

# = ПРАВИЛА БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ, =

## ОБЩЕПРИНЯТЫЯ ВЪ РОССИИ, СОСТАВЛЕННЫЯ Г. РЕЙМАНОМЪ.

### ПРАВИЛА ОБЩЯ.

1. Приступа къ игръ на биллардѣ, прежде всего ставятъ шары на свои мѣста, какъ изъяснено при описаніи каждой игры. Начинать или давать выставку тотъ, кому придется очередь по жребію или согласію.
2. Выставка шаровъ нечитается всегда съ того мѣста, которое называется на биллардѣ *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 отмѣнена намѣленнымъ нѣткою.
3. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется *играть съ руки*) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволено выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.
4. Не позволено ударять въ шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногою пола.
5. Когда игрокъ, приравливаясь къ удару, тронетъ нечаяно, какимъ бы то ни было образомъ шаръ (сдѣластъ тушь), то этимъ лишается права на очередной ударъ и шпалитъ партнеру за промахъ, т.е. терять по роду партіи извѣстное число очковъ, которые прибавляютъ къ очкамъ партнера, и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляютъ съ очковъ сдѣланнаго туши. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣластъ тушь, 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 сыграть въ лузу) шаръ, то такой онъ 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 становитъ такоеже 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 подобно рода отступленіе отъ правила игры сдѣластъ партнеръ, который по очереди не имѣтъ права на ударъ, тогда ставятъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть, и продолжаетъ игру.
9. Въ случаѣ же понадобится снять съ билларда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за неимѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.
10. Если партнеръ остановить 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, получая за промахъ.
12. Кто сыграть не своимъ шаромъ, то, хотъ и положивъ въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, терять за промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на определенное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановились.
13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣія, 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, поவிному приставляютъ и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлаю ни какого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившійся у края лузы, упадетъ въ во время или послѣ удара партнера, или отъ какого нибудь стука, то его ставятъ на то же мѣсто, гдѣ онъ стоялъ.
15. Кто на биллардѣ терять очко за какой нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ затѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.
16. Машинной, мазиномъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ конкомъ кія) играть позволено.
17. Безъ общаго согласія, не позволено оставить начатую партію не только начатой лузо, но и въ всѣхъ другихъ сколько слѣваюло играть по уговору. Если кто не добивается по уговору, платить за всѣ игранная партія.
18. Если посторонній зритель какимъ нибудь образомъ, хотъ неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары становятся на прежнее мѣсто и играютъ снова.
19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудобство, играющіе на биллардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билларду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣйки, которая 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, вопреку установленному правилу, подастъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣластъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этого удара 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 долженъ поподверить счетъ, хотъ 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 сморѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамбожахъ, 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 игравтъ, дѣлая прыжокъ, вылетитъ изъ билларда, что можетъ случиться отъ неправильности билларда или бортовъ, тогда шаръ ставится на определенное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру.
24. Если шаръ, которымъ играютъ, т.е. который тронутъ кіемъ, изъ билларда вылетитъ, то играющій терять одиавъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.
25. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣластъ киксъ), то это считаютъ за дѣйствительный ударъ.

### ПАРТІЯ ВЪ АЛАГЕРЬ СЪ ДВУМЯ ШАРАМИ.

1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими биллардными партіями, что если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играющихъ, взявъе билларды прежде, должны усилить его по окончаніи начатой имъ партіи, а играющее пирамиду въ королѣ по окончаніи трехъ партій.
2. Партія въ алагерь играютъ двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5 persons и болѣе.
3. При составленіи партіи, желающие играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, карты; у кого тузъ, начинаютъ первый, двойча—второй, и т.д.
4. Когда нумера или карты изобразяы, тогда передается маркеру условный куйъ, а за неимѣніемъ маркера, имѣющему первый нумеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и притомъ отмѣять проигрыши на особой доскѣ.
5. Послѣ промаха удра никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выдти изъ нея, или перемѣнить вынутый № безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если же, съ общаго согласія, припишется вновь прибавшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто болѣе въ потерѣ.
6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхней борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку билларда, и выставитъ снова. Выставляющъ шаръ и рукою, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара, точка.
7. Если первый № выставляетъ краснымъ шаромъ, то высываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играетъ краснымъ по бѣлому и т.д. до послѣдняго, потомъ опять начинаютъ № первый.
8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагерь имѣетъ право на одиавъ только ударъ, послѣ котораго ударять слѣдующій партнеръ, и т.д. по очереди вынутыхъ нумеровъ.
9. За сдѣланный шаръ присчитывается предъумуленному 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 одио очко или полкреста на себя, ктъ, сдѣлавъ или только задѣвъ другоу шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или одинъ крестъ; если же свой шаръ, не дотронувшася другаго, упадетъ въ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.
11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляется, а третій за нимъ играть. Когда останется 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 нумеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т.е. 2-й нумеръ не можетъ купить отъ 1-го нумера и т.д. Продавшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, пока не проигралъ свой, кому онъ продалъ свой №.
14. Кто, предпологая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тотъ приписывается также, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № беретъ.
15. Желающій играть не въ свою очередь, долженъ о томъ предъумуленнаго хозяина этого шара, произносить громко: „а берусь сдѣлать“ (или я беру а faire. Сдѣланный такимъ образомъ шаръ считается за того, на котораго сдѣлала играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣластъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.
16. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человѣкъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣетъ тотъ, кто первый вынылся; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и онъ поддѣжитъ тому же высказано, какъ сказано въ § 15.
17. Если кто сыграть по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за афера, т.е. если онъ сдѣластъ 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 одио очко, не имѣетъ права вѣять шаръ а faire.
19. Не позволено одному играть за двухъ партнеровъ, хотъ бы онъ пожелалъ вести 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 болѣеиствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ дѣйствительнымъ.

