

ПРАВИЛА БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ

и

ЯСНОЕ И ТОЧНОЕ ПАСТАВЛЕНИЕ ИСПОЛНЕНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ,

СОБРАННЫЯ И СОСТАВЛЕННЫЯ МАРКЕРОМЪ МОСКОВСКАГО
КУПЕЧЕСКАГО СОБРАНИЯ

Романомъ Алексеевымъ

Бакастовымъ.



МОСКВА ,
въ типографии в. готье
1853.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено было въ Цензурный
Комитетъ узаконенное число экземпляровъ. Москва, Сентября 3
дня, 1853 года.

Цензоръ *Д. Ржесский.*

**ПРАВИЛА
БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ.**

ВВЕДЕНИЕ.

Вездѣ и во всѣхъ обществахъ игра на биллардѣ сдѣлалась господствующею игрою. И не удивительно,—она пріятна и занимателна, и для игроковъ, и для зрителей. Требуя обсуживанія для дѣйствій шара, она занимаетъ воображеніе; она полезна и въ физическомъ отношеніи, доставляя тѣлу умѣренное движеніе; сверхъ того она развиваетъ ловкость и сообщаетъ пріятность тѣлодвиженію. Наконецъ она допускаетъ возможность играть у себя съ дамами, — а извѣстно, что участіе женскаго пола усугубляетъ занимателность всякой игры.

Не смотря на это до сихъ поръ еще не появлялось точныхъ и основательныхъ правилъ биллардной игры. А отъ недостаточности правилъ часто происходятъ споры между игроками и всеѣ противорѣчія, которыми пользуется

недовѣрчивость и плутовство. Поэтому надѣюсь, что любители игры ссї не будутъ сердиться на меня за постоянныя правила, которыя я имѣю честь предложить.

Съ введеніемъ постоянныхъ правилъ естественно будетъ всегда сохраняться согласіе между игроками, и прекратится недоумѣнія, обманы, произвольные и ошибочныя поступки. Содержатели же биллардовъ не будутъ принуждены рѣшать споры играющихъ, которые тогда уничтожатся сами собою.

Чтобъ сообщить правиламъ простоту, ясность и точность и сдѣлать ихъ болѣе общими, необходимо уничтожить многія погрѣшности, вошедшия по ошибкѣ и распространеныя обыкновеніемъ. Подобныя погрѣшности особенно встрѣчаются во французскихъ партіяхъ. Посему я старался дополнить ихъ правилами, которыя, если не совершили удовлетворять игроковъ во всѣхъ случаяхъ, по крайней мѣрѣ заключаютъ всѣ возможныя выгоды и могутъ сдѣлаться лучшими. Для тѣхъ же случаевъ, о которыхъ не льзя судить решительно, я предложилъ правила, болѣе равныя

и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобы между игроками существовалъ справедливый платежъ. Если же я не упомянуль о всѣхъ случаяхъ, что невозможно въ игрѣ, столь измѣняемой, то по крайней мѣрѣ упомянуль о болѣе встрѣчающихся.

Перемѣны, сдѣланныя мною въ русскихъ и французскихъ партіяхъ, быть можетъ оскорбятъ самолюбіе содержателей билліардовъ и нѣкоторыхъ игроковъ.... Я никогда не смотрѣль на свое мнѣніе, какъ на мнѣніе непреложное, безошибочное; пусть господа сіи представятъ правила лучшія, и основанныя па болѣе вѣрныхъ выводахъ,—и я уступлю имъ съ удовольствіемъ. Но если они будутъ отвергать нововведенія, основываясь па слѣдующихъ фразахъ: *употребленіе, законъ*,—то скажу, что возраженіе это очень недостаточно для убѣжденія. Разсудокъ позволяетъ бросить методу, если она ошибочна. Впрочемъ смѣю замѣтить, что я болѣе 18 лѣтъ служу при билліардѣ, следовательно имѣю право на то, чтобы мои сужденія пріобрѣли перевѣсъ предъ другими.

Касательно искусства въ билліардной игрѣ

надобно замѣтить, что главное искусство со-
стоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пути,
который долженъ перебѣжать собственный
шаръ игрока. Не лъзя сдѣлать вѣрнаго удара
безъ совершенного согласія между мыслю ,
глазомъ и рукою. Слѣдовательно сосредоточен-
ность вниманія, вѣрность глаза и твердость
руки—существенныя качества хорошаго игро-
ка. При отсутствіи же этихъ качествъ не лъзя
сдѣлаться искусствыемъ игрокомъ. Наконецъ,
чтобъ хорошо играть на билліардѣ, нужно из-
учить отчетливо боковые удары французскихъ
партий.

О СВОЙСТВЪ БИЛЛАРДА.

Биллардомъ называется большой, продолговатый столъ съ закраинами, обтянутый сукномъ. На каждомъ изъ четырехъ угловъ этого стола, и по серединѣ длинныхъ боковъ его, у самаго края дѣлаются такъ называемыя лузы, или отверстія съ сѣтчатыми сумками.

Столъ этотъ служитъ для игры костяными шарами, которые загоняются въ лузы, нарочно для того сдѣланными палками, называемыми кіями (кій); — а такъ какъ этотъ столъ называется биллардомъ, то и игра называется биллардиою.

Биллардъ требуетъ наибольшей точности и ста-ранія въ отдаѣлкѣ, потому что малѣйшая невѣрность, особенно въ площади верхней доски и бортахъ (краяхъ билларда) составляетъ важный недостатокъ.

Длина биллардовъ бываетъ большею частію отъ $4\frac{1}{2}$ до 5 аршинъ, — ширина отъ $2\frac{1}{4}$ до $2\frac{1}{2}$ ар-шинъ, — высота отъ пола—до 1 арш. и 2 вершка.

Дѣлаютъ ихъ и больше и меныне, но всегда паблюдаютъ, чтобы длина была вдвое болѣе ширины (*). Борты билліардные дѣлаются около двухъ дюймовъ вышины и привинчиваются къ столу подъ прямымъ угломъ.

Для лузъ вырѣзаются въ столѣ полуокруглыя отверстія и надъ ними оставляются въ бортахъ промежутки; эти промежутки снаружи загораживаются скобами, къ которымъ прикрепляются сѣтчатыя сумки. Онѣ-то и называются лузами.

Билліардъ устанавливается совершенно горизонтально и твердо, чтобы не могъ ни качаться, ни двигаться съ мѣста. Его покрываютъ цѣльнымъ сукномъ, большою частію зеленаго цвета, гладко и ровно; борты же обиваются сначала покромками въ нѣсколько рядовъ съ уступами, такъ чтобы по всей длини бортовъ составился родъ валика, который покрываютъ тѣмъ же сукномъ.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВОВАНІЯ.

Играющій на билліардѣ долженъ стараться держать себя прилично во время игры. Хорошее положеніе

(*) Впрочемъ А. Фрейбергъ, билліардный мастеръ въ Санктъ-Петербургѣ, сталъ дѣлать ширину билліарда, въ сравненіи съ длиною его, не много болѣе половины; именно: длина 5 ар. шир. 2 ар. 10 верш.—вышина 1 ар. 3 вер. Отъ чего лузы сдѣвались открытыe и игра удобнѣе.

корпуса и погъ, а особенно дѣйствіе руками много зависитъ отъ первоначального наблюденія за собою, стараясь сначала избѣгать непріятныхъ для зрителей манеровъ, которые могутъ войти въ привычку, и усвоивая себѣ игру свободную и непринужденную.

Для этого должно при игрѣ на билліардѣ, становиться отъ него на иѣсколько дюймовъ. Разстояніе зависитъ какъ отъ роста человѣка, такъ и отъ положенія, въ какомъ находятся шары на билліардѣ; но во всѣхъ почти случаяхъ положеніе должно быть такое, чтобы корпусъ играющаго былъ на полубортѣ въ отношеніи къ билліардному столу (въ три четверти).

Нога ближайшая къ столу должна быть обращена вертикально, такъ чтобы носокъ опой направился къ билліарду; другую ногу надо био отставить около 12 дюймовъ назадъ и обратить горизонтально, такъ чтобы обѣ пятки находились на одной линіи, и чтобы тѣло было отвѣсно и могло свободно сгибаться.

Корпусъ долженъ быть полунаклоненнымъ на билліардѣ, такъ чтобы тяжесть тѣла во время игры не обременяла руки, расположенной на билліардѣ. Въ противномъ случаѣ уменьшается упругость, дѣятельность другой руки и тѣло лишается пріятности и свободы, потому что не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

Рука, положенная на билліардѣ не много согнутою, должна притрогиваться только корнемъ кисти и концами пальцевъ, такъ чтобы кисть образовала

и некоторымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдалены другъ отъ друга для большой пріятности и опоры; большой палецъ долженъ быть возвышенъ и нѣсколько отдаленъ отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій, положивъ оный въ промежуткѣ на составъ указательнаго пальца. Другую же руку должно согнуть такъ, чтобы кисть была перпендикулярна локти; посредствомъ сего игрокъ будетъ имѣть ловкость въ движеніяхъ и рука удобнее обхватить кій.

Нѣкоторые игроки кладутъ на билліардъ весь рукавъ, думая лучшее прицѣлиться и дать вѣрнѣйший ударъ; но это ошибка, обратившаяся въ дурную привычку отъ незнанія первоначальныхъ положеній игры и усвоенная многими играющими. Такое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія; потому что тѣло, слишкомъ наклонившееся къ билліарду надъ облокотившою рукою, сообщаетъ фігурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ свободу и напряженіе дѣйствующей руки.

Хорошій и правильный ударъ кіемъ, много зависитъ отъ того, какъ играющій кладетъ кій на лѣвую руку. Если конецъ кія отъ руки до шара будетъ очень коротокъ, тогда правая рука не можетъ дать сильнаго удара, и шаръ катится не по тому направленію, какое ему хотѣль дать играющій; и чрезъ это бываетъ часто киксъ (такъ называется ударъ кіемъ, сдѣланный по шару въ такое мѣсто, которое даетъ шару фальшивое направленіе). Киксъ еще чаще можетъ случаться, когда конецъ кія отъ лѣвой

руки до шара будетъ длиннѣе обыкновеннаго; тогда во время удара играющій легко можетъ ударить по шару не въ центръ его, но въ мѣста близкія къ центру, или въ который нибудь изъ боковъ шара. Гораздо правильнѣе и лучше бываетъ ударъ, если лѣвая рука будетъ находиться отъ шара на разстояніи 8 до 10 дюймовъ.

Если вы, прицѣливаясь кіемъ по шару, нечаянно коснетесь до него, не думая еще по немъ ударить, тогда таковое неожиданное дотрогивание до шара называется тушемъ.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВІЯ КІЕМЪ.

Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно для первоначальнаго навыка, стать желающему хорошо играть предъ шаромъ и ударять оный концемъ кія, стараясь попадать въ центръ шара, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, возвращался опять къ тому же концу кія, которымъ его ударили.

При первоначальной игрѣ не должно давать сильныхъ ударовъ, потому что рука, не привыкши къ ровному и прямому движению, съ трудомъ попадаетъ въ центръ шара; но это еще не такъ важно, какъ то, что при сильныхъ ударахъ, не умѣющими играть, удары такіе производятся большею частію рукою съ плеча и самая рука не имѣеть уже ни гибкости, ни точности.

