

ПРАВИЛА БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ

И

ЯСНОЕ И ТОЧНОЕ НАСТАВЛЕНИЕ ИСПОЛНЕНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ,

СОБРАННЫЯ И СОСТАВЛЕННЫЯ МАРКЕРОМЪ МОСКОВСКАГО
КУПЕЧЕСКАГО СОБРАНИЯ

Романомъ Алексѣевымъ

БАКАСТОВЫМЪ.

МОСКВА,
ВЪ ТИПОГРАФИИ В. ГОТЬЕ

1853.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено было въ Ценсурный Комитетъ узаконенное число экземпляровъ. Москва, Сентября 3 дня, 1853 года.

Ценсоръ Д. Ржевскій.

ВВЕДЕНИЕ.

Вездѣ и во всѣхъ обществахъ игра на билліардѣ сдѣлалась господствующею игрою. И не удивительно, — она пріятна и занимательна, и для игроковъ, и для зрителей. Требуя обсуживанія для дѣйствій шара, она занимаетъ воображеніе; она полезна и въ физическомъ отношеніи, доставляя тѣлу умѣренное движеніе; сверхъ того она развиваетъ ловкость и сообщаетъ пріятность тѣлодвиженію. Наконецъ она допускаетъ возможность играть у себя съ дамами, — а извѣстно, что участіе женскаго пола усугубляетъ занимательность всякой игры.

Не смотря на это до сихъ поръ еще не появлялось точныхъ и основательныхъ правилъ билліардной игры. И отъ недостаточности правилъ часто происходятъ споры между игроками и всѣ противорѣчія, которыми пользуется недовѣрчивость и плутовство. Поэтому надѣюсь, что любители игры сей не будутъ сердиться на меня за постоянныя правила, которыя я имѣю честь предложить.

Съ введеніемъ постоянныхъ правилъ естественно будетъ всегда сохраняться согласіе между игроками, и прекратятся недоумѣнія, обманы, произвольные и ошибочные поступки. Содержатели же билліардовъ не будутъ принуждены рѣшать споры играющихъ, которые тогда уничтожатся сами собою.

Чтобъ сообщить правиламъ простоту, ясность и точность и сдѣлать ихъ болѣе общими, необходимо уничтожить многія погрѣшности, вошедшія по ошибкѣ и распространенныя обыкновеніемъ. Подобныя погрѣшности особенно

встрѣчаются во французскихъ партіяхъ. Посему я старался дополнить ихъ правилами, которыя, если не совершенно удовлетворяютъ игроковъ во всѣхъ случаяхъ, по крайнѣй мѣрѣ заключаютъ всѣ возможныя выгоды и могутъ сдѣлаться лучшими. Для тѣхъ же случаевъ, о которыхъ нельзя судить рѣшительно, я предложилъ правила, болѣе равныя и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобъ между игроками существовалъ справедливый платежъ. Если же я не упомянулъ о всѣхъ случаяхъ, что невозможно въ игрѣ, столь измѣняемой, то по крайнѣй мѣрѣ упомянулъ о болѣе встрѣчающихся.

Перемѣны, сдѣланныя мною въ русскихъ и французскихъ партіяхъ, быть можетъ оскорбятъ самолюбіе содѣлателей билліардовъ и нѣкоторыхъ игроковъ... Я никогда не смотрѣлъ на свое мнѣніе, какъ на мнѣніе непреложное, безошибочное; пусть господа сіи представляютъ правила лучшія, и основанныя на болѣе вѣрныхъ выводахъ, — и я уступлю имъ съ удовольствіемъ. Но если они будутъ отвергать нововведенія, основываясь на слѣдующихъ фразахъ: *употребленіе, законъ*, — то скажу, что возраженіе это очень недостаточно для убѣжденія. Разсудокъ позволяетъ бросить методу, если она ошибочна. Впрочемъ смѣю замѣтить, что я болѣе 18 лѣтъ служу при билліардѣ, слѣдовательно имѣю право на то, чтобъ мои сужденія пріобрѣли перевѣсъ предъ другими.

Касательно искусства въ билліардной игрѣ надобно замѣтить, что главное искусство состоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пути, который долженъ перебѣжать собственный шаръ игрока. Нельзя сдѣлать вѣрнаго удара безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою.

Слѣдовательно сосредоточенность вниманія, вѣрность глаза и твердость руки – существенныя качества хорошаго игрока. При отсутствіи же этихъ качествъ нельзя сдѣлаться искуснымъ игрокомъ. Наконецъ, чтобъ хорошо играть на билліардѣ, нужно изучить отчетливо боковыя удары французскихъ партій.

О СВОЙСТВѢ БИЛЛІАРДА.

Билліардомъ называется большой, продолговатый столъ съ закраинами, обтянутой сукномъ. На каждомъ изъ четырехъ угловъ этого стола, и по срединѣ длинныхъ боковъ его, у самага края дѣлаются такъ называемыя лузы, или отверстія съ сѣтчатыми сумками.

Столъ этотъ служитъ для игры костяными шарами, которые загоняются въ лузы, нарочно для того сдѣланными палками, называемыми кіями (кій); – а такъ какъ этотъ столъ называется билліардомъ, то и игра называется билліардною.

Билліардъ требуетъ наибольшей точности и старанія въ отдѣлкѣ, потому что малѣйшая невѣрность, особенно въ площади верхней доски и бортахъ (краяхъ билліарда) составляетъ важный недостатокъ.

Длина билліардовъ бываетъ большею частію отъ 4½ до 5 аршинъ, – ширина отъ 2¼ до 2½ аршинъ, – вышина отъ пола – до 1 арш. и 2 вершковъ.

Дѣлаютъ ихъ и больше и меньше, но всегда наблюдаютъ, чтобъ длина была вдвое болѣе ширины (* Впрочемъ А. Фрейбергъ, билліардный мастеръ въ Санктъ-Петербургѣ, сталъ дѣлать ширину билліарда, въ сравненіи съ длиною его, не много болѣе половины; именно: длина 5 арш. шир. 2 ар. 10 верш. – вышина 1 ар. 3 вер. Отъ чего лузы сдѣлались открытѣе и игра удобнѣе.). Борты билліардные дѣлаются около двухъ

дюймовъ вышины и привинчиваются къ столу подь прямымъ угломъ.

Для лузь вырѣзаются въ столѣ полукруглыя отверстія и надъ ними оставляются въ бортахъ промежутки; эти промежутки снаружи загораживаются скобами, къ которымъ прикрѣпляются сѣтчатыя сумки. Онѣ-то и называются лузами.

Билліардъ устанавливается совершенно горизонтально и твердо, чтобъ не могъ ни качаться, ни двигаться съ мѣста. Его покрываютъ цѣльнымъ сукномъ, большею частію зеленаго цвѣта, гладко и ровно; борты же обиваютъ сначала покроями въ нѣсколько рядовъ съ уступами, такъ чтобъ по всей длинѣ бортовъ составился родъ валика, который покрываютъ тѣмъ же сукномъ.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВОВАНІЯ.

Играющій на билліардѣ долженъ стараться держать себя прилично во время игры. Хорошее положеніе корпуса и ногъ, а особенно дѣйствіе руками много зависитъ отъ первоначальнаго наблюденія за собою, стараясь сначала избѣгать непріятныхъ для зрителей минеровъ, которые могутъ войти въ привычку, и усвоивая себѣ игру свободную и непринужденную.

Для этого должно при игрѣ на билліардѣ, становиться отъ него на нѣсколько дюймовъ. Разстояніе зависитъ какъ отъ роста человѣка, такъ и отъ положенія, въ какомъ находятся шары на билліардѣ; но во всѣхъ почти случаяхъ положеніе должно быть такое, чтобъ корпусъ играющаго былъ на полуоборотѣ въ отношеніи къ билліардному столу (въ три четверти).

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

Корпусъ долженъ быть полунаклоненнымъ на билліардъ, такъ чтобъ тяжесть тѣла во время игры не обременяла руки, положенной на билліардъ. Въ противномъ случаѣ уменьшается упругость, дѣятельность другой руки и тѣло лишается пріятности и. свободы, потому что не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

Рука, положенная на билліардъ не много согнутою, должна притрогиваться только корнемъ кисти и концами пальцевъ, такъ чтобъ кисть образовала нѣкоторымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдѣльны другъ отъ друга для большой пріятности и опоры; большой палецъ долженъ быть возвышенъ и нѣсколько отдаленъ отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій, положивъ оный въ промежуткѣ на составъ указательнаго пальца. Другую же руку должно согнуть такъ, чтобъ кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ будетъ имѣть ловкость въ движеніяхъ и рука удобнѣе обхватитъ кій.

Нѣкоторые игроки кладутъ на билліардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлиться и дать вѣрнѣйшій ударъ; но это ошибка, обратившаяся въ дурную привычку отъ незнанія первоначальныхъ положеній игры и усвоенная многими играющими. Такое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія; потому что тѣло, слишкомъ наклонившееся къ билліарду надъ облокотившеюся рукою,

сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ свободу и напряженіе дѣйствующей руки.

Хорошій и правильный ударъ кіемъ, много зависитъ отъ того, какъ играющій кладетъ кій на лѣвую руку. Если конецъ кія отъ руки до шара будетъ очень коротокъ, тогда правая рука не можетъ дать сильнаго удара, и шаръ катится не по тому направленію, какое ему хотѣлъ дать играющій; и чрезъ это бываетъ часто киксъ (такъ называется ударъ кіемъ, сдѣланный по шару въ такое мѣсто, которое даетъ шару фальшивое направленіе). Киксъ еще чаще можетъ случаться, когда конецъ кія отъ лѣвой руки до шара будетъ длиннѣе обыкновеннаго; тогда во время удара играющій легко можетъ ударить по шару не въ центръ его, но въ мѣста близкія къ центру, или въ который нибудь изъ боковъ шара. Гораздо правильнѣе и лучше бываетъ ударъ, если лѣвая рука будетъ находиться отъ шара на разстояніи 8 до 10 дюймовъ.

Если вы, прицѣливаясь кіемъ по шару, нечаянно коснетесь до него, не думая еще по немъ ударить, тогда такое неожиданное дотрогиваніе до шара называется тушемъ.

ПРАВИЛА ДЛІА ДѢЙСТВІА КІЕМЪ.

Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно для первоначальнаго навыка, стать желающему хорошо играть предъ шаромъ и ударять оный концемъ кія, стараясь попадать въ центръ шара, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, возвращался опять къ тому же концу кія, которымъ его ударили.

