkührlich. Weiterhin richtet sich die Ordnung des Schlages nach der Reihe des Hereinkommens. Ereignet es sich, daß ein schlechter Schläger beyhm Hereinkommen der letzte ist, und also im nöthigen Falle lösen muß, so brauchen es die Dienenden nicht zu dulden, daß er früher schlage, damit ein Besserer zum Lösen komme.

§. 9. Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Spieler zugeworfen, und so aus der Luft gefangen.

Sind am Ballspiele nur vier Theilnehmer, so heißt es Bierball und wird dann anstrengender. Auch hier ist von den Dienenden einer Aufwerfer, der andere steht draußen, und ein Schläger wird gemeiniglich Löser des andern.

F. Werkzeuge zum Ballspiel.

1. Der Ball. Man macht ihn von sehr haltbarem wollenen Garne, ohne alle Zuthat so fest und rund, als möglich gewickelt, und überzieht ihn recht straff mit weißem oder dänischen Handschuhleder. Ein solcher Ball springt, stark nieder geworfen, 25 Fuß hoch, und gleicht nun dem Gummieasticum. Ganz vorzüglich elastische Bälle erhält man auch, wenn man locker gewickeltes Garn so lange ins Wasser legt, bis es untergeht; dann den Ball davon äußerst fest wickelt, ihm flüchtig einen Überzug von Papier gibt, es mit Bindfaden darum bindet und diesen Knaul dann im Backofen so lange bäckt, bis das Papier dunkelgelb gesengt ist. Hierauf wird nach abgemachtem Papiere dem Knaul der lederne Überzug gegeben, den man nicht aus mehreren Stücken zusammensetzt, sondern nur ein einziges dazu nimmt, das beyhm Nähen nach und nach mit der Scheere in zwey runde Klappen geschnitten wird, die man durch eine nicht ganz um den Ball gehende Nath, vereinigt.

2. Ballstock (Racquette). Am besten ist derselbe yöllig

rund, nach dem Griffende hin etwas schmal zulaufend. Dem Griffende gibt man durch Ausschneiden einen kleinen Knopf, damit die Hand den Ballstock fester halte, und er bey dem Schlagen nicht ausfliege. Die dünne geschnittene Stelle umwickelt man mit Bindfaden und überstreicht sie dann mit etwas Leim, welcher nach dem Trocknen die transpirierenden Hände stark anhält, oder aber man befestigt an den Ballstock einen Riemen, durch welchen die Hand bey dem Anfassen greift.

VII. Das Trictrac und Toccategli Spiel.

Einleitung.

Das Toccategli Spiel unterscheidet sich vom Trictrac oder Grand-Trictrac, 1) im Schlagen, 2) im Zählen und Marquieren, aber 3) im Fortrücken oder Bänder machen, werden beyde Spiele größtentheils auf gleiche Weise gespielt.

Fünfzehn Steine auf jeder Seite von zwey verschiedenen Farben, zwey Würfel, drey Schaupennige zum Marquieren, und zwey Stifte in die Löcher zu stecken, die man gewinnt, gehören zum Trictrac.

Der dritte Schaupennig zum Marquieren und die beyden Stifte werden bey dem Toccategli nicht gebraucht.

Beide Spiele werden gewöhnlich nur von zweyen gespielt und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt diese Spiele damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen macht, die man auf das erstere Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrett, das Haus, setzet.

Die ungleichen Zahlen, als Sechs Cinque, Quatuor Daus *re. re.*, werden einfache oder simple Würfe; zwey gleiche aber, als die beyden Sechsen, die beyden Dreyen, u. s. w. werden *Doubleten* genannt. Überhaupt muß man merken, daß man in diesem Spiele noch sehr mit ausländischen Wörtern spricht. Also heißt die Eins *As* oder *Es*; die zwey *Daus*; die Drey zuweilen *Tres*; die Vier *Quatuor* oder *Quater*; die fünf *Cinque* oder *ZinZ*; und die Sechs

Esß oder Seß; wie man denn von diesem Spiele und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprichwort hat, welches schon von Luther gebraucht worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das beste thue, oder auch herhalten müsse: »Daus, Esß nichts hat? Seß, Zink nichts dat; aber Quater, Drey, die sind stets dabey.«

Es hat auch jede Doublette im Französïschen ihren eigenen Nahmen. Die beyden Aß heißen Ambéas, oder Bezet; die beyden Dause Double deux; die beyden Dreyen Ternes oder Tournes; die beyden Bierer Carnes, Carnes; die beyden Fünfen Quines; und die beyden Sechsen Sonnés oder Sanne.

Anfangs ist es rathsam, daß man, so wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, 2 Steine vor seinem Hause auf die Pfeiler oder Felder setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln übereinkommen, welches man abtragen oder vom Hause absetzen nennet. Man kann auch anders spielen, wenn man will, nur einen Stein setzen, welches im Ganzen spielen, oder mit einem geben heißt, eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielt, außer wenn man Sonné oder zwey Sechsen und Seß Zink wirft, die man zu Anfange des Spiels nothwendig vom Hause ausgeben, absetzen, oder abtragen muß, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seine Ruhecke oder Hücke, und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vortheil für den Spieler, wenn er gleich anfängt, Bände zu machen, oder zwey Steine auf ein Feld zu setzen sucht. Man fängt gleich in dem ersten Brett an zu binden, wo die Steine auf den drey Häufen stehen: darauf geht man hinüber in das andere, wo die Hücke ist.

Wenn man seine Steine setzet, so darf man niemahls das Feld zählen, wovon man ausgeht; man mag nun abtragen oder die schon abgetragenen Steine weiter vorwärts setzen.

Das Absetzen, der Gang der Steine wird leichtlich gelernt, wenn man nur in Acht nimmt, daß die gleiche Zahl stets von einem weißen Felde auf ein weißes, und die unglei-

die Zahl von einem weißen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunen auf ein weißes geht.

Die Parthie im *Trictrac*, sonst auch *le Tour* genannt, ist wenn man zwölf Löcher oder Striche hat. *) Man bemerket sie, so wie man sie bekommt, auf dem Rande oder den Leisten des Brettspieles, in welchem auf beyden Seiten, den Feldern gegenüber, zwölf Löcher gehohlet seyn müssen. Bekömmt sie einer von den Spielern hintereinander, ohne daß seine Mitspieler ein einziges bekommen, so heißt solches eine Parthie *grande bredouille* gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelt bezahlet, außer wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben. **)

Man muß, wenn man ein Loch *marquieren* will, 12 Points gewonnen haben. Die Points, welche man gewinnt, werden mit den Schaufpenningen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern *marquirt*, ***) als zwey Points vor dem Felde des *As*, vier Points zwischen dem dritten und vierten Felde, sechs Points in dem andern Brette am Rande, zehn Points vor dem zehnten Felde, oder nicht weit von der Endleiste. ****) Wenn man zwölf Points hat, welche ein Loch, ei-

*) Im *Toccateglie* hat man das Spiel gewonnen, wenn man mit seinem *Marquen* zwölf Points, oder das Brett hinaus gezahlet hat.

**) Zu Bezeichnung dieser *Grande bredouille* pflegt man heutiges Tages ein kleines dazu gemachtes Fähnlein, *l'Etendard*, im ersten Loch, sobald man dasselbe mit dem Stift verläßt, aufzurichten, welches *lever l'Etendard* heißt. Gewinnt der Gegenspieler aber ein einziges oder mehrere Löcher, ehe der, welcher die Standarte pflanzte, die zwölf Löcher ohne Unterbrechung gewinnen konnte, so muß er die Standarte niederlegen oder streichen, *baiser l'Etendard*, und wenn er es nicht ohne Erinnerung des Mitspielers thut, so hat ihn dieser durch ein *a bas l'Etendard* daran zu erinnern.

***) Im *Trictrac* werden jedesmahl auf einen simplen Wurf 2 Felde, auf *Doubletten* aber 4 Points *marquirt*; im *Toccateglie* wird auf einen simplen Wurf, wenn ich meines Gegners seinen bloßen Stein getroffen, nur 1, mit *Doubletten* aber 2 *marquirt*.

****) Dieses ist die alte Art im *Trictrac* zu *marquieren*, die bey dem *Trictrac* keine Irrung erzeugen kann, weil man nie einen einzelnen Point schlägt. Heutiges Tages pflegt man wenigstens eben so oft auf den Pfeil zu *marquieren*, welcher die Zahl der genommenen Points anzeigt.

nen Strich, eine simple Parthie oder auch eine doppelte machen, so werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des Brettspiels bemerkt oder angeschrieben, und fängt man an der Seite wiederum an, abzusehen, wo die Steine im Haufen stehen.

Der Erste, welcher marquirt, bedient sich nur Eines Schaupfenniges. Wenn er 12 Points gewonnen hat, *) ohne von seinem Gegenspieler unterbrochen zu werden, so marquirt er zwey Löcher, oder schreibt 2 Striche an, und das heißt eine Parthie bredouille.