По этому должно играть сначала тихо и нлавно маленькими ударами, мѣтясь въ средину шара. Должно замѣтить, что при ударахъ кіемъ, плечо должно быть не подвижно, предплечіе производить не большое движение въ посредственныхъ ударахъ; только въ ударахъ сильныхъ предплечіе замѣтно напрягается, отъ чего однако жъ дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно, для того, чтобы ударъ былъ чистъ и ровенъ. Средство сдѣлать сіе движение сколько можно горизонтальнымъ, состоитъ въ пропорціональномъ раскрытии послѣднихъ пальцевъ кисти, держащей кій, по мѣрѣ того, какъ отвлекаютъ его, и сжиманіи оныхъ,—приближая кій къ шару, такъ чтобы въ возвратномъ движеніи кій оставался между болынимъ и указательными пальцами.

При ударѣ кіемъ по шару рука не должна сопутствовать удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы не подвижною, что и должно принять во вниманіе.

Когда мало по малу пріучитесь толкать шаръ прямо до другаго конца билліарда, то должно увеличивать силу удара такъ, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, могъ возвращаться къ той точкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничьтесь довольно долгое время сею одною игрою,—и вы будете мѣтить прямо и ударять правильно.

Когда рука пріобрѣтѣтъ ровность въ движеніи, то можно прибавить другіе шары и мѣтить по нимъ, вместо того, чтобы ударять по борту. Для того, чтобы играть по другому шару, должно концемъ кія

мѣтить въ точку , діаметрально противоположную лузѣ, или опредѣляемому вами мѣсту борда, куда хотите толкнуть тотъ шаръ, по которому играете.

Чтобы лучше понять , какие удары называются обыкновенными и какіе косыми,—также—брать полнаго шара, или взять его тонко, или толсто,—должно вообразить на шарахъ, которыми играете и по которому играете, какъ на игральной кости фигуру изъ пяти точекъ. Ударяя кіемъ въ центръ шара, или правѣ, или лѣвѣ, также мѣтившись въ центръ другаго шара или правѣ или лѣвѣ того центра, происходятъ различные удары. Прямыми или обыкновенными ударами называются, если вы ударяете кіемъ въ центръ своего шара; косыми ударами называются тѣ, которые бываютъ отъ удара кіемъ въ правый или лѣвый бокъ шара.—Попасть въ полнаго шара значитъ ударить своимъ шаромъ центръ другаго шара; попасть толсто значитъ ударить его иѣсколько въ бокъ, а тонко—только задѣть его своимъ шаромъ. Выраженія: толсто, или тонко попасть въ шара, — бываютъ употребляемы въ случаяхъ, когда хотятъ объяснить, какъ должно мѣтить на чужой шарѣ;—а выраженія: обыкновенный или косой ударъ, какъ должно ударить кіемъ по своему шару.

Когда желаютъ, чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ удара имъ въ другой шаръ, то должно въ этотъ шарѣ попасть въ точку, обращенную лицемъ къ желаемому мѣсту. Такимъ образомъ дѣлаются карамболи, то есть удары своего шара, по двумъ, или по тремъ и болѣе шарамъ, отъ одного удара кіемъ въ свой шаръ.

МЪРА КІЯ.

Кіі бывають длиною отъ 2 ар. 4 вер. до 2 ар. 6 вершковъ; толщина ихъ до пяти дюймовъ въ толстомъ концѣ. Очень короткіе кіі сжимаютъ напряженіе руки и производятъ удары съ плеча. Очень длинные кіі кроме неровности въ ударѣ, очень часто перемѣняютъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть очень заостренъ; тонкій кіі бываетъ слишкомъ гибокъ, и удары выходятъ не чисты. Такіе кіі называются сѣкущими и шары отъ удара ими прыгаютъ; потому что ими трудно попасть въ центръ шара, и доступно только хорошо играющимъ на билліардѣ. Отъ излишне заостреннаго кія также часто происходятъ киксы.

Многіе оклеивають кіі кожею на самыхъ концахъ. Такое оклеиваніе кіевъ кожею дѣлаетъ удары кіемъ пріятными, потому что не производятъ того стука, какой бываетъ отъ ударовъ деревомъ по кости; кожанной кіі не можетъ прорвать билліарда, и мѣль, которымъ всякий кіі мѣлится, долѣе на немъ держится; также ненужно бываетъ подправлять и подпиливать кіі, которые въ противномъ случаѣ безъ кожи обиваются и дѣлаютъ не вѣрные удары.

Теперь остается объяснить, почему шаръ, ударенный въ бортъ, возвращается отъ борта большею частію косвенною линіею. Это дѣйствіе происходитъ отъ того, что ударъ, который вы даете шару по

мишню ванесу въ самый центръ его, былъ сдѣланъ вами не совсѣмъ вѣро; даже самые лучшіе игроки рѣдко дѣлаютъ подобные удары отчетливо. Вообще при ударахъ шаромъ о бортъ, если онъ не прямо на бортъ катится, тогда онъ возвращается отъ борта по косвенному направлению, составляющему съ первымъ его направлениемъ уголъ, который бываетъ тупѣе, если шаръ ударился о бортъ косѣе; и напротивъ онъ бываетъ острѣе, если шаръ ударится прямѣе. Говоря яснѣе: въ этихъ ударахъ шары подчиняются математическому правилу: уголъ паденія равенъ углу отраженія.

О БИЛЛАРДѢ.

1.

Биллардъ ставится и повѣряется мастеромъ; но для точной на немъ игры должно сдѣлать на всѣхъ четырехъ углахъ и на среднихъ лузахъ биллардной доски по одной точкѣ мѣломъ; сверхъ того на среднихъ лузахъ еще по двѣ точки, — одну по правую сторону той точки, другую по лѣвую, такъ чтобы они находились въ правильномъ разстояніи, какъ отъ средней точки, такъ и отъ бортовъ. Потомъ взять шиурокъ и намѣливъ его мѣломъ сперва положить на среднюю точки среднихъ лузъ, потомъ изъ точекъ на угловыхъ лузахъ — на ближайшія противоположныя точки среднихъ лузъ. Тогда выдутъ кресты, на эти кресты положить шиурокъ, и тогда вы-

деть крестъ въ срединѣ; на каковыс кресты наклеиваются мѣста величиною не болѣе, какъ въ 5 коп. сереб. (это можно видѣть изъ чертежа подъ № 1).

2.

Билліардъ для пятинаровой игры долженъ имѣть три мѣста, именно: первое — гдѣ находится домъ, становится красный шаръ; второе на срединѣ, гдѣ становится жолтый шаръ; третье, гдѣ становится второй красный шаръ. И сверхъ означенныхъ мѣстъ есть еще два мѣста: первое въ домѣ у самаго борта противъ первого мѣста, и второе у верхняго борта противъ третьяго мѣста.

3.

Домомъ называется часть билліарда, откуда начинаютъ играть; онъ обыкновенно составляетъ четвертую часть всего билліарднаго пространства. Часть, отдѣляющаяся линіею, проведеною чрезъ одно изъ мѣстъ красныхъ шаровъ, паралельно съ меныими бортами, называется домомъ.

4.

Для повѣрки черты надобно взять кій и положить противъ мѣста первого на срединѣ, и замѣтить на немъ мѣломъ; потомъ не доходя до борта на четверть, кій положить на билліардѣ и замѣтить на сукнѣ мѣломъ противъ точки кія; тоже самое сдѣлать и у другаго борта; тогда выдетъ правильная черта.

РУССКАЯ ПАРТИЯ ДО 60 ОЧКОВЪ.

Эта партія называется *ръзвою*, и отличается отъ всѣхъ другихъ собственно своею скоростью игры. Въ нее играютъ 5-ю шарами: два бѣлыхъ, два красныхъ и жолтый. Но все, что дѣлаетъ игрокъ, считается за себя и продолжаетъ играть. Жолтый шаръ можетъ быть сдѣланъ во всѣ шесть лузъ,—въ угольную считается 6 очковъ, а въ среднюю 12. Кто потерянется, платитъ противнику, какъ за сдѣленный шаръ. При этой игрѣ для искуснаго игрока не трудно кончить всю партію съ удара.

ПАРТИЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Предъ началомъ этой игры должно быть определено, должны ли считаться крамболи, или нетъ; къ этой партіи принадлежатъ 5 шаровъ такіе же, какъ и въ партіи до 60 очковъ; жолтый шаръ можетъ быть сдѣланъ только въ двѣ среднія лузы и считается шесть очковъ; если же кто послѣ того потерянется, или сыграетъ въ угловую лузу, то также платить шесть очковъ, если же съ крамболемъ, то еще болѣе; а остальные биліи считаются по общему счету, который принадлежитъ партіѣ до 60 очковъ.

ПАРТИЯ ВЪ 36 ОЧКОВЪ.

Этой партіи правила общія пятнишаровой игры; въ ней играютъ въ 4 шара, два красныхъ и два бѣлыхъ; красные ставятся на известныхъ своихъ мѣстахъ.

ОБЪ УСЛОВІЯХЪ ИГРЫ.

1) По чому бы то ни играли партію; если выставлена новая, и если ничего не сказано маркеру, или между собою, то купъ идетъ первой партіи.

2) Всѣ условія, касающіяся того, какъ сравниять игру, или назначить цѣпу, по чому играть, должны быть кончены до начала партіи.

3) Никто не можетъ оставить начатую партію безъ согласія своего противника; если же оставить, значитъ—проигрываетъ, какъ настоящую, которая кончена.

4) Если играющіе согласились играть нѣсколько партій и число это не доиграли, то игрокъ, который кончаетъ, теряетъ выигрышъ, или платитъ проигрышъ за всѣ партіи.

О ИГРОКАХЪ.

1) Если игрокъ стиксовалъ, то маркеръ обязанъ подойти къ билліарду и посмотретьъ, не прорвалъ ли онъ сукна; а если прорвалъ, то долженъ сдѣлать замѣчаніе играющему. Что же касается до пла-

ты, то это зависитъ въ клубахъ отъ эконома или старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ отъ хозяина, что именно взять за это.

2) Бокомъ кія бить шары безъ согласія противника запрещается, за что считается очко и билія, если сдѣлаетъ—не счетъ.

3) Никакимъ образомъ не можетъ при выставляющемъ шарѣ другой игрокъ самъ ставить сего шара на мѣсто насильственно, потому что шаръ около мѣста тронутъ быть не можетъ, такъ этотъ шаръ ставить долженъ маркеръ.

4) Всякій игрокъ въ продолженіи удара долженъ одной ногой держаться пола (нога въ сапогѣ).

5) Въ случаѣ, когда какой нибудь шаръ находясь у борта лузы надаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится совсѣмъ не на него, то опять шаръ ставится на это мѣсто; а если шаръ катится на него и прокатится въ лузу эту, то считать первый сдѣланнымъ, а второй поставить на это мѣсто.

6) Никому не дозволяется при случившемся спорѣ въ продолженіи партіи или удара откинуть или отложить кій. Спорные пункты легко могутъ быть объяснены, и игра по прежнему продолжится.

7) Если по принужденію играющихъ маркеръ ставить шаръ на мѣсто, и тушуетъ другій около него стоящей, то ничего не считается.

8) Если шаръ медленно катясь къ лузѣ, почти касаясь ее, остановится на минуту, а потомъ по чемунибудь въ нее упадетъ, то сего ставятъ опять къ лузѣ и почитаютъ недѣйствительнымъ; если же

шаръ прикатясь къ лузѣ остановится, и противникъ успѣетъ счесть: разъ, два, три, то шаръ до счета считается въ пользу того игрока, а послѣ счета ставится опять на тоже мѣсто.

