



# Das Ballspiel.

## I. Einige historische Umstände von der Würdigkeit dieses Spiels.

**D**as Alterthum macht dieses edle Spiel eben so berühmt, als die jetzige Welt, die in ihren Ergötzlichkeiten Wiß und Wohlstand auf das höchste getrieben, solches, als eine der angenehmsten für Standes-Personen, aufbehalten. Schon zu des Plinius Zeiten war es bey den Vornehmsten in Übung, und Italien rechnete es unter die Spiele der größten und ansehnlichsten Männer. vid. ejus Hist. nat. Lib. VII. c. 56. p. m. 341. Athenæus Lib. I. Dipnos. erzehlet von dahligen sehr geschickten Spielern in dieser Art. Suetonius setzt es unter des tapfern Jul. Cæs. Belustigungen, wenn er die Schärfe seines Geistes eben so unter der Lust zeigte, als er sie in den Staats- und Kriegs-Geschäften zur Bewunderung erwiesen. Athen, der Sammelplatz der Musen, hatte die Ballhäuser, als eine besondere Zierde des guten Geschmacks bey sich eingeführet. Der Römer Pracht und der Griechen Wiß hatten sich nachhero bey Einführung dieses Spiels vereiniget, daß es eine Lust der Helden, eine Beschäfti-



Beschäftigung grosser Geister, und eine Art, der Unterhaltung solcher Gesellschaften geworden, die auch in dem, worinn sie sich vergnügen, sich von dem Pöbel weit entfernen. Wo der Hof eines Prinzen ist, und wo die Mäsen für ihre Söhne Academien angeleget; da siehet man Ballhäuser, und überall finden sich angenommene erfahrne Meister, die dem Orth, wo sie stehen, durch die Kunst so viele Ehre machen, als das Spiel selbst durch den öffentlichen Schuss und Billigung der Landsfürsten, sich als das nützlichste und anständigste erhebet. Es hat die Trefflichkeit desselben ganze Nationen eingenommen; die Italiener brachten es an die Franzosen und Engländer, und in Deutschland, auch in ganz Norden siehet man an den prächtigen Ballhäusern die Hochachtung, so man für dasselbe getragen. Zu Paris zehlet man deren alleine über hundert. Die grossen Residenzen der Könige und Fürsten werden durch sie gezieret. Das Ballhaus zu Dresden ist ein Werk des königlichen Prachts und Neigung, die Belustigungen des Hofes, wie sie der Wis am besten eingerichtet, glänzend zu machen. Wer das zu Berlin befindliche gesehen, schreibt ihm gerne zu, daß es eines der grösssten, und ansehnlichsten seye. Und das Ballhaus zu Wien ist wegen seines kostbaren Gebäudes, der schönen innern Einrichtung, der für die Standespersonen sowohl, als des Souverains Hoheit so gemässen darinn angebrachten Zierde, ein Zeuge, wie die Macht, die Ehre, und der Wis alles angebracht, die Lust des Hofes zu ergänzen. Der Fremde siehet es mit Bewunderung, und der Einheimische ergötzt sich an demselben, als einem Merkmal der Erhabenheit



heit des Spiels, welches Könige anreizet, Helden vergnüget, und des Adels Zierde heisset.

## II. Einleitung zu der Kenntniß dieses Spiels.

Man kan den rechten Begriff von diesem Spiel nicht deutlicher fassen, als, wenn man überhaupts sich vorstellet, was ein Ballhaus ist, wie es eingetheilet werde, und was der eigentliche Hauptzweck des Spiels seye. Wenn dieses bekannt ist; so werden die Regeln, die dasselbe erfordert, desto leichter verstanden werden.

## III. Beschreibung des Ballhauses.

Nicht überall ist die Grösse solcher Häuser einerley; doch überall müssen sie darinn überein kommen, daß ein langes Schachtseitiges grosses und ziemlich hohes Gebäude, darzu erfordert wird. Die Länge ist mehrertheils 20 mahl grösser, als die Breite. Auf dem Erdboden, an den Wänden, und Ecken muß es überall auf das genaueste Winkelrecht, und gerade seyn. Die Mauern sind von grossen Quadrat-Steinen, und der Fußboden mit steinern Tafeln belegt, und alles in einer solchen gleichen Ebene und Fläche, daß die Ballen, so darinn hin und wieder geschlagen werden, in ihren Erhebungen und Sprüngen, regelmässige gewisse Fälle und Gänge haben, und man um so ehender darnach judiciren könne. \* Einige Ballhäuser