При первоначальной игрѣ не должно давать сильныхъ ударовъ, потому что рука, не привыкши къ ровному и прямому движенію, съ трудомъ попадаетъ въ центръ шара; но

это еще не так важно, какъ то, что при сильныхъ ударахъ, не умѣющими играть, удары такіе производятся большею частію рукою съ плеча и самая рука не имѣетъ уже ни гибкости, ни точности.

По этому должно играть сначала тихо и плавно маленькими ударами, мѣтась въ средину шара. Должно замѣтить, что при ударахъ кіемъ, плечо должно быть не подвижно, предплечіе производит не большое движеніе въ посредственныхъ ударахъ; только въ ударахъ сильныхъ предплечіе замѣтно напрягается, отъ чего однако жъ дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно, для того, чтобъ ударъ былъ чистъ и ровень. Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состоитъ въ пропорціоальномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти, держащей кій, по мѣрѣ того, какъ отвлекають его, и сжиманіи оныхъ, — приближая кій къ шару, такъ чтобы въ возвратномъ движеніи кій оставался между большимъ и указательными пальцами.

При ударѣ кіемъ по шару рука не должна сопутствовать удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы не подвижною, что и должно принять во вниманіе.

Когда мало по малу приучитесь толкать шаръ прямо до другаго конца билліарда, то должно увеличивать силу удара такъ, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, могъ возвращаться къ той точкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничьтесь довольно долгое время сею одною игрою, — и вы будете мѣтить прямо и ударять правильно.

Когда рука приобрѣтетъ ровность въ движеніи, то можно прибавить другіе шары и мѣтить по нимъ, вмѣсто того, чтобы ударять по борту. Для того, чтобы играть по другому шару, должно копцемъ кія мѣтить въ точку, діаметрально противоположную лузѣ, или опредѣляемому вами мѣсту

борда, куда хотите толкнуть тотъ шаръ, по которому играетъ.

Чтобы лучше понять, какіе удары называются обыкновенными и какіе косыми, – также – брать полного шара, или взять его тонко, или толсто, – должно вообразить на шарахъ, которымъ играетъ и по которому играетъ, какъ на игральной кости фигуру изъ пяти точекъ. Ударяя кіемъ въ центръ шара, или правѣ, или лѣвѣ, также мѣтившись въ центръ другаго шара или правѣ или лѣвѣ того центра, происходятъ различные удары. Прямыми или обыкновенными ударами называются, если вы ударяете кіемъ въ центръ своего шара; косыми ударами называются тѣ, которые бываютъ отъ удара кіемъ въ правый или лѣвый бокъ шара. – Попастъ въ полного шара значитъ ударить своимъ шаромъ центръ другаго шара; попастъ толсто значитъ ударить его нѣсколько въ бокъ, а тонко – только задѣтъ его своимъ шаромъ. Выраженія: толсто, или тонко попастъ въ шара, – бываютъ употребляемы въ случаяхъ, когда хотятъ объяснить, какъ должно мѣтить на чужой шаръ; – а выраженія: обыкновенный или косою ударъ, какъ должно ударить кіемъ по своему шару.

Когда желаютъ, чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ удара имъ въ другой шаръ, то должно въ этотъ шаръ попастъ въ точку, обращенную лицомъ къ желаемому мѣсту. Такимъ образомъ дѣлаются карамболи, то есть удары своего шара, по двумъ, или по тремъ и болѣе шарамъ, отъ одного удара кіемъ въ свой шаръ.

МЪРА КІЯ.

Кіи бываютъ длиною отъ 2 ар. 4 вер. до 2 ар. 6 вершковъ; толщина ихъ до пяти дюймовъ въ толстомъ концѣ. Очень

короткіє кіи сжимають напряженіє руки и производять удары съ плеча. Очень длинныє кіи кромѣ неровности въ ударѣ, очень часто переменяють свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть очень заостренъ; тонкій кій бываетъ слишкомъ гибокъ, и удары выходятъ не чисты. Такіє кіи называются сѣкущими и шары отъ удара ими прыгають; потому что ими трудно попасть въ центръ шара, и доступно только хорошо играющимъ на билліардѣ. Отъ излишне заостреннаго кія также часто происходятъ киксы.

Многіє оклеивають кіи кожею на самыхъ концахъ. Такое оклеиваніє кіевъ кожею дѣлаєть удары кіемъ пріятными, потому что не производять того стука, какой бываетъ отъ ударовъ деревомъ по кости; кожанной кій не можетъ прорвать билліарда, и мѣль, которымъ всякій кій мѣлится, долѣе на немъ держится; также ненужно бываетъ подправлять и подпиливать кіи, которые въ противномъ случаѣ безъ кожи обиваются и дѣлають не вѣрныє удары.

Теперь остается объяснить, почему шаръ, ударенный въ бортъ, возвращается отъ борта большею частію косвенною линією. Это дѣйствіє происходитъ отъ того, что ударъ, который вы даете шару по мнѣнію вашему въ самый центръ его, былъ сдѣланъ вами не совсѣмъ, вѣрно; даже самыє лучшіє игроки рѣдко дѣлають подобныє удары отчетливо. Вообще при ударахъ шаромъ о бортъ, если онъ не прямо на бортъ катится, тогда онъ возвращается отъ борта по косвенному направленію, составляющему съ первымъ его направленіємъ уголь, который бываетъ тупѣе, если шаръ ударился о бортъ косѣе; и напротивъ онъ бываетъ острѣе, если шаръ ударится прямѣе. Говоря яснѣе: въ этихъ ударахъ шары подчиняются математическому правилу: уголь паденія равенъ углу отраженія.

О БИЛЛИАРДѢ.

1.

Биллиардъ ставится и повѣряется мастеромъ; но для точной на немъ игры должно сдѣлать на всѣхъ четырехъ углахъ и на среднихъ лузахъ биллиардной доски по одной точкѣ мѣломъ; сверхъ того на среднихъ лузахъ еще по двѣ точки, – одну по правую сторону той точки, другую по лѣвую, такъ чтобъ онѣ находились въ правильномъ разстояніи, какъ отъ средней точки, такъ и отъ бортовъ. Потомъ взять шнурокъ и намѣливъ его мѣломъ сперва положить на среднія точки среднихъ лузъ, потомъ изъ точекъ на угловыхъ лузахъ – на ближайшія противоположныя точки среднихъ лузъ. Тогда выдутъ кресты, на эти кресты положить шнурокъ, и тогда выдетъ крестъ въ срединѣ; на каковыя кресты наклеиваются мѣста величиною не болѣе, какъ въ 5 коп. сереб. (это можно видѣть изъ чертежа подъ №1).

2.

Биллиардъ для пятишаровой игры долженъ имѣть три мѣста, именно: первое – гдѣ находится домъ, становится красный шаръ; второе на срединѣ, гдѣ становится желтый шаръ; третье, гдѣ становится второй красный шаръ. И сверхъ означенныхъ мѣсть есть еще два мѣста: первое въ домѣ у самага борта противъ перваго мѣста, и второе у верхняго борта противъ третьяго мѣста.

3.

Домомъ называется часть биллиарда, откуда начинаютъ играть; онъ обыкновенно составляетъ четвертую часть всего

билліарднаго пространства. Часть, отдѣляющаяся линією, проведенною чрезъ одно изъ мѣстъ красныхъ шаровъ, параллельно съ меньшими бортами, называется домо́мъ.

4.

Для повѣрки черты надобно взять кій и положить противъ мѣста перваго на срединѣ, и замѣтить на немъ мѣломъ; потомъ не доходя до борта на четверть, кій положить на билліардѣ и замѣтить на сукнѣ мѣломъ противъ точки кія; тоже самое сдѣлать и у другаго борта; тогда выдетъ правильная черта.

РУССКАЯ ПАРТІЯ ДО 60 ОЧКОВЪ.

Эта партія называется *рѣзвою*, и отличается отъ всѣхъ другихъ собственно своею скоростью игры. Въ нее играютъ 5-ю шарами: два бѣлыхъ, два красныхъ и желтый. Но все, что дѣлаетъ игрокъ, считаетъ за себя и продолжаетъ играть. Желтый шаръ можетъ быть сдѣланъ во всѣ шесть лузъ, – въ угольную считается 6 очковъ, а въ среднюю 12. Кто потеряется, платитъ противнику, какъ за сдѣланный шаръ. При этой игрѣ для искуснаго игрока не трудно кончить всю партію съ удара.

ПАРТІЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Предъ началомъ этой игры должно быть опредѣлено, должны ли считаться крамболи, или нѣтъ; къ этой партіи принадлежать 5 шаровъ такіе же, какъ и въ партіи до 60 очковъ; желтый шаръ можетъ быть сдѣланъ только въ двѣ среднія лузы и считается шесть очковъ; если же кто послѣ того потеряется, или сыграетъ въ угловую лузу, то также

платить шесть очковъ, если же съ крамболомъ, то еще болѣе; а остальные билии считаются по общему счету, который принадлежитъ партіѣ до 60 очковъ.

ПАРТІЯ ВЪ 36 ОЧКОВЪ.

Этой партіи правила общія пятишаровой игры; въ ней играютъ въ 4 шара, два красныхъ и два бѣлыхъ; красные ставятся на извѣстныхъ своихъ мѣстахъ.

ОБЪ УСЛОВІЯХЪ ИГРЫ.

1) По чему бы то ни играли партію; если выставлена новая, и если ничего не сказано маркеру, или между собою, то кушъ идетъ первой партіи.

2) Всѣ условія, касающіяся того, какъ сравнять игру, или назначить цѣну, по чему играть, должны быть кончены до начала партіи.

3) Никто не можетъ оставить начатую партію безъ согласія своего противника; если же оставить, значить — проигрываетъ, какъ настоящую, которая кончена.

4) Если играющіе согласились играть нѣсколько партій и число это не доиграли, то игрокъ, который кончаетъ, теряетъ выигрышъ, или платитъ проигрышъ за всѣ партіи.

О ИГРОКАХЪ.

1) Если игрокъ стиксоваль, то маркеръ обязанъ подойти къ билліарду и посмотрѣть, не прорвалъ ли онъ сукна; а если прорвалъ, то долженъ сдѣлать замѣчаніе играющему. Что же касается до платы, то это зависитъ въ клубкахъ отъ эконома или старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ отъ хозяина, что

именно взять за это.

2) Бокомъ кія бить шары безъ согласія противника запрещается, за что считается очко и билия, если сдѣлаеть — не счетъ.

