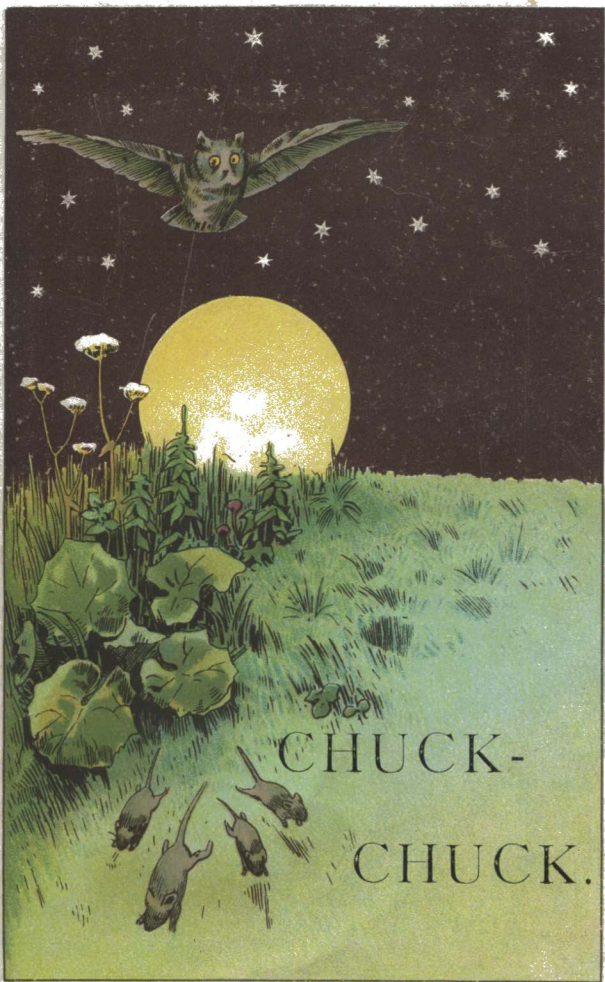




CHUCK-
CHUCK.



Chuck-Chuck.

(Op de tafel te spelen.)

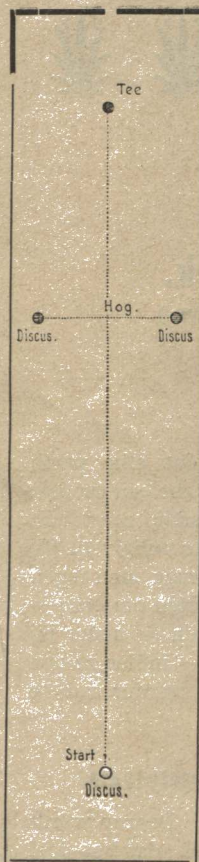


Het Spel.

Het spel bestaat hierin, dat elke partij tracht, door middel van eene queue een grooter aantal steenen dan de tegenpartij, zoo dicht mogelijk bij een bepaald doel te schuiven. Bij het uitspelen van eenen steen mag men tegen reeds gespeelde steenen aanstooten om deze — indien ze van de eigen partij zijn — nader bij het doel te brengen, of om ze — indien ze aan de tegenpartij behooren — er verder van te verwijderen.

Voorbereiding van de speelplaats.

Men kiest een groote tafel. Daarop wordt de baan afgemeten, en wel zóó, dat het doel door de beide lijsten, met blikjes verbonden,



zoals in Fig. 1 is aangegeven, wordt ingesloten. Deze lijsten bevinden zich slechts in de Sport-uitgave. Bij de spel-uitgave wordt de baan naar willekeur afgebakend.

Onder het doel en onder iederen discus worden dunne papierpoints gekleefd, voor het geval deze merkteekenen onder het speldoor de steenen worden verschoven. De bijliggende points worden eenvoudig nat gemaakt en laten geene sporen op de tafel na, zoodat men ze gerust kan gebruiken. De zoogenaamde „hog“ bevindt zich op $\frac{2}{3}$ baanlengte van den „start“. De stand van het spel wordt op de uurwerken door het draaien der wijzers aange-
teekend.

Wijze van spelen.

De steenen worden met de queue van den start uit in de richting van de „tee“ geschoven.

NB. De steenen worden geschoven en **niet**, zooals bij



het biljartspel, gestooten; daarom plaatst men de queue **dicht** achter den steen.

