



## ПРАВИЛА ОБЩІЯ.

§ 1. Приступая къ игрѣ на билліардѣ, прежде всего ставить шары на свои мѣста, какъ изъяснено при описаніи каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по жребію или согласію.

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на билліардѣ *домомъ*. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку, (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домовая линія съ точностію была опредѣлена и отмѣчена на мѣленной шпюлю.

§ 3. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется *играть съ руки*) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволяется выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяется ударить въ шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногою пола.

§ 5. Когда игрокъ, принаравливаясь къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ шаръ (сдѣластъ тушъ), то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ, т. е. теряетъ по роду партіи извѣстное число очковъ, которые прибавляютъ къ очкамъ партнера, и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляютъ съ очковъ сдѣланнаго тушъ. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣластъ тушъ, то онъ платитъ за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнеръ сдѣластъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и сдѣластъ (и сыиграетъ въ лузу) шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣластъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ становится таковыя приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣетъ права претендовать.

§ 8. Если играющій, безъ согласія партнера, сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ ставится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платитъ; когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игры сдѣластъ партнеръ, который по очереди не имѣлъ права на ударъ, тогда ставятъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть, и продолжаетъ игру.

§ 9. Въ случаѣ же понадобится снять съ билліарда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за немѣнимъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.

§ 10. Если партнеръ остановитъ какимъ нибудь образомъ или направитъ катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, то игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣластъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ право поставить таковой шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 12. Кто сыиграетъ не своимъ шаромъ, то, хотя и положилъ въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, теряетъ за промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившійся къ краю лузы, повидному приостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ ни какого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившійся у края лузы, упадетъ во время или послѣ удара партнера, или отъ какого нибудь стука, то его ставятъ на то же мѣсто, гдѣ онъ стоялъ.

§ 15. Кто на билліардѣ терять очко за какой нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ затѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.

§ 16. Машинкой, мазиномъ, длиннымъ кіемъ и турнякомъ (толстымъ концомъ нія) играть позволяется.

§ 17. Безъ обоюднаго согласія, не позволяется оставить начатую партію не только начатою уже, но и всѣхъ другихъ сколько слѣдовало играть по уговору. Если кто не доигрываетъ по уговору, платитъ за всѣ игранныя партіи.

§ 18. Если посторонній зритель какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары становятся на прежнее мѣсто и играютъ снова.

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на билліардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билліарду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ невольнымъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣластъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ, но только до слѣдующаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣластъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки съ точностію, и повторять громко каждой разъ, когда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболахъ, и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

§ 23. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прыжокъ, вылетитъ изъ билліарда, что можетъ случиться отъ неправильности билліарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру.

§ 24. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронули кіемъ, изъ билліарда вылетитъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣлается киксъ), то это считаютъ за дѣйствительный ударъ.

## ПАРТІЯ ВЪ АЛАГЕРЬ СЪ ДВУМЯ ШАРАМИ.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими бильярдными играми, что если соберется не менѣ пяти человекъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играющихъ, занявшіе бильярдъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой имъ партіи, а играющіе пирамиду въ короли по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ алагерь играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5 персонъ и болѣе.

§ 3. При составленіи партій, желающіе играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, карты: у кого тузъ, начинается первый, двойка—второй, и т. д.

§ 4. Когда нумера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный кушъ, а за неимѣніемъ маркера, имѣющему первый номеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и притомъ отмѣчать проигрыши на особой доскѣ.

§ 5. Послѣ перваго удара никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выдти изъ нея, или переимѣнить вынутый №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если же, съ общаго согласія, придется вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку бильярда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукой, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара, точка.

§ 7. Если первый № выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играть краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начинается № первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагерь имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяетъ слѣдующій партнеръ, и т. д. по очереди вынутыхъ номеровъ.

§ 9. За сдѣланный шаръ присчитывается предъидущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ. Кто получитъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія партіи.