---

\* Der Fall des Balls, und sein Sprung, der durch den Mangel der erforderlichen Eigenschaft des Ballhauses nicht so regelmässig beschiehet, als er sonst seyn sollte, heist ein Hazard, ein falscher Sprung.



fer sind mit Estrich gepflastert, und haben zur linken Hand und oben nach der Queere hin, eine Gallerie in der Höhe einer Manns-Länge. Diese wird oben durch ein schrages Dach von Brettern bedeckt, doch, daß diese obere Queer-Gallerie bloß steinern, und bis unter das Dach zu ist; da hingegen bey einer andern Art der Ballhäuser dieselbe unten durch offen ist. Dergleichen finden sich in Frankreich viele; Man siehet aber, daß ein Spieler alsdann viele Des-avantage vor sich habe, die in der ersten Art sich nicht findet. Man trifft nicht weniger Ballhäuser an, in welchen an der langen Seite rechter Hand oben, so vers le jeu genennet wird, eine Ecke ist, die obngekehr eine Elle schrage heraus gehet, so, daß die Ballen, an statt sie bey dem obern Loch, (la Grille) anstoßen sollten, hier solches thun, und ehe man sichs versiehet, hinüber nach dem Dernier, hinfahren, und den Spieler mehr ermüden. Diese Art Häuser pflegt man Tambour zu nennen.

Ist das Ballhaus klein, so dient es nicht allzuwohl zum forciren, indem ein Ball, der im Pariren verfehlt wird, wenn er den Leib des Spielers trifft, in der Nähe ihn auch wohl todt schlagen kan, und der beste Marqueur kaum den Ballen zu pariren im Stande ist.

Oben in den Ballhäusern herum, und gleich unmitelbar auf den Mauern finden sich Gallerien, auf denen man herum gehen kan. Sie dienen darzu, daß die in die Höhe also geschlagene Ballen dahin fallen, und aufgefangen werden können. \*

## IV. Ein-

\* Dieses wird für einen Fehler im Spiel gehalten, und zumahl, wenn der Ball in den daselbst befindlichen Netzen vor



## IV. Eintheilung des Hauses.

Auf der Eintheilung eines solchen Hauses, und der Benennung jeder derselben, beruhet sehr vieles. In der Mitte, die das Haus in zween gleiche Theile eintheilet, wird ein langes dichtes Netz an einem starken Seil 1. und eine halbe Ellen ohngefehr in der Mitte aber an beyden Enden 3. Ellen hoch queer über gezogen. Die Mitte des Hauses nennet man Milieu, und das Netz die Chorde. Ein an der untern Wand Stehender muß mit seinen Augen genau über diese Chorde in der Mitte, hinweg an das Untertheil der gegenüber befindlichen Mauer sehen können. Nach der Mathesi beträgt dieses fast die Helffte des Manns bis zu den Augen. Dies ist eine nöthige Regel zumal in einem Ballhause, das klein ist, daß die Chorde wegen der Gefahr des forcirens höher seye, als in einem grossen Haus. Nach der Grösse des Hauses hat sich allemahl die Höhe und Proportion der Chorde zu richten.

Das Ballhaus wird ferner nach seiner Länge in zwey gleiche Theile getheilet, damit man 4. gleiche Theile habe, daß ihrer vier spielen, in jedem Theil jeder seine Revier haben, und im Scharffspielen mit viereen jeder seinen Nachbar nicht weiter, als was er von dem mittlern Strich an, wo der Fuß nachstehen muß, und etwann einen Schritt darüber, mit dem andern Fuß erlangen mögte, secundiren könne. Es ist hiebey das Einlaufen gänzlich ausgenommen, wie es ohnehin bey dem Scharffspielen gewöhnlich.