Derjenige welcher zum andernmale Points gewinnt, marquirt sie mit 2 Schaupfennigen **). Wenn er zwölf ohne Unterbrechung hinter einander bekommt, so bemerkt er gleichfalls zwey Löcher für Parthie bredouille. Wird er aber unterbrochen, so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerkt, die er gewinnt, einen von seinen Schaupfennigen weg; welches Debredouillire heißt. Der Wohlstand erfordert, daß man sich selbst debredouillire, und nicht erst warte, daß es der Gegenspieler thue. Aldann marquirt derjenige, welcher zuerst zwölf Points bekommt, nur ein Loch, welches eine simple Parthie heißt. ***)

Der Spieler, welcher ein oder zwey Löcher marquirt, vertilget nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurfe hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für rathsam erachtet das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über den zwölfsten hatte, welche zum Marquiren eines Lochs gehörten, für das nächste Spiel ****). Es kann indessen gesche-

*) Im Toccateglie hat man das Spiel mit 12 marquirten Points gewonnen; und kann man das Spiel von neuem anfangen, oder nach Befinden continuiren.

***) Dieses ist im Toccateglie nicht gewöhnlich.

****) Im Toccateglie heißt Partie simple, wenn beyde Theile ihre Points oder Marquers in das andere Brett, wo die Hude gemacht wird, gebracht haben. Sind von einem nur 6 marquirt, wenn der Gewinner 12 hat, so ist es eine Partie double, gleichwie es, wenn der Verlierende nur 1 oder 2 Points marquirt hat, Partie triple, und falls er gar nichts marquirt hat, Quadruple oder Matsch genannt wird.

*****) Eben so wird es auch im Toccateglie gehalten.

hen, daß mit eben dem Wurfe der Gegenspieler falsch geschlagen wird; alsdann bemerkt er auf seiner Seite en bredouille die Points, die ihm gegeben werden *).

Derjenige welcher ein oder zwey Löcher mit seinem Wurfe gewinnt, hat die Freyheit, abzutreten, abzugehen oder abzuschneiden, das ist die Steine aufzuheben, einzumerfen, zusammen zu nehmen, und wieder in ihre Haufen zu setzen, um sie von Neuem abzutragen und von Neuem zu machen, so lange bis einer von beyden le Tour, oder eine völlige Parthie gewonnen, oder mit dem Stifte auf dem Rande zwölf Löcher marquirt hat. Wenn man austritt, so behält man keinen der von einem vorhergegangenen Spiele übergebliebenen Points. Man vertilget auch die des Gegenspielers, welcher diejenigen, die er gewinnt, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, welches man sonst auch Jan, der nicht kann, nennet, nicht anders marquiren darf, als wenn der Wurf gesetzt worden. Kommen hingegen die Points, die man gewinnt und welche machen, das man ein Loch marquirt, von dem Wurf des Gegenspielers, so kann man nicht ausschneiden, und man behält alle die Points, die man über den zwölften noch übrig hat, welche man zum Marquiren eines Loches brauchte **).

A. Von den Janen.

Man zählt acht Jan im Tricrac ***).

Der erste ist der Jan auf drey Würfe.

*) Dieses ist im Toccategli nicht, wo gar keine bredouille und also auch nichts, was eine Folge derselben ist, Statt findet. Aber alle Points, die ihm von dem letzten Wurfe des Gegners, der ein Spiel endigt, zukommen, wenn dieser das Spiel fortsetzen will, marquirt er für das folgende Spiel.

**) Dies findet bey dem Toccategli nicht Statt. Ein Spieler, der seine Points rechtmäßig marquirt hat, kann das Spiel aufgeben, und ist zu keiner Fortsetzung desselben gezwungen, wenn auch die letzten Points der Parthie ihm von den unglücklichen Würfen des Gegenspielers zukommen.

***) Im Toccategli heißt ein Spiel Jan verloren oder schlechtweg Jan, wenn der Verstreckende nur 3 bis 6 Points hat marquiren können.

Der zweyte, der Jan von zwey Steinen.

Der dritte, der Contrajan von zwey Steinen.

Der vierte, der Messeasjan.

Der fünfte, der Contra-Messeasjan.

Der sechste, der kleine Jan.

Der siebente, der große Jan, oder der Hauptjan und

Der achte, der Rückjan.

a) Von dem Jan auf drey Würfe.

Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der Jan von sechs Blättern oder Steinen (Jean de six feuilles, oder Jean de six Tables) genannt, wird gemacht, wenn im Anfange der Parthie, und so oft man, nach Aufhebung und Einwerfung aller Steine, wiederum anfängt, sechs Steine hinter einander in eine Reihe, auf drey Würfe abträgt und setzt, nämlich fünf in dem ersten Brett, und einen auf das erste Feld in dem andern Brett *). Doch ist dabey zu beobachten, daß man nicht verbunden ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurf die dazu gehörige Zahl Augen bekennet, welches dann 4 Points **) gilt; und alsdann macht man in dem Brett des großen Jans aus zweyen von den abgetragenen Steinen aus dem Brette des kleinen Jans den Band, den man für den vortheilhaftesten hält.

*) Es wird von Vielen auch so gespielt: daß es dabey auf die Zahl der Würfe gar nicht, sondern bloß darauf ankömmt, daß mit den sechs zuerst vom Hause abgesetzten Steinen, die sechs ersten Felder des Spiels besetzt, und außer diesen noch kein anderer Stein vom Hause abgesetzt ist.

**) Im Toccategli werden nicht mehr als 2 Points in diesem Falle marquirt. Nach der heutigen gewöhnlichen Spielart wird nie etwas dafür marquirt, und der Corrector dieser neuen Ausgabe der Beschreibung hat es nie so spielen sehen, daß im Toccategli etwas dafür wäre marquirt worden, überhaupt fallen alle diese Jans bey dem Toccategli bis auf den sechsten und achten ganz weg, und auch diese werden im Toccategli nicht Jans genannt.

b) Von dem Jan von zweyen Steinen.

Der Jan von zweyen Brettern (Der Jan mit zwey Steinen, Jean de deux tables) wird gemacht, wenn man nur zwey Steine abgetragen, und der Gegenspieler seine Hücke noch nicht hat, die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fällt, daß man mit einem von seinen Steinen in seine eigene Hücke, und mit dem andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf denn 4 Points gilt, wenn er simple ist, und sechs, wenn es eine Doublette *) ist. Z. E. ich hatte zum erstermahle fünf und sechs geworfen, und solche mit zwey Steinen vom Hause ausgesetzt. Zum andernmahle aber würfe ich alle Sechsen: so trafe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers, und mit dem hintersten Stein in meine eigene Hücke; und dafür marquiere ich denn sechs, weil es eine Doublette wäre, oder ich hätte in dem andern Brett auf dem ersten Felde zwey Steine stehen, und würfe nun fünf und sechs: so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Gegners Hücke kommen, und müßte dafür, weil es nur simple wären, viere marquiren, und so weiter mit vielen andern Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu sehen, müßte man zwey andere Steine von dem Hause abtragen. Denn man kann seine Hücke nicht anders nehmen, als daß man zwey Steine zugleich hineinsetzt, und noch weniger kann man in seines Gegners seine einen oder zwey Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmahl machen, und der erste, der ihn macht, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch näher mache; wosern er nur auch nicht mehr als zwey Steine abgetragen hat, die beyden Hücken leer

*) Im Toccategli werden in dem ersten Fall nur 2, in dem lehtern Fall aber 4 marquirt. Man sehe die Anmerkung des Correctors zur nächstvorhergehenden Note. Wo er Toccategli spielen sah, war auch dieses nie der Fall; und die Hücke kann in diesem Spiele nie geschlagen werden; wenn nicht der sie treffende Spieler seine eigene Hücke schon hat, wozu es denn wesentlich nöthig ist, mehr als zwey Steine vom Hause zu haben.

sind, und er so viel Augen geworfen hat, daß er mit dem einen seiner Steine seine Hücke und mit dem andern die seines Gegners erreichen kann.

c) Von dem Contrejan mit zwey Steinen.

Der Contrejan mit zwey Steinen wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwey Steine eingefeset, und der Gegner schon seine Hücke hat, eine Zahl seiner Würfel aber zwey Steine in seine Hücke, und die andere Zahl von seiner andern Dame in die Hücke des Gegners trifft; alsdann verliert er vier Points, wenn es Doubletten sind*).

d) Von dem Messeasjan.

Der Messeasjan wird gemacht, wenn man seine Hücke genommen hat, ohne andere Steine ausgefset zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man ein oder zwey Aße wirft. Dieser Wurf gilt in dem ersten Falle vier Points, und in dem andern sechs.

e) Von dem Contremesseasjan.

Der Contremesseasjan ist selten. Er wird gemacht; wenn der Spieler schon seine Hücke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenspieler seine ebenfalls hat, wenn man aber ein oder zwey Aß wirft, in welchem Falle man vier oder sechs Points verliert.

f) Von dem Kleinen Jan.

