

РУКОВОДСТВО

КЪ ИЗУЧЕНЮ

БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ

ВО ВСѢХЪ ЕЯ ВИДАХЪ,

СОСТАВЛЕННОЕ

ПО САМЫМЪ ЛУЧШИМЪ ИСТОЧНИКАМЪ.

МОСКВА

ВЪ ТИПОГРАФИИ И.СМИРНОВА.

1851.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено
было въ Ценсурный Комитетъ узаконенное число
экземпляровъ. Москва. Сентября 5 дня, 1850 года.

Ценсоръ *В. Флерось*,

ВСТУПЛЕНИЕ.

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

1.) ПАРТІЯ BLANCHE, ИЛИ SIMPLE, ИЛИ À LA FRANÇAISE.

Въ эту партію играетъ собственно два игрока, впрочемъ въ ней могутъ участвовать и 5 и 4, которые играютъ попеременно.

При трехъ одинъ по очереди бываетъ королемъ и играетъ партію непрерываемо. Оба его противника смѣняются, какъ скоро кто нибудь изъ нихъ сдѣлаетъ ошибку, потеряется, или король сдѣлаетъ шаръ, короче, когда король что нибудь считаетъ; или играютъ также такъ, что первой, который играетъ противъ короля, сперва перестаетъ играть, если король сдѣлалъ половину партіи, т.е. 6 очковъ. При четырехъ играютъ и мѣняются 2 и 2 другъ съ другомъ. *Туромъ* называется, когда всѣ участники были королями. Если произойдетъ условіе на счетъ цѣны и очковъ, а равно капота, то кидается два

игорныхъ шара въ одну лузу, такъ называются шесть кошельковъ на краяхъ бильярда, и вынувшій №1 выставляетъ шаръ и есть первый король.

Кто не попадетъ въ шаръ противника или по ошибкѣ сыграетъ его шаромъ, то теряетъ одно очко.

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

Кто потеряется, платитъ два, и если къ тому еще онъ не попалъ въ шаръ противника, три очка. Кто выброситъ шаръ противника за бортъ, выигрываетъ 2 очка; кто выброситъ свой шаръ, теряетъ два очка. Кто сдѣлаетъ *нонпассе* (смотри о значеніи этаго слова ниже), теряетъ два очка и другой игрокъ выставляетъ.

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

Партія кончается 12 очками.

Употребленіе обыкновенныхъ пособій: козелка, мазика, оборота – при этой игрѣ позволено.

2.) ТРИАМБОЛЬ.

Въ эту игру обыкновенно играютъ двѣ особы. Если-же въ ней участвуютъ три или четыре, то слѣдуютъ тѣмъ же правиламъ, какъ и въ партіи blanche. Къ ней принадлежатъ оба игорные шара и одинъ карамбольный, который при началѣ игры ставится на опредѣленное въверху карамбольное мѣсто.

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

игры.

Партія состоитъ изъ 24 очковъ; 11-е есть простой, а 3 – тройной капоть. Если-же игрокъ даетъ другому что-нибудь впередъ, то можетъ капоть быть опредѣленъ по доброй волѣ. Если же ничего прежде не было условлено, то долженъ тотъ, который получилъ нѣсколько впередъ, прежде, чѣмъ онъ выдетъ изъ простаго капота, т.е. имѣеть 12 очковъ, имѣть возможность счесть также еще половину отъ впередъ полученныхъ очковъ.

Кто выставляетъ, тотъ не долженъ своимъ шаромъ ударять сильно въ край, чтобы, отскакнувъ, онъ попалъ въ карамбольной шаръ, стоящій на серединѣ; если же это случается, то теряетъ онъ очко; столько же теряетъ и тотъ, кто, выставляя, касается до карамбольнаго шара.

Кто дѣлаетъ карамбольный шаръ, тотъ

платить три очка и столько-же тотъ, который послѣ того потеряется.

За сдѣланной игорный шаръ считается два очка, и столько-же считается противникъ за потерявшійся потомъ.

Если карамбольный шаръ будетъ сдѣланъ, когда еще шаръ противника стоитъ на полѣ, то его ставятъ опять на его мѣсто, и получается право продолжать играть на этотъ шаръ или на шаръ противника; если же другаго игорнаго шара нѣтъ на полѣ, то выставляется карамбольный шаръ и снова дается acquit.