§ 10. За промахъ (т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара) считается одно очко или полкреста на себя; кто, сдѣлавъ или только задѣвъ другой шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или одинъ крестъ; если же свой шаръ, не дотрогиваясь другаго, упадетъ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляетъ тотъ, который сдѣлалъ шаръ; а если шаръ упадетъ на себя, тогда выставляетъ партнеръ.

§ 12. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до окончанія круга приписаться, и долженъ принять столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣетъ. Приписаться можетъ только одинъ.

§ 13. Проигравшій можетъ купить номеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т. е. 2-й номеръ не можетъ купить отъ 1-го номера и т. д. Продавшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №.

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № играетъ.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь, долженъ о томъ предъувѣдомить хозяина этого шара, произнося громко: „я берусь сдѣлать“ (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ образомъ шаръ считается на того, на котораго слѣдовало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человекъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣетъ тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и онъ подлежитъ тому же взысканію, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто сыграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ, т. е. если онъ сдѣлаетъ шаръ, то это считается на того, послѣ котораго онъ игралъ — 2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередь игравшему приписывается 2 очка.

§ 18. Тотъ, у кого до проигрыша еще не достаетъ только одного очка, не имѣетъ права взять шаръ à faire.

§ 19. Не позволяется одному играть за двухъ партнеровъ, хотя бы онъ пожелалъ внести за то двойной кушъ.

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, неимѣющему №, купить шаръ или играть за другаго.

§ 21. Если тотъ, кому по очереди слѣдуетъ играть, будетъ въ отсутствіи и не явится по троекратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ дѣйствительнымъ.

## ВЕГЕЛЬНАЯ ИГРА.

	Партия		Пулька	
	без карамболи	съ карамбол.	без карамболи	съ карамбол.
1 кегля . . . . .	2	5	2	6
2 кегли . . . . .	4	7	4	12
3 кегли . . . . .	6	9	6	16
4 кегли . . . . .	8	11	12	20
4 кегли вокруг короля . . . . .	8	11	30	33
5 кеглей . . . . .	30	33	36	40
Одинъ король . . . . .	5	8	10	14
Король, если недостаетъ одной угловой кегли . . . . .	3	6	2	6
Одинъ карамболь . . . . .	—	3	—	4

Если карамболящій и угокъ собственнымъ шаромъ съиграетъ шаръ противника или шаръ, въ который направленъ былъ карамболь, то это во всѣхъ случаяхъ считается сдѣланнымъ.

### Неправильности.

- 1) За каждый ходъ, минувшій шаръ . . . . .
- 2) За каждый ходъ неподлежащимъ шаромъ (будь онъ сдѣланъ или нѣтъ) лишь . . . . .
- 3) Въ случаѣ non-passé (т. е. если собственный игральный шаръ не перейдетъ за разстояніе игрального шара противника . . . . .
- 4) Если шаръ выйдетъ за бортъ . . . . .
- 5) Если ударъ послѣдуетъ сперва въ шаръ, въ который направленъ былъ карамболь . . . . .

Партия	Пулька
1	2
2	2
2	2
2	2
2	2

### Считается сдѣланнымъ на себя:

- 6) Если въ случаяхъ 3, 4 и 5 упадутъ кегли, то онѣ считаются сдѣланными на себя съ добавною 2.
- 7) Если шаръ противника прямо пойдетъ въ кегли.
- 8) Если при ходѣ кегли будутъ опрокинуты рукою или кіемъ.
- 9) Если упавшая кегля собственнымъ шаромъ и угока будетъ подвинута въ кегли и опроки нетъ нѣкоторыя изъ нихъ.

## ПАРТІЯ ВЪ ПИРАМИДУ.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждаго отдѣльно, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ.

§ 2. Шары выставляются при помощи особаго трехугольника, плотно одинъ подлѣ другаго, и первый угловой шаръ долженъ стоять на верхней точкѣ бильярда.

§ 3. Сложность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послѣдному шару, положенному въ лузу, присчитывается 10, итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышѣ, каждый долженъ имѣть 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.