3) Никакимъ образомъ не можетъ при выставляемомъ шарѣ другой игрокъ самъ ставить сего шара на мѣсто насильственно, потому что шаръ около мѣста тронуть быть не можетъ, такъ этотъ шаръ ставить долженъ маркеръ.

4) Всякій игрокъ въ продолженіи удара долженъ одной ногой держаться пола (нога въ сапогѣ).

5) Въ случаѣ, когда какой нибудь шаръ находясь у борта лузы падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится совсѣмъ не на него, то опять шаръ ставится на это мѣсто; а если шаръ катится на него и прокатится въ лузу эту, то считать первый сдѣланнымъ, а второй поставить на это мѣсто.

6) Никому не дозволяется при случившемся спорѣ въ продолженіи партіи или удара откинуть или отложить кія. Спорные пункты легко могутъ быть объяснены, и игра по прежнему продолжится.

7) Если по принужденію играющихъ маркеръ ставить шаръ на мѣсто, и тушуетъ другій около него стоящій, то ничего не считается.

8) Если шаръ медленно катясь къ лузѣ, почти касаясь ее, остановится на минуту, а потомъ почему нибудь въ нее упадетъ, то его ставятъ опять къ лузѣ и почитаютъ недѣйствительнымъ; если же шаръ прикатись къ лузѣ остановится, и противникъ успѣетъ счесть: разъ, два, три, то шаръ до счета считается въ пользу того игрока, а послѣ счета ставится опять на тоже мѣсто.

9) Если шаръ на мѣстѣ, другій же шаръ вышелъ и стоитъ около его, а игорный шаръ въ рукѣ, то игрокъ вышедшаго

шара можетъ играть, только не трогая того шара, который на мѣстѣ, а если хочетъ сдѣлать по немъ крамболь, то можетъ сперва ударить вышедшій шаръ, а послѣ сдѣлать по немъ крамболь.

10) Если противникъ останавливаетъ, или обращаетъ въ сторону катящійся шаръ, котораго игрокъ не потерялъ еще, то считать за билію, въ которую лузу катился, съ крамболемъ или такъ.

11) Если остановленный, или отклоненный шаръ есть шаръ того игрока, который его тронулъ, то противникъ имѣетъ право поставить его, куда хочетъ.

12) Если самъ игрокъ промахнувшись остановить свой шаръ, то считать очко, и куда хочетъ противникъ, туда и поставить шаръ.

13) Если игрокъ сдѣлалъ билію, да тушеваль шаръ, то надобно смотрѣть, когда тушеваль, сдѣлавши ли билію, или прежде биліи, – если прежде биліи, то билія не въ счетъ и считается очко; если же послѣ биліи, то слѣдующій ударъ не играть и считать очко.

14) Не позволяется никому изъ играющихъ вымарывать написанные на доскѣ подъ его именемъ деньги за партіи, и потомъ ихъ проигрышь; при этомъ долженъ быть маркеръ и слѣдить за ихъ проигрышемъ и ручаться за вѣрность счета.

15) Если билліардъ былъ занятъ игроками, когда другіе объявили на немъ игру, то играющимъ предоставляется право играть, сколько угодно; а въ клубахъ три партіи, а потомъ начинаютъ играть другіе.

16) Если за неимѣніемъ игрока другаго стануть играть съ маркеромъ, и вдругъ найдутся желающіе играть между собою, то должны просить по окончаніи партіи играющаго, чтобъ онъ имъ уступилъ билліардъ.

17) Другъ другу играющіе не должны мѣшать; кій надъ билліардомъ не держать, а должно стоять въ должномъ положеніи и кій держать при себѣ.

18) Каждый играющій долженъ держаться черты, т.е. не можетъ выставять свой шаръ за линію, которая означена границею дома (а въ домѣ какъ угодно).

19) Если при спорѣ двухъ играющихъ, одинъ изъ нихъ тушевалъ шаръ, тогда этотъ вопросъ рѣшаетъ маркеръ.

20) Если бы ктонибудь изъ играющихъ во время серьезной партіи вздумалъ заспорить и указать на клубскія правила, то должно руководствоваться общими правилами пятишаровой игры.

21) Если шаръ нужно тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркеръ.

22) Въ играхъ, гдѣ сдѣланные, или переброшенные за бортъ шары опять ставятся на билліардъ, – игрокъ не прежде можетъ играть, пока поставится тотъ шаръ на мѣсто; въ противномъ случаѣ онъ теряетъ одно очко и ударъ.

23) Всякій играющій изъ руки должеиѣ держаться борта, т.е. бедро его должно оставаться внутри меньшей стороны билліарда; если же онъ этого не исполняетъ, тогда противникъ, притронувшись кіемъ до борта, имѣетъ право привести его въ надлежащія границы (но ни подъ какимъ предлогомъ не позволяется мѣшать игроку, если онъ держится бортовъ).

О СЧЕТѢ ПАРТІЙ ОБЩЕЙ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Гг. играющіе на билліардѣ должны себѣ замѣтить: если кто сдѣлаетъ билію, и при этой биліи положить свой шаръ въ лузу, тогда она сколько бы считалась ему, столько считается

и противнику.

2) Кто положит на себя бѣлаго въ лузу, платитъ два очка, если жь при этомъ онъ не попадетъ въ шаръ, платитъ три очка.

3) Сдѣлавши жолтаго въ среднюю, а свой въ уголь – 12 очковъ; жолтаго же въ уголь, а свой въ среднюю – 6 очковъ.

4) Если играющій сдѣлалъ свой шаръ въ лузу отъ шаровъ, тогда отвѣчаетъ столько же, сколько бы сдѣлалъ себѣ этой биліей.

5) Если при выставкѣ бѣлый падаетъ въ лузу, то считается одно очко, хотя бь онъ тронулъ шары, хотя бы не трогалъ и хотя бы наконецъ сдѣлалъ какой нибудь шаръ.

6) Если при выставкѣ ударишь по шару, считается 1 очко; если и не ударишь по шару, но шаръ выкатится за краснаго, или станетъ съ краснымъ въ ровень, тоже 1 очко; какой бы шаръ ни тушеваль, тоже 1 очко; и наконецъ, если во время игры не попадешь въ шаръ, тоже – очко.

1) БИЛІЯ.

Бѣлаго въ лузу 2 очка, краснаго въ лузу 3 очка, жолтаго въ уголь 6 очков, а въ среднюю 12 очковъ.

2) БИЛІЯ СЪ КРАМБОЛЕМЪ.

Бѣлаго въ лузу, по красному крамболь – 4 очка

Краснаго въ лузу, по бѣлому крамболь – 5

Краснаго въ лузу, по красному крамболь – 6

Бѣлаго въ лузу, по жолтому крамболь. – 7

Бѣлаго въ ср. лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред. лузу – 7

Краснаго въ лузу, по жолт. крамболь – 9

Краснаго въ средн, лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред. – 9

Жолтаго въ уголь, по бѣлому крамб. – 11
Жолтаго въ уголь, по красному крамб. – 12
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому крамб. – 17
Жолтаго въ среднюю, по красн. крамб. – 18

3) БИЛІЯ СЪ ДВУМЯ КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ красн. крамб. – 7 очков
Краснаго въ лузу, по бѣл. и красн. крамб. – 8
Бѣлаго въ лузу, по красн. и жолт. крамб. (или на оборотъ) – 10
Краснаго въ лузу, по жолт. и бѣл. крамб. 11
Краснаго въ лузу, по красн. и жолт. крамб. – 12
Жолтаго въ уголь, по бѣл. и красн. крамб. – 14
Жолтаго въ уголь, по обоимъ красн. крамб. – 15
Жолтаго въ средн., по бѣл. и красн. крамб. – 20
Жолтаго въ средн., по обоимъ красн. крамб. – 21

4) БИЛІЯ СЪ ТРЕМЯ КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ крас. и по жолт. крамб. – 13 очков
Краснаго въ лузу, по бѣлому, красному и жолтому крамб. – 14
Жолтаго въ уголь, по бѣлому и обоимъ красн. крамб. – 17
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому и обоимъ красн. крамб. – 23

5) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу – 7 очков
Обоихъ красныхъ въ лузу 9
Жолтаго въ уголь и бѣлаго въ лузу – 13
Жолтаго въ уголь и краснаго въ лузу – 15
Жолтаго въ среднюю и бѣлаго въ лузу – 19
Жолтаго въ среднюю и краснаго въ лузу – 21

6) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

- Бѣлаго и краснаго въ лузу, по кр. крамболь – 10 очков
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красному крамб. – 10
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому крамб. – 11
Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. крамб. – 13
Обоихъ красныхъ въ лузу, по жолт. крамб. – 15
Жолтаго въ уголь и бѣлаго въ лузу, по крас. крамб. – 16
Жолтаго въ уголь, а крас. въ лузу, по бѣлому крамб. – 17
Жолтаго въ уголь, краснаго въ лузу, по красному крамб. – 18
Жолтаго въ ср. и бѣлаго въ лузу, по красн. крамб. – 22
Жолтаго въ среднюю и красн. въ лузу, по бѣлому крамб. – 23
Жолтаго въ средн, и краснаго въ лузу, по красн. крамб. – 24

7) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

- Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. и красному крамб. – 16
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красн. и жолтому крамб. – 16
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому и жолтому крамб. – 17
Бѣлаго въ лузу, жолт. въ уголь, по обоимъ красн. крамб. – 19
Жолт. въ уголь и красн. въ лузу, по красн. и бѣлому кр. – 20
Жолтаго въ средн. и бѣлаго въ лузу, по обоимъ кр. крамб. – 25
Жолт. въ средн., красн. въ лузу, по бѣл. и красн. крамб. – 26

8) БИЛІЯ ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

- Бѣлаго и обоихъ красныхъ въ лузу, по жолт. крамб. – 19 очков
Красныхъ обоихъ и бѣлаго въ лузу, по жолт. крамб. – 19
Жолт. въ уголь, бѣлаго и красн. въ лузу, по красн. крамб. – 22
Жолтаго въ уголь, красн. обоихъ въ лузу, по бѣл. крамб. – 23
Жолт. въ средн., бѣлаго и крас. въ лузу, по крас. крамб. – 28
Жолт. въ средн., обоихъ красн. въ лузу, по бѣлому крамб. – 29

9) БИЛІЯ ВСЪ ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ СЪ КРАМБОЛЯМИ.

Жолтаго въ уголь, бѣлаго и красн. обоихъ въ лузу – 25 очков

Жолтаго въ среднюю, бѣлаго и красн. обоихъ въ лузу – 31

О СЧЕТЪ НА СЕБЯ.

