

ПРАВИЛА  
БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ,

СОДЕРЖАЩАЯ  
ПОКАЗАНИЕ ВСѢХЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ  
ПАРТІЙ

И  
ПАРТИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ

ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ

*Миланскому и Болонскому,*

также точное и ясное наставленіе

объ исполненіи сей игры.

СЪ ФИГУРАМИ.

ПЕРЕВОДЪ СЪ ФРАНЦУЗСКАГО.

МОСКВА,  
ВЪ ТИПОГРАФІИ АВГУСТА СЕМЕНА,  
ПРИ ИМПЕРАТОРСКОЙ Мед.-Хирургич. Академіи.

1826.

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

ГАВРИЛО МЯГКОВЪ.

## ВВЕДЕНИЕ.

Всѣ или почти всѣ играютъ на билиардѣ и не смотря на сіе, еще не было издано точныхъ правилъ для билиардной игры. Тѣ, которыя несвойственно названы академическими (Academie Universelle des Jeux), были составлены учителями игры въ мячъ, содержащими сначала билиарды какъ дополненіе къ игрѣ сей. Господа сіи не зная билиарда и, не предвидя слѣдственно всѣхъ случаевъ, даже самыхъ обыкновенныхъ, постановили такія правила, которыя отзывались ихъ неопытностію; безъ сомнѣнія, правила сіи были оставляемы по мѣрѣ того, какъ игра сія дѣлалась болѣе и болѣе извѣстною. Съ сего времени получили они нѣкоторыя, весьма недостаточныя улучшенія, потому что они не имѣютъ благоразумныхъ постановленій, противорѣчатъ часто другъ другу и

умалчиваютъ о многихъ случаяхъ часто встрѣчающихся, для которыхъ необходимы правила постоянныя и точныя. Онѣ еще болѣе недостаточны въ провинціяхъ, гдѣ каждый городъ, а иногда каждый билиардъ имѣетъ свои особенныя постановленія. Отсюда происходятъ всѣ противорѣчія, которыми пользуются недовѣрчивость и плутовство.

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

Биліардъ развиваетъ пріятности и ловкость, занимаетъ воображеніе, требуетъ сужденія для дѣйствій шара и особенно для дѣйствій необыкновенныхъ и соображенія двойныхъ ударовъ. Первѣйшее знаніе въ игрѣ сей состоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пути, который долженъ перебѣжать собственный шаръ игрока. Совершеніе ударовъ, изъ которыхъ каждый представляетъ геометрическую фигуру, занимаетъ умъ, рѣшеніе котораго должно быть скоро, ибо надобно, такъ сказать, сообщить рукѣ его впечатлѣніе для того, чтобы ударъ сдѣланъ былъ съ точностію, нужною для произведенія дѣйствія предположеннаго умомъ: не возможно получишь желаемаго успѣха безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою. Наконецъ можно играть на биліардѣ у себя съ дамами, потому что игра сія допускаетъ всѣ пріятности, не требуя при

томъ усилій; слѣдовательно она доставляетъ двойное наслажденіе, не лишая насъ сообщества женскаго пола въ такомъ увеселеніи, въ которомъ иногда онѣ не принимаютъ никакого участія. Дамы одушевляють все: ихъ отсутствіе превращаетъ наилучшее удовольствіе въ холодное, невеселое, безвкусное отъ того, что оно лишается главнѣйшаго наслажденія.

Если я употребилъ нѣсколько минутъ на похвалу игры, то не моя вина. Женщины принимаютъ въ ней участіе; все возвышается цѣною тогда, когда занимаемся ими; какъ не похвалить ее? Въ послѣдствіи желая облегчить для нихъ игру билиардную, я предложилъ правила изъ нѣкоторыхъ началъ для упражненія, которыя каждый кавалеръ будетъ въ состояніи показать имъ на практикѣ и распорядить ихъ начинаніями.

Сколько для сохраненія добраго согласія между игроками, столько для уничтоженія

обмановъ и избѣжанія произвольныхъ поступковъ или произведенныхъ ошибкою, я полагалъ, что любители не будутъ сердиться на меня за постоянныя правила игры, употребляемой нынѣ повсемѣстно. Содержатели билиардовъ получаютъ ту выгоду, что не будутъ принуждены произносить рѣшенія между двумя противниками, изъ коихъ одинъ вѣроятно не удовлетворится ихъ рѣшеніемъ: имѣя правила предъ глазами, они будутъ только принаравливать ихъ къ различнымъ случаямъ.

Правила хороши только тогда, когда просты, вразумительны и точны, ибо исполненіе оныхъ въ семь случаевъ легко. И такъ для доставленія имъ желаемыхъ свойствъ надобно сдѣлать ихъ болѣе общими. Чтобы выполнить цѣль сію? необходимо уничтожить многія

погрѣшности, введенныя ошибкою или недостаткомъ разсужденія и распространенныя обыкновеніемъ. Таковыя погрѣшности особенно встрѣчаются въ партіяхъ французскихъ; я старался дополнить ихъ правилами, которыя если несовершенно удовлетворяютъ игроковъ во всякомъ случаѣ, то по крайней мѣрѣ заключаютъ всѣ возможные выгоды и немогутъ сдѣлаться лучшими.

Для всѣхъ случаевъ, о которыхъ трудно судить рѣшительно, я старался поставить правила по возможности равныя и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобы между игроками существовалъ справедливый платежъ. Если не предвидѣлъ всѣхъ случаевъ, что невозможно въ игрѣ, столь измѣняемой особенно въ италіянскихъ партіяхъ, то по крайней мѣрѣ упомянулъ о наиболѣе встрѣчающихся.

Перемѣны сдѣланныя мною въ правилахъ,



употребляемыхъ во франціи для уничтоженія погрѣшностей и противорѣчій въ началахъ, можетъ быть, оскорбятъ самолюбіе извѣстныхъ содержателей билиардовъ и нѣкоторыхъ первостепенныхъ игроковъ. Особенно сіи послѣдніе будутъ выискивать средства для пораженія моихъ нововведеній, но я утверждаю сіи нововведенія доводами, кажется, точными. Пусть Господа сіи представляютъ лучшія, и я уступлю имъ съ удовольствіемъ. До сего времени представляли мнѣ только слѣдующую пословицу: *употребленіе — законъ*; возраженіе сіе весьма недостаточно для убѣжденія: думаю, что разумокъ позволяетъ бросить методу, если она ошибочна, для введенія лучшей. Тоже вездѣ и во всемъ; совершенствованіе искусствъ и талантовъ утверждаютъ сіе основное правило; однакожъ я никогда не смотрѣлъ на мнѣніе свое, какъ на мнѣніе непреложное. Безъ

сомнѣнія я могъ ошибаться; но къ ошибкамъ симъ не прибавиль упорности. Вотъ уже восемь лѣтъ, какъ издалъ я сіи перемѣны въ правилахъ игры билиардной; никто не противорѣчитъ мнѣ и слѣдов, мои сужденія получили верхъ.

Къ французскимъ партіямъ присоединены италіянскія, ибо послѣднія обильны соображеніями и могутъ усовершенствовать игрока какъ въ теоріи, такъ и въ практикѣ.

Въ изъясненіи ударовъ и правилъ, къ нимъ принаровленныхъ, я часто предпочиталъ недостатокъ повторенія и плодovitости — отсутствію ясности.

# ПРАВИЛА БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ.

## ПЕРВЫЯ ПРАВИЛА

для

**ИСПОЛНЕНИЯ ВЪ ИГРЪ БИЛИАРДНОЙ.**

**ПОЛОЖЕНІЯ.**

**ШАРЪ ПЕРВОЙ СТАВКИ**

(Тотъ шаръ, который выставляютъ).

Извѣстно, что большая или меньшая способность скорого изученія играть на билиардѣ довольно хорошо, зависитъ много отъ первыхъ положеній, утвержденныхъ обыкновениемъ труднымъ къ перемѣнѣ, то необходимо въ началѣ сыскать хорошія условія положенія какъ тѣла и ногъ, такъ рукъ и пальцевъ. Находятся такія положенія, въ которыхъ невозможно имѣть пріятности и сообщить удару кіемъ всѣ желаемыя свойства; ибо движенія дѣйствующей руки стѣснены. Сверхъ того ошибочное положеніе производитъ

невыгоду; для избѣжанія сего я положилъ слѣдующія правила.

1. Надобно поставить себя на нѣсколько дюймовъ отъ билиарда: болѣе или менѣе, смотря по росту; такъ чтобы тѣло на полуоборотѣ совершенно обращено было бокомъ къ столу (въ три четверти).