§ 4. Играютъ въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по очереди (эту партію называютъ королюю), въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ, и снятъ король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ кладутъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70, каждый платитъ королю; а если король проигрываетъ, то онъ платитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается ихъ на долю каждаго, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ больше опредѣленнаго числа.

§ 6. Выставляющій долженъ сбить, или, по крайней мѣрѣ, дотронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ, поставленныхъ въ пирамиду.

§ 7. Когда выставляющій собьетъ шары, и одинъ или нѣсколько упадутъ въ лузу, то это считается въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ не задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу, — задѣвши шара или нѣтъ, предыдущій, или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, красного уронитъ на себя, то партнеръ причитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ бильярда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ; если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направленію къ верхней точкѣ, плотно къ шару.

§ 9. Когда послѣдній, оставшійся на бильярдѣ шаръ, остановится ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части бильярда, противоположной дому.

§ 10. Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тотъ начинаетъ слѣдующую партію, исключая королюю, гдѣ играющій королемъ всегда выставляетъ, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, станетъ на поверхности борта, то его ставятъ плотно къ борту, противъ того мѣста, гдѣ онъ на бортѣ стоялъ.

§ 12. За каждый тушъ, какъ бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный имъ шаръ остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фуксовъ, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать, т. е. прямо въ лузу, отъ шара, шаръ-шаромъ и т. д. Если указанный играющимъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

## ПРАВИЛА РУССКОЙ ПАРТИИ.

§ 1. Русская партия считается до 60 очков; ее играют пятью шарами: двумя белыми, двумя красными и одним желтым. Желтый шар ставится на средней или центральной точке бильярда, а красные: один на верхней, другой на долевой доске. Каждый партнер играть своим белым шаром, какой по жребью придется.

§ 2. При выставке должно прокатить свой шар за черту, проведенную умственно через верхнюю точку, на которой ставится второй красный шар. Если выставимый шар не станет за указанную черту, или собьет какой либо шар из занимаемого им места, то партнер получает одно очко.

§ 3. Когда при выставке упадет выставимый шар, то партнер получает очко; если же упадет цветной шар, то он не считается, ставится на свое место, партнер получает также очко и приступает к игре.

§ 4. Желтый шар, упавший в среднюю лузу, считается 12 очков, а в угловую 6; красные же шары, в каждую лузу 3, а белые по 2 очка.

§ 5. К вышеозначенным очкам присчитываются еще карамболи (т. е. отрицательные удары), в следующем порядке: если своим белым шаром положить желтый в лузу, и, отразившись от него, столкнется или заденет красный шар, то это называется карамбол от желтого по красному, и присчитывается 6 очков, от желтого по белому 5 очков, от красного по желтому 6, по красному 3, по белому 2 очка; от белого по желтому 5, по красному 2 очка. Вторичные карамболи (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаров, а именно: желтый 6, красному 3, и белый 2 очка.

§ 6. Карамболи, сделанные прежде столкновения с упавшим шаром в лузу, считаются таким же образом, каким и отразившиеся после его падения.

§ 7. Если шар играющего упадет в лузу, не задвев ни одного шара, то партнер получает 3 очка; если же его шар упадет после карамболя, то это считается в следующем порядке:

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">По белому . . . . .</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 10%;">очка.</td> </tr> <tr> <td>„ красному . . . . .</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td>„</td> </tr> <tr> <td>„ желтому . . . . .</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td>(*)</td> </tr> <tr> <td>„ белому и красному . . . . .</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td>„</td> </tr> <tr> <td>„ белому и желтому . . . . .</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td>„</td> </tr> </table>	По белому . . . . .	2	очка.	„ красному . . . . .	3	„	„ желтому . . . . .	6	(*)	„ белому и красному . . . . .	4	„	„ белому и желтому . . . . .	7	„		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">По красному и красному . . . . .</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">6</td> <td style="width: 10%;">очка.</td> </tr> <tr> <td>„ красному и желтому . . . . .</td> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">} 9</td> <td rowspan="2">„</td> </tr> <tr> <td>„ желтому и красному . . . . .</td> </tr> <tr> <td>„ красному, желтому и белому . . . . .</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td>„</td> </tr> <tr> <td>„ красному, красному, желтому и белому . . . . .</td> <td style="text-align: center;">14</td> <td>„</td> </tr> </table>	По красному и красному . . . . .	6	очка.	„ красному и желтому . . . . .	} 9	„	„ желтому и красному . . . . .	„ красному, желтому и белому . . . . .	10	„	„ красному, красному, желтому и белому . . . . .	14	„
По белому . . . . .	2	очка.																												
„ красному . . . . .	3	„																												
„ желтому . . . . .	6	(*)																												
„ белому и красному . . . . .	4	„																												
„ белому и желтому . . . . .	7	„																												
По красному и красному . . . . .	6	очка.																												
„ красному и желтому . . . . .	} 9	„																												
„ желтому и красному . . . . .																														
„ красному, желтому и белому . . . . .	10	„																												
„ красному, красному, желтому и белому . . . . .	14	„																												

