

РУКОВОДСТВО

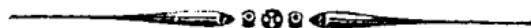
КЪ ИЗУЧЕНИЮ

БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ

ВО ВСЪХЪ ЕЯ ВИДАХЪ,

СОСТАВЛЕННОЕ

ПО САМЫМЪ ЛУЧШИМЪ ИСТОЧНИКАМЪ.



МФСКВА.

ВЪ ТИПОГРАФИИ И. СМИРНОВА.

1851.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ
СЪ ТѢМЪ, ЧТОБЫ ПО ОТНЕЧАТАИИ ПРЕДСТАВЛЕНО
БЫЛО ВЪ ЦЕНСУРНЫЙ КОМИТЕТЪ УЗАКОНЕНОЕ
ЧИСЛО ЭКЗЕМПЛЯРОВЪ. МОСКВА. СЕНТЯБРЯ 5 ДНЯ,
1850 ГОДА.

ЦЕНСОРЪ *В. Флеросъ.*

**РУКОВОДСТВО
къ изучению
БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ.**

ВСТУПЛЕНИЕ.

Въ бильярдной игрѣ почти не возможно дать хорошее наставлениѣ на бумагѣ, почему и ограничиваемся мы здѣсь описаніемъ различныхъ родовъ игръ, а также нѣкоторыхъ правилъ, потому что практическое изученіе можно только на самомъ дѣлѣ. Упомянемъ еще здѣсь, что безъ твердой руки и вѣрнаго глаза лучше дѣлаются тѣ, которые во все не учатся играть на бильярдѣ. Къ бильярдной игрѣ принадлежитъ различное число шаровъ, смотря по тому, въ какую играешь игру. Мы пересмотримъ здѣсь различные ихъ виды.

1.) ПАРТИЯ *BLANCHE*, ИЛИ *SIMPLE*, ИЛИ А *LA FRANÇAISE*.

Въ эту партию играетъ собственно два игрока, впрочемъ въ ней могутъ участвовать и 3 и 4, которые играютъ поперемѣнно.

При трехъ одинъ по очереди быватъ королемъ и играетъ партию не-прерываемо. Оба его противника смыняются, какъ скоро кто нибудь изъ нихъ сдѣлаетъ ошибку, потеряется, или король сдѣлаетъ шаръ, короче, когда король что нибудь считается; или играютъ также такъ, что первой, который играетъ противъ короля, сперва перестаетъ играть, если король сдѣлалъ половину партии, т. е. 6. очковъ. При четырехъ играютъ и мѣняются 2 и 2 другъ съ другомъ. *Туромъ* называется, когда всѣ участники были

королями. Если произойдетъ условіе на счетъ цѣны и очковъ, а равно капитала, то кидается два игорныхъ шара въ одну лузу, такъ называются шесть кошельковъ на краяхъ бильярда, и выпущій № 1 выставляетъ шаръ и есть первый король.

Кто ие попадеть въ шаръ противника или по ошибкѣ сыграеть его шаромъ, то теряетъ одно очко.

Кто сдѣлалъ шара, то снова выставляетъ его, также какъ тотъ, кто возьметъ въ одно время два или нѣсколько очковъ, долженъ давать ассюїт.

Кто потеряется, платить два, и если къ тому еще опъ не попадъ въ шаръ противника, три очка. Кто выбросить шаръ противника за бортъ, выигрываетъ 2 очка; кто выбросить свой шаръ, теряетъ два очка. Кто сдѣлаетъ

и онпассе (смотри о значеніи этого слова ниже), теряеть два очка и другой игрокъ выставластъ.

Если кто потеряется или выбросить свой шаръ за бортъ, недостигнувши имъ шара противника, то теряеть 4 очка.

Партія кончается 12 очками.

Употребленіе обыкновенныхъ посо-бій: козелка, мазика, оборота — при этой игрѣ позволено.

2.) Триамболь.

Въ эту игру обыкновенно играютъ двѣ особы. Если-же въ ней участвуютъ три или четыре, то слѣдуютъ тѣмъ же правиламъ, какъ и въ партіи blanche. Къ ней принадлежать оба игорные шара и одинъ карамбольный, ко-

торый при началѣ игры ставится на определенное въ верху карамбольное место.

Всѣ условія, касающіяся цѣны или капота, должны быть кончены до начала игры.

Партія состоитъ изъ 24 очковъ; 11-е есть простой, а 3 — тройной капотъ. Если-же игрокъ дастъ дугому что-нибудь впередъ, то можетъ капотъ быть определенъ по доброй волѣ. Если же ничего прежде не было условлено, то долженъ тотъ, который получилъ не- сколько впередъ, прежде, чѣмъ онъ выйдетъ изъ простаго капота, т. е. имѣть 12 очковъ, имѣть возможность счѣсть также еще половину отъ впе- редъ полученныхъ очковъ.

Кто выставляетъ, тотъ не долженъ своимъ шаромъ ударять сильно въ

край, чтобы, отскакнувъ, онъ попалъ въ крамбольной шаръ, стояцій на се-рединѣ; если же это случается, то теряетъ онъ очко; столько же теряетъ и тотъ, кто, выставляя, касается до ка-рамбольнаго шара.

Кто дѣлаетъ карамбольный шаръ, тотъ платитъ три очка и столько-же тотъ, который послѣ того потеряетъ.

За сдѣланной игорный шаръ счи-тается два очка, и столько-же счи-таетъ противникъ за потерявшія по-томъ.

Если карамбольный шаръ будетъ сдѣланъ, когда еще шаръ противника стоитъ на полѣ, то его ставить опять на его мѣсто, и получается пра-во продолжать играть на этотъ шаръ или на шаръ противника; если же дру-гаго игорнаго шара нѣть на полѣ, то

выставляется карамбольный шаръ и снова дается *асквит*.

Если кто своимъ шаромъ ударилъ въ одно время оба шара, тотъ сдѣжалъ тріамбъ или карамбъ и считается два очка.

Если кто сдѣлаетъ въ одно время карамбъ и карамбольный шаръ, то считается 5 очковъ; если сдѣлаетъ подлѣ шаръ противника, то считается 4, а если при карамбѣ оба шара—7.