9) Если шаръ на мѣстѣ, другій же шаръ вышелъ и стоитъ около его, а игорный шаръ въ рукѣ, то игрокъ вышедшаго шара можетъ играть, только не трогая того шара, который на мѣстѣ, а если хочетъ сдѣлать по немъ крамболь, то можетъ сперва ударить вышедший шаръ, а послѣ сдѣлать по немъ крамболь.

10) Если противникъ останавливаетъ, или обращаетъ въ сторону катящійся шаръ, котораго игрокъ не потерялъ еще, то считать за билію, въ которую лузу катился, съ крамболемъ или такъ.

11) Если остановленный, или отклоненный шаръ есть шаръ того игрока, который его тронулъ, то противникъ имѣетъ право поставить его, куда хочетъ.

12) Если самъ игрокъ промахнувшись остановить свой шаръ, то считать очко, и куда хочетъ противникъ, туда и поставитъ шаръ.

13) Если игрокъ сдѣлалъ билію, да тушеваль шаръ, то надобно смотрѣть, когда тушевалъ, сдѣлавши ли билію, или прежде биліи,—если прежде биліи, то билія не въ счетъ и считается очко; если же послѣ биліи, то слѣдующій ударъ не играть и считать очко.

14) Не позволяетъ никому изъ играющихъ вымарывать написанные на доскѣ подъ его именемъ

деньги за партіи, и потомъ ихъ проигрыши; при этомъ долженъ быть маркеръ и следить за ихъ проигрышемъ и ручаться за вѣрность счета.

15) Если билліардъ былъ занятъ игроками, когда другіе объявили на немъ игру, то играющимъ предоставляется право играть, сколько угодно; а въ клубахъ три партіи, а потомъ начинаютъ играть другіе.

16) Если за неимѣніемъ игрока другаго станутъ играть съ маркеромъ, и вдругъ найдутся желающіе играть между собою, то должны просить по окончаніи партіи играющаго, чтобы онъ имъ уступилъ билліардъ.

17) Другъ другу играющіе не должны мѣшать; кій падъ билліардомъ не держать, а должно стоять въ должномъ положеніи и кій держать при себѣ.

18) Каждый играющій долженъ держаться черты, т. е. не можетъ выставлять свой шаръ за линію, которая означена границею дома (а въ домѣ какъ угодно).

19) Если при спорѣ двухъ играющихъ, одинъ изъ нихъ тушевалъ шаръ, тогда этотъ вопросъ решаетъ маркеръ.

20) Если бы кто нибудь изъ играющихъ во время серьезной партіи вздумалъ заспорить и указать на клубскія правила, то должно руководствоваться общими правилами пятишаровой игры.

21) Если шаръ нужно тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркеръ.

22) Въ играхъ, гдѣ сдѣланные, или переброшены

ные за бортъ шары опять ставятся на билліардъ,— игрокъ не прежде можетъ играть, пока поставится тотъ шаръ на мѣсто; въ противномъ случаѣ онъ теряетъ одно очко и ударъ.

23) Всякій играющій изъ руки долженъ держаться борта, т. е. бедро его должно оставаться внутри меньшей стороны билліарда; если же онъ этого не исполняетъ, тогда противникъ, притропувшись къемъ до борта, имѣеть право привести его въ націежація границы (но ни подъ какимъ предлогомъ не позволяетъ мѣшать игроку, если онъ держится бортовъ).

О СЧЕТЬ ПАРТИЙ ОБЩЕЙ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Гг. играющіе на билліардѣ должны себѣ замѣтить: если кто сдѣлаетъ биллю, и при этой билли положить свой шаръ въ лузу, тогда оная сколько бы считалась ему, столько считается и противнику.

2) Кто положитъ на себя белаго въ лузу, платить два очка, если жъ при этомъ онъ не попадетъ въ шаръ, платить три очка.

3) Сдѣлавши жолтаго въ среднюю, а свой въ уголъ—12 очковъ; жолтаго же въ уголъ, а свой въ среднюю—6 очковъ.

4) Если играющій сдѣлаетъ свой шаръ въ лузу отъ шаровъ, тогда отвѣтствуетъ столько же, сколько бы сдѣлалъ себѣ этой билліей.

5) Если при выставкѣ бѣлый падаетъ въ лузу, то считается одно очко, хотя бѣлье тронулъ шары, хотя бы не трогалъ и хотя бы наконецъ сдѣлалъ какой нибудь шаръ.

6) Если при выставкѣ ударишь по шару, считается 1 очко; если и не ударишь по шару, но шаръ выкатится за краснаго, или станетъ съ краснымъ въ ровень, тоже 1 очко; какой бы шаръ ни тушевалъ, тоже 1 очко; и наконецъ если во время игры не попадешь въ шаръ, тоже— очко.

1) БИЛЯ.

Бѣлаго въ лузу **2** очк., краснаго въ лузу **3** очк., жолтаго въ уголъ **6** очк. а въ среднюю **12** очковъ.

2) БИЛЯ СЪ КРАМБОЛЕМЪ.

Бѣлаго въ лузу, по красному крамб. . .	4 очк.
Краснаго въ лузу, по бѣлому крамб. . .	5 —
Краснаго въ лузу, по красному крамб. . .	6 —
Бѣлаго въ лузу, по жолтому крамб. . .	7 —
Бѣлаго въ сред. лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред. лузу. . .	7 —
Краснаго въ лузу, по жолт. крамб. . .	9 —
Краснаго въ среди. лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред. . .	9 —
Жолтаго въ уголъ, по бѣлому крамб. . .	11 —
Жолтаго въ уголъ, по красному крамб. . .	12 —
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому крамб. . .	17 —
Жолтаго въ среднюю, по красн. крамб. . .	18 —

3) БИЛЯ СЪ ДВУМЯ КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ красн. крамб.	7	очки.
Краснаго въ лузу, по бѣл. и красн. крамб.	8	—
Бѣлаго въ лузу, по красн. и жолт., крамб.		
(или на оборотъ).	10	—
Краснаго въ лузу, по жолт. и бѣл. крамб.	11	—
Краснаго въ лузу, по красн. и жолт. крамб.	12	—
Жолтаго въ уголъ, по бѣл. и красн. крамб.	14	—
Жолтаго въ уголъ, по обоимъ красн. крамб.	15	—
Жолтаго въ средн., по бѣл. и красн. крамб.	20	—
Жолтаго въ средн., по обсюмъ красн. крамб.	21	—

4) БИЛЯ СЪ ТРЕМЯ КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ краснымъ и по жолтому крамб.	. 13 —
Краснаго въ лузу, по бѣлому, красному и жолтому крамб.	. 14 —
Жолтаго въ уголъ, по бѣлому и обоимъ красн. крамб.	. 17 —
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому и обоимъ красн. крамб.	. 23 —

5) БИЛЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу.	7 —
Обоихъ красныхъ въ лузу.	9 —
Жолтаго въ уголъ и бѣлаго въ лузу. . .	13 —
Жолтаго въ уголъ и краснаго въ лузу. . .	15 —
Жолтаго въ среднюю и бѣлаго въ лузу. .	19 —
Жолтаго въ среднюю и краснаго въ лузу. .	21 —

6) БИЛЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу, по красному крамболь	10 очк.
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красному крамб.	10 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому крамб.	11 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. крамб.	13 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по жолт. крамб.	15 —
Жолтаго въ уголъ и бѣлаго въ лузу, по крас. крамб.	16 —
Жолтаго въ уголъ, а краснаго въ лузу, по бѣлому крамб. . . .	17 —
Жолтаго въ уголъ, краснаго въ лузу, по красному крамб. . . .	18 —
Жолтаго въ среднюю и бѣлаго въ лузу, по красн. крамб. . . .	22 —
Жолтаго въ среднюю и красн. въ лузу, по бѣлому крамб. . . .	23 —
Жолтаго въ средн. и краснаго въ лузу, по красн. крамб. . . .	24 —

7) БИЛЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. и красному крамб. . .	16 —
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красн. и жолтому крамб. . .	16 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому и желтому крамб. . .	17 —

Бѣлаго въ лузу, жолтаго въ уголѣ, по обоимъ красн. крамб.	19 очк.
Жолтаго въ уголѣ и красн. въ лузу, по красн. и бѣлому крамб. . .	20 —
Жолтаго въ среди. и бѣлаго въ лузу, по обоимъ красн. крамб. . . .	25 —
Жолтаго въ среди. красн. въ лузу, по бѣл. и красн. крамб.	26 —

**8) БИЛЯ ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО ОДНОМУ
КРАМБОЛЬ.**

Бѣлаго и обоихъ красныхъ въ лузу, по жолтому крамб.	19 очк.
Красныхъ обоихъ и бѣлаго въ лузу, по жолтому крамб.	19 —
Жолт. въ уголѣ, бѣлаго и красн. въ лузу, по красн. крамб.	22 —
Жолтаго въ уголѣ, красн. обоихъ въ лузу, по бѣл. крамб.	23 —
Жолтаго въ среди. бѣлаго и краснаго въ лузу, по крас. крамб. . . .	28 —
Жолтаго въ среди. обоихъ красн. въ лузу, по бѣлому крамб.	29 —

**9) БИЛЯ ВСѢ ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ
СЪ КРАМБОЛЯМИ.**

Жолтаго въ уголѣ, бѣлаго и красныхъ обо- ихъ въ лузу.	25 очк.
Жолтаго въ срединю, бѣлаго и красныхъ обоихъ въ лузу.	31 —

О СЧЕТЬ НА СЕБЯ.

На себя считается, когда ни одинъ изъ шаровъ не падаетъ въ лузу, а только свой:

Отъ бѣлаго.	2 очк.
— краснаго.	3 —
— жолтаго въ уголъ.	6 —
— обоихъ красныхъ.	6 —
— жолтаго въ среднюю.	12 —
— бѣлаго и краснаго (и на оборотъ).	4 —
— жолтаго и бѣлаго въ уголъ.	“ . .	7 —
— жолтаго и краснаго въ уголъ.	. . .	9 —
— жолтаго и обоихъ красн. въ уголъ.	12 —
— жолтаго и бѣлаго въ среднюю.	17 —
— жолтаго и краснаго въ среднюю.	18 —
— жолтаго, красн. и бѣлаго въ уголъ.	11 —
— жолт., красн. и бѣлаго въ среднюю.	20 —
— жолт., обоихъ красн. въ среднюю.	21 —
— жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ угол.	14 —
— жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ сред.	23 —

БИЛИ ШАРЪ ШАРОМЪ.

