

Игры Русского Биллиарда

Краткий справочник

Составитель: С.Тихонов

Март, 2020

Посвящаю этот труд светлой памяти моего отца – Тихонова Ивана Тимофеевича. Батя, ты бы по достоинству заценил этот справочник.

Много ли вы знаете о Русском Биллиарде? Я спрашиваю не о том современном национальном бильярде, официально называемом «Пирамидой», но при этом зачастую почему-то именуемом «Русским Бильярдом». Можете ли вы назвать несколько игр, в которые играли в те давние времена, когда наш бильярд зарождался, развивался и становился умной самостоятельной игрой, достойной уважения и даже восхищения во всем мире? А если и сумеете назвать, то знаете ли вы хотя бы основы правил этих игр? Просмотрев по диагонали этот справочник и даже внимательно прочитав его, вы, конечно же, не станете докой в этой теме, но зато навсегда распрощаетесь со статусом невежды.

Составляя справочник, я сознательно не упоминал несущественные частности правил, и лишний раз не говорил об общих принципах правил бильярдных игр. Ну, к примеру, я посчитал, что здесь уместно промолчать о том, что при выполнении удара игрок обязан касаться ногой пола; не везде я и упоминал про то, что случайный и пренамеренный туш шара в бильярде не приветствуется. Мне хотелось в единой манере и достаточно подробно сформулировать наиболее важные аспекты правил разных игр, раскрывающие принципы, заложенные при их создании и в ходе трансформации. Насколько это удалось – судить не мне. Надеюсь, найдутся любители бильярда, которые оценят пользу от такого справочника, и поймут, что весьма удобно иметь его под рукой.

При составлении этого документа я обращался к различной литературе. Названия основных использованных источников (с соответствующими гиперссылками) я привел отдельно в конце работы. Литература, вышедшая в свет в России в дореволюционное время, была охвачена практически полностью. Но, пожалуй, единственным темным пятном при этом остались правила, связываемые с именем бильярдного фабриканта М.Н.Ерыкалова, и датируемые 1834 годом. Где только не упоминается об этих правилах, но в глаза их, похоже, мало кто из упоминающих видел. Ну как, например, понять, что тот же [А.Леман](#) в своей библиографии приводит название «*Правила бильярдной игры составленные М.Н.Ерыкаловымъ. С.-Петербургъ*», а в книге [А.Иванова](#) значится «*Условія и правила билліардної игры составленные Билліардної фабрикой М.Н.Ерыкалова. С.-Петербургъ*»? Почему приведенные названия так разнятся? Полагаю, что имеется больше оснований доверять А.Иванову – ведь издание его книги было

инициировано и профинансировано «обширнѣйшей въ России билліардной фабрикой М.Н.Ерыкаловъ», и поэтому именно А.Иванов мог без труда получить из фабричных запасников оригинал правил, напечатанных в 1834 году. Кстати, следует обратить внимание на то, что название, приведенное А.Ивановым, недвусмысленно связывает происхождение правил именно с фабрикой, а не с самим М.Н.Ерыкаловым, которому во всех иных источниках отданы лавры авторства. Действительно, написание правил – слишком мелкая задача, чтобы ее обязательно решал сам фабрикант-владелец. (Хотя, нужно признать, что А.Фрейберг, являясь владельцем бильярдного производства, не считал зазорным лично составить правила и растиражировать их в печатном виде.) Видимо, в 30-х годах девятнадцатого века эти правила являлись сопроводительными документом (в виде инструкции) к продаваемым фабрикой М.Н.Ерыкалова бильярдным столам. Скорее всего, в качестве отдельной брошюры эти правила никогда не издавались, и поэтому найти их до сих пор никто не может. Как бы то ни было, со слов А.Лемана (а уже за ним пошло-поехало) мы знаем, что в так называемых правилах М.Н.Ерыкалова содержатся описания следующих игр: «Русская партия», «Пирамида», «Французская трехшаровая партия», «Русская пятишаровая карамбольная партия», «Гусарская партия», «Морская партия», «Алагер». Правила всех этих игр в справочнике имеются, и в этом смысле нет особых причин сетовать на то, что так и не удалось хоть глазком взглянуть на приписываемые М.Н.Ерыкалову правила.

Для удобства использования справочника я привел в конце списки игр в алфавитном и хронологическом порядках с указанием номеров соответствующих страниц.

Алагер (*À la guerre*) в два шара (1826)

В этой игре двумя шарами может принимать участие произвольное количество игроков. Последовательность нанесения ударов определяется до начала партии посредством жребия. В течение игры право выполнения удара переходит к очередному игроку после того, как предыдущий игрок сделает единственный удар (к которому причисляется и выставка шара). Исключением является возможность повторного нанесения удара, когда игрок раньше других соперников «берется сделать» шар (то есть объявляет, что отправит шар в лузу, и в случае неудачи будет наказан за это штрафным очком), а тот, кто должен играть по очередности, уступает ему, сам не желая делать удар на тех же условиях. После выполнения удара с обязательством «сделать шар» ход переходит к игроку, следующему за тем, кто удар пропустил. Когда удар будет выполнен последним по очередности игроком, к столу снова подходит тот, кто начинал игру. Иными словами, игра ведется по кругу.

В течение партии для каждого участника ведется персональный счет, к которому добавляется по одному очку, если игрок допустил нарушение правил, или если соперник, выполняющий следующий удар, без фола отправил прицельный шар в лузу или за борт. Когда на счету игрока накапливается определенное количество очков, совместно оговоренное оппонентами перед началом партии, игрок выбывает из дальнейшего розыгрыша. Победителем партии становится тот, кому удалось остаться единственным не выбывшим игроком.

Партия начинается с того, что первый по очереди игрок делает выставку шара с руки из дома. За ним в игру вступает тот, кто оказался по жребию вторым. Он играет другим шаром с руки из дома по прицельному шару, которым в качестве битка пользовался предыдущий игрок. За вторым игроком наступает черед третьего; битком для него является тот шар, которого в предыдущем ударе кием не касались, а качестве прицельного шара выступает биток игрока, выполнявшего предыдущий удар. Третий игрок выполняет удар из текущей позиции шаров. В последующей игре указанная процедура смены игроков и шаров сохраняется, за исключением тех ситуаций, когда прицельный шар попадает в лузу или вылетает за борт, а также когда нарушаются правила. В таких случаях игрок, имеющий в порядке очередности право выполнения удара, делает выставку шара с руки из дома, а следующий за ним соперник наносит удар с руки из дома (аналогично тому, как были регламентированы первые два удара партии).

Считается, что правила были нарушены в следующих случаях:

- удар выполнен не в очередь;
- удар кием нанесен не по своему битку;
- биток не попал в прицельный шар;
- биток попал в лузу или вылетел со стола;
- обязательство «берусь сделать» шар не было выполнено.

С единодушного согласия всех не выбывших на этот момент соперников, по ходу партии в игру может быть принят дополнительный участник, в том числе – из числа уже выбывших. В таком случае он вносит полный взнос, и считается, что на его счет уже записано столько очков, сколько имеется у игрока с наибольшим счетом.

После того как в игре останутся лишь два игрока, выставку следует делать тому из них, на чей счет записывается очко.

Допущенное нарушение правил вправе заметить любой из всех участников игры; если же это сделал лишь сторонний зритель, то штраф не налагается.

Примечания:

1. В Алагер можно играть шарами одного цвета, но как-то помеченными, чтобы их можно было отличать друг от друга. Однако, гораздо лучше использовать разноцветные шары, например – красный и белый.
2. В давние времена о начислении очков на счета игроков говорили иначе, например: «игрок взял марку» или «игрок получил крест». Соответственно и игра велась «до определенного числа марок» или «до конкретного количества крестов».
3. Игру нередко называют «Алягер». Это и не удивительно, ведь на самом деле ее название происходит от французского *à la guerre*, что произносится скорее «алягер», чем «алагер». Однако, к величайшему сожалению, на сегодняшний день практически повсеместно прижилось еще одно произношение, которое не только не является правильным, но и, мягко говоря, не ласкает слух: «Алагёр».
4. Термин «берусь сделать» шар, использующийся в этой игре, является переводом исходного французского *Je prends à faire*, что означает «я берусь сделать». Окончание приведенной французской фразы произносится примерно как «афер», что впоследствии дало волю фантазии, и в обращение был введен измененный вариант термина – «беру на аферу» (см., например, у А.Лемана ([1906](#))). Получилось не по-русски и не по-французски, родился какой-то словесный гибрид-уродец. Ну, да ладно, до революции 1917 года любители бильярда вкладывали в слово «афера» сейчас устаревший смысл – дело, рискованное предприятие с целью личной выгоды. Но ведь современное толкование имеет совсем иную окраску – рискованное, сомнительное и неблагоприятное дело, предприятие с целью личной наживы. В общем, мне совсем не нравится пользоваться таким термином.
5. В начале двадцатого века ([1906](#)) в правилах «Алагера» изменился порядок выбора игрока, который будет выполнять внеочередной удар, обязуясь забить шар – игрок, обладающий правом выполнения очередного удара, может по своему выбору уступить его кому-то из числа желающих.
6. Правила определяют, что после любого совершенного фола шары снимаются со стола, выполняется выставка, а затем очередной соперник играет с руки. На первый взгляд может показаться, что такой подход не вполне логичен для ситуаций, когда после фола оба шара остаются на игровом поле. Казалось бы, играй себе дальше и не заморачивайся с какими-то там выставками. Однако, сформулированные правила направлены на четкое и однозначное выполнение принципа: никто из игроков не может получить за один удар больше одного очка (кстати, этот принцип недвусмысленно оговорен в правилах). Действительно, если бы игра продолжилась из сложившейся позиции, следующим ударом мог бы быть забит прицельный шар, и предыдущему игроку полагалось бы начислить еще одно очко.
7. Для вступления в игру по ее ходу существует отдельный бильярдный термин – «приписаться».
8. В книге А.Лемана ([1906](#)) указано, как «бороться» с теми игроками, которые позволяют себе надолго уйти от стола и, тем самым, задерживают всех остальных. Для таких случаев установлено, что за отсутствующего играет следующий по очереди игрок, который затем выполняет удар и за себя. Таким образом, посредством незамысловатой двухходовочки можно без труда показать небо в алмазах тому, кто не заботится об интересах коллег по игре.
9. В правилах, изложенных в книге А.Лемана ([1906](#)), установлена процедура определения очередности ударов в следующей партии: в игру вступают в порядке, обратном порядку выбывания из игры в предшествующей партии.

10. Существуют иные разновидности «Алагера», правила игры в которые согласовываются игроками до начала партии, например – «Алагер с дуплетами», «Алагер с запрещенной лузой», «Алагер потерь».

Алагер (À la guerre) со всеми шарами (1826)

В этой игре может принимать участие произвольное количество игроков, каждый из которых имеет свой собственный биток, внешне отличающийся от шаров соперников. Последовательность подходов игроков к столу определяется до начала партии посредством жребия. По ходу игры право выполнения удара переходит к очередному игроку после того, как предыдущий игрок выполнит нерезультативный удар или нарушит правила. Результативным считается удар, в результате которого прицельный шар попал в лузу или вылетел со стола; выполняя такие удары, игрок продолжает серию. После последнего по очередности игрока удар переходит по кругу к первому.

Каждый из игроков имеет право выполнить удар не в порядке очередности, если раньше других соперников заявит о том, что «берется сделать» шар (то есть, что отправит конкретный шар в лузу, и в случае неудачи будет наказан за это штрафным очком), а тот, кто должен наносить очередной удар, уступает ему, сам не желая делать это на тех же условиях. После выполнения удара с обязательством «сделать шар» ход переходит к игроку, следующему за тем, кто удар пропустил.

В течение партии для каждого участника ведется персональный счет, к которому добавляется по одному очку, если игрок допустил нарушение правил, или если кто-то из соперников без фола отправил биток игрока в лузу или за борт. Когда на счету игрока накапливается определенное количество очков, совместно оговоренное оппонентами перед началом партии, игрок выбывает из дальнейшего розыгрыша. Победителем партии становится тот, кому удалось остаться единственным не выбывшим игроком.

Перед началом игры внутри дома очерчивается сектор, радиус которого превышает радиус сектора из французских партий на несколько дюймов. По ходу партии для каждого соперника действует следующий порядок, определяющий то, как ему следует выполнять удар: 1) если биток игрока располагается вне игрового поля, или помимо битка на столе не осталось иных шаров, нужно играть с руки, установив биток в любом свободном месте сектора; 2) при игре с руки выполняется выставка (вывод битка за пределы дома), если на столе нет иных шаров, или если все другие шары на столе расположены в доме; 3) в иных случаях биток направляется в прицельный шар, в качестве которого используется тот шар на столе, который расположен ближе иных к битку; во избежание споров, до удара производится заказ прицельного шара.

Правила игры считаются нарушенными в следующих случаях:

- удар выполнен не в очередь;
- удар кием нанесен не по своему битку;
- не был сделан заказ прицельного шара;
- биток не попал в заказанный прицельный шар;
- биток попал в лузу или вылетел со стола;
- обязательство «берусь сделать» шар не было выполнено.

С единодушного согласия всех не выбывших на этот момент соперников, по ходу партии в игру может быть принят дополнительный участник, в том числе – из числа уже выбывших. В таком случае он вносит полный взнос, и считается, что на его счет уже записано столько очков, сколько имеется у игрока с наибольшим счетом.

Примечание:

В «Алагер со всеми шарами» можно состязаться не только с использованием принципа «игры по ближнему» шару, но и заменяя его на «игру по наиболее отдаленному» шару, «игру по битку предыдущего удара» и пр. Кроме того, этот «Алагер» разыгрывают с запрещенной лузой, с дуплетами и пр.

А ля буль (À la boule) (1851)

«А ля буль» отличается от игры «Алагер в два шара» лишь некоторыми частностями. Партию могут разыгрывать несколько игроков, выполняющих удары по кругу в очередности, устанавливаемой жеребьевкой до начала партии. Помимо этого, до начала игры соперники договариваются о величине взноса в общую кассу, а также о стоимости одного очка.

По ходу партии для каждого игрока ведется счет «крестов», накапливаемых при допущенных нарушениях правил и в случаях, когда соперник, подходящий к столу после игрока, без фола отправляет прицельный шар в лузу. Набрав восемь «крестов», игрок выбывает из дальнейшего розыгрыша. Победителем в партии становится тот, кому удалось остаться единственным не выбывшим игроком – он и получает все деньги из кассы.

Партия начинается с того, что первый по очереди игрок делает выставку шара с руки из дома. За ним в игру вступает тот, кто по жребию оказался вторым. Он играет другим шаром с руки из сектора в доме по прицельному шару, которым в качестве битка пользовался предыдущий игрок. Если второму игроку удастся забить прицельный шар в лузу, то первому игроку добавляется два «креста»; помимо этого, первый игрок платит второму деньги за два очка (или записывает очки для взаиморасчетов по окончании партии). Далее второй игрок устанавливает в секторе отправленный в лузу шар и использует его в качестве битка в следующем ударе. Когда второму игроку не удастся отправить прицельный шар в лузу, к столу подходит третий игрок. Переход хода происходит также и в случаях нарушений игроком правил: а) при попадании битка в лузу или его вылете за борт налагается штраф в размере 2 очка в пользу предыдущего по очереди игрока; при этом оштрафованному игроку дополнительно добавляется два «креста»; б) при промахе битка по прицельному шару игроку добавляется один «крест».

За вторым игроком наступает черед третьего; битком для него является тот шар, которого в предыдущем ударе кием не касались, а качестве прицельного шара выступает биток игрока, выполнявшего предыдущий удар. Третий игрок наносит удар из текущей позиции шаров или с руки из сектора в доме, если до этого его биток покинул игровое пространство. За третьим игроком следует четвертый и т.д.