Нога ближайшая къ столу должна быть обращена вертикально и такъ чтобы носокъ оной направлялся къ билиарду; другую ногу надобно отставишь около 12 дюймовъ назадъ и обратить горизонтально, такъ чтобы обѣ пятки находились на одной линіи, тѣло было отвѣсно и могло свободно сгибаться.

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

3. Рука, положенная на билиардъ не много согнутою, должна притрогиваться только корнемъ кисти и концами пальцевъ (Нѣкоторые

игроки кладутъ на билиардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлиться и ударъ дать вѣрнѣйшій; это ошибка, произведенная начальнымъ положеніемъ и утвержденная дурною привычкою. Такое положение не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія, ибо подвинувъ сильно тѣло къ облокотившейся рукѣ, оно сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ напряженіе руки дѣйствующей.), такъ чтобы кисть образовала нѣкоторымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдѣлены для большей пріятности и опоры; большой палецъ возвышенъ и нѣсколько отодвинуть отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій въ промежуткѣ, положивъ оный на составъ указательнаго пальца. Поступивъ такимъ образомъ, другую руку должно согнуть такъ, чтобы кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ сохранить выгоду въ своихъ движеніяхъ и рука удобнѣе обхватить кій.

4. Весьма хорошо сначала пріучиться класть длинный конецъ кія на лѣвую руку. Вотъ причины: короткій конецъ оставляетъ менѣе силъ дѣйствующей рукѣ, которая, когда хочетъ дать сильный ударъ, получаетъ напряженіе большое, отъ чего кій отвлекается назадъ, и конецъ его; вышедъ изъ пространства между большимъ и указательнымъ пальцами ударяетъ

Одинъ изъ двухъ входя туда, часто ранить и *дѣлаетъ киксъ* (*Сдѣлать киксъ* (queueter) есть слово собственное перифразъ: *сдѣлать кій лживымъ* (faire fausse queue), и такъ несправедливо принимали оное за *тронутіе шара дважды кіемъ* (billarder или batonner): можно сдѣлать киксъ, не сдѣлавъ ошибки; киксъ случается тогда, когда центръ конечности кія не тронетъ вѣрно центра шара, что называется *ударять по шару.*) или трогаетъ шаръ два раза; сверхъ того длинный конецъ споспѣшествуетъ лучшему прицѣливанію; не должно однакоже, чтобы конецъ сей былъ слишкомъ длинень, ибо въ семъ случаѣ онъ также сдѣлаетъ киксъ; необходимая мѣра онаго, считая отъ того мѣста, гдѣ кладется кій до конца трогаящаго шара, есть восемь или десять дюймовъ.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВОВАНІЯ.

1. Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно имѣть одинъ шаръ, передъ которымъ игрокъ становится и ударяетъ оный концемъ кія, стараясь какъ можно попасть въ центръ онаго для того, чтобы шаръ катился прямо и ударившись о бордъ возвратился къ тому же концу кія, отъ котораго пошелъ, т.е. въ точку своего начала. У игроковъ ввелось почти въ

обыкновеніе приписывать борду худое дѣйствіе, произведенное неискуствомъ, что постараюсь доказать послѣ.

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

2. Для избѣжанія таковой ошибки, замедляющей успѣхи, должно имѣть терпѣніе сначала играть тихо. Такимъ образомъ надобно ограничить себя маленькими ударами, мѣтясь въ средину шара и увеличивать силу пропорціонально привычки, принятой рукою. Поставивъ себя такъ, какъ показано выше, плечо должно остаться неподвижнымъ; предплечіе должно производить движеніе, начатое локтемъ и даже кистью въ посредственныхъ ударахъ: только въ ударахъ сильныхъ предплечіе чувствительно напрягается отъ котораго однакоже дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно для того, чтобы ударъ былъ чистъ и ровень.

Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состоитъ въ пропорціональномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти держащей кій по мѣрѣ того, какъ отвлекають его, и сжиманіи оныхъ, приближая кій къ шару, такъ что въ возвратномъ движеніи кій остается между большимъ и указательнымъ пальцами.

3. При удареніи шара рука не должна сопутствовать удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы неподвижною и рука произвела усиліе. Когда мало по малу пріучитесь толкать шаръ прямо до другаго конца биліарда, то увеличте силу удара такъ, чтобы шаръ, ударившись о бордъ, могъ возвращаться къ той точкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничтесь довольно долгое время сею одною игрою, т.е. до тѣхъ поръ, какъ толкнутый шаръ можетъ утроить биліардъ въ одной прямой линіи. Такимъ образомъ вы будете мѣтить прямо и ударять правильно.

4. Когда рука пріобрѣтетъ сію ровность въ движеніяхъ, то можно прибавить другіе шары и мѣтить по нимъ вмѣсто того, чтобы принаравливать по борду. Для того, чтобы играть по какому нибудь шару, надобно сперва поставить себя въ линіи прямой къ шару,



принаравливаются концемъ кія (который всегда держать въ центрѣ шара, долженствующаго ударить) и мѣтить въ точку, діаметрально противоположную лузѣ или опредѣленному мѣсту борда, куда хотять толкнуть тотъ шаръ, по которому играютъ.

Таковое упражненіе служитъ цѣлю облегчить взоръ къ сысканію и встрѣчѣ двухъ противоположныхъ точекъ каждаго шара:

ибо если хотять взять на пр. (Слова сіи: брать шаръ *полно* или *тонко*, *мало* или *много* означаютъ удары въ средину или въ бокъ болѣе или менѣе.) осьмую часть шара въ право, то надобно, чтобы ето была осьмая часть въ лѣво того, который толкають для тронутія перваго. Чтобы лучше понять сіе, пусть воображаютъ на каждомъ шарѣ фигуру пяти точекъ игральной кости. Если желаютъ тронуть шаръ, въ который мѣтятъ, въ точкѣ боковой съ лѣва для того, чтобы онъ пошелъ къ мѣсту борда или лузы, означаемому сею точкою, то должно, чтобы это была боковая точка съ права того шара, который ударяють кіемъ и такъ далѣе.

Когда желаютъ, чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ того, какъ тронетъ тотъ, въ которой мѣтили, на пр. для сдѣланія карамболя, то должно, чтобы онъ ударилъ сей

послѣдній въ точкѣ, обращенной лицомъ къ желаемому мѣсту. Не возможно съ точностію назначить сію точку, когда хотятъ, чтобы шаръ перебежалъ косвенную линію, ибо желаемое дѣйствіе сколько зависитъ отъ способа, которымъ даютъ ударъ, столько и отъ количества шара, принимающаго сей ударъ (*Количество шара* (Quantité de bille) означаетъ ударъ болѣе или менѣе удаленный отъ центра.); одно долговременное упражненіе можетъ показать сіе.

Поелику дамы не могутъ играть во всѣхъ положеніяхъ, въ коихъ находится шаръ, то онѣ обращаютъ кій и играютъ толстымъ концемъ. Въ таковой перемѣнѣ надобно поставить тѣло свое въ положеніе, совершенно противное тому, когда играютъ тоненькимъ концемъ; держать конецъ сей одною кистию, положивъ другой на столъ противъ шара, прицѣлиться и такимъ образомъ ударить.

## МЪРА КІЯ.

Не возможно съ точностію опредѣлить пропорцій кія, ибо они различествуютъ, смотря по большому или малому росту играющихъ людей. Вообще онъ долженъ имѣть такую длину, которая могла бы обхватить четыре

двойма около руки, держащей его въ то время, когда находятся въ готовности играть. Очень короткій сжимаетъ напряженіе руки и производитъ ударъ съ плеча; очень длинный производитъ неровность въ движеніи руки и перемѣняетъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть излишне с востреннымъ.

1. Ибо въ семь случаѣ ударъ получаетъ различныя невыгоды и измѣненія: кій *сѣкущій* (fouettant) заставляеть шаръ прыгать. Для избѣжанія сего необходимы многія такія предосторожности въ способѣ держать оный, которыя только совершенное знаніе можетъ показать (Кій *сечеть*, когда очень тонокъ въ срединѣ и слѣдов. очень гибокъ.).

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

3. Кій излишне свостренный производитъ весьма часто киксъ. Особенно начинающіе должны употреблять кій съ толстымъ концемъ и пропорціональною массою, отъ чего менѣе будутъ дѣлать ложныхъ ударовъ.

Я думаю, что теперь должно изъяснить, какимъ образомъ шаръ, идущія къ борду по прямой линіи, переходитъ косвенною линією въ

лѣво или право, смотря по тому, какъ онъ ударенъ концемъ кія. Когда конецъ сей излишне свостренъ, то центръ шара и центръ кія весьма трудно встрѣчаются. Бордъ по упругости своей отталкиваетъ шаръ, его ударяющій. Сіе дѣйствіе всегда одинаково и различествуетъ только по большей или меньшей данной силѣ; такимъ образомъ шаръ, будучи ударенъ въ центръ, вертится горизонтально какъ колесо около своей оси и идетъ прямо къ борду, который, получивъ его вполнѣ, возвращаетъ шару тоже вращеніе въ противную сторону.