1) БИЛИ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго.	2 очк.
Краснаго.	3 —
Жолтаго въ уголъ.	6 —
— — въ среднюю.	12 —

2) БИЛИЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго.	5 очк.
Обоихъ красныхъ.	6 —
Жолтаго и бѣлаго въ уголъ.	8 —
Жолтаго и краснаго въ уголъ.	9 —
Жолтаго и бѣлаго въ среднюю.	14 —
Жолтаго и краснаго въ среднюю.	15 —

3) БИЛИЯ ШАРЬ ШАРОМЪ И ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и обоихъ красныхъ.	8 очк.
Бѣл. и красн. въ лузу, и жолт. въ уголъ.	11 —
Обоихъ красн въ лузу, и жолт. въ уголъ.	12 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу, жолт. въ средн.	17 —
Обоихъ красн. въ лузу и жолт. въ средн.	18 —

4) БИЛИЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Всѣхъ въ одну лузу въ уголъ.	14 очк.
Всѣхъ въ одну лузу среднюю.	20 —

5) БИЛИЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ
И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу красн., и по красн. крамб.	5 очк.
Краснаго въ лузу красн., по бѣлому крамб.	5 —

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по жолт. крамб.	8	очки.
Краснаго въ лузу бѣлымъ, по жолт. крамб.	8	—
Жолтаго въ уголъ бѣлымъ, по красн. крамб.	8	—
Жолтаго въ уголъ красн., по красн. крамб.	9	—
Жолтаго въ средн. бѣлымъ, по красн. крамб.	14	—
Жолтаго въ средн. красн., по красн. крамб.	15	—

6) вилія шаръ шаромъ, одинъ шаръ въ лузу, по
двумъ крамболь.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по красн. и желт.	
	крамб. 11 очк.
Краснаго въ лузу краснымъ, по бѣлому	
	и жолт. крамб. . 11 —
Жолт. въ уголъ бѣлымъ, по обоимъ красн.	
	крамб. 11 —
Жолтаго въ уголъ краснымъ, по бѣл. и крас.	
	крамб. 11 —
Жолт. въ среднюю бѣлымъ, по обоимъ крас.	
	крамб. 17 —
Жолтаго въ средн. краснымъ, по красному	
	и бѣл. крамб. . . 17 —

7) БИЛЯ ШАРЬ ШАРОМЬ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО
ОДНОМУ КРАМБОЛЬ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ ЛУЗЫ—
ВСЕ РАВНО.

шаръ шаромъ.

Бѣлого и краснаго въ лузу жолтымъ, по крас.
крамб. 11 очк.

Красныхъ обоихъ въ лузу жолтымъ, по бѣл.	
крамб.	11 очк.
Бѣлаго и краснаго въ лузу красн., по жолт.	
крамб.	11 —
Жолт. въ уголъ и бѣлаго въ лузу красн., по красн. крамб. . .	11 —
Обоихъ красныхъ въ лузу бѣлимъ, по жолт.	
крамб.	11 —
Жолт. въ уголъ, красн. въ лузу краснымъ, по бѣл. крамб. . .	11 —
Жолт. въ среднюю и бѣлаго въ лузу крас-	
нымъ, по красн. крамб.	17 —
Жолт. въ средн., краснаго въ лузу бѣл., по красн. крамб. . .	17 —

8) БИЛИЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, ОТЪ КРАМБОЛЯ 5-Й ВЪ ЛУЗУ.

шарь шаромъ.

Обоихъ красныхъ въ лузу жолтымъ, по бѣл.	
крамб. и бѣлаго въ лузу.	13 очк.
Бѣлаго и краснаго въ лузу жолтымъ, по красному крамб. и красный въ лузу..	14 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крамб. и жолтый въ уголъ..	17 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крам., жолтаго въ среднюю..	23 —
Обоихъ красныхъ въ лузу бѣлимъ; по жолт.	
крамб. и жолтаго въ средн.	23 —

9) БИЛИ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО,
И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу своимъ, по краси.

крам. 8 оч.

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣлому

крам. 8 —

Бѣлаго и краси. въ лузу своимъ, по жолт.

крамб. 11 —

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по жолт.

крамб. 12 —

Жолт. въ уголъ и бѣл. въ лузу своимъ, по

краси. крамб. . . . 10 —

Жолтаго въ уголъ и краси. въ лузу своимъ,

по бѣл. крамб. . . . 11 —

Жолтаго въ уголъ и краси. въ лузу своимъ,

по краси. крамб. 12 —

Бѣл. въ лузу и жолт. въ уголъ своимъ, по

краси. крамб. . . . 14 —

Краси. въ лузу, жолт. въ уголъ своимъ,

по бѣл. крамб. . . . 14 —

Краси. въ лузу, жолт. въ уголъ своимъ, по

краси. крамб. . . . 15 —

Жолт. въ среднюю, бѣл. въ лузу своимъ, по

краси. крамб. . . . 16 —

Жолт. въ сред., краси. въ лузу своимъ, по

краси. крамб. . . . 18 —

Бѣлаго въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по

краси. крамб. . . . 20 —

- Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ,
по бѣл. крамб. 20 очк.
Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ,
по красн. крамб. 21 —

10) БИЛЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО,
ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

- Бѣлаго и красн. въ лузу своимъ, по красн.
и жолт. крамб. 14 очк.
Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣл.
и жолт. крамб. 14 —
Жолт. въ уголъ, бѣл. въ лузу своимъ, по
обоимъ красн. крамб. . . 13 —
Жолт. въ уголъ, красн. въ лузу своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. . . 14 —
Бѣл. въ лузу, жолт. въ уголъ своимъ, по
обоимъ красн. крамб. . . 17 —
Красн. въ лузу, жолт. въ уголъ своимъ, по
красн. и бѣл. крамб. . . 18 —
Жолтаго въ средн. бѣл. въ лузу своимъ, по
обоимъ красн. крамб. . . 19 —
Жолт. въ средн. красн. въ лузу своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. . . 20 —
Бѣл. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по
обоимъ красн. крамб. . . 23 —
Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. . . . 23 —

11) БИЛЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Красн. обоихъ и бѣл. въ лузу своимъ, по жолтому крамб.	13 очк.
Красн. бѣл. и красн. въ лузу своимъ, по жолтому крамб.	14 —
Жолт. красн. и бѣл. въ уголь своимъ, по красн. крамб.	13 —
Жолт. въ уголь, обоихъ красн. въ лузу своимъ, по бѣл. крамб.	14 —
Красн. бѣл. и жолт. въ уголь своимъ, по красному крамб.	17 —
Обоихъ красн. и жолт. въ уголь своимъ, по бѣл. крамб.	17 —
Жолт. красн. и бѣл. въ средн. своимъ, по красн. крамб.	19 —
Жолт. бѣл. и красн. въ сред. своимъ, по красному крамб.	20 —
Красн. бѣл. и жолт. въ сред. своимъ, по красн. крамб.	23 —
Обоихъ красн. и жолт. въ сред. своимъ, по бѣл. крамб.	23 —

12) БИЛЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ И ОТЪ КРАМБОЛЯ 3-Й ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Красн. и бѣл. въ лузу своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 10 оч.

Бѣл. и красн. въ лузу своимъ по красн.

крамб. и красн. въ лузу 11 —

Жолт. и бѣл. въ уголъ своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 13 —

Жолт. и красн. въ уголъ своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 15 —

Бѣл. и жолт. въ уголъ своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 17 —

Красн. и жолт. въ уголъ своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 18 —

Жолт. въ сред. бѣл. въ лузу своимъ, по

красному крамб. и красн. въ лузу 19 —

Жолт. въ сред. красн. въ лузу своимъ, по

красн. крамб. и красн. въ лузу 21 —

Красн. и жолт. въ сред. своимъ, по бѣл.

крамб. и бѣл. въ лузу 22 —

Бѣл. и жолт. въ сред. своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 23 —

Красн. и жолт. въ среди. своимъ, по красн.

крамб. и красн. въ лузу 24 —

15) БИЛЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, И ОТЪ КРАМБОЛЯ Ч-Й ВЪ ЛУЗУ.

шарь шаромъ.

Жолт. и красн. въ уголъ бѣлымъ и бѣл. въ лузу, по красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ лузу	оч.
Жолт. и бѣл. въ уголъ краснымъ и красн. въ лузу, по красн. крам. и отъ крам. красн. въ лузу	17
Красн. обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ уголъ	19
Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн. въ лузу, по желт. крамб. и жолт. въ уголъ.	20
Жолт. и красн. въ средн. бѣлымъ и бѣлый въ лузу, по красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ лузу.	22
Жолт. и бѣл. въ средн. краснымъ, красн. въ лу- зу, по красн. крамб. и отъ крамб. крас- наго въ лузу.	23
Красныхъ обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ лузу, по жолт. крамб. и желтаго въ средн.	25
Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн. въ лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ сред.	26

О СТАВКѢ ШАРОВЪ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Если красный или жолтый шары должны быть выставлены на принадлежація имъ мѣста, а онѣ уже будутъ заняты другими, такъ что выставленный шаръ не можетъ стать свободно, не дотронувшись другаго

шара, тогда его ставятъ на другое свободное мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится принадлежащее ему мѣсто; если же самыи шары будуть тронуты, то онъ такъ и остается.

2) Если шаръ, полетѣвъ за бортъ, остановится на борту, то его взять и поставить на принадлежащее ему мѣсто; если же случится игорный, то взять его, играть изъ рукъ.

3) Если первое мѣсто на билліардѣ, гдѣ красный шаръ становится, будетъ занято бѣлымъ или жолтымъ шарами; а вы сдѣлали красный шаръ, то его ставятъ на третье мѣсто, и хотя бы освободилось первое мѣсто; красный шаръ не переставляется. Если же второе мѣсто, гдѣ жолтый шаръ становится, занято будетъ бѣлымъ или краснымъ шарами, то жолтый шаръ ставятъ на первое мѣсто, — потомъ тотчасъ если дѣлаютъ красный шаръ, то жолтый снимается и ставится на третье мѣсто, а красный ставится на свое мѣсто; а если краснаго сбываютъ съ мѣста, тогда жолтый шаръ съ третьяго мѣста опять переставляется на первое мѣсто, и переставляется до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто; если первое и второе мѣсто будутъ заняты шарами, а жолтаго дѣлаютъ въ лузу, тогда онъ становится на третье мѣсто; потомъ если дѣлаютъ красный шаръ, такъ что поставить его негдѣ, то жолтый шаръ снимается съ третьяго мѣста и ставится въ домъ къ борту, а красный ставится на свое третье мѣсто, — если же и это занято, то жолтый ставится къ верхнему борту; если же какой нибудь

шаръ собыютъ съ мѣста, тогда жолтый опять ставится на прежнее мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто, которое тогда онъ уже и занимаетъ: если же двумя бѣлыми шарами изъ трехъ главныхъ мѣстъ заняты два мѣста, и въ то время дѣлаютъ шаръ жолтый такъ, что его не гдѣ поставить, тогда жолтый шаръ ставится въ домъ къ борту противъ мѣста первого, — потомъ если еще дѣлаютъ шаръ, а мѣста все еще заняты, тогда этотъ шаръ ставятъ къ верхнему борту противъ мѣста третьяго. Когда шары станутъ въ такомъ положеніи, слѣдовать вышеписанному порядку.

О СЧЕТЬ КРАМБОЛЕЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ ПАРТИИ ВЪ 48 ОЧК.

По бѣлому и красн. крамб. (и на оборотъ).	2
По обоимъ красн. крамб.	3
По бѣлому и жолт. крамб.	5
По красн. и жолт. крамб.	6
По бѣл., красн. и жолт.	8
По обоимъ красн. и жолт.	9
По бѣл., обоимъ красн. и жолт.	11

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Всѣ эти билліардныя правила подлежать пятишаровой игрѣ, пирамидѣ, лагерь, двумъ шарамъ, французской и англійской партіямъ.

2) Главныхъ орудій, употребляемыхъ при билліардной игрѣ, два: кій и мазикъ; и одна всномога-

тельная машинка, которая употребляется въ томъ случаѣ, когда шаръ стоитъ такъ далеко, что простымъ кіемъ играть не ловко; когда же и обыкновеннымъ кіемъ съ помощью машинки играть не льзя, тогда употребляется длинный кій.

3) Если шаръ стоитъ на чертѣ, отдаляющей домъ, и при этомъ выдетъ споръ, вышелъ ли шаръ изъ дома, или нѣтъ, то для разрѣшенія спора берутъ двѣ равныя монеты и подкладываетъ ихъ подъ шаръ не трогая его; потомъ при поднятіи его будетъ видно, вышелъ онъ или нѣтъ.

