

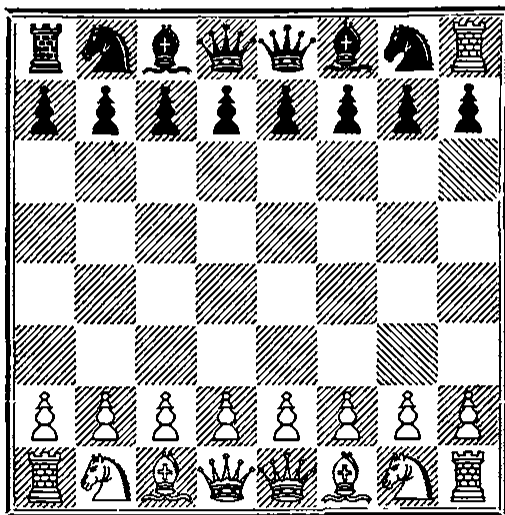
ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО,

чтобы правильно, вѣрно, со всѣми тонкостями
играть безъ проигрыша

въ

**Шахматы.—Шашки.—Бильярдъ.—Кегли.—
Лото.—Триктракъ.—Домино.—Лапту.—
Брокетъ и Бирюльки.**

съ полтипажами въ текстѣ.



Составилъ **Сергѣй Галактионовъ.**

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

1880.

ПРАВИЛА ИГРЪ

ВЪ ШАХМАТЫ, ШАШКИ, БИЛЬЯРДЪ И ПРОЧ.

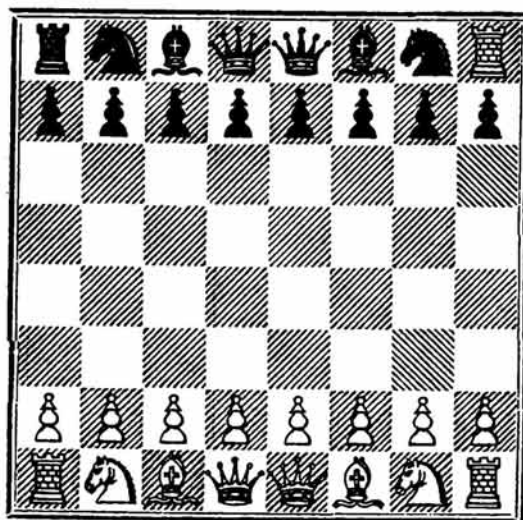
ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО,

чтобы правильно, вѣрно, со всѣми тонкостями иг-
рать безъ проигрыша

ВЪ

**Шахматы. — Шашки. — Бильярдъ. — Кегли. —
Лото. — Триктракъ. — Домино. — Лапту. — Кро-
кетъ и Бирюльки.**

СЪ ПОЛИТИПАЖАМИ ВЪ ТЕКСТѢ.



Составилъ **Сергѣй Галактионовъ.**

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

1880.



Дозволено Цензурою. С.-Петербургъ, 26 Мая 1879 г.

Типографія Б. Г. Янпольскаго, Демидовъ пер., д. № 5.

БИЛЬЯРДНАЯ ИГРА.

Эта игра чисто французское изобрѣтеніе и самое названіе ея, происходящее отъ слова *биль* (bille), т. е. *шаръ* это доказываетъ. Состоитъ же она въ катаніи костяныхъ шаровъ по прямой площади стола, крытаго сукномъ, что и дало поводъ маститому нашему старовѣру русскаго языка, Александру Семеновичу Шишкову, упражнявшемуся до абсурда замѣною всѣхъ иностранныхъ словъ *Россійскими*, назвать *Бильярдъ* не болѣе, не менѣе какъ *Шарокатомъ* *). *Бильярдная игра* стала извѣстна въ XVI вѣкѣ, и тотчасъ же пришлась по вкусу лучшему тогдашнему французскому обществу, тѣмъ болѣе, что кромѣ удовольствія, ею доставляемаго, *Бильярдная игра* признана всѣми свѣтилами медицины необыкновенно полезнымъ гимнастическимъ упражненіемъ въ смыслѣ чисто гигиеническомъ. Долгое время игра эта была достояніемъ однихъ мужчинъ, но въ послѣдствіи даже многія дамы въ ней упражняться стали.

*) Онъ же называлъ бульварь—*топталнице*, а галоши *мокроступы* и такъ до бесконечности. Старикъ доводилъ эту страсть замѣны однихъ словъ другими до нонсенса.

И такъ какъ размѣръ самаго *Биллярда* и *Кія*, т. е. снаряда, которымъ толкаютъ шаръ, нѣсколько неудобны для нормальнаго женскаго роста и физическихъ силъ, то лѣтъ двадцать пять тому назадъ, придумали *Дамскій Биллярдъ* иначе *Биксъ*. Онъ гораздо меньшаго размѣра, полукругловатой овальной формы, въ нѣсколько наклонномъ положеніи и шары на немъ пускали не посрединѣ, а по бокамъ въ жолобъ, устроенный съ края, такъ что, отъ силы удара шаръ обѣгалъ весь *Биллярдъ* кругомъ и на возвратномъ пути уже опредѣлялъ степень выигрыша. Этотъ родъ *Биллярда* назывался также *Китайскимъ Биллярдомъ* въ настоящее время совершенно преданъ забвенію, а потому сказаннаго теперь объ немъ весьма достаточно и возвращаться къ нему мы болѣе не будемъ, но скажемъ что нынче дамы, принимающія участіе въ *игрѣ биллярдной* употребляютъ, вмѣсто неудобнаго для нихъ *Кія*, удобный *Мазъ*, описанный ниже. Долгое время *Биллярдъ* былъ преимущественно гимнастическимъ упражненіемъ и только послѣ французской революціи, при нѣкоторыхъ измѣненіяхъ въ *Китъ*, онъ достигъ почти степени серьезной науки и сдѣлался предметомъ глубокихъ наблюденій и расчетовъ.

Теперь *Биллярдъ* можно встрѣтить въ каждомъ маломальски зажиточномъ и комфортабельномъ семейномъ, домѣ, а также повсемѣстно въ клубахъ, въ гостинницахъ, ресторанахъ, на увеселительныхъ дачахъ, и вездѣ онъ бываетъ окруженъ любопытными зрителями, вездѣ онъ дѣлается предметомъ самаго горячаго соревнованія, ареной, на которой нерѣдко молодой, безбородый боець, побѣждаетъ стараго игрока.

Биллярдъ замѣнилъ мѣстами *Келли* и *Же-де-помъ*, и тотчасъ же установилъ свое вліяніе на общественный вкусъ, сколько по причинѣ оригинальности наружной формы,

столько, и, преимущественно, потому что поклонники этой новой игры, съ первой же минуты угадали, какими разнообразными ресурсами она владѣть. Вся тайна *Бильярда* заключается въ умѣньи *пустить* шаръ, дать ходъ *билитъ*, т. е. какъ говорятъ французы: *donner l'impression à la bille*, и эта тайна, не легко разрѣшаемая, задѣла за живое самолюбіе рьяныхъ бильярдныхъ игроковъ. Но, какъ мы сказали выше, долгое время, т. е. до самой французской революціи, *Бильярдъ* находился въ весьма неудовлетворительномъ для безукоризненной игры, видѣ, потому что тогда *площадка*, или собственно *столъ*, была слишкомъ велика въ отношеніи *шаровъ*, которые дѣлались несообразно малыми, *Борты* были низки, *Кий* черезъ чуръ толстоваты и тяжелы, проволочное кольцо, служащее основаніемъ *Лузы*, было поднято слишкомъ высоко, такъ, что красный и желтый шары, не часто могли попадать въ *Лузу*; а застрявали между соединяющимися концами проволоки. Въ такомъ жалкомъ положеніи мы видимъ *Бильярдъ* до 1789 года, когда настала новая эра для *Бильярда*, къ нему обратились бывшіе поклонники *Же-де-пома*, найдя въ этомъ новомъ упражненіи обильную пищу для своего вѣрнаго взгляда, твердой руки и спокойнаго характера, этого какъ бы букета драгоценныхъ качествъ каждаго хорошаго бильярднаго игрока или бильярдщика. Они тотчасъ оцѣнили преимущества *Бильярда* надъ прежними упражненіями и поняли, что тутъ нужна не одна физическая сила, не одно только хорошее зрѣніе; но необходима работа умственная, т. е. хорошее здоровое соображеніе, комбинація основанная на точномъ и глубоко-комъ разсчетѣ, при твердости руки и вѣрности глаза. Въ эту то блестящую для *Бильярда* эпоху былъ усовершенствованъ *Кий*, который до тѣхъ поръ, естественнымъ об-

разомъ, долженъ былъ ударять *шаръ* въ самую центральную его точку, чтобы ударъ его былъ удовлетворителенъ и направленіе шара правильно. Трудно было избѣгнуть проигрыша, а *Карамболь* (см. объясненіе слова этого ниже) считался почти невозможнымъ вообще. Чувствовался какой то непостижимый сильный недостатокъ въ характерѣ игры, игроки ломали головы какъ отклонить этотъ недостатокъ и, наконецъ, открыли тайну, которая можетъ вполне быть выражена однимъ стихомъ знаменитаго Крылова: „А ларчикъ просто открывался“!

И дѣйствительно, весь этотъ важный для бильярдныхъ игроковъ вопросъ, разрѣшался небольшимъ кусочкомъ мягкой кожи, которымъ стали очень плотно обтягивать тонкій или острый конецъ *Кіа*, и кожу эту натирали мѣломъ.

Сознаемся, что это нововведеніе не могло не поколебать немного вѣрность прицѣла; но за то сколькими неощущенными свойствами вознаградило оно эту утрату! Такимъ *Кіемъ* можно пускать шаръ и снизу, и сбоку, не принаравливаясь непременно найти центральную точку, и, такимъ образомъ, шаръ пріобрѣлъ двойное круговращательное движеніе. Проигрышъ сдѣлался труднѣе, и игрокъ, отмѣчая очки, могъ ставить свой *шаръ* въ удобное положеніе для слѣдующаго удара. *Карамболь*, съ этой минуты, проявился во всемъ своемъ блескѣ, потому что многоразличныя комбинаціи, сопровождающія этотъ родъ *билли* сдѣлались вполне возможны, такъ какъ усиленно работающій *шаръ*, естественнымъ образомъ, началъ давать новыя математическія положенія, поражающія своею неправильностью и неожиданностью.

Но и тутъ еще встрѣтились недостатки и неудобства, надъ которыми снова пришлось задумываться игрокамъ:

случалось, что *шаръ*, не довольно пущенный, начиналъ постепенно замедлять свой ходъ и, наконецъ, возвращался вспять, или, оживясь мгновенно, наскакивалъ на *шаръ* противника и, ударясь объ него, принималъ первоначальное направленіе.