А ля ронде (À la ronde) (1851)

Эта игра, появившаяся во второй половине восемнадцатого века, предназначена для любого числа соперников, хотя в нее можно играть и вдвоем. Название игры в переводе с французского означает *вокруг, кругом*, поэтому для простоты ее можно называть «*Круговая партия*».

Для игры используются 12 белых шаров и один шар чуть большего размера, который служит единым битком для всех игроков. Этот шар должен визуально отличаться от прочих, и поэтому в этих целях разумно использовать цветной биток – например, красный. Перед началом партии белые шары расставляются вплотную к бортам так, чтобы между всеми соседними лузами располагалось по два шара, и расстояние между ними было равно расстоянию от каждого шара до ближайшей к нему лузы. Именно такой способ расстановки рекомендует книга А.Бауманна (1795), в которой правила «*А ля ронде*» были впервые представлены подробно. В русскоязычных же печатных источниках нигде не указывалось, на каком удалении друг от друга следует разместить соседние шары; требовалось лишь не ставить их вплитык, и чтобы расстановка по всем бортам была одинаковой.

Прежде чем начать играть, участники путем жеребьевки определяют очередность подходов к столу, а также согласовывают размер вступительного взноса в общую кассу и стоимость одного набранного или потерянного очка. Помимо этого, соперники договариваются о направлении (по ходу часовой стрелки или против него), в котором, начиная с прицельного шара вступительного удара партии, последовательно назначаются очередные шары, с которыми биток должен войти в контакт в первую очередь.

После того как в общую кассу будут внесены все деньги, к столу подходит игрок, получивший право выполнения начального удара. Он устанавливает биток в середине игровой поверхности (на второй точке), по своему усмотрению выбирает прицельный белый шар и наносит вступительный удар. Если шар (или несколько шаров) в соответствии с правилами попадает в лузу или вылетает за борт, то за это начисляется определенное количество очков, согласно которым игрок получает из кассы соответствующую сумму. После результативного удара игрок продолжает свою серию. При этом прицельным для него становится тот белый шар, который ранее в игре не был сдвинут со своего начального местоположения, а также в согласованном направлении (по часовой стрелке или против нее) является ближайшим к начальному месту шара, являвшегося прицельным в предыдущем ударе. В тех случаях, когда игроку не удастся забить шар или отправить его за борт, а также при нарушениях правил, серия прерывается. В случае допущенного нарушения правил игрок оплачивает в кассу соответствующий штраф.

За первым игроком к столу подходит тот, кто получил вторую очередь. Если в предшествующем ударе биток покинул игровую поверхность, игрок устанавливает его на вторую точку стола; прочие же шары, попавшие в лузы и вылетевшие за борт, в дальнейшем ходе партии не используются. Далее определяется очередной ранее не сдвинутый прицельный шар (как указывалось выше – в согласованном направлении) и выполняется удар. В зависимости от результатов удара могут быть получены деньги или оплачены штрафы, после чего игрок продолжает серию или уступает место у стола очередному оппоненту. Впоследствии за третьим игроком в игру вступает четвертый, далее – пятый и т.д. После последнего по очереди игрока

свой очередной подход начинает выполнять первый игрок, и далее игра ведется по кругу.

Если игрок не попадает в единственный оставшийся не сдвинутым со своего начального места белый шар, то выплачивает штраф и снова выполняет удар. Если при повторном ударе шар легально попадет в лузу или вылетит за борт, очков за это начислено не будет.

После того как все белые шары будут хотя бы один раз сдвинуты со своих первоначальных мест, игроки могут по своему разумению выбирать тот прицельный шар, в который при ударе направляется биток.

Когда на столе остаются лишь биток и один белый шар, удары кием наносятся по этим двум шарам поочередно. Игрок, забивший или отправивший за борт предпоследний прицельный шар, наносит удар по битку, а следующий игрок – по белому шару и т.д. Партия заканчивается, когда шар, являющийся для бьющего игрока прицельным, покидает игровую поверхность – независимо от того, были ли при этом нарушены правила или нет. После окончания партии производится окончательный расчет между игроками. Тот, кто выполнил последний удар в партии (по правилам или с фолом), начинает следующую партию.

Начисление очков за результативные удары, выполненные без нарушений правил, производится следующим образом:

- прицельный шар оказался в лузе: 2 очка;
- прицельный шар вылетел за борт: 2 очка;
- помимо покинувшего стол прицельного шара, в лузе или за бортом оказался и другой белый шар: 2 очка за каждый дополнительный шар;
- последний шар в партии был забит или отправлен за борт: по 4 очка с каждого игрока.

Начисление штрафных очков при нарушениях правил производится следующим образом:

- биток не попал ни в один из шаров: 1 очко;
- не произошло соударения битка с нужным прицельным шаром: 1 очко;
- после соударения с нужным прицельным шаром биток попал в лузу или вылетел за борт: 2 очка;
- не произошло соударения битка с нужным прицельным шаром, и биток попал в лузу или вылетел за борт: 3 очка;
- не произошло соударения битка с нужным прицельным шаром, и другой шар попал в лузу или вылетел за борт: 3 очка;
- был забит или отправлен за борт нужный прицельный шар, но биток попал в лузу или вылетел за борт: 4 очка;
- не произошло соударения битка с нужным прицельным шаром, но при этом биток и другой шар покинули игровую поверхность: 5 очков.
- был забит последний шар в партии, но биток попал в лузу или вылетел за борт: по 4 очка каждому из соперников.

Примечания:

1. Установленная правилами жесткая последовательность выбора прицельного шара на начальном этапе игры открывает перед игроками привлекательную тактическую нишу – возможность приводить биток в «заснукеренную» позицию. Конечно, такой тактический прием гораздо более востребован в противоборствах двух соперников, но и здесь явно украшает игру. К тому же каждый игрок, желая в итоге оказаться

победителем, заинтересован в том, чтобы общая касса наполнялась за счет промахов соперников при выходе из замазанной позиции.

В книге А.Бауманна ([1795](#)) по этому поводу говорится, что игрок имеет право сдвинуть мешающий шар, а после удара вернуть его на место. Считаю такое послабление неуместным. Ну, что это за бильярд, в котором шары так активно передвигают руками? Чем-то это даже напоминает манипуляции наперсточников. По мне – пусть австрийцы, немцы и французы играют с подобным уловками, а для русских это несолидно, что ли.

2. Понятие дома в этой игре отсутствует.

3. Из правил явным образом не следует – куда выставляется биток, «потерянный» при розыгрыше последнего шара, если при этом прицельный шар остался на столе. Действительно, если бы возвращаемый шар оставался битком и в следующем ударе, то его следовало установить в центре стола. Но ему же уготована роль прицельного шара, и расположению на второй точке порадуетесь лишь игрок, выходящий по очередности к столу – ведь с этого места забить шар может оказаться не так уж и сложно. А справедливо ли это? Думается, что действия при подобном развитии игры соперникам стоит согласовывать до начала партии.

4. Понятно, что если в партии выявляется победитель, то ему и переходят все деньги из общей кассы. Но что с этой кассой делать, когда партия завершается ударом с нарушением правил? Наверно, в таких случаях справедливо будет вложить имеющийся остаток в общую кассу следующей партии.

5. В рамках сформулированных правил недобросовестные игроки, действующие в сговоре, получают определенные возможности для мошенничества. Так, если проходимцы будут играть друг за другом, одному из них не составит особого труда сделать подставку для другого, чтобы тот забил решающий шар и получил с каждого из соперников плату, соответствующую четырем очкам, а также забрал весь остаток общей кассы.

А ля Фигаро (À la Figaro) ([1851](#))

Альтернативное название игры «*Пирамида*».

А ля шасс (À la chasse) ([1851](#))

Эта игра, название которой в переводе с французского означает *на охоте*, появилась в начале девятнадцатого века. Согласно дошедшим до нас скудным сведениям, соперничество ведется «один на один» или «команда на команду». В основном игра проходит по правилам «*Пирамиды*»; к отличительным особенностям относится следующее:

- игра ведется пятнадцатью пронумерованными прицельными шарами и общим для игроков битком; перед началом партии прицельные шары устанавливаются в линию перпендикулярно продольной оси стола; при этом соседние шары должны касаться друг друга, а шар №8 должен занимать третью точку стола;
- если в результате удара биток покидает стол, противник забирает себе все шары, с которыми контактировал биток;
- если в лузу попал прицельный шар, в который в первую очередь направлялся биток, то противник забирает этот шар, но при этом не имеет права забрать и иные попавшие в лузу шары;

- в отличие от «*Пирамиды*», при розыгрыше последнего шара соперники продолжают наносить удары кием по единому для них битку;
- если при розыгрыше последнего шара игрок «теряет» биток, на него накладывается штраф, соперник засчитывает последний шар себе, и игра заканчивается.

Английская партия (1887)

Эта игра появилась в Русском Биллиарде в качестве адаптированной версии «Английского бильярда» (дожившего с минимальными изменениями до сегодняшних дней). В ней используются три шара: два бита белого цвета (по одному для каждого игрока) и общий красный шар. Для ведения игры на стол наносится специальная разметка: а) внутри дома очерчивается сектор радиусом в 6 вершков (примерно 27 сантиметров), исходящим из первой отметки; б) отмечается «белая» точка, расположенная на продольной оси стола на расстоянии двух диаметров шара от середины короткого борта, ближнего к третьей отметке (таким образом, между шаром, стоящим на «белой» точке, и бортом имеется зазор в полтора диаметра шара).

Перед началом партии красный шар ставится на первую отметку стола, а биток одного из игроков – на «белую» точку. Первый удар выполняется другим игроком с руки из сектора, и ему надлежит направить свой биток в белый шар. Это условие продиктовано следующим требованием правил: при игре с руки соперникам следует играть по любому шару, расположенному вне дома; если же все прицельные шары находятся в доме, то необходимо сначала направлять биток в дальний короткий борт. Если удар оказывается результативным, игрок продолжает серию. В иных случаях (в частности, при допущенном нарушении правил) право выполнения удара переходит к сопернику.

Перед каждым ударом игрок должен объявить, что он намерен сделать. Выполняя удары, игроки стремятся к результативности, то есть стараются набирать очки. Тот из оппонентов, кому удастся первым набрать 50 очков, выигрывает партию. Выполненный без нарушений правил удар считается результативным в следующих случаях:

- красный шар оказался в лузе: 3 очка;
- белый прицельный шар оказался в лузе: 2 очка;
- был выполнен карамболь от красного шара по белому: 3 очка;
- был выполнен карамболь от белого шара по красному: 2 очка;
- после попадания в красный шар биток оказался в лузе: 3 очка;
- после попадания в белый шар биток оказался в лузе: 2 очка.

Очки за несколько результативных действий, выполненных в одном ударе, суммируются.

В ходе партии применяются следующие правила ввода шаров в игру после того, как они покидают игровое пространство:

- после того как красный шар покинул стол, его ставят на первую отметку, а если она занята, то на третью отметку; если же оказывается, что и она занята, то шар размещают посередине стола;

- если белый прицельный шар покинул стол благодаря результативному удару, его ставят на «белую» точку, а если она занята, то на третью отметку; если же оказывается, что и она занята, то шар размещают посередине стола;
- если белый прицельный шар покинул стол, и следует переход хода, этот шар используется в качестве битка и устанавливается в секторе;
- если биток покинул стол благодаря результативному удару, то его ставят в секторе для игры с руки;
- если биток покинул стол, и следует переход хода, то шар ставят на «белую» точку, а если она занята, то на третью отметку; если же оказывается, что и она занята, то шар размещают посередине стола.

Штрафные очки начисляются в следующих случаях:

- туш любого шара: штраф 1 очко;
- удар кием нанесен не по своему битку: штраф 1 очко;
- биток прошел мимо прицельного шара: штраф 1 очко;
- биток не попал в прицельный шар, но оказался в лузе: штраф 2 очка;
- шар вылетел за борт: штраф 2 очка;

Различные штрафы, начисляемые вследствие единственного удара, суммируются. Если при нарушении правил попутно выполняется какое-либо результативное действие, то очки за него суммируются со штрафом.

Примечания:

1. До появления в России приведенных выше правил, были распространены короткие версии «Английской партии» – в 32 очка и исключительно карамбольная игра в 15 очков ([1853b](#))
2. Следует заметить, что радиус сектора в доме примерно на 2 сантиметра меньше радиуса сектора D для игры «Снукер».

Белая партия (*Partie blanche*) ([1826](#))

Общее название партий, разыгрываемых с использованием двух шаров: «Обыкновенной партии в два шара», «Партии потерь», «Партии с запрещенной лузой».

Большая пирамида ([1906](#))

Бытует мнение, что эта игра – истинно русская, что именно она олицетворяет настоящий Русский Биллиард. Но справедливости ради все же следует сказать (и об этом, кстати, недвусмысленно высказывались [А.Леман](#) и [А. Иванов](#)), что «Большая пирамида» была придумана в конце девятнадцатого века за границей, и в Российской Империи она получила некоторое распространение лишь в частных домах Петербурга и в Одессе.

«Большая пирамида» появилась как развитие «Пирамиды», к пронумерованным шарам которой добавили прицельные шары из пятишаровых игр – желтый, два красных и два белых. Перед началом партии эти дополнительные шары ставятся в линию вплотную к основанию пирамиды. Шарам без номеров назначена повышенная стоимость, что и определяет особенности тактического

ведения игры: стоимость желтого шара составляет 60 очков, каждый из красных шаров ценится по 40 очков, а каждый из дополнительных белых – по 20 очков. Таким образом, с учетом того, что шар №1 оценивается в 11 очков, и к последнему шару партии добавляется 10 очков, общая стоимость шаров «Большой пирамиды» равна 300 очков. А это значит, что при игре двух соперников для победы нужно набрать минимум 151 очко.

Игра в «*Большую пирамиду*» ведется по правилам обычной «*Пирамиды*». Исключение составляет лишь то, что за любое допущенное нарушение правил игрок возвращает обратно на стол один из забитых им ранее шаров (естественно, выгоднее выставлять шар с наименьшей стоимостью). Если же у игрока еще нет забитого шара, то он рассчитывается за свой долг после первой удачной атаки лузы.

Гусарская партия в 48 очков ([1890](#))

Наряду с несколькими прочими играми, «*Гусарская партия в 48 очков*» входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «*Русская партия*». Правила этой игры совпадают с правилами «*Тамбовской партии*» за исключением следующего:

- игра ведется до набора 48 очков;
- желтый шар можно отправлять лишь в средние лузы, набирая при этом 6 очков;
- попадание желтого шара в угловую лузу приводит к штрафу в размере 6 очков.

Игра приобретений (*Winning Game*) ([1773](#))

Альтернативное название «*Обыкновенной партии в два шара*».

Испанская партия (*Spanische Partie*) ([1795](#))

Альтернативное название игры «*Каролина*».

Итальянская партия в кегли ([1853a](#))

Эта игра ведется тремя шарами: двумя личными битками игроков, имеющими белый цвет, и общим красным шаром. Помимо этого, используются пять кеглей: четыре белых и одна черная (или светло-коричневая).

Перед началом партии черная кегля устанавливается в центре стола, а белые – вокруг нее так, чтобы образовался квадрат, два угла которого обращены к средним лузам. Каждая внешняя кегля удалена от центральной настолько, чтобы между ними едва мог пройти шар.

Победителем в партии становится тот игрок, который без нарушений правил одним ударом собьет все кегли или первым наберет 30 очков. Очки набираются при сбивании кеглей, за счет попаданий прицельных шаров в лузы и путем выполнения

карамболей. Очки, набранные различными способами посредством единственного удара, суммируются.

