

# JOHN THURSTON, BILLIARD TABLE MANUFACTURER,

BY APPOINTMENT



TO HER MAJESTY,

**14, CATHERINE STREET, STRAND,  
LONDON.**

---

## RULES TO BE OBSERVED AT THE FOLLOWING GAMES.

---

### The Russian Game.

*The Game is Forty in Number.*

THIS game is played with five Balls, and there are several ways of playing it,—as, pocketing the five Balls in the respective pockets, according as they are placed on the Table; the Canon counting two, three, four, &c., according to the Ball from which it is made—following the stroke after making a Canon;—not following the stroke after making a Canon;—the winning Game; the losing Game, &c. &c.

The following is the general way of playing it in this country.

1. The Balls used are two white ones, a red, a blue, and a yellow. The red Ball is placed on the winning spot; the blue on the centre of the Baulk line, and is considered in Baulk; and the yellow in the centre of the Table between the two middle pockets.
2. The Game is Forty in number and is scored by winning Hazards and Canons.
3. The red Ball may be pocketed in any pocket, and scores Three; the blue may be pocketed in any pocket, and scores Four; the adversary's Ball may be pocketed in any pocket and scores Two; the yellow Ball can be pocketed in the middle pockets only, and scores Six; a Canon scores Two; but there is no following Canon.
4. After Hazards there is a following Stroke; the Balls made being put back in their places.
5. The Striker in leading off, or when his Ball is in hand, may play from any part of the Baulk he pleases.
6. In leading off, the Striker *must* play his Ball out of the Baulk to any part of the Table he chooses; and the adversary must play his first Stroke at the white Ball.
7. If the Striker pocket his own Ball off the blue he loses four Points;—if from the yellow, he loses six;—if from the red he loses three—and from the white, two.
8. The Striker, by pocketing his own Ball, loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke; so that it would be possible for him to lose twenty-one Points by one Stroke; that is, if he played at the yellow Ball, made a Canon, and pocketed all the Balls.
9. If the player in giving his lead touch one of the three Balls, he loses one Point, if he touch two, he loses two Points, if he touch three, he loses three Points, and the Balls so moved must be replaced; and if the Striker's Ball occupy the place of any of the three Balls, he must take it up and give the lead over again.
10. If the Striker force his own Ball off the Table after making a Canon or a Hazard, he loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke.

11. If the Player in pocketing one of the three coloured Balls, should take the place of the Ball so pocketed, and that one or both of the places of the other two coloured Balls should be unoccupied, the Ball made must be placed on the vacant spot which may be most distant from the Ball of the Player; but if the other Balls are on their own spots he must play, and the Ball previously held must be replaced immediately, so as to allow the possibility of scoring.
12. If the Striker force his adversary's Ball over the Table, he gains two Points; if the yellow, he gains six; if the red, three; if the blue four.
13. The Striker in giving a miss from the Baulk must pass the middle pocket.
14. If any unforeseen case should arise it must be determined by the Rules of the ordinary game.

### The Spanish Game.

*The Game is Thirty-one in Number.*

THIS Game is played with three Balls, and five wooden Skittles, which skittles are placed in the centre of the Table about two inches and a quarter apart, forming a diamond square.

The Game is thirty-one up, and is scored by winning hazards and canons (the same as in the English Winning Game), and by knocking down the pins.

1. If the Player after striking a Ball should knock down a skittle, he gains two Points, if he knock down two, he gains four points; and so on, scoring two points for each skittle. If he knock down the middle one *alone*, he gains five Points, but if he should knock them all down by one Stroke he wins the game.
2. If the Striker should hole his own Ball from another Ball, he loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke.
3. If the Striker pocket the red Ball, he gains three Points for that, and two for each Skittle he may knock down by the same Stroke.
4. If the Striker pocket the white Ball, he gains two Points for that, and two for each Skittle he may knock down by the Stroke.
5. If the Striker knock down any skittles with his own Ball, before striking another Ball, he loses two for each Skittle so knocked down.
6. If the Player in the act of striking should knock down any of the Skittles with his Cue, he loses as many Points as he would otherwise have gained by the Stroke.
7. If the Striker cause his own Ball to fly off the Table, he loses three Points, and if after making a Canon or Hazard, he loses as many Points as he would otherwise have gained.
8. If any unforeseen case should arise, it must be determined by the Rules of the ordinary game.

JOHN THURSTON,  
BILLIARD TABLE MANUFACTURER,

BY APPOINTMENT



TO HER MAJESTY,

14, CATHERINE STREET, STRAND,  
LONDON.

---

RULES TO BE OBSERVED AT THE FOLLOWING GAMES.

---

### **The Russian Game.**

*The Game is Forty in Number.*

This game is played with five Balls, and there are several ways of playing it,—as, pocketing the five Balls in the respective pockets, according as they are placed on the Table; the Canon counting two, three, four, &c., according to the Ball from which it is made—following the stroke after making a Canon;—not following the stroke after making a Canon the winning Game; the losing Game, &c. &c.