Если кто потеряется при одномъ изъ этихъ случаевъ, то хотя считаются за крамбъ 2, но и противникъ считается за потерянный шаръ на крамбъ 3, а на игорный шаръ 2 очка. Если бы партія уже стояла на 22, то въ этомъ случаѣ она отъ карамболяжа приходитъ къ концу.

По этому правилу вирочемъ играютъ не вездѣ, а именно не считаютъ карамбль, когда за нимъ кто потерпается; также карамбль не вездѣ кончаетъ партіи, почему о томъ и другомъ должно предварительно говориться.

Если игорный шаръ, когда будетъ сдѣланъ карамбль, станетъ прямо на его мѣсто, то послѣдній становится на близъ отъ него находящійся пунктъ, или ропяютъ его на игорный шаръ и представляютъ случаю гдѣ ему стать.

Кто сдѣлаетъ крамбль и будетъ играть прежде, чѣмъ того поставятъ на мѣсто, теряетъ 1 очко.

Если карамбль остается на полѣ, и потеряешься на игорный шаръ съ нимъ вмѣстѣ, то играетъ противникъ на карамбольный шаръ, гдѣ бы онъ

иностранъ; если онъ находится въ квартирѣ, то должно играть на него *par bricole*; кто не попадетъ въ него, теряетъ одно, а если потеряется при томъ—3 очка.

Перебросить чужой шаръ въ этой игрѣ запрещается, и если перекинуть карамбольный шаръ, то наказывается 3, а если игорный шаръ—то двумя очками. При 4 игрокахъ тотъ, который переброситъ шаръ, долженъ оставить игру.

Если оба шара сыграны противникомъ въ квартиру, то должно играть на одного изъ нихъ, или дать *acquit* съ потерей 1 очка, также, какъ промахъ при *par Bricole*, считается въ 1 очко.

За швейцарцевъ платятъ въ наказаніе 3, за ионпассе—1 очко.

Употребленіе пособій позволительно.

3.) КАРАМБОЛЬ.

Въ этой игрѣ, въ отношеніи къ числу игроковъ, можно также играть, какъ и въ предшествовавшихъ. Кромѣ двухъ игорныхъ шаровъ къ ней принадлежать два карамбольныхъ, изъ которыхъ одинъ ставится, какъ въ тріамболѣ, другой на мѣсто у камеры.

При началѣ игры надобно условиться, во всѣли лузы могутъ дѣлаться карамбольные шары, или нетъ. Такъ какъ эта партія состоитъ изъ 36 очковъ, то простой капотъ, когда не имѣешь 18, а тройной, когда не имѣешь 9 очковъ — теряется. Однако здѣсь употребляется тоже, что сказано выше при тріамболѣ.

Во всемъ прочемъ исполняются правила прежней игры и караболяжъ меж-

ду двумя карамболями считается за три очка.

4.) КАРАМБОЛЬ А СИНКЕ или КАРОЛИНА.

Къ этой игрѣ принадлежать пять шаровъ. И здѣсь употребляются правила, капотъ и проч. какъ при тріамболь. Здѣсь кромѣ двухъ игорныхъ шаровъ еще три менышаго размѣра, т. е. два карамбольныхъ шара и одинъ стоящій на срединѣ, называемый каролиною.

Передъ началомъ каждой игры должно быть опредѣлено, должна ли карамболяжъ считаться или нетъ. Карамболяжъ съ игорнымъ шаромъ противника считается за два, съ каролиной и карамболемъ за 4, съ игорнымъ шаромъ противника и каролиной за три, и карамболяжъ съ обѣими карамболями за три.

Если по многимъ шарамъ сдѣланъ карамболь, то считаются карамболяжи по порядку, какъ они были сдѣланы. Чекнуть на примѣръ, сначала каролину, потомъ игорный шаръ и наконецъ карамболь, то считаются 6 очковъ; но если ударять сначала по игорному шару, потомъ по каролинѣ и наконецъ по карамбольному шару, то считаются 7 очковъ.

Каролина можетъ быть сдѣлана только въ двѣ среднія лузы, и считается 6 очковъ. Если же кто послѣ того потеряется или сыграетъ въ угловую лузу, то также платить 6 очковъ. Потерявшийся шаръ при карамболѣ считается три.

Такъ какъ эта игра кончается 48 очками, то между подъ 24 очкомъ бываетъ простой, а подъ 12-мъ тройной капотъ.

5.) РУССКАЯ ПАРТИЯ.

Русская партия, которая также называется рѣзвою, отличается собственно отъ всѣхъ другихъ своею неправильностью. Въ нее играютъ съ 5 шарами каролины и съ 60 очками; но все, что дѣлаетъ одинъ игрокъ, считается за себя.

Каролина можетъ быть сдѣлана во всѣ 6 лузъ и вездѣ считается за 6 очковъ.

Кто дѣлаетъ карамболъ, не сдѣлавши шара, считается это и продолжаетъ играть.

Кто потеряется, платить за это, какъ за сдѣланный шаръ, и продолжаетъ играть.

Впрочемъ многие пункты русской игры зависятъ отъ условія.

Кто сдѣлаетъ шара и тотчасъ же потеряется, считаетъ оба шара за сдѣланные и продолжаетъ играть.

Кто чужой или свой собственный шаръ переброситъ за бортъ, платить за это, и продолжаетъ играть.

При этой игрѣ для искусствнаго игрока не трудно оставаться въ ударѣ и кончить скоро всю партію.

6.) A la ronde.

Въ этой игрѣ играютъ съ 12 шарами à la queue и еще однимъ шаромъ иѣсколько по больше.

Число игроковъ не опредѣляется.

Каждыи игрокъ передъ началомъ игры дѣлаетъ вставку, изъ которой платится выигрышъ, а проигрышъ поступаетъ въ кассу.

Игорный шаръ сиачала и всякой разъ, какъ онъ въ рукѣ, ставится на мѣсто каролины.

Шары такъ разставляются въ одинакомъ порядкѣ, плотно къ краямъ, что отъ одной лузы до другой всегда стоятъ два шара. Жребій рѣщаетъ кому изъ игроковъ слѣдоватъ за другимъ, что отмѣчается на доскѣ.