### КЕГЕЛЬНАЯ ИГРА.

|                                             | Партія |          | Пулка  |          |
|---------------------------------------------|--------|----------|--------|----------|
|                                             | бѣлому | красному | бѣлому | красному |
| 1 кегля                                     | 2      | 5        | 2      | 6        |
| 2 кегли                                     | 4      | 7        | 4      | 12       |
| 3 кегли                                     | 6      | 9        | 6      | 16       |
| 4 кегли                                     | 8      | 11       | 12     | 20       |
| 5 кеглей                                    | 8      | 11       | 20     | 32       |
| Однѣ кегли                                  | 9      | 8        | 10     | 14       |
| Король, если недостаетъ одной угловой кегли | 7      | 6        | 2      | 6        |
| Однѣ карамболы                              | —      | 3        | —      | 4        |

Если карамбольный игрокъ собственнымъ шаромъ сыграть шаръ противника или шаръ, въ который направленъ былъ карамболъ, то это во всѣхъ случаяхъ считается сдѣланнымъ.

### Неправильности.

- 1) За каждый ходъ, минувшій шаръ .....
- 2) За каждый ходъ неподскакиваъ шаромъ (будь онъ сдѣланъ или нѣтъ) лиш.....
- 3) Въ случаѣ по-фассе (т.е. если собственный игральный шаръ не перейдетъ за разстояне игрального шара противника).....
- 4) Если шаръ выйдетъ за борты.....
- 5) Если ударъ послѣдуетъ сперва въ шаръ, въ который направленъ былъ карамболъ .....

### Считается сдѣланнымъ на себя:

- 6) Если въ случаяхъ 3, 4 и 5 упадутъ кегли, то онѣ считаются сдѣланными на себя съ дробною 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 игрока будетъ подвинута въ кегли и опрокинута нѣкоторымъ изъ нихъ.

### ПАРТІЯ ВЪ ПИРАМИДУ.

1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждого 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 билларда.
3. Способность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послѣднему 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 играющаго трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12 и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.
4. Игравтъ въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по очереди (эту партію называютъ королюню), въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ, и опять король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ складутъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70, каждый платитъ королю; а если король проигралъ, то онъ платитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Игравтъ и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.
5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается изъ на долю каждого, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ болѣе определенного числа.
6. Выставляющій долженъ бить, или, по крайней мѣрѣ, дотронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ, поставленныхъ въ пирамиду.
7. Когда выставляющій собствъ 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 шаръ или нѣтъ, предельный, или послѣ того ему по очереди слѣдуетъ играть, получая 5 очковъ.
8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, красною уронитъ на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ билларда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ; если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направлению къ верхней точкѣ, плотно къ шару.
9. Когда послѣдній, оставшійся на биллардѣ шаръ, остановится ниже домовой линіи, и приходится играть съ руки, то на этотъ разъ ударется съ верхней части билларда, противоположной дому.
10. Кто сдѣластъ послѣдній шаръ, тотъ наниваетъ слѣдующую партію, исключая королюной, гдѣ играющій королемъ всегда выставляетъ, а за нимъ играютъ 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 борту соявлъ.
12. За каждый тушь, какъ бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣластъ тушь, то онъ терять 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный имъ шаръ остается въ его пользу.
13. Когда играютъ безъ фуковокъ, 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 карамбола падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