The following is the general way of playing it in this country.

1. The Balls used are two white ones, a red, a blue, and a yellow. The red Ball is placed on the winning spot; the blue on the centre of the Baulk line, and is considered in Baulk; and the yellow in the centre of the Table between the two middle pockets.
2. The Game is Forty in number and is scored by winning Hazards and Canons.
3. The red Ball may be pocketed in any pocket, and scores Three; the blue may be pocketed in any pocket, and scores Four; the adversary's Ball may be pocketed in any pocket and scores Two; the yellow Ball can be pocketed in the middle pockets only, and scores Six; a Canon scores Two; but there is no following Canon.
4. After Hazards there is a following Stroke; the Balls made being put back in their places.
5. The Striker in leading off, or when his Ball is in hand, may play from any part of the Baulk he pleases.
6. In leading off, the Striker must play his Ball out of the Baulk to any part of the Table he chooses; and the adversary must play his first Stroke at the white Ball.
7. If the Striker pocket his own Ball off the blue he loses four Points; — if from the yellow, he loses six; — if from the red he loses three — and from the white, two.
8. The Striker, by pocketing his own Ball, loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke; so that it would be possible for him to lose twenty-one Points by one Stroke; that is, if he played at the yellow Ball, made a Canon, and pocketed all the Balls.
9. If the player in giving his lead touch one of the three Balls, he loses one Point, if he touch two, he loses two Points, if he touch three, he loses three Points, and the Balls so moved must be replaced; and if the Striker's Ball occupy the place of any of the three Balls, he must take it up and give the lead over again.
10. If the Striker force his own Ball off the Table after making a Canon or a Hazard, he loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke.

11. If the Player in pocketing one of the three coloured Balls, should take the place of the Ball so pocketed, and that one or both of the places of the other two coloured Balls should be unoccupied, the Ball made must be placed on the vacant spot which may be most distant from the Ball of the Player; but if the other Balls are on their own spots he must play and the Ball previously held must be replaced immediately, so as to allow the possibility of scoring.
12. If the Striker force his adversary's Ball over the Table, he gains two Points; if the yellow, he gains six; if the red, three; if the blue four.
13. The Striker in giving a miss from the Baulk must pass the middle pocket.
14. If any unforeseen case should arise it must be determined by the Rules of the ordinary game.

### **The Spanish Game.**

*The Game is Thirty-one in Number.*

This Game is played with three Balls, and five wooden Skittles, which skittles are placed in the centre of the Table about two inches and a quarter apart, forming a diamond square.

The Game is thirty-one up, and is scored by winning hazards and canons (the same as in the English Winning Game), and by knocking down the pins.

1. If the Player after striking a Ball should knock down a skittle, he gains two Points, if he knock down two, he gains four points; and so on, scoring two points for each skittle. If he knock down the middle one alone, he gains five Points, but if he should knock them all down by one Stroke he wins the game.
2. If the Striker should hole his own Ball from another Ball, he loses all the Points he would otherwise have gained by the Stroke.
3. If the Striker pocket the red Ball, he gains three Points for that, and two for each Skittle he may knock down by the same Stroke.
4. If the Striker pocket the white Ball, he gains two Points for that, and two for each Skittle he may knock down by the Stroke.
5. If the Striker knock down any skittles with his own Ball, before striking another Ball, he loses two for each Skittle so knocked down.
6. If the Player in the act of striking should knock down any of the Skittles with his Cue, he loses as many Points as he would otherwise have gained by the Stroke.
7. If the Striker cause his own Ball to fly off the Table, he loses three Points, and if after making a Canon or Hazard, he loses as many Points as he would otherwise have gained.
8. If any unforeseen case should arise, it must be determined by the Rules of the ordinary game.

# ДЖОН ТЁРСТОН, ПРОИЗВОДИТЕЛЬ БИЛЬЯРДНЫХ СТОЛОВ,

ПОСТАВЩИК



ЕЁ ВЕЛИЧЕСТВА,

14, КАТЕРИН-СТРИТ, СТРЭНД,  
ЛОНДОН.

## ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СЛЕДУЮЩИХ ИГР.

### Русская Партия

*Игра ведется до сорока очков.*

Есть несколько способов ведения этой игры, в которой используются пять шаров. Например: забивание пяти шаров в соответствующие лузы в зависимости от расположения шаров на столе; выполнение карамболя, который приносит два, три, четыре очка и т.д. в зависимости от шара, от которого он был сделан; продолжение серии ударов после успешного карамболя; прерывание серии ударов после карамболя в играх на забивание прицельных шаров или своек и т.п.

Ниже описан стандартный способ ведения этой игры, принятый в нашей стране.

