

ПРАВИЛА БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ,

СОДЕРЖАЩІЯ
ПОКАЗАНИЕ ВСѢХЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ
ПАРТІЙ

И
ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ

ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ
Миланскому и Болонскому,

также шочное и ясное насшавленіе объ испол-
неніи сей игры.

СЪ ФИГУРАМИ.
ПЕРЕВОДЪ СЪ ФРАНЦУЗСКАГО.

МОСКВА ,
ВЪ ТИПОГРАФІИ АВГУСТА СЕМЕНА,
при Императорской Мед.-Хирургич. Академіи.
1826.

Печатать позволяется съ тѣмъ, чтобы по напечатаніи, до выпуска въ публику, представлены были въ Ценсурный Комитетъ: одинъ экземпляръ сей книги для Ценсурнаго Комитета, другой для Департамента Народнаго Просвѣщенія, два экземпляра для ИМПЕРАТОРСКОЙ публичной библіотеки и одинъ для ИМПЕРАТОРСКОЙ Академіи Наукъ. Января 18 дня 1826 года. Книгу сію разсматривалъ Адъютантъ, Коллежскій Совѣтникъ и Кавалеръ

ГАВРИЛО МЯГКОВЪ.

ВВЕДЕНІЕ.



Всѣ или почти всѣ играютъ на билиардѣ и не смотря на сіе, еще не было издано точныхъ правилъ для билиардной игры. Тѣ , которыя несвойственно названы академическими , (*) были составлены учителями игры въ мячъ , содержащими сначала билиарды какъ дополненіе къ игрѣ сей. Господа сіи не зная билиарда и, не предвидя слѣдственно всѣхъ случаевъ, да-

(*) Academie Universelle des jeux.

IV

же самыхъ обыкновенныхъ , постановили такія правила , которыми отзывались ихъ неопытностію ; безъ сомнѣнія , правила сіи были оспариваемы по мѣрѣ того , какъ игра сія дѣлалась болѣе и болѣе извѣстною. Съ сего времени получили они нѣкоторыя , весьма недостаточныя улучшенія , попому что они не имѣютъ благоразумныхъ постановленій , проповѣдавъ часто другъ другу и умалчивающъ о многихъ случаяхъ часто встрѣчающихся , для которыхъ необходимы правила постоянныя и точныя. Онѣ еще болѣе недостаточны въ провинціяхъ , гдѣ каждый городъ , а иногда каждый

билиардъ имѣетъ свои особенныя постановленія. Отсюда происходятъ всѣ противорѣчія, которыми пользуются недовѣрчивость и плутовство.

Извѣстно, что со времени учителей игры въ мячъ, билиардъ очень усовершенствованъ, ибо теперь вообще играютъ и болѣе и лучше. Игра сія, сдѣлавшаяся одною изъ главнѣйшихъ увеселеній во всѣхъ обществахъ, представляетъ обильный источникъ оныхъ, особенно въ деревнѣ; ибо въ ней соединяются многія выгоды: она пріятна и занимательна какъ для игроковъ, такъ и для зрителей; сверхъ того здорова для первыхъ,

доставляя имъ умѣренное движеніе, столь необходимое всѣмъ людямъ. Биліардъ развиваетъ 'пріятности и ловкость, занимаетъ воображеніе, требуетъ сужденія для дѣйствій шара и особенно для дѣйствій необыкновенныхъ и соображенія двойныхъ ударовъ. Первѣйшее знаніе въ игрѣ сей состоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пушѣ, который долженъ перебѣжать собственный шаръ игрока. Совершеніе ударовъ, изъ которыхъ каждый представляетъ геометрическую фигуру, занимаетъ умъ, рѣшеніе котораго должно быть скоро, ибо надобно, такъ сказать, сообщить рукѣ его впечат-

плѣніе для того, чтобы ударъ сдѣланъ былъ съ точностію, нужно для произведенія дѣйствія предположеннаго умомъ: не возможно получить желаемого успѣха безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою. Наконецъ можно играть на биліардѣ у себя съ дамами, пошому что игра сія допускаетъ всѣ пріятности, не требуя при томъ усилій; слѣдовательно она доставляетъ двойное наслажденіе, не лишая насъ общества женскаго пола въ такомъ увеселеніи, въ которомъ иногда онѣ не принимаютъ никакого участія. Дамы одушевляють все: ихъ опусуспіе превращаетъ наилуч-

Правила хороши только тогда , когда просты , вразумительны и точны , ибо исполненіе оныхъ въ семь случаѣ легко. И такъ для доставленія имъ желаемыхъ свойствъ надобно сдѣлать ихъ болѣе общими. Чтобы выполнитъ цѣль сію , необходимо уничтожитъ многія погрѣшности , введенныя ошибкою или недослѣдкомъ разсужденія и распространеныя обыкновеніемъ. Таковыя погрѣшности особенно встрѣчаются въ парціяхъ Французскихъ; я старался дополнить ихъ правилами , которыя если несовершенно удовлетворяютъ игроковъ во всякомъ случаѣ , то по крайней мѣрѣ заключаютъ всѣ возможные

выгоды и немогутъ сдѣлаться лучшими.

Для всѣхъ случаевъ, о которыхъ прудно судить рѣшишельно, я старался поспавить правила по возможности равныя и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобы между игроками существовалъ справедливый плашежь. Если не предвидѣлъ всѣхъ случаевъ, что невозможно въ игрѣ, споль измѣняемой особенно въ Италіянскихъ парпійяхъ, то по крайней мѣрѣ упомянулъ о наиболѣе встрѣчающихся.

Перемѣны сдѣланныя мною въ правилахъ, употребляемыхъ во Франціи для уничтоженія погрѣш-

XII

ностей и противорѣчій въ началахъ , можетъ быть, оскорблять самолюбіе извѣстныхъ содержателей бильярдныхъ и нѣкоторыхъ первоспешенныхъ игроковъ. Особенно сіи послѣдніе будутъ выискивать средства для пораженія моихъ нововведеній , но я утверждаю сіи нововведенія доводами, кажется, починными. Пусть Господа сіи представятъ лучшія ия успуюимъ съ удовольствіемъ. До сего времени представляли мнѣ только слѣдующую пословицу : *употребленіе — законъ* ; возраженіе сіе весьма недостаточно для убѣжденія : думаю, что разсудокъ позволяетъ бросить методу , если она ошибочна,

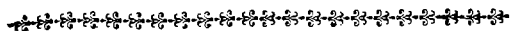
для введенія лучшей. Тоже вездѣ и во всемъ; совершенствованіе искусствъ и талантовъ утверждають сіе основное правило; однакожь я никогда не смотрѣлъ на мнѣніе свое, какъ на мнѣніе непреложное. Безъ сомнѣнія я могъ ошибаться; но къ ошибкамъ симъ не прибавилъ упорности. Вопрь уже восемь лѣтъ, какъ издалъ я сіи перемѣны въ правилахъ игры билиардной; никто не противорѣчитъ мнѣ и слѣдов. мои сужденія получили верхъ.

Къ Французскимъ паршіямъ присоединены Испаліанскія, ибо послѣднія обильны соображеніями и могутъ усовершенствовать игрока

какъ въ теоріи, такъ и въ практикѣ.

Въ изъясненіи ударовъ и правилъ, къ нимъ принаровленныхъ, я часто предпочиталъ недостатки повторенія и плодовиности—опиш-ствію ясности.





ПРАВИЛА БИЛІАРДНОЙ ИГРЫ.



ПЕРВЫЯ ПРАВИЛА

Д Л Я

ИСПОЛНЕНІЯ ВЪ ИГРѢ БИЛІАРДНОЙ.

П О Л О Ж Е Н І Я.

Ш А Р Ъ П Е Р В О Й С Т А В К И (*).

ИЗВѢСТНО, что большая или меньшая способность скорого изученія играть на биліардѣ довольно хорошо, зависить много отъ первыхъ положеній, утвержденныхъ обыкновеніемъ труд-

(*) Тотъ шаръ, который выславляютъ.

нымъ къ перемѣнѣ , то необходимо въ началѣ сыскать хорошія условія положенія какъ стѣла и ногъ , такъ рукъ и пальцевъ. Находясь такіа положенія , въ кошорыхъ невозможно имѣть пріятности и сообщити удару кіемъ всѣ желаемыя свойства , ибо движенія дѣйствующей руки стѣснены. Сверхъ того ошибочное положеніе производитъ невыгоду ; для избѣжанія сего я положилъ слѣдующія правила.

1. Надобно поставити себя на нѣсколько дюймовъ отъ билиарда : болѣе или менѣе , смотря по росту ; такъ чтобы стѣло на полуоборотѣ совершенно обращено было бокомъ къ столу (въ при четверши).

Нога ближайшая къ столу должна быти обращена вертикально , такъ

чтобы носокъ оной , направлялся къ билиарду ; другую ногу надобно опустивши около 12 дюймовъ назадъ и обратиши горизонтально , такъ чтобы оба пятки находились на одной линіи , шгло было ошвѣсно и могло свободно сгибаться.

2. Принявъ шаковое положеніе надобно имѣть шгло полунаклоненнымъ на билиардъ , такъ чтобы тяжесть онаго во время игры не обременяла руки, положенной на столъ ; въ прошивномъ случаѣ уменьшается упругость , дѣятельность другой руки и шгло лишается пріятности и свободы, ибо не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что важно и необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

3. Рука, положенная на билиардъ не много согнушою , должна припрогиваться только корнемъ кисти и кон-

цами пальцевъ (1), шакъ чтобы кисть образовала нѣкошорымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдѣлены для большей пріятности и опоры; большой палецъ возвышенъ и нѣсколько отодвинутъ отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій въ промежуткѣ, положивъ оный на составъ указательнаго пальца. Поступивъ такимъ образомъ, другую руку должно согнуть шакъ, чтобы кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ сохранивъ выгоду въ своихъ движеніяхъ и рука удобнѣе обхватишь кій.

(1) Нѣкоторые игроки кладутъ на билиардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлились и ударъ дасть вѣрнѣйшій; это ошибка, произведенная, начальнымъ положені-

емъ и упвержденная дурною привычкою. Таковое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія, ибо подвинувъ сильно плѣо къ облокопившейся рукѣ, оно сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ напряженіе руки дѣйствующей.

4. Весьма хорошо сначала пріучишь-ся класть длинный конецъ кія на лѣвую руку. Вотъ причины: короткій конецъ оставляетъ менѣе силъ дѣйствующей рукѣ, кошорая, когда хочешь дать сильный ударъ, получаешь напряженіе большое, отъ чего кій от-влекается назадъ, и конецъ его, вышедъ изъ пространства между большимъ и указательнымъ пальцами, ударяешь одинъ изъ двухъ входя шуда,

часто ранишь и *дѣлаешь киксъ* (2) или прогаешь шаръ два раза ; сверхъ того длинный конецъ споспѣшествуетъ лучшему прицѣливанію ; не должно однакоже , чтобы конецъ сей былъ слишкомъ длиненъ , ибо въ семъ случаѣ онъ также сдѣлаешь киксъ ; необходимая мѣра онаго , считая ось того мѣста , гдѣ кладется кій до конца прогающаго шара , есть восемь или десяшьдюймовъ .

(2) *Сдѣлать киксъ* (*qucueter*) есть слово собственное перифразѣ: *сдѣлать кій лживымъ* (*faire fausse queue*), и такъ несправедливо принимали оное за *тронутіе шара дважды киемъ* (*billarder* или *batonner*): можно сдѣлать киксъ , не сдѣлавъ ошибки: киксъ случается тогда , когда центръ конечности кія не пронесетъ вѣрно центра шара , что называется *ударять по шару*.



П Р А В И Л А

Д Л Я Д Ъ Й С Т В О В А Н І Я .



1. Пригошовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно имѣть одинъ шаръ, передъ копорымъ игрокъ сшановишся и ударяешъ оный концемъ кія , спараясь какъ можно попасть въ центръ онаго для того , чтобы шаръ кашился прямо и ударившись о бордъ возвратился къ тому же концу кія , ошъ котораго пошелъ, ш. е. въ шочку своего начала. У игроковъ ввелось почши въ обыкновеніе приписывать борду худое дѣйствіе, произведенное неискуствомъ , что постараюсь доказатьъ послѣ.