Для устраненія этихъ случаевъ, нашли нужнымъ уменьшить нѣсколько размѣръ бильярднаго станка, *шары* начали дѣлать гораздо крупнѣе, *Лузы* же немного укоротили. Однимъ словомъ, сдѣлали полную подготовку къ частымъ и естественнымъ *Карамболямъ*. Съ этой минуты шансы на выигрышъ значительно увеличились, и самый процессъ игры облегчился чувствительно, потому что мѣткость прицѣла отодвинулась на второй планъ, уступивъ свое мѣсто простой ловкости опытнаго игрока пустить свой шаръ такъ, чтобы, коснувшись другаго шара, онъ, силою этого толчка и собственнаго круговращенія принималъ косвенное, желаемое направленіе.

Мы ниже объяснимъ, какимъ образомъ достигать этихъ различныхъ направленій или *эффектовъ*, а теперь, прежде всего укажемъ, какъ устанавливать *Бильярдъ*, такъ какъ отъ математической правильности его установки, вполне зависитъ и его доброкачественность и успѣхъ игроковъ. Намъ на это отвѣтить, что каждый столяръ долженъ умѣть хорошо поставить *Бильярдъ*. А у васъ ежели подъ рукою нѣтъ опытнаго столяра? Вѣдь въ деревнѣ или въ уѣздномъ городѣ это можетъ случиться, и не отказываться же отъ удовольствія доставляемаго *Бильярдною игрою* за неимѣніемъ дѣльнаго и знающаго столяра.

Извѣстный бильярдный Петербургскій мастеръ господинъ Фрейбергъ *) такъ хорошо понялъ возможность подобнаго

*) Троицкій проспектъ близъ Египетскаго моста на Фонтанкѣ въ собственномъ домѣ. Тутъ фабрика бильярдная — первая въ Россіи и едва ли не одна изъ первыхъ въ Европѣ, потому что *Бильярды* этой фабрики выписываются повсемѣстно.

случая, что придумалъ новаго рода конструкцію для своихъ *Бильярдовъ* и посредствомъ мѣтокъ, цифръ и особыхъ знаковъ, не только спеціальнаго мастера, но самый простой плотникъ, будетъ въ состояніи собрать и поставить на мѣсто весьма правильно *Бильярдъ*, прибрѣтенный на фабрикѣ г-на Фрейберга. *Коробка* или *станокъ* состоитъ изъ двухъ частей: въ одну вставляютъ двѣ ножки, а въ другую четыре.—Соединивъ эти обѣ части, свинтить ихъ какъ можно крѣпче и постановить на предназначенное для *Бильярда* мѣсто. Подъ всѣ ножки должно подложить желѣзные кружки. Въ нижней части каждой ножки находится желѣзный винтъ, посредствомъ котораго можно установить *Бильярдъ* на самомъ неровномъ полу, ввертывая или вывертывая этотъ винтъ ключемъ, по мѣрѣ надобности. Поверхность коробки должно тщательно провѣрить ватерпасомъ и потомъ положить на нее аспидную доску, состоящую также изъ нѣсколькихъ кусковъ или пластинъ. Приладивъ куски эти аккуратно одинъ къ другому, должно прикрѣпить доску винтами. Углубленіе надъ винтами замазать алебастромъ, разведеннымъ въ водѣ, и дать ему просохнуть и затвердѣть. Тогда, могущія быть, шероховатости и неровности, тщательно сгладить, чтобъ поверхность доски была совершенно ровная. Подъ края аспидной доски привинчиваютъ бруски, къ которымъ и прибиваютъ сукно; но прежде еще разъ осматриваютъ, какъ можно внимательнѣе, всю доску, обтираютъ ее, сдуваютъ съ нее пыль и могущій налетѣть на нее соръ, потомъ провѣряютъ еще разъ ватерпасомъ и линейкой, и тогда уже накладываютъ на нее сукно, бѣльшую частью зеленое шпинатнаго или темнооливковаго колера. Сукно это прибиваютъ гвоздиками къ брускамъ осторожно и ровно, со всѣхъ сторонъ натягивая.

На *Бильярдахъ*, не имѣющихъ аспидной доски, натягиваютъ сначала полотно, а сверхъ него сукно. За тѣмъ привинчиваютъ *Борты*, а къ нимъ прикрѣпляютъ скобки съ *Лузами*. Верхній, неприкрѣпленный конецъ *Лузы* должно пришить къ сукну, но не прибивать его гвоздями. Концы кожи въ скобкахъ обрѣзать на столько, чтобы ихъ можно было приколотить гвоздиками къ бортамъ, только въ нижней части, а не въ верхней, которая приклеивается столлярнымъ клеемъ, такъ чтобы головки гвоздей были прикрыты верхнимъ слоемъ кожи.

Изъ этого описанія постановки *Бильярда*, слѣдуетъ заключить, что этотъ снарядъ имѣетъ слѣдующія части:

1) *Коробка, столъ или площадь*, поддерживаемая шестью толстыми ножками и имѣющая въ длину около двѣнадцати футовъ. Между *бортами* она имѣетъ отъ 4 до 5 арш. въ вышину отъ 30 до 35 дюймовъ. *Коробка* эта и вообще весь остовъ *Бильярда* изготовляется изъ самаго сухаго, крѣпкаго дерева, орѣха или дуба. Для лучшаго хода *шаровъ* накладываютъ на *Коробку аспидную доску* и обтягиваютъ ее сукномъ; но впрочемъ можно играть на *Бильярдѣ* и безъ аспидной доски, лишь бы поверхность стола была очень ровна и гладка; ее обтягиваютъ полотномъ, а сверхъ него натягиваютъ сукно.

Борты бывають также обтянуты тѣмъ же сукномъ, нынче же ихъ обтягиваютъ постоянно резиной.

2) *Луза* есть прозрачный, сплетенный изъ шелковыхъ шнурковъ, кошель, висящей на углу *борта* и назначенный принимать въ себя падающіе *шары*. Такихъ *лузъ* бываетъ шесть, изъ которыхъ 4 помѣщаются по угламъ *бильярдныхъ бортовъ*, а двѣ по срединѣ съ ихъ длинной стороны. *Лузы* эти придѣланы къ металлическимъ кольцамъ, которыя, какъ мы видѣли выше, прикрѣпляются къ *бортамъ*.

3) *Кий* есть снарядъ, которымъ играютъ на *Бильярдъ* т. е. имъ толкаютъ *шаръ* болѣе или менѣе сильно, смотря потому какого рода ударъ хочетъ сдѣлать игрокъ. *Кий* есть деревянная палка, съ одного конца заостренная, а съ другаго болѣе толстая. Острый конецъ обтягивается мягкой кожей, лайкой или замшей и натирается мѣломъ. Въ широкомъ концѣ вкладывается свинецъ для большей тяжести. Этотъ конецъ называется *турнякомъ*. Игаютъ, предпочтительно тонкимъ концемъ или собственно *Киемъ* (queue); но бываютъ случаи когда необходимо пускать въ ходъ *Турнякъ*. Кромѣ *Кия* употребляется иногда *Мазъ*, также палка, но съ насаженнымъ поперечнымъ брускомъ на оконечности въ видѣ молотка. Это именно тотъ снарядъ, который употребляется дамами, принимающими участіе въ *Бильярдной шрѣ*. Сверхъ того люди, лишеныя лѣвой руки, всѣ играютъ *мазомъ*. Такъ, знаменитый герой отечественной войны графъ Остерманъ - Толстой и извѣстный министръ Внутреннихъ Дѣлъ (умершій въ 1870 году), Дм. Гавр. Бибииковъ, лишившійся руки подъ Бородинымъ, оба играли въ *бильярдъ мазомъ* и, какъ извѣстно, играли мастерски.

Пишущій эти строки неоднократно имѣлъ случай въ домѣ столь извѣстнаго нашего грамматика — филолога и журналиста благо времени, Ник. Ив. Греча (умерш. въ 1866 году) играть на *бильярдъ* съ незабвеннымъ Иваномъ Никитичемъ Скобелевымъ, извѣстнымъ подъ названіемъ *генерала Безручки*, какъ называлъ его, очень его любившій, покойный Императоръ Николай Павловичъ. Этотъ кутузовскій сподвижникъ, лишившійся лѣвой руки въ 1831 году подъ Минскомъ во время перваго польскаго возстанія, — всегда игривалъ *мазомъ* и весьма хорошо. Иванъ Никитичъ, умершій въ 1849 году, будучи

Комендантомъ С.-Пет. Петропавловской крѣпости, въ чинѣ генерала отъ инфантеріи, былъ дѣдъ нынѣшняго знаменитаго героя—Михаила Дмитриевича Скобелева, имя котораго на устахъ всей Россіи.

Тяжесть, величина и наружная отдѣлка *Кіа* бываютъ весьма различны и зависятъ отъ вкуса и привычки игрока; въ нихъ нѣтъ ничего обязательнаго.

4) *Шары* или—*били* дѣлаются изъ слоновой или простой кости и имѣютъ величину соотвѣтственную діаметру *Лузъ*: они бываютъ красные, бѣлые, желтые и другихъ цвѣтовъ, смотря по роду игры. Цѣнность ихъ въ игрѣ опредѣляется различіемъ цвѣта.

5) Кромѣ этихъ принадлежностей, *Бильярдъ* имѣетъ еще, такъ называемую, *машинку*, небольшой деревянный снарядикъ въ видѣ козловъ, который ставятъ на сукно для поддержанія оконечности *Кіа* въ случаѣ если отдаленный на слишкомъ значительное разстояніе *шаръ* требуетъ отъ игрока излишне наклонпаго, неестественнаго положенія туловища.

Не излишнимъ считаемъ заключить это описаніе *Бильярда* чисто въ техническомъ отношеніи, сказавъ, что въ 1830 году, т. е. лѣтъ за 50 предъ симъ, Англичане Шерпъ и Робертсъ въ Манчестерѣ начали было дѣлать *чугунные бильярды*, которые однако во всеобщее употребленіе не вошли и не сильно распространились.