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

Шаръ, получившій ударъ въ срединѣ, но выше центра, равно имѣетъ вращеніе горизонтальное, только болѣе ускоренное, отъ чего онъ вертится еще долгое время за тѣмъ шаромъ, который ударилъ, ибо сторона его вращенія всегда та же послѣ удара. Шаръ, получившій ударъ ниже центра, но въ срединѣ,

имѣть также горизонтальное вращаніе, но обратное, т.е. идетъ впередъ, вращаясь взадъ до того, какъ потерявъ свою скорость, получаетъ естественное вращаніе, которое въ сихъ двухъ случаяхъ гораздо медленнѣе. Когда сей шаръ, вертясь еще впередъ противнымъ образомъ, ударяетъ другой шаръ, то ударъ имѣетъ большое отраженіе; отъ сего онъ получаетъ естественное вращаніе.

Шаръ, ударенный въ бокъ, а не въ центръ, идетъ впередъ, но не прямо, ибо его вращаніе уже не горизонтально, а вертикально, т.е. шаръ обращается въ ту сторону, въ которую ударень, имѣя ось перпендикулярную къ столу. Сей шаръ при вертикальномъ круженіи ударивъ бордъ, описываетъ при возвратѣ линію болѣе или менѣе косвенную смотря по степени своего вращанія и всегда въ ту сторону, въ которую былъ ударень. — Легко можно понять сіи различныя дѣйствія, если имѣютъ биліардъ подъ рукой для произведенія на ономъ примѣровъ.

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

Поелику кожа, наклеиваемая на концѣ кія (что введено въ употребленіе въ Парижѣ уже десять лѣтъ послѣ того, какъ разпространено въ Италіи съ 1801 года), способствуетъ быстрымъ успѣхамъ игры билиардной, то не худо объяснить выгоды сего изобрѣтенія:

1. Оно препятствуетъ игроку прорвать сукно, покрывающее столъ билиарда, когда онъ хочетъ сольно отогнать шаръ свои отъ борда.
2. Дѣлаетъ ударъ кія приятнымъ, если дерево сухо, звонъ котораго непріятенъ для слуха.
3. Рѣдко бываетъ нужно поправлять кій, сдѣлавши одинъ разъ ударъ; но если нѣтъ кожи, то необходимо подпиливать его, отъ чего онъ дѣлается короче, должныя пропорціи портятся и свойство ударовъ его перемѣняется;
4. Наконецъ кожа имѣетъ гораздо болѣе упругости, нежели дерево. Посему она долгое время сохраняется невредимою и мѣль, которымъ натирають ее, внѣдряясь въ оную, доставляетъ кію надлежащую закрѣпу для сообщенія шару, какъ тѣлу твердому и полированному, желаемаго дѣйствія.

## ОБЩІЯ ПРАВИЛА ВСѢХЪ ПАРТІЙ.

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

Во Франціи линія сія и точка (мѣсто) краснаго шара означаются почти до пятой части биліарда. Въ Италіи сіе установлено въ четвертую часть длины, т.е. мѣста шаровъ образуютъ центры четырехъ лузъ. Обыкновеніе сіе постоянное и произвольное, должно быть предпочтено; сверхъ того три мѣста цвѣтныхъ шаровъ находятся въ равномъ разстояніи, что по крайней мѣрѣ представляетъ правильность.

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

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

IV. По длинѣ биліарда опредѣляютъ верхъ и

низъ онаго.

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

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

Сіе правило имѣеть мѣсто во всѣхъ случаяхъ, когда играютъ, имѣя шаръ въ рукѣ, съ тѣмъ однако, если шаръ былъ толкнуть внѣ домовой линіи. Несправедливо требовать, чтобы шаръ въ семь случаѣ прошелъ среднія лузы, ибо ето была бы выгода, за которую много произошло бы споровъ.

VI. Когда играютъ шаромъ въ рукѣ, то ни въ какой партіи не позволяется имѣть тѣло или ноги внѣ линіи большаго борда.

Во многихъ мѣстахъ и особенно въ провинціяхъ ставятъ себя совершенно внѣ линіи большаго борда, когда играютъ партію въ 24 очка и послѣдовательныя, но таковое злоупотребленіе несносно. Для чего уменьшать



трудности партіи, которая сама по себѣ уже очень легка; это значить доставлять способы случаю, который напротивъ надобно изгнать изъ такой игры, гдѣ одна ловкость должна владычествовать; трудности увеличиваютъ приятность, привлекательность и удовольствіе, ибо весьма лестно преодолѣть ихъ.

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

VII. Когда игрокъ, принаравливаясь ударить, тронетъ свой шаръ и потомъ спѣшитъ толкнуть его, думая чрезъ то избѣжать потери одного или двухъ очковъ въ силу ниже несказаннаго IX члена, то онъ ошибается, ибо противникъ его сохраняетъ всегда право, требовать не только шара или очка промаха, прежде нежели станетъ онъ играть, но еще считать потерянные очки, если они сдѣланы ударомъ и многочисленны, т.е. онъ можетъ отказаться отъ очковъ промаха и считать очки проигрыша въ обоихъ случаяхъ шары остаются такъ, какъ были прежде (До сихъ поръ существуетъ обыкновеніе считать одинъ очекъ на противникѣ, который видя, что шаръ тронуть, говорить, одинъ, что неправильно: вышепоказанное правило

предупреждаетъ все.).

IX. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаетъ промахъ и не проигрываетъ, то противникъ его считаетъ одинъ очекъ, если только шаръ его достигнетъ по крайней мѣрѣ высоты другаго шара, по которому онъ имѣетъ право играть: для сего достаточно, чтобы шаръ достигъ линіи проведенной поперегъ билиарда отъ другаго шара. Въ противномъ случаѣ, онъ теряетъ два очка, вмѣсто того, чтобы заставить противника своего начинать (Сіе правило вообще принятое въ Италіи, кажется, гораздо справедливѣе и менѣе подвержено злоупотребленіямъ и разногласицамъ того, которое принято во франціи и которое, считая всегда одинъ только очекъ, даетъ право противнику принудить сдѣлавшаго промахъ снова сыграть для того, какъ говорятъ, чтобы ударить ближайшій бордъ тѣмъ шаромъ, по которому имѣютъ право играть, и опередить его (чего никто не понимаетъ). Въ семь случаѣ для начатія удара, надобно положить шаръ въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ прежде былъ, что невозможно сдѣлать съ точностію и производятъ споры, ибо малѣйшее различіе можетъ перемѣнить свойство удара. Но главное доказательство невыгоды несообразнаго сего правила состоитъ въ томъ; что игрокъ обязанный начинать можетъ тогда играть по шару, увольняясь отъ потери очка; легко понять, сколь злонамѣренность можетъ изказить подобное правило.).

Если игрокъ, тронувъ свой шаръ, толкнетъ его вторично, какъ сказано выше, и сдѣлаетъ

очки, то ничего не выигрываетъ, и теряетъ одинъ или два очка.

X. Кто положитъ шаръ свой въ лузу, не тронувъ другаго шара, тотъ теряетъ три очка.

XI. Если въ то самое время, какъ производится ударъ, игрокъ зацѣпитъ какойнибудь шаръ или кіемъ или тѣломъ, то проигрываетъ одинъ очекъ и не можетъ ничего приобрѣсть въ слѣдствіе своего удара. Если шаръ будетъ сдвинуть предъ начатіемъ игры или по совершеніи удара, то теряется одинъ очекъ; съ тѣмъ только различіемъ, что очекъ сдвинутаго шара долженъ быть сочтенъ предъ очками удара и что сіи послѣдніе считаются предъ очкомъ сдвигнутаго шара послѣ удара.

XII. Кто сдвинетъ однимъ и тѣмъ же ударомъ два шара вдругъ (billarder) (Сдвинуть однимъ и тѣмъ же ударомъ два шара вмѣстѣ значитъ, когда толчекъ данный своему шару, получается въ то же время другимъ и когда не было притомъ двухъ различныхъ ударовъ, т.е. удара кіемъ по шару и удара шаромъ по другому шару. И такъ несправедливо думаютъ, что если ударъ былъ сдѣланъ ошибочно, то шары необходимо должны принимать тоже направленіе. Неоспоримо, что изъ двухъ шаровъ, не касающихся между собою, но очень близкихъ и сыгранныхъ въ бокъ, т.е. косвенно, одинъ пойдетъ въ лѣво, а другой въ право, безъ чего не возможно избѣжать сдвинутія въ одно и тоже время двухъ шаровъ вмѣстѣ, ударивъ горизонтально.