Если кто своимъ шаромъ ударилъ въ одно время оба шара, тотъ сдѣлалъ триамболь или карамболь и считается два очка.

Если кто сдѣлаетъ въ одно время

карамболь и карамбольный шаръ, то считаетъ 5 очковъ; если сдѣлаетъ подлѣ шаръ противника, то считаетъ 4, а если при карамболѣ оба шара – 7.

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

По этому правилу впрочемъ играютъ не вездѣ, а именно не считаютъ карамболь, когда за нимъ кто потеряется; также карамболь не вездѣ кончаетъ партіи, почему о томъ и другомъ должно предварительно говорить.

Если игорный шаръ, когда будетъ сдѣланъ карамболь, станетъ прямо на его

мѣсто, то послѣдній становится на близъ отъ него находящійся пунктъ, или роняють его на игорный шаръ и представляютъ случаю гдѣ ему стать.

Кто сдѣлаеть карамболь и будетъ играть прежде, чѣмъ того поставятъ на мѣсто, теряетъ 1 очко.

Если карамболь остается на полѣ, и потеряешься на игорный шаръ съ нимъ вмѣстѣ, то играетъ противникъ на карамбольный шаръ, гдѣ бы онъ ни стоялъ; если онъ находится въ квартирѣ, то должно играть на него *par bricole*; кто не попадетъ въ него, теряетъ одно, а если потеряется при томъ – 5 очков.

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

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

За швейцарцевъ платять въ наказаніе 5, за *nonpasse* – 1 очко.

Употребленіе пособій позволительно.

3.) КАРАМБОЛЬ.

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

При началѣ игры надобно условиться, во всѣли лузы могутъ дѣлаться карамбольные шары, или нѣтъ. Такъ какъ эта партія

состоить изъ 36 очковъ, то простой капоть, когда не имѣешь 18, а тройной, когда не имѣешь 9 очковъ – теряется. Однако здѣсь употребляется тоже, что сказано выше при триамболѣ.

Во всемъ прочемъ исполняются правила прежней игры и караболяжъ между двумя карамболями считается за три очка.

4.) КАРАМБОЛЬ А CINQUE или КАРОЛИНА.

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

Передъ началомъ каждой игры должно быть опредѣлено, должна ли караболяжъ считаться или нѣтъ. Карамболяжъ съ

игорнымъ шаромъ противника считается за два, съ Каролиной и карамболомъ за 4, съ игорнымъ шаромъ противника и Каролиной за три, и карамболяжъ съ обѣими карамболями за три.

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

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

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

5.) РУССКАЯ ПАРТІЯ.

Русская партія, которая также называется рѣзвою, отличается собственно отъ всѣхъ другихъ своею неправильностію. Въ нее играютъ съ 5 шарами Каролины и съ 60 очками; но все, что дѣлаетъ одинъ игрокъ, считаетъ за себя.

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

Кто дѣлаетъ карамболь, не сдѣлавши шара, считаетъ это и продожаетъ играть.

Кто потеряется, платитъ за это, какъ за сдѣланный шаръ, и продожаетъ играть.

Впрочемъ многіе пункты русской игры зависятъ отъ условія.

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

Кто чужой или свой собственный шаръ перебросить за борть, платитъ за это, и продолжаетъ играть.

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

б.) À LA RONDE.

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

Число игроковъ не опредѣляется.

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

Игорный шаръ сначала и всякой разъ, какъ онъ въ рукѣ, ставится на мѣсто Каролины.

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

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

Кто сдѣлаетъ другой шаръ, то играетъ до тѣхъ поръ, пока дѣлаетъ шары. Хотя

должно, пока еще шары стоятъ по краямъ, играть преимущественно въ нихъ; однако шары, которые отъ игры опять подошли къ краю – отъ того освобождаются.

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

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

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

За каждый сдѣланный шаръ, если бы даже ихъ было много, получаютъ по двѣ

марки.

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

Всѣ сдѣланные шары не участвуютъ въ игрѣ.

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

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

Кто промахнется или ударитъ не по настоящему шару и въ тоже время потеряется, платитъ три марки; столькоже,

если перебросить свой шаръ черезъ борть.

Если кто потеряется и сдѣлаеть шары, то считаетъ за каждый по двѣ марки.

Еслижъ кромѣ потеряется, платитъ двѣ марки.

