

1. Dunkel hat 1 gute Kugel und damit den Punkt (+) vor der Zielkugel. Besser zu legen ist für hell unmöglich.



2. Hell entschließt sich zum Schuss. Hell trifft voll auf Eisen...



2. ...und bleibt an der Stelle liegen, an der zuvor die dunkle Kugel lag.



## Le carreau

Das „Tauschen“ der Kugel