Всѣ, начинающіе играть, стараются съ перваго раза дать сильный ударъ ; но рука ихъ еще на привыкла къ шому ровному и прямому движенію, которое направляешь кій въ линіи прямой горизонтальной и слѣд. съ трудомъ можешь попасть въ истинный центръ шара , ибо недоспашокъ привычки сообщаетъ рукамъ негибкость , ошъ чего ударъ производится съ плеча.

2. Для избѣжанія таковой ошибки, замедляющей успѣхи, должно имѣть шертвнне сначала играть шихо. Такимъ образомъ надобно ограничить себя маленькими ударами, мѣшаясь въ средину шара и увеличивать силу пропорціо-нально привычки, приняшой рукою. Поставивъ себя такъ, какъ показано выше, плечо должно оспашься неподвижнымъ; предплечіе должно производить движе-

ніе, начашое локтемъ и даже кистью въ посредственныхъ ударахъ: только въ ударахъ сильныхъ предплечіе чувствительно напрягается отъ кошораго однакоже дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно для того, чтобы ударъ былъ чистъ и ровень. Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состояишь въ пропорціональномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти держащей кій по мѣрѣ того, какъ отвлекають его, и сжиманіи оныхъ, приближая кій къ шару, такъ что въ обратномъ движеніи кій остається между большимъ и указательнымъ пальцами.

3. При удареніи шара рука не должна соупуствовать удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы неподвижною и рука произвела усиліе. Когда мало по малу пріучишься полкать

шаръ прямо до другаго конца билиарда, по увеличеніи силы удара шакъ , чтобы шаръ, ударившись о бордъ, могъ возвращаться къ той почкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничьтесь довольно долгое время сею одною игрою, т. е. до тѣхъ поръ, какъ шокну-тый шаръ можешь упрости билиардъ въ одной прямой линіи. Такимъ образомъ вы будете мѣшить прямо и ударять правильно.

4. Когда рука пріобрѣтешъ сію ровность въ движеніяхъ, по можно прибавишь другіе шары и мѣшить по нимъ вмѣсто того, чтобы принаравливались по борду. Для того, чтобы играть по какому нибудь шару, надобно сперва поставишь себя въ линіи прямой къ шару, принаравливаясь концемъ кія (кошорый всегда держашъ въ центрѣ

шара , долженствующаго ударить) и мѣшнть въ точьку, діаметрально противоположную лузѣ или определенному мѣсту борда , куда хотяшть толкнушть пошть шаръ , по которому играюшть.

Таковое упражненіе служишть цѣлю облегчить взоръ къ сысканію и вспрѣчь двухъ противоположныхъ точекъ каждого шара ; ибо если хотяшть взять на пр. (3) осьмую часть шара въ право, то надобно , чтобы ешо была осьмая часть въ лѣво того , который толкаюшть для пронутія перваго. Чтобы лучше понять сіе, пусть воображаюшть на каждомъ шарѣ фигуру пяти точекъ игральной кости. Если желаюшть пронуть шаръ, въ который мѣшашть, въ точкѣ боковой съ лѣва для того , чтобы онъ пошелъ къ мѣсту борда или лузы , означаемому сею точкою , то

должно , чтобы это была боковая шочка съ права того шара , кошорый ударяють кіемъ и шакъ далѣе.

(3) Слова сіи: брать шаръ *полно* или *тонко* , *мало* или *много* означаютъ удары въ средину или въ бокъ болѣе или менѣе.

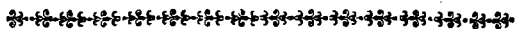
Когда желаютъ , чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ того , какъ пренетъ шомъ , въ кошорой мѣшили , на пр. для сдѣланія карамболя , то должно , чтобы онъ ударилъ сей послѣдній въ шочкѣ , обращенной лицомъ къ желаемому мѣсту. Не возможно съ шочноштію назначить сію шочку , когда хотѣли , чтобы шаръ перебежалъ косвенную линію , ибо желаемое дѣйствіе сколько зависить отъ способа , кошорымъ даютъ ударъ ,

столько и ошъ количества шара, принимающаго сей ударъ (4); одно долгое временное упражненіе можешь показашъ сіе.

(4) *Количество шара* (Quantité de bille) означаетъ ударъ болѣе или менѣе удаленный отъ центра.

Поелику дамы не могутъ играть во всѣхъ положеніяхъ, въ коихъ находишься шаръ, то онѣ обращаютъ кій и играютъ толстымъ концемъ. Въ таковой перемѣнѣ надобно поставишь пѣло свое въ положеніе, совершенно противоположное, когда играютъ тоненькимъ концемъ; держашъ конецъ сей одною кистию, положивъ другой на столъ прошивъ шара, прицѣлишься и такимъ образомъ ударишь.





М Ъ Р А К І Я.



Не возможно съ точностію опредѣ-
 лить пропорцій кія , ибо они различе-
 снують, смотря по большому или ма-
 лому росту играющихъ людей. Вообще
 онъ долженъ имѣть такую длину , ко-
 торая могла бы обхватить чешыре дюй-
 ма около руки, держащей его въ то
 время, когда находятся въ готовности
 играть. Очень короткій сжимаетъ на-
 пряженіе руки и производитъ ударъ съ
 плеча ; очень длинный производитъ не-
 ровность въ движеніи руки и перемѣ-
 няетъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть излишне свостреннымъ.

1. Ибо въ семь случаѣ ударъ получаешь различныя невыгоды и измѣненія: кій *сѣкущій* (*couettant*) заставляетъ шаръ прыгать. Для избѣжанія сего необходимо многія такія предосторожности въ способѣ держанія оный, кошорыя только совершенное знаніе можешь показать (5).

(5) Кій *сезетѣ*, когда очень понокъ въ срединѣ и слѣдов. очень гибокъ.

2. Кій *сѣкущій*, поражая не такъ прямо и швердо, заставляетъ шаръ вертѣться, ибо очень рѣдко попадаетъ въ центръ онаго.

3 Кій излишне свостренный производить весьма часто киксъ. Особенно начинающіе должны употреблять кій

съ толстымъ концемъ и пропорціональною массою , ошъ чего меньше будуть дѣлать ложныхъ ударовъ.

Я думаю , что теперь должно изъяснить , какимъ образомъ шаръ , идущій къ борду по прямой линіи , переходитъ косвенною линіею въ лѣво или право , смотря по тому , какъ онъ ударенъ концемъ кія . Когда конецъ сей излишне собственъ , то центръ шара и центръ кія весьма трудно встрѣчаются . Бордъ по упругости своей отпалкиваетъ шаръ , его ударяющій . Сіе дѣйствіе всегда одинаково и различествуетъ только по большей или меньшей данной силѣ ; такимъ образомъ шаръ , будучи ударенъ въ центръ , вершится горизонтально какъ колесо около своей оси и идешь прямо къ борду , который , по-

лучивъ его вполнѣ, возвращаетъ шару тоже вращеніе въ прошивную сторону.

Если толкнутый шаръ (разумеется въ центрѣ) идеть косвенно къ борду, то сей послѣдній, не получивъ его вполнѣ, толкнетъ въ бокъ и заставитъ описать другую линію также косвенную, кошорая съ первой описанной составляетъ тригольникъ : легко понять сіе дѣйствіе.

Шаръ, получившій ударъ въ срединѣ, но выше центра, равно имѣетъ вращеніе горизонтальное, только болѣе ускоренное, ошъ чего онъ вершится еще долгое время за тѣмъ шаромъ, кошорый ударилъ, ибо сторона его вращенія всегда шаже послѣ удара. Шаръ, получившій ударъ ниже центра, но въ срединѣ, имѣетъ также горизонтальное вращеніе, но обратное ; ш. е. идеть впередъ,

вращаясь взадъ до того , какъ потерявъ свою скорость, получаетъ естественное вращеніе , которое въ сихъ двухъ случаяхъ гораздо медленнѣе. Когда сей шаръ, вернись еще впередъ противнымъ образомъ , ударяешь другой шаръ , то ударъ имѣешь большое отраженіе; отъ сего онъ получаетъ естественное вращеніе.

Шаръ, ударенный въ бокъ , а не въ центръ, идетъ впередъ , но не прямо , ибо его вращеніе уже не горизонтально, а вертикально, т. е. шаръ обращается въ ту сторону , въ которую ударенъ, имѣя ось перпендикулярную къ столу. Сей шаръ при вертикальномъ круженіи ударивъ бордъ , описываетъ при возвратѣ линію болѣе или менѣе косвенную смотря по степени своего вращенія и всегда въ ту сторону, въ которую

быль ударень.— Легко можно понять сіи различныя дѣйствія, если имѣюшь билиардъ подъ рукой для произведенія на ономъ примѣровъ.

Такъ какъ я обѣщала изложить только первыя начала билиардной игры, то и не помѣщаю здѣсь другихъ подробностей, свѣденій и примѣчаній, что было бы очень обширно. Впрочемъ начала сіи достаточны для облегченія учащихся.

Поелику кожа, наклеиваемая на концы кія (что введено въ употребленіе въ Парижѣ уже десять лѣтъ послѣ того, какъ распространено въ Италіи съ 1801 года 1), способствуетъ быстрымъ успѣхамъ игры билиардной, то не худо объяснить выгоды сего изобрѣшенія: 1. Оно препятствуетъ игроку прорвать

сукно , покрывающее столъ билиарда , когда онъ хочешь сильно отогнать шаръ свой отъ борда ; 2. Дѣлаешь ударъ кія прищнымъ , если дерево сухо , звонъ котораго неприятенъ для слуха . 3. Рѣдко бываетъ нужно поправлять кій , сдѣлавши одинъ разъ ударъ ; но если пѣтъ кожи , то необходимо подпиливать его , отъ чего онъ дѣлается короче , должныя пропорціи портятся и свойство ударовъ его перемѣняется ; 4. Наконецъ кожа имѣетъ гораздо болѣе упругости , нежели дерево . Посему она долгое время сохраняется невредимою и мѣлъ , которыми напирають ее , вѣдряясь въ оную , доставляешь кію надлежащую закрѣпу для сообщенія шару , какъ тѣлу швердому и полированному , желаемаго дѣйствія .



ОБЩІЯ ПРАВИЛА

ВСѢХЪ ПАРТІЙ.



1. Биліардъ имѣетъ извѣстное мѣсто, называемое *домомъ* (quartier, домовою линією) откуда играють начиная партію; онъ означается прямою линією, проведенною отъ одного большаго борда къ другому.

Во Франціи линія сія и шочка (мѣсто) краснаго шара означающся почти до пятой части биліарда. Въ Италіи сіе установлено въ четвертую часть длины, ш. е. мѣста шаровъ образуюшь

центры чешырехъ лузь. Обыкновеніе сіе постоянное и произвольное , должно бытъ предпочтено ; сверхъ того при мѣста цвѣтныхъ шаровъ находятся въ равномъ разстояніи, что по крайней мѣрѣ представляешь правильность.

II. Игрокъ , имѣющій *шаръ въ рукѣ* , не можетъ становиться далѣ сей *домовой линіи* , что называется *ограниченіемъ*.

III. Если игроки желаютъ узнать , кому изъ нихъ начинать партію ; то они должны въ одно время ударить шары свои : тотъ , котораго шаръ ближе прикасился къ маленькому борду , ошкуда пущень , начинаетъ партію.

IV. По длинѣ билиарда опредѣляютъ верхъ и низъ онаго.

Въ Италіанскихъ паршіяхъ и въ паршіяхъ въ два шара, называемыхъ бѣлыми, низъ есть та сторона, гдѣ находится шаръ, по которому играютъ.

V. Кто положивъ руку на билиардъ для принаравливанія и прицѣливаясь трогаетъ свой шаръ, тотъ проигрываетъ ничего или два очка, смотря по случаю исполкованному въ IX членѣ; ударъ же почищается сыграннымъ.