Партия начинается с того, что один из игроков делает выставку красного шара и своего битка, направляя их в любое место другой половины стола и не задевая при этом кегли. Следующим выполняет удар второй игрок, которому надлежит, играя с руки, попасть своим битком в белый шар (биток противника). Такое ограничение действует и в дальнейшем: игрокам разрешается направлять биток в красный шар только в случаях, когда второго белого шара на столе нет (а это бывает только, если противник своим предыдущим ударом отправил биток в лузу или за борт). При игре с руки биток всегда устанавливается с той стороны стола, которая является дальней по отношению к прицельному шару. За вторым игроком снова следует первый и т.д. – т.е. игра ведется поочередно и несерийно.

Свой биток, покинувший в результате удара игровую поверхность, вводится в игру с руки в следующем подходе этого же игрока. Красный шар, вылетевший за борт или попавший в лузу при допущенном нарушении правил, ставится в створ этой лузы. Забитый по правилам в лузу красный шар подлежит вводу в игру посредством выставки.

Одна или несколько кеглей считаются сбитыми без нарушений правил в следующих случаях:

- биток попал в белый прицельный шар, который затем один или несколько раз ударился в борт, а потом сбил кеглю;
- биток попал в белый прицельный шар, который затем отразился в красный шар, а потом сбил кеглю;
- биток попал в белый прицельный шар, который затем отразился в красный шар, сбивший затем кеглю;
- биток попал в красный прицельный шар (при отсутствии на столе битка соперника), который затем один или несколько раз ударился в борт, а потом сбил кеглю;
- биток попал в борт и отразился в белый прицельный шар, который затем сбил кеглю;
- биток попал в борт и отразился в красный прицельный шар (при отсутствии на столе битка соперника), который затем сбил кеглю.

За каждую сбитую белую кеглю начисляется 2 очка. Если была сбита одна лишь черная кегля, то начисляется 5 очков; когда вместе с черной кеглей падает хотя бы одна белая, за черную кеглю начисляется 2 очка. После удара сбитые кегли ставятся на свои места. Если же место упавшей кегли оказывается занятым, то кеглю оставляют лежать до тех пор, пока ее место не освободится.

За попадание прицельного шара (как красного, так и белого) без фола в лузу начисляется 2 очка. Карамболь от белого шара по красному оценивается в 4 очка. Карамболом считается не только последовательное попадание битка в белый и красный шары, но и попадание прицельного белого шара в красный.

Партия не может быть закончена после начисления очков за попадание шара в лузу. Для окончания партии необходимо выполнить карамболь или сбить хотя бы одну кеглю.

Штрафные очки начисляются в следующих случаях:

- удар кием нанесен не по своему битку: штраф 2 очка;
- биток прошел мимо прицельного шара: штраф 1 очко;

- биток не только не попал в прицельный шар, но и не докатился до него: штраф 2 очка;
- шар вылетел за борт: штраф 2 очка;
- биток попал в лузу: штраф 2 очка;
- биток сначала попал в красный, а не в белый шар: штраф 2 очка;
- был выполнен карамболь от красного шара по белому: штраф 2 очка;
- какой-либо из шаров был задет телом, кием, одеждой и пр.: штраф 2 очка;
- кегли были сбиты телом, кием, одеждой и пр.: штраф определяется суммой стоимостей сбитых кеглей;
- кегли были сбиты прицельным шаром с нарушением правил: штраф определяется суммой стоимостей сбитых кеглей;
- кегли были битком: штраф определяется суммой стоимостей сбитых кеглей;
- кегли были сбиты от того, что биток сдвинул лежащую на столе кеглю: штраф определяется суммой стоимостей сбитых кеглей.

Различные штрафы, начисляемые вследствие единственного удара, суммируются.

Примечания:

1. За границей, откуда эта партия и перекочевала в Россию, было принято играть до 24, а не до 30 очков.
2. Эту партию можно разыгрывать не вдвоем, а при большем количестве соперников.

Казак ([1853b](#))

Несколько странно, но описание этой игры я не смог отыскать ни в одном из печатных источников, помимо книги Р.Бакастова. И это весьма удивительно, ведь игра-то – явно не рядовая; ее можно смело отнести к разряду «развивающих».

Для игры используются шестнадцать пронумерованных шаров, которые делятся на две группы: в одну из них входят шары с младшими номерами – от №1 до №8, а в другую – «крупные» шары от №9 до №16. Каждая из групп шаров предназначена для одного из двух соперников. Один из них устанавливает свои шары на линии дома, а другой – на параллельной ей линии, проходящей через третью отметку стола. Расстояние между соседними шарами должно составлять 4 вершка (немногим менее восемнадцати сантиметров). В игре явно не лишней будет и еще одна линия, параллельная двум указанным выше – она проходит через центральную точку стола и служит для того, чтобы визуально определять, на какой половине стола находится тот или иной шар.

Игрок, начинающий первую партию, определяется жеребьевкой. В дальнейшем же первый удар выполняет тот, кто проиграл предыдущую партию. В ходе партии каждый из игроков располагается у короткого борта, ближайшего к линии начальной расстановки своих шаров. При подходе к столу игрок имеет право нанести удар кием по любому из своих шаров, располагающихся в том момент на ближайшей к игроку половине стола. Выбранный в качестве битка шар направляется в один из шаров противника с целью возвратит оба шара на ближайшую к игроку половину стола. Любой шар, попавший в результате удара в лузу, в дальнейшем ходе партии участия не принимает; то же самое относится и к шарам, вылетевшим за борт. Игра ведется без серийного правила, т.е. удары выполняются соперниками

поочередно. Победу в партии одерживает тот, кому удастся перевести все шары оппонента на свою половину стола, сохранив хотя бы один из своих шаров на дальней половине.

Примечания:

1. Номера на шарах используются лишь для того, чтобы можно было разделять шары по принадлежности тому или иному игроку. Представляется, что было бы гораздо удобнее играть, имея в наличии восемь шаров одного цвета и восемь – другого.
2. Понятно, что никакие штрафные санкции в этой игре не применяются.

***Карамболь в пять шаров* ([1851](#))**

Альтернативное название игры «*Каролина*».

***Карамболь в четыре шара* ([1851](#))**

Модификация игры «*Триамболь*», в которой добавлен еще один красный шар, устанавливаемый на первую отметку стола. Отличия состоят в том, что партия длится до 36 очков, а у игроков появляется возможность выполнения карамболя между двумя красными шарами, оцениваемого тремя очками.

Примечание:

Любопытно было бы понять – как производится подсчет очков в случаях, когда биток последовательно касается трех шаров? Допустим, биток сначала был направлен в красный шар, затем отразился от него в шар соперника, а потом попал во второй красный шар. Понятно, что первые два соударения представляют собой карамболь по красному и белому шарам, и его следует оценить в два очка. Соударения с белым шаром, а затем со вторым красным тоже могут рассматриваться как классический карамболь, но получит ли за него игрок два очка или нет? А как трактовать касания двух красных шаров в одном ударе? Это – карамболь по красным шарам или нет? Нужно ли за него дополнительно засчитать три очка или нет? Если все три рассмотренные пары соударений идут в зачет при начислении очков, то таким ударом игрок может набрать семь очков. Действительно, почему бы вот так комплексно не оценивать подобные сложные удары? Ведь суммируются же очки при сложных ударах, в которых помимо карамболя засчитываются и попадания шаров в лузу.

***Каролина (Caroline)* ([1851](#))**

Хотя и бытует мнение о том, что «*Каролина*» – истинно российская игра, следует все же признать: первые печатные упоминания о ней в России появились лишь в [1851](#) году, а в Европе игру знали задолго до этого. Так, ее правила были весьма подробно изложены в [1795](#) году в книге А.Бауманна, напечатанной в Вене, а в [1807](#) году игру «*Каролина*» упоминал Е.Уайт в книге, изданной в Лондоне. На отнюдь «не наши» истоки игры намекает и одно из ее альтернативных названий – «*Испанская партия*».

Разыскивая истоки «*Каролины*», можно обратить внимание на несколько игр. Например, вполне разумно рассматривать ее в качестве продвинутой модификации «*Французской последовательной партии*», в которой добавлено еще два цветных шара, существенно увеличивающих количество возможных вариантов атак луз и выполнения карамблей. Важной отличительной особенностью правил «*Каролины*» является запрет на выполнение двух карамблей подряд (в некоторых версиях правил этого запрета нет, но оцениваются лишь те карамболи, при которых в лузе оказывается легально забитый шар). Такое ограничение позволяет избавиться от примитивизма, свойственного ряду игр, в которых игрокам весьма выгодно полностью отказаться от сыгрывания шаров в лузы и набирать очки лишь простенькими карамблями. Игра «*Каролина*» – прямой предшественник «*Кайзы*», весьма популярной в Финляндии.

Для игры в «*Каролину*» используются пять шаров: два белых битка соперников, два красных шара и шар желтого цвета, называющийся Каролиной (в некоторых вариантах правил второй красный шар заменяют голубым). Перед началом партии цветные шары устанавливаются на свои отметки: один красный – на первую точку, другой – на третью точку, а желтый шар – на центральную отметку, являющуюся второй точкой стола.

Победителем в партии становится тот игрок, кому удастся первым набрать 48 очков. Очки начисляются за удары, отправляющие биток соперника или цветной шар в лузу, а также удары, в которых был выполнен карамболь. Помимо этого, игрок может увеличивать свой счет штрафными очками, начисляемыми при нарушениях соперником правил.

Перед началом партии один из игроков делает выставку своего битка. Вступающему следом в игру другому игроку надлежит выполнить удар с руки из дома. Для таких ударов правила устанавливают следующее: можно направлять свой биток в любой прицельный шар, располагающийся вне дома, а в тех случаях, когда выбранный прицельный шар находится в доме, следует играть через дальний короткий борт. Согласно этому, при ударе с руки нельзя сразу же попадать в красный шар, стоящий на первой точке. Если в результате удара биток соперника попадает в лузу или вылетает со стола, то остается вне игры до подхода второго игрока. Цветные же шары сразу выставляются на ту свободную отметку, которая наиболее удалена от битка игрока, выполняющего следующий удар. Если все отметки оказываются занятыми, цветной шар ожидает, пока для него не освободится место.

Если выполненный удар оказался результативным, то игрок продолжает серию. В иных случаях, когда очков набрать не удалось, или были нарушены правила, в игру вступает второй игрок. Если при этом его биток находится на столе, то удар выполняется из текущей позиции, а иначе – с руки из дома.

Результативными считаются удары, благодаря которым:

- биток соперника оказался в лузе: 2 очка;
- красный шар оказался в лузе: 3 очка;
- желтый шар оказался в средней лузе: 6 очков.
- выполнен карамболь между битком соперника и красным шаром: 2 очка;
- выполнен карамболь между битком соперника и желтым шаром: 3 очка;
- выполнен карамболь между красными шарами: 3 очка;
- выполнен карамболь между красным и желтым шарами: 4 очка.

Если в одном ударе выполнено несколько результативных действий, то очки за них суммируются. Если выполняется многократный карамболь, то оценивается лишь первый из них.

Пример: биток попал в красный шар и отправил его в лузу (3 очка), после чего отразился в желтый шар (4 очка за карамболь), а затем попал в биток соперника (второй карамболь не оценивается), который упал в лузу (2 очка). Всего: $3+4+2=9$ очков.

Штрафные очки начисляются в следующих случаях нарушений правил:

- удар кием нанесен не по своему битку: штраф 1 очко;
- биток прошел мимо шара соперника: штраф 1 очко;
- не попав в шар соперника, биток оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 2 очка;
- после соударения с шаром соперника биток попал в лузу или вылетел за борт: штраф 2 очка;
- шар соперника вылетел за борт: штраф 2 очка;
- биток и шар соперника покинули игровое поле: штраф 2 очка;
- шар соперника попал в лузу, но биток покинул стол: штраф 2 очка;
- красный шар вылетел за борт: штраф 3 очка;
- не попав в красный шар, биток оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- после соударения с красным шаром биток попал в лузу или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- красный шар попал в лузу, но биток покинул стол: штраф 3 очка;
- красный шар вылетел за борт, и биток покинул игровое поле: штраф 3 очка;
- желтый шар попал в угловую лузу: штраф 6 очков;
- желтый шар попал в угловую лузу, и биток покинул стол: штраф 6 очков;
- не попав в желтый шар, биток оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- желтый шар вылетел со стола: штраф 6 очков;
- желтый шар вылетел со стола, и биток покинул игровое поле: штраф 6 очков;
- после соударения с желтым шаром биток попал в лузу или вылетел за борт: штраф 6 очков;
- желтый шар попал в угловую лузу, и при этом был выполнен карамболь, или другой шар, приведенный в движение не желтым шаром, попал в лузу: штраф 12 очков.

Примечание:

При попадании битка в лузу и его вылете за борт важно увидеть, с каким шаром произошло первое соударение, ведь в зависимости от этого будет определяться размер штрафа. Например, если биток попал в красный шар, произошел карамболь по красным шарам, один из которых попал в лузу, а биток вылетел за борт или тоже оказался в лузе, размер штрафа составит 6 очков. Если же первым прицельным шаром будет биток соперника, а желтый шар и биток игрока попадут в лузу, то размер штрафа будет равен 8 очкам.

Колбаса (1906)

Игра «Колбаса» впервые появилась в Петербурге в 1883 году. Свое название она получила от формы постановки шаров перед началом партии: 15 белых пронумерованных шаров размещают вдоль осевой линии стола, начиная от короткого борта, противоположного дому, и так, чтобы соседние шары касались друг друга.

Как и в «Чухонской партии», в «Колбасе» заочно соперничает любое количество игроков. Первый по очереди игрок выполняет удар с руки, устанавливая красный биток в доме. Цель первого удара – «разбить колбасу» так, чтобы шары раскатились на позиции, удобные для их отправления в лузы. Во втором и всех последующих ударах игрок вправе самостоятельно выбрать биток и прицельный шар из числа находящихся на столе. Задача игрока состоит в том, чтобы одной результативной серией набрать как можно больше очков, начисляемых за попадания шаров в лузы. Количество набираемых очков соответствуют номеру на шаре; красный шар, отправленный в качестве прицельного в лузу, приносит игроку 10 очков. Серия заканчивается тем, что шар в лузу забить не удается, или допускается нарушение правил – туш шара, промах по прицельному шару, попадание битка в лузу или за борт.

После того, как первый игрок заканчивает свой подход, шары ставят в исходную позицию, и к столу подходит второй игрок, за ним – третий и т.д. Разницы в количествах набранных очков определяют суммы выигрышей и, соответственно, проигрышей.

Примечание:

Даже несмотря на определенное сходство, не следует путать эту игру с зарубежной «Колбасной партией» (*Wurst Partie; Sausage Game*), появившейся в середине девятнадцатого века

Кронштадтская партия в 48 очков (1890)

То же самое, что и «Морская партия в 48 очков».

Круговая партия (1851)

То же самое, что и «А ля ронде».

Лотарингская партия (Partie de Lorraine) (1826)

Эта игра является разновидностью «Французской последовательной партии». Отличие заключается в том, что в двух ударах подряд запрещается направлять биток в один и тот же прицельный шар. Это ограничение не действует, когда выполняется удар с руки или после того, как предыдущим ударом белый прицельный шар был отправлен в лузу.

Примечание:

На мой взгляд, запрет повторной игры по одному и тому же прицельному шару лишь частично усложняет проведение победных результативных серий (см. примечания к «Французской последовательной партии»).