Для истиннаго сужденія объ ударѣ, достаточно вниманія, ухо должно различать два удара, когда они несдвигиваютъ въ одно и тоже время двухъ шаровъ.), тотъ теряетъ одинъ очекъ и шары остаются на принятыхъ ими мѣстахъ, безъ потери слѣдующаго удара, какъ сказано въ членѣ VIII.

Такъ какъ ударъ сей, о которомъ довольно трудно судить, производитъ часто споры, то игроки предъ начатіемъ игры могутъ условишься, что въ семь смыслѣ они не будутъ охуждать удара, но ето по соглашенію.

XIII. Кто ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія (batonner) (Ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія въ центръ, все тоже значить, что тронуть оный два раза (смотри членъ VIII выше). Множество игроковъ съ значеніемъ симъ смѣшиваютъ значеніе – сдѣлать киксъ; но ето несправедливо. Здѣлать киксъ значить сдѣлать кій фальшивымъ какъ уже прежде было упомянуто и сіе можетъ случиться безъ тронутія шара въ другой разъ бокомъ кія. Въ первомъ случаѣ нѣтъ ошибки, между тѣмъ какъ въ послѣднемъ всегда оная заключается, хотя начинаютъ ее часто киксомъ.), тотъ теряетъ три очка; что же касается до послѣдствіи удара, смотри членъ XI.

XIV. Когда тотъ шаръ, которымъ играютъ, находится противъ другаго, его толкнувшаго, то надобно его отодвинуть на двигая послѣдняго; въ противномъ случаѣ представляются члены VIII и XII. Для сдѣланія карамболя въ семь

положеніи, достаточно толкнуть свой шаръ по другому.

Если случится, что гари шара столкнутся, и тотъ, которымъ играютъ находится въ срединѣ, то надобно его выгнать не сдвинувъ другихъ и въ семь случаѣ ни проигрываютъ, ни выигрываютъ. Но если шаръ, которымъ играютъ, покатится и тронетъ четвертый, или если ударившись обордъ, возвратится и ударить одинъ изъ двухъ тронутыхъ, то это значитъ карамболь. (Правило сіе столько же справедливо, ско іько и основательно; и нетаково ошибочное, употребляемое во франціи, которое полагаетъ что для сдѣланія карамболя надобно сдвинуть шаръ, который тронулъ шаръ играемый; но сіе явно противорѣчитъ правилу, защищающему одинъ и тотъ же ударъ, толкающій вдругъ два шара (billarder) и его основаніе. Ибо если нельзя сдвинуть въ одно время два шара, которые тронулись, не сдѣлавъ погрѣшности, что показано въ членѣ XII; то какъ понять, чтобы должно было дѣлать оное въ какомъ либо случаѣ? Сія настойчивость хотѣтъ, чтобы шаръ двигалъ другой для сдѣланія карамболя происходитъ отъ увѣренности, желающей, чтобы второй шаръ былъ тронутъ; но прежде нежели сдѣлаетъ ударъ, игрокъ можетъ спорить, что шары тронулись. Для подтвержденія моего мнѣнія я приведу примѣръ: играютъ карам боль; шаръ, которымъ играютъ, тронувъ одинъ изъ другихъ остановился у третьяго, не сдвинувъ его; противникъ тотчасъ говоритъ, что карамболя не было; однако игравшій хочетъ увѣришь, что шары тронулись и карамболь неизбѣжимъ; и такъ не одно движеніе

доказываетъ, что шаръ былъ тронуть; слѣдовательно движеніе необходимо для составленія карамболя.).

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

XVI. Если противникъ оставливаетъ или обращаетъ въ сторону катящійся шаръ, котораго игрокъ не потерялъ, то сей послѣдній считаетъ цѣну шара сверхъ того, что выигралъ онъ въ слѣдствіе удара. Если шаръ цвѣтной, то ставится на евое мѣсто; если бѣлый, то берутъ его въ руку.

Если въ италіанскихъ партіяхъ отклоненный шаръ есть казинъ, то выставляютъ его.

Если остановленный или отклоненный шаръ есть шаръ того, который его тронулъ, то игрокъ имѣетъ право поставить оный противъ борда, къ которому онъ направлялся, но тогда получаетъ онъ только два очка.

XVII. Если въ предыдущемъ случаѣ игрокъ ничего не сдѣлалъ, то тотъ, кто сдвинулъ шаръ, не проигрываетъ ничего и равно считаетъ сдѣланную потерю; игроку предоставляется право выбора ставить шаръ такъ, какъ сказано о

бѣломъ.

XVIII. Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинуть шаромъ противника, прежде нежели онъ тронуть другой, то послѣдній теряетъ цѣну шара, къ которому шаръ сдвинутый былъ направленъ.

Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинуть шаромъ противника послѣ, какъ онъ тронуть другой, то послѣдній теряетъ два очка сверхъ того, что будетъ выиграно.

Въ сихъ двухъ случаяхъ игрокъ продолжаетъ играть, если это партія послѣдовательная.

XIX. Если самъ игрокъ, промахнувшись, остановитъ шаръ, то нетеряешь ничего и проч., какъ сказано въ членѣ XVI. Но когда онъ промахнулся прежде или послѣ, то противникъ получаетъ цѣну сдвинутаго шара сверхъ проигрыша, который будетъ сдѣланъ по другимъ шарамъ, и имѣетъ право ставить шаръ, какъ въ членахъ XVI и XVII.

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

Если онъ остановитъ или сдвинетъ свой шаръ

прежде нежели тронеть имъ другой, то теряетъ три очка.

Въ случаяхъ сихъ послѣднихъ членовъ, противникъ того, который сдвигаетъ какойнибудь шаръ, имѣетъ выборъ считать очки или оставить шары такъ, какъ они стояли, не считая ничего, или заставить поставить сдвинутый шаръ противъ борда, къ которому катился, и въ томъ же направленіи, но считая очки. Цвѣтные шары ставятъ на мѣста свои, а бѣлые берутъ въ руки.

XXI. Кто положить шаръ свой въ лузу, не тронувъ другаго шара, тотъ теряетъ три очка; въ противномъ случаѣ проигрываетъ то, что бы выигралъ.

XXII. Вообще можно потерять только то, что было бы выиграно; случаи исключенія будутъ разобраны въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ они имѣютъ мѣсто.

XXIII. Тотъ, котораго шаръ выскочить изъ билиарда, теряетъ столькоже, сколько бы проигралъ, еслибъ шаръ былъ положенъ въ лузу.

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



мѣстахъ.

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

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

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

Если шаръ, коимъ играютъ, или сдѣланный есть казинъ, то противникъ выставляетъ его или ставитъ подлѣ лузы въ срединѣ. (Старинное правило говорить, что ударъ хорошъ для того, кто игралъ; но невозможно быть безразсуднѣ сего правила: ето значитъ оставлять ошибку на произволь, способствовать обману. Возможно ли противнику предупредить сіе коварство, когда онъ обращаетъ голову? Кто хочетъ сдѣлать оное, всегда можетъ сдѣлать. Гораздо лучше и разсудительнѣе обращать все наказаніе на того, кто сдѣлалъ ошибку, ибо отъ него зависитъ избѣжать оной. И такъ правило мною вводимое предпочтительнѣе, ибо оно уничтожаетъ хитрость.)

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

XXVI. Если въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ выставляють, игрокъ выставляя положить три раза шаръ свой въ лузу, то ничего не теряетъ; противникъ его можетъ выставлять или поставить шаръ проигранный въ срединѣ малаго борда на разстояніе двухъ шаровъ. (Я думаю, что здѣсь вознагражденіе необходимо, ибо тотъ, кто выставляетъ, кладетъ шаръ свой въ лузу для того, чтобы сдѣлать его труднѣйшимъ; и такъ надобно, чтобы онъ имѣлъ рискъ соразмѣрный и награждаемый.)

XXVII. Кто сдѣлавъ ударъ для выставки, тронетъ другой разъ шаръ, тотъ подлежить случаю третьяго удара предъидущаго члена.

XXVIII. Должно всегда играть тонкимъ концемъ кія. (Обыкновеніе принятое во Франціи играть толстымъ концемъ, ошибочно, ибо ударъ слѣдуя за шаромъ весьма легко можетъ сдвинуть близкіе шары; сверхъ того это значило бы слишкомъ легко преодолевать трудности.)