Сіе правило имѣетъ мѣсто во всѣхъ случаяхъ, когда играютъ, имѣя шаръ въ рукѣ, съ тѣмъ однако, если шаръ былъ толкнутъ внѣ домовоѣ линіи. Несправедливо требовать, чтобы шаръ въ семъ случаѣ прошелъ среднія лузы, ибо ещо была бы выгода, за которую много произошло бы споровъ.

VI. Когда играютъ шаромъ въ рукѣ, то ни въ какой паршїи не позволяется имѣть шѣло или ноги внѣ линїи большаго борда.

Во многихъ мѣстахъ и особенно въ провинціяхъ ставяшъ себя совершенно внѣ линїи большаго борда, когда играютъ паршїю въ 24 очка и послѣдовательныя, но таковое злоупотребленіе несносно. Для чего уменьшать трудности паршїи, кошорая сама по себѣ уже очень легка; ещо значишъ доставляшъ способы случаю, кошорый напрошивъ надобно изгнать изъ такой игры, гдѣ одна ловкость должна владычествовать; трудности увеличиваюшъ приятность, привлекательность и удовольствїе, ибо весьма легко преодолѣть ихъ.

VII. Никогда не позволяешь играть не имѣя по крайней мѣрѣ одной ноги на полу, какъ бы ни было выгодно положеніе игрока; также шолкашь кій обѣими руками.

VIII. Когда игрокъ, принаравливаясь ударить, пронесетъ свой шаръ и потомъ спѣшишь толкнуть его, думая чрезъ то избѣжать потери одного или двухъ очковъ въ силу ниже несказаннаго IX члена, то онъ ошибается, ибо противникъ его сохраняетъ всегда право, требовать не только шара или очка промаха, прежде нежели станешь онъ играть, но еще счищать потерянные очки, если они сдѣланы ударомъ и многочисленны, т. е. онъ можетъ отказатьсь отъ очковъ промаха и счищать очки

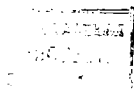
проигрыша : въ обоихъ случаяхъ шары остаются шакъ, какъ были прежде (6).

(6). До сихъ поръ существуетъ обыкновеніе считать одинъ очекъ на противникъ, который видя, что шаръ пронутъ, говоритъ, одинъ, что неправильно : выше-показанное правило предупреждаетъ все.

IX. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаешь промахъ и не проигрываетъ, то противникъ его считаетъ одинъ очекъ, если только шаръ его достигнешъ по крайней мѣрѣ высоты другаго шара, по которому онъ имѣетъ право играть: для сего достаточно, чтобы шаръ достигъ линіи проведенной поперегъ бильярда отъ другаго шара. Въ противномъ случаѣ, онъ теряетъ два очка,

вмѣсто того, чтобы заставить про-
ши вника своего начинать (7).

- (7) Сіе правило вообще принятое въ
Италіи, кажется, гораздо спра-
ведливѣе и менѣе подвержено зло-
употребленіямъ и разногласицамъ
того, которое принято во Фран-
ціи и которое, считая всегда одинъ
только очекъ, даетъ право про-
тивнику принудить сдѣлавшаго
промахъ снова сыграть для того,
какъ говорятъ, чтобы ударишь
ближайшій бордъ тѣмъ шаромъ,
по которому имѣютъ право иг-
рать, и опередить его (чего никто
не понимаетъ). Въ семъ случаѣ для
начатія удара, надобно положить
шаръ въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ
прежде былъ, что невозможно
сдѣлать съ точностію и произ-



ходящъ споры , ибо малѣйшее различіе можетъ перемѣнить свойство удара. Но главное доказательство невыгоды несообразнаго сего правила состоитъ въ томъ, что игрокъ обязанный начинать можетъ тогда играть по шару , увольняясь отъ потери очка ; легко понять, сколь злонамѣренность можетъ изказить подобное правило.

Если игрокъ , шронувъ свой шаръ , шолкнетъ его вторично , какъ сказано выше, и сдѣлаешь очки , то ничего не выигрываетъ , и шеряетъ одинъ или два очка.

Х. Кто положитъ шаръ свой въ лузу , не шронувъ другаго шара , шотъ шеряетъ три очка.

XI. Если въ то самое время, какъ производишь ударъ, игрокъ зацѣпится какойнибудь шаръ или кіемъ или шѣломъ, то проигрываетъ одинъ очекъ и не можешь ничего пріобрѣсть въ слѣдствіе своего удара. Если шаръ будетъ сдвинутъ предъ начатіемъ игры или по совершеніи удара, то теряется одинъ очекъ; съ шѣмъ только различіемъ, что очекъ сдвинутаго шара долженъ быть сочтенъ предъ очками удара и что сіи послѣдніе считаются предъ очкомъ сдвигнутаго шара послѣ удара.

XII. Кто сдвинетъ однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вдругъ (billarder) (8); тошъ теряетъ одинъ очекъ и ша-

- (8) Сдвинуть однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вмѣстѣ значитъ, когда полчекъ данный своему ша-

ры остаются на приняшихъ ими мѣстахъ , безъ потери слѣдующаго удара, какъ сказано въ членѣ VIII.

ру , получается въ то же время другимъ и когда не было припомъ двухъ различныхъ ударовъ , т. е. удара кіемъ по шару и удара шаромъ по другому шару. И такъ несправедливо думаютъ , что если ударъ былъ сдѣланъ ошибочно, то шары необходимо должны приниматьъ поже направленіе. Неоспоримо, что изъ двухъ шаровъ , не касающихся между собою , но очень близкихъ и сыгранныхъ въ бокъ, т. е. косвенно , одинъ пойдетъ въ лѣво , а другой въ право, безъ чего не возможно избѣжать сдвинутія въ одно и поже время

двухъ шаровъ вмѣстѣ, ударивъ горизонтально.

Для истиннаго сужденія объ ударѣ, достаточно вниманія ; ухо должно различать два удара, когда они не сдвигиваются въ одно и тоже время двухъ шаровъ.

Такъ какъ ударъ сей, о которомъ довольно трудно судить, производитъ часто споры, то игроки предъ началомъ игры могутъ условиться, что въ семъ смыслѣ они не будутъ оуждать удара, но это по соглашенію.

XIII. Кто ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія (batonner) (9), тотъ теряетъ три очка;

(9) Ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія

что же касается до послѣдствій удара, смотри членъ XI.

въ центръ, все тоже значить, что пронуть оный два раза (смотри членъ VIII выше). Множество игроковъ съ значеніемъ симъ смѣшивають значеніе — сдѣлать киксъ; но оно несправедливо. Сдѣлать киксъ значить сдѣлать кій фальшивымъ какъ уже прежде было упомянуто и сіе можетъ случиться безъ пронутія шара въ другой разъ бокомъ кія. Въ первомъ случаѣ нѣтъ ошибки, между тѣмъ какъ въ послѣднемъ всегда она заключается, хотя начинають ее часто киксомъ.

XIV. Когда шопъ шаръ, коимъ играютъ, находится противъ другаго, его толкнувшаго, то надобно его опо-

двинуть на двига послѣдняго; въ противномъ случаѣ представляются члены VIII и XII. Для сдѣланія карамболя въ семь положеніи, достапочно толкнуть свой шаръ по другому.

Если случится, что три шара столкнутся, и тотъ, которымъ играютъ находится въ срединѣ, то надобно его выгнать не сдвинувъ другихъ и въ семь случаѣ ни проигрываютъ, ни выигрываютъ. Но если шаръ, которымъ играютъ, покатится и шронетъ четвертый, или если ударившись бордъ, возвратится и ударитъ одинъ изъ двухъ шронутыхъ, то это значить карамболь. (10).

(10). Правило сіе столько же справедливо, сколько и основательно, и непаково ошибочное, употребляемое во Франціи, которое полагаетъ

что для сдѣланія карамболя надобно сдвинуть шаръ, который пронуль шаръ играемый; но сіе явно противорѣчитъ правилу, защищающему одинъ и тотъ же ударъ, толкающій вдругъ два шара (billarder) и его основаніе. Ибо если нельзя сдвинуть въ одно время два шара, которые пронулись, не сдѣлавъ погрѣшности, что показано въ членѣ XII; то какъ понять, чтобы должно было дѣлать оное въ какомъ либо случаѣ? Сіа настойчивость хотѣть, чтобы шаръ двигалъ другой для сдѣланія карамболя происходитъ отъ увѣренности, желающей, чтобы второй шаръ былъ пронутъ; но прежде нежели сдѣлается ударъ, игрокъ можетъ спорить, что шары пронулись. Для подтвержденія моего мнѣнія

я приведу примѣръ: играющъ карамболь; шаръ, которымъ играютъ, пронувъ одинъ изъ другихъ остановился у третьяго, не сдвинувъ его; прошивникъ тотчасъ говоритъ, что карамболя не было; однако игравшій хочетъ увѣрить, что шары пронулись и карамболь неизбежимъ; и такъ не одно движеніе доказываетъ, что шаръ былъ пронувъ; слѣдовательно движеніе необходимо для составленія карамболя.

XV. Кто снимаетъ или только сдвигаетъ стоящій шаръ безъ согласія прошивника, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Когда шаръ надобно вычислить, то игрокъ долженъ дать сдѣлать сіе маркеру.

XVI. Если прошивникъ остановли-

ваешь или обращаетъ въ сторону ка-
 щійся шаръ, котораго игрокъ не по-
 терялъ, то сей послѣдній считаетъ цѣ-
 ну шара сверхъ того, что выигралъ онъ
 въ слѣдствіе удара. Если шаръ цѣлной,
 то ставится на свое мѣсто; если бѣлый,
 то берутъ его въ руку.

§ Если въ Италіанскихъ партіяхъ оп-
 клоненный шаръ есть казинъ, то вы-
 славляютъ его.

Если остановленный или опклонен-
 ный шаръ есть шаръ того, который
 его пронулъ, то игрокъ имѣетъ право
 поставить оный прошивъ борда, къ ко-
 торому онъ направлялся, но тогда полу-
 чаетъ онъ только два очка.

XVII. Если въ предыдущемъ случаѣ
 игрокъ ничего не сдѣлалъ, то тотъ, кто
 сдвинулъ шаръ, не проигрываетъ ничего
 и равно считаешь сдѣланную потерю ;

игроку предославляется право выбора снзавить шаръ такъ, какъ сказано о бѣломъ.

XVIII. Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинутъ шаромъ противника, прежде нежели онъ пронузъ другой, то послѣднй шеряетъ цѣну шара, къ которому шаръ сдвинутый былъ направленъ.

Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинутъ шаромъ противника послѣ, какъ онъ пронузъ другой, то послѣднй шеряетъ два очка сверхъ того, что будетъ выиграно.

Во сихъ двухъ случаяхъ игрокъ продолжаетъ играть, если ешо партія послѣдовательная.

XIX. Если самъ игрокъ, промахнувшись, останавивъ шаръ, то не шеряетъ ничего и проч. , какъ сказано въ членѣ XVI. Но когда онъ промахнулся прежде

или послѣ, то прошивникъ получаешь цѣну сдвинушаго шара сверху проигрыша, который будетъ сдѣланъ по другимъ шарамъ, и имѣешь право сдвинуть шаръ, какъ въ членахъ XVI и XVII.

XX. Если игрокъ останавливаетъ или уклоняетъ свой шаръ, то теряетъ столько очковъ, сколько выигралъ; если же ничего не выигралъ, то проигрываетъ цѣну шара, по которому игралъ.

Если онъ остановитъ или сдвинетъ свой шаръ прежде, нежели пронесетъ имъ другой, то теряетъ три очка.

Въ случаяхъ сихъ послѣднихъ членовъ, прошивникъ того, который сдвигаетъ какой нибудь шаръ, имѣетъ выборъ считать очки или оставить шары какъ, какъ они стояли, не считая ничего, или заставивъ поставить сдвинутый шаръ прошивъ борда, къ которому касался, и въ

помъ же направлѣнїи, но считая очки. Цвѣтные шары ссавяшъ на мѣста свои, а бѣлые берутъ въ руки.

XXI. Кто положитъ шаръ свой въ лузу, не шронувъ другаго шара, тотъ шеряетъ при очка; въ противномъ случаѣ проигрываетъ то, что бы выигралъ.