Морская партия в 48 очков ([1853a](#))

«Морская партия в 48 очков», как и целый ряд других игр, входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «Русская партия». Эта партия, ведущаяся до набора 48 очков, весьма сходна с «Немецкой партией в 48 очков», отличаясь от нее следующим:

- желтый шар играет во все лузы и оценивается в 6 очков;
- карамболи засчитываются независимо от того, попал ли при этом прицельный шар в лузу или нет.

Московская пирамида ([1853b](#))

Модификация игры «Пирамида», в которой используются 15 пронумерованных шаров. Особенности этой разновидности состоят в следующем:

- при соперничестве двух игроков общая сумма разыгрываемых очков составляет 130 (120 по номерам шаров и 10 очков, добавляемых к стоимости шара, забиваемого в партии последним); при соперничестве трех игроков сумма очков составляет 129 (120 плюс 9 дополнительных очков к стоимости последнего шара); при соперничестве четырех игроков сумма очков составляет 128 (120 плюс 8 дополнительных очков к стоимости последнего шара);
- если прицельный шар был забит, но при этом биток оказался в лузе или вылетел за борт, то соперник, выполнявший предыдущий удар, забирает забитый шар себе, а на игрока при этом штраф не налагается;
- если при игре с руки из дома по прицельному шару, находящемуся в доме, игрок промахивается, то штраф не накладывается; если же при этом биток покидает пределы стола, то штраф составляет 5 очков;
- вылет битка за борт (напрямую или от шара) карается штрафом в 5 очков;
- вылет за борт прицельного шара рассматривается, как его попадание в лузу.

Немецкая партия в 48 очков ([1853a](#))

Вместе с несколькими другими играми «Немецкая партия в 48 очков» входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «Русская партия». Розыгрыш партии ведется до набора 48 очков. К особенностям этой разновидности игры относится следующее:

- желтый шар играет только в средние лузы и оценивается в 6 очков;
- если желтый шар попадает в угловую лузу, налагается штраф в размере 6 очков;
- карамболи засчитываются только при попадании прицельного шара в лузу.

Обыкновенная партия в два шара ([1826](#))

Эта простая игра была хорошо известна задолго до 1826 года под названием «Игра приобретений». В частности, ее правила подробно изложены в эссе, напечатанном в [1773](#) году в журнале Ковент-Гарден.

Партию разыгрывают два соперника, каждый из которых имеет свой биток. Удары выполняются поочередно. По договоренности можно разыгрывать две разновидности партии: в одной из них результативными могут быть признаны только удары, в которых был выполнен дуплет, а в другой – любые удары. В «дуплетной» партии для выигрыша игроку необходимо раньше соперника набрать восемь очков, а в «произвольной» – десять. Очки начисляются за выполненные по правилам результативные удары, а также при нарушениях правил соперником.

Перед первой партией посредством розыгрыша определяется, кому из игроков надлежит выполнить выставку – вывод своего битка ударом с руки из дома. При выставке запрещается отправлять биток в лузу. После удара первого игрока в игру вступает второй, который также выполняет удар с руки из дома.

Результативным ударом, оцениваемым двумя очками, считается удар, после которого биток соперника оказался в лузе или вылетел за борт, а свой биток остался на столе.

Штрафные очки начисляются в следующих случаях нарушений правил:

- удар кием нанесен не по своему битку: штраф 1 очко;
- биток прошел мимо шара соперника: штраф 1 очко;
- биток не докатился до шара соперника, двигаясь при этом по траектории, проходящей мимо него: штраф 2 очка;
- не попав в шар соперника, биток оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- после соударения с шаром соперника биток попал в лузу или вылетел за борт: штраф 2 очка;
- после соударения оба шара покинули игровое поле: штраф 2 очка.

По ходу игры всегда выполняется выставка с руки из дома, после того как по результатам удара начисляется не менее двух очков. Выставку делает игрок, в пользу которого эти очки были начислены.

Выставляющего в следующей партии назначает игрок, проигравший предыдущую партию.

Примечания:

1. Игровой случай, при котором биток не только не докатывается до прицельного шара, но и движется при этом по траектории, проходящей мимо него, именуется специальным бильярдным термином «нонпассе».
2. В книге [1851](#) года в правила добавлен еще один штраф в размере 4 очка, налагаемый на игрока, если он не только допускает нонпассе, но и при этом биток попадает в лузу или выскакивает за борт. Помимо этого, правила [1851](#) года устанавливают длительность игры не до десяти, а до двенадцати очков.

Офицерская пятишаровая партия (1906)

Эта игра, ставшая необычайно популярной в России на рубеже девятнадцатого и двадцатого веков, представляет собой неразумно искаженную «Русскую пятишаровую карамбольную партию». Недаром А.Леман дал ей весьма нелестные оценки: «Офицерская партия есть не что иное, как искажение и облегчение русской карамбольной партии ... Строго говоря, эта партия непригодна для истого игрока. Здесь допускаются разные вольности во время игры, например, туши кием по шару, не считается «на себя» и т.д. Даже счет белого в 3 очка введен для ускорения хода игры. Словом, все, что есть лучшего в русской карамбольной партии, отброшено. Эту партию можно, что называется, «валить сплеча», как это действительно и делается».

Отличия от «Русской пятишаровой карамбольной партии» таковы:

- попадание желтого шара в средние лузы приносит игроку 12 очков, а попадание в угловые лузы оценивается в 6 очков;
- выполнение карамблей очков не приносит;
- попадание в лузы всех прицельных шаров, помимо желтого, оценивается в 3 очка;
- допущенные нарушения правил (в частности – туш шара, попадание битка в лузу и его вылет за борт) не влекут за собой начисления штрафных очков.

Парижская дуплетная партия (1826)

Альтернативное название «Простой дуплетной партии».

Партия в пять шаров (1826)

Как следует из названия, для ведения игры используются пять шаров: красный, желтый, розовый (или зеленый) и два белых битка соперников. Цель каждого из игроков состоит в том, чтобы раньше противника набрать сорок очков, отправляя прицельные шары в лузы. Количество очков, начисляемых за забитый шар, соответствует его стоимости: белый шар (биток соперника) – два очка; красный – три очка; розовый – четыре очка; желтый – шесть очков. Белый шар разрешается забивать в любую лузу, красный и розовый – в угловые, а желтый шар – только в средние лузы. Попадание шара не в «свою» лузу наказывается штрафом, соответствующим стоимости шара; соответственно, падение битка приводит к штрафу в два очка.

Перед началом партии цветные шары ставятся на предназначенные для них отметки: красный шар – на третью точку, желтый – на центральную, а розовый – на первую точку стола. В ходе игры цветные шары, выведенные с игрового поля, сразу же устанавливаются на свои отметки. Когда отметка выставляемого шара занята, он ставится на свободную отметку, наиболее удаленную от битка игрока, которому предстоит выполнить следующий удар; если же свободных отметок нет, то шар устанавливается у дальнего короткого борта на продольной линии стола.

Биток соперника, отправленный в лузу, остается там до перехода хода, после чего по этому битку играют с руки из дома. Свой биток, попавший в лузу или

случайно задетый игроком, перед следующим ударом устанавливается на расстоянии двух шаров от середины короткого борта, удаленного от дома.

Партия начинается с того, что первый игрок делает выставку своего битка из дома в любое место стола. Если при этом происходят соударения с цветными шарами, то налагается штраф, равный сумме стоимостей задетых шаров; шары остаются в принятых ими положениях, а при попадании в лузы выставляются на свои отметки. Следующий удар наносит второй игрок, который обязан сыграть по битку соперника своим битком, устанавливаемым в доме. За касания с иными шарами налагается штраф, размер которого определяется так же, как это было указано для первого игрока. После такой увертюры игроки получают право играть по любым прицельным шарам.

Выполнение результативного удара позволяет продолжить серию. Если игрок выполняет удар с руки из дома, то попасть в выбранный им прицельный шар, расположенный в доме, разрешается лишь с помощью отражения битка от дальнего короткого борта. Шары, располагающиеся точно на линии дома, считаются находящимися внутри дома.

Примечания:

1. Автор книги, напечатанной в России в [1826](#) году, почему-то обошелся без упоминания о русских корнях этой игры, хотя в [первоисточнике](#) (который лег в основу книги 1826 года) об этом говорится недвусмысленно.
2. Следует признать, что с такими правилами игра получилась какой-то неказистой. В итоге, на практике она надолго не прижилась, и уже в книге [1851](#) года и в 1853 году в книгах [А.Фрейберга](#) и [Р.Бакастова](#) не упоминается. Тем не менее, именно в «*Партии в пять шаров*» впервые в Русском Биллиарде был применен принцип «прикрепления» определенных луз к определенным шарам.

***Партия казина без кеглей* ([1826](#))**

Является модификацией «*Партии кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому*». Игра ведется до набора 16 очков. Отличием является также то, что карамболь битка по битку соперника и казину оценивается в три, а не четыре очка.

***Партия кеглей без казина по употреблению Венецианскому* ([1826](#))**

Является модификацией «*Партии кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому*», в отличие от которой здесь игра ведется лишь двумя шарами, являющимися битками игроков. Победителем становится тот, кто первым набирает 16 или 20 очков (по договоренности до начала розыгрыша). Если игра ведется до 16 очков, то стоимость большой кегли составляет 4 очка, когда она сбивается единственной, или 2 очка, когда при этом падает хотя бы одна маленькая кегля. При игре до 20 очков стоимость большой кегли составляет, соответственно, 5 очков или 4 очка.

Партия кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому ([1826](#))

В этой партии друг другу противостоят два соперника, играющие тремя шарами: двумя личными битками белого цвета и казино – красным шаром, который по размеру меньше битков. Помимо шаров, в игре используются пять кеглей – четыре высотой по два дюйма (≈ 5 см) и одна высотой два с половиной дюйма. Высокая кегля помещается на центральную отметку стола, а остальные расставляются вокруг нее, образуя квадрат, в котором расстояния между соседними кеглями равны их высоте. Размер битков подбирается так, чтобы они могли пройти между соседними кеглями, едва не касаясь их.

Победить в партии можно пятью способами: а) набрав раньше соперника 24 очка; б) посредством одного удара уронив все кегли битком противника и казино (или одним из этих шаров); в) посредством одного удара отправив все три шара в лузу (лузы) или за борт после того, как произойдет соударение битка с битком соперника; г) если соперник одним ударом уронит все кегли, и при этом его биток собьет хотя бы одну из них, попадет в лузу или вылетит со стола; д) если соперник одним ударом отправит все три шара в лузу (лузы) или за борт, и при этом его биток собьет хотя бы одну кеглю.

Перед началом партии первый игрок делает «выставку» своего битка – устанавливает его в любом месте стола и направляет кием так, чтобы шар пересек центральную линию. Вслед за этим выполняется выставка казина, при которой необходимо обеспечить его соударение с дальним коротким бортом. В этих начальных выставках запрещается направлять выводимый шар в лузу, в кегли и за борт; помимо этого, до контакта казина с коротким бортом не допускается его соударение с ранее выведенным битком. Так как две начальные выставки не являются ударами, способными принести очки, то при нарушениях указанных требований на игрока не налагаются и штрафы. Если игрок нарушает правила, соперник вправе потребовать провести выставку повторно. Если же новая выставка не делается, а казин попал в лузу, то он ставится посередине створа этой лузы; если биток попадает в лузу или вылетает за борт, то он ставится на продольной линии стола на расстоянии двух шаров от середины короткого борта; если казин соударяется с битком, не войдя перед этим в контакт с коротким бортом, то соперник имеет право поставить биток на его предыдущее место.

После того как будут сделаны выставки, начинается собственно розыгрыш партии, и первый удар предстоит выполнять второму игроку. По ходу игры удары наносятся игроками поочередно, за исключением тех случаев, когда при результативном (оцениваемом очками) ударе казин оказывается в лузе или вылетает за пределы стола; в этих ситуациях игрок выполняет еще и выставку казина, после чего в игру вступает соперник. Начальный удар в партии игрок выполняет с руки, устанавливая биток в любом желаемом месте той половины стола, где нет прицельного шара, в который будет направляться биток. При начальном ударе прицельным шаром является биток соперника; при игре же с руки по ходу партии в этом качестве можно использовать и казин, но только если предыдущий удар противника привел к штрафу.

Выполняя удары, игрок может преследовать различные цели: отыграться, пытаться создать для противника сложную игровую позицию; набрать очки, выполнив результативный атакующий удар; выиграть партию одним ударом. При

результативном ударе, выполненном без нарушений правил, оцениваются следующие действия:

- биток соперника оказался в лузе или вылетел за борт: 2 очка;
- казин оказался в лузе или вылетел за борт: 2 очка;
- биток соперника сбил одну или несколько кеглей: по 2 очка за каждую маленькую кеглю и 4 очка за большую, если она была сбита вместе с маленькой, или 5 очков за большую кеглю, если была сбита только она;
- казин сбил одну или несколько кеглей: по 2 очка за каждую маленькую кеглю и 4 очка за большую, если она была сбита вместе с маленькой, или 5 очков за большую кеглю, если была сбита только она;
- биток соперника попал в казин: 3 очка;
- биток сделал карамболь по битку соперника и казину: 4 очка.

Очки за несколько результативных действий, выполненных в одном ударе, суммируются.

На игрока налагаются штрафы в следующих случаях нарушений правил:

- биток не попал в иные шары: штраф 3 очка;
- биток попал в казин, когда прицельным шаром был биток соперника: штраф 1 очко;
- казин попал в лузу или вылетел за борт после того, как биток попал в казин, а прицельным шаром был биток соперника: штраф 4 очка; если при этом в лузу попал и биток, то штраф составляет 5 очков;
- биток сбил одну или несколько кеглей: по 2 очка за каждую маленькую кеглю и 4 очка за большую, если она была сбита вместе с маленькой, или 5 очков за большую кеглю, если была сбита только она;
- биток попал в лузу или вылетел за борт после соударения с прицельным шаром, в качестве которого выступал биток соперника: штраф 2 очка;
- биток попал в лузу или вылетел за борт после соударения с прицельным шаром, в качестве которого выступал казин: штраф 4 очка;
- при выставке по ходу игры казин попал в дальний короткий борт, а затем коснулся одного или двух шаров: штраф 1 очко за каждое касание;
- при выставке по ходу игры казин попал в дальний короткий борт, коснулся одного из шаров, после чего тот попал в лузу или вылетел за борт: штраф 1 очко;
- при выставке по ходу игры казин попал в лузу или вылетел за борт: штраф 1 очко;
- при выставке по ходу игры казин сбил одну или несколько кеглей: по 2 очка за каждую маленькую кеглю и 4 очка за большую, если она была сбита вместе с маленькой, или 5 очков за большую кеглю, если была сбита только она;
- при выставке по ходу игры казин коснулся какого-либо шара, прежде чем удариться в дальний короткий борт: штраф 6 очков.

Штрафные очки за несколько нарушений правил, совершенных в одном ударе, суммируются; к ним также добавляются и очки, которые получил бы игрок, если бы удар оказался выполненным по правилам.

Пример: биток попал в биток соперника и отправил его в лузу (2 очка), после чего отразился в казин (4 очка за карамболь), а затем сбил две маленькие (2+2=4 очка) и большую (4 очка) кегли. Всего: 2+4+4+4=14 очков штрафа.

Шары, покидающие пределы стола, возвращаются в игру следующим образом:

- биток соперника, попавший в лузу или вылетевший за борт, в следующем ударе вводится с руки так же, как и при начальном ударе в партии;
- казин, попавший в лузу или вылетевший за борт при результативном ударе игрока, подлежит выставке тем же игроком; при этом казин вводится с той половины стола, на которой он покинул его пределы; если же казин оказался в средней лузе, то игрок самостоятельно выбирает сторону стола, с которой будет выполняться выставка;
- казин, попавший в лузу или вылетевший за борт при ударе с нарушением правил, ставится посередине створа лузы;
- биток, попавший в лузу или вылетевший за борт, ставится на продольной линии стола на расстоянии двух шаров от середины короткого борта.