§ 8. Если при ударе кий поскользнется, то это считается за обыкновенный удар и повторить оный не допускается.

§ 9. За каждый промах, т. е. за такой удар, от которого белый (свой шар) не столкнется с другим, присчитывается одно очко в пользу партнера.

§ 10. Когда играющий уронит шар на себя, или даст промах, и тем дополнит число недостающих очков партнера, то партия кончается.

§ 11. Если кто из играющих, положив шар в лузу, будет продолжать игру раньше чем сыграный шар поставлен на определенное место, платит за промах, а когда сбьется шар, лишается своего выпрышка, противник присчитывает себе очко и продолжает игру.

§ 12. Выигравший партию должен выставить при начале новой партии.

## ПАРТИЯ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Въ этой партии желтый шар играют только в среднюю лузу, и считается 6 очков; если же желтый шар упадет в угловую, то это считается 6 очков на себя. Карамболи считаются при билии и без оной, по правилам обыкновенной русской пятишаровой партии, только после карамболя без билии не продолжают играть, а представляется играть партнеру; также последнее очко должно сбьять билией, а на себя или промахом партия не кончается.

## ТАМБОВСКАЯ ПАРТИЯ ВЪ 60 ОЧКОВЪ.

Въ этой партии считаются не только сделанные шары, но и все карамболи без билии, по правилам обыкновенной русской партии, и продолжают играть до тех пор, пока не сбьют шара или карамболя. Последнее очко должно быть сбьано билией, т. е. должно положить шар в лузу.

## ПАРТИЯ ПОЛЬСКАЯ.

§ 1. Польская партия считается до 60 очков, по правилу русской пятишаровой партии, но карамболи не считаются.

§ 2. Играют каждый шар только один раз поочередно; в одну лузу позволяет играть несколько шаров.

§ 3. Партия кончается только белым шаром, т. е. для окончания партии и допущения последних очков нужно сбьять белого шара партнера.

(\*) Въ некоторых местах, особенно в трактирахъ, считается иначе: если свой шар упадет в среднюю лузу, задвев желтого — 12 и в угловую 6 очков, задвев желтого и красного, или красного и желтого, во все лузы считается по 9 очков.

## **ПАРТІЯ НѢМЕЦКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партіи желтый шаръ въ среднюю лузу также считается 6 очковъ, а въ угловую 6 очковъ на себя. Карамболи же считаются только при биліи, по правиламъ обыкновенной русской партіи.

## **ПАРТІЯ МОРЕСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

Морская партія играется по правиламъ предыдущей нѣмецкой, съ тою только разницею, что желтый шаръ и въ угловыя лузы считается, какъ и въ среднюю, по 6 очковъ, а карамболи какъ въ обыкновенной русской партіи.

## **ПАРТІЯ АНГЛІЙСКАЯ.**

§ 1. Эта партія играется съ 3-мя шарами, однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками.

§ 2. Выставляется: красный на нижнюю (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту посреднѣмъ, въ разстояніи 1½ шара отъ борта. Позволяется выставлять бѣлаго шара и кіемъ, но тогда онъ непременно долженъ стать изъ дома, такъ чтобы можно было по немъ играть.