XXII. Вообще можно потерять только то, что было бы выиграно; случаи исключенїя будутъ разсмотрѣны въ тѣхъ партїяхъ, гдѣ они имѣютъ мѣсто.

XXIII. Тотъ, котораго шаръ выско-
читъ изъ билиарда, шеряетъ столькоже,
сколько бы проигралъ, еслибъ шаръ былъ
положенъ въ лузу.

Прямой скачекъ, т. е. скачекъ другаго шара не считается во всѣхъ Французскихъ партїяхъ, гдѣ входитъ болѣе двухъ шаровъ; въ обоихъ случаяхъ шары находятся въ рукѣ или на своихъ мѣстахъ.

XXIV. Кто играетъ чужимъ шаромъ, шотъ теряетъ только свой ударъ; если ето шаръ противника, то сей послѣдній имѣетъ право взять себѣ одинъ изъ двухъ, который ему нравишся, для послѣдствія игры.

Когда игрокъ по ошибкѣ играетъ цвѣтнымъ шаромъ, то противникъ имѣетъ право оставить шары шакъ, какъ они находились, или поставитъ шаръ, которымъ играли, на свое мѣсто.

Если въ вышепоказанныхъ случаяхъ бываетъ сдѣланный шаръ, то противникъ можетъ поставить его на краю лузы въ среднѣ; или на свое мѣсто, если ето цвѣтной шаръ; или взять въ руку, если ето шаръ бѣлый.

Если шаръ, коимъ играють, или сдѣланный есть казнь, то противникъ

выспавляешъ его или спавишъ подлѣ
аузы въ срединѣ. (11)

(11) Старинное правило говоритъ ;
что ударъ хорошъ для того, кто
игралъ; но невозможно быть без-
разсуднѣ сего правила: ето значить
оспавлять ошибку на произволъ ,
способствовать обману. Возмо-
жно ли противнику предупредить
се коварство, когда онъ обращаетъ
голову? Кто хочетъ сдѣлать оное,
всегда можетъ сдѣлать. Гораздо
лучше и разсудительнѣе обращать
все наказаніе на того, кто сдѣлалъ
ошибку, ибо отъ него зависить
избѣжать оной. И такъ правило
мною вводимое предпочтительнѣе,
ибо оно уничтожаетъ хитрость.

XXV. Кто играя , теряетъ одинъ
очекъ, тотъ не можетъ пріобрѣсть его
тѣмъ же ударомъ.

XXVI. Если въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ выставляють, игрокъ выставляя по-ложитъ три раза шаръ свой въ лузу, то ничего не теряешь; прошивникъ его можетъ выставлять или поставитъ шаръ проигранный въ срединѣ малаго борда на разстояніе двухъ шаровъ. (12).

(12). Я думаю, что здѣсь вознагражденіе необходимо, ибо тотъ, кто выставляетъ, кладетъ шаръ свой въ лузу для того, чтобы сдѣлать его труднѣйшимъ; и такъ надобно, чтобы онъ имѣлъ рискъ соразмѣрный и награждаемый.

XXVII. Кто сдѣлавъ ударъ для вы-савки, тронетъ другой разъ шаръ, тотъ подлежитъ случаю третьяго удара предыдущаго члена.

XXVIII. Должно всегда играть шон-кимъ концемъ кія. (13)

(13) Обыкновеніе принятое во Франціи играть полетнымъ концемъ, ошибочно, ибо ударъ слѣдующа за шаромъ весьма легко можетъ сдвинуть близкіе шары; сверхъ того это значило бы слишкомъ легко преодолевать трудности.

XXIX. Шаръ почитается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовою линією.

Тоже въ партіяхъ бѣлыхъ и Испанскихъ для шара стоящаго на линіи среднихъ лузъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находится въ рукѣ; не имѣя домовою линіи для сихъ партій, игрокъ сдвинетъ себя съ того бока, который угодно ему избрать.

XXX. Во всѣхъ партіяхъ пошъ, кто проиграешь послѣднюю, заславляешь

выставлятъ другаго для начинанія слѣдующей. (14)

(14) Несправедливо полагаютъ, что тотъ, который выиграетъ послѣднюю партію, имѣетъ право начинать слѣдующую; ибо можетъ случиться, что одинъ игрокъ выиграетъ многія, тогда какъ противникъ его только одну, что очень непріятно для послѣдняго.

XXXI. Въ случаѣ гдѣ какой нибудь шаръ, находясь у борда лузы, падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катившся не бывъ толкнувъ, то это несчастливо, если не успѣютъ возвратишь его на свое мѣсто; но игра продолжается, какъ бы не былони одного шара у борда и шаръ тамъ спавишся.

Если катящійся шаръ остановится у того же борда, то упавшій шаръ

ставившия какъ можно ближе къ тому мѣсту, которое онъ занималъ, но только чтобы не спронулъ другаго.

XXXII. Когда шаръ прикашившись къ краю лузы, кажется остановившимся и потомъ падаетъ, то должно опіесшись къ маркеру или зрителямъ, ибо другаго точнаго правила на сіе поставишь нельзя. Если маркеръ не можешь рѣшить: добровольно ли упалъ шаръ по своему первому движенію, или послѣ того какъ казался неподвижнымъ; то въ семъ послѣднемъ случаѣ онъ не счисляется и ставится у борда, ибо его паденіе произошло отъ другой причины, а не отъ удара.

XXXIII. Никто не можетъ оставить начатую партію безъ согласія своего противника, не только прежде того, какъ настоящая партія кончена, но и

послѣ всѣхъ, сколько согласились играть, подѣ наказаніемъ потерянна выигрыша.

XXXIV. Когда случится ошибка въ способѣ счислять, то каждый зритель имѣетъ право поправить щетъ, лишь бы это было во время самаго удара. Но если одинъ изъ игроковъ или маркеръ сдѣлаетъ вопросъ, то каждый можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было послѣ удара.

XXXV. Когда самъ игрокъ ошибется въ счетѣ, то маркеръ долженъ поправить сію ошибку.

XXXVI. Исключая два предъидущіе случая, никто не имѣетъ права увѣдомить объ ошибкѣ или о сдѣланныхъ очкахъ, если они ничего не видали; и такъ какъ сіе увѣдомленіе есть случайное, то не обращается вниманія на то, что составляешь предметъ онаго.

XXXVII. Если шаръ провунуть, или надобно поставить его на свое мѣсто, то сіе долженъ сдѣлать маркеръ.

XXXVIII. Кто бьется объ закладъ или участвуешь въ игрѣ, тотъ не можешь никакимъ образомъ давать своего мнѣнія объ игрѣ: его сужденія не должны быть принимаемы.

XXXIX. Зритель, мѣшающій въ игрѣ какимъ нибудь образомъ, ошвѣчаетъ за паршію того изъ игроковъ, который теряетъ ее въ слѣдствіе сего помѣшательства.

XL. Исключая особенныхъ соглашеній, издержки всегда платятся выигрывающимъ, когда играютъ въ деньги; если же играютъ не на деньги, а на другія какія нибудь вещи, то платитъ тотъ изъ игроковъ, который остаётся въ проигрышѣ.

Когда играя въ деньги, проигрышь недоспашочень для заплавы издержекъ, то остальное платится игроками по поламъ.

Когда проигравшій требуетъ другую паршю для оыгранія въ шовъ же или другой день, то игроки должны означать, что они играють въ ту же цѣну, иначе маркеръ замѣчаетъ по праву сдѣланныя уже партіи на щетъ выигравшаго.

Когда игроки послѣ отдохновенія снова начинаютъ играть на биліардѣ, заплативъ издержки или замѣтивъ оныя на кредитъ, то равнымъ образомъ должны объяснить, на тѣхъ ли же самыхъ условіяхъ играють они; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія, чтобы начать снова.

XII. Маркеръ долженъ считашь очки съ точностію и повторять сіе громко всякій разъ, когда игрокъ сдѣлалъ или хочеть сдѣлать свой ударъ. Кромѣ сего онъ долженъ внимашельно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи безъ всякаго пристрастія судить объ ударахъ. Словомъ, маркеръ есть рачишель выгодъ каждаго изъ игроковъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или обмана.

XIII. Маркеръ долженъ явно и съ точностію означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать счетъ оной громогласно.





ПАРТІИ ФРАНЦУЗСКІЯ.



Ихъ много родовъ; главнѣйшія суть: партія *обыкновенная*; партія *последовательная* (la partie à suivre) въ три шара; она же въ пять шаровъ, и партія *дублета* безъ послѣдованія и съ послѣдованіемъ, въ три шара. Прочія партіи суть условныя.

ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

1. Для всѣхъ партій Французскихъ надобно сдѣлать по срединѣ дома полу-кругъ, центръ котораго долженъ находишься въ точкѣ, раздѣляющей домовую линію (Quartier) пополамъ, а длина

каждаго радіуса футъ (смотри табл. I. чер. 1.) Игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ ставить его внѣ сего полу-круга.

II. Партия сія заключается 20 очковъ. Каждый игрокъ дѣлаетъ по одному удару; начинающій играетъ краснымъ шаромъ.

III. Два бѣлыхъ шара и красный равны; въ послѣднемъ счѣтаеися при очка, въ первыхъ по два.

IV. Во всѣхъ обыкновенныхъ партіяхъ красный шаръ выславляютъ въ началѣ игры, толкая оный на точку, составляющую средину квадрата стола и противоположную дому. Точка сія всегда здѣсь составляетъ верхъ бильярда.

V. Когда игрокъ держитъ шаръ свой въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то прежде, нежели прометъ одинъ изъ

шаровъ спхъ, онъ долженъ играть по борду другаго конца бильярда, что называется ударомъ съ низу. (*coup-du-bas*).

VI. Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго коснется двухъ другихъ, выигрываетъ два очка. Это называется сдѣлать карамболь (*caramboler*).

VII. Кто вгонитъ шаръ въ какую нибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько очковъ, сколько значить шаръ сей; если же вгонитъ свой собственный, то проигрываетъ то, что бы выигралъ.

VIII. Позволяется играть по красному или бѣлому, если шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ должно играть по шакому, который въѣ дома; когда же хотятъ играть по тому который дома, то должно соображаться съ пятымъ членомъ.

IX. Если красный шаръ сдѣлаютъ и

мѣсто его будетъ занято другимъ шаромъ, то онъ ставится на мѣсто дома; если и сіе также занято (оно почитается тогда занятымъ, когда шаръ, копорымъ играющъ, находится въ рукѣ), то поставляется на среднее мѣсто бильярда. Въ послѣднемъ случаѣ (15) игрокъ можетъ играть по немъ.

(15) Таково должно быть сіе правило, ибо въ обыкновенной партіи нѣтъ средняго мѣста.

Если красный шаръ еще не пронуть, а мѣсто его дѣлается свободнымъ, то онъ ставится на сіе мѣсто (16).

(16) Если на его мѣстѣ стоялъ на прѣбѣлый шаръ и положенъ въ лузу или сдвинуть.

О ПАРТІИ ПОСЛѢДОВАТЕЛЬНОЙ.

Сія партія идетъ въ 24 очка и правила имѣетъ тѣ же какъ и предыдущая,

съ тѣмъ только различіемъ , что въ одной пошъ, кто выигралъ нѣсколько очкоу, продолжаетъ играть.

Nota. Въ Лошарингской партіи нельзя играть два раза сряду по одному и по-муже шару, а позволяется играть изъ дому или тогда, когда шаръ противника сдѣланъ.

О ПАРТІИ ВЪ ПЯТЬ ШАРОВЪ.

I. Сія партія имѣетъ 40 очкоу и играется въ пять шаровъ , въ числѣ которыхъ находятся два бѣлыхъ, красный, желтый и розовый или зеленый.

II. Въ бѣлыхъ считается два, въ красномъ три (17), въ розовомъ или зеленомъ чепыре, а въ желтомъ шесть очкоу.

(17) Гораздо лучше, кажется, никогда не перемѣнять значеніе кра-

снаго шара, чрезъ что увеличивается занимательность партіи при разыгрываніи.