Въ *Бильярдной игрѣ* почти невозможно дать хорошаго теоретическаго наставленія, и только частая практика, примѣры и указанія на дѣлѣ опытныхъ игроковъ, могутъ образовать изъ новичка, дѣльнаго и опаснаго бойца. Въ *Бильярдной игрѣ*, болѣе чѣмъ во всякомъ другомъ упражненіи, необходимо невозмутимое хладнокровіе, потому что всякое внутреннее волненіе, дѣйствуя на физическія силы

игрока, лишаютъ его половины средствъ къ удачнымъ ударамъ. Хорошо управлять *киемъ* можно только при рукѣ твердой и вѣрномъ взглядѣ, а въ этомъ-то умѣннѣе пустить шаръ—*киемъ* и заключается главная тайна *Бильярдной игры*. Поэтому прежде всего, новичокъ долженъ изучить твердо всѣ многоразличные ресурсы, извлекаемые изъ *шара* посредствомъ движенія, производимаго *киемъ* и въ этомъ, по мѣрѣ возможности, мы постараемся помочь ему извлеченіями нашими изъ иностранныхъ наставленій лучшихъ бильярдныхъ игроковъ, прославившихся въ Европѣ. Изученіе эффектовъ, силы соприкосновенія и отклоненія составляетъ, по ихъ словамъ, азбуку *Бильярдной игры* и съ нее то, какъ оно и слѣдуетъ, мы начнемъ наши теоретическія наставленія, предоставляя каждому, повѣрить ихъ и дополнить на практикѣ.

За симъ мы ознакомимъ читателя съ *Бильярднымъ языкомъ*, имѣющимъ, какъ всякій научный предметъ, свои особыя выраженія, понятныя только спеціалистамъ, и окончимъ свое руководство, сколько указаніемъ общихъ правилъ, столько и описаніемъ различнаго рода *Бильярдныхъ игръ* общеупотребительныхъ между игроками.

Изученіе и познаніе эффектовъ.

Какъ мы сказали выше, *Бильярдная игра*, требуетъ много живости, твердости, хладнокровія, смѣтливости, ловкости и продолжительнаго упражненія; тайна успѣха состоитъ собственно въ томъ, чтобы, посредствомъ удара, привести въ движеніе или подкатить свой *шаръ* или *шаръ* противника въ то мѣсто, въ которое желаете, напримѣръ въ ту или или другую *музу*, или ударить имъ въ другой

шаръ и заставить тотъ войти въ *музу*. Вся трудность заключается въ приѣмѣ, употребленномъ при ударѣ потому что отъ положенія *кїя* и силы толчка зависитъ направленіе *шара*.

Эта проблема, какъ и всѣ прочія, свойственныя *Бильярдной игрѣ*, разрѣшается слѣдующими двумя правилами:

1) Уголъ ударенія *шара* объ одинъ изъ бортовъ *Бильярда*, равенъ углу отраженія.

2) При встрѣчѣ одного *шара* съ другимъ, если мы проведемъ между ихъ центромъ прямую линію, которая по необходимости, пройдетъ черезъ точку соприкосновенія, — эта линія означитъ направленіе *шара*, пущеннаго послѣ удара.

Отъ точнаго примѣненія этой задачи проистекаетъ, такъ называемое, познаніе дѣйствій (эффѣктовъ), познаніе пріобрѣтаемое не иначе какъ долговременнымъ упражненіемъ и опытами, производимыми на самомъ *Бильярдѣ*.

Такъ какъ всѣ тонкости и подробности *Бильярдной игры* невозможно объяснить посредствомъ однихъ только теоретическихъ указаній, безъ помощи практики, то мы органичимся здѣсь описаніемъ различныхъ ударовъ, ихъ приѣмовъ и послѣдующихъ дѣйствій.

Ударъ *кїя* на шаръ производитъ на него двойное дѣйствіе, и изъ этого проистекаютъ два противоположныя движенія: одно изъ нихъ мгновенно и происходитъ въ прямомъ направленіи, другое же косвенное образуетъ уголъ, и *шаръ* возвращается вспять.

Этотъ ударъ можно разнообразить безъ счета, когда умѣютъ вполне управлять *кїемъ*; основанный на законахъ, физики онъ имѣетъ базой простое и всякому извѣстное правило, что круглое тѣло, при легкомъ и мягкомъ толчкѣ, сохраняетъ долѣе силу вращенія и можетъ потому про-

бѣжать дальнѣйшее пространство, чѣмъ тоже самое тѣло при сильномъ толчкѣ, уничтожающемъ въ немъ, почти въ самомъ началѣ, круговращательное свойство.

Въ этомъ естественномъ дѣйствиіи удара и заключается, какъ мы сказали выше, вся тайна *Бильярдной игры*, тайна, которую игроки изучали съ страстью ученаго и въ которой они, въ теченіи времени, открыли тонкости, возведшія ихъ любимое упражненіе почти на степень науки. Всѣ эти тонкости, измѣненія, варианты зависятъ отъ изученія ресурсовъ, извлекаемыхъ изъ *кія*, и мы, по возможности, укажемъ на главные эффе́кты, безъ познанія которыхъ *карамболь* не мыслимъ, а *карамболь* есть душа *Бильярдной игры*.

1) Если игрокъ слегка ударяетъ *шаръ кіемъ* въ нижнюю его часть, *шаръ* быстро покатится впередъ и, встрѣтивъ на своемъ пути, другой *шаръ*, ударяется въ него, получаетъ косвенное, обратное направленіе и производитъ *карамболь* съ третьимъ *шаромъ*, въ чемъ и заключается цѣль игрока.

2) Если оконечность *кія* направлена въ самую середину *шара*, эффе́ктъ будетъ слѣдующій: шаръ покатится прямо передъ собою и сильно ударится объ другой *шаръ*, который, естественнымъ образомъ, откатится, а первый *шаръ*, отброшенный въ сторону, натолкнется уже косвенно на новый *шаръ*, который и погонитъ въ *лузу*.

3) Цѣлясь *кіемъ* въ нижнюю часть своего *шара*, нѣсколько влѣво, игрокъ, мягкимъ и короткимъ ударомъ, пускаетъ свой *шаръ*, который принимаетъ направленіе вправо и силой собственнаго вращенія ударяется въ боковой шаръ, встрѣчающійся на его пути.

4) Легкимъ ударомъ *кія* въ нижнюю часть *шара*, но не съ лѣва, а справа, игрокъ пускаетъ свой *шаръ* про-

извести *карамболь* на *шаръ* прямо предъ нимъ стоящій, и силою этого *карамболя*, удвоившаго его вращательную способность, *шаръ* игрока, подъ острымъ правымъ угломъ, возвращается вспять и по дорогѣ снова производитъ *карамболь*.

5) Если игрокъ ударяетъ свой *шаръ* прямо по срединѣ, но въ верхней его части, сила удара бываетъ такъ велика, что *шаръ*, встрѣтивъ препятствіе, подскакиваетъ, минуетъ его, и, подъ прямымъ угломъ, набѣгаетъ на слѣдующій *шаръ*.

6) Ударивъ *шаръ* по срединѣ, но снизу, игрокъ достигаетъ слѣдующаго эффе́кта: *шаръ* его получаетъ такую вращательную силу, что бѣжитъ въ прямомъ направленіи, подскакиваетъ, при встрѣчѣ другаго шара, возвращается по тому же пути, потомъ вдругъ бросается въ сторону и можетъ легко не только удариться въ *бортъ*, но даже подняться до центра *Бильярда*, ежели не встрѣтитъ на своей дорогѣ новаго *шара*, съ которымъ произойдетъ *карамболь*.

7. Чтобъ произвести *карамболь* или столкновеніе двухъ шаровъ, а также если игрокъ направляетъ свой *шаръ* къ избранной имъ цѣли, должно, оконечность кія всегда прикладывать къ *шару* съ той стороны, въ которую онъ будетъ идти. Желая направить его прямо и на далекое разстояніе, должно удлиннить ударъ и касаться верхней части шара своимъ *кіемъ*. Если раскатъ *шара* предполагается короткій, и игрокъ желаетъ остановить его на мѣстѣ, предоставляя играть другому *шару*, *кіи* долженъ быть направленъ въ *шаръ* снизу.

8) Косвенный ударъ достигается ударомъ *кія* въ одинъ изъ боковъ *шара*, и если предполагается пустить его далеко, ударъ долженъ быть произведенъ сбоку же, но въ

самой верхней части шара. Ежели желаете дать *шару* возможность образовать уголъ, то стоитъ пустить его снизу. Нужно ли говорить, что малѣйшее уклоненіе отъ назначаемой этими правилами точки, произведетъ непремѣнно иное дѣйствіе, и потому нельзя достаточно совѣтовать соблюдать въ *Бильярдной игрѣ*, возможную точность.

9) Чтобъ произвести ударъ снизу, должно держать *кй* такъ, чтобы рука лежала почти плашмя на сукнѣ *Бильярда*, если же вы желаете пустить *шаръ* сверху, то поднимите руку на одной линіи съ верхней частью своего шара.

10) Если ударъ снизу кажется игроку очень затруднителенъ, онъ можетъ облегчить себя тѣмъ, что помѣститъ *кй* между большимъ и указательнымъ пальцами; тогда средній палецъ будетъ служить *кю* какъ бы подпоркою и, по неволѣ, оконечность его прикоснется къ нижней части шара.

11) Ежели игроку приходится ударять *шаръ* снизу, а между тѣмъ близкое его положеніе къ борту, дѣлаетъ пріемъ этотъ очень затруднительнымъ въ исполненіи, должно повернуть руку такъ, чтобъ ногти были обращены кверху и такимъ образомъ *кй* будетъ находиться въ полной возможности ударить *шаръ* снизу.

12) Пуская *шаръ* снизу короткимъ и мягкимъ ударомъ, игрокъ заставляетъ его возвратиться вспять, минуя прикосновеніе къ борту и это движеніе называется *возвратнымъ* или *оборотнымъ* (*rétrograde*).

13. Игрокъ долженъ постоянно смотрѣть на оконечность *кйа*, чтобы не дать *шару* ошибочнаго направленія.

14) Ежели вамъ нужно пустить *шаръ* снизу, а положеніе его было бы таково, что необходимо употребить толстый край *кйа*, то старайтесь ударить тою частью, гдѣ

кожа; но тотъ же самый пріемъ, при болѣе мягкомъ ударѣ, выполняется широкою частью *кія*. Вообще, должно замѣтить, что настоящій, опытный игрокъ, никогда не употребляетъ силы въ своей *Игрѣ на Бильярдѣ*, а такъ вѣрно рассчитываетъ свои удары и такъ ловко цѣлится *кіемъ*, что упражненіе это, утомительное для всякаго новичка, доставляетъ ему только одно удовольствіе.

15) Играя *мазомъ*, должно держать его въ перпендикулярномъ направленіи къ *шару*, и ударять имъ въ центральную точку *шара*. Иначе *шаръ* не двинется съ мѣста. *Мазъ* употребляется въ тѣхъ случаяхъ, если два *шара* стоятъ бокъ объ бокъ или если *шаръ* подкатился очень близко къ борту.

16) Должно осматривать часто оконечность *кія* и натирать его свѣжимъ мѣломъ, если замѣтите, что старый мѣлъ уже засалился. Отъ *кія* зависитъ весь успѣхъ игры, и потому нельзя достаточно заботиться о хорошемъ состояніи и доброкачественности этого снаряда.