### ПРАВИЛА РУССКОЙ ПАРТІИ.

1. Русская партія считается до 60 очковъ; ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ, ставится на срединѣ или центральной точкѣ билларда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой доскѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребію придется.
2. При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй красный шаръ. Если выставлемый шаръ не стаетъ за сказную черту, или собою какой либо шаръ изъ занимаемаго имъ мѣста, то партнеръ получаетъ одио очко.
3. Когда при выставкѣ упадетъ выставлемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цѣльный шаръ, то оный не считается, ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.
4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, а въ угловую 6; красные же шары, въ каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.
5. Къ вышеозначеннымъ очкамъ присчитываются еще *карамболы* (т.е. отрицательные удары), въ слѣдующемъ порядкѣ: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и, отронувши отъ него, столкнуть или задѣвъ красный шаръ, то это называется *карамболъ отъ желтаго по красному*, и присчитывается 6 очковъ, *отъ желтаго по бѣлому 5 очковъ, отъ краснаго по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка; отъ бѣлаго по желтому 6, по красному 2 очка*. Вторичные карамболы (т.е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красному 3, и бѣлымъ 2 очка.
6. Карамболы, сдѣланные прежде столкновѣнія съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ же образомъ, какимъ и отразившіе послѣ его паденія.
7. Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, не задѣвъ шаръ упадетъ послѣ карамбола, то это считается въ слѣдующемъ порядкѣ по бѣлому .....2 очка.
  - „ красному.....3
  - „ желтому.....6 (\*)
  - „ бѣлому и красному.....4
  - „ бѣлому и желтому.....7
8. Если при ударѣ кій поскользнется, то это считается
9. За каждый промахъ, т.е. за такой ударъ, отъ котоі одио очко въ пользу партнера.
10. Когда играющій уронитъ шаръ на себя, или дастъ промахъ, и тѣмъ дополнитъ число недостающихъ очковъ партнера, то партія кончается.
11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше чѣмъ сыгравшій шаръ поставленъ на определенное мѣсто, платитъ за промахъ, а когда сдѣластъ шаръ, лишается своего выигрыша, противника, присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.
12. Выигравшій партію долженъ выставлять при началѣ новой партіи.

### ПАРТІЯ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи желтый шаръ играютъ только въ среднюю лузу, и считается 6 очковъ; если же желтый шаръ упадетъ въ угловую, то это считается 6 очковъ на себя. Карамболы считаются при били и безъ оного, по правиламъ обыкновенной русской пятишарной партіи, только послѣ карамбола безъ били не продолжаютъ играть, а представляется играть партнеру; также послѣднее очко должно быть сдѣлаю билией, а на себя или промахомъ партія не кончается.

#### ТАМБОВСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 60 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ карамболы безъ били, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаютъ шара или карамбола. Послѣднее очко должно быть сдѣлаю билией, т.е. должно положить шаръ въ лузу.

#### ПАРТІЯ ПОЛЬСКАЯ.

1. Польская партія считается до 60 очковъ, по правилу русской пятишарной партіи, но карамболы не считаются.
2. Игравтъ каждый шаръ только одинъ разъ поочередно, въ одну лузу позволено играть нѣсколько шаровъ.
3. Партія кончается только бѣлымъ шаромъ, т.е. для окончанія партіи и дополненія послѣднихъ очковъ нужно сдѣлать бѣлаго шара партнера.

#### ПАРТІЯ НЕМЕЦКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

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

#### ПАРТІЯ МОРСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВ.

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

#### ПАРТІЯ АНГЛИЙСКАЯ.

1. Эта партія играетъ съ 3-мя шарами, однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками.
2. Выставляется: красный на низкую (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту посрединѣ, 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 позволено выходить изъ дома, а также не отойте отъ домовой точки болѣе 6 вершковъ, для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣлкомъ позуаруть на биллардѣ сказанной величины, центръ котораго долженъ быть домова точка.
4. Игра позволено 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 карамбола на себя, по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболъ отъ краснаго по бѣлому 3 очка, отъ бѣлаго по красному 2 очка, на себя отъ краснаго 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 очко. По исполненіи объявленнаго удара, случающихся карамболъ, упавшій 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 карамболами.
2. Красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бѣлый нижнюю (домовую) точку, и вторымъ бѣлымъ играютъ.
3. При началѣ игры не позволено переходить домовую линію, а также не позволено отойти отъ нижней домовой точки болѣе какъ на три шара.
4. Въ этой партіи считается только карамболъ, каждый по одному очку, падене же шаровъ въ лузу, равно и промахъ не считается. Когда шаръ упадетъ въ лузу, его ставятъ на свое мѣсто.
5. Каждый шаръ до тѣхъ поръ, пока не сдѣластъ очко.
6. Если играющій даетъ промахъ, то за это не платитъ, но терять правъ на ударъ.

#### ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ В 24 ОЧКА.

Въ этой партіи, кромѣ карамболѣ, считаются и били: красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболъ по 2 очка; а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской пятишарной партіи.

#### ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ В 16 ОЧКОВ.

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболы, къ дублету присчитывается карамболъ по 2 очка, а карамболъ послѣ несдѣланнаго шара считается 1 очко, шаръ дублетомъ въ лузу: красный 3, бѣлый 2 очка; промахъ и потеря какъ въ русской пятишарной партіи.

#### ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ ИТАЛЬЯНСКАЯ.

1. Эта партія играетъ 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 билларда, а бѣлая вокругъ нее, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ срединѣ лузамъ; разстояніе между черными и бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шарка, 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 шара, въ лузу считается 2, карамболъ по красному 4, красный шаръ въ лузу тоже 2 очка, промахъ, т.е. нетронувшій шара когда прошелъ, считатъ въ дину билларда, играемаго шаръ одио очко, если шаръ эту линію не прошелъ два очка.
4. Непинувшій партію ставитъ свой и красный шары произвольно, толкуя ихъ кіемъ.
5. Каждый изъ играющихъ имѣетъ право, по очереди, ударять въ шаръ одио только разъ.
6. Играть позволено только по чужому бѣлому шару, исключая одио толъ случая, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по красному.
7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный, раннее бѣлаго, то терять 2 очка, а если сдѣластъ еще карамболъ по бѣлому — 4 очка.
8. Карамболъ по красному считается, задѣвъ не только своимъ, но и чужимъ шаромъ.
9. Когда то мѣсто, на которомъ слѣдуетъ поставить кеглю, займѣтъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предъназначенное для нея мѣсто. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ то, что онъ въ этотъ ударъ сдѣлалъ.
10. Когда играютъ изъ руки, то это всегда дѣлаютъ отъ дальняго къ, и играютъ шаръ, конца билларда.

### ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

1. Русскую партію въ кегли играютъ съ слѣдующими означеніями: бѣлая кегля считается по 2, а черная, упавшая одна, или съ другими вмѣстѣ, 5 очками; карамболъ по 2 очка; били: красный 3, а бѣлый шаръ 2 очка.
2. Карамболы считаются, когда оба шара свднются съ занимаемаю имъ мѣста. Играть позволяется 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 только по бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т.е. отъ карамбола; и за свой шаръ, положенный отъ карамбола въ лузу, считается 2 очка въ пользу играющаго.
5. Кто обѣщаетъ сдѣлать шаръ или дублетъ долженъ непременно означить и лузу, въ которую намѣренъ сыграть шаръ; упавшій въ неизвѣстную лузу считается на себя, также считается на себя и очки каждого необъявленнаго удра.
6. Объявивъ впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но прицѣливаясь и случайные очки, сдѣланные при исполненіи обѣщанія, напримѣръ, сказавши: „красный шаръ въ лузу“, и притомъ сыгравъ кеглю или сдѣлавъ карамболъ и свой упадетъ въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу.
7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлаю не вслѣдъ за ударомъ. Напримѣръ, если играющій объявляетъ: „я своимъ шаромъ попаду въ кеглю“, а уронитъ ее чужимъ, и послѣ этого шаръ, оравившись отъ борта, уронитъ хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе обѣщанія.
8. При игрѣ съ руки позволено выдти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку билларда; не позволено только корпусомъ выдти за линію домовой точки.
9. Съ руки шаръ всегда съ домоваго конца билларда.

#### ПАРТІЯ СОЛО.

1. Эту партію играютъ и оканчиваютъ одинъ играющій, участвовать, т.е. поочередно играть, могутъ отъ двухъ до неопредѣленнаго числа persons.
2. Для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятъ на биллардѣ 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 срединѣ билларда, одинъ на срединую точку, а остальные два приставляются плотно по обѣ стороны къ нему по направлению верхняго и нижняго бортовъ.
3. Игра начинается краснымъ шаромъ изъ дому и состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать въ наименьшемъ числѣ ударовъ всѣ шары въ лузы, а считается только число ударовъ.
4. Если шаръ вылетитъ изъ билларда, то это считаютъ за сдѣланнаго шара и на биллардѣ не ставятъ.
5. Промехи 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, какимы 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.

#### Произвольное общепринятые правила игроковъ и содержателей биллардовъ.

Кто разрѣшитъ суюю на биллардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