На себя считается, когда ни одинъ изъ шаровъ не падаетъ въ лузу, а только свой:

Отъ бѣлаго – 2 очка

Отъ красного – 3

Отъ жолтаго въ уголь – 6

Отъ обоихъ красныхъ – 6

Отъ жолтаго въ среднюю – 12

Отъ бѣлаго и красного (и на оборотъ) – 4

Отъ жолтаго и бѣлаго въ уголь – 7

Отъ жолтаго и красного въ уголь – 9

Отъ жолтаго и обоихъ красн. въ уголь – 12

Отъ жолтаго и бѣлаго въ среднюю – 17

Отъ жолтаго и красного въ среднюю – 18

Отъ жолтаго, красн. и бѣлаго въ уголь – 11

Отъ жолт., красн. и бѣлаго въ среднюю – 20

Отъ жолт., обоихъ красн. въ среднюю – 21

Отъ жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ угол – 14

Отъ жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ сред. – 23

БИЛІИ ШАРЪ ШАРОМЪ.

1) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго – 2 очка

Краснаго – 3

Жолтаго въ уголь – 6

Жолтаго въ среднюю – 12

2) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго – 5 очков

Обоихъ красныхъ – 6

Жолтаго и бѣлаго въ уголь – 8

Жолтаго и краснаго въ уголь – 9

Жолтаго и бѣлаго въ среднюю – 14

Жолтаго и краснаго въ среднюю – 15

3) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ И ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и обоихъ красныхъ – 8 очков

Бѣл. и красн.въ лузу, и жолт. въ уголь – 11

Обоихъ красн. въ лузу, и жолт.въ уголь – 12

Бѣлаго и краснаго въ лузу, жолт. въ средн. – 17

Обоихъ красн. въ лузу и жолт. въ средн. – 18

4) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Всѣхъ въ одну лузу въ уголь – 14 очков

Всѣхъ въ одну лузу среднюю – 20

**5) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ И ПО ОДНОМУ
КРАМБОЛЬ.**

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по красн. крамб. – 5 очков

Краснаго въ лузу краснымъ, по бѣлому крамб. – 5
Бѣлаго въ лузу краснымъ, по жолт. крамб. – 8
Краснаго въ лузу бѣлымъ, по жолт. крамб. – 8
Жолтаго въ уголь бѣлымъ, по красн. крамб. – 8
Жолтаго въ уголь краснымъ, по красн. крамб. – 9
Жолтаго въ средн. бѣлымъ, по красн. крамб. – 14
Жолтаго въ средн. краснымъ, по красн. крамб. – 15

**6) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ, ПО ДВУМЪ
КРАМБОЛЬ.**

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по красн. и желт. крамб. – 11 очков
Краснаго въ лузу краснымъ, по бѣлому и жолт. крамб. – 11
Жолт. въ уголь бѣлымъ, по обоимъ красн. крамб. – 11
Жолтаго въ уголь краснымъ, по бѣл. и крас. крамб. – 11
Жолт. въ среднюю бѣлымъ, по обоимъ крас. крамб. – 17
Жолтаго въ средн, краснымъ, по красному и бѣл. крамб. – 17

**7) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО ОДНОМУ
КРАМБОЛЬ – ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ ЛУЗЫ – ВСЕ РАВНО.**

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и красн. въ лузу жолтымъ, по крас. крамб. – 11 очков
Красныхъ обоихъ въ лузу жолтымъ, по бѣл. крамб. – 11
Бѣлаго и краснаго въ лузу, красн. по жолт. крамб. – 11
Жолт. въ уголь и бѣлаго въ лузу красн., по красн. крамб. – 11
Обоихъ красныхъ въ лузу, бѣлымъ по жолт. крамб. – 11
Жолт. въ уголь, красн. въ лузу краснымъ, по бѣл. крамб. – 11
Жолт. въ сред. и бѣлаго въ лузу краснымъ, по кр. крамб. – 17
Жолт. въ средн., краснаго въ лузу бѣл., по красн. крамб. – 17

**8) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО
ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, ОТЪ КРАМБОЛЯ 3-Й ВЪ ЛУЗУ.**

шарь шаромъ.

Обоихъ красныхъ въ лузу жолтымъ, по бѣл. крамб. и бѣлаго въ лузу – 13 очков

Бѣлаго и краснаго въ лузу жолтымъ, по красному крамб. и красный въ лузу – 14

Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крамб. и жолтый въ уголь – 17

Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крам. и жолтаго въ среднюю – 23

Обоихъ красныхъ въ лузу бѣлымъ по жолт. крамб. и жолтаго въ среднюю – 23

**9) БИЛІЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ
БѢЛЫМЪ – ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ – ВСЕ РАВНО,
И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.**

шарь шаромъ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу своимъ, по красн. крамб. – 8 очков

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣлому крамб. – 8

Бѣлаго и красн. въ лузу своимъ, по жолт. крамб. – 11

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по жолт. крамб. – 12

Жолт. въ уголь и бѣл. въ лузу своимъ, по красн. крамб. – 10

Жолтаго въ уголь и красн. въ лузу своимъ, по бѣл. крамб....11

Жолт. въ уголь и красн. въ лузу своимъ, по красн. крамб. – 12

Бѣл. въ лузу и жолт. въ уголь своимъ, по красн. крамб. –14

Красн. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по бѣл. крамб. – 14

Красн. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по красн. крамб. – 15

Жолт. въ среднюю, бѣл. въ лузу своимъ, по красн. крамб. – 16

Жолт. въ сред., красн. въ лузу своимъ, по красн. крамб. – 18

Бѣлаго въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по красн. крамб. – 20

Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по бѣл. крамб. – 20

Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по красн. крамб. – 21

10) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ

БЪЛЫМЪ – ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ – ВСЕ РАВНО,

ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и кр. въ лузу своимъ, по кр. и жолт. крамб. – 14 очков

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣл. и жолт. крамб. – 14

Жолт. въ уг., бѣл. въ лузу своимъ, по обоимъ кр. крамб. – 13

Жолт. въ уг., красн. въ лузу своимъ, по бѣл. и кр. крамб. – 14

Бѣл. въ лузу, жолт. въ уг. своимъ, по обоимъ кр. крамб. – 17

Кр. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по кр. и бѣл. крамб. – 18

Жолт. въ ср., бѣл. въ лузу своимъ, по обоимъ кр. крамб. – 19

Жолт. въ ср., кр. въ лузу своимъ, по бѣл. и красн. крамб. – 20

Бѣл. въ лузу, жолт. въ ср. своимъ, по обоимъ кр. крамб. – 23

Кр. въ лузу, жолт. въ ср. своимъ, по бѣл. и красн. крамб. – 23

11) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ

БЪЛЫМЪ – ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ – ВСЕ РАВНО, И ПО ОДНОМУ

КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Кр. обоихъ и бѣл. въ лузу своимъ, по жолт. крамб. – 13 очков

Красн., бѣл. и красн. въ лузу своимъ, по жолтому крамб. – 14

Жолт., красн. и бѣл. въ уголь своимъ, по красн. крамб. – 13

Жолт. въ уг., обоихъ кр. въ лузу своимъ, по бѣл. крамб. – 14

Красн., бѣл. и жолт. въ уголь своимъ, по кр. крамб. – 17

Обоихъ красн. и жолт. въ уголь своимъ, по бѣл. крамб. – 17

Жолт., красн. и бѣл. въ средн. своимъ, по красн. крамб. – 19

Жолт., бѣл. и красн. въ средн. своимъ, по красн. крамб. – 20

Красн., бѣл. и жолт. въ средн. своимъ, по красн. крамб. – 23

Обоихъ красн. и жолт. въ средн. своимъ, по бѣл. крамб. – 23

**12) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ
БѢЛЫМЪ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ И ОТЪ КРАМБОЛЯ 3-Й ВЪ
ЛУЗУ.**

шаръ шаромъ.

Красн. и бѣл. въ лузу своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 10 очков

Бѣл. и красн. въ лузу своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 11

Жолт. и бѣл. въ уголь своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 13

Жолт. и красн. въ уголь своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 15

Бѣл. и жолт. въ уголь своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 17

Красн. и жолт. въ уголь своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 18

Жолт. въ сред., бѣл. въ лузу своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 19

Жолт. въ сред., красн. въ лузу своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 21

Красн. и жолт. въ сред. своимъ, по бѣл. крамб. и бѣл. въ лузу – 22

Бѣл. и жолт. въ сред. своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 23

Красн. и жолт. въ средн. своимъ, по красн. крамб. и красн. въ лузу – 24

**13) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ – ВЪ ОДНУ ИЛИ
РАЗНЫЯ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, И ОТЪ КРАМБОЛЯ 4-Й ВЪ**

ЛУЗУ.
шаръ шаромъ.

Жолт. и красн. въ уголь бѣлымъ и бѣл. въ лузу, по красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ лузу – 16 очков

Жолт. и бѣл. въ уголь краснымъ и красн. въ лузу, по красн. крам. и отъ крамб. красн. въ лузу – 17

Красн. обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ уголь – 19

Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн. въ лузу, по желт. крамб. и жолт. въ уголь – 20

Жолт. и красн. въ средн. бѣлымъ и бѣлый въ лузу, по красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ лузу – 22

Жолт. и бѣл. въ средн. краснымъ, красн. въ лузу, по красн. крамб. и отъ крамб. краснаго въ лузу – 23

Красныхъ обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ лузу, по жолт. крамб. и желтаго въ средн. – 25

Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн. въ лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ сред. – 26

О СТАВКѢ ШАРОВЪ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Если красный или жолтый шары должны быть выставлены на принадлежащія имъ мѣста, а онѣ уже будутъ заняты другими, такъ что выставленный шаръ не можетъ стать свободно, не дотронувшись другаго шара, тогда его ставятъ на другое свободное мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится принадлежащее ему мѣсто; если же самый шаръ будетъ тронуть, то онъ такъ и остается.

2) Если шаръ, полетѣвъ за бортъ, остановится на бортѣ, то его взять и поставить на принадлежащее ему мѣсто; если же случится игорный, то взявъ его, играть изъ рукъ.

