

1748.
E. 8. II



LEGUJABB
TEKEJÁTÉK
(LABDÁNY)

SZABÁLYOK.

Lapir.

401/5

IRTA

BAYER KÁROLY,

A NEMZETI CASINO TEKEŐRE

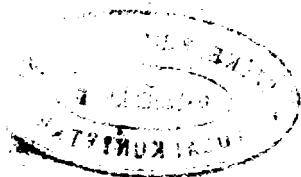


PESTEN,
NYOMATOTT EMICH GUSZTÁV

M. AKAD. KÖNYVNYOMDÁSZNÁL.

—
1862.

03464



ÁTALÁNOS SZABÁLYOK.

I.

Minden játészónak jogában áll a körülál-
lóktól követelni, hogy semmi szín alatt lökésé-
ben ne hátráltassék. Tiltva van egyszersmind
a tekeasztalhoz való közelállás, vagy arra való
támaszkodás, ugy a játék feletti beszélgetés
vagy nevetséges megjegyzés.

II.

Tekézve lökni (Billardiren), azaz : két egy-
másmellett álló tekét egy egyenes lökéssel nem
szabad hajtani, hanem az egy rövid vagy ugy-
nevezett rántólökéssel (Klapstoss) teendő.

III.

Ha a játzó egy tekét megérint (touchirt), elveszti a lökést, és ez az ellenfélnek egyet számít; ha pedig ellenfele véletlenül érint meg egy tekét, ez lehetőleg előbbi helyére állítandó fel.

IV.

A ki ellenfele tekéjével játszik, az nem csak a lökést veszti el, hanem ez a másiknak egyet számít.

V.

A ki kézből játszik, köteles zárvonat (Corde) és korlátot (Bande) tartani; vagyis testének valamely részét a rugony oldalán (Seiten mantenells) túlterjesztetni tilos, és kénytelen tekéjét a zárvonaton belül felállítani.

VI.

Minden játzónak lökése közben a földet legalább lábujjhegyével kell érintenie.

I.

Csatár- vagy harcZRóta (A la guerre)
a játszóK tetszés szerinti számával.

1. A játszóK sorrendét sorshuzás határozza meg.

2. Az első számú játszó lökvényt (acquit) ád, a második reá játszik, és ha az első játszó tekéjét az előre kijelölt lyukba bejátszotta, amaz kap egy vonást a táblán; ekkor a harmadik játszó ád lökvényt, melyre a negyedik játszik, és így tovább. Ha a lökö a tekét nem találja, ha ezt nem a kijelölt lyukba játsza, ha saját tekéjét megérinti s az ellenfél rögtön „egy“-et kiált, ha saját tekéje elvesz, vagy a tekeasztalról kiugrik, úgy ő maga kap egy vonást.

Ha az első számú teke találtatik ugyan, de be nem játszatott: úgy a harmadik játzó az első játzó tekéjével játszik a másik tekére és így felváltva tovább.

3. A mely játzó már négy vonást kapott, az kihalt s elveszti jogát ezen játszmában tovább részt vehetni, kivéve ha a játzók egyike még szűz, azaz nincs feljegyzett vonása; mely esetben új tételfizetéssel újra beléphet, de már csak a legtöbb vonással, mely a játzók valamelyikére feljegyezve van.

4. Ha valamennyi játzó a két utolsóig kihalt, akkor az ad lökvényt, a ki egyetlen ellenfele tekéjét bejátszotta; ha pedig elveszti magát, úgy a következőnek kell lökvényt adni.

5. A tétel minden játzótól közös pénztárba foly, ebből a tekeasztal díja levonatván, a fölületet az utolsó fenmaradt játzó nyeri.

6. Egy másiknak játékát csak az veheti meg, ki maga is részt vett a rótában.

7. A már megkezdett játékba (ha a játzók egyike még szűz) belépőrek annyi vonást

rónak fel, a mennyit a játszóké egyike már mint legtöbbet kapott.

8. Minden játszónak jogában áll, másnak lökését saját veszedelmére átvenni; de ha a tekét a mondott lyukba be nem játsza, maga kap egy vonást.