Сдвинутые, но не упавшие кегли остаются на новых местах до тех пор, пока не будут уронены. Упавшие кегли ставятся на первоначальные места сразу после удара. Если такое место оказывается занятым, то кегля ставится с внешней стороны максимально близко к помехе (не касаясь ее) на линии, проходящей через отметки устанавливаемой и центральной кеглей.

Примечания:

1. Это – разнообразная и довольно сложная игра, хотя и с не до конца логичными и, на мой взгляд, не вполне сбалансированными правилами. Она легла в основу кегельных игр Русского Биллиарда.
2. Важным элементом партии является наличие группы компактно установленных кеглей, которая может эффективно использоваться для маскировки прицельного шара.
3. Правила составлены так, что игроку необходимо тщательно взвешивать – стоит ли забивать или выбивать со стола шар противника, ведь после этого оппонент получает широкие возможности в дальнейшей игре с руки.
4. Для розыгрыша партии необходимо четко ориентироваться в правилах, эта игра – явно не для любителей бильярда, не отягощающих себя работой извилин мозга, и не для тех, у кого эти извилины в дефиците.

Партия потерь (Loosing Game) ([1826](#))

Эта игра появилась как логическое развитие «Обыкновенной партии в два шара», в отличие от которой здесь очки набираются за счет того, что в лузу отправляется свой биток. Удары выполняются соперниками по очереди. Победителем становится игрок, набравший 12 очков.

Очки начисляются игроку в следующих случаях:

- биток оказался в лузе, а шар соперника остался на столе: 2 очка;
- оба шара попали в лузу (лузы): 4 очка.

Штрафные очки начисляются в следующих случаях нарушений правил:

- удар кием нанесен не по своему битку: штраф 1 очко;
- биток прошел мимо шара соперника: штраф 1 очко;
- биток не докатился до шара соперника: штраф 2 очко;
- не попав в шар соперника, биток оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- шар соперника попал в лузу или вылетел за борт: штраф 2 очка;
- после соударения оба шара вылетели за борт: штраф 2 очка;

– биток попал в лузу, а шар соперника вылетел за борт: штраф 4 очка;

Если в результате удара прицельный шар попал в лузу или вылетел за борт, соперник продолжает игру своим битком с руки из дома.

Если в результате удара биток попал в лузу или вылетел за борт, тот же игрок делает выставку своего шара.

Если в результате удара оба шара попали в лузу (лузы), игрок делает выставку своего битка, а затем его противник играет своим шаром с руки из дома.

Если в результате удара оба шара покинули игровое поле, и хотя бы один из них вылетел за борт, соперник делает выставку своего битка, а затем его противник играет своим шаром с руки из дома.

Партия с запрещенной лузой (1826)

Эта игра является модификацией «Обыкновенной партии в два шара» и ведется до набора восьми очков. Отличительной особенностью является то, что после каждого удара (в том числе и после выставки) игрок назначает лузу, в которую противник не имеет права направлять чужой шар. Если же он все-таки делает это, то наказывается штрафом в размере двух очков. Игрок, выполнивший удар прежде, чем ему была назначена запрещенная луза, проигрывает такое количество очков, которое получил бы, не нарушив правила.

Партия соло (1887)

Общее название игр, в которых игроки соперничают заочно: каждый из них в одиночку разыгрывает партию, пытаясь достичь при этом наилучшего результата – наименьшего количества ударов за партию; наибольшего количества набранных очков; наименьшего времени, затраченного на партию и пр. Последующее сравнение результатов игроков выявляет победителя.

К соло-партиям относятся такие наиболее известные игры, как «Чухонская партия» и «Колбаса». Первую из них в некоторых печатных источниках так и называли – «Партия соло».

Петербургская пирамидная партия (1853b)

Модификация игры «Пирамида», в которой используются 15 пронумерованных шаров. Особенности этой разновидности состоят в следующем:

- при соперничестве двух игроков общая сумма разыгрываемых очков составляет 140 (120 по номерам шаров, добавка 10 очков к стоимости шара №1 и 10 очков, добавляемых к стоимости шара, забиваемого в партии последним);
- при соперничестве трех игроков сумма очков составляет 150 (120 очков по номерам, добавка по 10 очков к стоимостям шаров №1, №2 и 10 дополнительных очков к стоимости последнего шара);
- при соперничестве четырех игроков добавляются еще 10 очков к стоимости шара №3 и т.д.;
- попадание битка в лузу и вылет за борт (напрямую или от шара) карается штрафом в 5 очков;

- если прицельный шар был забит, но при этом биток оказался в лузе или вылетел за борт, то налагается штраф в размере 5 очков, а прицельный шар выставляется на третью точку стола; если эта точка оказывается занятой, то шар ставится напротив нее у короткого борта;
- если игроку предстоит выполнить удар с руки, но все прицельные шары находятся в доме, то удар делается из дома со стороны третьей точки стола;
- если прицельный шар вылетает за борт, то на игрока налагается штраф в размере 5 очков, а прицельный шар выставляется на третью точку стола; если эта точка оказывается занятой, то шар ставится напротив нее у короткого борта.

Пирамида (*À la pyramide*) ([1851](#))

Эта игра впервые появилась в Австрии в самом конце восемнадцатого века и разошлась по миру не только как «*Пирамида*», но и под целым рядом других названий: «*А ля Фигаро (À la Figaro)*», «*Пирамидка*», «*Партия в пирамиду*», «*Пирамидная партия*», «*Простая пирамида*». В ней впервые была задействовано такое большое количество пронумерованных общих для всех игроков шаров – от пятнадцати и более, что послужило катализатором развития мировой бильярдной мысли и техники игры.

Множество названий игры косвенно отражает и некоторые вариации отдельных положений ее правил. Неизменную же основу составляет то, что перед началом партии белые прицельные шары устанавливают в виде плотной пирамиды (треугольника), вершина которой находится на третьей точке стола. Пирамида классического вида состоит из пятнадцати шаров, пронумерованных от 1 до 15. В некоторых разновидностях игры к ее основанию добавляют ряд из шести шаров с номерами от 16 до 21. Иногда пирамиду дополняют еще одним неполным рядом, в который входят три шара, имеющие номера 22, 23 и 24. Помимо прицельных шаров, в игре используется единый для всех соперников биток, который обычно является цветным, например – красным.

Хотя количество участников игры правилами и не ограничивается, обычно соперничество ведут от двух до шести человек. Можно играть по принципам «каждый за себя», а также «команда на команду». В командной игре наиболее распространены противоборства «один против двоих» и «два на два»; формально, командную игру можно рассматривать как соперничество двух сторон «один на один». Цель игры состоит в наборе как можно большей суммы очков, соответствующих номерам шаров, отправленных стороной в лузы без нарушений правил.

Перед началом игры проводится жеребьевка, устанавливающая порядок следования игроков друг за другом. Первый игрок размещает биток в любом месте дома и наносит удар так, чтобы произошло соударение с одним или несколькими шарами пирамиды. Далее наступает очередь второго игрока, который в первую очередь определяет (так же как и впоследствии каждый игрок), где находится биток. Если он располагается на столе, то предстоит выполнить удар из сложившейся позиции. В тех же случаях, когда предыдущим ударом биток был отправлен в лузу или за борт, игроку следует выполнять удар с руки из дома. При этом можно направлять биток только в шары, находящиеся вне дома; если же таких шаров нет,

то надлежит попасть в прицельный шар, сначала отправив биток в дальний короткий борт. Когда есть альтернатива выбора прицельного шара, игрок принимает решение по собственному усмотрению. Если в результате удара прицельный шар не попадает в лузу, или допускается нарушение правил, подход завершается, и к столу выходит очередной игрок. Когда же удается без фола забить шар, игрок продолжает свою серию. В дальнейшем за вторым игроком в игру вступает третий, и так далее по кругу.

Прицельные шары, вылетевшие во время игры за борт, возвращаются на стол и устанавливаются плотно к середине короткого борта. В некоторых разновидностях правил такие шары подлежат выставлению на третью точку стола, а при отсутствии этой возможности – на середину короткого борта.

Розыгрыш последнего в партии прицельного шара производится так же, как и в игре «*А ля ронде*» – с поочередным выполнением ударов кием по битку и пронумерованному шару; при этом, соответственно, меняется и прицельный шар. После того как любой шар оказывается в лузе, партия заканчивается. Забитый биток оценивается точно так же, как и шар с номером. Игрок, забивший последний шар, начинает следующую партию (это правило не распространяется на игру «двое против одного», в которой партию всегда начинает тот, кто играет в одиночку).

Выше отмечалось, что количество очков, начисляемых игроку за отправление шара в лузу, соответствует номеру шара. Это *соответствие* следует понимать следующим образом: в большинстве случаев количество очков *равно* числу, обозначаемому номером шара; однако, в некоторых указанных ниже случаях к числу, обозначаемому номером забитого шара, добавляется еще десять дополнительных очков.

Самый простой способ начисления не предполагает никаких дополнительных очков: за шар с номером 1 начисляется одно очко, за шар с номером 2 – два очка, ..., за шар с номером 15 – пятнадцать очков. При этом общая сумма составляет 120 очков. Такой способ можно применять для любого количества противоборствующих сторон от 2 до 6. При этом 120 делится нацело на 2, 3, 4, 5 и 6; поэтому легко подсчитать среднее количество очков, набор которого позволяет стороне не оказаться в проигрыше. Для двух сторон это среднее количество очков равно 60, для трех – 40, для четырех – 30, для пяти – 24, для шести – 20.

При всей своей простоте, указанный выше способ начисления очков обладает серьезным недостатком – он крайне дифференцирует стоимости шаров, что стимулирует игроков «охотиться» лишь за шарами с крупными номерами и практически не принимать в расчет наличие большого количества шаров малой стоимости. Иными словами, при этом много шаров практически выключается из игры. С целью выравнивания значимостей шаров был придуман способ начисления, использующий дополнительные очки. Прежде всего, при любом количестве соперничающих сторон к стоимости шара, забиваемого в партии последним, добавляется 10 дополнительных очков. Начисление же прочих дополнительных очков разнится в зависимости от количества соперников. При игре «один на один» или противоборстве двух команд к стоимости шара с номером 1 добавляется 10 очков (т.е. его стоимость становится равной 11), что приводит к общей сумме разыгрываемых очков, равной 140. Соответственно, победу при этом обеспечивает набор не менее 71 очка. Если в игре «каждый за себя» принимают участие три игрока, то 10 очков добавляются не только к шару №1, но и к №2. При этом общая сумма очков становится равной 150, и, чтобы не остаться в накладе, игроку

требуется набрать 50 очков. Если игра «за себя» ведется вчетвером, 10 дополнительных очков добавляются еще и к шару №3, который «ценится» в 13 очков. При этом общая сумма очков равна 160, и средний набор составляет 40 очков. Аналогично поступают в случаях пяти игроков (общая сумма равна 170 очков, а средний набор – 34 очка) и шести игроков (соответственно, 180 и 30 очков).

Если в игру вводятся шары с номерами более 16, то дополнительные очки обычно не добавляются. Когда классическую пирамиду расширяют еще одним рядом из шести шаров, общая сумма очков становится равной 231 очку, а победа в партии, разыгрываемой двумя сторонами, гарантируется при наборе 116 очков. Нетрудно заметить, что 231 – нечетное число, не делящееся без остатка на 2; видимо, именно это и навело на мысль о добавлении еще одного неполного ряда с шарами 22, 23 и 24, обеспечивающего «круглую» общую сумму 300 очков.

Различные печатные источники по-разному определяют размеры наказаний за допущенные нарушения правил. Так, у А.Бауманна ([1795](#)) установлены следующие штрафы:

- биток прошел мимо прицельного шара: штраф 1 очко;
- прицельный шар вылетел за борт: штраф 2 очка;
- биток попал в прицельный шар, но оказался в лузе или вылетел за борт: штраф 2 очка;
- биток прошел мимо прицельного шара и попал в лузу или вылетел за борт: штраф 3 очка;
- при игре с руки из дома биток прошел мимо прицельного шара и отправил в лузу или за борт шар, стоявший в доме: штраф 3 очка;
- прицельный шар вылетел за борт, а биток попал в лузу или также вылетел за борт: штраф 4 очка.

Некоторые российские дореволюционные издания придерживаются относительно мягких штрафных мер, сформулированных А.Бауманном, однако в большинстве книг (например, у А.Фрейберга ([1853a](#)), Р.Бакастова ([1853b](#)), В.Вусова ([1886](#)), А.Лемана ([1906](#)), А.Иванова ([1912](#))) установлены штрафы в едином размере, составляющем 5 очков. Обычно штрафы оплачиваются деньгами в пользу того, кто по очереди предшествует игроку, нарушившему правила. Однако, в отдельных случаях игроки договариваются вместо денежного штрафа выставлять на стол ранее забитый игроком шар с наименьшей стоимостью (см., например, у А.Лемана).

Примечания:

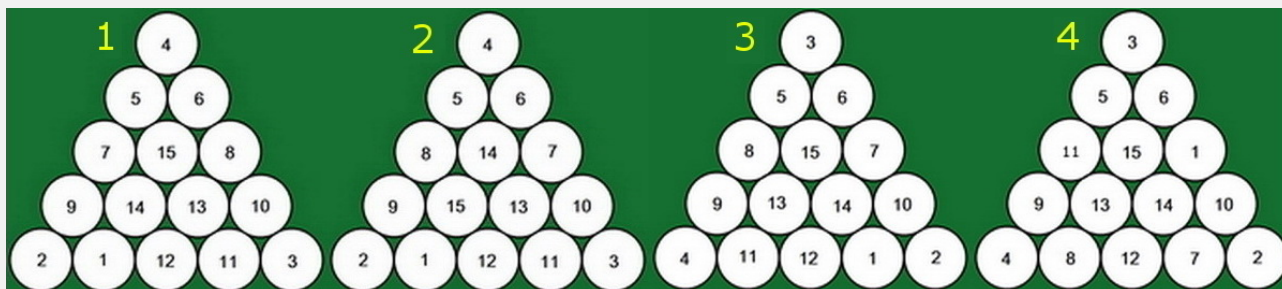
1. Вроде бы, из сказанного выше должно быть предельно понятно, как определять победителя в партии: набрал очки, превышающие средний уровень, и считай – ты выиграл. Но оказывается, здесь не все так однозначно, не говоря уж о том, сколько очков (а косвенно – денег) составил выигрыш. Порассуждаем на конкретном примере, очень близком к тому, который рассматривал [А.Бауманн](#). Допустим, в игре с 24 шарами приняли участие 5 человек: А, В, С, D и Е, игравшие «каждый за себя» и подходившие по кругу к столу в алфавитном порядке. Пусть из 300 возможных очков игрок А набрал 45, В – 32, С – 90, D – 77, а Е – 56 очков. Для пяти игроков, разыгрывающих 300 очков, средний набор составляет 60 очков. Это значит, что если из набранных каждым игроком очков вычесть 60, получатся соответствующие результаты: А проиграл 15 очков, В проиграл 28 очков, С выиграл 30 очков, D выиграл 17 очков, а Е проиграл 4 очка. Таким образом, при таком подсчете общий выигрыш и, естественно, равный ему проигрыш составили 47 очков. Казалось бы, далее проигравшим следует рассчитаться за свой проигрыш через общий котел, а выигравшим забрать из этого котла свою