Многіе игроки совѣтуютъ новичкамъ набивать руку посредствомъ простаго, не усовершенствованнаго (безъ кожи) *кія* и принятыя за усовершенствованный, снабженный кожей, только тогда какъ они вполне увѣрены, что безошибочно изучили прицѣлъ и ударъ *кія* въ *шаръ*; но еще разъ повторяемъ, какъ много мы ни говорили бы объ этомъ предметѣ, какъ старательно не нанизывали бы ряды теоретическихъ правилъ, практика все-таки останется лучшимъ учителемъ, и только на практикѣ можно вполне ознакомиться и свыкнуться съ многоразличными, часто вовсе неожиданными эффектами *Бильярдной игры*.

Общія правила для Бильярдной игры.

1. Окончивъ всѣ предварительныя условія и опредѣ-

ливъ окончательно родъ игры, должно размѣстить шары, какъ того требуетъ сортъ игры. Начинаящій (*дающій выставку*) избирается жребіемъ или по общему согласію.

2) Выставка начинается всегда съ того мѣста, которое на *Бильярдѣ* называется *домомъ* или *кварталомъ* (*le quartier*) и опредѣляется оно прямою линіею, проведенною черезъ верхнюю точку, параллельно къ короткому *борту*. (Въ *Русской* партіи здѣсь становится второй красный шаръ). Линія эта отмѣчается ниткой, обтертой мѣломъ.

3) При игрѣ съ рукъ (когда на выставкѣ стоитъ бѣлый шаръ) не позволяется выдвигать корпусъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только лишь верхней части корпуса.

4) Ударяя *кіемъ* въ *шаръ*, должно одной ногой непременно касаться пола.

5) Если, приготовляясь къ удару, игрокъ нечаянно коснется рукой или даже только рукавомъ, а тѣмъ паче *кіемъ*, другаго шара, онъ лишается очереднаго удара и уплачиваетъ 1 очко противнику, и хотя бы, несмотря на это, онъ захотѣлъ произвести предполагаемый ударъ, считать его дѣйствительнымъ все-таки не будутъ.

6) Если, безъ согласія партнера, сдвинуть съ мѣста его шаръ, игрокъ уплачиваетъ одно очко. Такое передвиженіе можетъ быть только произведено маркеромъ или *кѣмъ* нибудь изъ играющихъ по выбору того, кому принадлежитъ *шаръ*.

7) Если, въ минуту движенія *шара* противника, игрокъ какимъ бы то ни было способомъ, измѣнить его направленіе, то ударъ, имъ сдѣланный, обращается въ пользу играющаго, если же это отступленіе отъ общаго правила дѣлается игрокомъ, чтобъ избѣжать столкновенія *шара* съ *бортомъ*, то противникъ имѣетъ право переставить *шаръ*

куда ему угодно и, сверхъ того, онъ записываетъ однимъ очкомъ больше.

8) Если случайно игрокъ сыгралъ чужимъ шаромъ, то не только ударъ не дѣйствителенъ, хотя бы *шаръ* даже попалъ въ *музу*, но въ пользу противника уплачивается одно очко.

9) Сыгравшій случайно цвѣтнымъ шаромъ, вмѣсто бѣлаго, теряетъ сдѣланный имъ ударъ, шары помѣщаются на прежнія мѣста и одно очко уплачивается противнику.

10) Если бѣлый шаръ остановится въ такомъ положеніи, что очки на немъ будутъ видны, что одинъ изъ играющихъ или маркеръ можетъ повернуть его, только не сдвигая съ мѣста. Для этого должно придерживать шаръ лѣвою рукою, а правою поворачивать его на одномъ мѣстѣ.

11) Каждый игрокъ долженъ самъ помнить гдѣ стоитъ его *шаръ* и никто не обязанъ ему этого напоминать. Даже маркеръ не имѣетъ на это права.

12) Если *шаръ*, катясь въ направленіи *музы*, пріостановится у ея края и потомъ, вдругъ упадетъ въ нее, и можно будетъ фактически доказать, что онъ упалъ не самъ собою, а при постороннемъ содѣйствіи, ударъ считается недѣйствительнымъ и *шаръ* долженъ быть возвращенъ на прежнее мѣсто.

13) Игрокъ, сдѣлавшій какойнибудь промахъ и уплатившій штрафъ, не имѣетъ права повторить ударъ, а долженъ уступить его противнику.

14) Кругомъ *Бильярда* не позволяется стоять постороннимъ, и пространство это должно оставаться свободнымъ для удобнаго передвиженія играющихъ.

15) Употребленіе *машинки*, *мазика* и *турниже* допускается, но не иначе какъ съ общаго предварительнаго согласія.

16) Оставлять партію недокоченною или передавать *кѣй* другому игроку, строго запрещается; но впрочемъ игроки между собою, могутъ давать на то согласіе.

17) Запрещается смущать игроковъ замѣчаніями, совѣтами или насмѣшками. Вообще игра должна быть ведена спокойно, серьезно и добросовѣстно. Въ споры и недоразумѣнія игроковъ никто изъ постороннихъ не долженъ вмѣшиваться безъ того, чтобы сами игроки обратились съ просьбою разсудить ихъ.

18) Удачный ударъ, сдѣланный вслѣдствіе посторонняго совѣта и вмѣшательства, можетъ быть не признанъ противникомъ за дѣйствительный, и онъ имѣетъ даже право возвратить *шары* на ихъ прежнія мѣста.

19) Ошибку въ счетѣ очковъ можетъ указать и поправить всякій игрокъ, но только прежде чѣмъ будетъ сдѣланъ слѣдующій ударъ.

20) Очки должно выкликать громко и съ большою точностью, въ избѣжаніе всякихъ споровъ и недоразумѣній.

21) Всякій игрокъ, играющій *изъ руки*, долженъ довести свой шаръ до средней *лузы*, чтобы ударъ могъ считаться дѣйствительнымъ. Впрочемъ, онъ можетъ взять его обратно и вторично толкнуть, если онъ еще не перешелъ за среднюю *лузу*. Но это допускается только въ томъ случаѣ, когда между *домомъ* и средней *лузой*, не стоялъ шаръ, на который игрокъ долженъ былъ играть.

Теперь мы займемся разсматриваньемъ и изученіемъ разныхъ *Бильярдныхъ игръ*, вошедшихъ въ общее употребленіе между игроками, а вмѣстѣ и особенныхъ правилъ къ нимъ относящихся.

1) Простая партія (partie simple ou blanche),

Эта *Бильярдная игра* выполняется обыкновенно двумя

игроками, хотя впрочемъ, въ ней могутъ принимать участіе и вѣскольکو человекъ, которые, въ такомъ случаѣ, играютъ попеременно. Ежели играютъ трое, то одинъ изъ игроковъ называется *Королемъ* и не мѣняется, а играетъ поочередно то съ однимъ, то съ другимъ товарищемъ. Такая переменна эта партнера происходитъ, когда игрокъ сдѣлаетъ какую нибудь ошибку, *потеряется* или если *Король* сдѣлаетъ *шаръ*, однимъ словомъ когда, *Король* имѣетъ прави записать съ своего противника выигрышные очки. Иногда уговариваются, что переменна партнера должна произойти на половинѣ партіи, т. е. когда *Король* сдѣлалъ 6 очковъ.

При четырехъ игрокахъ мѣняются за разъ по два партнера, и тогда *Король* бываетъ очереднымъ. Когда всѣ четверо перебивали въ *Короляхъ*, это называется *кончить туръ*. Окончивъ предварительныя условія касательно цѣны за партію, количества очковъ и также *Капота*, игроки бросаютъ въ *лузу* два шара, и кто вынетъ № 1, тотъ называется *Королемъ* для этой начальной партіи:

1) Кто не попадетъ въ *шаръ* противника или, по ошибкѣ, сыграетъ чужимъ *шаромъ*, тотъ проигрываетъ одно очко.

2) Кто сдѣлалъ *шара*, тотъ снова его выставляетъ, равно какъ тотъ, кто возьметъ въ одно время два или нѣскольکو очковъ, долженъ давать *асquit* или ставку.

3) Кто *потеряется*, платитъ два очка, а если, онъ, сверхъ того не попалъ въ *шаръ* противника, то проигрываетъ 3 очка.

4) Кто выброситъ шаръ противника за бортъ выигрываетъ 2 очка, кто же выброситъ свой собственный *шаръ* проигрываетъ тѣ же 2 очка.

5) Кто сдѣлаетъ *нонпассе* (*non passé*) (см. терминологию), тотъ теряетъ два очка, а другой выставляетъ.

6) Кто *потеряется*, или выбросит свой *шаръ* за бортъ, не достигнувъ *шара* противника, тотъ теряетъ 4 очка. Партія кончается двѣнадцатью очками. При этой игрѣ позволено употребленіе обыкновенныхъ пособій, какъ то: *козелка*, *мазика*, *оборота кія* и пр.

2) ТРИАМБОЛЬ.

Въ эту партію обыкновенно играютъ двое, если же принимаютъ въ ней участіе трое и четверо, то слѣдуютъ тѣмъ же правиламъ, какія назначены для предыдущей игры. Къ этой игрѣ принадлежатъ оба игорные *шара* и одинъ *карамбольный*, который при началѣ игры ставится на опредѣленное вверху *карамбольное мѣсто*. Всѣ условія, относительно цѣны или *капота*, должны быть окончены до начала игры:

Партія состоитъ изъ двадцати четырехъ очковъ; 1-й есть *простой*, а 3-й *тройной капотъ*.

1) Если одинъ игрокъ даетъ другому что нибудь впередъ, то *капотъ* можетъ быть опредѣленъ по обоюдному добровольному согласію. Если же предварительно не было сдѣлано никакого условія, то получившій нѣсколько очковъ впередъ, прежде чѣмъ онъ выйдетъ изъ *простого капота*, т. е. когда имѣетъ 12 очковъ, пользуется правомъ также зачесть еще половину отъ очковъ, полученныхъ имъ впередъ.

2) Кто *выставляетъ*, тотъ не долженъ ударять своимъ *шаромъ* въ *бортъ* такъ сильно, чтобъ онъ, отскочивши, попалъ въ *карамбольный шаръ*, стоящій на серединѣ; если же это случится, то играющій такъ теряетъ одинъ очокъ: столько же теряетъ и тотъ, кто, *выставляя*, дотрогивается до *карамбольнаго шара*.

3) Кто дѣлаетъ *карамбольный шаръ*, тотъ платитъ три

очка, и столько же платитъ тотъ, который послѣ того *потеряется*.

4) За сдѣланный *шорный шаръ* считается три очка, и столько же считаетъ противникъ за *потерявшійся* потомъ.