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

Тоже въ партіяхъ бѣлыхъ и италіянскихъ для шара стоящаго на линіи среднихъ лузъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находится въ рукѣ; не имѣя домовой линіи для сихъ партій, игрокъ

ставить себя съ того бока, который угодно ему избрать.

XXX. Во всѣхъ партіяхъ тотъ, кто проиграетъ послѣднюю, заставляетъ *выставлять* другаго для начинанія слѣдующей. (Несправедливо полагають, что тотъ, который выиграетъ послѣднюю партію, имѣетъ право начинать слѣдующую; ибо можетъ случиться, что одинъ игрокъ выиграетъ многія, тогда какъ противникъ его только одну, что очень непріятно для послѣдняго.)

XXXI. Въ случаѣ гдѣ какомъ нибудь шаръ, находясь у борда лузы, падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится не бывъ толкнуть, то это несчастливо, если не успѣютъ возвратить его на свое мѣсто; но игра продолжается, какъ бы не былъ они одного шара у борда и шаръ тамъ ставится.

Если катящійся шаръ остановится у того же борда, то упавшій шаръ ставится какъ можно ближе къ тому мѣсту, которое онъ занималъ, но только чтобы не тронулъ другаго.

XXXII. Когда шаръ прикатившись къ краю лузы, кажется остановившимся и потомъ падаетъ, то должно отнести къ маркеру или зрителямъ, ибо другаго точнаго правила на сіе поставить нельзя если маркеръ не можетъ рѣшить: добровольно ли упалъ шаръ по своему

первому движенію, или послѣ того какъ казался неподвижнымъ; то въ семь послѣднемъ случаѣ онъ не считается и ставится у борда, ибо его паденіе произошло отъ другой причины, а не отъ удара.

XXXIII. Никто не можетъ оставить начатую партію безъ согласія своего противника, не только прежде того, какъ настоящая партія кончена, но и послѣ всѣхъ, сколько согласились играть, наказаніемъ потерянія выигрыша.

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

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

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

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

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

XXXIX. Зритель, мѣшающій въ игрѣ какимънибудь образомъ, отвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который теряетъ ее въ слѣдствіе сего помѣшательства.

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

Когда играя въ деньги, проигрышъ недостаточенъ для заплаты издержекъ, то остальное платится игроками по поламъ.

Когда проигравшій требуетъ другую партію для отыгранія въ тотъ же или другой день, то игроки должны означать, что они играютъ въ ту же цѣну, иначе маркеръ замѣчаетъ по праву сдѣланныя уже партіи на счетъ выигравшаго.

Когда игроки послѣ отдохновенія снова

начинають играть на би ліардѣ, заплативъ издержки или замѣтивъ оныя на кредитъ, то равнымъ образомъ должны объяснить, на тѣхъ ли же самыхъ условіяхъ играютъ они; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія, чтобы начать снова.

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

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

## ПАРТІИ ФРАНЦУЗСКІЯ.

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

суть условныя.

## ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

I. Для всѣхъ партій французскихъ надобно сдѣлать по срединѣ дома полукругъ, центръ котораго долженъ находиться въ точкѣ, раздѣляющей домовую линію (quartier) пополамъ, а длина каждаго радіуса футъ (смотри табл. I, чер. 1). Игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ ставить его внѣ сего полукруга.

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

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

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

V. Когда игрокъ держитъ шаръ свой въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то прежде, нежели тронетъ одинъ изъ шаровъ сихъ, онъ долженъ играть по борду другаго конца билиарда, что называется ударомъ съ низу. (coup-du-bas).

VI. Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго

коснется двухъ другихъ, выигрываетъ два очка. Это называется сдѣлать карамболь (carambolер).

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

VIII. Позволяется играть по красному или бѣлому, если шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ должно играть по такому, который внѣ дома; когдаже хотять играть по тому который дома, то должно соображаться съ пятымъ членомъ.

Если красный шаръ сдѣлають и мѣсто его будетъ занято другимъ шаромъ, то онъ ставится на мѣсто дома; если и сіе также занято (оно почитается тогда занятымъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находится въ рукѣ), то поставляется на среднее мѣсто билиарда. Въ послѣднемъ случаѣ (Таково должно быть сіе правило, ибо въ обыкновенной партіи нѣтъ средняго мѣста.) игрокъ можетъ играть по немъ.

Если красный шаръ еще не тронуть, а мѣсто его дѣлается свободнымъ, то онъ ставится на сіе мѣсто (Если на его мѣстѣ стоялъ на пр. бѣлый шаръ и положенъ въ лузу или сдвинуть.).



## О ПАРТИИ ПОСЛѢДОВАТЕЛЬНОЙ

Сія партія идетъ въ 24 очка и правила имѣеть тѣ же какъ и предыдущая, съ тѣмъ только различіемъ, что въ оной тотъ, кто выигралъ нѣсколько очковъ, продолжаетъ играть.

*Nota.* Въ Лотарингской партіи нельзя играть два раза сряду по одному и тому же шару, а позволяется играть изъ дому иля тогда, когда шаръ противника сдѣланъ.

## О ПАРТИИ ВЪ ПЯТЬ ШАРОВЪ.

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

II. Въ бѣлыхъ считается два, въ красномъ три (Гораздо лучше, кажется, никогда не перемѣнять значеніе краснаго шара, чрезъ что увеличивается занимательность партіи при разыгрываніи.), въ розовомъ или зеленомъ четыре, а въ желтомъ шесть очковъ.

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

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

IV. Кто выиграетъ нѣсколько очковъ, тотъ продолжаетъ играть.

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

Кто дѣлая ударъ положить собственный шаръ свой въ лузу или тронетъ его въ другой разъ послѣ того какъ погналъ, тотъ лишается права начинать игру съ изнова. Въ началѣ партіи онъ ставится у малаго борда, какъ сказано въ членахъ XXVI и XXVII *общихъ правилъ*,

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

VII. Второй игрокъ имѣетъ право сдѣлать первый ударъ только по бѣлому; если онъ зацѣпять другіе шары, то равнымъ образомъ подлежить V члену. Послѣ сего перваго удара можно играть по всякому шару.

VIII. Касательно удара съ низу смотря членъ

V обыкновенной партіи.

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

IX. Если мѣсто сдѣланнаго шара занято, то оный ставится на порожнее, отдаленнѣйшее отъ игрока; если же нѣтъ таковаго, то онъ поставляется у маленькаго отдаленнѣйшаго борда на прямой линіи, проходящей чрезъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ, по которымъ можно играть.

X. Если игрокъ остановить или отклонить катящійся цвѣтной шаръ, то проигрываетъ значеніе онаго; ничегоже не проигрываетъ, если шаръ сей будетъ его противника. (Для другихъ случаевъ смотр. XVI – XX член. *общихъ правилъ*).

### О ПАРТІИ ДУБЛЕТА.

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

## ДУБЛЕТЪ ПРОСТОЙ.

I. Сія партія имѣеть 12 очковъ, безъ послѣдованія и 16, если игрокъ продолжаетъ играть выигрывая очки.

II. Первый ударъ начинается съ краснаго. Когда шаръ, по которому играютъ, ударившись о бордъ катится въ противоположную лузу, то сіе называется *дублетомъ*. Дублетъ будетъ также тогда, когда шаръ, стоящій близь самага борда, отталкиваетъ въ противуположную лузу тотъ шаръ, который ударилъ его.

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

IV. Противо-ударъ (*contre-coup*) почитается тогда только дублетомъ, когда шаръ ударившись о бордъ встрѣчается съ тѣмъ шаромъ, который толкнулъ его и потомъ вкотился въ какую нибудь лузу. Очевидно, что оба удара должны производиться отъ одного и того же шара; иначе будетъ билія, сдѣланная однимъ шаромъ по другому.

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

дублету.

V. Противо-ударъ почитается хорошимъ тогда, когда какой побудь шаръ получивъ два удара отъ одного и тогоже шара (коснувшись борда перваго удара) остановился и потомъ пошелъ въ лузу.

VI. Равнымъ образомъ хорошъ противо-ударъ, когда шаръ будучи толкнуть другимъ шаромъ касается борда, останавливается и потомъ получаетъ опять ударъ отъ сегоже самага шара.

VII. Хотя бы твердый ударъ (*coup dur*) былъ ничто иное какъ противо-ударъ, однако почитается дублетомъ когда два удара слѣдуютъ весьма скоро одинъ за другимъ; опредѣленіе онаго составляетъ опредѣленіе противо-удара означеннаго въ членѣ IV. Ударъ называется твердымъ, когда шаръ, стоящій у борда будетъ ударенъ въ центръ свой другимъ шаромъ, отъ чего и покатится въ какую нибудь лузу. Звукъ и дѣйствіе шаровъ безошибочно покажутъ свойства онаго.