Er worden twee kapiteins gekozen, die elk voor zijne manschappen het spel leiden en steeds het laatst spelen. In den tijd, waarin zij niet zelf spelen, staan de kapiteins aan het einde der baan en wijzen met hunnen staf aan, waarheen de manschappen hunne steenen moeten schuiven.

De steenen worden door de partijen afwisselend uitgespeeld, bijvb:

Twee partijen spelen — elk met drie spelers — de rooden tegen de blauwen. Spelen de blauwen eerst, dan schuift hun eerste speler eenen steen zoo dicht mogelijk naar het doel. Daarna speelt een der rooden eenen steen en tracht of den blauwen te verwijderen en zijnen steen op diens plaats te brengen, of terstond zijnen steen nader aan het doel te brengen. Trachtte hij het eerste te doen



Figuur 3.

en wilde hem dit niet gelukken, dan probeert de tweede speler van de blauwen bij het spelen van zijn steen den eerstgespeelden blauwen steen zoo te dekken, dat de tegenpartij hem niet meer kan raken. Daarna speelt de tweede speler der rooden zijn eerste steen enzv.

Eene interessante ligging is de volgende:

Als een steen door eenen tweeden gedekt is, is men gedwongen, wil men den gedekten steen toch treffen, met hulp van geschikt liggende, reeds gespeelde steenen, eene carambole te maken. Er behoort oefening en handigheid voor, dezen stoot met gunstigen uitslag te maken. (zie fig. 2.)

Eene andere belangrijke ligging is deze:

Wanneer de „tee“ zoo gedekt is, dat het onmogelijk is, er eenen steen rechtstreeks dichtbij te schuiven, dan kan men eenen anderen

steen van zijne eigen partij zoo raken, dat deze nader bij de „tee“ komt. (zie fig. 3.)

Regelen.

I. Elke partij bestaat uit een, twee of drie spelers. Drie personen kunnen ook spelen, elk voor zich.

II. Wanneer een, twee of drie spelers bij elke partij zijn, dan neemt de eene partij de blauwe, de andere de roode steenen, en krijgt ieder speler een gelijk aantal.

III. Elke partij kiest een kapitein, die het spel voor zijne partij leidt. De kapiteins bepalen de volgorde der spelers, welke volgorde gedurende het geheele spel wordt in acht genomen.

IV. De steenen worden afwisselend door elke partij gespeeld.

V. Als drie afzonderlijke spelers tegen elkander spelen, dan neemt de eerste deze



de tweede deze



en de derde de

steenen geteekend met.



VI. Het spel, op't oogenblik dat alle steenen zijn uitgespeeld, noemt men een „end“. (zie fig. 4.)

VII. Bij elk „end“ worden slechts die steenen eener partij geteld, welke nader bij het doel liggen als de dichtstbijliggende steen



figuur 4.
Blauw wint, met 2
punten voor.

van de tegenpartij. Voor elk dier steenen telt men een punt. Liggen een roode en een blauwe steen even dicht bij de „tee“, en ligt geen andere steen der partijen er nader bij, dan is het „end“ onbeslist, liggen er wel andere steenen van eene partij nader bij, dan tellen alleen deze naderbij liggende steenen ieder voor een punt.

VIII. Het geheele spel bestaat, al naar men overeenkomt, uit acht tot twaalf punten, of er wordt een tijd bepaald, waarop men zal uitscheiden, en dan is de partij die op dat oogenblik de meeste punten heeft, overwinnaar.

IX. Na elk „end“ begint die partij te spelen, welke bij dat „end“ de meeste punten gewonnen heeft.

X. Bij het uitspelen mag de steen niet meer dan ongeveer een decimeter van den start-discus liggen, en wel in rechte lijn tusschen start en doel.

XI. Een steen, die bij't

schuiven omgekeerd komt te liggen, geldt niet en wordt van de baan verwijderd, terwijl een steen, die door hem geraakt is en verder gestooten, weer op zijnevroegere plaats teruggebracht wordt.

XII. Een steen, die bij het uitspelen niet voorbij de „hog“ komt, geldt niet en moet worden verwijderd.

XIII. De „tee“-kegel is slechts aanwezig om het doel aan te wijzen en wordt daarom, als een steen hem wegstoot, weer terstond op zijne plaats gezet. De „tee“ mag, wanneer hij een speler in den weg staat, worden weggenomen.

XIV. Er mogen geene afstanden worden opgemeten voordat het „end“ is uitgespeeld.