Если всѣ шары до одного сдѣланы, то имъ и игорнымъ шаромъ попеременно играется; первый ударъ дѣлается послѣднимъ и это тогда, когда вмѣсто игорнаго имѣють обыкновеніе брать меньшій шаръ, чтобы имъ выиграть партію. Если одинъ изъ двухъ сдѣлалъ, то получаетъ тотъ, который сдѣлалъ его отъ каждаго соучастника въ игрѣ по четыре партіи; если же онъ потеряется или переброситъ свой шаръ за борть, то долженъ онъ каждому заплатить по четыре марки, также деньги за партію и слѣдующую за тѣмъ начинать первый.

7.) À LA PYRAMIDE ИЛИ À LA FIGARO.

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

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

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

Въ самой партіи мѣняются обѣ стороны другъ съ другомъ, такъ что изъ каждой партіи слѣдуютъ по два; но это не вездѣ такъ; но по порядку назначенному жребіемъ играетъ каждый игрокъ для себя; кладетъ сдѣланные шары и по окончаніи партіи считаетъ число очковъ.

Первый играетъ изъ камеры на пирамидально разставленныя остріемъ къ нему 15 или 21 шаровъ:

За каждый промахъ считается 1 очко.

Кто сдѣлаеть одного шара, тотъ остается играть.

Если шаръ сыграль въ квартиру, то не прежде должно на него играть, пока внѣ нѣтъ болѣе никакого другаго шара.

Въ каждой партіи должно поступать также, какъ было сказано сей часъ про игроковъ.

Чужой, шаръ выброшенный за бортъ, идетъ за сдѣланнаго.

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

Деньги за партію платятся всѣми играющими.

Кто кончантъ партію, тотъ въ

слѣдующей партіи опять начинается.

8.) À LA CHASSE.

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

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

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

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

9.) À LA VOULE.

Число игроковъ можетъ быть неопредѣленно. Каждый играющій дѣлаетъ ставку больше или меньше, смотря по условію.

Жребій рѣшаетъ порядокъ, въ какомъ игроки должны слѣдовать одинъ за другимъ.

Первый выставляетъ, а второй долженъ играть въ выставленный шаръ, какъ при партіи blanche, при чемъ онъ долженъ держаться квартиры.

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

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

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

За каждый промахъ пишется на доскѣ черточка.

Кто играетъ изъ руки – долженъ это дѣлать изъ котла.

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

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

10.) À LA GUERRE.

Число игроковъ въ этой игрѣ не должно быть менѣе 3; но въ ней могутъ участвовать 10 и болѣе.

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

Такое же число нумерованныхъ или черными пунктами означенныхъ шаровъ, сколько игроковъ, раздается играющимъ изъ мѣшка, и число очковъ опредѣляетъ, кому изъ игроковъ играть послѣ другаго.

Кто вынулъ первый даетъ асquit, затѣмъ играетъ № 2, потомъ 3, и т.д. пока опять начнетъ первый. Каждый, слѣдовательно играетъ не инымъ шаромъ, какъ доставшимся ему по жребію.

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

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

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

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

Если не совсѣмъ сомнительно, какой шаръ ближайшій, никто не долженъ подьзысканіемъ 1 очка штрафа напоминать о томъ игроку, который въ ударѣ. Если же сомнительно, то должно быть кіемъ или шнуркомъ вымѣрено, который шаръ ближайшій; если шары стоятъ на одинаковомъ разстояніи, то рѣшается жребіемъ.

Когда шаръ находится въ квартирѣ, то не прежде можно играть на него, пока ни одинъ болѣе не стоитъ внѣ ея.

Если всѣ шары стоятъ въ квартирѣ и должно играть изъ руки, то играютъ *rag biscole* на ближайшаго или безъ вреда себѣ выставляютъ свой шаръ. Если въ первомъ случаѣ не попадаютъ въ шаръ и игорный шаръ добѣжитъ опять до средней лузы, то теряютъ 1 очко, если же остается въ камерѣ – 2 очка. Если черезъ среднюю лузу онъ придетъ опять назадъ, то

почитається за выставку.

Если тому, который играет изъ камеры, будутъ мѣшать стоящіе тамъ шары, то снимають ихъ на время и замѣчаютъ мѣсто, гдѣ они стояли.