1. Для игры используются шары красного, синего и желтого цвета, а также два белых шара. Красный шар выставляется на третью точку стола. Синий шар устанавливается на середину линии дома и считается находящимся в доме. Желтый шар размещается в центре стола между двумя средними лузами.
2. Игра ведется до 40 очков. Очки начисляются за забитые шары (результативные удары) и карамболи.
3. Красный шар можно забивать в любую лузу, это приносит три очка; синий шар можно забивать в любую лузу, это приносит четыре очка; шар соперника (один из белых шаров, используемый противником в качестве битка; прим. пер.) можно забивать в любую лузу, это приносит два очка; желтый шар можно забивать только в средние лузы, это приносит шесть очков; выполнение карамболя приносит два очка, но после карамболя серия ударов прерывается (право хода переходит к сопернику; прим. пер.).
4. После результативного сыгрывания шара в лузу забитые шары выставляются на свои исходные места, после чего серия ударов продолжается.
5. Игрок, выполняющий первый удар в партии или при игре «с руки», может установить биток в любом месте дома по своему выбору.
6. При первом ударе в партии играющий должен направить свой шар из дома в любую часть стола по своему выбору, а его соперник обязан выполнить свой первый удар, направляя свой шар в чужой биток.
7. Если игрок отправляет в лузу свой биток, отразившийся от синего шара, то теряет четыре очка; если от желтого шара — теряет шесть очков; если от красного шара — теряет три очка, а от белого шара — два очка.
8. Отправив в лузу свой собственный шар, игрок теряет все очки, которые он получил бы за этот удар, если бы биток не оказался в лузе. Таким образом, за один удар он может потерять до двадцати одного очка — например, если он играл по желтому шару, выполнил карамболь и при этом забил все шары.
9. Если при выполнении начального удара игрок заденет один из трех цветных шаров, то он теряет одно очко, если два — два очка, если три — три очка, а сдвинутые таким образом шары должны быть возвращены на свои места. Если же шар игрока займет место любого из этих трех шаров, то начальный удар необходимо выполнить заново.
10. Если игрок выбивает свой биток за пределы стола после выполнения карамболя или результативного удара в лузу, то теряет все очки, которые получил бы за этот удар без нарушений правил.

11. Если в лузу попадает один из трех цветных шаров, и биток занимает место этого забитого шара, а одно или оба места других цветных шаров при этом свободны, то сыгранный шар должен быть выставлен на ту свободную отметку, которая находится дальше от шара игрока. Если же остальные шары находятся на своих собственных отметках, то игрок продолжает игру, а шар, который он только что забил, должен быть выставлен на свою отметку, как только появится такая возможность.
12. Если игрок выбивает биток соперника за пределы стола, то получает два очка; если желтый шар — шесть очков; если красный шар — три очка; если синий шар — четыре очка.
13. Если игрок промахивается при игре из дома, то его биток должен пересечь линию, проходящую между средними лузами.
14. В случае возникновения любых непредвиденных ситуаций решение принимается на основе правил обычной бильярдной игры.

### Французская партия.

*Игра ведется до тридцати очков.*

Для игры используются три шара и пять деревянных кеглей. Кегли устанавливаются в центре стола на расстоянии примерно два с четвертью дюйма друг от друга, образуя квадратный бриллиант (на самом деле, посередине стола устанавливается центральная кегля, а остальные четыре удалены от нее на указанные равные расстояния по осевой и средней линиям стола; прим. пер.).

Цель игры — набрать тридцать одно очко. Очки начисляются за результативные удары: забивание шаров в лузы и карамболи (как в «Английской Игре Приобретений»), а также за сбивание кеглей.

1. Если игрок после соударения с прицельным шаром сбивает кеглю, то он получает два очка; если сбивает две — четыре очка, и так далее, по два очка за каждую кеглю. Если он сбивает только одну центральную кеглю, то получает пять очков. Но если игрок сбивает все кегли одним ударом, то сразу выигрывает всю партию.
2. Если игрок отправляет в лузу биток, отразившийся от другого шара, то теряет все очки, которые получил бы за этот удар, выполненный без нарушений правил.
3. Если игрок забивает в лузу красный шар, то получает за это три очка, а также по два очка за каждую кеглю, сбитую этим же ударом.
4. Если игрок забивает в лузу белый шар, то получает за это два очка, а также по два очка за каждую кеглю, сбитую этим же ударом.
5. Если игрок сбивает какие-либо кегли битком до того, как тот коснется другого шара, то теряет по два очка за каждую сбитую таким образом кеглю.
6. Если во время выполнения удара игрок случайно сбивает какую-либо из кеглей своим кием, то теряет столько же очков, сколько получил бы за этот удар без нарушений правил.
7. Если игрок выбивает биток за пределы стола, то теряет три очка. Если это происходит после выполнения карамболя или забивания шара, то также теряются все очки, которые были бы получены за этот удар без нарушений правил.
8. Если возникнет какая-либо непредвиденная ситуация, то её следует разрешать согласно правилам обычной игры.