3) Если первое мѣсто на биллиардѣ, гдѣ красный шаръ становится, будетъ занято бѣлымъ или желтымъ шарами; а вы сдѣлали красный шаръ, то его ставятъ на третье мѣсто, и хотя бы освободилось первое мѣсто; красный шаръ не переставляется. Если же второе мѣсто, гдѣ желтый шаръ становится, занято будетъ бѣлымъ или краснымъ шарами, то желтый шаръ ставятъ на первое мѣсто, – потомъ тотчасъ если дѣлають красный шаръ, то желтый снимается и ставится на третье мѣсто, а красный ставится на свое мѣсто; а если красного собьють съ мѣста, тогда желтый шаръ съ третьяго мѣста опять переставляется на первое мѣсто, и переставляется до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто; если первое и второе мѣсто будутъ заняты шарами, а желтаго дѣлають въ лузу, тогда онъ ставится на третье мѣсто; потомъ если дѣлають красный шаръ, такъ что поставить его негдѣ, то желтый шаръ снимается съ третьяго мѣста и ставится въ домъ къ борту, а красный ставится на свое третье мѣсто, – если же и это занято, то желтый ставится къ верхнему борту; если же какой нибудь шаръ собьють съ мѣста, тогда желтый опять ставится на прежнее мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто, которое тогда онъ уже и занимаетъ: если же двумя бѣлыми шарами изъ трехъ главныхъ мѣстъ заняты два мѣста, и въ то время дѣлають шаръ желтый такъ, что его не гдѣ поставить, тогда желтый шаръ ставится въ домъ къ борту противъ мѣста перваго, – потомъ если еще дѣлають шаръ, а мѣста все еще заняты, тогда этотъ шаръ ставятъ къ верхнему борту противъ мѣста третьяго. Когда шары станутъ въ такомъ положеніи, слѣдовать вышеписанному порядку.

О СЧЕТЪ КРАМБОЛЕЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ ПАРТИИ ВЪ 48 ОЧКОВ.

По бѣлому и красн. крамб. (и на оборотъ) – 2

По обоимъ красн. крамб. – 3

По бѣлому и желт. крамб. – 5

По красн. и желт. крамб. – 6

По бѣл., красн. и желт. – 8

По обоимъ красн. и желт. – 9

По бѣл., обоимъ красн. и желт. – 11

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Всѣ эти билліардныя правила подлежатъ пятишаровой игрѣ, пирамидѣ, лагерю, двумъ шарамъ, французской и англійской партіямъ.

2) Главныхъ орудій, употребляемыхъ при билліардной игрѣ, два: кій и мазикъ; и одна вспомогательная машинка, которая употребляется въ томъ случаѣ, когда шаръ стоитъ такъ далеко, что простымъ кіемъ играть не ловко; когда же и обыкновеннымъ кіемъ съ помощію машинки играть нельзя, тогда употребляется дтинный кій.

3) Если шаръ стоитъ на чертѣ, отдѣляющей домъ, и при этомъ выдетъ споръ, вышелъ ли шаръ изъ дома, или нѣтъ, то для разрѣшенія спора берутъ двѣ равныя монеты и подкладываютъ ихъ подъ шаръ не трогая его; потомъ при поднятіи его будетъ видно, вышелъ онъ или нѣтъ.

4) Партія, такъ называемая сухая въ 60 очк. имѣетъ въ себѣ 15; а 48 – 12 очковъ.

5) Если шаръ стоитъ на мѣстѣ и во время другаго удара свалится съ мѣста, то его не поправлять.

6) Выставка должна быть всегда съ одного удара съ руки, и

чтобъ конецъ кія не доставаль до сукна, въ противномъ случаѣ заставить переставить его еще разъ; если же опять такъ выставить, то противникъ, какъ хочетъ, такъ и поставитъ шаръ.

7) Игрокъ не долженъ своего шара выставлять за черту, когда начинаютъ играть, а въ домѣ какъ угодно.

8) Когда самъ игрокъ ошибется въ счетѣ, то маркеръ долженъ поправить эту ошибку.

9) Если шаръ надобно тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркеръ.

10) Красный шаръ находится дома, когда онъ не тронуть еще съ своего мѣста, и хотя бы онъ свалился съ мѣста.

11) Шаръ почитается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовой линіей, тоже самое въ партіяхъ: пирамидѣ, француз., и англійск.

12) Цѣна платится за каждую партію – днемъ или вечеромъ, извѣстная вездѣ, гдѣ есть билліардъ; за особенныя же игры, которыя тянутся дольше обыкновенныхъ, напр. если дуплеты и потерянные шары почитаются не дѣйствительными, цѣна платится за партію по усмотрѣнію – въ клубахъ – эконома и старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ хозяина или прикащиковъ; а если не согласны, то должны оставить игру.

13) Если желтый или красный шары стоятъ на мѣстахъ, и если какъ нибудь потушаютъ ихъ не во время своего удара, то они опять ставятся на мѣсто и за это ничего не считается.

14) При составленіи лагеря, все билліардныя игры должны прекращаться, какъ пятишаровыя, такъ и прочія.

15) Если шаръ, выскочивъ за бортъ, по чему либо опять упадетъ на билліардъ, то такъ и остается; этому правилу подлежатъ: пирамида, два шара, французская и англійская

партіи.

16) Кто выброситъ свой или противника, съ крамболомъ или такъ, шаръ за бортъ, то считается на себя по пятишаровому счету; точно также кто выброситъ красный или желтый шаръ, считается по принадлежности шаровъ съ крамболомъ или такъ – тоже на себя, а шары ставятся на свои мѣста. (Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ считается такъ: если свой шаръ выскочитъ за бортъ, считается на себя, если же красный или желтый, ничего не считается; но это не правильно).

17) Если одинъ другому даетъ впередъ, то обыкновенно выставяетъ тотъ, кто беретъ впередъ.

18) Если игроки играютъ поровну, то кладутся два игорныхъ шара въ одну изъ лузъ, и вынутый №1 выставяетъ.

19) Если кто послѣ удара станеть поднимать кій или мазикъ съ билліарда, и стушуеть, то будущій ударъ не играетъ, и за это считается очко; но тотъ ударъ, который былъ сдѣланъ прежде туша, ему идетъ въ счетъ.

20) Приводитъ билліардъ въ движеніе, какъ бы то ни было, или дѣлать сильный ударъ по борту, чтобъ чрезъ то произвестъ трясеніе билліарда, не позволяется; а если же это случится съ цѣлію заставить шаръ упасть въ лузу, то упавшій шаръ противникъ ставитъ, куда хочеть, и считается за это очко.

21) Если кто сыграеть не своимъ или цвѣтнымъ шаромъ, то во всякомъ случаѣ ударъ потерянь и считается одно очко; тоже самое бываетъ и съ тѣмъ, когда кто сыграеть не въ очередь: но на оба эти случаи надобно смотрѣть, какъ на ошибку, и никогда они не должны происходить намѣренно. Послѣ чего игрокъ долженъ взять свой настоящій шаръ и играть по очереди, а противнику считается одно очко и билія не въ счетъ. При этомъ случаѣ ни маркёръ, ни посторонній не

должны говорить; послѣ же удара маркёръ обязанъ сказать непремѣнно.

22) Если играющій ослышавшись, какъ идетъ партія, смѣшаетъ одинъ, или два шара, то онъ теряетъ свой ударъ и платитъ за это очко; а противникъ можетъ эти шары – одинъ или два – поставить, куда хочетъ, и послѣ чего онъ играетъ.

23) Если игорный шаръ стоитъ вмѣстѣ съ какимъ ни будь шаромъ въ прямую линію, или даже другъ отъ друга на вершокъ, а игрокъ будетъ его играть прямо, то это запрещается, ибо будетъ пиховка; но онъ долженъ играть въ какойнибудь бокъ; иначе если сыграетъ прямо, то билія не въ счетъ и платится очко за это.

24) Если оба бѣлые шара на билліардѣ, и одинъ изъ играющихъ хочетъ положить свой шаръ въ лузу прямо, то онъ не долженъ класть его руками, а непремѣнно кіемъ; а если возьметъ съ билліарда безъ согласія противника, то противникъ куда хочетъ, туда и поставитъ его, и за это считается очко.

25) Если кто на бѣгу или тѣмъ, что натянетъ сукно, или дунетъ противъ шара, или другою хитростію остановитъ свой шаръ, то онъ подвергается тому, что теряетъ очко и шаръ становится противникомъ, куда угодно, если шаръ дойдетъ до борта и избѣгнетъ середины; если же идетъ къ лузѣ и будетъ остановленъ, то ходъ его считается сдѣланнымъ и снимается съ билліарда и ставится на свое мѣсто.

26) Если кто толкнетъ шаръ кіемъ, или иначе, то, если тронушему не была очередь играть, шаръ ставится противникомъ куда угодно, и считается очко; если же тронушему была очередь играть, то онъ теряетъ свой ударъ и считается одно очко, а тронутый шаръ противникъ ставитъ, куда угодно.

27) Если игрокъ тронувши свой шаръ толкнетъ его вторично и сдѣлаетъ шаръ, то ничего не выигрываетъ и теряетъ одно очко.

28) Если свалится съ мѣста послѣ удара шаръ, и игрокъ его поправитъ, то на него считать очко и ему уже не играть.

29) Если кто, цѣлясь въ шаръ, тушуетъ его, то ему не играть и считать очко за это противнику.

СЧЕТЪ КРАМБОЛЕЙ И БИЛІЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ АНГЛІЙСКОМУ КЛУБУ.

На себя считается точно также, сколько билія имѣеть въ себѣ; всѣ биліи, гдѣ жолтый надаетъ въ лузу, или по жолтому крамболъ, противъ общихъ правилъ пятишаровой игры считается очкомъ меньше.

О ЗРИТЕЛЯХЪ.

1) Когда случится ошибка при счетѣ, то каждый зритель имѣеть право поправить счетъ, лишь бы это было во время удара, но если одинъ изъ игроковъ, или маркёръ сдѣлаютъ замѣшательство, то каждый можетъ поправить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

2) Если кто сыграетъ чужимъ, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, то ни маркёръ, ни посторонній говорить не должны; если же кто изъ нихъ впередъ биліи скажетъ, то отвѣчаетъ игрокамъ за партію, по чему они играли.

3) Кто держитъ пари, или участвуетъ въ игрѣ, тотъ не можетъ никакимъ образомъ давать своего мнѣнія объ игрѣ; его сужденія не должны быть принимаемы.

4) Зритель, мѣшающій игрѣ какимъ нибудь образомъ,

отвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который теряетъ ее въ слѣдствіе сего мѣшательства.

5) Вообще никто не долженъ мѣшать играющимъ, ни разговоромъ, ни какими нибудь замѣчаніями; равнымъ образомъ никто не долженъ стоять ни противъ, ни около играющаго.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЯ ПРАВИЛА.

1) Когда игроки послѣ отдохновенія снова начинаютъ играть на билліардѣ, то они должны объяснить, на тѣхъ ли условіяхъ самыхъ играютъ они или нѣтъ; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія. Чтобъ начать снова кушъ, они снова должны согласиться между собою и объяснить о томъ маркёру.