Первый игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ, стоящимъ на мѣстѣ каролины, въ одинъ изъ двѣнадцати шаровъ, стоящихъ по краямъ. Въ этихъ же на-добно играть по порядку съ краю, именно отъ правой къ лѣвой рукѣ, или также отъ лѣвой къ правой, прежде чѣмъ можно играть на шара сдвинутаго съ мѣста. Кто же дѣлаетъ ошибку въ томъ и уроняетъ сдвинутый шаръ, теряетъ два очка.

Кто сдѣлаетъ другой шаръ, то иг-

раеть до тѣхъ поръ, пока дѣлаеть шары. Хотя должно, пока еще шары стоять по краямъ, играть пр еимущественно въ нихъ; однако шары, которые отъ игры опять подошли къ краю — отъ того освобождаются.

Промахъ на шаръ, въ который было намѣчено, обозначается, если потомъ и былъ чокнутъ другой шаръ — чертой на доскѣ или маркой.

Если при такомъ промахѣ сдѣласши другаго шара, то теряешь три марки; если же сдѣлано нѣсколько шаровъ, то за каждый платится по 2.

Если не попадешь въ послѣдняго изъ стоящихъ по краямъ шаровъ, то платишь одну марку и долженъ кромѣ того столько времени играть въ него, пока въ него попадешь; если же сдѣласши его при второмъ ударѣ, то ничего за это не считается.

За каждый сдѣланный шаръ, если бы даже ихъ было много, получаешь по двѣ марки.

Если еще по краямъ стоять шары, и сыграешь вопреки правилу въ другой шаръ, а потомъ ударишь тотъ, который сдѣлается, то это не считается за ошибку и за каждый при томъ сдѣланный шаръ получаешь по двѣ марки.

Всѣ сдѣланные шары не участвуютъ въ игрѣ.

Перебросить чужой шаръ чрезъ бильярдъ позволяетъ и плотится двѣ марки; впрочемъ на многихъ бильярдахъ это не позволено, отчего и нужно въ томъ условиться. Камеры не бываетъ. Употребление бильярдныхъ пособий допускается.

Если шаръ оттого, что потеряется или перескочить черезъ бортъ, сойдетъ съ поля, то толкаютъ его снова съ середины.

Кто промахнется или ударить не по настоящему шару и въ тоже время потеряется, платить три марки; столь-ко же, если перебросить свой шаръ че-резъ бортъ.

Если кто потеряется и сдѣлаетъ шары, то считается за каждый по двѣ марки.

Если же кромѣ потеряется, платить двѣ марки.

Если всѣ шары до одного сдѣланы, то имъ и игориымъ шаромъ попере-мѣнико играется; первый ударъ дѣла-ется послѣднимъ и это тогда, когда вмѣсто игориаго имѣють обыкновеніе брать меньшій шаръ, чтобы имъ вы-играть партію. Если одинъ изъ двухъ сдѣлалъ, то получаетъ тотъ, который сдѣлалъ его отъ каждого соучастника въ игрѣ по четыре партіи; если же онъ потеряется или перебросить свой шаръ

за бортъ, то долженъ онъ каждому заплатить по четыре марки, также деньги за партію и слѣдующую за тѣмъ начинать первый

7.) A LA PYRAMIDE или A LA FIGARO.

Число игроковъ въ этой игрѣ не опредѣленно, только должно быть не четнымъ.

Должно спачала уговориться, считать ли по шарамъ или по очкамъ на шарахъ, и сколько платить за то и другое.

Игроки раздѣляются по жребію на двѣ равныя части при каждой партіи.

Въ самой партіи мѣняются обѣ стороны другъ съ другомъ, такъ что изъ каждой партіи слѣдуютъ по два; но это не всегда такъ; но по порядку назначенному жребіемъ играетъ каждый игрокъ для себя; кладетъ сдѣлан-

ные шары и по окончаніи партіи счи-
таетъ число очковъ.

Первый играетъ изъ камеры на пира-
мидально разставленыя остріемъ къ
нему 15 или 21 шаровъ;

За каждый промахъ считается 1
очко.

Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ
остается играть.

Если шаръ сыграль въ квартиру,
то не прежде должно на него играть,
пока виѣ нѣтъ болѣе никакого друга-
го шара.

Въ каждой партіи должно посту-
пать также, какъ было сказано сей
часъ про игроковъ.

Чужой, шаръ выброшенный за бортъ,
идеть за сдѣланнаго.

При концѣ игры послѣднимъ и игорнымъ шаромъ играютъ поперемѣнно и оба считаются, если одинъ изъ нихъ сдѣланъ, еще столько очковъ, сколько на нихъ находится.

Деньги за партію платятся всѣми играющими.

Кто кончаетъ партію, тотъ въ слѣдующей партіи опять начинаетъ.

8.) A LA CHASSE.

Эта игра очень схожа съ предшествовавшей, и въ ней употребляются тѣ же самыя правила, если они не объяснены другими. Маленькие шары ставятся въ доль по порядку, такъ что ихъ линія пересѣкаетъ верхнее карамбольное мѣсто, на которое становится средній шаръ.

Кто потеряется, долженъ отдать противной партіи шаръ, которымъ онъ игралъ, также и прочие шары въ подобномъ случаѣ.

Если сдѣланный шаръ не былъ сперва чокнутъ, то, хотя противная партія и беретъ его, однако не можетъ брать другихъ.

Въ концѣ партіи не играютъ, какъ въ пирамидѣ, непрерывно игорнымъ и маленькимъ шаромъ, но всегда первымъ въ послѣдняго и, находящіяся на немъ очки, если онъ будетъ сдѣланъ, считаются въ пользу игрока, при потерѣ же своего шара—въ пользу противной партіи.

9.) A LA BOULE.

Число игроковъ можетъ быть неопределено. Каждый играющій дѣ-

лаеть ставку больше или меньше, смотря по условію.

Жребій решаетъ порядокъ, въ какомъ игроки должны следовать одинъ за другимъ.