Другія партіи дублета называемыя *сложными* суть слѣдующія. Всѣ онѣ идутъ въ 20 очковъ, когда выигравъ нѣсколько очковъ, продолжаютъ играть, и въ 16, ежели играютъ только по одному разу очередуясь.

## **ПЕРВАЯ.**

I. Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ (bricole) т.е. когда шаръ, ударившись о бордъ и отскочивъ, положить другой въ лузу, почитается дублетомъ.

II. Билія потому же шару не считается и бѣлый ставится на край тойже лузы въ которую былъ положень.

III. Ударъ одного шара другимъ почитается дублетомъ т.е. погнавъ шаръ по которому играно, на третій, положенный въ лузу, считается подобно тому съ которымъ былъ карамболь.

## **ВТОРАЯ.**

Въ сей партіи дублетомъ почитается не двойное отраженіе, во ударъ сдѣланный однимъ нуаромъ по другому.

Кто сдѣлаеть билію по тому же шару, тотъ проигрываетъ.

## **ТРЕТІЯ.**

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

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

**ПАРТІИ СЪ ТРЕМЯ ИЛИ ЧЕТЫРЬМЯ  
ИГРОКАМИ, НЕ ЖЕЛАЮЩИМИ  
ОСТАВАТЬСЯ ВЪ БЕЗДѢЙСТВІИ.**

Италіянцы выдумали способъ играть партіи въ троёмъ или четверомъ, что неизвѣстно еще во франціи. Въ сихъ партіяхъ заключаются многія выгоды, которыхъ лишена партія постоянная.

Довольно трудно встрѣтиться четверемъ игрокамъ равно сильнымъ, такъ чтобы можно было играть двумъ противъ двухъ безъ обиды кого либо изъ оныхъ. Въ семъ случаѣ обыкновенно поставляютъ самаго слабаго съ самымъ сильнымъ, думая тѣмъ уровнять партію; однакожь выходитъ напротивъ в я часто видѣль, что послѣдніе всегда бывали жертвою первыхъ; ибо силу почитаютъ какъ одну, между тѣмъ какъ сила сія ослабляется *участникомъ* и приводится къ недѣятельность игроками.

Въ Италіи когда нѣтъ большаго превосходства между двумя игроками, то различіе исчезаетъ по самому способу составленія партіи. При концѣ каждой мѣняютъ участника и сей способъ называется *туромъ* (tour), посредствомъ котораго слабые не имѣютъ той невыгоды, которую они имѣли бы въ постоянной партіи, и если много проигрываютъ другимъ игрокамъ, то получаютъ выгоду при каждой перемѣнѣ участника.

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

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

II. По окончаніи каждой партіи участники перемѣняются и послѣ тура или трехъ партій начинаютъ игру опять съ изнова.

III. Начавши туръ нельзя оставить игры безъ взаимнаго согласія.

IV. Начиная партію и перемѣнивъ



участниковъ, бросаютъ жребій, который показываетъ, кому должно начинатьъ.

V. Участники начинаютъ по произволению.

Какую бы ни сдѣлалъ ошибку участникъ неигрокъ, онъ почитается однакожь за игрока.

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

VII. Когда, въ турѣ трехъ игроковъ, двое играютъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, не долженъ увѣдомлять своего товарища о какой нибудь ошибкѣ, исключая ошибки въ счетѣ очковъ.

Касательно партій смотри *общиія правила*.

\*\*\*

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

Игрокъ долженъ тронуть сперва шаръ, назначенный противникомъ, если онъ сего не сдѣлаетъ, а тронетъ другіе шары, то проигрываетъ значеніе оныхъ которые поставляются на тѣ мѣста, гдѣ были.

Правила должны быть неизмѣняемы.

## О ПАРТІИ СЪ НАЗНАЧАЕМЫМИ БИЛІЯМИ.

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

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

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

Для избѣжанія споровъ, которые произвелъ бы шаръ, находящійся у борда и тронутый прежде или послѣ, должно условиться о разстояніи, чтобы послѣ можно было объявить, тронуть ли предварительно ближайшій бордъ или нѣтъ; разстояніе сіе опредѣляется длиною игорной карты, следов, если не будетъ сего разстоянія, то шаръ не тронуть ближайшаго борда. Впрочемъ игрокъ прежде нежели начнетъ играть, долженъ обратить на сіе вниманіе

зрителей; въ противномъ случаѣ ударъ его уничтожается.

III. Касательно билии не только должно означить лузу, но и способъ, какимъ хотять вогнуть въ нее шаръ; дублетомъ, триплетомъ, по двумъ, тремъ или четыремъ бордамъ и проч.

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

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

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

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

VIII. При ударѣ съ низу надобно показать борды, къ которымъ должемъ коснуться шаръ, прежде нежели тронетъ тотъ шаръ, по которому объявлена игра для пріобрѣтенія очковъ.

### **О ПАРТІИ СЪ ПЯТІЮ ЛУЗАМИ.**

Хотя партія сія играется съ давняго времени,

однако янемогу помѣстить ее въ числѣ партій постоянныхъ, ибо она перемѣняется сообразно вкусу и прихотямъ игроковъ; ее должно причислить къ партіямъ условнымъ.

Нельзя также съ точностію показать ея невыгоды, потому что она пропорціональна силамъ и нѣтъ совершенно равныхъ силъ въ частныхъ ловкостяхъ; у одного больше ловкости, больше навыка имѣть только одну лузу, но сей же самый не имѣетъ ловкости и навыка къ ея защищенію и наоборотъ. Сія партія перемѣнчива, ибо можно играть только на выигрышъ, считая проигрышъ на противника; или считать на игрока, или не считать ни за что; это произтекаетъ изъ основныхъ началъ биліардной игры, тѣмъ болѣе, что ошибки никогда не должны быть терпимы.

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

### **О ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ** по употребленію Миланскому и Болонскому.

Весьма полезно разыгрывать сію партію, ибо

въ ней соединены всѣ трудности; она заставляетъ наблюдать борды для того, чтобы знать двойныя отраженія, т.е. точки паденія, обязываетъ игрока изчислить тотъ путь, который долженъ перебѣжать шаръ, ибо опасности гораздо чаще встрѣчаются въ оной.

I. Сія партія заключаетъ въ себѣ 24 очка. Она имѣетъ пять кеглей, изъ которыхъ одинъ ставится въ срединѣ четырехъ другихъ, образующихъ квадратъ посреди билиарда; высота каждаго изъ послѣднихъ равняется двумъ дюймамъ, а первый долженъ быть полдюймою выше для отличія отъ прочихъ. Разстояніе между ними должно быть равно ихъ высотѣ, а знаки мѣсть – широтѣ ихъ основанія.

II. Въ каждомъ изъ четырехъ кеглей, составляющихъ квадратъ, считается два очка, а въ среднемъ пять, когда упадетъ одинъ, и четыре, когда упадетъ вмѣстѣ съ прочими. (Во многихъ городахъ средній кегель идетъ въ два очка въ соединеніи съ другими, что не правильно, но партія играется въ 20 очковъ. *Ad libitum.*).

III. Играютъ двумя большими шарами и однимъ маленькимъ, который называется *pallino*, въ Миланѣ *casino*.

Объемъ (*толстота*) шаровъ долженъ быть таковъ чтобы они могли проходить между

кеглями, едва не касаясь оныхъ.

IV. Начинаящій игру, ставитъ шаръ И казинъ на произвольномъ мѣстѣ, и толкаетъ оныя кіемъ. Сіе называется дать или положить ставку (выставить).

V. Если кто, выставляя въ началѣ партіи, положить казинъ въ лузу (см. чл. XXVI *общіхъ правилъ*), то вынувъ его оттуда ставятъ на самой срединѣ края лузы. Если казинъ при ставкѣ зацѣпитъ шаръ и вгонитъ оный въ лузу, то шаръ сей ставится при бордѣ, какъ въ членѣ XXVI *общіхъ правилъ*.

Въ обоихъ сихъ случаяхъ, ничего не проигрывается.

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

VI. Если казинъ тронетъ шаръ прежде, нежели ударится о малый бордъ, то противникъ можетъ поставить шаръ на прежнее мѣсто, ибо ему предоставляется выгода положенія.

VII. Когда игрокъ, дѣлая первый еще ударъ въ началѣ партіи повалитъ кегль, то ничего не проигрываетъ; еслиже партія начата, то проигрываетъ столько очковъ, сколько означаетъ упавшій кегль. Если положить казинъ въ лузу, то проигрываетъ одинъ очекъ, а казинъ

ставится такъ, какъ сказано выше.