2) Когда на шарѣ что нибудь есть и его надобно вычистить, то игрокъ долженъ дать это сдѣлать маркёру.

3) Если вмѣшивающійся третій игрокъ держать пари и учить, какъ играть, или противнику мѣшаетъ, тогда его попросить, чтобъ онъ не училъ и не мѣшалъ противнику, а если онъ не послушаетъ, то перестать держать съ нимъ пари; если послѣ этого онъ не перестаетъ мѣшать, то попросить хозяина трактира, чтобъ онъ учинилъ съ нимъ должное распоряженіе.

4) Подъ билліарднымъ просторомъ разумѣется свободное пространство около билліарда, такъ чтобъ играющіе могли удобно ходить; этого простора играющіе могутъ требовать и справедливо могутъ ожидать отъ окружающихъ. Постороннимъ же, не участвующимъ въ игрѣ, не позволяется облакачиваться на борты билліарда, потому что онъ чрезъ это можетъ попортиться.

5) Домъ – нижняя 4-я часть бильярда, которая простирается отъ борта до перваго мѣста, употребляется во многихъ играхъ; изъ дома играютъ, когда шаръ въ рукѣ, и стоящіе въ домѣ шары находятся тогда въ безопасности.

ЛАГЕРЬ.

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

2) Предъ началомъ партіи игроки вынимаютъ номера, чтобъ опредѣлить, когда и послѣ кого каждому изъ нихъ играть.

3) Прежде нежели игроки начнутъ партію, они должны условиться, во сколько очковъ или крестовъ будетъ идти игра.

4) Однажды сдѣланная выставка не можетъ быть повторяема, какъ при партіи въ два шара; (при чемъ должно держаться шаромъ дома, а корпусомъ не выходить за бортъ).

5) Если кто хочетъ свой шаръ продать въ продолженіи игры, то можетъ продать только участвующему въ игрѣ.

6) Играть должно тѣмъ шаромъ, который получилъ ударъ, если шаръ, въ который играютъ будетъ сдѣланъ, то долженъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить два очка, которые пишутся на доекъ; въ нѣкоторыхъ же мѣстахъ мѣтятся иначе: ставятъ мѣломъ крестъ, а промахъ полкреста; на доскѣ же промахъ мѣтится одно очко.

7) Перебросить чужой шаръ за бортъ – значить тоже, что сдѣлать его, потому что онъ мѣста не имѣетъ; перебросить же свой шаръ за бортъ – все тоже, что сдѣлать на себя.

8) Если кто положить на себя и не попадетъ въ шаръ, записывается 3 очка, или 1½ креста; а если попадетъ въ шаръ

– 2 очка, или крестъ.

9) Ни въ какомъ случаѣ не позволяется въ одинъ кругъ играть болѣе одного раза, исключая аферы.

10) Кто сыграетъ безъ очереди, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, теряетъ два очка, или крестъ.

11) Желаящій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ владѣльца шара и сказать громогласно: я беру на аферу; т.е. симъ обязывается сдѣлать два очка противнику, или на себя, – тоже принимаетъ два очка.

12) Если многіе игроки берутся сдѣлать аферу, то право принадлежитъ тому, кто первый вызвался, а если его не слышали, то дѣло рѣшается жребіемъ; одинъ только хозяинъ, который играетъ по очереди, имѣетъ предпочтеніе, – но и онъ подлежитъ правилу нижеслѣдующаго пункта.

13) Кто изъ всѣхъ сихъ игроковъ имѣетъ при себѣ 7 очковъ, тотъ не имѣетъ права ни брать, ни давать аферы.

14) Кто сыграетъ не по очереди и не скажетъ, что онъ хочетъ дѣлать, и не дѣлаетъ шаръ, то на себя беретъ два очка; а если сдѣлаетъ шаръ, тогда хозяинъ онаго беретъ на себя два очка.

15) Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ ошибку, то всѣ участвующіе въ игрѣ имѣютъ право ее замѣтить; но если ошибка замѣтна только однимъ зрителямъ, тогда она не должна имѣть мѣста.

16) Когда розданы номера, то никто не можетъ войти въ игру безъ согласія игроковъ, также и покупать не имѣетъ права новое лице.

17) №1 выставляетъ и вызываетъ №2 и такъ далѣе, до самаго послѣдняго, который вызываетъ №1.

18) Когда игрокъ имѣетъ определенное число очковъ, тогда говорятъ: *кончилъ*, и въ этой игрѣ онъ уже болѣе не

играетъ; при чемъ первый игрокъ, который кончилъ, можетъ выкупиться новой ставкой; – это бываетъ, когда очередь его еще не прошла; онъ долженъ написать на себя четь; наир, самое большое число, у кого есть 5-ть или 7, онъ долженъ написать 4 или 6 очковъ, а очко ему не считается. Л въ нѣкоторыхъ мѣстахъ всѣ пишутся по одному разу и слѣдуютъ тому же порядку, – также дается право покупать у другаго соучастника въ игрѣ шаръ; а если вписаться нельзя, то отстають отъ игры до самага послѣдняго, который выигрываетъ всю партію; впрочемъ это правило не вездѣ строго соблюдается, – по этому надобно съ начала игры условиться: приписываться, или нѣтъ, – продавать, или нѣтъ.

19) Если остаются три игрока, то четвертый къ нимъ можетъ приписаться; если же осталось два игрока, то третій къ нимъ приписываться не можетъ.

20) Когда останутся только два игрока, то выставляетъ тотъ, кто сдѣлалъ послѣдній шаръ; а если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многіе затрудняются, не зная, кому должно послѣ выставлять; тогда надобно выставлять слѣдующему номеру, который былъ среднимъ, напр. 1, 2, 3, суть три игрока, – №1 вышелъ, если онъ кончилъ тѣмъ, что сдѣлалъ на себя, или взялъ очекъ по ошибкѣ, то выставляетъ №2, а если №2-й сдѣлаетъ ему, то выставляетъ №3.

21) Если кто взялся сдѣлать, или играетъ другаго по ошибкѣ, то исполняется по вышечисаннымъ правиламъ, напр. если былъ подставленъ №4-й то выставлять долженъ №6-й.

22) О проходящей очереди. Очередь ни у кого не проходить, а это такъ говорится: что ваша очередь проходить; напр. играютъ 6 номеровъ, у кого сколько бы ни было – все равно; №1 кончилъ, теперь онъ приписывается и дѣлается 7-

мъ, послѣ его выставляють №2-й или 3-й, доходить до №6-го, №6-й сыграль, слѣдуетъ №7-й; ему говорятъ, что ваша очередь проходить; но въ самомъ дѣлѣ она не проходить. – Ибо когда онъ первымъ былъ и играль, тогда №6-й еще не играль, а когда №6-й сыграль, слѣдуетъ играть №7-му; поэтому если бы онъ такимъ образомъ сыграль, тогда бы сыграль два раза на одномъ кругу.

23) Теперь еще №5-й кончилъ, – самъ ли онъ потерялся, или сдѣлали ему шаръ – все равно, онъ пишется №8-мъ; если №7-й выставляетъ, то бывшему 5-му а теперь 8-му говорятъ, что ваша очередь проходить, а слѣдующій разъ, когда №7-й сыграетъ, и слѣдуетъ играть №8-му.

24) Если №6-й кончилъ прежде всѣхъ, такъ что приписныхъ нѣтъ, то какъ онъ кончилъ – на себя ли онъ положилъ свой шаръ, или ему №1-й сдѣлалъ, – если на себя положить, то выставляетъ №1-й т.е. бывший 6-й а теперь 7-й – очередь проходить; но если №6-му сдѣлалъ №1-й послѣдняго шара, то когда придетъ №5-й и сыграетъ, слѣдуетъ играть бывшему 6-му а теперь приписному 7-му, – опъ долженъ играть.

25) Хотя бы послѣдній, который остался въ этой игрѣ, имѣлъ 7 очковъ, или 3½ креста, все-таки онъ выигрываетъ всѣ ставки и платитъ за партію, сколько слѣдуетъ.

26) Маркёръ, прислуживающій при игрѣ, долженъ считать громогласно, и слѣдить за игрой правильно; если же отъ него произойдетъ ошибка, то игрокъ имѣетъ право зачестъ съ него ставку, по чему играютъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВЪ ДВА ШАРА.

1) Кто, имѣя свой шаръ въ рукѣ, играетъ, тотъ можетъ

своимъ шаромъ стать, гдѣ ему угодно; впрочемъ онъ долженъ придерживаться во всемъ общихъ правилъ пятишаровой игры.

2) По чему бы то ни играли, – игрокъ, выставя свой шаръ, не имѣеть права ни прибавить, ни убавить кушъ, ибо сдѣланъ ударъ; а должно играть, по чему играли прежде.

3) Перебросить чужой шаръ за бортъ, значить то же, что сдѣлать его, ибо не имѣеть онъ мѣста; перебросить же свой шаръ за бортъ – то же, что потеряться.

4) Кто сыграетъ безъ очереди, или не своимъ шаромъ, теряетъ ударъ.

5) Промахъ считается одно очко, а два промаха – ударъ.

6) Если игрокъ играетъ не своимъ шаромъ, то ни маркеръ, ни посторонній не должны сказывать до удара; а послѣ удара маркеръ долженъ сказать непременно, и ударъ проигранъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПИРАМИДНОЙ ИГРЫ.

1) Число игроковъ въ этой игрѣ неопредѣленно. Игроки дѣлятся по жребію на двѣ равныя части, и, однажды раздѣлившись, остаются до окончанія игры.

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

3) Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ продолжаетъ играть.

4) Первый играетъ изъ дому на пирамидально разставленныя остріемъ къ нему 15 шаровъ на мѣстѣ 3-мъ.

5) Если случится, что игрокъ даетъ промахъ и въ то же время тушуетъ какой-нибудь шаръ, или положить на себя и въ то время тушуетъ шаръ, то считается 5 очковъ.

6) Если игорный шаръ стоитъ отъ неразбитой пирамиды на 3 вершка, то играть во всѣ запрещается; если же онъ стоитъ

на 4 вершка отъ пирамиды, тогда можетъ играть во всѣ.

7) Каждый участникъ можетъ свободно подавати свои мнѣнія и совѣтовать.

8) Въ пирамидѣ кто послѣдняго шара сдѣлаетъ, тотъ и выставляетъ, даже если кто положить на себя, очки считаются противнику, а выставляетъ все-таки онъ.