9. Mihelyt az ily csatárrótához társaság alakult : a tekeasztalt használó egyéneknek csak három játszmát (Parthie) szabad játszaniok, ezután pedig a tekeasztalt a társaságnak kell átengedniök.

II.

Gúla játszma (Piramide Parthie)

15 fehér és egy vörös tekével.

E játszmát két és több személy is játszhatja, a sorrendet sorshuzás határozván meg. Vagy a bejátszott tekék számíttatnak s a játszma végével annyi vonás számíttatik le, a mennyi hiba és elvesztés történt; vagy a tekéken levő számokat adják össze s ekkor minden hiba vagy elvesztés 5 szem veszteséggel jár.

A vörös tekével a fehérekre mindaddig játszanak, míg csak egy fehér marad a tekeasztalon, és ha már arra is történt lökés, a fehér játszik a vörösre és felváltva. Ha a tekéken levő számok érvényesek : az utolsó fehéren levő szám kettőzve számítandó. Ha a játzó egy tekét kihágy vagy hibát ad, elvesz, vagy

pedig egy tekét kiugraszt: a játék folytatását a követőjének kell átengedni. A kiugrasztott teke, vagy a mely a kijelölt lyukba ment ugyan, de a játszó tekéje elveszett: nem számít, és lökés után ismét felállítandó; de ha a fehér teke kiugrásakor egy másik bement teke bejátszatott, ez számít és tovább lehet játszani, kivéve ha a vörös ugrott ki, mely esetben a játékos mindig lökését veszti.

III.

Vonat játszma (Andouille).

Ezen egy idő óta igen kedvelt játékot szintén mint a fennebbit 16 tekével játszák. A 15 fehér teke egyenes sorba egymáshoz szorítva a tekeasztal hosszában a felső pontvonalról úgy állíttatik fel, hogy az utolsó teke szorosan a rugonyhoz (Mantenell) fekszik. Az első lökés a vörössel a felbomlást eszközölvén, ezután tetszés szerint akármely tekével lehet a másikkra játszani, és pedig addig, míg valamennyi teke be nincs játszva, vagy pedig míg egy kihagyatott. Hiba vagy érintés megszünteti a játék folytatását. Ezen játék különféle modorban játszható, és pedig:

1. A tekék mind a hat lyukba —

2. Csak a felső két saroklyukba. —

3. Csak a saroklyukba — játszhatnak.

Az első és második modorban számíttatnak a golyók, és ha a 15-ik golyót bejátsza és magát az utolsó fehérrel elveszti, akkor mind kétszeresen számít és pedig 32-öt. Ha pedig a vörös az utolsó és elvesztő, akkor 64-et számít.

A másik modor pedig azon feltétellel jár, hogy a hat lyuk mindenikében legalább egy tekének kell lenni, mielőtt a bejátszott golyók számíttatnak.

IV.

A nagy vagy spanyol játszma

5 tekével (egy sárga, egy kék, egy vörös és két fehér) 48 szemre (Point).

A sárga golyó a közép, a vörös a felső, a kék az alsó zárpontra (Corde) állítandó fel. Az első számú játzó lökvényt ad, azaz golyóját kézből a vörösön túl löki, a nélkül hogy az egyik vagy másik golyót megérintené, különben ez ellenfelének egyet számít. Ezután a második számú játszik és iparkodnia kell a golyókat lyukba játszani; a sárga golyó csupán csak a középlyukba játszható és számít hatot; ha pedig a saroklyukba megy, akkor az ellenfélnek számít hatot és a továbbjátszhatás jogát elveszti; a kék négyet, a vörös hármát, a kocczanás, azaz a két golyónak a saját fehérével

érintése kettőt számít. A lökések folytonossága addig tart, a meddig csak tekét csinál a játészó. Az elvesztés az ellenfélnek is annyit számít, a mennyit a bejátszott teke a játszónak számított volna; épen úgy a játészó golyó kiugrasztása is. A ki kocczant és elveszt: veszít négyet és a továbbjátszhatás jogát. Tekét nem találni egyet számít, nem találni és elveszni hármat számít az ellenfélnek.