Man theilt weiter das Ballhaus in seine so genannete Hauptspiele, davon das Obere bey der Gallerie  
am

---

vor den Oeffnungen, wodurch das Licht ins Ballhaus fällt, sich verfänget.



am meisten desavantage hat, weilen alle Bälle, die zum andern Sprunge dahinein fallen, alsobald verlohren sind. Das Untere Spiel ist wieder in 14. Steine oder Carreaux eingetheilet, und nach ihren Numern bis auf 15. bemerket, woselbst ein Ball, wenn er gleich zweymahl daselbst springer, noch nicht verlohren, sondern eine Chasse wird.\*

Das Ballhaus wird noch an, und nach der Gallerie der langen Seite desselben eingetheilet. Die rechter und linker Hand der Säule, an welcher die Chorde gebunden ist, befindliche Unterscheidung, ist die erste, und heisset: au premier. Die jeder Seits die Quere hinlauffende Striche, werden die Portes genennet, so, daß, wenn der Ball dahin kommet, es à la porte heisset: Die gleich an dieser Porten sich wieder anfangende zwente Unterscheidung nennet man le second, oder au second; Und die letzte Unterscheidung, au dernier. Das übrige von der Gallerie zu beyden Seiten ist die bloße Mauer. Man hat hiebey zu mercken, daß le premier, second, und dernier jedes sich wieder in zwen gleiche Theile theilet, und zu beeden Seiten der Länge des Hauses, wie die ersten Eintheilungen, marquirt sind, und wird der äussere Theil nach der Chorde zu, jedesmahl zum Unterschied: au dernier à remettre: angezeigt

Das obere Spiel, d. i. die ganze Ober-Hälfte des Hauses, wo das Querdach ist, wird vers le jeu

\* Man nennet Chasse, wenn der Orty, auf welche Zahl er fällt, alsbald von dem Marqueur mit den Worten: Chasse à 4 Carreau, ausgerufen, und wenn das Spiel sich ändert, und beyde Spieler passiret, erst nun solch der Ball nochmahlen gespielt wird.



jeu genennet, dahero die Bedeutungen der Redensarten: Chasse vers le jeu au second &c. welches andeutet, daß die Chasse im obern Spiel seye. Dieses Oberspiel hat annoch kleinere Eintheilungen, die aber in der dritten Unterscheidung, au dernier, nur 1. 2. 3. bis 4. Carreaux enthalten.

Es sind noch einige besondere Orthe des Ballhauses zu beobachten; welche man Lächer nennet. Das vornehmste findet sich an der obern Quer-Gallerie rechter Hand, welches viereckigt offen ist, und hinter sich ein schwarzes Tuch (la Grille) hat. Dieses Loch nennt man Pais. Wer in dem Spiel daselbst stehet, hat es zu vertheidigen, damit kein Ball hineingehe, ausserdeme er ihm, als ein Fehler angerechnet wird.

In einigen Ballhäusern siehet man in eben dieser Ober-Gallerie ein klein rundes Loch, wo hinein die Ballen vom Dach gehen. Es kommt hierbei auf die Geschicklichkeit des im Unterspiel servirenden Spielers vieles an, indeme, wenn ein Ball daselbst hinein gehet, dem im Oberspiel stehenden, wenn er ihn noch nicht nimmt, als ein Fehler angerechnet wird.

In untern Spiel findet sich an der untern Ober-Mauer unten am Boden ein klein Loch: la trou, ins Geviertde einer Elle groß. Es hat damit einerley Bewandniß, wie an der Grille, stehet auch solchem gleich gegen über. Ferner ist auch zur linken in der Ecke ein länges Bret: (Lais) an dem der Ball, so bald er es ohne Aufspielen berührt, verlohren gehet.



### V. Was eigentlich dieses Spiels Grund seye, und worauf es ankomme.

Die Mathesis hat in diesem Spiel das Meiste zu thun. Es kommt auf die Kenntniß der Winkeln und der Repercussion an, daß jeder Ball regulair seye, oder irregulair von dem ordentlichen Sprung verhindert, oder in der Luft gedrehet werde.

### VI. Benennung der Instrumente, bey diesem Spiel.

Es werden hiezu die Ballen erfordert. Diese sind durch und durch von Luch zusammen gewickelt und fest geschlagen. Ihre Güte bestehet darinn, daß sie hart und einer dem andern gleich sind. Man rechnet sie zu Duzend- auch halb Duzend weise. Sie werden mit Raquetten geschlagen. Man hält unter diesen die Pariser, für die besten, weil sie, wenn sie gleich etwas schwerer, als die deutschen sind, den noch einen bessern Nachdruck haben. Jedoch sind die Deutschen, wenn sie mit Pariser-Saiten bezogen, eben so gut. Man liebt zwar die leichten Raquets; allein, sie verursachen, weil sie in der Hand leicht herum fahren, und den Ball nicht sowohl poussiren, im Pariren und Coupiren viele Fehler. Das Raquet geschickt zu halten, ist ein Vortheil, der das meiste im ganzen Spiel ausmacht. Es ist daran so viel gelegen, daß, wer selbiges im ersten Anfang nicht recht zu führen, geübet, allezeit gegen einen, der solches wohl innen hat, ziemlich unterschieden ist, und selten zu einem rechten Spiel gelanget, Man hat hievon folgendes, als eine Regel, angenommen, daß die