Der Kleine Jan, oder das Kleine zu machen, oder das Schustern, wie man es im Deutschen zum Scherze nennet, geschieht in dem ersten Brette, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man machet ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als

*) Wird im Foccatagli nur mit 2 und 4 marquirt. So weit der Corrector Foccatagli nur kennt, gilt das Schlagen der Hücke nicht mehr als 2 Points, wenn auch sogenannte Doppel-Doubletten sie treffen könnten.

Bezet, Daus-Aß, Tref-Aß, u. s. w. Wenn man aber nur etwas hoch wirft, so muß man sich dabey nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumacht, so gilt solches vier Points; und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht*). Macht man aber durch zweyerley Art durch einfache zu, so gewinnt man acht Points und durch Doubletten zwölf Points. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, welches so viel als doppelte Doubletten gilt, das ist zwölf Points.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn man eines oder zwey Löcher mit seinem kleinen Jan gewonnen hat, daß man austritt und abgeht, vornehmlich wenn des Gegners Spiel gut stehet, das ist, wenn er viel Steine in seinem zweyten Brette hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler bloß setzen würde, und dessen Hücke schlagen könnte, wenn er seine eigene hätte, wodurch er den Gegner zwingen würde, einen von seinen Steinen in das Brett seines kleinen Jans zu bringen, wo er würde geschlagen werden, und wo er ihn verhindern, oder es ihm wenigstens schwer machen könnte, den großen Jan zu Stande zu bringen, weil man einen Stein weniger hatte.

Man kann, um seinen kleinen Jan bezubehalten; seine Ruhecke oder Hücke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man alle Sechsen statt aller Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spieles erfordern, daß man seine Hücke nicht mit Gewalt oder mit Steinen, die in des Gegners ledige Hücke passen, nehmen darf, wenn man sie mit seinen eigenen Steinen nehmen kann, das ist, zwey Steine hat, die mit dem zusehenden Wurf in die eigene Hücke dessen, dem der Wurf gehört, passen. Man ist also genöthiget aufzubrechen, wosern man nicht eine freye Passage durch das Brett des großen Jans des Gegenspielers hat, um in das Brett des kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher hinein gehen, als in dem Falle, da er seinen

*) Im Toccategli nur 2, 4 und 6. So weit der Corrector das Spiel spielen sah, ohne alle Rücksicht, ob es durch Doubletten oder einzelne Würfe geschah, allemahl nur 2 Points.

kleinen Jan nicht mehr machen kann*). Wer ausscheidet, hat die Würfel, und fängt wiederum an.

g) Von dem großen Jan.

Der große Jan wird in dem zweyten Brette gemacht, und heißt auch das große Voll, (franz. le grand plain) die große Binde, das Hauptspiel. Wenn man ihn auf einerley Art durch simple zumachet, so gewinnet man vier Points**); geschieht es auf zweyerley Art durch simple,cht Points, und auf dreyerley Art zwölf Points; durch Doubletten hingegen auf einerley Art sechs Points, auf zweyerley Art oder doppelte Doubletten, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley Art zumachen, als, wenn man nur noch einen Stein brauchet, um seine Binde zu haben.

Man nemet auf einerley Art zumachen, wenn man zu dem Steine, der nur noch allein in dem Brette des großen Jans bloß steht, nicht mehr als einen einzigen von den andern Steinen setzen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zusammen nähme.

Auf zweyerley Art macht man zu, wenn man zwey Steine zu den bloßstehenden setzen kann, das ist, wann z. B. Zink-Aß wirft, und mit der Fünfe oder Eins, jeder besonders, zumachen kann.

Endlich, so kann man auf dreyerley Art zumachen, wenn man drey Steine zu demjenigen setzen kann, welcher bloß steht, einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammen genommenen Zahl beyder Augen, welches z. E. geschieht, wenn man Zink-

*) Im Toccategli kann ich allezeit in meines Gegners Hauptbrett, oder Feld des großen Jans gehen, doch muß es allemahl mit einem Bande oder zwey Steinen zugleich geschehen.

***) Im Toccategli nur 2, 4 und 6. Mit Rücksicht auf die in den zuletzt vorhergegangenen Anmerkungen erklärte Bedingung, alle Mahl nur 2 Points, indem das Marquieren von Points dafür, daß man auf mehr als einerley Art zumachen kann, nie Statt findet.

Aß wirkt, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumacht. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, wenn man Quater-Drey wirkt, nämlich mit der Drey, mit der Biere, und mit der Biere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerley Art zumachen ist, wenn man nur einen Stein zu den bloßen Seken kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählt. Man kann auch durch Doubletten von zweyerley Art, sonst doppelte Doubletten genannt, zumachen; wenn man Terzen oder alle Dreyen z. E. wirkt, und mit der Drey und Sechse zumacht; oder auch wenn man alle Dause wirkt, und mit der Zwey und Biere zumacht. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rück-Jane dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zumachen, so ist es gut, daß man einen Stein allein auf eins von den Feldern des großen Jans setze, wenn man nur noch diesen halben Band zu machen hat, und vornehmlich, wenn der Gegner keine, oder nur gar zu wenig Augen hat, womit er den bloßen Stein erreichen könne, er mag auch werfen was er wolle. In andern Umständen muß man dergleichen thun, um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zwey oder drey bloße zu geben, mit welchen er abgeht. Dieses lernt man beym Spielen.

Ob man gleich auf zwey- oder dreyerley Art zumacht, und die Steine auf einen und eben denselben bloß treffen, und ihn erreichen, so ist man indessen doch nicht verbunden, sie dahin zu setzen. Es ist genug, daß man nur einen nach Belieben dahin setzet, und von den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzet, um sich entweder Points geben zu lassen, wenn man sich blind schlagen läßt, oder verhindert, daß man keine Points gibt, indem man sich decket.

Wenn der Jan oder die Binde gemacht ist, so gewinnt man, so oft man wirkt und zu hält; vier Points durch die simplen, und sechs Points durch die Doubletten, und mar-

quiret sie *). Eben so verhält sich's auch mit dem Kleinen Jan und dem Rückjane; und es ist der Klugheit gemäß, daß, wenn man sieht, daß das eigene Spiel zu stark fortrückt, und des Gegenspielers seines besser, weiter zurück, oder sicherer ist, oder sich anläßt besser zu werden, man austrete. Denn sonst könnte man enkilirt werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche den Paß, weiter zu gehen, versperre, und die Parthie verlieren, wenn auch gleich der Gegenspieler kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält, oder nicht ausscheidet, weil man noch acht Points übrig hat, und sein Spiel schon weit vorgerückt ist, so muß man den letzten Stein wegnehmen**), welcher in dem Brette des Kleinen Jans ist damit ihn der Gegner nicht blind schlage, und man in dem folgenden Wurfe das Loch voll machen und abgehen könne. Bedient man sich dieser Vorsicht, so hat man noch den Vortheil, daß wenn man Ses cinque, Ses quater u. s. w. wirft, die Sechse nicht setzen kann, und also zuhält, und dadurch vier Points gewinnet, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spicle sehr verlaufen, so muß man anhalten und fortfahren, und alsdann marquiret man zwey für die Sechse, die man nicht hat setzen können***). Man merke aber, daß man ausbrechen oder die Binde zerreißen muß, wenn man solche Augen wirft, die man in seinem Brette nicht setzen kann, in dem Brette des großen Jans des Gegenspielers aber ein freyer Paß oder Raum ist, um durchzugehen und in das Brett seines Kleinen Jans zu kommen. Man muß alsdann den Stein von einem von den Bändchen nehmen, welcher gerade auf diesen Platz trifft, wenn man die Augen von einem der Würfel zählet, und in das Brett

*) Im Toccategli nur 2 und 4. Nach der jetzigen Spielweise nur 2 Points.

**) Dieses ist im Toccategli nicht nöthig, weil der Gegentheil, wenn er auch gleich einen Stein trafe, überhaupt nie blind schlagen, also auch nichts dafür marquiren darf, indem er wegen der Bände nicht angeben und ihn also nicht schlagen kann.

***) Im Toccategli beynt Simplen 1, bey Doubletten 2.

des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches erreicht wird, wenn die Augen beyder Würfel zusammen gezählt werden. Doch muß dieses Feld leer seyn; denn wenn ein Stein darauf stünde, so würde man ihn zwar schlagen, man könnte aber keinen andern Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden seyn, aufzubrechen.

Man ist zuweilen genöthiget, mit der Hücke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan, oder seine große Binde nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweyerley Art trifft, zwölf aber, wenn es auf dreyerley Art geschehen könnte. Sechs Points gilt, wenn es durch Doppel-Doubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeinlich *).

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enfiliret, oder ihm der Paß versperrt wird, ohne daß er Schuld daran ist, wenn ihm nähmlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalls.

h) Von der Rückjane.