9) Каждый промахъ считается, или на себя 5 очковъ.

10) Чѣмъ бы какого шара ни тушеваль, считается 5-ть очковъ, – и не играть; и если тушуютъ игорный шаръ, также считается 5 очковъ, – и не играть.

11) Если играющій тушуетъ шаръ, то должно сдѣлать раздѣленіе: если онъ тушеваль прежде удара, то не играть и считать 5 очковъ, а если тушеваль послѣ, тоже – не играть и 5 очковъ. Если онъ прежде тушеваль, а послѣ шаръ сдѣлалъ, то 5 очковъ считается, и шаръ беретъ противникъ; это потому, что еслибъ онъ остановился, то противникъ самъ бы этого шара сдѣлалъ.

12) Играютъ попеременно – оба однимъ шаромъ.

13) Деньги за партію платитъ тотъ, кто больше проиграетъ очковъ.

14) Послѣ партіи мѣняются обѣ стороны другъ съ другомъ, такъ что изъ каждой партіи слѣдуетъ по два или по три, но это не вездѣ такъ дѣлается; большею частію какъ раздѣлятся сначала, такъ и остаются до окончанія игры.

15) Или же каждый изъ трехъ или четырехъ игроковъ играетъ для себя по порядку, назначенному жребіемъ, и кладетъ сдѣланные шары себѣ, по окончаніи же игры считаютъ число очковъ.

16) Въ каждой партіи должно поступать такъ какъ было сказано выше.

СЧЕТЪ ПАРТІЙ МОСКОВСКОЙ ПИРАМИДЫ.

1) 120 очкокъ на бѣлыхъ номерныхъ, и игорный шарь считается еще 10 очковъ, слѣдовательно и того 130 очковъ, – которыя дѣлятся на двѣ части по 65; а если дѣлятся на 3 части, то по 43 очка, и игорный шарь въ то время считается 9 очковъ; если же дѣлятся на четыре части, по 32 очка, тогда игорный шарь считается 8 очковъ и такъ далѣе.

2) Если отъ шара упадетъ, считается 5 очковъ на себя; а если шарь положить – и на себя, то шарь противникъ беретъ себѣ, и 5 очковъ въ то время уже не считается.

3) Если всѣ шары въ домѣ, и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ и даетъ промахъ въ это время, то 5-ть очковъ не считается; если же въ это время положить на себя, то пять очковъ считаются.

4) Если свой шарь полетитъ за борть, просто, или отъ шара, считать пять очковъ и противникъ играетъ.

5) Если игрокъ играетъ и выброситъ шарь за борть и умерный, идетъ за сдѣланный шарь.

6) Если бы какого нибудь шара и не сдѣлалъ, и игорный шарь полетитъ за борть, то противникъ беретъ себѣ шарь и умерный и играетъ послѣ, все равно что на себя.

СЧЕТЪ ПЕТЕРБУРГСКОЙ ПИРАМИДНОЙ ПАРТІИ.

1) 120 очковъ на бѣлыхъ номерныхъ и къ первому номерному шару присчитывается еще 10 очковъ – игорный шарь считается 10 очковъ, итого выходитъ 140 очковъ, – которыя дѣлятся по поламъ на двѣ части, по 70 очковъ, а если на три части, то номеръ 2-й дѣляется номеромъ 12, и тогда въ

кругломъ счетѣ дѣлается 150 очковъ по 50 очковъ; а если на 4 части, то по 35 очковъ, и игорный шаръ въ то время считается 10 очковъ и такъ далѣе.

2) Отъ шара на себя упадетъ – 5-ть очковъ.

3) А если шаръ нумерный положилъ въ лузу, и игорный на себя, то въ то время номерный шаръ ставится на мѣсто 3-е; а если, это мѣсто занято, то противъ этого мѣста къ борту, и считается 5 очковъ противнику и онъ играетъ.

4) Если всѣ шары въ домѣ и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ, то онъ заходитъ отъ мѣста 3-го и играетъ.

5) Если шаръ номерный полетитъ за бортъ, то онъ ставится на сказанныя мѣста, и считается 5-ть очковъ противнику, и противникъ играетъ.

6) Если свой шаръ полетитъ за бортъ просто, или отъ шара, считать 5-ть очковъ.

7) Какого бы шара ни сдѣлалъ, если игорный шаръ полетитъ за бортъ, то ставится номерный шаръ на сказанныя мѣста, считается 5 очковъ противнику и противникъ играетъ. Чего въ этой партіи не достаетъ, то надобно смотрѣть въ общихъ правилахъ пирамидной игры.

ПРАВИЛА ДЛѢ ПИРАМИДЫ ТРЕХЪ ИГРОКОВЪ.

1) Когда игроковъ только трое, то одинъ изъ нихъ вступаетъ по очереди въ товарищество съ другимъ, то есть одинъ изъ трехъ играетъ по очереди противъ двухъ другихъ попеременно.

2) По окончаніи каждой партіи, участники переменяются и начинаютъ игру снова.

3) Начавши игру, нельзя оставить безъ взаимнаго на то согласія.

4) Перемянивъ участниковъ, начинаетъ партію тотъ, кто сдѣлалъ послѣдняго шара.

5) Участники начинаютъ играть другъ за другомъ произвольно.

6) Какую бы ошибку ни сдѣлалъ участникъ – не игрокъ, а онъ почитается за игрока, когда въ турѣ двухъ игроковъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, можетъ увѣдомлять своего товарища о подобной ошибкѣ.

ИГРА КОЗАКЪ.

1) Которая играется пирамидальными шарами; они дѣлятся по 8 шаровъ на двѣ половины.

2) Для этой игры дѣлаются три линіи: домовая, средняя и на 3-мъ мѣстѣ.

3) Шары ставятся на линіяхъ, домовой и 3-й, другъ отъ друга на 4 вершка по линіи.

4) Кому начинать сперва, – это дѣлается на общихъ правилахъ, а въ послѣдствіи игры начинаетъ тотъ, кто проигрываетъ.

5) Средняя линія дѣлается для того, чтобъ знать во время игры, какой половинѣ билліарда принадлежитъ шаръ.

6) Игра начинается тѣмъ, что игрокъ своимъ какимъ-нибудь шаромъ старается загнать шаръ противника, или сколько придется, за среднюю линію,

7) Шары обыкновенно падаютъ въ лузу и остаются тамъ до окончанія партіи.

8) Играютъ до тѣхъ поръ, пока на одной половинѣ билліарда не будетъ ни одного шара, такъ что слѣдующему игроку не чѣмъ будетъ играть; – слѣдовательно онъ проигрываетъ эту партію, и партія начинается снова.

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ДО 16 ОЧКОВЪ.

1) Партія эта играется только по одному разу по очереди, сдѣланъ ли дуплетъ или крамболь – все равно.

2) Для всѣхъ французскихъ партій надобно сдѣлать посреди дома полукругъ, центръ котораго долженъ находиться около мѣста 1-го, раздѣляющій домовую линію пополамъ, а длина каждой половины отъ мѣста 1-го – на 4 вершка.

3) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударить двухъ другихъ, выигрываетъ два очка.

4) Кто сдѣлаетъ дуплетомъ въ какую нибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько же очковъ, сколько значить сей шаръ; а если положить на себя, то проигрываетъ столько, сколько бы выигралъ.

5) Если красный шаръ перебросить за бортъ, то считается по принадлежности шаровъ противнику, и ставится на свое мѣсто; если же свой шаръ выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пунктъ 16.).

6) Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ, т.е. когда шаръ ударится о бортъ и, отскочивъ, положить другій въ лузу, почитается дуплетомъ.

7) Если игрокъ сыграетъ чужимъ шаромъ, или тушуетъ каком-нибудь шаръ, или даетъ промахъ, – считается одно очко.

8) При партіи въ 16 очковъ *contre-coup* – всё равно считается дуплетомъ.

9) Когда игрокъ шаръ свой держитъ въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то поступаютъ по правиламъ пятишаровой игры (см. пунктъ 11.).

10) Красный шаръ становится на мѣстѣ 3-мъ, а бѣлый въ

полукругъ на мѣстѣ.

11) Первый ударъ начинается изъ полукруга на краснаго, и дѣлаетъ дуплетъ, или крамболъ.

12) Выходить корпусомъ за бортъ не дозволяется.

13) Счетъ очковъ на шарахъ производится по общимъ правиламъ пятишаровой игры.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-хъ ШАРОВАЯ ПАРТІЯ ДО 24 ОЧКОВЪ.

1) Она играется изъ полукруга.

2) Билія и дуплетъ всѣ считаются на общихъ правилахъ пятишаровой игры, и на тѣхъ же самыхъ постановленіяхъ.

3) Красный шаръ становится на мѣстѣ 3-мъ, у кого №1-й шаръ, тотъ и играетъ.

4) При этой партіи крамболъ считается два очка; кто его сдѣлаетъ, тотъ и играетъ послѣ.

5) Эта партія есть самая легкая изъ французской игры, ее можно кончить съ удара.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-хъ ШАРОВАЯ ПАРТІЯ ДО 12 ОЧКОВЪ.

1) Съ начала игры, игорные шары кладутся въ лузу, – кому выставляютъ; шаръ подь №1 ставится въ полукругъ на мѣсто, шаръ подь №2 играетъ на краснаго, а красный ставится на мѣстѣ 3-мъ.

2) Эта партія имѣетъ счетомъ 12 очковъ, и игрокъ, дѣлая крамболъ, продолжаетъ играть, и играетъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ крамболя.

3) Первый ударъ начинается изъ полукруга на краснаго, и

дѣлается крамболь но бѣлому.

4) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударить двухъ другихъ, выигрываетъ одно очко, – это называется сдѣлать крамболь.

5) Если кто сдѣлаетъ промахъ, или положить на себя – просто, или отъ шара, – въ этой игрѣ ничего не считается, и шары ставятся на свои мѣста (*Прим.* Настоящая французская партія должна быть съ промахами; кто дастъ промахъ, или выставку, или положить на себя, или перебросить какой-нибудь шаръ за бортъ, – считать за ударъ, ибо будетъ больше трудности въ игрѣ.)

6) Въ этой партіи домъ имѣется также на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

7) Если, сдѣлавши крамболь, положить на себя, то считается себѣ, и беретъ шаръ изъ лузы и продолжаетъ играть.

8) Если игорный шаръ стоитъ въ прямую линію съ другимъ на одинъ вершокъ, и игрокъ хочетъ играть прямо, то играть прямо запрещается, ибо будетъ пиховка, а должно играть въ какой-нибудь бокъ.