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

Если кто сдѣлаеть шаръ, то получаетъ отъ того, кому онъ принадлежитъ и на кого записываются двѣ черточки – 1 марку. До тѣхъ поръ продолжаютъ играть, пока дѣлають шары.

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

Если потеряется, не попавши въ шаръ, на который играешь, то платится играющему тѣмъ шаромъ 1 марка, а на всѣ записываются 3 черточки.

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

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

Кто сыграетъ безъ очереди и на фальшиваго шара или фальшивымъ – теряетъ 1 очко, и сдѣланные шары почитаются недѣйствительными.

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

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

За сдѣланный шаръ обыкновенно полагается 4 часть выставки.

Послѣдній игрокъ выигрываетъ всю ставку и платитъ за партію.

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

Впрочемъ это правило не вездѣ строго наблюдается.

ПРИБАВЛЕНІЕ

ОБЪЯСНЕНІЕ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫХЪ СЛОВЪ

ПРИ БИЛЬЯРДНОЙ ИГРѢ.

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

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

Швейцарецъ, также случающійся при en deux – значить: если мой шаръ не только не до тронется до другаго, но еще прежде, нежели добѣжить до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, и еще менѣе

станеть съ нимъ на прямой линіи – перескочить или перебѣжить.

Дѣлатъ карамболь, что бываетъ при Карамболѣ и Каролинѣ – значить: если я моимъ шаромъ въ одинъ ударъ дотрогиваю два или нѣсколько шаровъ.

Быть въ рукѣ – значить: если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ рукѣ.

Шаръ приклеенъ – значить: шаръ стоитъ близко къ борту.

Шаръ крѣпко приклеенъ – значить: шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что до него до трогивается.

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

Тронуть шаръ – значить: очень слабо и

почти слегка до него коснуться.

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

Par bricole – значить: такъ играть, что шаръ, ударяясь въ извѣстное мѣсто края, отъ него отскакиваетъ и ударяетъ по другому шару.

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

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

Дѣлатъ дуплетъ – значить своимъ шаромъ сыграетъ шаръ другаго съ одной стороны на другую, или снизу на верхъ,

или сверху внизъ.

Триплетъ или *крейцдуплетъ* – значить: если шаръ будетъ такъ чокнуть, что побѣжить съ одной стороны на другую, а съ этой опять на ту же: или снизу на верхъ, и отъ туда опять внизъ, или сверху въ низъ, и оттуда опять на верхъ.

Квартдуплетъ – значить: если шаръ будетъ такъ чокнуть, что онъ побѣжить съ одной стороны на другую, съ этой опять на ту же, и съ той опять на эту же: или снизу на верхъ или сверху въ низъ, оттуда опять на верхъ, и потомъ опять внизъ.

Acquit – значить піаръ, на который должно играть.

Сдѣлатъ шаръ – значить: моимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

Маркеромъ называется человекъ,

прислуживающій при игрѣ игрокамъ. Его занятія состоятъ въ томъ, что онъ: во 1-хъ) точно примѣчаетъ выгоды и ошибки и, отъ нихъ происходящія, выигрышъ и проигрышъ, и все это считаетъ во всеуслышаніе; 2) подноситъ игрокамъ нужныя пособія для игры, и опять беретъ изъ рукъ; 3) сдѣланные или потерянные шары вынимаетъ изъ кошелековъ и вручаетъ ихъ, или игрокамъ, или ставить на надлежащія мѣста; 4) поднимаетъ выброшенные за бортъ, или иначе, упавшіе шары; 5) аккуратно отмѣчаетъ на доскѣ, какъ число партій, такъ и марокъ, съ которыми играютъ игроки; 6) зажигаетъ свѣчки, снимаетъ съ нихъ или гаситъ ихъ, и, въ особенности, 7) не даетъ чувствовать недостатка ни въ чѣмъ, что касается до услужливости и удобства.

Quitt a deux, что только бываетъ между 2 игроками, если одинъ другому что-нибудь проигралъ, — значить:

уговориться, удвоить ли въ будущую партію проигрышь, если ее проиграетъ тотъ, который уже проигралъ въ предшествовавшей, или, если онъ ее выиграетъ, уже ничего за нимъ не считать.

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

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

Потеряться – значить: свой шаръ сыграть въ лузу.

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

Сыграть, или сдѣлать шаръ par sazo – значить: если мой шаръ, отскочивъ отъ борта, стучается о другой шаръ, – или

также ронять его въ лузу.