Der Rückjan wird in dem Brett des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im Anfange auf den Haufen stunden, wenn man solche nähmlich voll macht oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquirt man so, wie bey den vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, wofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hücke hat, wenn man auch gleich die beyden andern Steine, und einen von denen aus der Hücke, gerade auf dem halben

*) Auch dieses zum zweyten Mahl zumachen, gilt im Foccatelli, es mag mit einem simplen Wurf oder mit Doubletten geschehen, nur alle Mahl 6 Points.

Band treffen sollte. Man macht alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die beyden Steine in der Hücke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschieht oftmahls, wenn nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man genöthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verlaufen, ohne Hoffnung, wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß, wenn man den Rückjan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr in dem Brette hat, in welchem er gemacht wird. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich nur einzelne setzen, oder halbe Bände machen. Der Eckband ist dem andern gleich; man kann ihn also auf zwey Mahl machen.

Wenn alle Steine in dieses Brett hinüber sind, so hebet man auf, oder spielt sie hinaus, das ist, man nimmt die Steine aus dem Brettspiele, welche auf die Leisten treffen, und fängt stets mit dem entferntesten an. Es ist aber nur erlaubt, diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hintereinander fortzuzählen, außer wenn es des Zuhaltens wegen geschieht. Dieser Jan hat das Vorrecht, daß man die Leiste mit für ein Feld oder einen Weil zählt. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechse setzen kann; er wirft aber sechs Aß, so hält er noch zu, er spielt aber seinen Stein, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eins hinter einander aus dem Brette, und eben so geht es auch mit Quater, Drey oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hinter einander in eins zu zählen und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. *)

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, oder alle Steine aus dem Brett bringt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simple ist **). Ist es aber eine Doublette, so gewinnt er sechs

*) Alles dieses findet im Toccategli gar nicht Statt, und die Regel ist allgemein, jeder Stein, den man setzen kann, muß gesetzt und darf nicht ausgenommen werden.

**) Im Toccateglie gewinnt er alle Mahl nur 2 Points, und hat das,

Points, welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft, und den Gegenspieler nöthiget, gleichfalls aufzuheben, und von Neuem wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat, und zuhalten kann.

Wenn beyde Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist, wer heraus kommen wird, so pfleget derjenige, der noch am wenigsten Steine heraus zu nehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern, nur den letzten Wurf zu thun, damit man sehe, ob solcher simpel, oder mit Doubletten falle.

B) Von den geschlagenen Steinen in den verschiedenen Brettern.

a) Geschlagene Steine in dem Brette des großen Tans.

Ein Stein heißt überhaupt ein geschlagener, gekroffener Stein, wenn er allein, einzeln, ungebunden auf einer Stelle steht, welche ein Wurf des Gegenspielers von irgend einer seiner Steine abzuzählen erreicht. Ein jeder geschlagene Stein in dem Brette des großen Tans gilt zwey Points *), wenn man ihn auf simple Art, vier Points, wenn man ihn auf zweyerley Art; und sechs Points, wenn man ihn auf dreyerley Art schlägt. J. E. wenn man Tres, Cinque wirft, so kann man mit drey, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Drey zusammengenommen, oder mit Achte schlagen, wenn auf der dritten, fünften und achten Stelle von irgend einem Steine unsers Spieles anzurechnen, einzelne unbedeckte, oder bloße Steine des Gegenspielers stehen. Hierauf muß man wohl Acht haben.

Spiel gewonnen, ohne den überflüssigen Point in dem folgenden Spielete zählen zu können; doch wird es auch sehr häufig so gespielt, daß man den einzelnen Point, den man übrig hat, gleich für das folgende Spiel anlegen darf.

*) Im Toccategli ohne Unterschied der Bretter nur 1 auf Simple, 2 auf zweyerley, und 3 Points auf dreyerley Art.

Wenn man durch Doubletten auf einerley Art schlägt, so gewinnt man vier Points, und acht, wenn es durch Doubletten oder auf zweyerley Art geschieht. Diese zweyte Art ist, wenn man 3. E. alle Bieren wirft, und mit der Biere, so wie mit der doppelten Biere, oder mit der Achte schlägt. Eben so verhält sich auch mit andern Doubletten *).

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurfe vier und mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler sowohl in dem Brette seines großen Jans, als in dem seines kleinen Jans bloß stehen hat.

Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, kann der Spieler, wenn er die Augen seines Wurfes zählt, auf seinen eigenen Steinen ruhen oder stille stehen, wie auf einem von den leeren Feldern des Gegners, oder auf denen, wo dieser nur einen halben Band hat; jedoch mit dem Unterschied, daß man auf keinem halben Bande des Gegners ruhen kann, um in den Rückjahn hinüber zu gehen. Zu dieser Absicht muß das Feld ganz leer seyn; da hingegen ein einziger Stein auf diesem Felde ein leerer Platz ist, auf welchem man ruhen, oder stille halten kann, um weiter zu schlagen.

b) Geschlagene Steine in dem Brette des kleinen Jans.

Man hat schon gesagt, das Brett des kleinen Jans sey dasjenige, wo die Steine beym Anfange auf Hausen stehen. Ein jeder Stein, den man selbst durch simple schlägt, gilt vier Points, und sechs, wenn es durch Doubletten geschieht **)

Man muß anmerken, daß man in diesem Brette keinen Stein des Gegenspielers auf zweyerley oder dreyerley Art schlagen kann, wosern man nicht einen oder mehrere Steine in das Brett seines großen Jans gebracht, welches geschieht, wenn man die große Binde gehabt hat. Eben so verhält sich

*) Im Toccatogli nur 2 Points, so oft man mit den Doubletten einen unbedeckten Stein trifft.

**) Im Toccatogli nur 1 und 2. Siehe die Anmerkung auf der vorstehenden Seite.

auch, wenn man die kleine Binde gehabt oder geschuftert hat, und um zuzuhalten genöthiget worden, einen Stein in das Brett des kleinen Jans des Gegenspielers hinübergelassen zu lassen. In diesem Felde kann man die Steine des Gegenspielers auf zweyerley und dreyerley Art schlagen. Ein jeder Stein, den man selbst auf zweyerley Art durch simple schlägt, gilt acht, und durch Doubletten zwölf Points *). Diese Fälle sind überaus selten.

c) Geschlagene Steine im Brette des Rückjans.

Man kann auch noch die Steine des Gegenspielers in seinem ersten und andern Brette schlagen, wenn er sie dahin gehen lassen, um seinen Rückjan zu machen, oder genöthiget worden, sie hinüber zu spielen, um seine große Binde oder seinen großen Jan zuzuhalten, oder auch wohl seinen kleinen Jan; und alsdann gewinnt man, wie in den Brettern des großen und kleinen Jans.

d) Jan, der nicht kann, oder von dem blinden schlagen.

Blindschlagen, oder Jan, der nicht kann, ist einerley. Man heißt aber Blindschlagen, wenn eine oder die andere Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedeckt sind, oder Wände haben, beyde zusammen genommen hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers großen Jans blind schlägt, gewinnt man zwey Points, wenn es durch simple geschieht, und vier durch Doubletten; in dem Brett seines kleinen Jans aber gewinnt er für jeden blind geschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Doubletten sechs.

In diesem letzten Brette schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trifft, gebunden sind, die in dem

*) Im Toccategli nur 1 und 2.

Brette seines kleinen Zans aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedient sich auch dieser Redensart, Zan, der nicht kann, wenn die Hücke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzt werden darf *).

e) Von der Ruhecke, oder der Hücke.

Diesen Nahmen führt das sechste Feld in dem zweyten oder Haupt-Brette, oder der allerhinterste Winkel, und er wird auch billig die Hücke oder Ruhecke genannt. Denn so lange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr geschlagen zu werden sehr ausgesetzt, wenn der Gegenspieler seine Hücke, und besonders viele Steine in seinem andern Brette oder großen Zane hat, es mögen nun Bände oder bloße seyn.

Man muß es also nicht versäumen, sie zu nehmen, sobald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Dieserwegen ist es gut, einen oder zwey Steine auf dem fünften oder letzten Felde des kleinen Zans oder ersten Bretts, welches Feld man den Bürgerwinkel oder die Bürgerhücke nennt, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hücke nehmen könne, wenn man sechs wirft.

Derjenige, welcher diese Hücke zuerst nimmt, kann des Gegenspielers keine schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er in dem Brette seines großen Zans Steine hat, es mögen Bände oder bloße seyn, und solche Augen wirft, daß der eine und der andere von seinen Steinen gerade in die Hücke des Gegenspielers treffen. Dieser Wurf gilt durch simple vier, und durch Doubletten sechs Points **). Man kann aber die Hücke des Gegenspielers mit einem oder zwey Aß nicht schlagen, wofern man nicht einen oder zwey Steine auf seiner Hücke aufgehürmt hat.

*) Alles dieses findet in dem Toccategli nicht Statt.