die Hand am Stiel mit dem Daumen feste zusehn und schliessen solle; daß der Theil des Raquets zur rechten Seite, etwas auswärts stehe, und im Schlagen das Gelenke niemahls weiter hinein, als die Spitze, oder das Obere des Raquets gehet. Die eine Seite dieses Instruments ist allemahl gerade, und wird Droit genennet, so man innwendig, wenn man gerade schlägt, zu nehmen pfleget; die andere Seite zeigt nichts, als Knoten, und heisset: le Revers, oder le Travers. Man bedienet sich derselben, um zu wissen, wer oben oder unten im Anfange der ersten Parthie zu stehen komme, indeme einer von den Spielenden, oder auch der Marqueur beym Anfang des Raquetts hin wirfft, und fragt, Droit ou Revers? worauf der Eine sich erwehlet, welche Seite er wolle, und wenn nun nach geworffnen Raquetts das Erwehlte fällt, man an den Ort sich stellet, wo die kleine Trou ist, der andere Spieler aber oben, wo die Quer-Gallerie ist.

Ausser dem Raquetts bedienen sich die erfahrenen und künstlichen Spieler eines zugeschnittenen Holzes, oder Barroir, wo zumal die Avantage gleich zu machen, wo ein jeder der Spieler dem andern gleich ist, und, um ihm solche Stärke zu benehmen, er mit dem Holz zu spielen hat; oder mit einem Körbgen, welches ein Lichtkorb ist, in welchem die Ballen allezeit aufgefangen, und wieder heraus über die Chorde in die Winkel herum geworffen werden. Es ist dieses eine besondere Kunst, und erfordert viele Beurtheilung.

Einen starken Spieler desto mehr auf die Schwäche zu führen, ist dieses, daß er entweder dem Ge-



gentheil auf das halbe Haus spielen müsse, und jeder Ball, so auf den andern Sprung über den mittlern Strich gehet, verlohren seye; so *à de mi-jeu* spielen, heisset, oder aber, daß er nicht die Seiten-Mauern berühren dürfe, (*toucher les murailles,*) da solches hingegen dem Andern frey stehet.

## VII. Wie das Spiel judiciret werden müsse.

Die Ballen, wenn sie nun mit dem Raquet geschlagen werden, und welche an sich so hart als beynah ein Stein, springen, so bald sie auf den mit Quatern oder Estrich belegten Boden oder an die Mauer kommen und fallen ganz ungemein, dergestalt, daß die ansehenden Spieler in nicht geringe Verwunderung kommen, um selbigen wieder zurück zu schlagen anfangs die Kreuz und die Quere nach solchen lauffen, und dennoch solchen kaum zum Schlagen habhaft werden, dannenhero nöthig, daß der Ball und hauptsächlich dessen Sprung zu vorhero wohl judiciret und das Fundament davon gelernet werde, damit er ohne Mühe dem Gegner wieder zugespielt werden könne. Daß der Ball gerade und ordentlich springe, geschiehet, wenn er gerade weggeschlagen wird, welcher denn in der Luft auch ganz gerade, ohne daß er sich drehe, fortflieget, und auch also wieder auffällt, und daher ganz regulair zu judiciren, nur nachdem er so hoch oder niedrig, schreg oder gerade herab aus der Luft kömmt. Die andern Arten hingegen, da der Ball irregulair springet, geschehen auf vielerley Weise, so genau zu beobachten, und worinnen das Hauptwerk im ganzen Spiel