Срѣзатъ шаръ – значить: попасть въ шаръ съ боку.

Перерѣзатъ шаръ – значить: въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы, въ которую его хотятъ сыграть.

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

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

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

Приклеенный мужикъ – значить: если шаръ такъ стоитъ у борта, что между

ними еще остается пространство.

Гусарь – значить: если стукнутый шарь блуждаетъ туда и сюда по полю и наконецъ падаетъ въ лузу.

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

Капотъ, который только бываетъ въ *en deux*, въ Карамболѣ и Каролинѣ, раздѣляется: 1) на простой, 2) тройной и 5) четверной капотъ. Простой капотъ бываетъ, если у кого нѣтъ половины, тройной капотъ – четвертой части, а четвертой капотъ – осьмой части, или совершенно ничего отъ того числа очковъ, на который играется партія.

Влачить (въ à la queue

употребительное выражение) – значить: сыграть шаръ драгаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

Сыграть себя – значить: сыграть своего шара въ камеру.

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.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА.

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

Ни играющимъ, ни окружающимъ не

позволяется *облакачиваться* или *налагаться* на борта потому, что бильярдъ черезъ это можетъ пострадать.

Куриль табакъ при игрѣ только тогда позволяется, когда трубка плотно закрыта, да и тогда надобно соблюдать осторожность; но никогда не должно класть трубку на сукно или держать надъ нимъ.

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

Нужно ли *на бильярдѣ что либо*

замѣтитъ, то должно это сдѣлать осторожно мѣломъ, а не чѣмъ другимъ.

Натираніе кія и руки *мѣломъ*, хотя и неможетъ быть запрещено, однако если на бильярдномъ сукнѣ отъ мѣла дѣлаются пятна, то должно употреблять не большую сумму для платы тому, кто будетъ смотрѣть за чистотою бильярда. Гораздо лучше, если при немъ находится чашка съ отрубями для натиранія кія и потной руки.

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

Бильярдничать – значить: при двухъ другъ подлѣ друга стоящихъ шарахъ, или, въ особенности, послѣ удара, какъ бы медлить кіемъ, такъ что шаръ дальше или чаще имъ ударяется, или дается направленіе другому шару – что никакъ не позволено. При двухъ другъ подлѣ друга стоящихъ шарахъ долженъ быть сдѣланъ клаппштоссъ кіемъ съ мазикомъ; въ противномъ случаѣ ударъ потерянь – и противникъ считаетъ на васъ за ошибку.

Пособіями всякаго рода, а именно: козломъ, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и оборотомъ играть дозволяется, если прежде между играющими не было противъ того особеннаго условія. Можно также мазикомъ подталкивать шаръ; только не должно дѣлать этаго всегда, когда уже другой шаръ чокнуть или находится при двухъ стоящихъ рядомъ шарахъ; это значило бы бильярдничать

мазикомъ и подвергать себя наказанію по § 8.

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

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

Кто *становитъ свои шаръ на бѣгу*, или тѣмъ, что натянетъ сукно, или дунеть противъ шара, или другою хитростію, то подвергается тому, что, если его шаръ добѣжитъ до борта и избѣгнетъ *presse colle*, онъ все таки теряетъ очко, а шаръ ставится *presse colle*; если же шаръ бѣжитъ къ лузѣ и былъ остановленъ, то ходъ его считается; но самъ онъ снимается съ бильярда.

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

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

Камера – нижняя, четвертая часть бильярда, которая простирается отъ борта до карамбольнаго мѣста, употребляется во многихъ играхъ. Изъ камеры играютъ, когда игрокъ въ рукѣ, и стоящіе въ камерѣ шары тогда находятся въ безопасности. Если въ спорномъ случаѣ желаютъ узнать, находится ли шаръ въ камерѣ или нѣтъ, то узнаютъ это тѣмъ, что поперегъ бильярда натягиваютъ шнурокъ, который вѣрно опредѣляетъ пространство камеры, и если дотрогиваетъ шаръ, то значить, что шаръ находится въ камерѣ, если же нѣтъ, то шаръ отдается игроку.

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

Приводитъ бильярдъ въ движеніе или дѣлать сильный ударъ по борту, чтобы черезъ то произвестъ трясеніе въ особенности, непозволспо; если же это случается, чтобы заставить шаръ упасть въ лузу, то упавшій шаръ ставится всякой разъ на прежнее мѣсто, гдѣ онъ вѣроятно остался бы стоять.