**) Im Toccategli, ohne Unterschied ob es mit Doubletten oder mit einzelnen Steinen geschieht, nur müssen es zwey Steine seyn, die man dahin setzen könnte, wenn man dergleichen Steine überhaupt in des Gegners Hücke setzen dürfte.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hücke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche mit Gewalt nehmen kann, das heißt, wenn man sechs Cinque wirft, und dieses Zählen auf des Gegenspielers seine Hücke trifft, so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuor; oder auch Tres Asß, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und diese in des Gegenspielers Hücke treffen. Man darf aber alsdann nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Gegners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hücke mit Gewalt zu nehmen, außer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frey nehmen könne. Wie man nun seine Hücke nicht anders nehmen kann, als wenn man zwey Steine zugleich hineinsetzt, so kann man sie auch nicht anders als beyde zugleich wieder herausnehmen, um sie in die Bretter des Gegenspielers hinüber zu bringen, und da selbst den Rücken zu machen, und für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zwey Points. Dieses lernt man bey dem Spielen leicht *).

C) Von den Verbindungen oder Zusammenfügung der Würfel.

Damit man die Würfe recht kennen lerne, welche für oder wider Einen sind, so ist es rathsam, daß man wisse, wie viele Verbindungen der beyden Würfel es gebe, damit man sich bey kritischen und kitzlichen Umständen davor in Acht nehmen, oder bey Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen weiter vorrücken kann, um sie von dem Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könne.

Man weiß aus der Erfahrung, daß es sechs und dreyßig Verbindungen der beyden Würfeln gibt, nämlich ein und zwanzig sinnliche und wirkliche, und fünfzehn wirkliche, nicht sinnliche, wie hernach wird erklärt werden.

*) Im Foccatelli 1 Point.

Die Sieben, welche die mittelste Zahl der Augen von zwey Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen oder Zusammensetzungen. Sie fällt auf sechserley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

E r k l ä r u n g.

	Verbindungen.
Die 7 fällt auf sechserley Art, und hat also	6
Die 8 und 6 fallen jede auf fünferley Art, und haben zusammen » » »	10
Die 9 und 5, jede auf viererley Art »	8
Die 10 und 4, jede auf dreyerley Art »	6
Die 11 und 3, jede auf zweyerley Art »	4
Die 12 und 2, wie alle Doubletten auf 1, und haben also zusammen » »	2
Beweis: diese machen zusammen Summa	<hr/> 36

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche sechs sind, mit den Augen des andern, welche auch sechs sind, multipliciret, denn alsdann wird man finden, daß sechs Mahl sechs, sechs und dreysig machen.

Weil die Sieben die meisten Verbindungen hat, so ist es wahrscheinlich, daß sie am meisten fallen muß, daher ist es rathsam, den Stein zu binden, auf welchen diese Zahl trifft, indem man von der Hücke des Gegenspielers an zählt, wenn man nur zwey Würfe, nämlich fünf Daus und Daus cinque zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfeln, nämlich sechs Aß, Aß sechs, Quatuor Tres und Tres Quatour, zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieses nur zweyerley Würfe, und Aß sechs mit sechs Aß und Quatuor Drey mit Tres Quatour einerley wären. Denn der Würfel, welcher jetzt die Viere hat, kann in dem folgenden Würfe die Drey bringen, und derjenige, welcher jetzt die Drey gegeben, in den folgenden die Viere haben. Wenn man also gleich eben die Zahl wirft, so ist es doch nicht eben der Wurf, der solche her-
vorbringt.

Die Doubletten müssen viel seltener vorkommen, als die simplen oder einfachen Würfe, weil sich solche nur ein Mahl in beyden Würfeln, da die einfachen hingegen zwey-, drey-, vier- und fünf Mahl vorkommen, die wirklichen aber nicht sinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dienet auch zu beweisen, daß die Sieben die mittelfte Zahl von den Augen beyder Würfeln ist, ob sie gleich nicht mehr als Zwölfe hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehme man die höchsten Augen eines Würfels, welche sechs sind, nebst den niedrigsten des andern, welches Eins ist, so hat man sieben. Wenn man nun sehet, daß der Würfel, welcher jetzt die sechs zeigt, in den folgenden Wurfe die Eins, und derjenige, der die Eins hat, die Sechs wird welche auch sieben machen: so wird man in diesen beyden Würfeln vierzehn geworfen haben. Daraus ist denn zu schließen, daß die mittlere Zahl von den Augen zweyer Würfel Sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehn zu der Zahl addiren, auf welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß, und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden wenn man recht zusammenfüget, daß man 15 Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse, sechzehn, auf der Viere, vierzehn &c.

Von den eilf Zahlen oder Augen, die man mit zwey Würfeln werfen kann, können fünf mit einem allein, und mit beyden zusammen geworfen werden; nämlich 6, 5, 4, 3 und 2; da hingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit beyden Würfeln geworfen werden können.

D. Regeln des Trictracs und Luccateglispiels.

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als geseht, wofern man nicht die Vorsicht gebraucht, und gesagt hat: ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zu rechte, ich will ihn nicht nehmen. Wer schlecht sehet, kann sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht, die

beyden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum andernmahle Points gewinnt, welche Bredouille marquirt werden sollen, und man vrrgift, sie mit zwey Schaupfennigen zu marquiren, so kann man nachher keine Bredouille parthie marquiren, sondern muß nur ein Loch marquiren. *) Wer mehr oder weniger marquirt, als er marquiren soll, und die Points zu marquiren vergift, die er mit seinem oder seines Gegenspielers Würfel gewiant, der wird sowohl wegen des Mehreern, was er zu viel marquirt, als des Wenigern und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt, und der andere marquirt die Points welcher dieser vergessen hat.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler ausdrücklich Schule n machet, um den Gegenspieler zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihn um die Parthie bringen würde. Es ist alsdann gut zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquiren. Dieß kömmt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsers Spieles und des Gegners seines, und wie beyde stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquiren, oder den Gegenspieler zu zwingen, die Points zu marquiren, die er gewinnt. Wenn er welche marquirt, ohne daß er sie gewinnt, so kann man ihn nöthigen, seinen Schaupfennig wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, daß alles dieses geschehen muß, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nicht mehr angehen.

Es ist nicht erlaubt zum Besten seines Spieles einen nur wegen zweyer, vier, oder sechs Points in die Schule zu schicken, sondern die Regeln dieses Spieles wollen, daß man den Spieler wegen aller Points, die er nicht marquirt hat, in die Schule schicke; so daß derjenige, welcher die Schule gemacht

*) Dieses fällt beym Laccategli weg.

hat, den andern nur nöthigen kann, seine Schule ganz zu marquiren.

Man schiekt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schiekt, und die Points marquirt hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschickt, was er mit Unrecht marquirt hat, und man nöthiget ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

Wer da sagt, ich gewinne acht Points, und nur ihrer sechs marquiret, wird wegen der zwey Points in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher saget, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquiret, wegen der zwey Points, die er zu viel marquiret, in die Schule geschickt: *)

So lange man seine Steine noch nicht gesetzt oder angerühret hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehn Points gewinnt, und nur ihrer vier oder weniger, als man gewinnet, marquirt hat, die übrigen marquiren, wenn man gleich schon seinen Schaupfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein so verhält sich nicht mit demjenigen, welcher zu viel markirt hat, weil man ihn nicht zurückschieben kann.

Wenn man austreten will, und noch Points über die zwölfte, die man zum Loch brauchte, übrig hat, so darf man Sie nicht marquiren, denn sonst würde es nicht mehr erlaubt seyn, auszutreten und abzugehen.

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch marquirt hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarquiren oder wegzunehmen, kann wegen dieser marquirten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muß er sie noch demarquiren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält und nicht abgeht, und alsdann

*) Was im Toccategli der Gegentheil zu marquiren vergessen hat, solches kann man, wenn die Würfel vom Brett sind, und der Wurf durch die Steine gesetzt ist, dennoch marquiren; hat er aber zu viel marquiret, so rücke ich seine Marque um dasjenige, was er zu viel gesetzt hat, zurück, und marquire mit dagegen mit einer Marque so viel an, als er zu viel gesetzt hat.

wenn er sein Loch marquiret hat, vergißt die Points zu demarquiren, die ihm gedienet haben dieses Loch zu nehmen; so wird er wegen dieser marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölf gemacht hat, so wird er nur wegen dessen was mehr marquiret ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschickt.

Derjenige welcher zwey Löcher gewinnt, und nur eins marquirt, darf das andere nicht mehr nachmarquiren, sobald schon einmahl geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Loches nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schicket, ob man gleich wegen der zu marquiren vergessenen Points mit mehr als einem Loch in die Schule kann geschickt werden. *)

Derjenige welcher für das Zumachen marquiret, das er hat thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerühret, als denjenigen der dazu dienen sollte, wird wegen dessen was er marquiret hat, in die Schule geschickt, und genöthiget, den Stein zu setzen, den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhaft wäre, daß er zumachte, so kann er ihn dazu zwingen, und marquiret nichts desto weniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann nicht verbiethen, einen Stein in sein erstes Brett zu bringen, um den kleinen Jan zu halten; so lange er noch seinen eigenen kleinen Jan machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um bey dem großen Jane zuzuhalten, keinen Stein in des andern großen Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lang er noch selbst einen großen Jan zu Stande bringen, oder zumachen kann. **) Indessen kann doch dieser Paß nicht geweigert wer-

*) Auch dieß cessirt im Toccatogli.