Первый выставляеть, а второй долженъ играть въ выставленный шаръ, какъ при партіи *Blanche*, при чёмъ онъ долженъ держаться квартиры.

Если шаръ, въ который играютъ, будетъ сдѣланъ, то долженъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить двѣ марки и сверхъ того получаетъ двѣ черты на доскѣ. Уплата марками при черточкахъ не вездѣ употребительна и должна быть предварительно условлена.

Если второй не сдѣлаетъ шара первого игрока, то играетъ третій шаромъ первого на шаръ втораго и т. д.

На того, кто потеряется, записывается 2 очка, и 2 марки получаетъ тотъ, отъ чьего шара онъ потерялся. И это должно быть прежде условлено, потому не всеми употребляется.

За каждый промахъ пишется на доскѣ черточка.

Кто играетъ изъ руки—долженъ это дѣлать изъ котла.

У кого на доскѣ 8 черточекъ—тотъ умеръ, т. е. не играетъ болѣе въ этой игрѣ.

Хотя бы послѣдній, который остался, въ этой игрѣ имѣлъ 7 черточекъ, все таки выигрываетъ всю ставку.

10.) A LA QUERRE.

Число игроковъ въ этой игрѣ не должно быть менѣе 3; но въ ней мо-

гуть участвовать 10 и болѣе.

Каждый игрокъ вложитъ назначеннуу ставку; и игроки уговариваются между собою, сколько должно будеть платить за сдѣланпый шаръ.

Такое же число нумерованныхъ или чорными пунктами означенныхъ шаровъ, сколько игроковъ, раздается играющимъ изъ мѣнника, и число очковъ опредѣляеть, кому изъ игроковъ играть послѣ другаго.

Кто вынуль первый №, даетъ асси¹; за тѣмъ играеть № 2, потомъ 5, и т. д. пока опять начнетъ первый. Каждый, слѣдовательно играеть не инымъ шаромъ, какъ доставшимся ему по жребію.

Каждый играющій изъ руки долженъ держаться квартиры и не выходить изъ края.

Всеобщее правило есть то, что, въ продолженіи всей партіи, каждый всякой разъ долженъ играть на близстоящей шаръ.

Кто не попадеть въ ближайшій шаръ, получастъ на доскѣ подъ своимъ именемъ черточку; еслиже попадеть въ другой шаръ, а не въ ближайшій, на который должно играть—не считается.

Если попадешь сперва въ шаръ, только не въ ближайшій, а потомъ дотронешь этотъ, то сдѣланные шары считаются и не подвергаешься наказанію.

Если не совсѣмъ сомнительно, какой шаръ ближайшій, никто не долженъ подъ взысканіемъ 1 очка штрафа напоминать о томъ игроку, который въ ударѣ. Если же сомнительно, то должно быть кісмъ или шнуркомъ вымѣрено, который шаръ ближайшій; если

шары стоять на одинаковомъ разсто-
яніи, то рѣщается жребіемъ.

Когда шаръ находится въ квартирѣ,
то не прежде можно играть на него,
пока ни одинъ болѣе не стоитъ ви-
ся.

Если всѣ шары стоять въ квар-
тирѣ и должно играть изъ руки, то
играютъ *par bricole* на ближайшаго
или безъ вреда себѣ выставляютъ
свой шаръ. Если въ первомъ случаѣ
не попадаютъ въ шаръ и игорный
шаръ добѣжитъ опять до сердцей
лузы, то теряютъ 1 очко, если же
остается въ камерѣ — 2 очка. Если
черезъ среднюю лузу онъ придетъ
опять назадъ, то почитается за выс-
тавку.

Если тому, который играетъ изъ
камеры, будуть мѣшать стоящіе тамъ

шары, то снимаютъ ихъ на время и замѣчаютъ мѣсто, гдѣ они стояли.

Если при игрѣ изъ камеры будетъ дотронуть шаръ, который тамъ стоять, то отъ того, кому онъ принадлежитъ, зависитъ поставить его на прежнее мѣсто или оставить такъ.

Если кто сдѣлаетъ шаръ, то получастъ отъ того, кому онъ принадлежитъ и на кого записываются двѣ черточки—1 марку. До тѣхъ поръ продолжаютъ играть, пока дѣлаютъ шары.

Кто потеряется о чей нибудь шаръ, на того записываютъ двѣ черточки, и кроме того онъ платить тому, о чей шаръ онъ потерялся, 1 марку.

Если потеряется, не попавши въ шаръ, на который играешь, то платится играющему тѣмъ шаромъ 1

марка, а на вѣ запиcываются 3 черточки.

Перебросить чужой шаръ за бортъ считается также, какъ сдѣлать его; перебросить же свой—все равно, какъ потеряться.

Кто черезъ то, что потерялся, перебросилъ свой шаръ за бортъ или сдѣлалъ его—сошелъ съ поля — играетъ, если дойдетъ до него очередь, изъ руки.

Кто сыграетъ безъ очерди и на фальшиваго шара или фальшивымъ — теряетъ 1 очко, и сдѣланные шары считаются недѣйствительными.

У кого на доскѣ 8 черточекъ, тогъ умеръ и въ этой игрѣ уже болѣе не играетъ; впрочемъ первый игрокъ, который умеръ, можетъ откупиться но-

вой вставкой. Когда это бываетъ, то, если его очередь, онъ долженъ на себя написать столько черточекъ, сколько всего больше ихъ записано на какомъ нибудь игрокѣ. Также дается ему право покупать у другаго соучастника въ игрѣ шаръ.

За сдѣланный шаръ обыкновенно полагается ¼ часть выставки.

Послѣдній игрокъ выигрываетъ всю ставку и платить за партію.

Если кто хочетъ свой шаръ продать, въ продолженіи партіи, то продать можно только соучастнику.

Впрочемъ это правило не вездѣ строго наблюдается.

ПРИБАВЛЕНИЕ

ОБЪЯСНЕНИЕ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫХЪ СЛОВЪ ПРИ БИЛЬЯРДНОЙ ИГРѢ.

Игратъ оборотомъ—значить: взять обратную сторону кія въ руку и такимъ образомъ толстымъ концемъ оттолкнуть шаръ.