Бѣлые кладутся со всѣ лузы; красный и розовый въ угловыя, а желтый только въ среднія. Игрокъ проигрываетъ, когда вгонитъ ихъ не въ назначенное мѣсто.

III. Красный сѣвится на верхнее мѣсто, желтый на среднее, а розовый дома.

IV. Кто выиграетъ нѣсколько очковъ, тотъ продолжаетъ играть.

V. Начинающій выгоняетъ шаръ свой изъ дому, т. е. опикашиваетъ оный куда угодно, не трогая другихъ шаровъ; въ противномъ случаѣ проигрываетъ столько, сколько сдвигаетъ и шары остаются въ принятомъ ими положеніи, если же они были положены въ лузу, то сѣются на свои мѣста.

Кто дѣлалъ ударъ положивъ собствен-
ный шаръ свой въ лузу или пронешъ его
въ другой разъ послѣ того какъ погналъ,
потѣ лишается права начинать игру
съ изнова. Въ началѣ паршїи онъ ста-
вится у малаго борда, какъ сказано въ
членахъ XXVI и XXVII *общихъ пра-
вилъ.*

VI. Кто по ошибкѣ сдѣлавъ ударъ,
пронулъ одинъ или многіе шары, потѣ
остається такъ , какъ бы кончилъ разъ
свой и подвергается выше сказанному
въ V членѣ.

VII. Второй игрокъ имѣеть право
сдѣлать первый ударъ только по бѣлому;
если онъ зацѣпитъ другіе шары, то рав-
нымъ образомъ подлежитъ V члену. Послѣ
сего перваго удара можно играть по
всякому шару.

VIII. Касательнo удара съ низу смo-
три членъ V обыкновенной паршii.

Розовый шаръ находится дома, когда
не пронуть еще съ своего мѣста.

IX. Если мѣсто сдѣланнаго шара
занято , то оный ставится на порож-
нее, отдаленнѣйшее отъ игрока; если
же нѣтъ такового, то онъ поставляется
у маленькаго отдаленнѣйшаго борда
на прямой линii, проходящей чрезъ мѣ-
ста цвѣсныхъ шаровъ , по которымъ
можно играть.

X. Если игрокъ остано-
вить или откло-
нить кающійся цвѣтной шаръ, то про-
игрываетъ значенiе онаго; ничего же
не проигрываетъ, если шаръ сей бу-
детъ его противника. (Для другихъ слу-
чаевъ смотр. XVI — XX член. *общихъ*
правилъ).

О ПАРТІИ ДУБЛЕТА.

Ихъ много видовъ: дублеть простой, дублеть сложные и дублеть составленные изъ условныхъ разположеній. Правила для перваго, иначе называемаго *открытымъ дублетомъ Парижскимъ* (doublet franc de Paris), будетъ служить основаніемъ для прочихъ, которыхъ опишу только особенности. Всѣ они играются въ три шара, подобно партіи обыкновенной.

ДУБЛЕТЬ ПРОСТОЙ.

I. Сія партія имѣетъ 12 очкоу, безъ послѣдованія и 16, если игрокъ продолжаетъ играть выигрывая очкоу.

II. Первый ударъ начинается съ краснаго. Когда шаръ, по которому играютъ, ударившись о бордъ камиша въ противоположную лузу, то сіе назы-

вается *дублетомъ*. Дублетъ будешь также тогда , когда шаръ , стоящій близъ самага борда , ошпалкиваетъ въ противуположную лузу пошъ шаръ , кошорый ударилъ его.

III. Дублированный шаръ (*la bille doublée*), остановившійся и потомъ толкнутый въ лузу другимъ шаромъ , равномѣрно почищается хорошимъ дублетомъ.

IV. Противо-ударъ (*contre-coup*) почитается тогда только дублетомъ , когда шаръ ударившись о бордъ встрѣчается съ шѣмъ шромъ , кошорый толкнулъ его и потомъ вкочился въ какую нибудь лузу. Очевидно , что оба удара должны происходить отъ одного и тогоже шара ; иначе будетъ билия , сдѣланная однимъ шаромъ по другому.

Случаются хорошіе прошиво-удары шара объ шаръ, что можетъ произойти только отъ трехъ шаровъ, подобно вышесказанному второму дублету.

V. Прошиво-ударъ почищается хорошимъ шогода, когда какой нибудь шаръ получивъ два удара отъ одного и шогоже шара (коснувшись борда первого удара) остановился и потомъ пошелъ въ лузу.

VI. Равнымъ образомъ хорошъ прошиво-ударъ, когда шаръ будучи толкнувъ другимъ шаромъ касается борда, останавливается и потомъ получаетъ опять ударъ отъ сегоже самого шара.

VII. Хошябы твердый ударъ (coup dur) былъ ничемъ иное какъ прошиво-ударъ, однако почищается дублетомъ когда два удара слѣдуютъ весьма скоро одинъ за другимъ; опредѣленіе

онаго составляешь опредѣленіе противополо-
удара означеннаго въ членѣ IV. Ударъ
называется твердымъ, когда шаръ,
стоящій у борда будетъ ударенъ въ
центръ свой другимъ шаромъ, отъ чего
и покажется въ какую нибудь лузу. Звукъ
и дѣйствіе шаровъ безошибочно пока-
жутъ свойства онаго.

Другія партія дубляша называемыя
сложными суть слѣдующія. Всѣ онѣ
идутъ въ 20 очковъ, когда выигравъ
нѣсколько очковъ, продолжаютъ играть,
и въ 16, ежели играютъ только по од-
ному разу чередуясь.

П Е Р В А Я.

I. Билія, сдѣланная двойнымъ отраже-
ніемъ (bricole) т. е. когда шаръ, ударивъ

шнсь о бордѣ и отскочивъ, положишъ другой въ лузу, почитается дублетомъ.

II. Билія пошому же шару нечитается и бѣлый ставился вкрай тойже лузы въ кошорую былъ положень.

III. Ударъ одного шара другимъ почитается дублетомъ ш. е. погнавъ шаръ до кошорому играно, на шрешіѣ, положенный въ лузу, считается подобношому съ кошорымъ былъ карамболь.

В Т О Р А Я.

Въ сей партіи дублетомъ почитается не двойное отраженіе, но ударъ сдѣланный однимъ шаромъ по другому.

Кто сдѣлаетъ билію пошому же шару, тотъ проигрываетъ.

ТРЕТІЯ.

Здѣсь ни отраженіе , ни ударъ, сдѣланный однимъ шаромъ по другому, не считаются; онѣ проигрываютъ подобно билиа, сдѣланной по тому же шару.

Можно видѣть, что сіи партіи суть условныя и что каждый игрокъ можешь составить новую по своему произволу; однако онѣ подчинены *общимъ правиламъ.*

ПАРТІИ СЪ ТРЕМЯ ИЛИ ЧЕТЫРМЯ ИГРОКАМИ, НЕ ЖЕЛАЮЩИМИ ОСТАВАТЬСЯ БЪ БЕЗДѢЙСТВІИ.

Испаліанцы выдумали способъ играть партіи въ шроемъ или чешверомъ, что неизвѣстно еще во Франціи. Въ сихъ

партіяхъ заключаются многія выгоды, кошорыхъ лишена партія постоянная.

Довольно трудно встрѣшиться четьремъ игрокамъ равно сильнымъ, такъ чтобы можно было играть двумя противъ двухъ безъ обиды кого либо изъ оныхъ. Въ семь случаевъ обыкновенно поставляютъ самого слабаго съ самымъ сильнымъ, думая тѣмъ уровнять партію; однакожь выходитъ напротивъ и я часто видѣлъ, что послѣдніе всегда бывали жершвою первыхъ; ибо силу почитаютъ какъ одну, между тѣмъ какъ сила сія ослабляется *угастникомъ* и приводится въ недѣятельность игроками.

Въ Италіи когда нѣтъ большаго превосходства между двумя игроками, то различіе исчезаетъ по самому способу составленія партіи. При концѣ каждой

мѣняють участника и сей способъ называется *туромъ* (tour), посредствомъ котораго слабые не имѣютъ той невыгоды, которую они имѣли бы въ постоянной партіи и если много проигрываютъ другимъ игрокамъ, то получаютъ выгоду при каждой перемѣнѣ участника.

Когда игроковъ только трое, то каждый изъ нихъ вступаетъ поочередн съ другимъ въ товарищество, т. е. одинъ изъ трехъ играетъ противъ двухъ другихъ.

I. Если два игрока играютъ противъ двухъ другихъ, то партію начинаютъ какіе нибудь два и если изъ нихъ одинъ проиграетъ два очка, то мѣсто его занимаетъ другой. Впрочемъ для сего условливаются до начала игры.

II. По окончаніи каждой партіи учас-

ники перемѣняюща и послѣ тура или трехъ парій начинаютъ игру опять съ изнова.

III. Начавши туръ нельзя оставить игры безъ взаимнаго согласія.

IV. Начиная партію и перемѣнивъ участниковъ, бросающъ жребій, который показываешь, кому должно начинатьъ.

V. Участники начинаютъ по произволенію.

Какуюбы ни сдѣлалъ ошибку участникъ неигрокъ, онъ почитается однакожъ за игрока.

VI. Каждый участникъ можетъ свободно подавать свое мнѣніе, указывать шары и совѣщивать.

VII. Когда, въ шурѣ трехъ игроковъ, двое играютъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, не

долженъ увѣдомлять своего поварища о какой нибудь ошибкѣ, исключая ошибки въ счетѣ очковъ.

Касательно партій смотри *общія правила*.

Есть еще партіи, называемыя *по командѣ* (de commande); я помѣщаю ихъ въ классъ партій условныхъ.

Игрокъ долженъ пронуть сперва шаръ, назначенный противникомъ; если онъ сего не сдѣлаешь, а пронетъ другіе шары, то проигрываетъ значеніе оныхъ которые поставяются на шѣ мѣста, гдѣ были.

Правила должны быть неизмѣняемы.

О ПАРТІИ СЪ НАЗНАЧАЕМЫМИ БИЛІ- ЯМИ.

Сія партія состоить въ томъ , что прежде, нежели начнутъ ее, каждый изъ игроковъ объявляетъ, что онъ намѣренъ сдѣлать и какимъ образомъ будетъ играть.

I. Надобно объявлять одинъ только случай или карамболь или билію, означая припомъ лузу.

II. Для карамблей должно условиться, ш. е. сказать, играютъ ли ихъ прямо отъ одного шара къ другому , или по бордамъ; опредѣлить также съ точностію сіи послѣднія, шаръ, по которому играютъ, и шаръ, по которому хошаютъ сдѣлать карамболь. Если играютъ двойнымъ отраженіемъ, ш. е. по борду, то равнымъ образомъ сіе опредѣляется.

Для избѣжанія споровъ, которые произведетъ бы шаръ, находящійся у борда и пронувшій прежде или послѣ, должно условиться о разстояніи, чтобы послѣ можно было объявить, пронуть ли предварительно ближайшій бордъ или нѣтъ; разстояніе сіе опредѣляется длиною игорной карты, следов. если не будешь сего разстоянія, то шаръ не пронуть ближайшаго борда. Впрочемъ игрокъ прежде нежели начнетъ играть, долженъ обратиться на сіе вниманіе зрителей; въ противномъ случаѣ ударъ его уничтожается.

III. Касательно билии не только должно означить лузу, но и способъ, какимъ хошая въогнать въ нее шаръ; дублетомъ, шриплетомъ, по двумъ, шремъ или чetyремъ бордамъ и проч.

IV. Достаточно въ точности выполнить назначеніе для счета всѣхъ сдѣланныхъ очковъ; въ противномъ случаѣ проигрывается то, что сдѣлано.

V. Кто не объявляетъ, тотъ ничего не можетъ выиграть, однакожь не смотря на сіе, ошибки его считающся въ пользу противника.

VI. Игрокъ долженъ дѣлать объявленіе свое такимъ образомъ, чтобы могли понять его какъ противникъ, такъ и маркеръ.

VII. Въ объявленіи должно съ точностію означать противо-ударъ, твердый ударъ, ударъ одного шара другимъ и вообще всѣ принадлежности.