5) Если *карамбольный шаръ* будетъ сдѣланъ въ то время, когда шаръ противника стоитъ на полѣ, то его ставятъ на прежнее мѣсто, и тогда получается право продолжать играть на этотъ *шаръ* или на *шаръ* противника; если же другаго *шорнаго шара* нѣтъ на полѣ, то выставляется *карамбольный шаръ* и снова дается *ставка* или *аквитъ* (acquit).

6) Если кто своимъ *шаромъ* ударить въ одно время оба *шара*, тотъ дѣлаетъ *тріамболъ* или *карамболъ* и выигрываетъ 2 очка.

7) Сдѣлавшій въ одно время *карамболъ* и *карамбольный шаръ*, считаетъ 5 очковъ; сдѣлавшій же подлѣ *шаръ* противника, считаетъ 4 очка, а при *карамболѣ* оба *шара*—составляютъ 7 очковъ.

8) Если кто потеряется при одномъ изъ этихъ случаевъ, то, хотя считаютъ за *карамболъ* 2 очка, но и противникъ имѣетъ право считать за *потерянный шаръ на карамболъ* 3, а на *шорный шаръ* 2 очка. Еслибы партія стояла уже на 22 очкахъ, то въ такомъ случаѣ она отъ *карамболяжа* приходитъ къ концу.

Впрочемъ, это правило иногда нѣсколько измѣняется, а именно: не считаютъ *карамболя*, когда за нимъ игрокъ потеряется; также *карамболъ* не вездѣ кончаетъ партію, и поэтому подобныя правила подлежатъ предварительному условію, во избѣжаніе недоразумѣній.

9) Если *шорный шаръ*, въ то время, какъ будетъ сдѣланъ *карамболъ*, станетъ прямо на его мѣсто, то послѣдній становится на ближайшій отъ него пунктъ, или его

бросають на игорный столъ, предоставляя ему свободу стать на какомъ случится мѣстѣ.

10) Кто сдѣлаетъ *карамболь* и будетъ играть прежде чѣмъ поставятъ *шаръ* на мѣсто, проигрываетъ 1 очко.

11) Если *карамболь* остается на полѣ и если играющій теряетъ съ нимъ вмѣстѣ на игорный *шаръ*, то противникъ играетъ въ *карамбольный шаръ*, гдѣ бы онъ ни стоялъ; если онъ играется въ *домъ* или *кварталь*, то должно играть въ него *наискось* (*par bricole*); если игрокъ не попадетъ въ него, то теряетъ 1 очко, если же потерится при этомъ, то проигрываетъ 3 очка.

12) Въ этой игрѣ запрещается перебросить чужой *шаръ*. Кто перекинетъ *карамбольный шаръ*, наказывается 3 очками, а игорный *шаръ* 2 очками.

При четырехъ игрокахъ, перебросившій *шаръ*, долженъ оставить игру.

13) Если оба *шара* сыграны противникомъ въ *домъ* или въ *кварталь*, то должно играть на одного изъ нихъ, или дать *ставку* (*аскуит*) съ потерю 1 очка. Промахъ, при ударѣ *наискось* (*par bricole*), считается также за 1 очко.

За *швейцарцевъ* платятъ въ наказаніе 3 очка, а за *нонпассе*—1 очко. Употребленіе пособій позволительно.

3. КАРАМБОЛЬ.

Въ *карамбольной партіи* могутъ принимать участіе столько же особъ, какъ и въ предъидущихъ. Кромѣ двухъ игорныхъ *шаровъ*, къ ней принадлежатъ еще два *карамбольныхъ*, изъ которыхъ одинъ ставится какъ въ *тріамболь*, а другой на мѣсто у *камеры*.

При началѣ игры, должно условиться, во все ли *лузы* могутъ дѣлаться *карамбольные шары*, или нѣтъ.

Такъ какъ эта партія состоитъ изъ 36 очковъ, то *простой капотъ*, бываетъ когда не имѣютъ 18 очковъ, а *тройной*, когда не имѣютъ 9 очковъ—*теряются*. Здѣсь однако наблюдается тоже, что сказано было выше при *тріамболъ*.

Во всемъ прочемъ исполняются правила прежней игры, и *карамболяжъ* между двумя *карамболями* считается за 3 очка.

4. Каролина или карамболъ въ пять шаровъ.

Эта партія играется въ пять *шаровъ*. Здѣсь соблюдаютъ также правила, какъ и при *тріамболъ*. Кромѣ двухъ *игорныхъ шаровъ* употребляются еще три меньшаго размѣра, то есть *два карамбольныхъ шара* и одинъ стоящій на срединѣ, называемый *Каролиною*.

Передъ началомъ каждой игры условливаются, должно-ли считать *карамболяжъ* или нѣтъ.

Карамболяжъ съ *игорнымъ шаромъ* противника считается за 2 очка, съ *Каролиной* и *карамболомъ* за 4 очка, съ *игорнымъ шаромъ* противника и съ *Каролиной*—за 3 очка, и *карамболяжъ* съ обоими *карамболями* тоже за 3 очка.

1) Если по многимъ *шарамъ* сдѣланъ *карамболъ*, то считаются *карамболяжи* по тому порядку, какъ они были сдѣланы. Тронуть, на примѣръ, сначала *Каролину*, потомъ *игорный шаръ* и наконецъ *карамболъ*, считаютъ за 6 очковъ; но если ударятъ сначала по *игорному шару*, потомъ по *Каролинѣ* и наконецъ по *карамбольному шару*, то считаютъ 7 очковъ.

2) *Каролина* можетъ быть сдѣлана только въ двѣ среднія *лузы*, и считается за 6 очковъ. Если же игрокъ послѣ

этого *потеряется*, или сыграетъ въ угловую *лузу*, то платитъ такое же число очковъ.

3) Потерявшій *шаръ* при *карамболъ* считаетъ 3 очка.

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

5. РУССКАЯ ПАРТІЯ.

Эта партія, называемая также *рѣзвою*, и отличающаяся отъ всѣхъ другихъ своею неправильностью, идетъ на 40 или на 60 очковъ и играется съ пятью *шарами Каролины*, изъ которыхъ одинъ желтый, два красныхъ, и два бѣлыхъ.

Бѣлые *шары* считаютъ по 2 очка; красные по 3 очка, желтый *шаръ* оцѣненъ въ 6 очковъ.

Бѣлые *шары* выигрываютъ вездѣ; красные только въ четырехъ угольныхъ *лузахъ*, потому что они теряютъ на срединѣ; желтый въ однѣхъ лишь среднихъ *лузахъ*, вездѣ же онъ теряетъ столько очковъ, сколько могъ бы выиграть ихъ, то есть шесть.

1) Кто выигрываетъ очки, тотъ продолжаетъ играть.

2) Игрокъ, начинающій игру, даетъ свою ставку внѣ дома или *квартала*, гдѣ ему вздумается, не обязываясь ударять въ бортъ.

3) Если, давая ставку, трогаютъ *шары*, то теряютъ столько очковъ, сколько окажется тронутыхъ шаровъ; послѣдніе остаются на томъ же мѣстѣ, на которомъ находятся, если же они упадаютъ въ *лузу*, то ставятся опять на ихъ относительныя точки.

4) Играющій вторымъ, долженъ дѣлать первый ударъ по бѣлому *шару*; если онъ дотрогивается прежде до дру-

гихъ шаровъ, то теряетъ число очковъ по расчету, какъ сказано это было въ предъидущемъ правилѣ; послѣ того онъ можетъ играть въ какой угодно ему шаръ.

5) Красные шары ставятся такъ: одинъ на верхней точкѣ, а другой на домовомъ пунктѣ (*le quartier*), желтый же шаръ становится на самой центральной точкѣ бильярда.

6) Когда мѣсто *сдѣланнаго шара* находится занятымъ, послѣдній ставится на незанятую точку, самую отдаленную отъ игрока; если всѣ эти точки заняты, то помѣщаютъ его возлѣ малаго, наиболѣе отдаленнаго, борта, и въ направленіи прочихъ шаровъ.

7) Если кто другой, кромѣ продолжающаго игру, останавливаетъ или отводитъ катящійся шаръ, и если этотъ шаръ не теряется, то остановившій теряетъ шаръ, а другой продолжаетъ.

8) Если играющій трогаетъ шаръ того же цвѣта, или свой собственный, то дѣлаетъ его недѣйствительнымъ; но игрокъ не несетъ никакой потери, если это будетъ шаръ противника, тогда послѣдній воленъ оставить его на томъ мѣстѣ, на которомъ онъ находится или взять его въ руку.

9) Въ *Русской партіи* то, что называется *Каролина*, можетъ быть сдѣлана во всѣ шесть лузъ и вездѣ считается за 6 очковъ.

10) Кто дѣлаетъ *карамболь* не сдѣлавши шара, считаетъ этотъ ударъ и продолжаетъ играть.

11) Кто *потеряется*, платитъ какъ за *сдѣланный шаръ* и продолжаетъ играть.

12) Кто сдѣлаетъ два шара и тотчасъ же *потеряется* или *скиксуется*, считаетъ оба шара за сдѣланные и продолжаетъ играть.

13) Кто чужой или свой собственный шаръ перебро-

силь за борть, платитъ за это по условію и продолжаетъ играть.

При этой игрѣ, для искуснаго игрока, не трудно оставаться въ ударѣ и быстро кончить всю партію.

14) При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй *красный шаръ*. Ежели выставлемый *шаръ* не станетъ за вышеуказанную черту или собьетъ какой-либо *шаръ* изъ занимаемаго имъ мѣста, то противникъ получаетъ 1 очко.

15) Когда при выставкѣ, упадетъ бѣлый, выставлемый *шаръ*, то партнеръ получаетъ 1 очко, если же упадетъ цвѣтной *шаръ*, то онъ ставится на свое мѣсто, а противникъ получаетъ 1 очко и играетъ.

16) *Желтый шаръ*, упавъ въ среднюю *лузу*, считается за 12 очковъ, въ угловую за 6 очковъ, *красные же шары*, куда бы ни упали, выражаютъ 3 очка, а *бѣлые* только 2 очка.

17) *Карамболи* оплачиваются слѣдующимъ способомъ: 1) если игрокъ, своимъ *бѣлымъ шаромъ* положить *желтый* въ *лузу* и, тотъ, отскочивъ, столкнется или даже только задѣнетъ *красный шаръ*, то это называется *карамболь отъ желтаго по красному*, и такой ударъ оплачивается 6-ю очками; *отъ желтаго по бѣлому* 5-ю очками, *отъ краснаго по желтому* 6 очками *по красному* 3 очка, и *по бѣлому* 2 очка, *отъ бѣлаго по желтому* 5 очковъ, *по красному* 2 очка. 2) Вторичные *карамболи* (по третьему шару) считаются по достоинству *шаровъ*, т. е. *желтый* 6 очковъ, *красный* 3 очка и *бѣлый* 2 очка.