Нонпассе, которое бываетъ только при *en deux*; если мой шаръ не только не до тронется до другаго шара и сверхъ того не добѣжитъ до мѣста, въ которомъ тотъ стоитъ, но даже не находится съ нимъ въ прямой линіи.

Швейцарецъ, также случающійся при *en deux* — значитъ: если мой шаръ не только не до тронется до

другаго, но еще прежде, нежели добѣжитъ до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, и еще менѣе станетъ съ нимъ на прямой линіи — перескочить или перебѣжитъ.

Дѣлать карамболъ, что бываетъ при карамболѣ и каролинѣ — значитъ: если я моимъ шаромъ въ одинъ ударъ дотрогиваю два или нѣсколько шаровъ.

Быть въ руки — значитъ: если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ руки.

Шаръ приклѣенъ — значитъ: шаръ стоитъ близко къ борту.

Шаръ крѣпко приклѣенъ — значитъ: шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что до него до трогивается.

Contrebille—значить: если шаръ отъ того края, куда онъ покатился, отскочить, и оба шара другъ друга еще ударять. Это называется также *contre-coup*.

Тронуть шаръ — значить: очень слабо и почти слегка до него коснуться.

Un salvo—значить: черточка въ шинеи половинѣ бильярда, сдѣланная мѣломъ или чѣмъ-нибудь другимъ.

Par bricolе—значить: такъ играть, что шаръ, ударяясь въ известное мѣсто края, отъ него отскакиваетъ и ударяется по другому шару.

Призой называютъ, когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ онъ легко можетъ быть взятъ.

Швейцарецъ, который только бываетъ при еп deux—значить: если я моимъ шаромъ ие только не ударю шара противника, но еще потеряюсь или перекину свой шаръ за бортъ.

Дълать дуплетъ—значить своимъ шаромъ сыграеть шаръ другаго съ одной стороны на другую, или снизу на верхъ, или сверху внизъ.

Триплетъ или крейцдуплетъ—значить: если шаръ будеть такъ чокнутъ, что побѣжитъ съ одной стороны на другую, а съ этой опять на туже: или снизу на верхъ, и отъ туда опять внизъ, или сверху въ низъ, и оттуда опять па верхъ.

Кеарддуплетъ—значить: если шаръ будеть такъ чокнутъ, что онъ побѣжитъ съ одной стороны на другую,

съ этой опять на ту же, и съ той опять на эту же: или снизу на верхъ или сверху вънизъ, оттуда опять на верхъ, и потомъ опять внизъ.

Аскуйт—значитъ шаръ, на который должно играть.

Сдѣлать шаръ—значить: моимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

Маркеромъ называется человѣкъ, прислуживающій при игрѣ игрокамъ. Его занятія состоять въ томъ, что онъ: во 1-хъ) точно примѣчаетъ выгоды и ошибки и, отъ нихъ происходящія, выигрыши и проигрыши, и все это считаетъ во всеуслышаніе; 2) подносить игрокамъ нужныя пособія для игры, и опять береть изъ рукъ; 3) сдѣланные или потерянные шары вынимаетъ изъ кошельковъ и вручаетъ ихъ, или иг-

рокамъ, или ставить на подлежащія мѣста; 4) поднимаетъ выброшенныя за бортъ, или иначе, упавшіе шары; 5) аккуратно отмѣчасть на доскѣ, какъ число партій, такъ и марокъ, съ которыми играютъ игроки; 6) зажигаетъ свѣчки, спинаетъ съ нихъ или тасить ихъ, и, въ особенности, 7) не даетъ чувствовать недостатка ни въ чѣмъ, что касается до услужливости и удобства.

Quitt à deux, что только бываетъ между 2 игроками, если одинъ другому что-нибудь проигралъ,—значить: уговориться, удвоить ли въ будущую партію проигрышь, если ее проиграетъ тотъ, который уже проигралъ въ предшествовавшій, или, если онъ ее выиграетъ, уже ничего заnimъ не счи-тать.

Играть съ намѣреніемъ—значить: если я сдѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждомъ думаю о выгодной для себя позѣ.

Я сдѣлалъ—значить: мой шаръ сыгралъ въ одну лузу.

Потеряться—значить: свой шаръ сыграть въ лузу.

Сыграть, или взять полный шаръ—значить: ударить шаръ въ середину.

Сыграть, или сдѣлать шаръ рако—значить: если мой шаръ, отскочивъ отъ борта, стукается о другой шаръ, — или также ронять его въ лузу.

Срѣзать шаръ—значить: попасть въ шаръ съ боку.

Перерѣзать шаръ—значить: въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ по-

пасть, что онъ пробѣгаєтъ мимо лузы, въ которую его хотятъ сыграть.

Перебросить шаръ за бортъ, что бываетъ только въ *en deux à la ronde*—значить: перекинуть шаръ за бильярдъ.

Перебросить свой шаръ за бортъ—значить: перекинуть свой шаръ за бильярдъ.

Гіексъ—значить: если кій, приударивъ шаръ, соскользнетъ съ него и не даетъ шару надлежащей силы.

Приkleеный музикъ—значить: если шаръ такъ стоитъ у борта, что между ними еще остается пространство.

Гусаръ—значить: если стукнутый

шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю и наконецъ падаетъ въ лузу.

Лисица—значить: если нечаяннымъ образомъ, или черезъ отскокъ отъ борта, или черезъ contre bille, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ ие мѣтилъ, или котораго не думалъ дѣлать.

Капотъ, который только бываетъ въ *en deux*, въ *карамболѣ* и *каролинѣ*, раздѣляется: 1) на простой, 2) тройной и 3) четверной капотъ. Простой капотъ бываетъ, если у кого нѣть половины, тройной капотъ—четвертой части, а четвертой капотъ—осмой части, или совершенно ничего отъ того числа очковъ, на который играется партія.

Влагитъ (въ *a la guerre* употребительное выраженіе)—значить: сыграть

шаръ драгаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

Сыграть себя — значить: сыграть своего шара въ камеру.