4) Партия, такъ называемая сухая въ 60 очк. имѣеть въ себѣ 15; а 48—12 очковъ.

5) Если шаръ стоитъ на мѣстѣ и во время другаго удара свалится съ мѣста, то его не поправлять.

6) Выставка должна быть всегда съ одного удара съ руки, и чтобы конецъ кія не доставалъ до сукна, въ противномъ случаѣ заставить переставить его еще разъ; если же опять такъ выставитъ, то противникъ, какъ хочетъ, такъ и поставитъ шаръ.

7) Игрокъ не долженъ своего шара выставлять за черту, когда начинаютъ играть, а въ домѣ какъ угодно.

8) Когда самъ игрокъ ошибается въ счетѣ, то маркёръ долженъ поправить эту ошибку.

9) Если шаръ надоѣло тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркёръ.

10) Красный шаръ находится дома, когда онъ не тронутъ еще съ своего мѣста, и хотя бы онъ свалился съ мѣста.

11) Шаръ почитается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовой линіей, тоже самое въ партіяхъ: пирамидѣ, француз. и англійск.

12) Цѣна платится за каждую партію—днемъ или вечеромъ, извѣстная вездѣ, гдѣ есть билліардъ; за особенные же игры, которыя тянутся дольше обыкновенныхъ, напр. если дуплеты и потерянныя шары считаются не действительными, цѣна платится за партію по усмотрѣнію—въ клубахъ—эконома и старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ хозяина или прикащиковъ; а если не согласны, то должны оставить игру.

13) Если жолтый или красный шары стоять на мѣстахъ, и если какъ нибудь потушуютъ ихъ не во время своего удара, то они опять ставятся на мѣсто и за это ничего не считается.

14) При составлениі лагерь, всѣ билліардныя игры должны прекращаться, какъ пятишаровыя, такъ и прочія.

15) Если шаръ, выскочивъ за бортъ, по чьему либо опять упадетъ на билліардъ, то такъ и остается; этому правилу подлежатъ: пирамида, два шара, французская и англійская партіи.

16) Кто выбросить свой или противника, съ крамболемъ или такъ, шаръ за бортъ, то считается на себя по пятишаровому счету; точно также кто выбросить красный или жолтый шаръ, считается по принадлежности шаровъ съ крамболемъ или такъ—тоже на себя, а шары ставятся на свои мѣста. (Въ некоторыхъ мѣстахъ считается такъ: если свой шаръ

выскочить за бортъ, считается на себя, если же красный или жолтый, ничего не считается; но это не правильно).

17) Если одинъ другому даетъ впередъ, то обыкновению выставляетъ тотъ, кто беретъ впередъ.

18) Если игроки играютъ поровну, то кладутся два игорныхъ шара въ одну изъ лузъ, и вынутый № 1 выставляетъ.

19) Если кто послѣ удара станетъ поднимать кій или мазикъ съ билліарда, и стушуетъ, то будущій ударъ не играетъ, и за это считается очко; но тотъ ударъ, который былъ сдѣланъ прежде туша, ему идетъ въ счетъ.

20) Приводить билліардъ въ движение, какъ бы то ни было, или дѣлать сильный ударъ по борту, чтобы чрезъ то произвестъ трясеніе билліарда, не позволяетя; а если же это случится съ цѣллю заставить шаръ упасть въ лузу, то упавшій шаръ противникъ ставитъ, куда хочетъ, и считается за это очко.

21) Если кто сыграетъ не своимъ или цветнымъ шаромъ, то во всякомъ случаѣ ударъ потерянъ и считается одно очко; тоже самое бываетъ и съ тѣмъ, когда кто сыграетъ не въ очередь: ио на оба эти случаи надобно смотрѣть, какъ на ошибку, и никогда они не должны происходить намѣренно. Послѣ чего игрокъ долженъ взять свой настоящій шаръ и играть по очереди, а противнику считается одно очко и билія не въ счетъ. При этомъ случаѣ ни мар-

кёръ, ни посторонній не должны говорить; послѣ же удара маркёръ обязанъ сказать иепремѣнно.

22) Если играющій ослышавшись, какъ идетъ партія, смѣшаетъ одинъ, или два шара, то онъ теряетъ свой ударъ и платить за это очко; а противникъ можетъ эти шары—одинъ или два—поставить, куда хочетъ, и послѣ чего онъ играетъ.

23) Если игорный шаръ стоитъ вмѣстѣ съ какимъ нибудь шаромъ въ прямую линію, или даже другъ отъ друга на вершокъ, а игрокъ будетъ его играть прямо, то это запрещается, ибо будетъ пиховка; но онъ долженъ играть въ какой нибудь бокъ; иначе если сыграеть прямо, то билія не въ счетъ и платится очко за это.

24) Если оба бѣлые шара на билліардѣ, и одинъ изъ играющихъ хочетъ положить свой шаръ въ лузу прямо, то онъ не долженъ класть его руками, а иепремѣнно кіемъ; а если возметъ съ билліарда безъ согласія противника, то противникъ куда хочетъ, туда и поставитъ его, и за это считается очко.

25) Если кто на бѣгу или тѣмъ, что натянетъ сукно, или дунетъ противъ шара, или другою хитростію остановитъ свой шаръ, то онъ подвергается тому, что теряетъ очко и шаръ становится противникомъ, куда угодно, если шаръ дойдетъ до борта и избѣгнетъ средины; если же идетъ къ лузѣ и будетъ остановленъ, то ходъ его считается сдѣланымъ и спимается съ билліарда и ставится на свое мѣсто.

26) Если кто толкнетъ шаръ кіемъ, или иначе, то, если тронувшему не была очередь играть, шаръ ставится противникомъ куда угодно, и считается очко; если же тронувшему была очередь играть, то онъ теряетъ свой ударъ и считается одно очко, а тронутый шаръ противникъ ставить, куда угодно.

27) Если игрокъ тронувши свой шаръ толкнетъ его вторично и сдѣлаетъ шаръ, то ничего не выигрываетъ и теряетъ одно очко.

28) Если свалится съ мѣста послѣ удара шаръ, и игрокъ его поправитъ, то на него считать очко и ему уже не играть.

29) Если кто, цѣлясь въ шаръ, тушуетъ его, то ему не играть и считать очко за это противнику.

СЧЕТЬ КРАМБОЛЕЙ И БИЛІЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ АНГЛІЙСКОМУ КЛУБУ.

На себя считается точно также, сколько билій имѣеть въ себѣ; всѣ биліи, гдѣ жолтый падаетъ въ лузу, или по жолтому крамболю, противъ общихъ правилъ пятишаровой игры считается очкомъ меныше.

О ЗРИТЕЛЯХЪ.

1) Когда случится ошибка при стетѣ, то каждый зритель имѣеть право поправить счетъ, лишь бы

это было во время удара, но если одинъ изъ игроковъ, или маркёръ сдѣлаютъ замѣшательство, то каждый можетъ поправить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

2) Если кто сыграетъ чужимъ, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, то ни маркёръ, ни посторонній говорить не должны; если же кто изъ нихъ впередъ билію скажетъ, то отвѣчаетъ игрокамъ за партію, по чьему они не игралі.

3) Кто держитъ пари, или участвуетъ въ игрѣ, тотъ не можетъ никакимъ образомъ давать своего мнѣнія объ игрѣ; его сужденія не должны быть принимаемы.

4) Зритель, мѣшающій игрѣ какимъ нибудь образомъ, отвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который теряетъ ее въ слѣдствіе сего мѣшательства.

5) Вообще никто не долженъ мѣшать играющимъ, ни разговоромъ, ни какими нибудь замѣчаніями; равнымъ образомъ никто не долженъ стоять ни противъ, ни около играющаго.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЯ ПРАВИЛА.

1) Когда игроки послѣ отдохновенія снова начинаютъ играть на билліардѣ, то они должны объяснить, на тѣхъ ли условіяхъ самыхъ играютъ они или нѣтъ; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія. Чтобы начать снова кушъ, они снова должны согласиться между собою и объяснить о томъ маркёру.

2) Когда на шарѣ что нибудь есть и сго падобпо вычистить, то игрокъ долженъ дать это сдѣлать маркёру.

3) Если вмѣшивающійся третій игрокъ держитъ пари и учитъ, какъ играть, или противнику мѣшаетъ, тогда его попросить, чтобы онъ не училъ и не мѣшалъ противнику, а если онъ не послушаетъ, то перестать держать съ нимъ пари; если послѣ этого онъ не перестаетъ мѣшать, то попросить хозяина трактира, чтобы онъ учинилъ съ нимъ должное распоряженіе.

4) Подъ билліардныемъ просторомъ разумѣется свободное пространство около билліарда, такъ чтобы играющіе могли удобно ходить ; этого простора играющіе могутъ требовать и справедливо могутъ ожидать отъ окружающихъ. Постороннимъ же, не участвующимъ въ игрѣ, не позволяетъ облокачиваться на борты билліарда, потому что онъ чрезъ это можетъ попортиться.

5) Домъ—нижняя 4-я часть билліарда , которая простирается отъ борта до первого мѣста, употребляется во многихъ играхъ; изъ дома играютъ, когда шаръ въ рукѣ, и стоящіе въ домѣ шары находятся тогда въ безопасности.

ЛАГЕРЪ.

1) Число игроковъ можетъ быть неопределеное. Каждый играющій дѣластъ ставку , больше или меньше, смотря по условію.

2) Предъ началомъ партіи игроки вынимаютъ номера, чтобы определить, когда и послѣ кого каждому изъ пихъ играть.

3) Прежде нежели игроки начнутъ партію, они должны условиться, во сколько очковъ или крестовъ будетъ идти игра.

4) Однажды сдѣланная выставка не можетъ быть повторяема, какъ при партіи въ два шара; (при чёмъ должно держаться шаромъ дома, а корпусомъ не выходить за бортъ).

5) Если кто хочетъ свой шаръ продать въ продолженіи игры, то можетъ продать только участвующему въ игрѣ.

6) Играть должно тѣмъ шаромъ, который получилъ ударъ, если шаръ, въ который играютъ будетъ сдѣланъ, то долженъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить два очка, которые пишутся на доскѣ; въ некоторыхъ же мѣстахъ мѣтятся иначе: ставить мѣломъ крестъ, а промахъ полкреста; на доскѣ же промахъ мѣтится одно очко.

7) Перебросить чужой шаръ за бортъ — значитъ тоже, что сдѣлать его, потому что онъ мѣста не имѣть; перебросить же свой шаръ за бортъ — все тоже, что сдѣлать на себя.

8) Если кто положитъ на себя и не попадеть въ шаръ, записывается 3 очка, или $1\frac{1}{2}$ креста; а если попадеть въ шаръ — 2 очка, или крестъ.

9) Ни въ какомъ случаѣ не позволяетъ въ одинъ кругъ играть болѣе одного раза, исключая аферы.

10) Кто сыграетъ безъ очереди, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, теряетъ два очка, или крестъ.

11) Желающій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ владѣльца шара и сказать громогласно: я беру на аферу; т. е. симъ обязывается сдѣлать два очка противнику, или на себя, — тоже принимаетъ два очка.

12) Если многіе игроки берутся сдѣлать аферу, то право принадлежитъ тому, кто первый вызвался, а если его не слыхали, то дѣло решается жребіемъ; одинъ только хозяинъ, который играетъ по очереди, имѣть предпочтеніе, — но и онъ подлежитъ правилу нижеслѣдующаго пункта.

