

dem Führer geordnet sind, nachher gilt immer die Reihenfolge, in der sie von ihrem Lauf zurückkehren. Nur nach einem Malwechsel wird dieselbe insofern unterbrochen, als der Spieler, der die Partei durch einen Fang oder Treffer hineingebracht hat, das Vorrecht des ersten, der Einschenker dasjenige des zweiten Schlages hat. Beiden steht es jedoch frei, in jedem einzelnen Falle nach Belieben auf dieses Vorrecht zu verzichten.

Die Zahl der Mitspieler soll wenigstens 6 und höchstens 10, am besten 8 betragen. Ihre Aufstellung ergibt sich aus nebenstehender Zeichnung.

Ein Malwechsel tritt ein in folgenden Fällen:

1. wenn der Ball gefangen wird,
2. wenn ein Läufer abgeworfen wird,
3. wenn er die Grenzen des Spielfeldes überschreitet,
4. wenn ein Schläger den Ball anfaßt,
5. wenn die Schlagpartei ausgehungert wird; außerdem nach vorheriger Vereinbarung:
6. wenn ein Schläger das Schlagholz aus der Hand fliegen läßt oder
7. wenn er es beim Laufen aus dem Schlagmal mitnimmt.

In den Fällen 2 und 4 kann die bisherige Schlagpartei den Schlag durch Abwerfen der zum Schlagmal eilenden Gegner sofort wiedergewinnen, in allen übrigen vollzieht sich der Wechsel wurffrei. Der Ball wird also nach dem Fangen nicht hochgeworfen, sondern von dem Fänger mit ins Schlagmal genommen, wo derselbe ihn dem Einschenker übergibt, sobald alle seine Freunde glücklich im Male angelangt sind.