Сейтомъ — значить: если игрокъ дѣлаетъ безпрестанно очки за очками, такъ что его противникъ, котораго прежде были очки, не можетъ написать на него ни одного очка.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА.

Подъ бильярдныиъ просторомъ разумѣется свободное пространство около бильярда, чтобы играющіе могли удобно ходить. Этого простора играющіе могутъ справедливо ожидать и требовать отъ окружающихъ.

Ни играющимъ, ни окружающимъ не позволяетъ облакагиваться или налегаться на борта потому, что бильярдъ черезъ это можетъ пострадать.

Курить табакъ при игрѣ только тогда разрешается, когда трубка плот-

но закрыта, да и тогда надобно соблюдать осторожность; но никогда не должно класть трубку на сукно или держать надъ нимъ.

Кто прореетъ или прожжестъ дыру на билльярдномъ сукнѣ, тотъ платить всѣ издержки за поправку и сверхъ того за первую дыру при новомъ родѣ—одинъ рубль, если имъ покрываются издержки, въ худшемъ же случаѣ—два рубля серебромъ; за вторую, третью и четвертую дыру платится половина, а за прочія—четвертая часть этой суммы.

Нужно ли на билльярдѣ что либо замѣтить, то должно это сдѣлать осторожно мѣломъ, а не чѣмъ другимъ.

Натираніе кія и руки мѣломъ, хотя и неможеть быть запрещено, од-

нако если на бильярдномъ сукнѣ отъ мѣла дѣлаются пятна, то должно употреблять не большую сумму для платы тому, кто будетъ смотрѣть за чистотою бильярда. Гораздо лучше, если при немъ находится чашка съ отрублами для патиранія кія и потной руки.

Каждыи шаръ, который выставляютъ, должно выставлять не поспѣшно, чтобы отъ того не пострадали дерево и сукно бильярда. Почему и запрещены сильные толчки и взбрасываніе шаровъ, удары обратною стороною кія по шарамъ, сильные удары кія въ борта и другія подобныя тому дурныя привички.

Бильярднагатъ—значить: при двухъ другъ подлѣ друга стоящихъ шарахъ, или, въ особенности, послѣ удара, какъ бы медлить кіемъ, такъ что шаръ

далъше или чаще имъ ударяется, или дается направлениe другому шару—что никакъ не позволено. При двухъ другъ подлѣ друга стоящихъ шарахъ долженъ быть сдѣланъ клапшитоссъ кіемъ съ мазикомъ; въ противномъ случаѣ ударъ потерянъ — и противникъ считается на васъ за ошибку.

Пособіями всякаго рода, а именно: козломъ, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и оборотомъ играть дозволяется, если прежде между играющими не было противъ того особеннаго условія. Мож-
но также мазикомъ подталкивать шаръ; только не должно дѣлать этого всегда, когда уже другой шаръ чокнутъ или находится при двухъ стоящихъ рядомъ шарахъ: это значило бы бильярдчи-
чать мазикомъ и подвергать себя па-
казанию по § 8.

Такъ пазываемая *бигевая* и *пистолетная* игра позволена во всѣхъ играхъ, только должно при близстоящихъ шарахъ избѣгать бильярдничества столь легко возможнаго при первой игрѣ; при двухъ другъ подлѣ друга стоящихъ шарахъ употребляется не эта, а пистолетная игра.

Такъ какъ съ *выскакиваніемъ шаровъ* часто сопряжены различныя непріятности, то каждый играющій можетъ просить маркера или надсмотрщика схватывать вылетающій шаръ; за неимѣніемъ же его, должно по возможности удерживаться дѣлать это съ памѣреніемъ. Вредъ, причиняемый выскакиваніемъ шаровъ, игрокъ обязуется исправлять во всякомъ случаѣ.

Кто становить свой шаръ на бѣгу, или тѣмъ, что падаетъ сукно, или

дунеть противъ шара, или другою хитростію, то подвергается тому, что, если его шаръ добѣжитъ до борта и изѣгнетъ *presse collé*, онъ все таки теряетъ очко, а шаръ становится *presse collé*; если же шаръ бѣжитъ къ лузѣ и былъ остановленъ, то ходъ его считается; но самъ онъ снимается съ бильярда.

Собственно ни одинъ шаръ не можетъ быть снятъ съ поля въ продолженіи партии; однако это правило подвержено двумъ исключеніямъ: во первыхъ, какъ объяснено въ § 12, и потомъ, когда шаръ, выскакнувъ, налетитъ на особу, стоящую у бильярда, но не участвующую въ игрѣ, и почемунибудь упадетъ на поле. Въ такомъ случаѣ шаръ этотъ считается перекинутымъ за бортъ и снимается со стола. Если же шаръ налетитъ на лицо

це, участвующіе въ игрѣ, и опять упадетъ на поле, то ошибка эта причисляется всякой разъ ко вреду виновника,—или этотъ шаръ снимается со стола и считается за перекинутый за бортъ, или остается на своемъ мѣстѣ, или во все не считается.

Камера — нижняя, четвертая часть бильярда, которая простирается отъ борта до карамбольного мѣста, употребляется во многихъ играхъ. Изъ камеры играютъ, когда игрокъ въ рукѣ, и стоящіе въ камерѣ шары тогда находятся въ безопасности. Если въ сиорионѣ случаѣ желаютъ узнать, находится ли шаръ въ камерѣ или нѣтъ, то узнаютъ это тѣмъ, что поперегъ бильярда натягиваются шнурокъ, который вѣрно опредѣляетъ пространство камеры, и если дотрогиваетъ шаръ, то значитъ, что шаръ находится въ ка-

мерѣ, если же нѣтъ, то шаръ отдается игроку.

Если шаръ, медленно катясь къ лузѣ, и почти касаясь ея, остановится на минуту, а потомъ почему-нибудь упадетъ въ нее, то его ставятъ опять къ лузѣ и почитаютъ не дѣйствительнымъ, какъ скоро въ то время, какъ онъ снялъ, и потомъ упалъ въ лузу—протпвный игрокъ счелъ громко до трехъ разъ.