9) Хотя во французской 3-хъ шаровой партіи промахи не считаются, но если кто изъ игроковъ тушуетъ шаръ, то долженъ остановиться, а противникъ долженъ играть.

10) Если игрокъ играетъ въ этой партіи чужимъ шаромъ, то ничего не считается противнику, и если онъ сдѣлаетъ крамболь чужимъ шаромъ, также ничего не считается ин тому, ни другому, а играть долженъ слѣдующій.

11) Если шары оба дома и бѣлымъ играть изъ рукъ, то красный шаръ выставляется на свое мѣсто.

12) Въ этой партіи выходить корпусомъ за бортъ также запрещается, потому что уменьшается трудность партіи.

13) Въ настоящей французской партіи кто выигрываетъ, тотъ

ставить шаръ подь №1 на мѣсто 1-е, а кто проигралъ, тотъ играетъ.

14) Когда шары стоятъ два вмѣстѣ, и изъ нихъ однимъ должно играть, тогда эти шары берутся въ руки и ставятся на принадлежащія имъ мѣста, и кому слѣдуетъ играть, тотъ играетъ.

15) Если игрокъ сыгралъ, и, сдѣлавши крамболь, тушеваль какой-нибудь шаръ, то крамболь не въ счетъ, а надобно замѣтить, когда тушеваль, – если, ударивши, тушуетъ шаръ и потомъ сдѣлаеть крамболь, то этотъ крамболь не въ счетъ; а если сдѣлавши крамболь тушуетъ, то послѣ не играть, а сдѣланный крамболь считать ему.

СТАВКА ШАРОВЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ ПАРТІЙ.

Если мѣсто 3-е занято бѣлымъ, то красный шаръ ставится на мѣсто 1-е, а если это занято, то его ставить на мѣсто 2-е, и когда мѣсто 3-е освободится, а красный шаръ еще не тронуть, то онъ переставляется на свое мѣсто; если мѣсто 1-е занято какимъ-нибудь шаромъ, то бѣлый шаръ ставится на мѣсто 2-е, а если и оно занято, то его ставятъ на мѣсто 3-е. Если бѣлый шаръ сей часъ поставлень на мѣсто 1-е и игрокъ играетъ другимъ бѣлымъ шаромъ, и не трогая этого съ мѣста положить на себя свой шаръ, то его ставятъ на мѣсто 2-е. Послѣ удара игорные шары съ мѣстовъ снимаемы быть не должны, кромѣ краснаго, который только переставляется по порядку.

АНГЛІЙСКАЯ ПАРТІЯ О 32 ОЧКАХЪ.

1) До начала партіи игорные шары кладутся въ лузу – кому

выставлять.

2) Играется изъ полукруга, и игрокъ выходить корпусомъ можетъ, куда хочетъ.

3) Если выбросить красный шаръ за бортъ, то ничего не считается и шаръ ставится на свое мѣсто; а если бѣлый выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пункт. 16).

4) Красный шаръ ставится противъ мѣста 3-го отъ борта на 3 вершка, гдѣ на время дѣлается мѣсто мѣломъ (см. чертежъ подъ №2).

5) Домъ въ этой партіи имѣется на общихъ правилахъ.

6) Когда шары дома, и въ это время игрокъ играетъ изъ рукъ, и даетъ промахъ или выставку, – считать одно очко противнику.

7) Въ этой партіи всё считается въ пользу свою, чтобы ни сдѣлалъ; кромѣ того только, когда игрокъ положить на себя не отъ шара, а просто, – то считать противнику 3 очка, а если дать промахъ, то считать противнику одно очко.

8) Прямая билія, дуплетъ, и отъ шара на себя, считается въ пользу игрока, который дѣлаетъ это.

9) Счетъ очковъ на шарахъ въ этой партіи на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

10) Если только свой игорный шаръ падаетъ въ лузу при биліи, или при дуплетѣ, то прибавляется еще – при красномъ 3, при бѣломъ 2 очка этому же игроку; и онъ беретъ изъ лузы свой шаръ и продолжаетъ опять играть.

11) Если игрокъ играетъ чужимъ шаромъ, то считать одно очко, и если тушуетъ какой-нибудь шаръ, также считать одно очко.

12) Если у игроковъ по 31 очку, то они должны кончить свою партію – каждый на себя, не давая нарочно промаховъ

при концѣ партіи; въ противномъ случаѣ кто даетъ промахъ, тотъ проигрываетъ партію.

АНГЛІЙСКАЯ ПАРТІЯ ДО 15 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи считаютъ только одни крамболи, – каждый крамболь за два очка; а всё прочес считается на правилахъ Англійской партіи и общихъ правилахъ пятишаровой игры.

ИЗЪЯСНЕНІЕ УДАРОВЪ.

1) *Низомъ* называется домъ, а *верхомъ* – противоположная сторона.

2) *Ударить въ центръ шара*, значить – взять шаръ въ средину и ударить имъ по другому шару, такъ что игорный шаръ покатится впередъ за шаромъ, но не много.

3) *Ударить выше центра*, значить сдѣлать накатъ, и тогда игорный шаръ покатится впередъ быстрѣе обыкновеннаго, и будетъ катиться впередъ ровною линією съ тѣмъ шаромъ, котораго ударишь.

4) *Ударить ниже центра*, значить сдѣлать клапшотсъ, такъ что игорный шаръ покатится назадъ отъ того шара, по которому ударишь.

5) *Играть оборотомъ* – значить взять обратную сторону кія въ руки, и толстымъ концомъ толкнуть шаръ.

6) *Сдѣлать шаръ* – значить своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

7) *Быть въ рукѣ* значить – если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ рукѣ.

8) *Шаръ крѣпко приклеенъ* – значить шаръ такъ близко стоитъ къ борту, что между шаромъ и бортомъ не сквозить.

9) *Тронуть шаръ*, значить – очень слабо и почти слегка его ударить.

10) *Призами* называютъ – когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

11) *Играть съ намереніемъ*, значить – когда я дѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждой билии, думаю о выгодной для себя пользѣ.

12) *Я дѣлалъ*, значить – положилъ другой шаръ въ лузу.

13) *Потеряться*, значить – свой шаръ упалъ въ лузу просто, или отъ шара.

14) *Сыграть* или *взять полный шаръ*, значить – ударить шаръ въ средину.

15) *Срѣзать шаръ*, значить – въ шаръ попасть съ боку.

16) *Перерѣзать шаръ*, значить – въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы въ лѣвую сторону, въ которую его хотять сыграть.

17) *Перебросить свой шар за бортъ* – значить тоже, что перекинуть шаръ за билліаръ.

18) *Тиксъ*, значить – если кій при ударѣ въ шаръ соскользнетъ съ него, и не дастъ шару надлежащей силы.

19) *Гусаръ*, значить – если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю, и наконецъ падаетъ въ лузу.

20) *Абриколе*, значить – когда шары стоятъ въ прямой линіи другъ противъ друга, и игорнымъ шаромъ ударить сперва бортъ, а потомъ дальній шаръ.

21) *Контръ-ку* называется – когда шаръ два раза ударится объ другой какій нибудь шаръ.

22) *Шаръ* называемый *дурацкій*, значить – когда нечаяннымъ образомъ, или чрезъ оттолкновеніе отъ борта, или отъ шара, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ не мѣтитъ, или котораго онъ не думалъ дѣлать.

23) *Отвлечь* – употребительное выражение – значить сыграть шара другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

24) *Дѣлать дуплетъ*, значить когда свой шаръ сдѣлаеть шара другаго, такъ что онъ, отскочивъ отъ борта, падаетъ въ лузу.

25) *Триплетъ*, значить – когда шаръ будетъ ударенъ такъ, что побѣжить съ одной стороны на другую, а съ той опять на ту же – и въ лузу.

26) *Кватриплетъ*, значить – когда будетъ такъ ударенъ, что побѣжить отъ одной стороны къ другой, отъ сей къ противоположной, а отъ этой опять къ другой сторонѣ – и въ лузу.

27) *Угольникъ*, значить – когда шаръ стоитъ у борта на четверть отъ какой-нибудь угольной лузы, и если его сыграть такъ, что онъ, ударившись въ два борта, упадетъ въ лузу.

28) *Треугольникъ*, значить – когда шаръ стоитъ у борта на полторы четверти отъ какой-нибудь угольной лузы, – его сыграть такъ, что онъ, въ три борта ударившись, падаетъ въ лузу.

29) *Куразе*, значить – когда шаръ стоитъ посреди борта, и его игорнымъ шаромъ сыграть въ три борта, и послѣ того онъ падаетъ въ лузу угловую.

ОБЯЗАННОСТЬ МАРКЕРА.

1) Маркеромъ называется человекъ, прислуживающій при игрѣ игрокамъ; его занятія состоятъ въ томъ, что онъ долженъ примѣчать: счетъ партій, когда сдѣлають шаръ, сколько сдѣлають, съ крамболомъ, или такъ, отъ чего происходитъ выигрышъ и проигрышъ, – все это онъ долженъ считать во

все услышаніе.

2) Маркёръ долженъ считать партію такъ, чтобъ послѣ каждаго удара игрока говорить его партію; это для того, чтобъ онъ меньше сбивался, а игроки будутъ знать, кому какой счетъ принадлежитъ.

3) Маркёръ долженъ подносить игрокамъ нужныя пособія для игры, и опять брать ихъ изъ рукъ; сдѣланные въ лузу, или переброшенные за бортъ, или упавшіе на себя шары, вынимать изъ кошельковъ и вручать ихъ игрокамъ, или ставить на надлежащія мѣста.

4) Если нужно что либо замѣтить на билліардѣ, то должно это дѣлать осторожнѣй – мѣломъ, а нечѣмъ либо другимъ.

5) Если маркёръ по небрежности тушуетъ какой-нибудь шаръ, то отвѣчаетъ играющимъ за партію, по чему они играли, а шаръ ставитъ игрокъ, куда хочетъ; или если маркёръ невѣрно сочтетъ партію, и игрокъ замѣчаетъ, что онъ сдѣлалъ это намѣренно, то онъ подлежить тому же взысканію.

6) Маркёръ до тѣхъ поръ не долженъ ставить шаръ на мѣсто, пока катающіеся шары не остановятся.

7) Наконецъ маркёръ долженъ аккуратно отмѣчать на доскѣ, какъ число партій, такъ и кушей, по чему играютъ; и въ концѣ каждой партіи долженъ сдѣлать счетъ оныхъ громогласно.

КОНЕЦЪ.