долю. Но, увы, не все так просто – оказывается, можно считать и по-другому. Тот же А.Бауманн опирался на иную логику и предложил соотнести каждого с каждым, то есть для всех попарно сравниваемых игроков определить разницу между набранными ими очками. А такой подсчет показывает, что: игрок А выиграл у В 13 очков, проиграл С 45 очков, проиграл D 32 очка и проиграл Е 11 очков; игрок В проиграл А 13 очков, проиграл С 58 очков, проиграл D 45 очков и проиграл Е 24 очка; игрок С выиграл у А 45 очков, выиграл у В 58 очков, выиграл у D 13 очков и выиграл у Е 34 очка; игрок D выиграл у А 32 очка, выиграл у В 45 очков, проиграл С 13 очков и выиграл у Е 21 очко; игрок Е выиграл у А 11 очков, выиграл у В 24 очка, проиграл С 34 очка и проиграл D 21 очко. Суммируя все очки, нетрудно определить, что всего игрок А проиграл 75 очков, игрок В проиграл 140 очков, игрок С выиграл 150 очков, игрок D выиграл 85 очков, а игрок Е проиграл 20 очков. Вроде бы, все чинно, благородно – и дебет с кредитом сходится, и средний набор правильно показал, кто выиграл, а кто оказался в проигрыше. Однако, обратите внимание – результаты такого подсчета отличаются от предыдущих лишь тем, что все возросло ровно в пять раз – и суммы выигрышей, и суммы проигрышей. Ну, что скажите? Ловкость рук и никакого мошенничества? Человек (это я про Бауманна) просто взял, да и в несколько крат увеличил те суммы, с которыми кому-то придется расстаться, а кому-то положить в карман и радоваться. Ку? Не сомневаюсь, что такой прием многократно использовался разными «жучками» при «раздевании пассажиров». Ну а теперь зададимся вопросом: справедливо ли то, что результат игрока зависит от результатов тех соперников, которые подходят к столу не непосредственно перед игроком и не сразу же после него? Вопрос – вовсе не праздный, поскольку только два оппонента непосредственно влияют на действия игрока: предшествующий соперник оставляет ему конкретную игровую позицию, а последующему приходится всегда исходить из того, чем после игрока можно поживиться. Подсчет итогов партии, учитывающий лишь количество очков, «отобранных» у предшественника и проигранных последователю, приводит к следующим результатам: общий выигрыш игрока А составил 13 очков (он выиграл у Е 45 очков и проиграл В 32 очка), общий проигрыш игрока В составил 58 очков (он выиграл у А 32 очка и проиграл С 90 очков), общий выигрыш игрока С составил 13 очков (он выиграл у В 90 очков и проиграл D 77 очков), общий выигрыш игрока D составил 21 очко (он выиграл у С 77 очков и проиграл Е 56 очков), общий выигрыш игрока Е составил 11 очков (он выиграл у D 56 очков и проиграл А 45 очков). При этом суммарный выигрыш и аналогичный проигрыш равны 58 очкам. Совсем иная картина получилась, не правда ли? Исходя из современной бильярдно-колхозной логики, это – справедливый подсчет, наглядно показавший, что в итоге все выиграли у одного лишь игрока В, оставшегося в прогаре. И если брать на вооружение именно такой способ окончательного расчета, то как быть с посылом о том, что только набор среднего количества очков гарантирует положительный итог по результатам партии? Ведь выше было наглядно показано, что можно оказаться в плюсе, даже далеко не выполнив среднюю норму: например, игрок А набрал 45 очков, составляющих лишь три четверти от средних 60 очков; и при этом его выигрыш оказался точно таким же, как у игрока С, перевыполнившего среднюю норму в полтора раза и заработавшего в два раза больше очков, чем А.

2. В некоторых бильярдных очки начисляются не по номерам, а по количеству забитых шаров. Видимо, так поступают лишь тогда, когда нет в наличии полного комплекта пронумерованных пирамидных шаров.

3. Вообще говоря, в командном соперничестве может быть представлено более двух сторон. Однако, такая перезагруженность не только на столе, но и вокруг него, вряд ли оправданна. На мой взгляд, будет гораздо интереснее и комфортнее провести небольшой круговой турнир, на котором все команды встретятся в противостояниях друг с другом «один на один».

4. К сожалению, расстановка шаров внутри пирамиды правилами практически не регулировалась. Единственное упоминание (и при этом довольно туманное) удалось найти лишь в книге [А.Бауманна](#): «Шары ... ставятся в арифметической прогрессии или так, как этого пожелает игрок». Указания о том, как следует составлять пирамиду, появились лишь в советское время; привычная для наших игроков расстановка шаров помечена цифрой 1 на представленном ниже рисунке. При таком расположении шаров соблюдаются два основных принципа: 1) шары с наименьшими стоимостями (№2, №3 и №4) занимают позиции по углам пирамиды; 2) шары с наибольшими стоимостями (№13, №14 и №15) расположены внутри пирамиды.



Несмотря на неизменность стандартной расстановки в течение долгих лет, нельзя сказать, что она безупречна. Обратите внимание на то, как пирамида сбалансирована (в смысле суммы стоимостей шаров) относительно продольной оси стола, проходящей через шары №4, №15 и №12: шары слева от оси «весят» 48 очков ($2+9+7+5+11+14=48$), в то время как шары справа – 51 очко ($3+10+8+6+11+13=51$). Таким образом, эта пирамида несколько перекошена, и в этом смысле есть простор для творчества. Известный в современном бильярдном мире теоретик В.Архипов (Хабиб) предложил две расстановки, обеспечивающие симметрию суммарной стоимости шаров относительно продольной оси (см. на рисунке расстановки 2 и 3): в них шары, стоящие по бокам от продольной оси, «весят» по 50 очков. Расстановка 2 мне сразу же не понравилась тем, что в ней самый дорогой шар №15 располагается не на продольной оси, и поэтому я обратил пристальное внимание на расстановку 3. Оказалось, что ее балансировка относительно осей симметрии пирамиды серьезно нарушена. Действительно, пирамида симметрична не только относительно продольной оси стола, но и относительно еще двух осей. По отношению к оси симметрии, проходящей через шары №2, №14 и №8, наблюдается серьезный дисбаланс: с одной стороны шары «весят» 60 очков ($4+11+12+11+9+13=60$), а с другой – лишь 46 очков ($3+6+7+10+15+5=46$). Такая же картина наблюдается и относительно оси симметрии, проходящей через шары №4, №13 и №7: с одной стороны шары «весят» 60 очков ($11+12+11+2+14+10=60$), а с другой – лишь те же 46 очков ($9+8+5+3+15+6=46$). Помимо этого, расстановка 3 (кстати, так же как и первые две расстановки) разбалансирована в смысле «тяжести» ребер пирамиды: левое ребро «весит» 29 очков ($4+9+8+5+3=29$), правое ребро – 28 очков ($2+10+7+6+3=28$), а нижнее ребро (основание) перегружено до 40 очков ($4+11+12+11+2=40$). При поиске более сбалансированной расстановки 4 я предложил взаимно переставить шары 11 и 8, а также 1 и 7, что привело к следующим характеристикам: балансировка относительно продольной оси 50/50, балансировка относительно оси №4, №13, №1 – 49/53, балансировка относительно оси №2, №14, №11 – 50/53. Попутно налаживается и балансировка ребер пирамиды: 32/32/33. При такой расстановке соблюдены все три сформулированных выше принципа, а шары из второй по стоимости тройки (№1, №11, №12) расставлены посередине ребер пирамиды.

5. В книге [А.Лемана](#) правила запрещают играть с руки в средние лузы.

6. Мне представляется, что в «Пирамиду» всегда играли со строгим заказом. [А.Леман](#) же предлагал ограничиться заказом «шар-луза».

Польская партия (1887)

Эта игра в свое время была весьма популярна за пределами России, но при этом так и не смогла завоевать сердца большинства наших игроков, которым по душе был истинный Русский Биллиард. «Польская партия» представляет собой урезанный (можно даже сказать – кастрированный) вариант «Русской пятишаровой карамбольной партии». Ну, действительно, как это еще можно называть, если из карамбольной игры изымаются карамболи, а практически все остальное остается в первоизданном виде? Недаром А.Леман называл «Польскую партию» неудобной во всех отношениях.

Отличия правил «Польской партии» от правил ее прародителя таковы:

- выполнение карамблей никак не оценивается;
- каждый прицельный шар нельзя отправлять в лузу (или даже в различные лузы) в двух ударах подряд; при этом допускается попадание нескольких шаров в одну лузу при одном ударе;
- чтобы победить в партии, требуется, помимо набора 60 очков, последним результативным действием забить в лузу белый прицельный шар (биток соперника).

Примечание:

Требование обязательного отправления в лузу битка соперника в самом конце партии может приводить к любопытной игровой ситуации: игроку может оказаться не выгодно забивать любой прицельный шар (кроме белого), приводящий при этом к набору 60 или более очков – ведь затем все равно придется забивать и белый шар. Шар, не являющийся битком соперника, в таких случаях имеет смысл забивать, только если это обеспечит удобный выход для последующего сыгрывания белого шара.

Простая дуплетная партия (1826)

В игре принимают участие два человека, поочередно выполняющие удары кием по своему битку белого цвета, направляя его в биток соперника или общий красный шар. Результативным считается удар, который отправляет прицельный шар или свой биток дуплетом в лузу, за что игрок приобретает очки – два за забитый белый шар и три за красный. Партию выигрывает тот, кто первым наберет двенадцать очков (иногда «Простую дуплетную партию» разыгрывают с применением серийного правила; в таких случаях играют до шестнадцати набранных очков).

Партия начинается с того, что ударом с руки из сектора в доме игрок выводит красный шар в район третьей точки стола. Во всех последующих ударах можно играть по любому прицельному шару. Если удар выполняется с руки из дома, и прицельный шар находится там же, то биток сначала необходимо направить в дальний короткий борт.

Если перед выполнением очередного удара биток игрока находится на столе, то для продолжения игры используется сложившаяся позиция шаров; если же предыдущий удар закончился тем, что биток покинул поверхность стола, то удар

выполняется с руки после постановки битка в любом месте сектора, расположенного в доме. Красный шар, покинувший стол, после завершения удара устанавливается на третью точку, а если она занята, то на первую точку. В случаях, когда обе эти точки заняты, красный шар ставится на центральную отметку стола.

Допущенные нарушения правил влекут за собой штрафы. В частности, если биток игрока покидает игровую поверхность, налагается штраф, размер которого определяется стоимостью использованного в ударе прицельного шара. Вылет прицельных шаров со стола нарушением правил не считается.

Считается, что шар попал в лузу дуплетом, если произошло одно из следующих событий:

- прицельный шар был забит посредством «классического» дуплета, т.е. если биток направил прицельный шар в борт, от которого тот отразился в противоположную лузу;

- биток был забит после контр-туша, т.е. если после соударения с битком прицельный шар ударился в борт, отразился от него и снова вошел в контакт с битком, после чего тот попал в лузу (обычно – в противоположную);

- прицельный шар был забит после контр-туша, т.е. если после соударения с битком прицельный шар ударился в борт, отразился от него и снова вошел в контакт с битком, после чего попал в лузу;

- шар (прицельный или биток), отразившийся от борта после воздействия битка, был добит в лузу каким-либо из шаров.

Примечание:

В основном, «Простая дуплетная партия» играется по правилам «Французской обыкновенной партии». Главное отличие состоит в том, что в дуплетной партии за счет карамблей очки не набираются. Это и не удивительно; если выполнение карамблей отнести к результативным действиям, то игроки сразу же «забудут» про дуплеты и переключатся на карамболи – так им будет гораздо легче приобретать очки.

Пулька ([1890](#))

Альтернативное название игры «Алагер в два шара».

Резвая партия ([1851](#))

«Резвая партия» является одной из русских пятишаровых карамбольных игр, объединенных названием «Русская партия», поэтому ее правила основаны на общих установлениях «Русской партии». Однако некоторые положения правил «Резвой партии» настолько противоречат принятым во всех остальных играх Русского Биллиарда нормам, что в книгах девятнадцатого века в качестве отличительной особенности этой партии отмечалась ее *неправильность*. Помимо этого, для «Резвой партии» характерна ее быстротечность, что и подчеркивается прилагательным *резвая*.

Игра ведется до 60 очков; набрав такое количество очков, игрок выигрывает партию. При этом не имеет значения, каким образом эти очки набираются – результативными игровыми действиями или за счет штрафных очков,

«заработанных» противником. Можно даже выиграть партию, если после удара соперника на ваш счет будут добавлены штрафные очки, и общий набор доберется до отметки 60 очков или превысит ее.

Основная «идея», благодаря которой игра и отличается от прочих, состоит в том, что некоторые последствия удара, влекущие начисление штрафных очков в пользу соперника, тем не менее, не приводят к окончанию серии и переходу хода к другому игроку, как это происходит в иных играх. К таким последствиям относятся:

- попадание битка в лузу;
- вылет за борт битка, шара соперника или цветного шара.

Размеры штрафа в пользу соперника в этих случаях определяются так же, как указано в общих правилах «Русской партии», и могут колебаться от двух до тридцати одного очка.

Следующие последствия удара не только не приводят к завершению серии, но и позволяют игроку набрать очки:

- выполнен карамболь, но при этом ни один из прицельных шаров не оказался в лузе;
- помимо прицельного шара, в лузе оказался и биток; в таких случаях игроку начисляются очки за два забитых шара.

Таким образом, серия прерывается лишь, если игрок не попал битком в прицельный шар, или если в результате удара ни один из шаров не покинул игровую поверхность, не было выполнено карамболя, или были нарушены правила неигровым способом (прикосновение к шару, удар не по своему битку, удар не в очередь, внесение помех в игру и пр.). При таких правилах мастеровитому игроку не составляет особого труда закончить партию за единственный подход к столу.

Русская партия ([1853b](#))

«Русская партия» – общее название карамбольных игр Русского Биллиарда пятью шарами, которые в девятнадцатом веке относили к разряду «условных»: частные правила каждой из этих игр и их вариаций определялись по условиям, согласуемым соперниками перед началом первой партии. К таким условиям относились: требования к выставке шара; запреты на игру шаров в некоторые лузы; ограничения на количество последовательно выполняемых карамболей; процедура выставления шаров, покидающих стол по ходу игры; легальность или запрет на сыгрывание свояков; оценивание карамболей, выполненных без попадания шаров в лузы; и пр. Имея свои особенности, эти игры, по большому счету, весьма смахивают на «Каролину». И это следует воспринимать как определенный знак качества, а не намек на вторичность или второсортность. Наиболее известными играми, входящими в пул «Русской партии», являются «Резвая партия» и «Русская пятишаровая карамбольная партия». Каждую из них нередко именуют просто «Русской партией», что вносит некоторую сумятицу в систематизацию игр Русского Биллиарда.

В играх, объединенных названием «Русская партия», используются пять шаров: желтый, два красных и два белых битка (по одному для каждого из соперников). Для цветных шаров на столе предусматриваются три отметки, на которые эти шары ставятся до начала игры и по ее ходу – после того, как тот или иной шар попадает в лузу или вылетает за борт. Первоначально один из красных

шаров устанавливается на первую точку стола (т.е. на середину линии дома), желтый шар – на вторую точку (в геометрическом центре игровой поверхности), а другой красный шар – на третью точку, расположенную на продольной линии стола так, что вторая точка оказывается посередине между первой и третьей точками.

Игра начинается с того, что один из соперников устанавливает свой биток в любое место дома и выполняет выставку, т.е. ударом выводит шар из дома в ту четверть стола, которая находится между дальним коротким бортом и поперечной линией, проходящей через третью отметку. Если биток останавливается вне указанной области, налагается штраф в размере одного очка. Таким же штрафом караются попадание битка в лузу и соприкосновение с любым цветным шаром.