Приводить билльярдъ въ движение или дѣлать сильный ударъ по борту, чтобы черезъ то произвестъ трясенис въ особенности, непозволено; если же это случается, чтобы заставить шаръ упасть въ лузу, то упавшій шаръ становится всякой разъ на прежнее мѣсто, гдѣ онъ вѣроятно остался бы стоять.

Если кто толкнет шаръ кісмъ или иначе, то въ случаѣ, если дотронувшему игроку не была очередь играть, шаръ ставится на прежнее мѣсто или на то, на которое онъ стать бы, сжели бы не былъ тронутъ; если же дотронувшему была очередь, то теряется онъ свой ударъ, па иемъ считаются за ошибку, а тронутый шаръ не снимается.

Если долженъ быть выставленъ карамболь, или каролина — или шаръ въ *à la ronde*, или въ *à la chasse*, и мѣсто, на которое этотъ шаръ долженъ стать, уже занято другимъ, такъ что выставленный шаръ не можетъ стать свободно, не дотронувшись до другаго, — то ставится на другое свободное мѣсто до тѣхъ поръ, пока принадлежащее ему мѣсто очистится, и самъ шаръ будетъ чокнутъ. Но никак-

кимъ образомъ не можетъ, при выставляемомъ шарѣ, другой уже стояцій, быть снятъ съ мѣста, потому что своевольное распоряженіе подаетъ часто поводъ къ ссорѣ и непріятностямъ.

Въ играхъ, гдѣ сдѣланные или переброшенныя за бортъ шары опять ставятся на бильярдъ, то игрокъ, который въ ударѣ, не иначе можетъ играть, пока не поставится тотъ шаръ, въ противномъ случаѣ теряетъ одно очко и ударъ.

Такъ называемый *котелъ*, который образуетъ въ камерѣ свой собственный полукругъ—и котораго поперечникъ долженъ составлять половину ширины поля, только употребляется въ *à la guerre* съ многими шарами и въ *à la chasse*.

Каждый, играюЩій изъ руки, долженъ держаться *герты*, т. е. не можетъ выставлять свой шаръ за *линию*, которая означаетъ границы камеры.

Если кто сыграетъ фальшивымъ шаромъ, то ходъ во всякомъ случаѣ потерянъ и считается за промахъ; точно тоже наказаніе бываетъ и съ тѣмъ, когда кто сыграстъ не въ очередь. На оба эти случаи надобно смотрѣть, какъ на ошибку; по никогда не должны они происходить съ намѣреніемъ. Послѣ чего игрокъ долженъ взять свой настоящій шаръ или играть по очереди.

Въ играхъ, гдѣ пужаютъ играть на близкостояній шаръ, въ спорныхъ случаяхъ должно быть измѣрено разстояніе лицами, не участвующими въ игрѣ, которые приставляютъ къ игорному шару

оборотъ кія, и такимъ образомъ измѣ-
ряютъ.

Такъ называемая *ссима*, о которой упомянуто выше, бываетъ только въ тѣхъ играхъ четверною, когда у игроковъ было о томъ предварительноговорено.

Всякой игрокъ долженъ въ продолженіи удара *держаться земли*, т. е. дотрогиваться кончикомъ ноги пола.

Всякій, играющій изъ руки, долженъ *держаться борта*, т. е. бедро его должно оставаться внутри узкой стороны бильярда; если же онъ это не исполняетъ, то противникъ имѣетъ право, притронувшись кіемъ до борта, привести его въ надлежащія границы. Но непозволено, если игрокъ держится

бортовъ подъ какимъ нибудь предложомъ мѣшать ему кiemъ.

Выставка, или давать *Aequit*, есть, какъ въ *partie Blanche*, такъ и въ другихъ играхъ, какъ напримѣръ въ *à la gueule* со многими шарами, *каролинѣ*, и проч.—необходимость, безъ которой нельзя обойтись. Тотъ долженъ выставлять, чья очередь. Каждый выставленный шаръ долженъ пройти среднюю лузу, не дотронувъ другаго стоящаго шара. Тогда выставка только действительна, и шаръ можетъ стоять по той или другой сторонѣ верхняго карамбольнаго мѣста, только не должно его брать назадъ, или измѣнять его бѣгъ отталкиваніемъ, если онъ уже прошелъ среднюю лузу. Неисполняющій штрафуется.

Если играется *en trois*, *en quatre*, *en*

сінq, en six, то жребій опредѣляетъ послѣдовательность въ игрѣ.

а.) въ en trois № 1 король и № 2 идеть съ нимъ вмѣстѣ; при перемѣнѣ № 2 слѣдующій король, а прежній идеть съ нимъ вмѣстѣ. Король въ своей первой партіи всякий разъ выставляетъ. Въ слѣдующей же дѣлаетъ это игрокъ, выигравшій предшествовавшую. Эту игру играютъ также слѣдующимъ образомъ: всякий разъ играютъ по двое, а третій отдыхаетъ. № 1 и 2 начинаютъ, № 2 и 3 играютъ потомъ, а № 3 и 1 дѣлаютъ конецъ тура. Въ этой игрѣ отдыхающій игрокъ выигрываетъ всякий разъ вмѣстѣ, и проигрышъ слѣдовательно платится вдвое.

б.) Въ en quatre имѣютъ № 1 и 2, и № 3 и 4 сперва общій интересъ, потомъ № 1 и 3, и № 2 и 4, нако-

нецъ № 2 и 3 и № 4 и 1. № 1 и 3 выходять сначала другъ съ другомъ, и № 1 выставляется; въ дальнѣйшемъ ходѣ игры выставляется всякой разъ тотъ игрокъ, который выигралъ предшествовавшую партію, а при сменѣ игроковъ начинаетъ всякий разъ тотъ игрокъ, который былъ сообщникомъ выигравшаго игрока.

c.) Въ en cing № 1 и 2 бывають королями, а № 3, 4 и 5 составляють вмѣстѣ какъ бы противную партію. № 1 выставляется въ первой партіи, и съ нимъ идетъ № 3; въ слѣдующей партіи выставляется тотъ, кто выигралъ предшествовавшую, и тотъ игрокъ, котораго очередь играть вмѣстѣ. По прошествіи двухъ партій сиова кидаютъ жребій.

d.) Въ en six имѣютъ № 1, 2, 5 и

№ 4, 5, 6 общій интересъ № 1 выставляется въ первой, партіи и № 4 идеть вмѣстѣ; въ слѣдующей партіи выставляетъ тотъ, кто выигралъ предшествовавшую, и тотъ игрокъ, кото-раго очередь, идеть вмѣстѣ. Послѣ двухъ партій кидаютъ жеребій.