Spiel und das Judiciren bestehet. Hiervon ist die erste irregulaire Art, wenn der Ball nicht gerade vor sich geschlagen, sondern zugleich gezogen und geschnitten wird, und zwar von oben herunterwärts, welches coupiren genennet wird, wodurch der Ball, wenn er gleichsam eingehauen wird, sich in der Luft ruckwärts unzehlig und scharfdrehet, und daher, so bald er auf die Erde kömmt, removiret wird, und ganz in der Tieffe auf der Erde fortfrichet, so daß selbigen wieder fortzuschlagen und aufzunehmen, dem Gegner sehr schwer wird, und daferne er ihn nicht also bald recht, wie er springen wird, judiciret, meistens selbigen verfehlet, auch je schärfer der Ball coupiret oder geschnitten wird, je schlimmer und schneller er gehet. Sodann wird der Ball auch von der Seite im Schlagen in der Luft gedrehet, wenn er nicht von oben herunter sondern von der Seite her geschnitten wird; daß ich nemlich zwischen dem Ball und meinem Leibe die Quere durchfahre und ihn von der Seite mit einem Druck schneide, da er denn in der Luft sich von der Rechten zur Linken drehet, auch daferne er scharf also geschnitten und gedrehet wird, selbst in der Luft kaum fährt, wo er aber auffällt, keinesweges gerade, sondern ganz krum, auf welche Seite er sich in der Luft drehet, springet, und so bald der Schlag erfolgt, also zu judiciren ist, sonst er verfehlet und verlohren wird.

Eben auf solche Manier wird der Ball auf die dritte irregulaire Art geschnitten von der linken zur rechten Hand, sonderlich wenn man mit denen Knoten oder Revers mit verkehrter Hand schläget, da er denn im Aufspringen auch auf selbiger Seite, wo-



hin er geschnitten, springet, und alsobald nach dem Schlag so zu judiciren, wie er denn von der linken zur rechten auch, und vice versa geschnitten und gedrehet wird, wenn er in der Luft hoch in serviren aufs Dach oder auch en volant im Fliegen gehauen wird.

Die vierte Art ist, wenn der Ball von unten in die Höhe werts geschnitten wird, da er denn im Aufspringen noch einmahl so hoch als ordentlich springet, welches zu practiciren er mit dem Raquet gleichsam geschleudert wird, da man nach Möglichkeit dem Ballen von unten herauf einen jählingen Druck giebet, mit dieser Art kan man dem Gegner wie ein Pfeil auf den Hals kommen, weil ein solcher Ball überaus geschwinde fährt und *extraordinaire* grofse Sprünge thut.

Überhaupt sind die geschnittenen und gedreheten Ballen nicht nur beym Aufspringen auf die Erde, sondern auch beym Anspringen an die Wand genau zu observiren, gestalt sie darnach zu judiciren, daß wohin sie in der Luft gedrehet und geschnitten werden, dahin sie an der Wand vorwärts, abwärts, seit und rückwärts springen, und dieses ist in Praxi vor die Ursache alsbald zu bemerken, damit das Judicium bald dıffalls firmer werden mag.

Endlich aber wird auch ein Ball nicht nur von dem Raquet, sondern auch wenn er schrege an die Wand geschlagen wird, merklich im Anschlagen gedrehet, wonach er im Aufspringen alsbald zu judiciren, welches man *picolliren* nennet, als welches den Sprung des Ballens nicht wenig remoriret und verändert, daß wenn ein Ball

an



an die hintere Mauer scharf von unten hinauf über Chorde pricolliret wird, er im Aufspringen wieder rückwärts, woher er kommen, springet, als woran die Schneidung der Mauer die einzige Ursache.

V. Vom Marquieren und der Weise, wie dieses Exercitium gespielt und gezelet wird.

Wenn nun endlich die Schläge gezelet werden, so sind eigentlich nur zwey Arten, auf welche dieses Ball-Spiel gespielt wird, davon die erstere das Pelottiren, die andere Art die Partie, beydes entweder mit zweyen, dreyen, und am meisten vier Personen, wobey denn der Marqueur in der Gallerie die genaueste Obacht zu halten.

Das Pelottiren kömmt darauf an, daß jeder ein Loch zu defendiren sich vornimmt, als die zwey untern Spieler, der eine die trou, der andere die dernier oder das Bret Pais genannt, die obern beyde der eine die Grille oder das größte viereckigte Loch, der andere die dernier; Solcher massen werden jedemahl zwey Duzend Ballen in den Kasten unten an der dernier gegeben, mit Ausruffung *tour de bon quatre premiers*, da dann die ersten vier Ballen, so in die Löcher oder auch oben auf die obere Gallerie fahren, diese denn, so sie hinein läßt, in das Loch, welches er defendiret, die andern aber, wer solche auf die Gallerie und in die Netze schlägt, angeschrieben und zu bezahlen zugezelet werden; welches denn ein Exercitium des Spiels Anfang zu lernen.