13) Кто изъ всѣхъ сихъ игроковъ имѣеть при себѣ 7 очковъ, тотъ не имѣеть права ни брать, ни давать афера.

14) Кто сыграетъ не по очереди и не скажетъ, что онъ хочетъ дѣлать, и не дѣлаетъ шаръ, то на себя беретъ два очка; а если сдѣлаетъ шаръ, тогда хозяинъ онаго беретъ на себя два очка.

15) Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ ошибку, то всѣ участвующіе въ игрѣ имѣютъ право ее замѣтить; но если ошибка замѣтна только однімъ зрителемъ, тогда она не должна имѣть мѣста.

16) Когда разданы номера, то никто не можетъ войти въ игру безъ согласія игроковъ, также и покупать не имѣть права новое лице.

17) № 1 выставляеть и вызываетъ № 2 и такъ далѣе , до самаго послѣдняго , который вызываетъ № 1.

18) Когда игрокъ имѣеть опредѣленное число очковъ, тогда говорятъ: *кончилъ*, и въ этой игрѣ онъ уже болѣе не играеть; при чёмъ первый игрокъ, который кончилъ, можетъ вкупиться новой ставкой;— это бываетъ, когда очередь его еще не прошла; онъ долженъ написать на себя четъ; напр. самое большое число, у кого есть 5-ть или 7, онъ долженъ написать 4 или 6 очковъ, а очко ему не считается. А въ иѣкоторыхъ мѣстахъ всѣ пишутся по одному разу и слѣдуютъ тому же порядку,—также дается право покупать у другаго соучастника въ игрѣ шаръ; а если вписаться нельзя, то отстаютъ отъ игры до самаго послѣдняго, который выигрываетъ всю партію; впрочемъ это правило не вездѣ строго соблюдаеться,—поэтому надобно съ началомъ игры условиться: приписываться, или иѣть,—продавать, или иѣть.

19) Если остаются три игрока, то четвертый къ нимъ можетъ приписываться; если же осталось два игрока , то третій къ нимъ приписываться не можетъ.

20) Когда останутся только два игрока , то выставляеть тотъ, кто едѣлалъ послѣдній шаръ; а если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многие затрудняются, пе знать, кому должно послѣ выставлять; тогда надобно выставлять слѣдующему номеру, который былъ среднимъ, напр.

1, 2, 3, суть три игрока,—№ 1 вышелъ, если онъ кончилъ тѣмъ, что сдѣлалъ на себя, или взять очекъ по ошибкѣ, то выставляетъ № 2, а если № 2-й сдѣлаетъ ему, то выставляетъ № 3.

21) Если кто взялся сдѣлать, или играетъ другаго по ошибкѣ, то исполняется по вышеписаннымъ правиламъ, напр. если былъ подставленъ № 4-й то выставлять долженъ № 6-й.

22) О проходящей очереди. Очередь ни у кого не проходитъ, а это такъ говорится: что ваша очередь проходитъ; напр. играютъ 6 номеровъ, у кого сколько бы ни было — все равно; № 1 кончилъ, теперь онъ приписывается и дѣлается 7-мъ, послѣ его выставляютъ № 2-й или 3-й, доходитъ до № 6-го, № 6-й сыгралъ, слѣдуетъ № 7-й; ему говорятъ, что ваша очередь проходитъ; но въ самомъ дѣлѣ она не проходитъ. — Ибо когда онъ первымъ былъ и игралъ, тогда № 6-й еще не игралъ, а когда № 6-й сыгралъ, слѣдуетъ играть № 7-му; поэтому если бы онъ такимъ образомъ сыгралъ, тогда бы сыгралъ два раза на одномъ кругу.

23) Теперь еще № 5-й кончилъ,—самъ ли онъ потерялся, или сдѣлали ему шаръ—все равно, онъ пишется № 8-мъ; если № 7-й выставляетъ, то бывшему 5-му а теперь 8-му говорятъ, что ваша очередь проходитъ, а слѣдующій разъ, когда № 7-й сыграетъ, и слѣдуетъ играть № 8-му.

24) Если № 6-й кончилъ прежде всѣхъ, такъ что приписаныхъ нѣтъ, то какъ онъ кончилъ — на себя

ли онъ положилъ свой шаръ, или ему № 1-й сдѣлать,—если на себя положить, то выставляетъ № 1-й т.-е. бывшій 6-й а теперь 7-й—очередь проходитъ; но если № 6-му сдѣлалъ № 1-й послѣдняго шара, то когда придетъ № 5-й и сыграетъ, слѣдуетъ играть бывшему 6-му а теперь принесенному 7-му,—онъ долженъ играть.

25) Хотя бы послѣдній, который остался въ этой игрѣ, имѣлъ 7 очковъ, или $3\frac{1}{2}$ креста, все-таки онъ выигрываетъ всѣ ставки и платитъ за партію, сколько слѣдуетъ.

26) Маркёръ, прислуживающій при игрѣ, долженъ считать громогласно, и слѣдить за игрой правилью; если же отъ него произойдетъ ошибка, то игрокъ имѣеть право зачестъ съ него ставку, по чьему играютъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВЪ ДВА ШАРА.

1) Кто, имѣя свой шаръ въ руکѣ, играетъ, тотъ можетъ своимъ шаромъ стать, гдѣ ему угодно; впрочемъ онъ долженъ придерживаться во всемъ общихъ правилъ пятишаровой игры.

2) По чьему бы то ни играли, —игрокъ, выставя свой шаръ, не имѣеть права ни прибавить, ни убавить кушъ, ибо сдѣланъ ударъ; а должно играть, по чьему играли прежде.

3.) Перебросить чужой шаръ за бортъ, значитъ то же, что сдѣлать его, ибо не имѣеть онъ мѣста; перебросить же свой шаръ за бортъ—то же, что потеряться.

4) Кто сыграетъ безъ очереди, или не своимъ шаромъ, теряетъ ударъ.

5) Промахъ считается одно очко, а два промаха — ударъ.

6) Если игрокъ играетъ не своимъ шаромъ, то ни маркеръ, ни посторонній не должны сказывать до удара; а послѣ удара маркеръ долженъ сказать неизменно, и ударъ проигранъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПИРАМИДНОЙ ИГРЫ.

1) Число игроковъ въ этой игрѣ неопределено. Игроки дѣлятся по жребию на двѣ равныя части, и, однажды раздѣлившись, остаются до окончанія игры.

2) Должно сначала уговориться: по шарамъ ли считать, или по очкамъ на шарахъ, и сколько платить за то и другое.

3) Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ продолжаетъ играть.

4) Первый играетъ изъ дома на пирамидально разставленныя остріемъ къ нему 15 шаровъ на мѣстѣ 3-мъ.

5) Если случится, что игрокъ даетъ промахъ и въ то же время тушуетъ какой-нибудь шаръ, или положитъ на себя и въ то время тушуетъ шаръ, то считается 5 очковъ.

6) Если игорный шаръ стоитъ отъ неразбитой пирамиды на 3 вершка, то играть во всѣ запре-

щается; если же онъ стоитъ на 4 вершка отъ пирамиды, тогда можетъ играть во всѣ.

7) Каждый участникъ можетъ свободно подавать свои мнѣнія и совѣтовать.

8) Въ пирамидѣ кто послѣдніго шара сдѣлаетъ, тотъ и выставляетъ, даже если кто положить на себя, очки считаются противнику, а выставлять все-таки онъ.

9) Каждый промахъ считается, или на себя 5 очковъ.

10) Чѣмъ бы какого шара ни тушевалъ, считается 5-ть очковъ,—и не играть; и если тушуютъ игорный шаръ, также считается 5 очковъ,—и не играть.

11) Если играющій тушуетъ шаръ, то должно сдѣлать раздѣленіе: если онъ тушевалъ прежде удара, то не играть и считать 5 очковъ, а если тушеваль послѣ, тоже—не играть и 5 очковъ. Если онъ прежде тушевалъ, а послѣ шаръ сдѣлалъ, то 5 очковъ считается, и шаръ беретъ противникъ; это потому, что еслибъ онъ остановился, то противникъ самъ бы этого шара сдѣлалъ.

12) Играютъ поперемѣнно—оба одинимъ шаромъ.

13) Деньги за партію платитъ тотъ, кто большие проиграетъ очковъ.

14) Послѣ партіи мнѣняются обѣ стороны другъ съ другомъ, такъ что изъ каждой партіи слѣдуетъ по два или по три, но это не вездѣ такъ дѣлается; большею частію какъ раздѣляется спачала, такъ и остаются до окончанія игры.

15) Или же каждый изъ трехъ или четырехъ игроковъ играетъ для себя по порядку, назначенному жребиемъ, и кладетъ сдѣланные шары себѣ, по окончаніи же игры считаютъ число очковъ.

16) Въ каждой партіи должно поступать такъ какъ было сказано выше.

СЧЕТЬ ПАРТИЙ МОСКОВСКОЙ ПИРАМИДЫ.

1) 120 очокъ на бѣлыхъ номерныхъ, и игорный шаръ считается еще 10 очковъ, слѣдовательно и того 130 очковъ,—которыя дѣлятся на двѣ части по 65; а если дѣлятся на 3 части, то по 43 очка, и игорный шаръ въ то время считается 9 очковъ; если же дѣлятся на четыре части, по 32 очка, тогда игорный шаръ считается 8 очковъ и такъ далѣе.

2) Если отъ шара упадетъ, считается 5 очковъ на себя; а если шаръ положитъ—и на себя, то шаръ противникъ беретъ себѣ, и 5 очковъ въ то время уже не считается.

3) Если всѣ шары въ домѣ, и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ и даетъ промахъ въ это время, то 5-ть очковъ не считается; если же въ это время положить на себя, то пять очковъ считаются.

4) Если свой шаръ полетитъ за бортъ, просто, или отъ шара, считать пять очковъ и противникъ играетъ.

5) Если игрокъ играетъ и выбросить шаръ за бортъ нумерный, идетъ за сдѣланный шаръ.

6) Если бы какого нибудь шара и не сдѣлалъ, и игорный шаръ полетитъ за бортъ, то противникъ береть себѣ шаръ нумерный и играетъ послѣ, все равно что на себя.

СЧЕТЬ ПЕТЕРБУРГСКОЙ ПИРАМИДНОЙ ПАРТИИ.

1) 120 очковъ на бѣлыхъ номерныхъ и къ первому номерному шару приесчитывается еще 10 очковъ — игорный шаръ считается 10 очковъ, итого выходитъ 140 очковъ, —которыя дѣлятся по поламъ на двѣ части, по 70 очковъ, а если на три части, то номеръ 2-й дѣляется номеромъ 12, и тогда въ кругломъ счетѣ дѣляется 150 очковъ по 50 очковъ; а если на 4 части, то по 35 очковъ, и игорный шаръ въ то время считается 10 очковъ и такъ далѣе.

2) Отъ шара на себя упадетъ — 5-ть очковъ.

3) А если шаръ нумерный положилъ въ лузу, и игорный на себя, то въ то время номерный шаръ ставится на мѣсто 3-е; а если это мѣсто занято, то противъ этого мѣста къ борту, и считается 5 очковъ противнику и онъ играетъ.

4) Если всѣ шары въ домѣ и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ, то онъ заходитъ отъ мѣста 3-го и играетъ.

5) Если шаръ номерный полетитъ за бортъ, то

онъ ставится на сказанныя мѣста, и считается 5-ть очковъ противнику, и противникъ играетъ.