После выставки в игру вступает второй игрок, который выполняет удар с руки из дома. Для этого удара (а также для всех ударов с руки, выполняемых по ходу партии) действует следующее правило: свой биток можно направлять в любой шар, располагающийся вне дома, но если выбранный прицельный шар находится в доме, то следует играть через дальний короткий борт. Так как шар, стоящий на первой точке, считается находящимся в доме, в него нельзя напрямую направлять биток.

Если в результате удара биток соперника попадает в лузу или вылетает со стола, то он возвращается на стол, только когда ход перейдет к сопернику, и тот будет вводить свой биток ударом с руки из дома. Цветные же шары, покинувшие стол, выставляются сразу по окончании удара. При этом следует руководствоваться следующими указаниями, приведенными Р.Бакастовым:

- общий принцип состоит в том, что при невозможности выставления на свою точку стола цветной шар временно размещают на свободной отметке; если, «дожидаясь» освобождения своего места, шар не был сдвинут, то его перемещают на «законное» место;
- в первую очередь красные шары выставляются на первую точку стола, а не на третью;
- если после попадания красного шара в лузу первая точка оказывается занятой белым или желтым шаром, красный шар ставится на третью точку, с которой в дальнейшем его затем не перемещают;
- если после выхода из игры нет возможности установить желтый шар на второй отметке, то его ставят на первую точку; если затем красный шар покидает стол, то желтый перемещают на третью точку, а на первую устанавливают красный шар; если в дальнейшей игре красный шар будет сдвинут, то желтый опять переставляют на первую точку и продолжают подобные манипуляции до тех пор, пока не освободится «родная» вторая отметка желтого шара;
- если после попадания желтого шара в лузу свободной оказывается только третья точка, то на нее и ставят шар; если затем красный шар попадает в лузу, и его некуда выставить, то желтый шар уступает место красному, а сам ставится посередине короткого борта в доме (если нет такой возможности, то – посередине другого короткого борта); если в дальнейшей игре какой-то шар будет сдвинут с точки, то на нее сразу перемещается желтый шар; «блуждания» желтого шара продолжаются вплоть до освобождения второй точки;
- если после попадания желтого шара в лузу два белых шара занимают две точки из трех, и желтый шар поставить некуда, то его устанавливают посередине верхнего короткого борта, т.е. того борта, который располагается ближе к

третьей точке стола; дальнейшие манипуляции с шарами проводят так, как указывалось выше.

Выполняя удары, соперники преследуют две цели: 1) набирать очки, стремясь раньше противника довести свой счет до определенной величины, и тем самым выиграть партию; 2) препятствовать набору очков оппонентом. Очки набираются за счет отправления шаров в лузы и выполнения карамблей. В игре действует серийное правило: подход игрока заканчивается, если удар не привел к изменению счета, или если были нарушены правила.

За забитые в лузы шары очки начисляются следующим образом:

- шар соперника оказался в лузе: 2 очка;
- красный шар оказался в лузе: 3 очка;
- желтый шар оказался в угловой лузе: 6 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе: 12 очков.

Иногда игроки договариваются одинаково оценивать попадания шара в угловую и среднюю лузы: по 6 очков.

Выполненные карамболи оцениваются следующим образом:

- карамболь между битком соперника и красным шаром: 2 очка;
- карамболь между битком соперника и желтым шаром: 3 очка;
- карамболь между красными шарами: 3 очка;
- карамболь между красным и желтым шарами: 4 очка.

За забитый прицельный шар и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- шар соперника оказался в лузе, карамболь по белому и красному шарам: 4 очка;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по красному и белому шарам: 5 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по красным шарам: 6 очков;
- шар соперника оказался в лузе, карамболь по белому и желтому шарам: 7 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по красному и желтому шарам: 9 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, карамболь по желтому и белому шарам: 11 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, карамболь по желтому и красному шарам: 12 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, карамболь по желтому и белому шарам: 17 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, карамболь по желтому и красному шарам: 18 очков.

За забитый шар и два выполненных карамболя очки начисляются следующим образом:

- шар соперника оказался в лузе, карамболь по красным шарам: 7 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по белому и красному шарам: 8 очков;
- шар соперника оказался в лузе, карамболь по красному и желтому шарам: 10 очков;
- шар соперника оказался в лузе, карамболь по желтому и красному шарам: 10 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по желтому и белому шарам: 11 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по красному и желтому шарам: 12 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, карамболь по белому и красному шарам: 14 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, карамболь по красным шарам: 15 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, карамболь по белому и красному шарам: 20 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, карамболь по красным шарам: 21 очко.

За забитый шар и три выполненных карамболя очки начисляются следующим образом:

- шар соперника оказался в лузе, карамболь по красным шарам, а затем по желтому: 13 очков;
- красный шар оказался в лузе, карамболь по белому, красному и желтому шарам: 14 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, карамболь по белому и обоим красным шарам: 17 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, карамболь по белому и обоим красным шарам: 23 очка.

За два забитых шара очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар оказались в лузе: 7 очков;
- оба красных шара оказались в лузе: 9 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, при этом забит и шар соперника: 13 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, при этом забит и красный шар: 15 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, при этом забит и шар соперника: 19 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, при этом забит и красный шар: 21 очко.

За два забитых шара и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар оказались в лузе, карамболь по красному шару: 10 очков;
- красный шар и шар соперника оказались в лузе, карамболь по красному шару: 10 очков;
- оба красных шара оказались в лузе, карамболь по шару соперника: 11 очков;
- шар соперника и красный шар оказались в лузе, карамболь по желтому шару: 13 очков;
- оба красных шара оказались в лузе, карамболь по желтому шару: 15 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забит белый шар и карамболь по красному шару: 16 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забит красный шар и карамболь по шару соперника: 17 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забит красный шар и карамболь по красному шару: 18 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, забит белый шар и карамболь по красному шару: 22 очка;
- желтый шар оказался в средней лузе, забит красный шар и карамболь по шару соперника: 23 очка;
- желтый шар оказался в средней лузе, забит красный шар и карамболь по красному шару: 24 очка.

За два забитых шара и два выполненных при этом карамболя очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар оказались в лузе, карамболь по желтому и красному шарам: 16 очков;
- красный шар и шар соперника оказались в лузе, карамболь по красному и желтому шарам: 16 очков;
- оба красных шара оказались в лузе, карамболь по белому и желтому шарам: 17 очков;
- оба красных шара оказались в лузе, карамболь по белому и желтому шарам: 17 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забит белый шар, карамболь по красным шарам: 19 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забит красный шар, карамболь по красному и белому шарам: 20 очков;

- желтый шар оказался в средней лузе, забит белый шар, карамболь по красным шарам: 25 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, забит красный шар, карамболь по белому и красному шарам: 26 очков.

За три забитых шара и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и оба красных шара оказались в лузе, карамболь по желтому шару: 19 очков;
- оба красных шара и шар соперника оказались в лузе, карамболь по желтому шару: 19 очков;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забиты белый и красный шары, карамболь по красному шару: 22 очка;
- желтый шар оказался в угловой лузе, забиты оба красных шара, карамболь по белому шару: 23 очка;
- желтый шар оказался в средней лузе, забиты белый и красный шары, карамболь по красному шару: 28 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, забиты оба красных шара, карамболь по белому шару: 29 очков.

За четыре забитых шара и попутно выполненные при этом карамболи очки начисляются следующим образом:

- желтый шар оказался в угловой лузе, забиты белый и оба красных шара: 25 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе, забиты белый и оба красных шара: 31 очко.

Попадание битка в лузу оценивается следующим образом:

- биток отразился от шара соперника: 2 очка;
- биток отразился от красного шара: 3 очка;
- биток отразился от желтого шара в угловую лузу: 6 очков;
- биток отразился от обоих красных шаров: 6 очков;
- биток отразился от желтого шара в среднюю лузу: 12 очков;
- биток отразился от шара соперника и красного шара: 4 очка;
- биток отразился от красного шара и шара соперника: 4 очка;
- биток отразился от желтого и белого шара в угловую лузу: 7 очков;
- биток отразился от желтого и красного шара в угловую лузу: 9 очков;
- биток отразился от желтого и обоих красных шаров в угловую лузу: 12 очков;
- биток отразился от желтого и белого шара в среднюю лузу: 17 очков;
- биток отразился от желтого и красного шара в среднюю лузу: 18 очков;
- биток отразился от желтого, красного и белого шаров в угловую лузу: 11 очков;
- биток отразился от желтого, красного и белого шаров в среднюю лузу: 20 очков;
- биток отразился от желтого и обоих красных шаров в среднюю лузу: 21 очко;
- биток отразился от желтого, обоих красных шаров и белого шара в угловую лузу: 14 очков;
- биток отразился от желтого, обоих красных шаров и белого шара в среднюю лузу: 23 очка.

За шар, забитый в лузу ударом шаром, очки начисляются следующим образом:

- шар соперника оказался в лузе: 2 очка;
- красный шар оказался в лузе: 3 очка;
- желтый шар оказался в угловой лузе: 6 очков;
- желтый шар оказался в средней лузе: 12 очков.

За два шара, забитых в одну лузу ударом шаром, очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар оказались в лузе: 5 очков;
- оба красных шара оказались в лузе: 6 очков;
- желтый шар и шар соперника оказались в угловой лузе: 8 очков;

- желтый и красный шары оказались в угловой лузе: 9 очков;
- желтый и белый шары оказались в средней лузе: 14 очков;
- желтый и красный шары оказались в средней лузе: 15 очков.

За три шара, забитых ударом шаром, очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и оба красных шара оказались в лузе: 8 очков;
- шар соперника и красный шар попали в лузу, желтый шар оказался в угловой лузе: 11 очков;
- оба красных шара попали в лузу, желтый шар оказался в угловой лузе: 12 очков;
- шар соперника и красный шар попали в лузу, желтый шар оказался в средней лузе: 17 очков;
- оба красных шара попали в лузу, желтый шар оказался в средней лузе: 18 очков.

За четыре шара, забитых ударом шаром, очки начисляются следующим образом:

- все шары оказались в угловой лузе: 14 очков;
- все шары оказались в средней лузе: 20 очков.

За шар, забитый в лузу шаром, и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- шар соперника забит в лузу красным шаром, карамболь по красному шару: 5 очков;
- красный шар забит в лузу красным шаром, карамболь по белому шару: 5 очков;
- шар соперника забит в лузу красным шаром, карамболь по желтому шару: 8 очков;
- красный шар забит в лузу шаром соперника, карамболь по желтому шару: 8 очков;
- желтый шар забит в угловую лузу шаром соперника, карамболь по красному шару: 8 очков;
- желтый шар забит в угловую лузу красным шаром, карамболь по красному шару: 9 очков;
- желтый шар забит в среднюю лузу шаром соперника, карамболь по красному шару: 14 очков;
- желтый шар забит в среднюю лузу красным шаром, карамболь по красному шару: 15 очков.

За шар, забитый в лузу шаром, и два выполненных при этом карамболя очки начисляются следующим образом:

- шар соперника забит в лузу красным шаром, карамболи по красному и желтому шарам: 11 очков;
- красный шар забит в лузу красным шаром, карамболи по белому и желтому шарам: 11 очков;
- желтый шар забит в угловую лузу шаром соперника, карамболи по красным шарам: 11 очков;
- желтый шар забит в угловую лузу красным шаром, карамболи по белому и красному шарам: 11 очков;
- желтый шар забит в среднюю лузу шаром соперника, карамболи по красным шарам: 17 очков;
- желтый шар забит в среднюю лузу красным шаром, карамболи по красному и белому шарам: 17 очков.

За два шара, забитых ударом шаром в одну и ту же или разные лузы, и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- белый и красный шары забиты в лузу желтым шаром, карамболь по красному шару: 11 очков;
- оба красных шара забиты в лузу желтым шаром, карамболь по белому шару: 11 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу красным шаром, карамболь по желтому шару: 11 очков;

- желтый шар в угловую лузу и белый шар в любую лузу забиты красным шаром, карамболь по красному шару: 11 очков;
- оба красных шара забиты в лузу белым шаром, карамболь по желтому шару: 11 очков;
- желтый шар в угловую лузу и красный шар в любую лузу забиты красным шаром, карамболь по белому шару: 11 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и белый шар в любую лузу забиты красным шаром, карамболь по красному шару: 17 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и красный шар в любую лузу забиты белым шаром, карамболь по красному шару: 17 очков.

За два шара, забитых ударом шаром, и выполненный при этом карамболь, после которого в лузу попадает третий шар, очки начисляются следующим образом:

- оба красных шара забиты в лузу желтым шаром, карамболь по белому шару, который затем попадает в лузу: 13 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу желтым шаром, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 14 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу красным шаром, карамболь по желтому шару, который затем попадает в угловую лузу: 17 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу красным шаром, карамболь по желтому шару, который затем попадает в среднюю лузу: 23 очка;
- оба красных шара забиты в лузу белым шаром, карамболь по желтому шару, который затем попадает в среднюю лузу: 23 очка.

За два шара, забитых битком в одну или разные лузы, и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар забиты битком, карамболь по красному шару: 8 очков;
- оба красных шара забиты битком, карамболь по белому шару: 8 очков;
- шар соперника и красный шар забиты битком, карамболь по желтому шару: 11 очков;
- оба красных шаров забиты битком, карамболь по желтому шару: 12 очков;
- желтый шар в угловую лузу и белый шар в любую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 10 очков;
- желтый шар в угловую лузу и красный шар в любую лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 11 очков;
- желтый шар в угловую лузу и красный шар в любую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 12 очков;
- шар соперника в любую лузу и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 14 очков;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 14 очков;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 15 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и белый шар в любую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 16 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и красный шар в любую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 18 очков;
- белый шар в любую лузу и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 20 очков;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 20 очков;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 21 очко.

За два шара, забитых битком в одну или разные лузы, и два выполненных при этом карамболя очки начисляются следующим образом:

- шар соперника и красный шар забиты битком, карамболи по красному и желтому шарам: 14 очков;
- оба красных шаров забиты битком, карамболи по белому и желтому шарам: 14 очков;
- желтый шар в угловую лузу и белый шар в любую лузу забиты битком, карамболи по обоим красным шарам: 13 очков;
- желтый шар в угловую лузу и красный шар в любую лузу забиты битком, карамболи по белому и красным шарам: 14 очков;
- белый шар в любую лузу и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболи по обоим красным шарам: 17 очков;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболи по красному и белому шарам: 18 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и белый шар в любую лузу забиты битком, карамболи по обоим красным шарам: 19 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и красный шар в любую лузу забиты битком, карамболи по белому и красным шарам: 20 очков;
- белый шар в любую лузу и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболи по обоим красным шарам: 23 очка;
- красный шар в любую лузу и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболи по белому и красному шарам: 23 очка.

За три шара, забитых битком в одну или разные лузы, и выполненный при этом карамболь очки начисляются следующим образом:

- оба красных шара и белый шар забиты битком, карамболь по желтому шару: 13 очков;
- красный шар, белый шар и красный шар забиты битком, карамболь по желтому шару: 14 очков;
- желтый шар, красный шар и белый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 13 очков;
- желтый шар в угловую лузу и оба красных шар в любую лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 14 очков;
- красный шар, белый шар и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 17 очков;
- оба красных шара и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 17 очков;
- желтый шар, красный шар и белый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 19 очков;
- желтый шар, белый шар и красный шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 20 очков;
- красный шар, белый шар и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару: 23 очка;
- оба красных шара и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по белому шару: 23 очка.