18) *Карамболи*, сдѣланные прежде столкновенія съ упавшимъ въ *лузу шаромъ*, считаются точно также какъ показано выше.

19) Если *шаръ* играющаго упадетъ въ *лузу*, не задѣвъ ни одного *шара*, противникъ получаетъ отъ него 3 очка, если же его *шаръ* упадетъ послѣ *карамболя*, то расчетъ бываетъ въ слѣдующей пропорціи:

По бѣлому—2 очка.

По красному—3 очка.

По желтому—6 очковъ.

По бѣлому и красному—4 очка.

По бѣлому и желтому—7 очковъ.

По двумъ краснымъ—6 очковъ.

По красному и желтому — } 9 очковъ.
По желтому и красному — }

По красному, желтому, бѣлому—10 очковъ.

По двумъ краснымъ, желтому, и бѣлому—13 очковъ.

20) Если, при ударѣ, *кѣя* поскользнется, то тотъ ударъ считается за простой и повторять его не позволяется.

21) За каждый *промахъ* или *киксъ*, т. е. пустой ударъ, т. е. когда бѣлый *шаръ* не чокнется съ другимъ *шаромъ*, противникъ беретъ съ игрока 1 очокъ.

22) Если игрокъ, положивъ *шаръ* въ *лузу*, будетъ продолжать играть, не дожидаясь, чтобы сыгранный *шаръ* былъ поставленъ на мѣсто, противникъ получаетъ съ него 1 очокъ и ударъ, имъ сдѣланный такимъ образомъ, считается недѣйствительнымъ.

23) Игрокъ, выигравшій партію, выставляетъ первый для слѣдующей игры.

24) Когда игрокъ положить *шаръ* на себя и тѣмъ дополнить число очковъ, недостающихъ партнеру до выигрыша, партія кончается въ его пользу.

Впрочемъ, многіе пункты *Русской партіи* зависятъ отъ условія.

6. Круговая (A la ronde).

Въ эту партію играютъ съ двѣнадцатью *алагерными* шарами и еще съ однимъ шаромъ бѣльшаго размѣра и другаго цвѣта чѣмъ *играемые* 12 шаровъ. Такъ, ежели всѣ 12 шаровъ бѣлые, то *шаръ играющій* бываетъ красный и, наоборотъ, ежели всѣ красные, то онъ бѣлый. Впрочемъ для этого рода ужь иногда для разнообразія всѣ *шары* бываютъ свѣтло-зеленые или голубые, а большой шаръ или желтый, или оранжевый или розовый. Число игроковъ не опредѣляется.

1) Каждый изъ играющихъ передъ началомъ игры дѣлаетъ ставку, изъ которой платится выигрышъ, а проигрышъ поступаетъ въ кассу.

2) Игровой шаръ, сначала и всякій разъ какъ онъ въ рукѣ, ставится на мѣсто *Каролины*.

3) *Шары* разставляются въ одинаковомъ порядкѣ, плотно къ краямъ, такъ что отъ одной лузы до другой всегда стоятъ два шара.

4) Жребій рѣшаетъ, какой очереди должны слѣдовать игроки, и эта очередь отмѣчается на доскѣ.

5) Первый игрокъ играетъ игровымъ шаромъ, стоящимъ на мѣстѣ *Каролины*, въ одинъ изъ двѣнадцати *шаровъ*, стоящихъ по краямъ.

Играть должно по порядку съ краю, отъ правой руки къ лѣвой, или отъ лѣвой къ правой, но постоянно прежде чѣмъ играть на *шара*, сдвинутого съ мѣста. Кто дѣлаетъ эту ошибку и роняетъ въ *лузу* сдвинутый *шаръ*, тотъ теряетъ 2 очка.

6) Кто сдѣлаетъ другой *таръ*, тотъ играетъ до гѣхъ поръ, пока дѣлаетъ *шары*.

7) Хотя, когда *шары* стоятъ еще по краямъ, должно

играть преимущественно въ нихъ; но *шары*, которые опять подошли къ краю, отъ этого освобождаются.

8) *Промакъ* или *киксъ* на *шаръ*, въ который игрокъ цѣлился, хотя потомъ и былъ чекнуть, другой *шаръ* обозначается чертой на доскѣ или маркой.

9) Если, при такомъ *киксѣ* или *промакѣ*, сдѣлаютъ другаго шара, то теряютъ 3 очка; если же дѣлаютъ нѣсколько *шаровъ*, то платится за каждый по два очка.

10) Если играющій не попадетъ въ послѣдняго изъ стоящихъ по краямъ *шаровъ*, то платитъ 1 очокъ и долженъ столько времени играть въ этотъ *шаръ*, пока въ него не попадетъ; если же онъ сдѣлаетъ его, при второмъ ударѣ, то за это ничего не считается.

11) За каждый сдѣланный *шаръ*, если бы даже ихъ было много, получаютъ по два очка.

12) Если, пока еще по краямъ стоятъ *шары*, и если противъ правила сыграютъ въ другой *шаръ*, а потомъ ударятъ въ слѣдующій, то это не считается за ошибку и за каждый, при томъ *сдѣланный*, *шаръ*, получаютъ по 2 очка. Всѣ *сдѣланные шары* не участвуютъ въ игрѣ.

13) Перебросить чужой шаръ черезъ бильярдъ позволяется, и за это платится 2 очка; впрочемъ многіе *бильярдные игроки* этого не позволяютъ, почему и надобно въ томъ предварительно условиться. *Камеры* здѣсь не бываетъ. Употребленіе *бильярдныхъ пособій* допускается.

14) Если *шаръ* оттого, что потеряется или перескочитъ чрезъ бортъ, сойдетъ съ поля, то его снова толкаютъ съ середины.

15) Кто промахнется или ударитъ не по настоящему *шару* и въ тоже время *потеряется*, платитъ 3 очка, столько же обязанъ онъ заплатить и въ томъ случаѣ если переброситъ свой шаръ черезъ бортъ.

16) Если кто *потеряется* и сдѣлаетъ шары, то считаютъ за каждый по 2 очка.

17) Если всѣ шары до одного сдѣланы, то ими и *торнымъ шаромъ* играется попеременно; первый ударъ дѣлается послѣднимъ, и это случается тогда, когда имѣютъ обыкновеніе, вмѣсто *торнаго шара*, брать мѣншій *шаръ*, чтобъ имъ выиграть партію.

Если одинъ изъ двухъ *сдѣлалъ шаръ*, то сдѣлавшій его получаетъ отъ cadaго соучастника игры по четыре очка, если же онъ *потеряется* или переброситъ свой *шаръ* за бортъ, то обязанъ заплатить каждому по четыре очка, а также и деньги за партію; сверхъ того слѣдующую игру онъ долженъ начинать первый.

Пирамида. (La pyramide или Figaro).

Въ этой игрѣ число игроковъ не опредѣлено, только, во всякомъ случаѣ, оно должно быть нечетное.

Сначала должно уговориться: считать ли по *шарамъ* или по очкамъ на шарахъ, и по скольку платитъ за то и другое.

Игроки раздѣляются по жребію на двѣ равныя части при каждой партіи. Въ самой партіи обѣ стороны мѣняются одна съ другою, такъ что при каждой партіи слѣдуютъ по два; впрочемъ не вездѣ бываетъ такъ; но по порядку, назначенному жребіемъ, каждый игрокъ играетъ для себя, кладетъ сдѣланные шары и, по окончаніи партіи, считаетъ число очковъ.

1) Первый играетъ изъ *камеры* маленькимъ краснымъ *шаромъ* на пирамидально разставленные остриемъ къ нему 15 или 12 маленькихъ *шаровъ*, ббльшею частью, бѣлыхъ

на которомъ значится очки. За каждый промахъ считается очко.

2) Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ остается играть.

3) Если шаръ сыгралъ въ *домъ* или въ *кварталь*, то играть на него должно не прежде пока не останется внѣ *дома* никакого другаго шара.

4) Чужой шаръ, выброшенный за бортъ, идетъ за сдѣланнаго въ пользу противнику.

При концѣ игры, послѣднимъ и *игорнымъ шаромъ* играютъ попеременно, и оба они считаютъ (если одинъ изъ нихъ сдѣланъ) еще столько очковъ, сколько на нихъ находится.

Деньги за партію платятся всеми играющими.

Кончившій партію, въ слѣдующей партіи опять начинаетъ.

8) О х о т а (A la chasse).

Эта партія имѣетъ большое сходство съ предъидущею, и въ ней употребляются тѣже самыя правила, если они не замѣнены другими.

Маленькіе шары устанавливаются вдоль по порядку, такъ, что ихъ линія пересѣкаетъ верхнее *карамбольное мѣсто*, на которое становится средній шаръ.

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

Если *сдѣланннй шаръ* не былъ сперва тронутъ, то противная партія беретъ его, но не можетъ брать другихъ шаровъ. Въ концѣ партіи не играютъ, попеременно *игорнымъ шаромъ*, какъ въ *Пирамидѣ*, но всегда первымъ въ послѣдняго, и находящіяся на немъ очки, если онъ

будетъ сдѣланъ, считаются въ пользу игрока; при потерѣ же своего шара — они отмѣчаются въ пользу противной партіи.

9) А-ля-буль (A la Boule).

Число игроковъ можетъ быть неопредѣленное. Здѣсь каждый изъ играющихъ дѣлаетъ ставку, которая бываетъ больше или меньше, смотря по предварительному условію.

Жребій рѣшаетъ порядокъ въ которомъ игроки должны слѣдовать одинъ за другимъ. Первый выставляетъ, а второй долженъ играть въ выставленный шаръ, какъ въ простой партіи, при чемъ онъ долженъ, держаться дома.

1) Если *шаръ*, въ который играютъ, будетъ *сдѣланъ*, то тотъ, кому онъ принадлежитъ, обязанъ заплатить два очка и сверхъ того онъ получаетъ двѣ черты на доскѣ.

2) Если второй не сдѣлаетъ *шара*, принадлежавшаго первому игроку, то третій играетъ *шаромъ* сперва на шаръ второго и т. д., смотря по ходу игры.

3) Кто *потеряется*, на того записываютъ два очка, а тотъ, отъ чьего шара онъ потерялся, получаетъ два очка. Такъ какъ это не всѣми употребляется, то должно быть сдѣлано предварительное условіе.

4) За каждый промахъ пишется на доскѣ чорточка.

5) Кто играетъ *изъ руки*, долженъ дѣлать это изъ *котла*.

6) У кого отмѣчено на доскѣ восемь чорточекъ, почитается *умершимъ*, то есть онъ не играетъ болѣе въ этой игрѣ.