Die andere Art ist das Partie-Spielen, welches geschiehet entweder *feu à seul*, das ist, ihrer zwey alleine



alleine gegen einander, oder un contre deux, einer gegen zwey, oder en quatre mit vieren.

Hierbey ist vor allen die Frage von der Avantage, indem meist einer stärker und erfahrner im Spielen als der andere. Die einander gleich spielen but à but, daß heist auf gleich, die Avantage, so man einem vorgiebet, sind  $\frac{1}{2}$ , 1,  $1\frac{1}{2}$ , 2,  $2\frac{1}{2}$ , 3. Schläge, oder nach dem Französischen Stilo demi quinze, quinze, demitrent, trent, demi quarant cinq, quarant cinq; ferner ein, zwey, drey Spiel gegen keines, theils alleine, theils noch von obiger Avantage eine dabey; ingleichen das halbe Ball-Haus, Servir auf zwey Dächer, ohne die Seiten-Mauern zu berühren, sans toucher les murailles, wie denn auch, durch die Beine alle Ballen zu nehmen, mit dem battoir oder zugeschnittenen schmalen Holz, it. mit dem Korbgen.

Nachdem nun die Avantage gegeben wird, so hat solches der Marquier zu beobachten und darnach zu marquieren;

Die Regeln von der Partie sind folgende:

1.) Wird geworffen, wie oben bereit gesagt, wer unten oder oben zu stehen kommt, mit dem Raquette Droit oder Revers.

2.) Wer unten stehet, serviret, das ist, er spielt allemahl den Ball aus und zwar aufs Tuch, jedoch so schlimm er kan, daß selbigen der Gegner nicht über die Chorde bringen könne.

3.) Fällt der Ball vom Dache auf den andern Sprung nicht über den Quer-Strich bey der dernier verslejen und solches zweymahl hintereinander, oder



berühret das Dach nicht, so verlieret über solchen zwey fauten der servirende einen Schlag.

4.) Es wird bedungen, ob alle Service müssen genommen werden, welches à tout prendre genennet wird, oder ob man zwey hintereinander könne passiren lassen.

5.) Die folgende Partie bestehet aus Spielen, und jedes Spiel aus Schlägen, und zwar

6) Wer am ersten nach erhaltenen zwey Schlägen noch zwey hintereinander gewinnt, hat ein Spiel, und wer nach zwey erhaltenen Spielen noch zwey am ersten hintereinander bekömmt, erhält die Partie.

7.) Bekömmt aber einer ein Spiel oder auch einen Schlag über die ersten zwey, und der andere gleich darauf eben dergleichen, wird es in Schlägen à deux oder im Spielen à deux jeux, darauf das folgende Spiel l'avantage de jeux oder in Schlägen l'avantage genennet wird, und wieder à deux oder à deux de jeux wird, so lang der eine nicht zwey Spiele gleich hintereinander bekömmt, alsdann erst die Partie gewonnen ist.

8.) Ein jeder Ball muß in der Partie nicht mehr als einmahl springen, darauf er alsbald muß genommen werden, wie denn auch im pelottiren der Ball, so doubliret oder zweymahl gesprungen, ehe er verschlagen, oder in ein Loch gehet, nicht gilt. Im Partie spielen ist aber

9) noch diese Freyheit, daß ich den Ball kan fahren und zweymal springen lassen, darauf eine Chass wird, das ist ich muß passiren und muß den Ball hinter den Ort so lange im Schlägen weiter bringen, wo die Chass bereitet worden, bis es der Contrepart nicht mehr verwehren kan, alsdenn er mir als ge-



wonnen zugerechnet wird, fällt er heraus nach der Chorde zu und über den bemerkten Ort der Chafs auf den andern Sprung, ist er verlohren.

10.) Obgleich eine Chafs durch den doppelten Sprung eines Balles worden, darf man doch nicht eher passiren, bis der eine im Spiel quarant cinq hat, oder zwey Chassen worden..

11.) Auf den andern Sprung wird allemahl eine Chafs, doch nur wo der Plas einen Nahmen hat, als sous la chorde, wenn der Ball auf den andern Sprung ruckwärts die Chorde berührt, oder so knap auf die Chorde aufgeschlagen wird, daß er noch hinüber kömmt, die folgenden Chassen sind au premier à remettre oder la bal à gagner beymersten Loch, à la porte au second, au dernier, und eben so vers le jeu, ingleichen Chasse au pied, das ist unten an dem untersten der Mauer, Chasse à un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, onze, douze, treize, quatorze, quinze Careaux, auch vers le jeu, a un, deux, trois, quatre Careaux, welches alles diejenigen Plätze durch das ganze Ball-Haus, wohin die Balen springen und also marquiret werden.