A ki kézből játszik, annak alúlról kell lökni és nem szabad a kékre játszania, ha ez zárpontján áll. Ha a bejátszott golyó saját pontjára fel nem állítható, miután ennek pontjára játék következtében más teke állott meg, akkor egy ponttal fölebb, ha pedig ezen pont sem üres, akkor a felső rugonyhoz állítandó fel; ezen új helyéről ugyan játszható, de ha a szabályszerű pont üres lesz, akkor arra visszaállítandó, de természetesen csak úgy, ha időközben új helyéről még el nem mozdíttatott.

Gyakorolt játészóknál szokásban van a játszmat kettőztetéssel (double) végezni; ki-köthető az is, hogy egy és ugyanazon golyót kétszer egymásután nem szabad játszani. Ezt

cserejátszmának nevezik (Wechselparthie). A ki a játszmát megnyerte, a következőben lökvényt ad.

Jegyzet. Gyakorlott játékosok a spanyol játszmát következő modorban szokták játszani: mindenkinek az első tekét kettőztetni kell és csak ezután játszhatik tovább, míg 24-et számít, akkor kénytelen ismét egy kettőzött tekét csinálni s így 47-ig játszhatik, de a játszmát ismét kettőztetéssel kell végeznie. Megjegyzendő még, hogy az ellenfél golyóját egyszerűen játszani soha sem szabad. A ki egy tekét egyszerűen játszott be, mellyel 24-en felül számítana, a lökést elveszti, de azért az neki számít, úgy minden koccanás, valamint az ellenfél elvesztése, ép úgy, mintha az ellenfél a sárgát (Caroline) a saroklyukba játszotta volna; mindenesetre a 2-ik és 3-ik kettőztetést meg kell csinálni, és csak akkor, ha az egyik annyiszor vesz el, hogy a másik azzal 48-at számít, ez kettőztetés nélkül is megnyerte a játékot. Egyébiránt mesterségesebb játéknál minden az előre meghatározandó feltételektől

függ ; kettőzés helyett hármazást vagy négyezést, sőt azt is ki lehet kötni, hogy elvesztés a játszmat be ne végezze.



V.

Olasz játszma.

Játssa két személy, két fehér és egy vörös tékével 16 szemre.

A vörös golyó a középpontra állíttatik fel : az első számú lökvényt ad, úgy mint a spanyol játéknál, a 2-ik számú a fehérre játszik és megkísérte azt, vagy bejátszani, a saját vagy ellenfele golyójával a vöröset megérinteni, azaz kocczanni (Carambol) vagy mindakettőt : kocczanni és bejátszani ; a fehér bejátszva kettőt számít, a kocczanás négyet, és ha a kocczanás által a vörös bejátszatik : hatot ; így a fehér egyszersmind a vörös bejátszva és

előbb kocczanva nyolczat számít. Minden játszónak felváltva csak egy lökése van. Mindaddig míg mind a két fehér teke az asztalon van, a vörösre játszani nem szabad, és csak ha az elvesztés vagy kiugrasztás által kerül kézbe fehér teke, az ellenfél csak akkor játszik s ha becsinálja ez részére kettőt számít. Túlnemmenés (non passe) kettőt veszít, nem találni egyet, nem találni és elveszni hármat számít. Kocczanni és elveszni hatot számít. Ha csak egy teke megy és kocczanva a játészó tekéje elvesz, ez szintén csak hatot számít. Ki a vöröset játsza, miután az ellenfél fehér tekéje is a tekeasztalon van, kettőt veszít.

Gyakorolt játészók meg szokták határozni, hogy a játészrát csak kocczanás, hiba, vagy elvesztés végezhesse-e be.

VI.

Forgó teke (Kegel) játszma.

Játssza két egyén, egy vörös és két fehér tekével, 24 szemre.