6) Если свой шаръ полетитъ за бортъ просто, или отъ шара, считать 5-ть очковъ.

7) Какого бы шара ни сдѣлалъ, если игорный шаръ полетитъ за бортъ, то ставится номерный шаръ на сказанныя мѣста, считается 5 очковъ противнику и противникъ играетъ. Чего въ этой партіи не достаетъ, то надобно смотрѣть въ общихъ правилахъ пирамидной игры.

ПРАВИЛА ДЛЯ ПИРАМИДЫ ТРЕХЪ ИГРОКОВЪ.

1) Когда игроковъ только трое, то одинъ изъ нихъ вступаетъ по очереди въ товарищество съ другимъ, то есть одинъ изъ трехъ играетъ по очереди противъ двухъ другихъ неперемѣнно.

2) По окончаніи каждой партіи, участники перемѣняются и начинаютъ игру снова.

3) Начавши игру, не льзя оставить безъ взаимнаго на то согласія.

4) Перемѣнившисьъ участниковъ, начинаетъ партію тотъ, кто сдѣлалъ послѣдняго шара.

5) Участники начинаютъ играть другъ за другомъ произвольно.

6) Какую бы ошибку ни сдѣлалъ участникъ—не игрокъ, а онъ почитается за игрока, когда въ турѣ двухъ игроковъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, можетъ уведомить своего товарища о подобной ошибкѣ.

И Г Р А К О З А К Ъ.

- 1) Которая играется пирамидалными шарами ; они дѣлятся по 8 шаровъ на двѣ половины.
- 2) Для этой игры дѣлаются три линіи: домовая, средняя и на 3-мъ мѣстѣ.
- 3) Шары ставятся на линіяхъ, домовой и 3-й, другъ отъ друга на 4 вершка по линіи.
- 4) Кому начинать сперва,—это дѣлается на общихъ правилахъ, а въ послѣдствіи игры начинаетъ тотъ, кто проигрываетъ.
- 5) Средняя линія дѣлается для того, чтобы знать во время игры, какой половинѣ билліарда принадлежитъ шаръ.
- 6) Игра начинается тѣмъ, что игрокъ своимъ какимъ-нибудь шаромъ старается загнать шаръ противника, или сколько придется, за среднюю линію.
- 7) Шары обыкновенно падаютъ въ лузу и остаются тамъ до окончанія партіи.
- 8) Играютъ до тѣхъ поръ, пока на одной половинѣ билліарда не будетъ ни одного шара, такъ что слѣдующему игроку не чѣмъ будетъ играть;—следовательно онъ проигрываетъ эту партію, и партія начинается спаса.

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТИЯ ДО 16 ОЧКОВЪ.

- 1) Партия эта играется только по одному разу по очереди, сдѣланъ ли душлетъ или крамболь—все равно.

2) Для всѣхъ французскихъ партій надо бѣо сдѣлать посреди дома полукругъ, центръ котораго долженъ находиться около мѣста 1-го, раздѣляющій домовую линію по поламъ, а длина каждой половины отъ мѣста 1-го—на 4 вершка.

3) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударитъ двухъ другихъ, выигрываетъ два очка.

4) Кто сдѣлаетъ дуплетомъ въ какую нибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько же очковъ, сколько значить сей шаръ; а если положить на себя, то проигрываетъ столько, сколько бы выигралъ.

5) Если красный шаръ перебросить за бортъ, то считается по принадлежности шаровъ противнику, и ставится на свое мѣсто; если же свой шаръ выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пунктъ 16.).

6) Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ, т.-е. когда шаръ ударится о бортъ и, отскочивъ, ноложитъ другій въ лузу, почитается дуплетомъ.

7) Если игрокъ сыграетъ чужимъ шаромъ, или тушуетъ какой-нибудь шаръ, или даетъ промахъ,— считается одно очко.

8) При партіи въ 16 очковъ contre-coup—всё равно считается дуплетомъ.

9) Когда игрокъ шаръ свой держитъ въ руки, а два прочие находятся дома, то поступаютъ по правиламъ пятишаровой игры (см. пунктъ 11.).

10) Красный шаръ становится на мѣсто 3-мъ, а белый въ полукругѣ на мѣсто.

11) Первый ударъ начинается изъ полукруга на краснаго, и дѣлаетъ дуплетъ, или крамболъ.

12) Выходитъ корпусомъ за бортъ не разрешается.

13) Счетъ очковъ на шарахъ производится по общимъ правиламъ пятишаровой игры.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-ХЪ ШАРОВАЯ ПАРТИЯ ДО 24 ОЧКОВЪ.

1) Она играется изъ полукруга.

2) Билія и дуплетъ всѣ считаются на общихъ правилахъ пятишаровой игры, и на тѣхъ же самыхъ постановленияхъ.

3) Красный шаръ становится на мѣсто 3-мъ, у кого №^o 1-й шаръ, тотъ и играетъ.

4) При этой партіи крамболъ считается два очка; кто его сдѣлаетъ, тотъ и играетъ послѣ.

5) Эта партія есть самая легкая изъ французской игры, ее можно кончить съ удара.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-ХЪ ШАРОВАЯ ПАРТИЯ ДО 12 ОЧКОВЪ.

1) Съ начала игры, игорные шары кладутся въ лузу,—кому выставлять; шаръ подъ №^o 1 ставится въ полукругъ на мѣсто, шаръ подъ №^o 2 играеть на краснаго, а красный ставится на мѣсто 3-мъ.

2) Эта партія имѣеть счетомъ 12 очковъ, и

игрокъ, дѣлая крамболь, продолжаетъ играть, и играеть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ крамболя.

3) Первый ударъ начинается изъ полуокруга на краснаго, и дѣлается крамболь по бѣлому.

4) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударить двухъ другихъ, выигрываетъ одно очко,—это называется сдѣлать крамболь.

5) Если кто сдѣлаетъ промахъ, или положить на себя — просто, или отъ шара, — въ этой игрѣ ничего не считается, и шары ставятся на свои мѣста (*)

6) Въ этой партии домъ имѣется также на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

7) Если, сдѣлавши крамболь, положить на себя, то считается себѣ, и береть шаръ изъ лузы и продолжаетъ играть.

8) Если игорный шаръ стоитъ въ прямую линію съ другимъ на одинъ вершокъ, и игрокъ хочетъ играть прямо, то играть прямо запрещается, ибо будетъ пиховка, а должно играть въ какой-нибудь бокъ.

9) Хотя во французской З-хъ шаровой партии промахи не считаются, но если кто изъ игроковъ

(*) *Прим.* Настоящая французская партия должна быть съ промахами; кто дастъ промахъ, или выставку, или положить на себя, или перебросить какой-нибудь шаръ за бортъ,—считать за ударъ, ибо будетъ больше трудности въ игрѣ.

тушуетъ шаръ, то долженъ остановиться, а противникъ долженъ играть.

10) Если игрокъ играетъ въ этой партіи чужимъ шаромъ, то ничего не считается противнику, и если онъ сдѣлаетъ крамболъ чужимъ шаромъ, также ничего не считается ни тому, ни другому, а играть долженъ слѣдующій.

11) Если шары оба дома и бѣлымъ играть изъ рукъ, то красный шаръ выставляется на свое мѣсто.

12) Въ этой партіи выходить корпусомъ за бортъ также запрещается, потому что уменьшается трудность партіи.

13) Въ настоящей французской партіи кто выиграетъ, тотъ ставитъ шаръ подъ № 1 на мѣсто 1-е, а кто проигралъ, тотъ играетъ.

14) Когда шары стоять два вмѣстѣ, и изъ нихъ однимъ должно играть, тогда эти шары берутся въ руки и ставятся на принадлежащія имъ мѣста, и кому слѣдуетъ играть, тотъ играетъ.

15) Если игрокъ сыгралъ, и, сдѣлавши крамболъ, тушевалъ какой-нибудь шаръ, то крамболъ не въ счетъ, а надобно замѣтить, когда тушевалъ,— если, ударивши, тушуетъ шаръ и потомъ сдѣлаетъ крамболъ, то этотъ крамболъ не въ счетъ; а если сдѣлавши крамболъ тушуетъ, то послѣ не играть, а сдѣланый крамболъ считать ему.

СТАВКА ШАРОВЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ ПАРТІЙ.

Если мѣсто 3-е занято бѣлымъ, то красный шаръ ставится на мѣсто 1-е, а если это занято, то его

ставить на мѣсто 2-е, и когда мѣсто 3-е освободится, а красный шаръ еще не тронутъ, то онъ переставляется на свое мѣсто; если мѣсто 1-е занято какимъ-нибудь шаромъ, то бѣлый шаръ ставится на мѣсто 2-е, а если и оное занято, то его ставятъ на мѣсто 3-е. Если бѣлый шаръ сей часъ поставленъ на мѣсто 1-е и игрокъ играетъ другимъ бѣлымъ шаромъ, и пе трогая этого съ мѣста положить на себя свой шаръ, то его ставятъ на мѣсто 2-е. Послѣ удара игорные шары съ мѣстовъ снимаются быть не должны, кромѣ краснаго, который только переставляется по порядку.

АНГЛИЙСКАЯ ПАРТИЯ О 32 ОЧКАХЪ.

- 1) До начала партии игорные шары кладутся въ лузу—кому выставлять.
- 2) Играется изъ полукруга, и игрокъ выходить корпусомъ можетъ, куда хочетъ.
- 3) Если выбросить красный шаръ за бортъ, то ничего не считается и шаръ ставится на свое мѣсто; а если бѣлый выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пункт. 16).
- 4) Красный шаръ ставится противъ мѣста 3-го отъ борта на 3 вершка, гдѣ на время дѣлается мѣсто мѣломъ (*).
- 5) Домъ въ этой партии имѣется на общихъ правилахъ.

(*) Прил. см. чертежъ подъ № 2.

6) Когда шары дома, и въ это время игрокъ играетъ изъ рукъ, и даетъ промахъ или выставку,— считать одно очко противнику.

7) Въ этой партіи всѣ считается въ пользу свою, чтобы ии сдѣлалъ; кромѣ того только, когда игрокъ положитъ на себя не отъ шара, а просто,—то считать противнику 3 очка, а если дастъ промахъ, то считать противнику одно очко.

8) Прямая билія, дуплетъ, и отъ шара на себя, считается въ пользу игрока, который дѣластъ это.

9) Счетъ очковъ на шарахъ въ этой партіи на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

10) Если только свой игорный шаръ падаетъ въ лузу при биліи, или при дуплетѣ, то прибавляется еще—при красномъ 3, при бѣломъ 2 очка этому же игроку; и онъ беретъ изъ лузы свой шаръ и продолжаетъ опять играть.

11) Если игрокъ играетъ чужимъ шаромъ, то считать одно очко, и если тушуетъ какой-нибудь шаръ, также считать одно очко.

12) Если у игроковъ по 31 очку, то они должны кончить свою партію—каждый на себя, не давая нарочно промаховъ при концѣ партіи; въ противномъ случаѣ кто даетъ промахъ, тотъ проигрываетъ партію.

АНГЛІЙСКАЯ ПАРТІЯ ДО 15 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи считаютъ только одни крамболи,— каждый крамболь за два очка; а всѣ прочее счи-

тается иа правилахъ Англійской партіи и общихъ правилахъ пятишаровой игры.

ИЗЪЯСНЕНИЕ УДАРОВЪ.

1) *Низомъ* называется домъ, а *верхомъ*—противоположная сторона.