Хотя бы у послѣдняго, оставшагося въ этой игрѣ, игрока находилось только семь чорточекъ, онъ все таки выигрываетъ всю партію.

10) А-ля-геръ или смѣшанная игра (A la guerre).

Въ этой игрѣ число игроковъ должно быть не менѣе трехъ; но въ ней могутъ принимать участіе даже десять и болѣе.

Каждый игрокъ кладетъ назначенную ставку, и игроки уговариваются между собою, сколько должно платить за сдѣланный шаръ.

Смотря по числу игроковъ, такое же число отмѣченныхъ нумерами или черными пунктами означенныхъ *шаровъ*, раздается играющимъ, и, сообразно съ числомъ очковъ, опредѣляется очередь между игроками.

Кто вынулъ первый № тотъ даетъ ставку; затѣмъ играетъ № 2-й потомъ № 3-й, пока опять не начнетъ первый. Слѣдовательно, каждый играетъ только тѣмъ *шаромъ*, который достается ему по жребію.

Каждый играющій изъ руки долженъ держаться *дома* или въ *кварталъ* и не выходить изъ борта.

Общее правило заключается здѣсь въ томъ, что въ продолженіи партіи каждый долженъ играть на близъ стоящій шаръ.

Кто не попадетъ въ ближайшій шаръ, получаетъ на доскѣ, подъ своимъ именемъ чорточку; если же попадетъ въ другой шаръ, а не въ ближайшій на который должно играть, то ударъ не считается.

Если игрокъ попадетъ сперва въ *шаръ*, только не въ ближайшій, и потомъ уже доигрываетъ его, то *сдѣланные шары* считаются, и штрафа не бываетъ. Подъ опасеніемъ штрафа одного очка, никто не долженъ указывать ближайшій шаръ игроку, который въ ударѣ. Если же представляется въ этомъ случаѣ сомнѣніе, то должно *кіемъ* или *шнуркомъ* вымѣрять, который *шаръ* ближайшій, если

же шары стоятъ на одинаковомъ разстояніи, то рѣшаютъ жребіемъ. Когда шаръ находится въ домѣ то играть на него нельзя пока внѣ его нѣтъ болѣе ни одного шара. Если всѣ шары стоятъ въ *домѣ* или въ *кварталѣ* и должно играть изъ руки, то играютъ на искось, на ближайшаго *шара* или безъ вреда себѣ выставляютъ свой *шаръ*. Если въ первомъ случаѣ не попадаютъ въ *шаръ*, и *шорный шаръ* добѣжитъ опять до средней *лузы*, то теряютъ одно очко, а если остается въ *камерѣ*, два очка. Если онъ придетъ назадъ чрезъ среднюю лузу, то считается за выставку.

Если играющему изъ *камеры* будутъ мѣшать *шары* стоящіе тамъ, то ихъ на время снимаютъ и чѣмъ нибудь, напр. мѣломъ, отмѣчаютъ мѣсто, гдѣ они стояли.

Если при игрѣ изъ камеры будетъ тронуть *шаръ*, который въ ней стоитъ, то отъ игрока, кому онъ принадлежитъ, зависитъ поставить его на прежнее мѣсто или оставить тамъ куда онъ откатился.

Если кто сдѣлаетъ *шаръ*, то получаетъ отъ того кому онъ принадлежитъ и на кого записываются двѣ черточки, т. е. одинъ очокъ. Играютъ эту партію до тѣхъ поръ, пока дѣлаютъ шары.

Кто *потеряется* о чужой *шаръ*, на того записываются двѣ черточки; кромѣ того онъ платитъ одинъ очокъ тому, черезъ чей *шаръ* онъ потерялся.

Если кто *потеряется*, не попавши въ шаръ, на который играетъ, то, игроку этого шара онъ платитъ одинъ очокъ, а на всѣ записываются три черточки.

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

Кто черезъ то, что *потерялся*, переброситъ свой шаръ

за бортъ или сдѣлавъ его, — сойдетъ съ поля, то играетъ, если дойдетъ до него очередь, изъ руки.

Кто сыграетъ безъ очереди и на *фальшиваго шара*, или фальшивымъ шаромъ, тотъ теряетъ одно очко и сдѣланные шары почитаются недѣйствительными.

У кого на доскѣ оказывается восемь черточекъ, тотъ *умеръ*, и въ этой игрѣ уже болѣе не играетъ; впрочемъ первый игрокъ, который считается умершимъ, можетъ откупиться новой вставкой. При этомъ, когда настанетъ его очередь играть, онъ долженъ написать на себя столько черточекъ, сколько всего больше ихъ записано на какомъ игрокѣ. Также дается ему право покупать шаръ у другаго соучастника въ игрѣ.

За сдѣланный *шаръ* обыкновенно полагается четвертая часть выставки. Послѣдній игрокъ выигрываетъ всю ставку и платитъ за сыгранную партію. Если кто захочетъ свой шаръ продать, въ продолженіи партіи, то сдѣлать это можно только соучастнику въ игрѣ.

Впрочемъ это правило не вездѣ наблюдается между играющими, которые предварительно должны о томъ уговориться.

11) Тамбовка или Тамбовская партія *).

Партія эта есть вариантъ *Русской партіи*. Опредѣляется она въ 60 очковъ и въ ней считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ *карамболы* безъ билій. Игроки

*) Эта и послѣдующія игры заимствованы изъ книжечки: *Правила бильярдной игры*, составленной извѣстнымъ Петербургскимъ бильярднымъ мастеромъ Г. А. Фрейбергомъ, который книжечкою этою снабжаетъ даромъ всѣхъ покупателей бильярдовъ его фабрики, въ книжной же торговлѣ книжечки этой вовсе нѣтъ.

продолжаютъ играть пока не сдѣлають шара или *карамболя*. Партнеръ начинаетъ играть, когда противникъ его сдѣлалъ промахъ или положилъ шаръ на себя. Послѣднее очко должно быть сдѣлано билиею, т. е. игрокъ долженъ положить шаръ въ *музу*.

12) РУССКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи *желтый шаръ* можно играть только въ среднюю *музу*, и за него считается 6 очковъ, если же желтый шаръ упадетъ въ угловую *музу*, то считается 6 очковъ на себя. *Карамболы* считаются при билии и безъ оной, какъ въ обыкновенной *Русской партіи*, въ 60 очковъ, только послѣ карамболя безъ билии, игрокъ уступаетъ очередь игры своему противнику.

Послѣднее очко, какъ и въ предъидущей партіи, должно быть сдѣлано билиею а *на себя* партія не можетъ быть окончена.

13) МОРСКАЯ ПАРТІЯ.

Разнится отъ предъидущихъ тѣмъ, что желтый шаръ оплачивается 6 очками, въ какую *музу* онъ не упалъ бы, карамболы же считаются какъ въ обыкновенной *Русской партіи*.

14) ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ.

Она играется тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ, кончается же 8 карамболями. Ее играютъ въ 16 и 24 очка.

Красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бѣлый на нижнюю точки, и вторымъ бѣлымъ начинаютъ игру.

Въ этой партіи паденіе шаровъ въ *музы*, а равно и *промахи* или *киксы*, не считаются, но *карамболи* оплачиваются 2 очками.

Каждый игрокъ имѣетъ право играть пока не сдѣлаетъ очка.

Упавшій въ *музу шаръ* ставится на прежнее мѣсто.

Ежели партія въ 24 очка, то, кромѣ *карамблей*, считаютъ и *билли*, а именно: красный шаръ за 3 очка, а бѣлый за 2. Потеря и промахъ считаются здѣсь также какъ въ *Русской партіи*, а къ сдѣланному шару присчитываютъ карамболь въ 2 очка.

15) Бильярдная партія съ кеглями, такъ называемая „Итальянская“.

1) Эта партія играется въ 24 очка тремя *шарами*, изъ которыхъ 2 бѣлыхъ и 1 красный, 5 *кеглями*, изъ которыхъ четыре бѣлыхъ и одна черная *).

2) *Черную кеглю* ставятъ посреди *Бильярда*, а бѣлыя располагаютъ вокругъ нея, въ видѣ четырехугольника, два угла которыхъ должны быть обращены къ среднимъ *музамъ*; разстояніе между *черной* и *бѣлыми кеглями*, должно быть таково, чтобы *шаръ* съ нѣкоторымъ трудомъ могъ проходить между ними.

3) Каждая изъ *бѣлыхъ кеглей* считается за 2 очка, а черная, если упадетъ одна, доставляетъ игроку 5 очковъ, вмѣстѣ же съ другими она также считается за 2 очка. Бѣлый шаръ, упавъ въ *музу*,—2 очка, карамболь по крас-

*) Въ избѣжаніе мрачности всегда *черной кегли*, она бываетъ или *светлосиняя*, что впрочемъ не очень удобно на зеленомъ сукнѣ, или *светлорычневая*.

ному шару—4 очка красный шаръ, сдѣланный въ *музу* также 2 очка.

4) Игрокъ, начинающій партію, ставитъ красный и свой бѣлый *шары* произвольно, толкнувъ ихъ *Кіемъ* на удачу.

5) Каждый игрокъ имѣетъ право, по очереди, на одинъ только ударъ.

6) Играть позволяется только по чужому бѣлому шару, но когда *шаръ* играющаго упадаетъ на себя, то допускается играть на краснаго.

7) Ежели кто тронетъ своимъ *шаромъ* красный прежде бѣлаго, теряетъ 2 очка; *карамболь* послѣ краснаго по бѣлому, считается за 4 очка.

8) *Карамболь* по красному считается не только когда толкнуть его своимъ шаромъ, но и чужимъ.

9) Ежели мѣсто упавшей *кегли* будетъ занято *шаромъ*, кеглю снова тутъ ставятъ только тогда, какъ шаръ откатится далѣе.

16) Русская партія съ кеглями.

1) Эта игра опредѣляется въ 48 очковъ, бѣлыя *кегли* считаются за 2 очка, а черная или свѣтло-коричневая, какъ она не упала бы, одна ли, съ другими ли вмѣстѣ, оплачивается 5 очками *карамболь* 2 очка, красный шаръ съ биліей 3 очка, а бѣлый съ биліею по 2 очка.

2) *Карамболы* считаются, когда оба *шара* сдвинутся съ занимаемаго ими мѣста. Играть позволяется какъ по бѣлому, такъ равно и по красному *шару* и ударять не одинъ разъ какъ въ *Итальянской партіи*, а продолжать игру по правилу устарѣвшему въ обыкновенной *Русской партіи*, въ 5 шаровъ.

3) При каждомъ ударѣ должно объявлять вслухъ, *что* именно намѣренъ игрокъ дѣлать, и исполнившій предпринятое получаетъ сдѣланные имъ очки и можетъ продолжать играть.