**) Im Toccatogli kann man in des andern sein Hauptfeld oder in sein Feld des großen Jans hinüber gehen, jedoch muß solches, wie schon oben gedacht, mit zwey Steinen geschehen. In das Feld des Rückjans oder das erste Feld des Gegenspielers, kann er mit einem einzelnen Stein übergehen, sobald der Gegenspieler nicht so viel Steine mehr in demselben hat, daß er in diesem Felde zumachen kann. Auch kann man mit einem Steine in das Hauptfeld übers

den, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Brett des Kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreicht.

Man muß die Würfel nicht eher aufheben als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesehen und genannt hat.

Die Würfel welche auf die Leisten springen, und die welche nicht recht gerade stehen: sich brennen, wenn sie gleich in dem Brettspiele bleiben, gelten nicht.

Wenn von den beyden Würfeln Einer in dem einen, der andere im andern Brett liegt, so daß die Leiste zwischen ihnen ist, so gilt der Wurf nicht.

Wenn auf dem Marquer ein Würfel schief steht, so gilt der Wurf, nach dem Waidsprücheln: Geld brennt nicht.

Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählet, und der Wurf ist gut. Liegen aber die beyden zersprungenen Seiten unten, und die beyden andern zeigen jede ihre Augen, so gilt der Wurf nichts, weil man nicht mit drey Würfeln spielt.

Man darf in keinem Falle weder einen noch zwey Steine in des Gegenspielers Hücke sehen, ob er sie gleich nicht mehr hat, und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Paß zum Übergehen und Schlagen daselbst borgen.

Wenn man die Hücke verlassen hat; so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegenspieler seine Hücke nicht mehr haben.

Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brette sind, wofern es nicht des Zubaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in einem fort bis auf die Leiste sehen, und sogar mehr als einmahl, wenn sich der Fall erreignet.

Man ist verbunden, in dem Brette des Rückjans alles zu geben und zu sehen, was gesehen werden kann. Aus diesem

gehen, sobald im Gegenspiele nicht mehr so viel Steine zurück sind, daß dieses Feld ganz mit gebundenen Steinen besetzt, oder in demselben zugemacht werden kann.

Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trictrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, das ist wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Rande oder der Leiste befinden.

Derjenige welcher zuerst aufhebt und herauskömmt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs Points *) und fängt wieder zuerst an zu werfen.

F. Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beym Anfange des Spiels ist es gut, daß man alle Augen, die unter sechs sind, mit Steinen von dem Haufen setzt, und wenn man sechs Aß, sechs Daus und sechs Treff wirft, solches mit einem einzigen gibt.

Es gehört viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muß sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hücke oder seine bloßen Steine auf eine oder mehr Arten schlägt.

Man muß sich aller Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, das heißt, einzelne Steine setzen, ohne sie zu binden, noch sein Spiel zu weit vorrücken, aus Furcht es möchten sich einige Steine verlaufen, und das Zumachen schwer machen.

Man muß, so lange man die Hücke nicht hat, sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steinen sechs zu setzen, so lange man kann, damit man dadurch entweder zumachen oder die Hücke nehmen könne.

Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen,

*) Im Toccategli hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zuerst an zu werfen. Wo der Corrector Toccategli spielen sah, war dieß nie der Fall, sondern der, welcher alle Steine zuerst aushebt, gewinnt den sogenannten Marsch, und marquirt zwei Points, übrigens bleibt das Spiel in Rücksicht der Marquen stehen, wie es nach dem marquirten beiden Points steht, und die Steine werden wieder vom Anfange an abgesetzt.

wofern man nicht im Anfange Aße, Dause und Dreyen wirft. Zwey oder drey Würfe können den Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will, so muß man mit seinem Spiele vorrücken, alles mit einem Stein hintereinander geben, und seine Steine in dem Brette des großen Jans ausbreiten, damit man desto eher Hücke nehmen, und die Hücke des Gegenspielers nebst seinen bloßen Steinen schlagen könne.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der Teufelsband ist, und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hintereinander folgen, vorziehen.

Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind, und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornehmlich wenn er nur einen Wurf für sich, und zwey dawider hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammengerückt ist, so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde sehen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechsen, Sechszint alle Fünfen, oder Sechsquatuor, u. s. w. alsdann muß man die Steine von denen Feldern wegnehmen, auf welche die Zahlen treffen. Dadurch nöthigt man ihn aufzubrechen, und seinen Stein in das Brett unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihm nur noch vier Points fehlen, sein Loch voll zu machen, so ist es gut, daß man sich decke damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt, so marquirt er die Parthie mit einem oder zwey Löchern und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gebe ihm durch B l i n d s c h l a g e n hinlängliche Points, das Loch voll zu machen, er stellte sich aber als wenn er solches nicht wahrnehme, so muß man ihn anhalten, diese Points zu marquiren. *) Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Points dieser freywilligen oder nicht freywilligen Schule,

*) Dieses fällt im *L'occategli* ganz weg.

das Loch voll zu machen, so muß man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle Points vertilget.

Wenn man seinen großen Jan machet, so ist es gut, daß man sich zum Meister des Spieles mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornehmlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket, wenn man die Steine, die der Gegner blind schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zwey Bände zu machen, oder seine Hücke noch nicht, so wagt man nichts, wenn man seine Steine im Brette des kleinen Jans ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

Um den großen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, so viel man kann, auf das erste Feld seines zweyten Bretts bringen, damit man keine Sechse zu sehen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht sehen kann, und der Gegenspieler marquiret nur zwey Points für jeden Stein, den man nicht setzt *).

Wenn man genöthiget ist, den großen Jan durch Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß, so ist es zuweilen vortheilhafter, zwey Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, bloß zu machen, als ihm freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn er Cinque-Quatuor, alle Fünfen, sechs Quatuor oder sechs Cinque wirft, ebenfalls genöthiget, aufzubrechen.

Enfilade nennt man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Greignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zwey Bände zu machen, so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperrt man dem Gegenspieler den Paß; und wenn sein Spiel weit vergerückt ist: so nöthigt man ihn, auszutreten, nachdem er die Points marquiret hat, die er für sein Zubalsten, und weil er geschlagen, gewonnen hat. Braucht er indessen nur noch eins oder zwey Löcher, um die Parthie zu gewinnen, so müßte man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht, und man seine Hu-

*) Im Luccategli 1.

ke noch nicht hat; so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hücke schlagen, welches ihm bey jedem, außer den vier Points für das Zubalten, auch noch vier Points, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs, wenn es Doubletten wären, eintragen würde.

Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Hücke gehe, wenn man bald zumachen will, und vornehmlich, wenn der Gegner nur noch zwey Bände in dem Brette seines großen Jans hat. Denn sonst würde man genöthiget seyn, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwey Aß würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen oder zumachen können.

Man muß, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung des eignen Spieles und des Gegenspieles spielen, auch dabey viel Klugheit haben, und nicht eine Art von Gewisheit, daß man nicht könne enfiliret, oder einem der Paß versperret werden, anhalten, oder ein Spiel fortsetzen.

Man lernt niemahls weder Trietrac noch Toccatagli gut spielen, wosern man sich nicht sehr angewöhnt, sobald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine anrühret, ob man nicht im Spiele des Gegners seine Steine oder seine Hücke schlägt. Geschickte Spieler übersehen in einem Augenblick was sie schlagen können. Wenn man hierin zu einer Vollkommenheit gelangt ist, so macht man keine Schulen mehr.

VIII. Das Verkehren im Brettspiel.

Es wird dieses Spiel das Verkehren genannt, weil man zum öftern, wenn man meinet das beste Spiel zu haben, es versehen, oder sonst einen unglücklichen Wurf thun kann, also daß, ehe man sich versiehet, das Beste sich in das schlimmste verändert und verkehret. Doch kann dieser Rahme noch wahrscheinlicher daher kommen, weil man nicht vor sich, sondern auf des Gegentheils Seite, die Steine anfängt einzuspielen, und zwar von der rechten zur linken Hand.

1) Wie es gespielt wird.

Es wird auf eine und die andere Art gespielt, da man nämlich bey'm Anfange des Spiels verabredet, entweder mit fünf bloßen Steinen, oder nur mit fünf Bänden zu spielen. Das erstere wird das mit fünf bloßen zu spielen geheissen, da man fünf einzelne Steine vom Hause oder Mal haben muß, ehe man zum Bande gelangen kann. Mit 5 Bänden zu spielen ist, daß man nicht mehr als 5 Bände machen kann; macht man aber deren mehr als 5, es sey aus Versehen oder sonst, so kann der andere auch die Bände schlagen, wie wir unten weitsäufiger erwähnen wollen.