VIII. При ударѣ съ низу надобно показать борды, къ кошорымъ должны коснуться шаръ, прежде нежели пронетъ тотъ шаръ, по кошорому объявлена игра для приобрѣшенія очковъ.

О ПАРТІИ СЪ ПЯТЬЮ ЛУЗАМИ.

Хотя партія сія играется съ давняго времени, однако я немогу помѣстить ее въ числѣ партій постоянныхъ, ибо она перемѣняется сообразно вкусу и прихотямъ игроковъ; ее должно причислить къ партіямъ условнымъ.

Нельзя также съ точностію показать ея невыгоды, потому что она пропорціональна силамъ и нѣтъ совершенно равныхъ силъ въ частныхъ ловкостяхъ; у одного больше ловкости, больше навыка имѣть только одну лузу, но сей же самый не имѣетъ ловкости и навыка къ ея защищенію и наоборотъ. Сія партія перемѣчива, ибо можно играть только на выигрышъ, считая проигрышъ на противника; или считать на игрока, или не считать ни за что; это произ-

текаетъ изъ основныхъ началъ бильярдной игры, тѣмъ болѣе, что ошибки никогда не должны быть шершмы.

И такъ довольно сказать, что, когда хочешь играть партію съ пятью лузами, то предъ началомъ игры должно условиться и если кому нибудь сія условія не нравятся, тошъ отказывается отъ оныхъ, и спора не бываетъ.

О ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ
по употребленію Миланскому и Лонскому.

Весьма полезно разыгрывать сію партію, ибо въ ней соединены всѣ трудности; она заставляетъ наблюдать борды для того, чтобы знать двойныя отраженія, ш. е. точки паденія, обязываетъ игрока изчислить тошъ пушъ, который долженъ перебѣжать шаръ, ибо опаснееи гораздо чаще встрѣчающся въ оной.

I. Сія партія заключаєть въ себѣ 24 очка. Она имѣеть пять кеглей, изъ которыхъ одинъ ставится въ срединѣ чешырехъ другихъ, образующихъ квадрашъ посреди биліарда; высота каждаго изъ послѣднихъ равняется двумъ дюймамъ, а первый долженъ бытъ полдюимомъ выше для оппичіи ошъ прочихъ. Разстояніе между ними должно бытъ равно ихъ высотѣ, а знаки мѣсятъ широтѣ ихъ основанія.

II. Въ каждомъ изъ чешырехъ кеглей, составляющихъ квадрашъ, считается два очка, а въ среднемъ пять, когда упадешъ одинъ, и чешыре, когда упадешъ вмѣстѣ съ прочими. (18).

(18) Во многихъ городахъ средній кегель идетъ въ два очка въ соединеніи съ другими, что не правильно, но партія играется въ 20 очковъ. *Ad libitum*.

III Играють двумя большими и шаром и однимъ маленькимъ, который называется pallino, въ Миланѣ casino.

Объемъ (*толстога*) шаровъ долженъ быть таковъ чтобы они могли проходить между кеглями, едва не касаясь оныхъ.

IV. Начинающій игру, ставитъ шаръ и казинъ на произвольномъ мѣстѣ, и толкаетъ оные кѣмъ. Сіе называется дать или положить ставку (*выставить*).

V. Если кто, выставляя въ началѣ партіи, положитъ Казинъ въ лузу (смол. чл. XXVI. *общихъ правилъ*), то вынувъ его оппуда ставятъ на самой срединѣ края лузы. Если казинъ при ставкѣ зацѣнитъ шаръ и вгонитъ оный въ лузу, то шаръ сей ставится при бордѣ, какъ въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

Въ обоихъ сихъ случаяхъ, ничего не проигрывается.

Если и казинъ упадетъ въ лузу, то ставишся, какъ сказано въ членѣ V, а шаръ у борда.

VI. Если Казинъ тронетъ шаръ прежде, нежели ударится о малый бордъ, то прошивникъ можешь поставить шаръ на прежнее мѣсто, ибо ему предоставляется выгода положенія.

VII. Когда игрокъ, дѣлая первый еще ударъ въ началѣ партіи повалишь кегль, то ничего не проигрываетъ; еслиже партія начала, то проигрываетъ столько очковъ, сколько означаетъ упавшій кегль. Если положить казинъ въ лузу, то проигрываетъ одинъ очекъ, а Казинъ ставишся шакъ, какъ сказано выше.

VIII. Кто въ продолженіи партіи, поставля казинъ тронетъ онымъ шаръ, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ; если тронетъ два, то плашишь два; въ шомъ

случаѣ однакожь, если пронетъ имъ малый верхній бордъ бильярда прежде шара (см. ниже сего чл. X.)

Если въ семь случаевъ упадетъ онъ въ лузу, то проигрываетъ однимъ очкомъ болѣе, а онъ ставится на срединѣ края шой лузы.

Если шаръ, пронутый казиноу, пойдетъ также въ лузу, то проигрывается еще однимъ очкомъ болѣе, и шаръ ставится пакъ, какъ казиноу. Во всѣхъ сихъ случаяхъ проигрывается сверхъ того уроненныя кегли.

IX. Въ томъ случаѣ, когда казиноу коснулся шара прежде, нежели ударился о малый бордъ, и симъ прикосновеніемъ ошогналъ его, то проигрывается еще шесть очковъ сверхъ сдѣланныхъ. Если шаръ былъ ошогнанъ пакъ, что свойство удара не перемѣнилось, а толь-

ко слегка и случайно, что можешь пропзойти ошь несовершенной круглости казина и ошь пороковъ билиарда, шо проигрывается два очка При семъ должно замѣнить, что если ударъ игрока, долженствующаго играть, терпитъ ошь сего нѣкоторое помѣшательство, шо онъ можешь повторить ударъ свой, не считая нерваго.

X. Когда въ продолженіи партіи представляется казнь шо надобно, чтобы онъ ударился о малый верхній бордъ; иначе прошивникъ заставитъ начать снова.

XI. Когда казнь положень въ лузу, или выпрыгнуль изъ билиарда, тогда долженствующій играть дѣлаеть ударъ свой, потомъ ставитъ его на мѣсто и самъ становится съ той спороны, куда былъ вогнанъ казнь. Если онъ былъ въ

средней, то выставляющій можешь играть съ такой стороны, съ какой ему угодно.

Но когда игрокъ, дѣлая казинъ, проигралъ; то пошчасъ выставляетъ его, чтобы противникъ игралъ по немъ.

XII. По казину играютъ тогда только когда проигралъ противникъ: въ семъ случаѣ онъ дѣлается шаромъ для удара.

XIII. Кто выгонитъ изъ билиарда шаръ или казинъ, тотъ выигрываетъ два очка.

XIV. Кто вгонитъ шаръ свой въ лузу или выгонитъ изъ билиарда, тронувъ прежде шаръ противника, тотъ проигрываетъ два очка; равнымъ образомъ, если сей послѣдній пройдетъ въ лузу, или выскочитъ изъ билиарда.

XV. Кегли должны быть ролемы шаромъ противника или казиномъ; кто

же повалишь своимъ шаромъ, шотъ проигрывается.

XVI. Шаръ, положенный въ лузу, или выскочившій изъ билиарда, считается два очка; казинъ также .

Въ паршіяхъ Французскихъ сдѣлать карамболь значишь пронуть своимъ шаромъ два шара; но въ Италіанскихъ сдѣлать карамболь значишь заставивъ двиганься, какимъ бы образомъ ни было три шара, шрогал напередъ шаръ, а не казинъ.

И такъ , шрогая казинъ чужимъ шаромъ выигрываютъ три очка, а шрогая своимъ, выигрываютъ четыре.

Когда оба шара коснулись казина, то считается первый.

XVII. Кто пронетъ казинъ прежде чужаго шара, шотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Если онъ не пронетъ чужаго

шара, то проигрываетъ то, что едѣлъ сверхъ того, что сказано въ IX членѣ *общихъ правилъ*.

Если шаръ какого нибудь игрока находится въ соприкосновеніи съ казино, то игрокъ сей подлежитъ случаю сего члена.

XVIII. Если шаръ которымъ играютъ, тронешь въ одно время и другой шаръ и казино, то ничего не проигрывается, и случай относящся въ предыдущему члену.

XIX. Если толкая шаръ свой, игрокъ заѣмлетъ другой, то проигрываетъ два очка и подлежитъ XII члену *общихъ правилъ*.

XX. Если сперва тронешь казино и вгонишь его въ лузу, то проигрываетъ четыре очка. Если пуда же положишь и шаръ, то проигрываетъ пять очковъ.

XXI. Если шаръ, коснувшись прежде казина, пойдеть въ лузу, то проигрывается чепыре очка.

Разумѣется, что во всѣхъ сихъ случаяхъ прыжокъ изъ билиарда почитается какъ и луза, и что сверхъ того проигрывается все, что произошло въ слѣдствіе удара.

XXII. Кто долженъ играть, тотъ, имѣя шаръ въ рукѣ, становится со стороны пропавшей тому шару, по кошпору играющъ.

XXIII. Кто уронитъ кегли кѣмъ, или другимъ образомъ, или дѣлая ударъ или играя, или удаляясь отъ билиарда, тотъ проигрываетъ столько, сколько уронилъ, съ тѣмъ только различіемъ, что если кегли уронены прежде, нежели ударилъ онъ шаръ свой, то ударъ дѣлаетъ послѣ, но ничего не выигрываетъ.

XXIV. Когда какой нибудь шаръ, вошедши между кеглей, займетъ мѣсто одного изъ нихъ, то кегель ставишся напротивъ, не трогаясь онаго съ ближайшей стороны къ его мѣсту.

XXV. Когда одинъ, или многіе кегли согнаны съ мѣстовъ своихъ, но не повалины, то не считаются; гдѣбы они не были, должны тамъ остаться до конца партіи или до тѣхъ поръ, пока поваются.

Nota. Для избѣжанія ошибки, могущей произойти отъ такого случая, необходимо различать средній кегель.

XXVI. Когда одинъ изъ игроковъ проигралъ и противникъ его останавливаетъ или отклоняетъ другой шаръ, направляясь къ казину стоящему на краю лузы, то сей послѣдній проигрываетъ партію; въ противномъ случаѣ выиг-

рываетъ ее не взирая на очки, сдѣланные первымъ игрокомъ, который въ семь случаевъ имѣетъ право поставитъ оставленный шаръ къ тому борду, къ которому шаръ былъ направляемъ.

XXVII Когда въ предыдущемъ случаѣ игрокъ не проигралъ, но противникъ, который задерживаетъ или уклоняетъ шаръ, недостигающій еще вершины кеглей, проигрываетъ средній кегель; то же наблюдается и при казинѣ. Если шаръ миновалъ кегли, то проигрывается только три очка. Въ обоихъ случаяхъ шаръ остается на томъ мѣстѣ, гдѣ находится. Если удержанный или отклоненный шаръ имѣлъ силу приплета, то это относится къ первому случаю.

Nota. Поедику удары сіи не могутъ быть опредѣлены съ точностію въ отношеніи къ направленію шара, то дол-

жно полагаться на судъ маркера и зрителей. Если шаръ не имѣлъ направленія къ кеглямъ, то проигрышь того кто толкнулъ, просширается не болѣе трехъ очковъ.

XXVIII. Если шаръ игрока будетъ остано-
вленъ или отклоненъ, то проиг-
рывается два очка, исключая сдѣлан-
ныхъ симъ послѣднимъ; онъ имѣешь
право также взять шаръ свой.

XXIX. Когда игрокъ, не проигравъ,
отклоняетъ не свой, а чужой шаръ, то
противникъ ничего не выигрываетъ;
игрокъ же пріобрѣтаетъ сдѣланные
имъ очки. Противникъ можетъ или
взять шаръ свой въ руку, или, если ешо
казинъ, поставить его на мѣсто, озна-
ченное въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

XXX. Когда игрокъ остановитъ или
отклонитъ свой собственный шаръ

(смотри выше сего чл. XXVII) то проигрываетъ сверхъ того всѣ сдѣланные имъ очки.