4) Играть въ *кегли* можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ *шаромъ*, т. е. *отъ карамболя*; и за свой шаръ, положенный въ *лузу*, игрокъ считаетъ, въ свою пользу 2 очка.

5) Общая сдѣлать *шаръ* или *дублетъ*, игрокъ долженъ означить и *лузу*, въ которую намѣревается спустить *шаръ*, а, спустивъ его въ другую, онъ обязанъ считать *шаръ* на себя. Также точно штрафуется и каждый *Ложный ударъ* (т. е. сдѣланный не такъ какъ было игрокомъ объявлено).

6) Объявленіе вслухъ дѣлають по одному предмету, напр. *красный шаръ въ лузу*, если же, при этомъ собьютъ кеглю и произведутъ *карамболь*, счетъ очковъ увеличивается согласно съ правилами, касающимися этихъ случаевъ.

7) Общаніе считается исполненнымъ, если даже ударъ, по случайности, выполнилъ свое назначеніе съ нѣкоторыми вариантами, напр. положимъ, что игрокъ объявилъ: „*Я своимъ шаромъ сброшу кеглю*“, а, между тѣмъ, чужой *шаръ*, былъ сдвинуть съ мѣста *шорнымъ шаромъ*, толкнетъ и уронитъ *кеглю*, *шаръ* же игрока, отскочивъ отъ борта, ударится объ другую *кеглю* и сброситъ ее. Такой ударъ считается вполнѣ дѣйствительнымъ.

8) Съ рукъ играютъ всегда *изъ дома* или *квартала* и позволяется не только выходить *шаромъ*, а даже стать сбоку *Бильярда*. Но выйдти корпусомъ за линію домовой точки, запрещается.

Терминологія Бильярдной игры.

1) *Играть оборотомъ*, — толстымъ концемъ *кiя* толкнуть свой шаръ.

2) *Нонпассе*, (Non passé)—бываетъ только при игрѣ вдвоемъ: если шаръ не только не дотронется до другаго шара и сверхъ того не добѣжитъ до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, но даже не находится съ нимъ въ прямой линіи.

3) *Швейцарецъ*,—случается также при игрѣ вдвоемъ, и означаетъ: если шаръ, не только не дотронется до другаго, но еще, прежде, чѣмъ добѣжитъ до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, и слѣдовательно еще менѣе будетъ находиться, съ нимъ на прямой линіи—перескочить или перебѣжить.

4) *Дѣлать карамболь*, что бываетъ при *Карамболъ* и при *Каролинъ*—что значить: если своимъ шаромъ въ одинъ ударъ игрокъ дотрогивается до двухъ или до нѣсколькихъ шаровъ.

5) *Быть въ рукъ*—значить: если шаръ, которымъ хотять играть, еще не положили на бильярдъ.

6) *Шаръ коле* (collé), *приклеенъ*—означаетъ, что шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что играть имъ почти невозможно. Впрочемъ и при *коле* иные мастера ухитряются дѣлать великолѣпныя биліи. Все зависитъ отъ искусства и ловкости.

7) *Шаръ крѣпко приклеенъ*—т. е. шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что къ нему даже прикасается.

8) *Контрбилъ*—если шаръ отъ того края, куда онъ покатился, отскочить, и оба шара другъ друга еще ударять. Это называется также *контрежу* (contrescoup).

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

10) *Унсальво (Un salvo)*—черточка въ нижней половинѣ *Бильярда*, сдѣланная мѣломъ или чѣмънибудь другимъ.

11) *Наискось*—играть, такъ чтобы *шаръ*, ударяясь въ известное мѣсто края, отъ него отскакивалъ и ударялся бы по другому *шару*.

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

13) *Дѣлатъ дублетъ*: т. е. своимъ шаромъ сыграть *шаръ* другаго съ одной стороны на другую или снизу на верхъ или сверху внизъ.

14) *Триплетъ или крейцдуплетъ*—если *шаръ* будетъ такъ чокнуть, что побѣжить съ одной стороны на другую, а съ той опять на ту же, или снизу на верхъ, и оттуда опять внизъ или сверху внизъ и оттуда опять на верхъ.

15) *Квартдуплетъ*—т. е. если *шаръ* будетъ такъ чокнуть, что онъ побѣжить съ одной стороны на другую, съ этой опять на ту-же, и опять на эту же; или снизу на верхъ или сверху внизъ; оттуда опять на верхъ, и потомъ опять внизъ.

16) *Выставка (ascuit)* означаетъ: *шаръ*, на который должно играть.

17) *Сдѣлатъ шаръ*—т. е. своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

18) *Китъ а де (Quitt à deux)*. Это бываетъ только между 2 игроками, если одинъ другому чтонибудь проигралъ;—должно уговориться, удвоить-ли въ будущую партію проигрышъ, если игрокъ проиграетъ ее, или, если онъ ее выиграетъ, то уже ничего за нимъ не считать.

19) *Играть съ намѣреніемъ*—значить: если игрокъ

сдѣлаетъ шаръ по обдуманному заранѣе плану, и при каждомъ ударѣ рассчитываетъ на выгодный для себя исходъ.

20) *Я сдѣлалъ*—значить: шаръ того игрока сыгралъ въ лузу.

21) *Потеряться*—свой шаръ сыграть въ лузу.

22) *Сыграть и взять полный шаръ* (en plein)—значить: ударить шаръ въ середину.

23) *Сыграть, или сдѣлать шаръ par sazo*—значить: что шаръ, отскочивъ отъ борта, стучается о другой шаръ, — или также роняетъ его въ лузу.

24) *Сыграть шаръ*—значить: попасть въ шаръ съ боку.

25) *Переръзать шаръ* значить: такъ ударить шаръ, который срѣзываютъ, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы, въ которую его хотятъ сыграть.

26) *Перебросить свой шаръ за бортъ*—значить: перекинуть свой шаръ за *Бильярдъ*. Это обыкновенно случается въ игрѣ *A la roude*.

27) *Сижоватъ* значить: если *кля*, приударивъ шаръ, соскользнетъ съ него и не дастъ *шару* надлежащей силы. Это тоже, что и *Промакъ*.

28) *Приклеенный музикъ*—если шаръ такъ стоитъ у борта, что между имъ и этимъ бортомъ еще остается пространство.

29) *Гусаръ*—значить: если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю и, наконецъ падаетъ, въ лузу.

30) *Лисица (Фуксъ)* — если нечаяннымъ образомъ, напр. черезъ отскокъ отъ борта, или черезъ *контрбилъ*, или какъ нибудь иначе, игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ намѣтилъ, или котораго не думалъ дѣлать.

31) *Капотъ*, только бываетъ въ игрѣ вдвоемъ, въ *карамболъ* и *Каролингъ*. Онъ раздѣляется на:

1. Простой, 2. Тройной и 3. Четверной.

Простой капотъ бываетъ, если у кого нѣтъ половины того числа очковъ, которое составляетъ партію; *тройной*—если не имѣется у игрока четвертой части, а *четверной*—есть тотъ *капотъ*, когда игрокъ не наигралъ ничего или имѣеть только восьмую часть обязательныхъ очковъ.

32) *Влачить (въ алагерь) (à la guerre)* употребительное выраженіе—значить: сыграть *шаръ* другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

33) *Сыграть на себя*—значить: сыграть своего *шара* въ *камеру*.

34) *Свитомъ*—значить: если игрокъ дѣлаеть безпрестанно очки за очками, такъ, что его противникъ, котораго прежде были очки, не можетъ написать на него ни одного очка.

35) *Бильярдный просторъ* означаетъ свободное пространство кругомъ *Бильярда*.

36) *Бильярдничаніе*—значить колебаться ударомъ, когда два шара стоятъ близко другъ къ другу. *Бильярдничанье* есть дурная привычка, не допускаемая между хорошими игроками, тѣмъ болѣе, что, въ случаѣ подобнаго расположенія шаровъ, можно играть *мазикомъ*.

37) *Камера* есть нижняя, четвертая часть *Бильярда* и простирается отъ борта до карамбольнаго мѣста.

38) *Котелъ*, т. е. полуциркуль въ *камерѣ*, поперечникъ котораго долженъ составлять половину ширины поля. Употребляется только въ играхъ: *Охота* и *Алагерь* или *Смѣшанной* (*à la guerre*) со многими *шарами*.

39) *Держатся земли*, т. е. дотрогиваться пола кончикомъ ноги.

40) *Держатся борта*, т. е., играя изъ руки, при-

нять такое положеніе, чтобы бедро оставалось внутри узкой половины *Бильярда*.

41) *Выставлятъ или давать акитъ (Acquit)* есть необходимость, безъ которой нельзя обойтись. Каждый выставленный *шаръ* долженъ непременно пройти среднюю *лузу*, не играя въ другаго *шара*.

Этихъ 41 терминъ *Бильярдной игры* кажется вполне достаточно, чтобы, играя на *Бильярдъ*, не имѣть вида новичка не знающаго и самой азбуки того дѣла, за которое онъ принимается.

Вообще въ замѣну историческихъ подробностей, какихъ мы положительно, при всемъ нашемъ желаніи, найти не могли, подобно тому какъ, напротивъ, нашли ихъ для *Шахматной Игры* и для *Ланты*, здѣсь мы могли-бы передать читателю нѣсколько анекдотивныхъ бильярдныхъ ходовъ—фокусовъ такихъ знаменитыхъ маэстро этой игры, какими у насъ въ Россіи и даже именно въ Петербургскомъ Англійскомъ клубѣ (былыхъ временъ блистательнаго положенія этого общественнаго собранія) прославились въ 30—40 годахъ маркеръ: Тюръ и Жукъ; но скажите, по совѣсти: “Къ чему бы все это повело?” Согласитесь, что анекдоты технического свойства о какомъ-бы то ни было искусствѣ въ „Руководствѣ къ этому искусству“ положительно не могутъ имѣть мѣста, ежели составитель этого „Руководства“ не задался мыслью именно чрезъ увеличеніе во что-бы то ни было объема своей книги, принести въ жертву этой цѣли, впрочемъ чисто промышленной, пользу и практичность дѣла. Къ тому-же какъ только вы, изу-

чивъ *Бильярдную игру* хоть по этому нашему „Руководству“, начнете болѣе или менѣе серьезно играть особенно въ публичныхъ мѣстахъ, то всѣ сколько нибудь дѣльные маркёры, которые всѣ отлично знаютъ легендарныя подробности дѣятельности своихъ знаменитыхъ предшественниковъ,—передадутъ вамъ съ величайшею охотою восторженные рассказы о всевозможныхъ *бильярдныхъ кунштюкахъ*, впрочемъ, вамъ какъ игроку не публичному, совершенно бесполезные.