2) *Ударить въ центръ шара*, значитъ — взять шаръ въ средину и ударить имъ по другому шару, такъ что игорный шаръ покатится впередъ за шаромъ, но не много.

3) *Ударить выше центра*, значитъ сдѣлать накатъ, и тогда игорный шаръ покатится впередъ быстрѣе обыкновеннаго, и будетъ катиться впередъ ровною линіею съ тѣмъ шаромъ, котораго удариши.

4) *Ударить ниже центра*, значитъ сдѣлать клапаностъ, такъ что игорный шаръ покатится назадъ отъ того шара, по которому удариши.

5) *Играть оборотомъ*—значитъ взять обратную сторону кія въ руки, и толстымъ концомъ толкнуть шаръ.

6) *Сдѣлать шаръ*—значитъ своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

7) *Быть въ рукахъ* значитъ—если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ рукѣ.

8) *Шаръ крѣпко приклѣенъ*—значитъ шаръ такъ близко стоитъ къ борту, что между шаромъ и бортомъ не сквозитъ.

9) *Тронуть шаръ*, значитъ—очень слабо и почти слегка его ударить.

10) *Призами* называютъ—когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, где онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

11) *Играть съ нампреніемъ*, значитъ — когда я дѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждой биліи , думаю о выгодной для себя пользѣ.

12) *Я дѣлалъ*, значитъ—положилъ другой шаръ въ лузу.

13) *Потерялся*, значитъ—свой шаръ упалъ въ лузу просто, или отъ шара.

14) *Сыграть* или *взять полный шаръ*, значитъ—ударить шаръ въ средину.

15) *Срѣзать шаръ*, значитъ—въ шаръ попасть съ боку.

16) *Перерѣзать шаръ*, значитъ—въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаestъ мимо лузы въ лѣвую сторону, въ которую его хотятъ сыграть.

17) *Перебросить свой шаръ за бортъ*—значитъ тоже, что перекинуть шаръ за билліардъ.

18) *Тиксъ*, значитъ—если кій при ударѣ въ шаръ соскользнетъ съ него, и не дастъ шару надлежащей силы.

19) *Гусаръ*, значитъ—если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полу, и наконецъ падаетъ въ лузу.

20) *Абриколе*, значитъ—когда шары стоятъ въ прямой линіи другъ противъ друга, и игорнымъ шаромъ ударить сперва бортъ, а потомъ дальний шаръ.

21) *Контрѣ-ку* называется—когда шаръ два раза ударится объ другой какій нибудь шаръ.

22) *Шаръ* называемый *дурацкій*, значитъ—когда нечаяннымъ образомъ, или чрезъ оттолкновеніе отъ борта, или отъ шара, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ не мѣтить, или котораго онъ не думалъ дѣлать.

23) *Отвлечь*—употребительное выражение—значитъ сыграть шара другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

24) *Дѣлать дуплетъ*, значитъ когда свой шаръ сдѣлаетъ шара другаго, такъ что онъ, отскочивъ отъ борта, падаетъ въ лузу.

25) *Триплетъ*, значитъ—когда шаръ будетъ ударенъ такъ, что побѣжитъ съ одной стороны на другую, а съ той опять на ту же—и въ лузу.

26) *Кватроплетъ*, значитъ—когда будетъ такъ ударенъ, что побѣжитъ отъ одной стороны къ другой, отъ сей къ противоположной, а отъ этой опять къ другой сторонѣ—и въ лузу.

27) *Угольникъ*, значитъ—когда шаръ стоитъ у борта на четверть отъ какой-нибудь угольной лузы, и если его сыграть такъ, что онъ, ударившись въ два борта, упадетъ въ лузу.

28) *Треугольникъ*, значитъ—когда шаръ стоитъ у борта па полторы четверти отъ какой-нибудь угольной лузы,—его сыграть такъ, что онъ, въ три борта ударившись, падаетъ въ лузу.

29) *Куразе*, значитъ—когда шаръ стоитъ посреди борта, и его игорнымъ шаромъ сыграть въ три борта, и послѣ того онъ падаетъ въ лузу угловую.

ОБЯЗАННОСТЬ МАРКЕРА.

1) Маркёромъ называется человѣкъ, прислуживающій при игрѣ игрокамъ; его занятія состоятъ въ томъ, что онъ долженъ примѣтить: счетъ партій, когда сдѣлаютъ шаръ, сколько сдѣлаютъ, съ крам-болемъ, или такъ, отъ чего происходит выигрышъ и проигрышъ, — все это онъ долженъ считать во все услышаніе.

2) Маркёръ долженъ считать партію такъ, чтобы послѣ каждого удара игрока говорить его партію; это для того, чтобы онъ меньше сбивался, а игроки будутъ знать, кому какой счетъ принадлежитъ.

3) Маркёръ долженъ подносить игрокамъ нужная пособія для игры, и опять брать ихъ изъ рукъ; сдѣленные въ лузу, или переброшенные за бортъ, или упавшие на себя шары, вынимать изъ кошельковъ и вручать ихъ игрокамъ, или ставить на надлежащій мѣста.

4) Если нужно что либо замѣтить на билліардѣ, то должно это дѣлать осторожнѣй—мѣломъ, а не чѣмъ либо другимъ.

5) Если маркёръ по небрежности тушуетъ какой-нибудь шаръ, то отвѣтаетъ играющимъ за партію, по чьему они играли, а шаръ ставить игрокъ, куда хочетъ; или если маркёръ невѣрно сочтеть партію, и игрокъ замѣтаетъ, что онъ сдѣлалъ это намѣренно, то онъ подлежитъ тому же взысканію.

6) Маркёръ до тѣхъ поръ не долженъ ставить шаръ на мѣсто, пока катающіеся шары не останавливаются.

7) Наконецъ маркёръ долженъ аккуратно отмѣтить на доскѣ, какъ число партій, такъ и кушей, по чьему играютъ; и въ концѣ каждой партіи долженъ сдѣлать счетъ оныхъ громогласно.

КОНЕЦЪ.

О П Е Ч А Т К И.

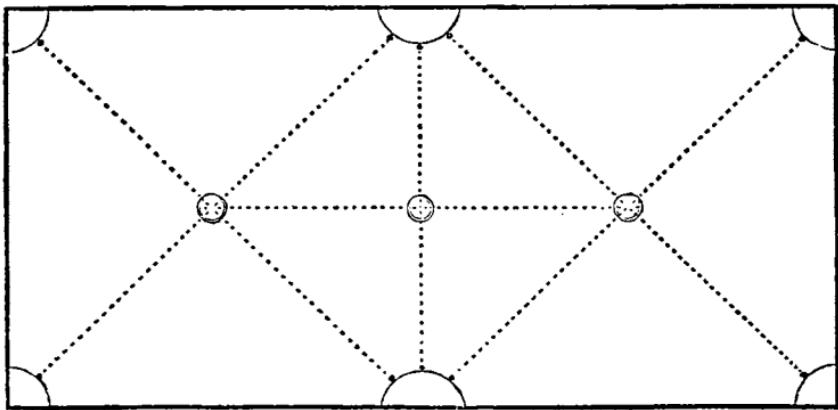
Напечатано:

Должно читать:

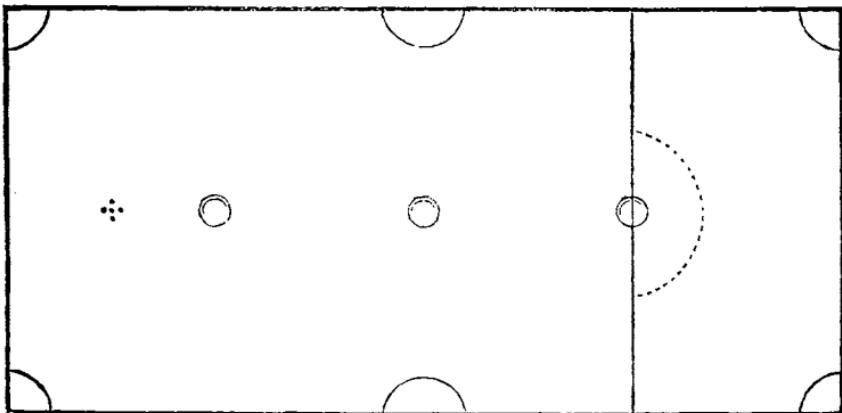
Стран. Строк.

11	Сверх.	11	на полуоборотъ,	на полуоборотъ.
40	--	9	подкладываетъ,	подкладываютъ.
45	--	9	они не играли,	они играли.

Nº 1.



Nº 2.



О Г Л А В Л Е Н И Е.

	Стран.
Введение.	5
О свойствѣ билліарда.	9
Правила для дѣйствованія.	10
— для дѣйствія кіемъ.	13
Мѣра кія.	16
О билліардѣ.	17
Русскія партія до 60 очковъ.	19
— — въ 48	—
— — въ 36	20
Объ условіяхъ игры	—
О игроахъ.	—
О счетѣ партій общей пятишаровой игры.	24
1 билія	25
2 — съ крамбolemъ.	—
3 — съ двумя крамболями.	26
4 — съ тремя крамболями.	—
5 — два шара въ лузу.	—
6 — два шара въ лузу, по одному крамболь.	27
7 — два шара въ лузу, по двумъ крамболь.	—
8 — три шара въ лузу, по одному крамболь.	28
9 — все четыре шара въ лузу, съ крамболями	—
О счетѣ на себя.	29
Биліи шаръ шаромъ.	—
1 — — — одинъ шаръ въ лузу	—
2 — — — два шара въ лузу.	30
3 — — — три шара.	—
4 — — — четыре шара въ лузу.	—
5 — — — одинъ шаръ въ лузу и по одному крамболь	—
6 — — — два шара въ лузу по двумъ крамболь.	31
7 — — — два шара въ лузу, по одному крам- боль въ едину, или разныи все равно.	—
8 — — — два шара въ лузу, по одному крам- боль, и отъ крамболя 3-й въ лузу.	32

9 Билія шаръ шаромъ: два шара въ лузу своимъ бѣльмъ, въ одну или разныя все равно, по одному крамболь.	33
10 — — — два шара въ лузу своимъ бѣльмъ въ одну или разныя все равно, по двумъ крамболь.	34
11 — — — три шара въ лузу своимъ бѣльмъ въ одну или разныя все равно, по одному крамболь.	35
12 — — — два шара въ лузу своимъ бѣльмъ, по одному крамболь и отъ крамболя 3-й въ лузу.	36
13 — — — три шара въ лузу, въ одну или разныя, по одному крамболь, и отъ крамболя 4-й въ лузу	37
О ставкѣ шаровъ пятишаровой игры.	—
О счетѣ крамболовъ, привадлежащихъ партіи въ 48 очковъ.	39
Общиа правила пятишаровой игры.	—
Счетъ крамболовъ и билій, привадлежащихъ Англійскому клубу.	44
О зрителяхъ.	—
Предварительныя правила.	45
Лагерь.	46
Общиа правила для игры въ два шара.	51
— — — пирамидной игры.	52
Счетъ партій Московской пирамиды.	54
— Петербургской пирамидной партіи.	55
Правила для пирамиды трехъ игроковъ	56
Игра козакъ	57
Французская партія до 10 очковъ.	—
Французская 3-хъ шаровая партія до 24 очковъ.	59
Французская 3-хъ шаровая партія до 12 очковъ.	—
Ставка шаровъ французскихъ партій.	61
Англійская партія о 32 очкахъ.	62
— — — до 15 очковъ.	63
Ізъясненіе ударовъ.	64
Обязанность маркера.	67