Wieder wird das Spiel auch mit sechs oder mehr Bänden gespielt, und man bindet, wenn man kann und will, ob man schon keine fünf bloßen vom Hause hat.

2) Von Setzung der Steine.

Wenn man dieses Spiel anfängt, so setzet jeder seine 15 Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, welches an derselben linker Hand ist, und dieser richtet seinen Saß eben so gegen des Andern linke Hand. Beyde spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite herüber, allwo sie denn die Bände machen können.

Wenn z. E. 5 oder 4, oder ungleiche Augen geworfen werden, so kann man mit beyden Steinen vom Hause setzen, und fängt man von dem ersten ledigen Felde an zu zählen, oder man setzet einen Stein vom Hause auf 9, oder sonst nachdem man ungleiche Augen wirft. Wirft man aber zwey gleiche, so werden dieselben vier Mahl gesezet, als: Man wirft z. E. zwey Fünf, so kann man vier Mahl 5 setzen, und spielt mit 1, 2, 3, oder 4 Steinen fort, nachdem man seinen Vortheil sieht, um entweder die H u c k e oder E c k e an des Gegners Seite und rechten Hand zu kriegen, um allda einen Band zu machen, oder sonst 2 oder 3 von des andern seinen Steinen zu schlagen. Man thut inzwischen dieses im Anfange nicht gern, es sey denn, daß man einen Hinterhalt von seinen Steinen, oder einen andern Band schon hat, das man den andern mit schlagen aufhalten könne.

Man muß auch alle Augen, die man wirft, sehen, es sey denn, daß man nicht sehen kann, als z. E. man wirft Anfangs 5 und 1, und setzt mit einem Stein vom Hause auf 6. wirft man hernach zwey 6 so kann man nichts sehen, so wie man auch nicht sehen kann, wenn man aus dem Brett geschlagen ist, wie wir im Folgenden zeigen werden. Man muß sich Anfangs hütten, daß man nicht viel bloße Steine sehe, weil, wenn der andere gern schlägt, und es ihm ein wenig glücket, es schwer fällt, wieder einzuwerfen, also daß der andere darüber einen Band nach dem andern macht, und man aus Furcht, doppelt zu verlieren, einzeln verloren geben muß.

3) Vom Heraus schlagen der Steine.

Wenn man einzelne Steine stehen hat, so kann sie der andere allzeit heraus schlagen, wo er welche von seinen Steinen hinter denselben stehen hat, und die Augen darnach wirft, daß er sie erreichen kann, also, daß man wieder einwerfen muß, da man, was man anfänglich, als man vom Mal gespielt, 1 gezählt hat, 2 werfen und zählen muß. Diese herausgeschlagenen Steine werden bloße genannt.

4) Von den Bänden und wie sie gemacht werden.

Wenn ein Spieler 2 oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzt, so heißt solches ein Band.

Man kann aber auf seines Gegenspielers Seite seinen Steinen keinen Band machen, außer in der Ecke oder Hücke an desselben rechter Hand, und wird diese Hücke als 11 vom Hause oder Mal gerechnet.

Es ist aber zu merken, daß man zuvörderst darnach trachte, wie man an der Hücke an seines Gegners Seite einen Band mache, oder mehr Steine auf einander setze, auf daß man, wenn allda posto gefasset worden, desto füglicher herüber an seiner Seite Bände machen könne.

An seiner Seite in beyden Theilen des Brettes kann man seine Bände machen, und gehet man von der linken zur rechten Hand in dem andern Theil des Bretts mit seinen Bänden, dieselbe so viel möglich zusammenhaltend, also fort,

bis man zum Ausnehmen kömmt, wie wir hernach melden wollen.

Fängt man nun an, herüber an seiner Seite Bände zu machen, so muß man das Feld, worauf des Gegenspielers aufgesetzte Steine stehen, als ob dasselbe nicht ledig wäre, mitzählen, als z. E. man würfe zwey 1, und wollte aus der Huke von meinen Steinen einen Band machen, so gehet es nicht an.

Es ist auch zu merken, daß man sehe, wie man seine Bände an der linken Hand beyeinander halte, und nicht mit denselben fortrücker, es sey denn, daß der andere viel bloße Steine habe, und zu seinem Vortheil nicht einwerfen kann; denn alsdann ist es rathsam, daß man allmählich mit den seinen fortrücker, jedoch dabey allezeit 2 oder 3 von den Steinen zum Hinterhalt, des Gegners Steine zu schlagen, behalte. Hat man aber keinen Hinterhalt und keine bloßen Steine, so muß man einen und den andern von den hintersten Bänden brechen, auf daß, wenn der andere schlagen muß, man wieder frische Steine vom Mal auszuspielen krieger, und mit Fug hinter des Andern seine bloßen, dieselben zu schlagen, komme. Hat aber der andere auch ein gutes Spiel, und seine Bände besammeln, so hüte man sich so viel nur möglich, daß man, wenn alle Steine herüber sind, keinen bloßen habe, sondern die Bände zusammen halte, und mit denselben in dem andern Theile des Bretts an der rechten Hand fortrücker, damit der Andere, wo noch einer oder mehr von seinen Steinen hinter den andern stehen, keinen bloßen von den Steinen schlage, weil es öfters kömmt, daß man doch, wenn man auch fast alle seine Steine bis auf Einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, wie an seinem Orte gemeldet werden soll. Zeigt sich der Fall, daß man, in dem andern viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte: so mache man ihm Platz einzuwerfen, damit er, wo er nicht über die Bände gelangen kann, mehr bloße vom Hause sehe, oder Einen oder Mehrere von seinen Bänden, wo er sie hat, aufbrechen müsse, wobey man sich denn allezeit 2 oder 3 bloße von seinen Steinen zum Hinterhalt, denselben wo es nöthig ist zu schlagen, behalte, damit er also mehr bloße Steine krieger, als er ent-

werfen kann; man muß aber Platz haben, mit denselben fortzürücken zu können. Sieht man aber bey Fortrückung seiner Bände sobald keinen Vortheil, so behalte man sie für's erste lieber an der linken Hand, und sehe zu, wo man seinem Gegenspieler viele bloße herausschläge, und er also aus dem Brette komme. Er kann deshalb nicht eher mitspielen, bis man Raum gemacht hat; unterdessen aber kann man ein festes Spiel machen.

5) Wie man aus dem Brett geschlagen oder zum Junker gemacht wird.

Man heißt Junker, oder ist aus dem Brett geschlagen, wenn man mehr bloße oder herausgeschlagene Steine hat, als ledige Felder, worauf man wieder einwerfen kann, als z. B. man hat 3 Bände an der linken Hand stehen, und der Gegner hat drey oder mehr bloße Steine, so kann er nicht eher einwerfen, bis weiter fortgerückt ist, oder einen von den Bänden zerbrechen hat; macht man aber mehr Bände, als wir uns anfänglich verglichen haben, so kann der Andere auch, nachdem er wirft, die Bände schlagen, oder man muß 2 Steine von den Bänden, die er verlangt, herausnehmen.

6) Wie die bloßen wieder eingeworfen werden.

Wenn man etliche bloße von seinen herausgeschlagenen Steinen hat, so kann man nicht eher weiter fortspielen, als bis dieselben wieder eingeworfen sind; sie werden aber auf folgende Art und Weise eingeworfen:

Fürs erste müssen ledige Felder oder Raum da seyn, denn wo der andere Bände stehen hat, da kann man keinen von den Steinen hinsetzen, überdieß muß man nicht weniger ledige Felder als bloße haben: denn, wo das ist, so kann man nicht mitspielen, und muß so lange warten, bis der Andere mit seinen Bänden fortgerückt ist, und Raum um einzuspielen gemacht hat, wie wir schon vorhin gemeldet haben.

Weiter ist es mit dem Einwerfen also beschaffen, daß, wenn man z. G. einen, zwey oder mehr von den Steinen an des Gegenspielers Malorte stehen habe, man, wo man zwey

wirft, nicht darauf setzen oder einwerfen kann; wirft man 2 und 1, so kann man den 1 nicht einsehen. Wo aber der Gegenspieler einen und mehr einzelne Steine auf dem Einwurfsplatze stehen hat, kann man, wo man dieselben treffe, einsetzen und schlagen, und man ist dasselbe, wenn es auch zum Nachtheil wäre, zu thun verbunden. Als 3. G., wenn der Gegner ein festes Spiel und seine Bände beysammen hat, auch deswegen dieselbe nicht gern verwerfen will, oder sonst, um gedoppelt zu gewinnen, einen Hinterhalt von seinen Steinen sucht, um die damit zu schlagen, so setzet er nur einen oder mehrere einzelne in den Einwurfsplatz; hat man aber nur einen und den andern bloßen einzuzwerfen, so steht es nicht bey uns, ob man, wenn man die Augen darnach werfe, einsetzen will, sondern man ist alles, was man wirft, zu setzen verbunden.

7) Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Dieses geschieht zuvörderst, wenn man es versteht, und anfangs viel Bloße setzet, welche der andere, wo er gern schlägt und glücklich ist, so lange verfolgt und herausschlägt, daß er darüber einen Band nach dem andern macht: denn alsdann hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerket man solches in Zeiten, so kann der Unglückliche sein Spiel einzeln, wenn er an seinem Vortheile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schon einen Band an seiner Seiten, so gehet dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der eine alle seine Steine in dem Theile des Bretts an seiner rechten Hand herüber hat, daß er dieselben ausnehmen kann; er muß aber, (wie hernach gemeldet werden soll) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat gewonnen, und der Andere einzeln verloren.

8) Wie das Werfchren doppelt verspielt, oder einer zum Jan gemacht wird.

Davon gibt es verschiedene Arten. Eine ist, wenn man z. E. unglücklich ist, indem der Gegenpart seine Hände fest zusammen hat, daß man über dieselben nicht recht kommen kann, und einen bloßen nach dem andern sehen, auch wohl gar einen oder mehr von den Händen ausbrechen muß; wo nun der andere mit seinem Hinterhalte die meinen so lange schlägt, bis ich so viel bloße bekomme, daß man kein lediges Feld einzuwerfen und darauf zu sehen mehr übrig habe, so verliert man doppelt, und heißt Jan (Jean); es muß aber der andere mit allen seinen Händen aus dem Einwurforte fortgerückt seyn. Er kann auch wohl Hände in meinem Einwurfplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich z. E. wenn ich auf dem Mal einen oder mehr Steine stehen habe, 6 bloße bekomme, denn alsdann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug, 6 oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6 oder mehr aus dem Brett, und also bloße seyn, oder die Merzeichen in dem Einwurfplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzt seyn, daß man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt verloren, wenn der andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinausspielt, nachdem er noch keinen Stein nicht heraus genommen hat. Er muß aber so glücklich seyn, daß er weder einen mehr noch weniger wirft, so daß der eine, oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muß ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der schwerlichsten, es wäre denn, daß man seine Hände schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der andere fertig zu werden sähe, denn wo man außerdem eine Hände ohne Ursache brechen würde: und, um doppelt zu gewinnen, aufspielen wollte, würde es gar übel von einem gespielt seyn, und man würde das Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in dem Theil des Brettes an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man, ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit

dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine heraus bekommt, derselbe hat gewonnen, und das einzelner Weise.

Gehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit wenigem erinnern, daß, obschon verabredet worden, nur mit fünf Bänden zu spielen, man dennoch könne, wo der andere alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, so viel Bände machen, als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschieht, daß derjenige, welcher alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der andere muß sich aber wohl versehen, daß er behutsam ausnehme.

9) Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Theile des Bretts hat, so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus: Wirft man ungleiche Augen, so kann man beyde oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht zu hoch ist, entweder einen oder beyde sehen, nachdem es am bequemsten und vortheilhaftesten dünkt. Wirft man zwey gleiche oder Doubletten, so kann man 4 herausnehmen. Hat man z. G. 2 Bände auf den beyden ersten Feldern im Ausnehmungspitze stehen, und werfe 6 und 5, so kann man von jedem der beyden Bände einen herausnehmen, und den andern in die Ecke oder Hücke setzen. Wirft man zwey gleiche, nämlich zwey 6, so nimmt man die beyden letzten Bände, und also vier Steine heraus. Es ist eben nicht nöthig, daß man von den hintersten allezeit anfangt, sondern man kann, wenn man z. G. auf dem letzten Merckzeichen 4 Steine stehen hat, (obschon mehr Bände oder Steine dahinten stehen) und zwey 1 würfe, die 4 Steine ausnehmen; stehen 4 auf dem neben anstehenden Merckzeichen, so kann man sie alle 4 in die Hücke setzen, oder 2 davon ausnehmen, und die beyden andern in die Ecke setzen; wirft man aber, wo keine hinten an mehr stehen, zwey 6, zwey 4, zwey 3, zwey 2, so nehme man sie alle 4 aus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und man wirft eine 6, so muß man die 4 Steine herausnehmen;

hat man nur einen Band von 2 Steinen darauf stehen, und man trifft eine 6 und eine 5, so kann man die 6 herausnehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen; es wäre denn, daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man die 5 davon herausnehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen zwey Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwey 6, so nimmt man die 4 heraus, steht aber noch ein Stein darauf, so muß man doch 4 herausnehmen, und einen bloß stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft, als z. B. man hätte die 4 Bände auf den 4 lezten Merkzeichen stehen, so, daß man einen Stein von denen auf dem ersten stehen hätte; würfe man nun 5 und 6, so müßte man von dem ersten 2 Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen: würfe man zwey 6 oder zwey 5, so nehme man die drey ersten Steine, und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloß'n stehen.

Hat man nur 2 Bände übrig von 4 Steinen, welche auf den beyden lezten Merkzeichen stehen, und man wirft zwey 6, zwey 5, zwey 4, zwey 3, oder zwey 2, so nimmt man sie alle 4 aus, wirft man 1 und 2, so kann man 2, von jedem Bande einen ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; hat man einen Band von zwey Steinen an dem lezten Merkzeichen stehen, und man wirft 6, 5 oder 4, und dabey eine 1, so kann man 2 Steine, einen von dem ersten, und den andern von dem lezten Bande ausnehmen, oder man kann auch von dem lezten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen; wo man aber zwey 6, zwey 5, zwey 4 wirft, nimmt man sie alle 4 heraus.

- 30
- I Schachspiel pag. 2
II. Domino — . 35
III Dame — . 44
IV Kegeln — . 51
V Billard. 54
VI Ballspiel — 100
VII Tischtennis 108
VIII das Meeßspiel 136

In der C. Haas'schen Buchhandlung in Wien
sind ferner nachstehende sehr empfehlenswerthe
Spielbücher erdickigen:

- Algaier, J., neue theoretisch-practische Anweisung zum
Schachspiele. Nach eigenen Erfahrungen und Grund-
sätzen systematisch entwickelt, und durch zahlreiche ta-
bellarisch-geordnete Musterspiele erläutert. Sechste,
mit 120 Spieleroöffnungen und den neuesten Spielar-
ten vermehrte Auflage. Herausgegeben von C. de Santo
Vito. M. Kupf. gr. 8. geb. 2 fl. 36 kr. C. M. oder 2 Rthlr.
- Anweisung zum Whistspiele, (gründliche) oder Darstel-
lung aller Geseze, Regeln, Feinheiten und Berech-
nungen dieses Spieles; auf Beyspiele nach den besten
Gewährsmännern der alten, wie der neuen Schule ge-
gründet; v. Th. Adams. 12. brosch. 40 kr. C. M. od. 15 gr.
- Unterricht im Billard-Spiele, (gründlicher) nebst der
Erklärung und Anweisung zu allen coups nees, oder
Drehstößen. Mit Anhang der Wiener neuen Billard-
Regeln für alle jetzt üblichen Spielparthien, von
D. R. Grüner. Mit 5 alle Gattungen Stöße erläu-
ternden Kupfertafeln. 12. brosch. 48 kr. C. M. od. 16 gr.
- Tarot-Tappen-Spiel, (theoret. practische Anweisung
zur gründlichen Erlernung desselben) sowohl durch ge-
naue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten, als
auch durch die Beobachtung und Auseinandersehung
mehrerer sehr schwierigen Beyspiele. Zweyte vermehrte
und verbesserte Auflage. 12. brosch. 40 kr. C. M. od. 12 gr.
- L'Hombre royal und taroc l'Hombre, (theoret. practische
Anleitung zur gründlichen Erlernung desselben) sowohl
unter drey als auch unter zwey und vier Personen. 12.
brosch. 36 kr. C. M. oder 10 gr.
- Spielbuch (allgemeines). Eine Auswahl aller belie-
ben, in Deufftland bekannnten, und mehrerer noch nie-
gends beschriebenen Karten-, Brett-, Gesellschafts- und
Conversationsspielen. 8. brosch. 1 fl. 22 kr. C. M.
oder 1 Rthlr.
- Spielbuch (neuestes). Enthaltend: L'Hombre, Whist,
Voston, Piquet, Tarot, nebst allen andern beliebten
Kartenspielen. 8. geb. 36 kr. C. M. od. 12 gr.
- Das Hundertcains-Spiel in wenig Stunden recht meister-
haft spielen zu lernen. 12. brosch. 30 kr. C. M. od. 10 gr.
- Piquet-Spiel (theoret. pract. Anleitung dazu.) Nach
allen Regeln, Feinheiten und Grundsätzen der be-
währtesten Kenner, bearbeitet von F. Stich. 12. brosch.
36 kr. C. M. oder 10 gr.