VIII. Кто въ продолженіи партіи, поставляя казинъ тронетъ онымъ шаръ, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ; если тронетъ два, то платитъ два; въ томъ случаѣ однакожь, если тронетъ имъ малый верхній бордъ билиарда прежде шара (см. ниже сего чл X.)

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

Если шаръ, тронутый казиною, пойдетъ также въ лузу, то проигрывается еще однимъ очкомъ болѣе, и шаръ ставится такъ, какъ казинъ. Во всѣхъ сихъ случаяхъ проигрывается сверхъ того уроненныя кегли.

IX. Въ томъ случаѣ, когда казинъ коснулся шара прежде, нежели ударился о малый бордъ, и симъ прискосновеніемъ отогналъ его, то проигрывается еще шесть очковъ сверхъ сдѣланныхъ. Если шаръ былъ отогнанъ такъ, что свойство у дара не перемѣнилось, а только слегка и случайно, что можетъ произойти отъ несовершенной круглости казина и отъ пороковъ билиарда, то проигрывается два очка. При семь должно замѣтить, что если ударъ игрока, долженствующаго играть, терпитъ отъ

сего нѣкоторое помѣшательство, то онъ можетъ повторить ударъ свой, не считая перваго.

X. Когда въ продолженіи партіи выставляется казинъ то надобно, чтобы онъ ударился о малый верхній бордь; иначе противникъ заставитъ начать снова.

XI. Когда казинъ положень въ лузу, или выпрыгнуль изъ билиарда, тогда долженствующій играть дѣлаетъ ударъ свой, потомъ ставитъ его на мѣсто, а самъ становится съ той стороны, куда былъ вогнанъ казинъ. Если онъ былъ въ средней, то выставяющій можетъ играть съ такой стороны, съ какой ему угодно.

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

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

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

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



XV. Кегли должны быть роняемы шаромъ противника или казинономъ; кто же повалишь своимъ шаромъ, тотъ проигрываетъ.

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

Въ партіяхъ французскихъ сдѣлать карамболь значитъ тронуть своимъ шаромъ два шара; но въ италіанскихъ сдѣлать корамболь значитъ заставить двигаться, какимъ бы образомъ ни было три шара, трогая напередъ шаръ, а не казинъ.

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

Когда оба шара коснулись казина, то считается первый.

XVII. Кто тронетъ казинъ прежде чужаго шара, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Если онъ не тронетъ чужаго *шара*, то проигрываетъ то, что сдѣлалъ сверхъ того, что сказано въ IX членѣ *общіхъ правилъ*.

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

XVIII. Если шаръ которымъ играютъ, тронетъ

въ одно время и другой шаръ и казинъ, то ничего не проигрывается, и случай относится къ предъидущему члену.

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

XX. Если сперва тронетъ казинъ и вгонитъ его въ лузу, то проигрываетъ четыре очка. Если туда же положить и шаръ, то проигрываетъ пять очковъ.

XXI. Если шаръ, коснувшись прежде казина, пойдетъ въ лузу, то проигрывается четыре очка.

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

XXII. Кто долженъ играть, тотъ, имѣя шаръ въ рукѣ, становится со стороны противной тому шару, по которому играютъ.

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

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

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

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

XXXVI. Когда одинъ изъ игроковъ проигралъ и противникъ его останавливаетъ или отклоняетъ другой шаръ, направляясь къ казину стоящему на краю лузы, то сей послѣдній проигрываетъ партію; въ противномъ случаѣ выигрываетъ ее не взирая на очки, сдѣланные первымъ игрокомъ, который въ семъ случаѣ имѣетъ право поставить оставленный шаръ къ тому борду, къ которому шаръ былъ направляемъ.

XXVII. Когда въ предыдущемъ случаѣ игрокъ не проигралъ, то противникъ, который задерживаетъ или уклоняетъ шаръ, недостигающій еще вершины кеглей,

проигрываетъ средній кегель; тоже наблюдается и при казинѣ. Если шаръ миноваль кегли, то проигрывается только три очка. Въ обоихъ случаяхъ шаръ остается на томъ мѣстѣ, гдѣ находится. Если удержанный или отклоненный шаръ имѣль силу триплета, то ешо относится къ первому случаю.

*Nota.* Поелику удары сіи не могутъ быть опредѣлены съ точностію въ отношеніи къ направленію шара, то должно полагаться на судъ маркера и зрителей. Если шаръ не имѣль направленія къ кеглямъ, то проигрышъ того кто толкнуль, простирается не болѣе трехъ очковъ.

XXVIII. Если шаръ игрока будетъ остановленъ или отклоненъ, то проигрывается два очка, исключая сдѣланныхъ симъ послѣднимъ; онъ имѣеть право также взять шаръ свой.

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

XXX. Когда игрокъ остановитъ или

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

XXXI. Кто не проигравъ, уронить всѣ кегли или шаромъ противника или казн номъ или и тѣмъ и другимъ, тотъ выигрываетъ партію. Если же шаръ его выскочить вонъ, повалить одинъ кегль или пойдетъ въ лузу, то онъ проигрываетъ партію.

XXXII. Если кто коснувшись шара противника выгонить вонъ изъ билиарда три шара или положить ихъ въ лузу, то выигрываетъ партію. Если же повалить своимъ шаромъ кегли, то проигрываетъ оную.

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

### **ТА ЖЕ ПАРТІЯ БЕЗЪ КАЗИНА, ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ ВЕНЕЦІАНСКОМУ.**

I. Сія партія играется въ 16 или 20 очковъ по согласію игроковъ прежде начала игры. Кегли здѣсь, также какъ и въ Миланской, съ тою разницею, что если игроки согласились кончить партію при 16 очкахъ, то средній игель одинъ считается четыре, а съ другимъ два. Но если

партія оканчваецца пры 20 очкахъ, то средній одинъ считается пять, а съ другимъ четыре.

II. Играють и выставляютъ только двумя шарами.

III. Кто тронувъ, проигрываетъ. тотъ продолжаетъ играть, но противникъ считаетъ проигрышъ. Если онъ въ тоже время сдѣлаетъ билію, то получаетъ выставку для слѣдующаго удара.

IV. Кто, не тронувъ, проиграетъ, тотъ получаетъ выставку.

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

### **ПАРТІЯ КАЗИНА БЕЗЪ КЕГЛЕЙ.**

Здѣсь наблюдаются тѣ же правила, какія и въ партіи съ кеглями, съ тѣмъ только различіемъ, что карамболь съ однимъ или другимъ считается три очка и партія оканчваецца на 16 очкахъ.

### **ПАРТІЯ ПРИКОСНОВЕНІЯ (DU TOUCHER, ТОССО).**

I. Сія партія также играется двумя большими шарами и однимъ малымъ, и первый, долженствующій играть, выставляетъ шаръ свой и казинъ.

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

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

IV. Въ обоихъ случаяхъ должно трогать казинъ шаромъ противнымъ; тронутіе сіе считаетъ четыре очка и одно прикосновеніе; шесть очковъ и два прикосновенія, если казинъ выпрыгнетъ или вкотится въ лузу. Если же казинъ будетъ тронутъ собственнымъ шаромъ, тогда проигрываютъ выше означенное, даже и въ такомъ случаѣ, когда онъ былъ прежде тронутъ другимъ.

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

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

VII. Когда казинъ идетъ въ лузу или

выскакиваетъ вонъ изъ билиарда, то игрокъ, выигравшій очки, выставляетъ, какъ въ началѣ партіи.

Равнымъ образомъ если шаръ игрока выскочитъ изъ билиарда.

Или если оба шара пойдутъ въ лузу.

Или если игрокъ проиграетъ не тронувъ.

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

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

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

XI. Когда одинъ изъ игроковъ имѣетъ 10 очковъ, то маркеръ замѣчаетъ партію на издержки и игра продолжается безъ разстройства шаровъ и въ слѣдующей партіи считаются только прикосновенія, а не очки, сдѣланные сверхъ 16 очковъ предыдущей партіи.



ХІІ. Каждая шестнадцати-очковая партія считаешь одно или два прикосновенія по предварительному условію: если на пр. игра опредѣлена въ шесть прикосновеній, и оба игрока имѣють по 15 очковъ и по пяти прикосновеній, то приобрѣтающіе одинъ очекъ приобрѣтаеть въ тоже время и прикосновеніе.

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

### **ПАРТІИ НАЗЫВАЕМЫЯ БЪЛЫМИ ВЪ ДВА ШАРА.**

Сіи партіи играютъ въ два шара. Ихъ находится много видовъ, а именно:

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

### **ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.**

I. Сія партія имѣеть 10 очковъ, если играетъ простымъ ударомъ, и 8, если играетъ дублетомъ; въ каждой билія считается два.