12.) Das marquiren der Schläge, wie sie von denen spielenden verlohren werden, sind auf folgende Art, als quinze à rien, eins um feins, quinze à un, eins um eins, trente à quinze, zwey um eins, trente à un, zwey um zwey, quarant cinq à trent, drey um zwey, à deux, drey um drey; l'avantage, eins mehr; à deux, wieder gleich, l'avantage, ein mehr, jeu premier jeu, das erste Spiel.



13.) Die Spiele werden wieder auf folgende Art gezelet, premier jeu, das erste Spiel, jeu a jeu, Spiel um Spiel, deux jeus à un, zwey Spiel um eines, à deux jeus, zwey Spiel um zwey, l'avantage de jeu, Advantage-Spiel, Partie, Gewinnen.

14.) Es ist bekannt, daß wie in allen Spielen immer einer das Spiel besser kan als der andere, daher einer dem andern vorgeben muß, diese Avantage sind nun noch but à but oder gleich, demi quinze, quinze, demni trente, trente; demi quarantcinq oder quarantcinq, ingleichen un jeu à point, deux jeus à point, trois jeus à point.

15.) Wenn die Avantage auf halbe Schläge ankömmt, als demni quinze oder demni trente &c. wird in einem Spiel der halbe Schlag bis ins andere gespart, als im ersten Spiel nichts, im andern ganze quinze und so wechsels weise.

16.) Auch ist eine Avantage eine zwey puiquen, daß ist ein Schlag, den ich nehmen kan mitten in der Partie, wenn und wo ich will, und wenn er mir nütze; Mehrere Avantage sind Services auf zwey Dächer, aufs halbe Ball-Haus, sans toucher les murailles, ohne die Mauren zu berühren &c. mit dem battoir, durch die Beine, mit dem Körbgen.

### VIII. Einige Regeln zu Vortheilen.

Jeder Geneigter Leser wird aus vorstehendem erkennen, daß, wer die Arten, dem Gegner den Rang abzulauffen, in diesem Spiel wohl kennet, als ein geschickter



geschickter und vollkommener Ballspieler anzusehen seye. Vornehmlich hat man die Aufmerksamkeit dahin zu richten; daß man

1.) die Avantagen vortheilhaft regulire, und des Gegners Spiel oder Stärke wohl beurtheile.

2.) Daß, wenn man mit dem andern auf Gleich nicht spielen kan, es keine Avantage seye, un jeu à point, oder auch mehr Spiel vorzugeben.

3.) Daß das douee-Spiel in die Winkel, wo kein Ball fast die Wand, oder wenigstens nicht die hintere Wand berühret, das allerstärkste ist, und den den Gegentheil durchs lauffen sehr ermüden könne; und

4.) daß, wer unten stehet und serviret, mehr Avantage habe, als der, so oben stehet, und solche nimmt.

## Anhang.

Die an dem Erfindungs-Wis so reiche Neapolitaner haben eine mit dem Ballspiel viele Aehnlichkeit habende, andere Art erfunden, welches hier und dort an grossen Höfen viele Liebhaber sich erworben. Die ausführliche Beschreibung davon ist bereits unter der Hand einer geschickten Feder, und wird zu dem II. Theil dieses Werkgens verspähret. Hier will man nur noch berühren, daß es mehrentheils in diesen Spiel darauf ankomme, daß man mit einem hölzernen Hammer eine hölzerne Kugel nach gewissen Regeln in bestimmte Plätze zu schlagen wisse. Es ist die Leibesbewegung besonders hieben zu betrachten, indeme



indemne Arm und Rücken, in der Gewalt, Wendungen, und dem Nachdruck, den man der Kugel giebt, das meiste thun müssen. Der Italiener nennt es Palle malle, und in Unter-Italien ist es eine der stärksten Spiele, die der Adel unter sich öftters anzustellen pfeget. Es wird hierzu nicht weniger Geschicklichkeit, und eine gute Urtheils-Kraft, als bey dem Ballspiel, erfordert, und werden auch mitten im Spiel grosse Wetten über die Richtigkeit dieses oder jenes Schlags ausgesetzt.