XXXI. Кто не проигравъ, уронитъ всѣ кегли или шаромъ противника или казиною или и шѣмъ и другимъ, шотъ выигрываетъ партію. Если же шаръ его выскочитъ вонъ, повалишь одинъ кегль или пойдешь въ лузу, то онъ проигрываетъ партію.

XXXII. Если кто коснувшись шара противника выгонитъ вонъ изъ билиарда шри шара или положитъ ихъ въ лузу, то выигрываетъ партію. Если же повалишь своимъ шаромъ кегли, то проигрываетъ оную.

Nota. Когда говорится, что игрокъ проигрываетъ, то сіе значить, что шаръ его пошелъ въ лузу или выскочилъ вонъ изъ билиарда или уронилъ одинъ или многіе кегли.

ТАЖЕ ПАРТІЯ БЕЗЪ КАЗИНА, ПО УПО-
ТРЕБЛЕНІЮ ВЕНЕЦІАНСКОМУ.

I. Сія партія играется въ 16 или 20 очковъ по согласію игроковъ прежде начала игры.

II. Кегли здѣсь, также какъ и въ Миланской, съ тою разницею, что если игроки согласились кончить партію при 16 очкахъ, то средній кегель одинъ счисляется чешыре, а съ другимъ два. Но если партія оканчивается при 20 очкахъ, то средній одинъ счисляется пять, а съ другимъ чешыре.

III. Играютъ и выставляють только двумя шарами.

IV. Кто пронувъ, проигрываетъ, тощъ продолжаетъ играть, но противникъ считается проигрышъ. Если онъ въ тоже время сдѣлаетъ билию, то получаетъ выставку для слѣдующаго удара.

V. Кто , не шронувъ , проиграешъ ,
топъ получаетъ выставку.

Nota. Касательно другихъ случаевъ ,
смотри правила паршіи съ казиномъ
и общія правила.

ПАРТІЯ КАЗИНА БЕЗЪ КЕГЛЕЙ.

Здѣсь наблюдаются тѣже правила,
какія и въ паршіи съ кеглями, съ тѣмъ
только различіемъ, что карамболь съ
однимъ или другимъ считается при
очка и паршія оканчивается на 16 оч-
кахъ.

ПАРТІЯ ПРИКОСНОВЕНІЯ (du touché, тоссо).

I. Сія паршія также играется двумя
большими шарами и однимъ малымъ,
и первый , долженствующій играть, вы-
ставляетъ шаръ свой и казино.

II. Ни въ какомъ случаѣ не позволяется играть по казину.

III. Паршія играется въ 16 очковъ. Каждый изъ двухъ шаровъ въ лузѣ считается два очка, казину также; но игра сія производится прикосновеніемъ двумя способами: первый состоитъ въ условномъ количествѣ прикосновеній; второй въ цѣнѣ каждаго прикосновенія, *на пр.* въ первомъ случаѣ плашится 20 франковъ тому, кто первый сдѣлаетъ шесть прикосновеній; во второмъ при франка за прикосновеніе. Каждый изъ сихъ способовъ имѣетъ свои правила ниже изложенныя въ послѣднемъ членѣ.

IV. Въ обоихъ случаяхъ должно прогнать казину шаромъ прошивнымъ; пропущеніе сіе считается четыре очка и одно прикосновеніе; шесть очковъ и два прикосновенія, если казину выпрыгнешь

или вкопится въ лузу. Если же казинъ будетъ пронуть собственнымъ шаромъ, тогда проигрываютъ выше означенное, даже и въ такомъ случаѣ, когда онъ былъ прежде пронуть другимъ.

V. Шаръ или казинъ выпрыгнувшіе вонъ изъ билиарда счищаются на того, кто произвелъ сіе.

VI. Случай выигрыша однимъ ударомъ не существуетъ въ сей партіи.

VII. Когда казинъ идетъ въ лузу или выскакиваетъ вонъ изъ билиарда, то игрокъ, выигравшій очки, выставляетъ, какъ въ началѣ партіи.

Равнымъ образомъ если шаръ игрока выскочитъ изъ билиарда.

Или если оба шара пойдутъ въ лузу.

Или если игрокъ проиграетъ не пронуть.

VIII. Когда казинъ пронуть какимъ нибудь шаромъ, то остается на принятомъ имъ мѣстѣ.

IX. Когда игрокъ, тронувъ шаръ противника, проигрываетъ, то сей послѣдній считаетъ два очка; но проигравшій продолжаетъ играть, имѣя шаръ въ рукѣ.

X. Кто сдѣлавъ промахъ, посылаетъ шаръ свой на казинъ, шотъ проигрываетъ четыре очка прикосновенія и и промахъ въ слѣдствіе члена IX *общиъ правилъ*. Если онъ положитъ казинъ въ лузу, то проигрываетъ два прикосновенія и два очка.

XI. Когда одинъ изъ игроковъ имѣетъ 16 очковъ, то маркеръ замѣчаетъ партію на издержки и игра продолжается безъ разстройства шаровъ и въ слѣдующей партіи считаются только при-

косновенія, а не очки, сдѣланные сверхъ 16 очковъ предыдущей партіи.

XII. Каждая шеснадцаши-очковая партія считается одно или два прикосновенія по предваришельному условію: если на пр: игра опредѣлена въ шесть прикосновеній и оба игрока имѣють по 15 очковъ и по пяти прикосновеній, то приобрѣтающіи одинъ очекъ приобрѣтаешь въ тоже время и прикосновеніе.

XIII. Въ партіи опредѣленнаго количества прикосновеній выставляешь по окончаніи оной шось, кто выигралъ. Въ партіи, гдѣ назначается цѣна каждому прикосновенію, надобно показать, сколько должно сдѣлать партій для того, чтобы начать снова. Въ такомъ случаѣ игра дѣлается какъ бы не разрывною, которую нельзя оставить не кончивъ условленныхъ партій.

ПАРТІИ НАЗЫВАЕМЫЯ БѢЛЫМИ ВЪ ДВА ШАРА.

Сія партія играются въ два шара. Ихъ находишься много видовъ, а именно:

Партія обыкновенная, партія проигрыша, партія съ запрещенною лузою и проч.



ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

Сія партія имѣетъ 10 очковъ, если играется простымъ ударомъ, и 8, если играется дублетомъ: въ каждой билия считается два.

II. Въ началѣ игры выставяетъ шотъ, кто первый начинаетъ играть; а въ послѣдствіи шотъ, кто выигрываетъ очки сдѣланной или проигранной билии.

III. Скачекъ вонъ изъ билиарда считается въ пользу того, чей шаръ остается на столѣ.

ПАРТІЯ ПРОИГРЫША.

I. Сія партія имѣеть 12 очковъ и шакже начинается выставкой.

II. Кто сдѣлаеть билію, не проигрывая, шошъ считають на противникъ два очка: если же сдѣланная билія выгонитъ шаръ изъ биліарда, то проигрываетъ чешыре очка.

III. Касательнo выставки смотри членъ II вышепоказанной обыкновенной партіи.

ПАРТІЯ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

I. Сія партія имѣеть 8 очковъ.

Начинающій игру выснавляетъ и назначаетъ лузу, въ которую противникъ не можетъ вогнать шаръ не проигравъ двухъ очковъ и шакъ далѣе, въ послѣдствіи при каждомъ ударѣ.

II. Выставка дѣлается также, какъ и въ вышепоказанныхъ партіяхъ.

III. Проигравшій имѣетъ право выставлять.

IV. Прямой скачекъ хорошъ и можешь быть означаемъ подобно лузѣ.

V. Кто играетъ прежде, нежели назначена ему луза, тотъ проигрываетъ сдѣланное.

Nota. Изъ всѣхъ сихъ бѣлыхъ партій, въ одной только партіи проигрыша можно проиграть или выиграть чешыре очка съ одного раза.

ЛАГЕРЬ (DE LA GUERRE.)

Ихъ много видовъ: однѣ играются въ два шара, хотя число игроковъ болѣе; другія съ особеннымъ шаромъ для каждаго,

ЛАГЕРЬ ВЪ ДВА ШАРА.

ПЕРВАЯ, ОБЫКНОВЕННАЯ:

I. Прежде начала партіи, игроки вынимають номера, чтобы опредѣлить, когда и послѣ кого каждому изъ нихъ играть.

II. Когда номера розданы, то ни кто не можетъ войти въ пулю безъ единодушнаго согласія игроковъ.

III. № 1 выспавляетъ и вызываетъ № 2 и такъ далѣе до самаго послѣдняго, который вызываетъ № 1. Однажды сдѣланная высавка не можетъ быть повторяема.

IV. Прежде нежели начнутъ партію, игроки должны условиться, во сколько очковъ или марокъ будетъ идти игра.

V. Играть должно шѣмъ шаромъ, который получилъ ударъ.

VI. Промахъ почищается сдѣланною билиею.

VII. Скачекъ прямой считается, но скачекъ своимъ шаромъ проигрывается.

VIII. Ни въ какомъ случаѣ не допускается брать болѣе одной марки въ одномъ и томъ же ударѣ.

IX. По взятіи каждой марки, слѣдующій игрокъ долженъ выставлывать.

X. Нельзя играть два раза сряду, исключая томъ случай, который объясненъ въ нижеслѣдующимъ XIV. членѣ.

XI. Когда игрокъ имѣетъ определенное число очковъ, то онъ сообщаетъ о томъ игры и такъ далѣе до самаго послѣдняго котораго выигрываетъ пулю.

XII. Не позволяется также играть вдругъ по двумъ шарамъ, т. е. томъ, кто не вышелъ, не можетъ играть ша-

ромъ другаго или имѣшь два номера для игры.

XIII. Когда останутся только два игрока, то получаешь выставку шотъ , кшо берешь марку.

Если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многіе затрудняются не зная, кому должно послѣ выставлять. Очевидно, надобно выставлять слѣдующему номеру, который былъ среднимъ , на пр. 1, 2 и 3 суть три игрока; № 1 вышелъ. Если онъ взялъ очекъ по ошибкѣ, то выставяешь № 2; если же онъ сдѣлалъ его, то безъ всякаго сомнѣнія выставяешь № 3.

XIV. Желаящій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ хозяина шара, говоря громогласно: *я беру съ сдѣлать*, т. е. сямъ обязываюся сдѣлать билию или взять марку.

Если многіе игроки берутся сдѣлать, то право принадлежитъ тому, кто первый вызвался: если его не разслыхали, то дѣло рѣшается жребіемъ.

Одинъ только хозяинъ имѣетъ предпочтеніе, но онъ подлежитъ тому же взысканію.

XV. Кто играетъ не поочереди, не сказавъ, что онъ хочетъ сдѣлать, тошъ беретъ марку и если дѣлаетъ шаръ, тогда хозяинъ онаго шара беретъ также марку.

XVI. Если кто *взялся сдѣлать* или игралъ другой, какъ сказано выше въ чл. XV. то ударъ считается въ пользу хозяина, т. е. слѣдующій номеръ долженъ выставлявшъ.

XVII. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаетъ ошибку то всѣ участвующіе въ

игръ имѣють право замѣшить ее ; но если ошибка замѣчена только простымъ зрителемъ, то марка не должна имѣть мѣста.

XVIII. Кто, имѣя шаръ въ рукѣ, играетъ, тотъ можетъ спать , гдѣ ему угодно, не выходя изъ линіи дома между двумя бордами.

Другія пули съ двумя шарами суть условныя: съ дублетомъ, съ проигрышемъ, съ запрещенною лузою и проч; начала и правила суть однѣ и тѣже.

Л А Г Е Р Ъ ,

или пуля со всеѣми шарами.

Она играется различными способами, смотря по условію: по ближайшему шару, или по ошдаленнѣйшему, или по тому, по кошорому въ послѣдній разъ играно ;

проснымъ ударомъ или дублетомъ и съ запрещенною лузою и проч.

Правила вообще шѣже; особенности суть слѣдующія.

ИРГАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Сначала посшупаютъ шакъ, какъ и въ пулѣ съ двумя шарами; каждый шаръ долженъ бытъ означенъ номеромъ для шого, чшобы можно было распознавать его на сукнѣ.