§ 3. При игрѣ изъ руки не позволяется выдти изъ дома, а также не отойте отъ домовой точки болѣе 6 вершковъ; для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣломъ полукругъ на билліардѣ сказанной величины, центръ котораго долженъ быть домовая точка.

§ 4. Игра позволяется по красному и бѣлому шарамъ.

§ 5. Предъ ударомъ играющій каждый разъ долженъ сказать, что онъ намѣренъ сдѣлать.

§ 6. Считается: не только сдѣланные шары въ лузу, но и свой отъ карамболя на себя, по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболь отъ красного по бѣлому 3 очка, отъ бѣлаго по красному 2 очка, на себя отъ красного 3, отъ бѣлаго 2 очка.

§ 7. За промахъ считается, когда свой шаръ, не трогая другаго, упадетъ въ лузу, 2 очка, но если таковой не коснется другаго шара и не упадетъ въ лузу, 1 очка. По исполненіи объявленнаго удара, случающійся карамболь, уавный шаръ или свой на себя, считается въ пользу играющаго.

## **ПАРТІЯ ФРАНЦУЗСКАЯ.**

§ 1. Французская партія играется тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и кончается 8-ю карамболями.

§ 2. Красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бѣлый нижнюю (домовую) точки, и вторымъ бѣлымъ играютъ.

§ 3. При началѣ игры не позволяется переходить домовую линію, а также не позволено отойти отъ нижней домовой точки болѣе какъ на три шара.

§ 4. Въ этой партіи считается только карамболь, каждый по одному очку, паденіе же шаровъ въ лузу, равно и промахъ не считается. Когда шаръ упадетъ въ лузу, его ставятъ на свое мѣсто.

§ 5. Каждый играетъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ очко.

§ 6. Если играющій даетъ промахъ, то за это не платитъ, но теряетъ право на ударъ.

## **ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 24 ОЧКА.**

Въ этой партіи, кромѣ карамболой, считаются и биліи: красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару причитывается карамболь по 2 очка; а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской пятишарной партіи.

## **ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 16 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболи, къ дублету причитывается карамболь по 2 очка, а карамболь послѣ несдѣланнаго шара считается 1 очко, шаръ дублетомъ въ лузу; красный 3, бѣлый 2 очка; промахъ и потеря какъ въ русской пятишаровой партіи.

## **ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ ИТАЛЬЯНСКАЯ.**

§ 1. Эта партія играется въ 30 очковъ тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ, и 5-ю кеглями, изъ которыхъ одна черная и 4 бѣлыя.

§ 2. Черная кегля ставится посреди билліарда, а бѣлыя вокругъ нее, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между черными и бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями, не задѣвъ оныхъ.

§ 3. Каждая бѣлая кегля считается по 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадетъ одна, а вмѣстѣ съ бѣлыми также 2 очка; бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу тоже 2 очка, промахъ, т. е. нетронувшій шара когда прошелъ, считая въ длину билліардъ, играемаго шара одно очко, если шаръ эту линію не прошелъ два очка.

§ 4. Начинаяшій партію ставитъ свой и красный шары произвольно, толкнувъ ихъ кіемъ.

§ 5. Каждый изъ играющихъ имѣетъ право, по очереди, ударять въ шаръ одинъ только разъ.

§ 6. Играть позволяется только по чужому бѣлому шару, исключая однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по красному.

§ 7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаетъ еще карамболь по бѣлому — 4 очка.

§ 8. Карамболь по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ.

§ 9. Когда то мѣсто, на которомъ стѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначенное для нея мѣсто. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ то, что онъ въ этотъ ударъ сдѣлать.

§ 10. Когда играютъ изъ руки, то это всегда дѣлаютъ отъ дальнаго, къ играемому шару, конца билліарда.

## **ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

§ 1. Русскую партію въ кегли играютъ съ слѣдующимъ размѣненіемъ: бѣлая кегля считается по 2, а черная, упавшая одна, или съ другими вмѣстѣ, 5 очковъ; карамболь по 2 очка; билин: красный 3, а бѣлый шаръ 2 очка.