II. Въ началѣ игры выставляетъ тотъ, кто

первый начинаетъ играть; а въ послѣдствіи тотъ, кто выигрываетъ очки сдѣланной или проигранной билии.

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

### **ПАРТІЯ ПРОИГРЫША.**

I. Сія партія имѣетъ 12 очковъ и также начинается выставкой.

II. Кто сдѣлаетъ билию, не проигрывая, тотъ считаетъ на противникѣ два очка: если же сдѣланная билия выгонитъ шаръ изъ билиарда, то проигрываетъ четыре очка.

III. Касательно выставки смотри членъ II вышепоказанной обыкновенной партіи.

### **ПАРТІЯ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.**

I. Сія партія имѣетъ 8 очковъ.

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

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

III. Проигравшій имѣетъ право выставлять.

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

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

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

### **ЛАГЕРЬ (DE LA GUERRE)**

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

#### **ЛАГЕРЬ ВЪ ДВА ШАРА. ПЕРВАЯ, ОБЫКНОВЕННАЯ.**

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

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

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

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

V. Играть должно тѣмъ шаромъ, который получилъ ударъ.

VI. Промахъ считается сдѣланною биліею.

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

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

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

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

XI. Когда игрокъ имѣетъ определенное число очковъ, то отстаетъ отъ игры и такъ далѣе до самаго послѣдняго который выигрываетъ пулю.

XII. Не позволяется также играть вдругъ по двумъ шарамъ, т.е. тотъ, кто не вышелъ, не можетъ играть шаромъ другаго или имѣть два номера для игры.

XIII. Когда останутся только два игрока, то получаетъ выставку тотъ, кто беретъ марку.

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

безъ всякаго сомнѣнія выставляетъ №3.

XIV. Желаящій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ хозяина шара, говоря громогласно: *я берусь сдѣлать* т.е. симъ обязываются сдѣлать билію или взять марку.

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

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

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

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

XVII. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаеть ошибку то всѣ участвующіе въ игрѣ имѣють право замѣтить ее, но если ошибка замѣчена только простымъ зрителемъ, то марка не должна имѣть мѣста.

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

Другія пули съ двумя шарами суть условныя:

съ дублетомъ, съ проигрышемъ, съ запрещенною лузою и проч; начала и правила суть однѣ и тѣже.

### **ЛАГЕРЬ, ИЛИ ПУЛЯ СО ВСѢМИ ШАРАМИ.**

Она играется различными способами, смотря по условію: по ближайшему шару, или по отдаленнѣйшему, или по тому, по которому въ послѣдній разъ играно; простымъ ударомъ или дублетомъ и съ запрещенною лузою и проч.

Правила вообще тѣже; особенности суть слѣдующія.

### **ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.**

I. Сначала поступаютъ такъ, какъ и въ пулѣ съ двумя шарами; каждый шаръ долженъ быть означенъ номеромъ для того, чтобы можно было разпознавать его на сукнѣ.

II. Среди дома при поперечной линіи дѣлается полукружіе, какъ и въ партіяхъ французскихъ, но нѣсколькими дюймами болѣе. Кто, имѣя шаръ въ рукѣ, играетъ, тотъ не можетъ стать внѣ сего круга.

III. Должно всегда играть по шару, находящемуся въ ближайшемъ разстояніи отъ того шара, который находится внѣ дома. Если же нѣтъ такового, то играютъ по среднимъ,

когда шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ выставляють, какъ будтобы не было ни одного шара на билиардѣ.

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

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

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

VII. Сдѣлавшій шаръ, продолжаетъ играть всегда по ближайшему.

VIII. Если тотъ, кто *взялся сдѣлать*, хочетъ продолжать, то долженъ каждый разъ сказать о семь и имѣетъ преимущество предъ прочими игроками, исключая хозяина шара.

IX. Не позволяется ни въ какомъ случаѣ отставить тотъ шаръ, который мѣшаетъ играть.

X. Шаръ берутъ въ руку тогда только, когда марка произошла отъ хода игры; но если она берется за то, что остановили или отклонили шаръ, то шаръ того, кто получаетъ марку, остается на принятомъ имъ мѣстѣ.

Если игрокъ во время удара своего тронетъ какой либо шаръ рукою или тѣломъ, то подвергается первому случаю сего члена.

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

### **ЛАГЕРЬ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ. СО ВСЪМИ ШАРАМИ.**

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

#### **ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.**

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

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

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

III. Проигрывающій, не тронувъ другаго шара, беретъ марку и одинъ очекъ.

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



находится внѣ дома.

V. Если кто подвергнется IX случаю *общіихъ правилъ*, тотъ можетъ взять марку промахомъ.

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

VII. Если шаръ, по которому играютъ, будетъ вогнанъ въ запрещенную лузу, то всѣ шары, положенные тѣмъ же ударомъ, ничего не значать и берутся въ руку.

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

## НѢКОТОРЫЕ ЛЮБОПЫТНЫЕ ВОПРОСЫ.

I. *Найти ту точку на большомъ бордѣ CD бильярда CDEF, въ которую должно направить шаръ, находящійся въ A, чтобы онъ ударилъ шаръ, находящійся въ B (Табл. II., чер. 2).*

Для сего должно вообразить (или если кому угодно, тотъ можетъ произвести черченіе) чрезъ центръ шара, находящагося въ  $A$ , и чрезъ точку, соотвѣтствующую сему центру на большомъ бордѣ  $CD$  прямую линію  $АН$ , которая была бы перпендикулярна къ большому борду  $CD$  или, что все то же, параллельна борду маленькому  $ЕС$ . Положимъ, что линія сія пересечетъ  $CD$  въ точкѣ  $G$ ; должно, чтобы  $AG$  была равна  $ГН$ . Точку  $Н$  и центръ шара, находящагося въ  $B$ , соединимъ линіею  $НВ$ . Точка  $J$ , гдѣ линія  $НВ$  пересѣкаетъ бордъ  $CD$ , есть та желаемая точка, въ которую должно направить шаръ, находящійся въ  $A$ , чтобы онъ ударилъ въ шаръ, находящійся въ  $B$ .

*II. Рѣшить такую же задачу въ случаѣ двойнаго отраженія (Табл. III., чер.3).*

Положимъ, что  $CDEF$  представляетъ столъ билиарда;  $A$  тотъ шаръ, которымъ должно играть;  $B$  шаръ, по которому должно играть; вообразимъ чрезъ центръ шара  $A$  и чрезъ точку, соотвѣтствующую сему центру, на бордѣ  $CD$  прямую линію  $АН$ , которая была бы перпендикулярна къ борду  $CD$  или параллельна борду  $ЕС$ . Положимъ, что сія линія пересѣкаетъ

CD въ J; должно, чтобы AJ была равна JH. Черезъ точку H проведемъ линію HK, параллельную CD, и вообразимъ, что бордъ FD продолженный пересекаетъ HK въ точкѣ F; сдѣлаемъ HF равною FK и точку K съ центромъ шара B соединимъ линією KB, которая пересечетъ бордъ FD въ L; потомъ соединимъ точки H и L линією HL, которая пересечетъ бордъ CD въ M; слѣдов. шаръ A должно ударить въ сію точку M, откуда онъ отразится въ точку L и ударить шаръ B.

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

Пусть CDEF столъ билиярда. Черезъ средину лузы C и центръ шара L проведемъ линію CL; положимъ, что ударъ будетъ въ точку J, въ которой CL встрѣчаетъ поверхность шара L. Продолжимъ CL до B и пусть Ji будетъ равна радіусу шара; опустимъ на BJ перпендикуляръ iD; составимъ параллелограммъ BADI, и проведемъ діагональ Ai; сія діагональ есть направленіе, по которому шаръ L должно ударить шаромъ A, чтобы сей послѣдній пошелъ въ лузу C, а ei будетъ направленіе шара A послѣ удара.

# ИЗЪЯСНЕНІЕ

## ТАБЛИЦЫ ПЕРВОЙ.

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

2. ab домовая линія (Quartier).

3. c центръ полукруга; середина домовой линіи.

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

5. fhk полукругъ, внѣ котораго игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ ставить оный (во французскихъ партіяхъ).

6. fc и ch радіусы сего полукруга, изъ которыхъ каждый долженъ имѣть футъ длины.

7. A, B, C, и D крайнія лузы, а E и F среднія.

*Nota.* Въ италіянскихъ партіяхъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ: e, d, c дѣлаются такъ, что каждое изъ оныхъ составляетъ центръ четырехъ лузъ. Такимъ образомъ e есть центръ лузъ A, B, E и F; d центръ лузъ A, B, C и D с центръ лузъ E, F, C и D.