II. Среди дома при поперечной линіи дѣлается полукружіе, какъ и въ паршіяхъ Французскихъ, но нѣсколькими дюймами болѣе. Кшо, имѣя шаръ въ рукѣ, играешь, шопѣ не можешь спастъ внѣ сего круга.

III. Должно всегда играть по шару, находящемуся въ ближайшемъ разстояніи отъ шого шара, кошорый находишься

внѣ дома. Если же нѣтъ шаковаго, то играютъ по среднимъ, когда шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ выставляють, какъ будтобы не было ниодного шара на билиардѣ.

IV. Всегда надобно означать шотъ шаръ, по которому бьютъ, для избѣжанія всякихъ споровъ.

V. Всѣ шары, вкашывающіеся въ лузу или выкашывающіеся изъ билиарда, въ слѣдствіе сыграннаго удара берутъ марку, если игрокъ не проигрался.

VI. Кто шронетъ какой нибудь шаръ прежде того, по которому былъ долженъ играть, шотъ беретъ марку, имѣя шаръ въ рукѣ; а другой становится на его мѣсто.

VII. Сдѣлавшій шаръ, продолжаетъ играть всегда по ближайшему.

VIII. Если шотъ, кто *взялся сдѣлать*,

хочетъ продолжашь, шо долженъ каждый разъ сказашь о семь и имѣешь преимущество предъ прочими игроками, изъключая хозяина шара.

IX. Не позволяется ни въ какомъ случаѣ опиставишь шюпъ шаръ, кошорый мѣшаешь играть.

X. Шаръ берутъ въ руку тогда шолько, когда марка произошла ошъ хода игры; но если она берешься за то, что остано-вили или ошклонили шаръ, шо шаръ того, кто получаешь марку, ошсаеться на при-няпомъ имъ мѣстѣ.

Если игрокъ во время удара своего шронешь какой либо шаръ рукою или штѣломъ, шо подвергается первому случаю сего члена.

Nota. Касаешься того, что не объяснено, смотри пулю съ двумя шарами и общія правила.

ЛАГЕРЬ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

Со всѣми шарами.

Правила тѣже, какъ и для парсій и лагера предъидущихъ, съ слѣдующими различіями:

ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Марка раздѣляется на два очка, ш. е. надобно два раза сдѣлать промахъ, чтобы взять марку.

Простая ошибка считается только одинъ очекъ, а шаръ остается на билиардѣ.

II. Шаръ можетъ тогда только находиться въ рукѣ, когда онъ былъ въ лузѣ или внѣ билиарда; посему то можно брать многія марки сразу и на одинъ ударъ.

III. Проигрывающій, не шронувъ другаго шара, береть марку и одинъ очекъ.

IV. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ всѣ шары, находящіеся на билиардѣ, то не выставляешь, какъ въ прочихъ лагеряхъ; шаръ его остается на принятомъ мѣстѣ; слѣдующій игрокъ можетъ бить по оному, если только онъ находится внѣ дома.

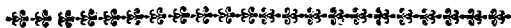
V. Если кто подвергнется IX случаю общихъ правилъ, шопъ можетъ взять марку промахомъ.

VI. Если случится, что шаръ, по которому играли, пойдешь въ запрещенную лузу, то сіе хорошо, только бы первый шаръ не попалъ въ оную.

VII. Если шаръ, по которому играютъ, будетъ вогнанъ въ запрещенную лузу, то всѣ шары, положенные шѣмъ

же ударомъ, ничего незначать и берушся въ руку.

VIII. Въ какомъ бы ни было лагерѣ, но если есть равенство разстоянія, шо выборъ предославляешся игроку.



НѢКОТОРЫЕ

ЛЮБОПЫТНЫЕ ВОПРОСЫ.



1. Найти ту точку на большомъ бордѣ CD билиарда CDEF, въ которую должно направитъ шаръ, находящійся въ A, чтобы онъ ударилъ шаръ, находящійся въ B (Таб. II. гер. 2).

Для сего должно вообразить (или если кому угодно, то ты можешь произвести черченіе) чрезъ центръ шара, находящагося въ A, и чрезъ точку, соосвѣтствующую сему центру на большомъ бордѣ CD прямую линію AN, копорая была бы перпендикулярна къ боль-

шому борду CD или, что все то же, параллельна борду маленькому EC . Положимъ, что линія сія пересечеть CD въ точкѣ G ; должно, чтобы AG была равна GN . Точку N и центръ шара, находящагося въ B , соединимъ линією NB . Точка J , гдѣ линія NB пересѣкаеть бордъ CD , есть та желаемая точка, въ которую должно направить шаръ, находящійся въ A , чтобы онъ ударилъ въ шаръ, находящійся въ B .

II. Рѣшить такую же задачу въ случаѣ двойнаго отраженія (Таб. III. гер. 3).

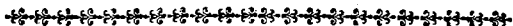
Положимъ, что $CDEF$ представляетъ столъ билиарда; A тотъ шаръ, которымъ должно играть; B шаръ, по которому должно играть; вообразимъ чрезъ центръ шара A и чрезъ точку, соотвѣтствующую сему центру, на бордъ CD

прямую линію $АН$, которая была бы перпендикулярна къ борду CD или параллельна борду EC . Положимъ, что сія линія пересекаетъ CD въ J ; должно, чтобы AJ была равна JH . Чрезъ точку H проведемъ линію HK , параллельную CD , и вообразимъ, что бордъ FD продолженный пересекаетъ HK , въ точкѣ F ; сдѣлаемъ HF равною FK и точку K съ центромъ шара B соединимъ линіею KB , которая пересечетъ бордъ FD въ L ; потомъ соединимъ точки H и L линіею HL , которая пересечетъ бордъ CD въ M ; слѣдов. шаръ A должно ударить въ сію точку M , откуда онъ отразится въ точку L и ударитъ шаръ B .

III. Ударить шаръ L шаромъ A шакъ, чтобы онъ пошелъ въ лузу C , и найти направленіе шара A послѣ удара (Таб. III. чер. 4).

Пусть CDEF сшоль билиарда. Чрезъ средину лузы С и центръ шара L проведемъ линію CL; положимъ, что ударъ будешь въ почку J, въ кошорой CL встрѣчаешь поверхность шара L. Продолжимъ CL до В и пусть Ji будешь равна радіусу шара; опусѣимъ на BJ перпендикуляръ iD; составимъ параллелограммъ BAD'i, и проведемъ діагональ Ai; сія діагональ есть направленіе, по кошорому шаръ L должно ударишь шаромъ А, чшобы сей послѣдній пошелъ въ лузу С, а еі будешь направленіе шара А послѣ удара.





ИЗЪЯСНЕНІЕ

ТАБЛИЦЫ ПЕРВОЙ.



1. ABCD столъ билиарда, гдѣ AC и BD суть большіе, а AB и CD маленькіе борды.

2. ab домовая линія (Quartier).

3. с центръ полкруга; середина домовой линіи.

4. e, d, с мѣста шаровъ; e называется верхнимъ мѣстомъ; d среднимъ а с домовымъ.

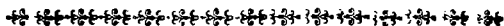
5. fhk полкругъ, вѣ котораго игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ спавишь оный (во Французскихъ партіяхъ).

6. fc и ch радіусы сего полкруга, изъ которыхъ каждый долженъ имѣть фушъ длины.

7. А, В, С, и D крайнія лузы, а Е и F среднія.

Nota. Въ Италіянскихъ партіяхъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ: е, d, с дѣлаются такъ, что каждое изъ оныхъ составляетъ центръ четырехъ лузъ. Такимъ образомъ е есть центръ лузъ А, В, Е и F; d центръ лузъ А, В, С, и D с центръ лузъ Е, F, С и D.





ОГЛАВЛЕНІЕ.



	стр.
Введеніе.....	III
Первыя правила для исполненія въ игрѣ бильярдной -- Положенія — Шаръ первой спавки	45
Правила для дѣйствованія.....	24
Мѣра кія.....	28
Общія правила всѣхъ партій.....	35
Партіи Французскія.....	64
Партія обыкновенная.....	—
Послѣдовательная.....	67
О партіи въ пять шаровъ.....	68
О партіи дублета.....	72
Дублетъ простой.....	—
Первая партія.....	75
Вторая—.....	76
Третья—.....	77
Партіи съ тремя или четырьмя игро- ками, не желающими оставаться въ бездѣйствіи.....	—

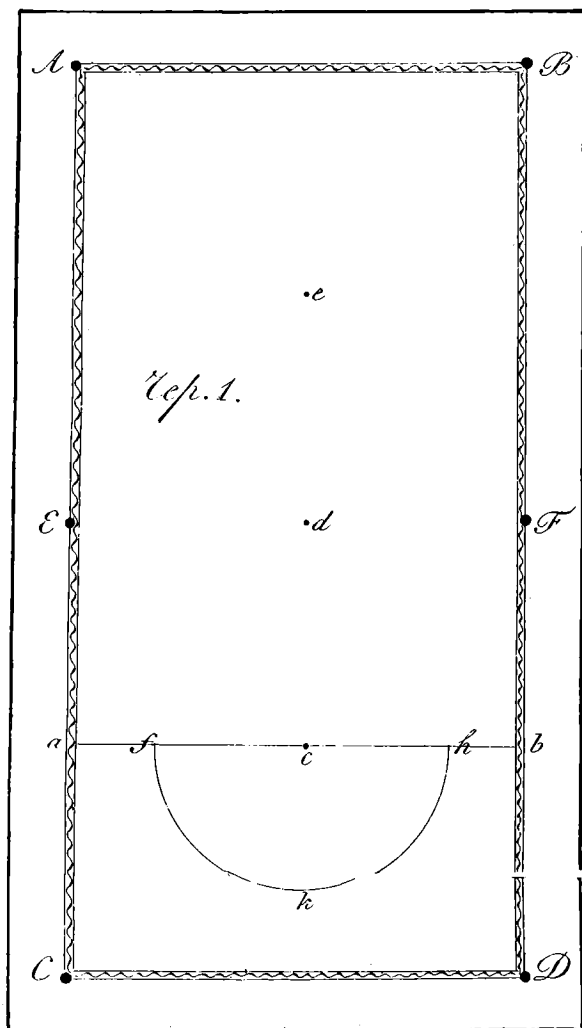
О Г Л А В Л Е Н І Е.

Стр.

О партіи съ назначаеыми биліями.....	82
— съ пашью лузами.....	85
— кеглей съ казиномъ по употребле- нію Миланскому и Болонскому.....	86
Таже партія безъ казина по употребленію Венеціанскому.....	100
Партія казина безъ кеглей.....	101
Партія прикосновенія.....	—
Партіи, называемыя бѣлыми въ три шара.	106
Партія обыкновенная.....	—
— проигрыша.....	107
— съ запрещенною лузою.....	—
Лагерь.....	108
Лагерь въ два шара.....	109
Партія первая, обыкновенная.....	—
Лагерь со восьми шарами.....	113
Играя по ближайшему.....	114
Лагерь съ запрещенною лузою.....	117
Играя по ближайшему.....	—
Нѣкошорые любопытные вопросы.....	120



Mac. i. 1.



Масл. 11.

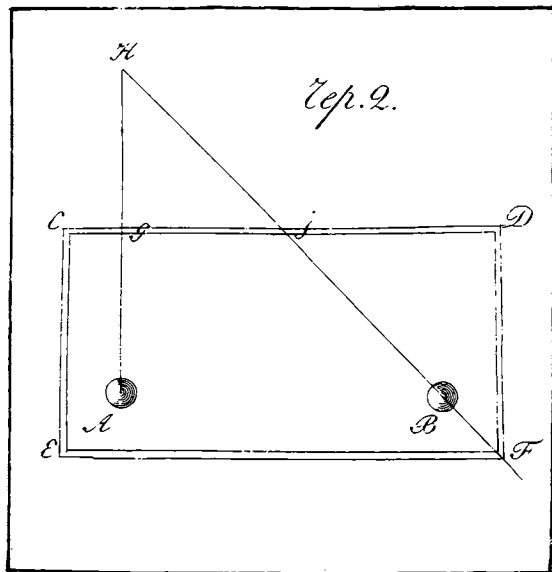


Табл. 111.