Если кто *толкнетъ шаръ кіемъ* или иначе, то въ случаѣ, если дотронувшему игроку ие была очередь играть, шаръ ставится на прежнее мѣсто или на то, на

которое онъ сталь бы, ежели бы не былъ тронуть; еслиже дотронувшему была очередь, то теряетъ онъ свой ударъ, на немъ считаютъ за ошибку, а тронутый шаръ не снимается.

Если долженъ быть *выставленъ* карамболь, или Каролина – или шаръ въ *à la ronde*, или въ *à la chasse*, и мѣсто, на которое этотъ шаръ долженъ стать, уже занято другимъ, такъ что выставленный шаръ, не можетъ стать свободно, не дотронувшись до другаго, – то ставится на другое свободное мѣсто до тѣхъ поръ, пока принадлежащее ему мѣсто очистится, и самъ шаръ будетъ чокнуть. Но никакимъ образомъ не можетъ, при выставленномъ шарѣ, другой уже стоящій, быть снятъ съ мѣста, потому что своевольное распоряженіе подаетъ часто поводъ къ ссорѣ и непріятностямъ.

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

Такъ называемый *котель*, который образуетъ въ камерѣ свой собственный полуциркуль – и котораго поперечникъ долженъ составлять половину ширины поля, только употребляется въ *à la guette* съ многими шарами и въ *à la chasse*.

Каждый, играющій *изъ руки*, долженъ держатся *черты*, т.е. не можетъ выставить свой шаръ за линію, которая означаетъ границы камеры.

Если кто сыграетъ фальшивымъ шаромъ, то ходъ во всякомъ случаѣ потерянъ и считается за промахъ; точно

тоже наказаніе бываетъ и съ тѣмъ, когда кто сыграетъ не въ очередь. Иа оба эти случаи надобно смотрѣть, какъ на ошибку; по никогда не должны они происходить съ намѣреніемъ. Послѣ чего игрокъ долженъ взять свой настоящій шаръ или играть по очереди.

Въ играхъ, гдѣ нужно играть на близстоящій шаръ, въ спорныхъ случаяхъ Должно быть измѣрено разстояніе лицами, не участвующими въ игрѣ, которые приставляютъ къ игорному шару оборотъ кія, и такимъ образомъ измѣряютъ.

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

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

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

Выставка, или давать *Acquit*, есть, какъ въ *partie blanche*, такъ и въ другихъ играхъ, какъ на примѣръ въ *à la guerre* со многими шарами, Каролинѣ, и проч. — *необходимость*, безъ которой нельзя обойтись. Тотъ долженъ выставлять, чья

очередь. Каждый выставленный шаръ долженъ пройти среднюю лузу, не дотронувъ другаго стоящаго шара. Тогда выставка только дѣйствительна, и шаръ можетъ стоять по той или другой сторонѣ верхняго карамбольнаго мѣста, только не должно его брать назадъ, или измѣнять его бѣгъ отталкиваніемъ, если онъ уже прошелъ среднюю лузу. Не исполняющій штрафуется.

Если играется *en trois*, *en quatre*, *en cinq*, *en six*, то жребій опредѣляетъ послѣдовательность въ игрѣ.

а.) въ *en trois* №1 король и №2 идетъ съ нимъ вмѣстѣ; при перемѣнѣ №2 слѣдующій король, а прежній идетъ съ нимъ вмѣстѣ. Король въ своей первой партіи всякій разъ выставляетъ. Въ слѣдующей же дѣлаетъ это игрокъ, выигравшій предшествовавшую. Эту игру

играють также слѣдующимъ образомъ: всякій разъ играютъ по двое, а третій отдыхаетъ. №1 и 2 начинаютъ, №2 и 5 играютъ потомъ, а №5 и 1 дѣлаютъ конецъ тура. Въ этой игрѣ отдыхающій игрокъ выигрываетъ всякій разъ вмѣстѣ, и проигрышь слѣдовательно плотится вдвое.