§ 2. Карамболи считаются, когда оба шара сдвинуты съ занимаемаго имъ мѣста. Играть позволено какъ по бѣлому, такъ равно и по красному шару, и ударять не одинъ разъ, какъ въ итальянской партіи, а продолжать игру по правилу обыкновенной русской партіи, въ пять шаровъ.

§ 3. При каждомъ ударѣ должно объявить, что намѣренъ сдѣлать. Исполнившій обѣщаніе получаетъ сдѣланные имъ очки и продолжаетъ играть.

§ 4. Играть въ кегли можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т. е. отъ карамболя; и за свой шаръ, положенный отъ карамболя въ лузу, считается 2 очка въ пользу играющаго.

§ 5. Кто обѣщаетъ сдѣлать шаръ или дублетъ долженъ непременно означить и лузу, въ которую намѣренъ стигнуть шаръ; упавшій въ неназначенную лузу считается на себя; также считаются на себя и очки каждаго необъявленнаго удара.

§ 6. Объявивъ впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но призываются и случайные очки, сдѣланные при исполненіи обѣщанія, напримѣръ, сказавши: „красный шаръ въ лузу“, и притомъ собьетъ кеглю или сдѣлаетъ карамболь и свой упадетъ въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не вѣдѣ за ударомъ. Напримѣръ, если играющій объявляетъ: „я своимъ шаромъ попаду въ кеглю“, а уронитъ ее чулкомъ, и послѣ этого шаръ, отразившись отъ борта, уронитъ хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе обѣщанія.

§ 8. При игрѣ съ рукъ позволено выдти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку бильярда; не позволено только корпусомъ выдти за линію домовой точки.

§ 9. Съ рукъ играютъ всегда съ домоваго конца бильярда.

## **ПАРТІЯ СОЛО.**

§ 1. Эту партію играть и оканчивать одинъ играющій, участвовать, т. е. поочередно играть, могутъ отъ двухъ до неопредѣленнаго числа персонъ.

§ 2. Для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятъ на бильярдѣ слѣдующимъ порядкомъ: на краю каждой лузы ставятъ по два шара плотно одинъ къ другому, такъ что при малѣйшемъ прикосновеніи одинъ шаръ долженъ упасть въ лузу; остальные за тѣмъ три шара по серединѣ бильярда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно по обѣ стороны къ нему по направленію верхняго и нижняго бортовъ.

§ 3. Игра начинается краснымъ шаромъ изъ дому и состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать въ наименьшемъ числѣ ударовъ все шары въ лузы, а считается только число ударовъ.

§ 4. Если шаръ вылетитъ изъ бильярда, то это считаютъ за сдѣланный шаръ и на бильярдѣ не ставятъ.

§ 5. Промахи въ этой партіи не считаются, а каждое движеніе съ мѣста краснаго шара, считается за ударъ.

§ 6. За ударъ считается также и передвиженіе съ мѣста бѣлаго шара, случившееся до или послѣ удара, какимъ бы то ни было образомъ.

§ 7. Число ударовъ каждому играющему отмѣчаютъ отдѣльно на доскѣ: у кого по окончаніи игры окажется менѣе всѣхъ изъ участвующихъ въ партіи ударовъ, тотъ выигралъ.

§ 8. Если по окончаніи окажется равное число ударовъ у нѣкоторыхъ, то они разыгрываютъ еще между собою партію.

## **Произвольно общепринятія правила игроковъ и содержателей бильярдныхъ.**

Кто разорветъ сукно на бильярдѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ собраніяхъ и въ мѣстахъ, гдѣ принято за правило играть только на цѣльномъ сукнѣ, тамъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покрыть издержки, что будетъ стоить работа при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ по цѣности сукна, отъ 3 до 10 руб. сер. — Если кто во время игры при ударѣ кіемъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколеть кіи, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю бильярда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждены по цѣности оныхъ.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго не установлено правилъ, то въ семъ непредвидѣнномъ случаѣ разрѣшаетъ маркеръ или большинство голосовъ.

**Г. РЕЙМАНЪ, Бильярдный фабрикантъ въ РИГѢ,**

**Конюшенная улица, домъ № 26.**