Ez ép úgy foly mint az olasz játszma s a kocczanás itt is négyet számít, az 5 forgó (Kegel) egyike különösen megjelölve királynak neveztetik és a központra állíttatik fel, a többi négy pedig oly távolságban a királytól, hogy egy keresztet képeznek. A vörös teke a felső bal lyukhoz állíttatik, a felső jobb lyukhoz az első számú játsszó a fehér tekével lökvényt ad. Minden forgó, ha az ellenfél tekéjétől vagy kocczanás által a vöröstől érve elesik, kettőt, ha a király egyedül esik, ötöt számít. Ha a forgók a játsszó saját tekéjétől fordíttatnak fel, úgy az egész az ellenfél javára számít. Va-

lahányszor a vörös golyó lyukba megy, ezt az ellenfél és pedig csak lökése után tetszése szerinti helyre állíthatja.

1. *Jegyzet.* Igen gyakorolt játékosok ezen játékot azon modorban játszák, hogy a vörös vagy pedig az ellenfél fehér golyója csak hátulról játszható, és minden kocczanás, és minden elesett forgó (Kegel) számít, legyen az saját vagy más tekével feldöntve, és csak ha magát elveszti számít az ellenfélnek.

2. *Jegyzet.* Van ezenkívül egy más játszma és pedig csak egy forgóval; ezen forgó, melynek kilyukasztott koronájában kis csengetyűcske van, a központra — a vörös teke pedig a felső lyukhoz állíttatik fel. Ha a forgó csak oly gyöngén érintetik meg, hogy el nem esik, de a csengetyű cseng, akkor ötöt számít. A forgót az ellenfél tekéjével feldöntve 10-et számít; saját golyójával eldöntve az ellenfél javára esik 10 és a játészó a lökést elveszti.

VII.

Német kocczanó (Deutsche Carambole).

Játssza két személy, 2 fehér és 1 vörös tekével
24 szemre.

A vörös teke a felső pontra állíttatik fel. Mindenki kizárólagosan saját tekéjével játszik. Az első számú lökvényt ad, a második számú a zárvonalból vagy a vörösre, vagy pedig a fehérre játszik, a fehér bejátszva kettőt számít, a vörös hármát, a kocczanás kettőt; e szerint egy lökésre hetet lehet csinálni, és elveszés által épen annyit veszíteni. Egy hiba által egyet veszít a játsszó s ha ehhez elveszt: hármát, a vörössel érinteni és elveszni szintén hármát számít, és pedig akkor is ha a vörös be nem ment, épen úgy veszít kettőt, ha a fehér meg-

érintetik a nélkül hogy ez lyukba ment volna s a saját teke elvesz. A játék mindaddig foly, míg egy teke be nem játszatik.

VIII.

Francia kocczanó (Carambole).

Játsza két személy, 1 vörös és 2 fehér tekével, 24 szemre.

A vörös teke a felső ponton áll és a számítás ép úgy foly, mint az előbbi játszmánál, azon különbséggel, hogy az első számú a központ zárvonalaából a vörösre játszik. A hiba egyet, és ha a tekén túl nem megy (nicht passieren) akkor kettőt számít az ellenfél javára. A játék mindaddig foly, míg teke megy, vagy míg kocczanás történik.

IX.

Franczia kocczanó.

Játsza két személy, 1 vörös és 2 fehér tekével,
24 szemre.

A vörös teke a felső, az első számú fehér pedig az alsó pontra állíttatik fel, a második számú teke azonban az első számútól két teke távolságra tetszés szerint jobbra vagy balra felállítva, a vörösre játszik; iparkodnia kell a játszónak hogy kocczanást eszközöljön, mely csak akkor történhetik, ha a játzó tekéje mind a fehér mind a vörös tekét érinti, szabadságában állván a játszónak akármelyikre játszani. A kocczanás egyet, más egyéb mint például teke lyukba játszása, elveszés vagy nem találás semmit se számít. A lökö mindaddig tovább

játszik, míg kocczant, ezután pedig ellenfele folytatja a játékot. Ha esetlegesen az egyik fehér teke az üresen álló vörös pontján megáll, akkor a vörös a központra, ha pedig ez sem volna üres, az alsó pontra állíttatik fel.

Ha a játészó tekéje akár a vörössel, akár a másik fehérrel összeragad: a tekék a szabályszerű pontokra állítandók fel, s az, kin a lökés van, kézből játszik.

Annak, hogy az elveszés nem számít, indoka abban keresendő: hogy e játszma tulajdonképen lyuknélküli tekeasztalon játszandó.