b.) въ *en quatre* имѣютъ №1 и 2, и №5 и 4 сперва общій интересъ, потомъ №1 и 5, и №2 и 4, наконецъ №2 и 3 и №4 и 1. №1 и 5 выходятъ сначала другъ съ другомъ, и №1 выставляется; въ дальнѣйшемъ ходѣ игры выставляетъ всякой разъ тотъ игрокъ, который выигралъ предшествовавшую партію, а при смѣнѣ игроковъ начинаетъ всякій разъ тотъ игрокъ, который былъ сообщникомъ выигравшаго игрока.

c.) Въ *en cinq* №1 и 2 бываютъ

королями, а №3, 4 и 5 составляют вмѣстѣ какъ бы противную партію. № 1 выставляется въ первой партіи, и съ нимъ идетъ №3; въ слѣдующей партіи выставляетъ тотъ, кто выигралъ предшествовавшую, и тотъ игрокъ, котораго очередь играть вмѣстѣ. По прошествіи двухъ партій снова кидаютъ жребій.

d.) Въ en six имѣютъ №1, 2, 5 и №4, 5, 6 общій интересъ №1 выставляется въ первой, партіи и №4 идетъ вмѣстѣ; въ слѣдующей партіи выставляетъ тотъ, кто выигралъ предшествовавшую, и тотъ игрокъ, котораго очередь, идетъ вмѣстѣ. Послѣ двухъ партій кидаютъ жеребій.

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

Въ играхъ, гдѣ выигрышь и проигрышь считается по капотамъ, должно имѣть половину слѣдующихъ очковъ, чтобы выйти изъ простаго, и четвертую часть очковъ, — изъ тройнаго, капота. Тоже самое бываетъ въ случаѣ, когда игрокъ получилъ впередъ извѣстное число очковъ. Если же въ продолженіи партіи не сдѣлаешь ни одного очка, то будешь въ четверномъ капотѣ.

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

Никому не позволяется, при случившемся спорѣ въ продолженіи партіи или тура, откинуть или отложить кій. Спорные пункты могутъ быть легко объяснены, и игра по прежнему продолжаться.

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

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

двойныя деньги за партію.

Не позволяется никому изъ играющихъ вымарывать, написанныя на доскѣ подь его именемъ, деньги за партію и потомъ ихъ выплачивать. Всегда при этомъ долженъ быть Маркеръ и слѣдить за уплатой долга.

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

РОДЫ ИГРЪ.

А.) ОБЩЕСТВЕННЫЯ ИГРЫ.

Б.) ЧАСТНЫЯ ИГРЫ.

Подъ общественными играми разумѣются тѣ, при которыхъ играетъ болѣе, нежели два игрока, и каждый на свой собственный счетъ. Употребительнѣйшія суть: à la guerre съ двумя шарами, à la Française или Partie blanche, à la ronde, à la chasse или à la pyramide.

Частными играми называются тѣ, при которыхъ играютъ другъ противъ друга, или двѣ особы, или многія, раздѣлившись на двѣ партіи. Обыкновеннѣйшія суть: à la ronde, à la chasse, или à la pyramide, – à la chasse другимъ образомъ, asperdo, caroline или caramboline – Double carambole – carambole-blanche.

Не число особъ, участвующихъ въ

игрѣ; по свойство игры возводитъ ее въ разрядъ общественныхъ игръ.

Общественныя игры имѣють рѣшительное преимущество передъ частными; но одиночныя игры, принадлежать ли онѣ къ числу общественныхъ или частныхъ, не имѣють его (другъ передъ другомъ) между собою.

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

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

Желаеть ли это общество, состоящее по крайней мѣрѣ и за 7 особъ играть въ одно время въ различныя общественныя

игры, то чтобы узнать кому начать, – оно кидает жребій, и каждый кружекъ играетъ изъ выбранныхъ ими игръ: à la guerre и à la Française – 2, à la ronde и à la pyramide 4 партіи.

Тоже бываетъ и при частныхъ играхъ. Если есть много охотниковъ играть въ различныя игры, то жребій опять назначаетъ послѣдовательность въ игрѣ, и тогда играютъ en deux 3 партіи – en trois и en quatre простой туръ или 3 партіи; въ 5 и въ 6 два тура или 4 партіи.

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

Если, за неимѣніемъ другаго игрока, станетъ играть съ маркеромъ, и вдругъ найдутся желающіе, которые захотятъ играть между собою, то должно оставить игру по оканчаніи партій, особенно, если уже ихъ 3 сыграно было съ маркеромъ, или можно сыграть еще три партіи.

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

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

КОНЕЦЪ .