При всѣхъ этихъ родахъ игръ не позволяетъ, чтобы сообщники игрока давали ему совѣтъ и показывали бы, какъ играть.

Въ играхъ, гдѣ выигрыши и проигрыши считаются по капотамъ, должно имѣть половину слѣдующихъ очковъ, чтобы вытти изъ простаго, и четвертую часть очковъ, — изъ тройнаго, ка-пота. Тоже самое бываетъ въ случаѣ, когда игрокъ получилъ впередъ из-вѣстное число очковъ. Если же въ продолженіи партіи не сдѣлаешь ни

одного очка, то будешь въ четверномъ капотѣ.

Всякій, играющій изъ руки, долженъ довести свой шаръ до серединѣ лузы, чтобы ударъ почитался дѣйствительнымъ. Впрочемъ онъ можетъ его взять опять и еще разъ толкнуть, если опь еще не перешелъ за середнюю лузу. Но это допускается только въ такомъ случаѣ, когда между камерой и средней лузой не стоялъ шаръ, на который онъ могъ бы, или долженъ былъ играть.

Ни кому не позволяетя, при случившемся спорѣ въ продолженіи партии или тура, откинуть или отложить кій. Спорные пункты могутъ быть легко объяснены, и игра по прежнему продолжаться.

Все, что играющему въ продолженіи партіи можетъ мѣшать или женировать его, въ особенности рѣчи объ его игрѣ, насмѣшливыя пантомимы должны быть оставлены, какъ играющими, такъ и окружающими; также не должны они ни близко стоять къ нему, ни близко противъ него у бильярда.

Цѣна, которая платится за каждую игру днемъ или вечеромъ, за партію известна вездѣ, гдѣ есть бильярдъ. За особенные же игры, которые тянутся долѣе обыкновенныхъ, на примѣръ, если простые дублеты и потерянные шары почитаются дѣйствительными, платятся двойные деньги за партію.

Не позволяетъ никому изъ играющихъ вымѣрять, написанныя на доскѣ подъ его именемъ, деньги за пар-

тіо и потомъ ихъ выплачивать. Всегда при этомъ долженъ быть Маркеръ и следить за уплатой долга.

Никто не оставайся долженъ за партіи; еслиже случилось бы, что играюцій слѣдуемую уплату запишетъ на доску: то въ будущій разъ обязанъ онъ этотъ остатокъ уплатить прежде, нежели онъ начнетъ новую игру.

РОДЫ ИГРЪ.

А.) Общественные игры.

Б.) Частные игры.

Подъ общественными играми разумются тѣ, при которыхъ играеть болѣе, нежели два игрока, и каждый на свой собственный счетъ. Употребительнѣйшая суть: *à la guerre*, съ двумя шарами *à la Française* или *partie Hauche à la ronde*, *à la chasse* или *à la piramide*.

Частными играми называются тѣ, при которыхъ играютъ другъ противъ друга, или двѣ особы, или многія, раздѣлившись на двѣ партіи. Обыкновеннѣйшая суть: *a la ronde*, *à la chasse*, или *à la piramide*, — *à la chasse* другимъ образомъ, *asperdo*, *caroline* или *carambole*—*Double carambole*—*carambole*—*blanche*

Не число особъ, участвующихъ въ игрѣ; но свойство игры возводитъ ее въ разрядъ общественныхъ игръ.

Общественные игры имѣютъ рѣшительное преимущество передъ частными; но одиночные игры, принадлежащіе ли они къ числу общественныхъ или частныхъ, не имѣютъ его (другъ передъ другомъ) между собою.

Если для общественной игры образовался уже кружокъ, то частныя игры уже прекращаются по окончаніи партіи или очереди.

Но для прекращенія частныхъ игръ надобно, чтобы было по крайней мѣрѣ 7 человѣкъ, желающихъ играть въ общественную игру.

Желаетъ ли это общество, состоящее по крайней мѣрѣ и за 7 особъ играть въ одно время въ различныя общественные игры, то чтобы узнать кому начать, — оно кидаетъ жребій, и каждый кружекъ играетъ изъ выбранныхъ ими игръ: *à la guerre* и *à la Française* — 2, *à la ronde* и *à la piramide* 4 партіи.

Тоже бываетъ и при частныхъ играхъ. Если есть много охотниковъ игр-

ратъ въ различныя игры, то жребій опять назначаетъ послѣдовательность въ игрѣ, и тогда играются *en deux* 3 партіи — *en trois* и *en quatre* простой шуръ или 3 партіи; въ 5 и въ 6 два шура или 4 партіи.

Если бильярдъ былъ занятъ игроками, когда другіе объявили на немъ игру, то предоставляется играющимъ, кромѣ уже начатой партіи или шура сыграть еще двѣ игры *en deux*, — *en trois*, — *en quatre*, *en cing* и *en six*; или тотчасъ по окончаніи начатой уже партіи или шура метать жребій съ прочими игроками.

Если, за исключениемъ другаго игрока, станетъ играть съ маркеромъ, и вдругъ найдутся желающіе, которые захотятъ играть между собою, то должно оставить игру по окончаніи партій, осо-

бенно, если уже ихъ 3 сыграно было съ маркеромъ, или можно сыграть еще три партии.

Игорная партия не иначе получить действительные права, какъ прежде объявится маркеру. Этотъ послѣдній обязанъ записывать на особенную доску имена желающихъ играть по времени ихъ объявленія.

Непріятная навязливость въ частныхъ играхъ черезъ собственпоручное вписаніе своего имени на доску, когда 3, 4, или 5 особъ собралось для общественной игры,—запрещается, и предварительное условіе играющихъ совершенно необходимо для того, чтобы принять участіе въ игрѣ.

Конецъ.