За два шара, забитых битком в лузу, и выполненный при этом карамболь, после которого в лузу попадает третий шар, очки начисляются следующим образом:

- красный и белый шары забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 10 очков;
- белый и красный шары забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 11 очков;
- желтый шар в угловую лузу и белый шар забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 13 очков;
- желтый шар в угловую лузу и красный шары забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 15 очков;
- белый шар и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 17 очков;

- красный шар и желтый шар в угловую лузу забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 18 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и белый шар забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 19 очков;
- желтый шар в среднюю лузу и красный шар забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 21 очко;
- красный шар и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по белому шару, который затем попадает в лузу: 22 очка;
- белый шар и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 23 очка;
- красный шар и желтый шар в среднюю лузу забиты битком, карамболь по красному шару, который затем попадает в лузу: 24 очка.

За три шара, забитых ударом шаром в одну или разные лузы, и выполненный при этом карамболь, после которого в лузу попадает четвертый шар, очки начисляются следующим образом:

- желтый и красный шары забиты в угловую лузу белым шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по красному шару, который после этого оказывается в лузе: 16 очков;
- желтый и белый шары забиты в угловую лузу красным шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по красному шару, который после этого оказывается в лузе: 17 очков;
- оба красных шара забиты в лузу белым шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по желтому шару, который после этого оказывается в угловой лузе: 19 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу красным шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по желтому шару, который после этого оказывается в угловой лузе: 20 очков;
- желтый и красный шары забиты в среднюю лузу белым шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по красному шару, который после этого оказывается в лузе: 22 очка;
- желтый и белый шары забиты в среднюю лузу красным шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по красному шару, который после этого оказывается в лузе: 23 очка;
- оба красных шара забиты в лузу белым шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по желтому шару, который после этого оказывается в средней лузе: 25 очков;
- белый и красный шары забиты в лузу красным шаром, который тоже попадает в лузу, карамболь по желтому шару, который после этого оказывается в средней лузе: 26 очков.

Примечание:

Представленная выше процедура манипулирования цветными шарами при их выставлении вызывает если не отторжение, то точно уж настороженность. И дело вовсе не в том, что была наворочена целая куча слов, а белые пятна так и остались; неприятие исходит от того, что все это напоминает какую-то передвижку фишек по доске, нарды какие-то!

Русская партия в 48 очков ([1853а](#))

Вместе с несколькими другими играми «Русская партия в 48 очков» входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «Русская партия». Розыгрыш партии ведется до набора 48 очков. К особенностям этой разновидности игры относится следующее:

- желтый шар играет только в средние лузы и оценивается в 6 очков;
- если желтый шар попадает в угловую лузу, налагается штраф в размере 6 очков;
- карамболи засчитываются, как при попутном попадании прицельного шара в лузу, так и без этого; после карамболя, при котором не был забит прицельный шар, серия игрока заканчивается;
- последнее очко в партии обязательно должно быть набрано путем отправления прицельного шара в лузу.

Русская партия в кегли ([1853а](#))

Эта игра является модификацией «Итальянской партии в кегли» со следующими отличиями:

- игра ведется до набора 48 очков;
- стоимость черной кегли всегда составляет 5 очков – независимо от того, сбита ли она одна или вместе с иными кеглями;
- необходимым условием для засчитывания карамболя является сдвиг обоих карамболируемых шаров;
- игра ведется серийно;
- биток можно направлять не только в белый, но и в красный шар;
- кегли можно сбивать не только белым и красным шарами, но и битком после выполненного им карамболя;
- попадание битка в лузу после выполненного карамболя является легальным и приносит игроку 2 очка;
- перед каждым ударом игрок должен вслух объявить, что конкретно он намерен сделать;
- при заказе шара или дуплета необходимо означать и лузу; если шар попадет не в назначенную лузу, на игрока налагается штраф;
- при заказе удара, который может принести очки несколькими способами, следует объявить лишь один из них; если заказ будет исполнен, все попутно набранные очки добавляются к очкам, начисленным согласно заказу;
- игра с руки всегда производится из дома; при этом игроку разрешается выходить за линии длинных бортов и даже продвигаться от угловой к средней лузе, но не дальше линии дома.

Русская пятишаровая карамбольная партия ([1853а](#))

Как и несколько других игр, эта партия входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «Русская партия». «Русскую пятишаровую карамбольную партию», как и «Резвую партию», нередко называли

просто «*Русская партия*», из-за чего иногда путали друг с другом, хотя эти две игры значительно разнятся.

«*Русская пятишаровая карамбольная партия*» играется до набора 60 очков по общим правилам «*Русской партии*». При этом, в отличие от «*Резвой партии*», не допускаются никакие вольности: если хочешь получить очки за карамболь (или несколько последовательных карамблей), будь добр – обязательно забей хотя бы один из прицельных шаров; свой биток ни в коем случае нельзя ронять в лузу – незамедлительно будешь наказан штрафом; вылет любого шара за борт также является фолом. Сумма начисляемого штрафа определяется количеством тех очков, которые получил бы игрок, если бы нарушения правил не последовало. [А.Леман](#) в своей книге привел такой пример: «Если игрок объявил – желтого в среднюю, карамболь по красному – и положил своего шара в лузу, то его противнику присчитывается 18 очков». Следует обратить внимание – Леман ничего не говорит о том, что на самом деле случилось, как двигались шары, какие произошли соударения – ведь не это существенно для начисления штрафа. Важно лишь только то, что биток попал в лузу после конкретного заказа, который и определил размер штрафа. Следует помнить, что штрафные очки увеличивают счет вашего соперника, и что в результате штрафа можно проиграть партию.

Оставаясь самой популярной в России, эта игра долгое время почти не менялась, и лишь когда строгий бильярдный инвентарь был полностью принят бильярдным сообществом, назрели некоторые перемены. Так, решено было, что нужно запретить дважды подряд играть желтый шар в среднюю лузу. Соответственно, стала меняться и тактика игры, все более смещаясь в сторону позиционных баталий и уходя от проведения перманентных бесшабашных атак. С увеличением размера используемых бильярдных шаров игра «*Пирамида*» стала все сильнее вытеснять «*Русскую пятишаровую карамбольную партию*».

Русский карамболь (1773)

Для игры используются общий красный шар и два белых битка двух соперников. Перед первым ударом партии красный шар устанавливается на третью отметку стола; туда же он выставляется каждый раз после того, как покидает игровое поле. Игрок, которому предстоит выполнить начальный удар, имеет право поставить свой биток в любую точку игровой поверхности. Этим ударом ему надлежит вывести биток на стол, не затрагивая при этом красного шара; это делается аккуратным ударом и обычно так, чтобы красный шар полностью или частично заслонял биток игрока от битка соперника, которому предстоит играть с первой точки стола.

В последующих ударах игроки вправе направлять свой биток в красный или белый шар (если тот находится на столе). Целью ударов является набор очков за результативные действия: выполнение карамболя битка по двум другим шарам оценивается в два очка; попадание в лузу красного шара оценивается в три очка, а прицельного белого – в два очка. Несколько результативных действий, выполненных одним ударом, влекут за собой суммирование очков; таким образом, за один удар можно максимально набрать семь очков: два за карамболь, три за отправление в лузу красного шара и два – за забитый биток соперника. Тот, кто первым набирает двадцать четыре очка, выигрывает партию.

После результативного удара игрок продолжает серию. Белый прицельный шар, отправленный в лузу, остается там до перехода хода к противнику. Ход переходит в следующих случаях: после нерезультативного удара, выполненного в соответствии с правилами; после удара с нарушением правил (независимо от того, накладывается ли при этом штраф или нет); после того, как оба прицельных шара будут находиться вне стола. Если после перехода хода биток отсутствует на столе, его вводят в игру с руки, устанавливая в любое желаемое место игровой поверхности.

Попадание своего битка в лузу или за пределы стола приводит к штрафу, размер которого составляет такое количество очков, которое получил бы игрок, сохранив биток на столе.

Примечания:

1. Возможность ведения серийной игры, предоставленная игрокам правилами, является важнейшей вехой в развитии мирового бильярда. Из известных на сегодняшний день печатных источников следует, что именно игра «*Русский карамболь*» положила начало ведению результативных серий в бильярде.
2. Как при таких правилах игроку проще вести серийную игру? Во-первых, забивать биток соперника имеет смысл только победным ударом, или если планируется серия лишь из двух результативных ударов. Действительно, после попадания в лузу белый шар не выставляется на стол, и следующим ударом нельзя будет сделать карамболь. Более того, очередной удар при этом неизбежно станет последним в серии, а соперник после этого будет играть, установив свой биток в удобное место. Во-вторых, в смысле скорости набора очков, выгоднее строить серию, забивая лишь красный шар, выставляемый из лузы на третью точку стола – ведь стоимость этого шара превышает стоимость выполнения карамболя. И наконец, в-третьих, простейший способ построения серии заключается в последовательном выполнении карамблей при малом расстоянии шаров друг от друга.
3. После прочтения сформулированных правил справедливо задать вопрос – а зачем первым ударом биток выводится за красный шар так, чтобы его было «плохо» видно с первой точки стола? Это делается, чтобы существенно затруднить второму игроку выполнение карамболя первым же ударом, особенно – если карамболируемые шары стоят рядышком, и удар выполняется несильно. Ведь после сделанного в такой позиции карамболя игроку в большинстве случаев не составит особого труда довести серию карамблей до победы в партии. При заслоненном же битке первый игрок может особо не тревожиться, ведь второму игроку обычно оставляется лишь возможность отыграться или попытаться направить в лузу красный шар, что в начальной позиции вовсе не просто. С другой стороны, чтобы первому игроку жизнь не казалась исключительно сладкой, правила вынуждают его вывести биток именно ударом кия, а не поставить рукой в замазанную позицию за красный шар.
4. В «*Русском карамболе*» есть место не только атакующей, но и позиционной игре, которую ведут посредством отыгрышей. Более того, представляется, что превалировать должна именно позиционная игра, ведь игрок, начинающий атакующую серию в хорошей позиции шаров, обычно не оставляет сопернику шансов подойти к столу в текущей партии. Основные принципы при выполнении отыгрышей: разведение всех трех шаров на наибольшие расстояния друг от друга; приведение шаров в удаленные от луз положения; выстраивание трех шаров в линию; постановка шаров к бортам.
5. Даже при таких правилах игра достойна лестных отзывов, но ее можно несколько модифицировать и тем самым значительно улучшить. Представляется, что, с учетом сказанного в п.2, перспективны следующие изменения: а) после того, как чужой биток

попадает в лузу, его следует выставить на первую точку, а если она занята, то – на центральную отметку стола; б) запрещается выполнять карамболь более двух раз подряд; в) попадание обоих прицельных шаров в лузу не прерывает атакующую серию; г) играть с руки из любого желаемого места стола следует лишь в случаях, когда при предыдущем ударе соперник нарушил правила; д) может быть, следует ограничить и количество забиваний подряд красного шара.

Сложная дуплетная партия ([1826](#))

В основе игры лежат правила «*Простой дуплетной партии*». Главное отличие состоит в том, что соперники предварительно договариваются, в каких случаях попадания шара в лузу, отличающихся от классического дуплета (т.е. вследствие контр-туша или добивания другим шаром), считать удар результативным, а в каких нет. Если игроки выполняют удары поочередно, то для победы нужно набрать шестнадцать очков, а если действует серийное правило, то двадцать.

Смешанная партия ([1864](#))

Альтернативное название игры «*Алагер*».

Тамбовская партия ([1853а](#))

Наряду с несколькими прочими играми, «*Тамбовская партия*» входит в группу русских карамбольных игр пятью шарами, объединенных единым названием «*Русская партия*» (и, естественно, использующих общие правила «*Русской партии*»). Розыгрыш партии ведется до набора 60 очков. К особенностям «*Тамбовской партии*» относится следующее:

- удар, в котором был выполнен карамболь, но не был забит прицельный шар, считается результативным;
- игрок, без нарушений правил отправивший в лузу прицельный шар или выполнивший карамболь, продолжает свою серию;
- нет ограничений на количество шаров, забитых подряд в одну и ту же лузу;
- последнее очко в партии обязательно должно быть набрано путем отправления прицельного шара в лузу.

Триамболь ([1851](#))

В качестве самостоятельной игры «*Триамболь*» впервые был анонсирован в самом конце 18 века в Австрии. Но если дотошно разобраться в истории бильярда и частностях правил, то станет очевидно, что эта игра, как и «*Французская последовательная партия*», является прямым и ближайшим потомком «*Русского карамболя*» ([1773](#)). Хотя некоторые отличия и есть, но они незначительны. Можно смело сказать, что «*Триамболь*» это – наш «*Русский карамболь*» чуточку по-австрийски или по-немецки. В отличие от российского предка, при игре с руки здесь

нельзя установить биток где вздумается, а следует играть из дома. Помимо этого, если место красного шара после его попадания в лузу оказывается занятым, то шар ставят на ближайшую свободную отметку или роняют его на биток, давая шарам занять места по воле случая. Несколько необычным является прописанное в правилах разрешение сознательно пойти на штраф: при необходимости игры с руки по прицельному шару, находящемуся в доме, можно за одно очко штрафа отказаться от попытки попасть в шар через дальний короткий борт, и вместо этого просто сделать выставку своего битка. В «Триамболе» вылет прицельного шара за борт не только не является результативным действием, но и наказывается штрафом.

Французская обыкновенная партия ([1826](#))

Партию разыгрывают два игрока с помощью трех шаров одинакового размера: двух битков белого цвета и одного общего красного шара. Удары выполняются поочередно и только по своему битку.

Первым ударом красный шар направляется из сектора в доме в район третьей точки стола. В дальнейшем битком можно играть по любому из двух других шаров, но если при ударе с руки выбранный прицельный шар находится в доме, то попадать в него разрешается лишь после контакта битка с дальним коротким бортом.

Если в результате удара биток соперника остался на столе, то очередной удар выполняется из текущей позиции, а иначе игрок делает еще и выставку этого шара.

Красный шар, покинувший игровую поверхность, сразу же возвращается на стол и устанавливается на третью точку, а когда она занята – на первую точку. Если же обе указанные выше точки оказываются занятыми, или предстоит выполнять удар с руки, то красный шар ставится на центральную отметку стола.

Попадание прицельного шара в лузу приносит игроку очки – два очка за белый шар и три за красный. Помимо этого, два очка можно набрать, выполнив карамболь – последовательное соударение битка с двумя другими шарами. Если в одном ударе очки набраны различными способами, то они суммируются.

Например, если после карамболя в лузу попал красный шар, игрок набирает пять очков: три за забитый шар и два за сделанный карамболь; $3+2=5$.

При нарушениях правил на игроков налагаются штрафы. В частности, попадание битка в лузу или его вылет с бильярда влечет за собой лишение такого количества очков, которое получил бы игрок, если бы биток остался на столе. Вылет прицельных шаров к штрафу не приводит (хотя и не приносит выигрышных очков). Партию выигрывает тот, кто первым набрал 20 очков.

Примечания:

1. Правило поочередного выполнения ударов сулит применение нестандартных интересных игровых стратегий.
2. В отличие от современных игр национального бильярда, здесь не используется альтернативный дом в тех случаях, когда при игре с руки все прицельные шары располагаются внутри дома. Такая особенность, в сочетании с отсутствием серийной игры, стимулирует главенствующее положение тактического приема принуждения соперника к необходимости играть через дальний короткий борт.

3. Введение красного шара в начале партии ударом – грамотное решение; если бы он просто выставлялся на свое место, начинающий игру имел бы значительное преимущество. Действительно, играя с руки по шару на третьей точке, не составляет особого труда возвратит биток и красный шар в дом, создав тем самым серьезные трудности для противника.

4. Обычно партию начинает тот, кто выиграл предыдущую. Однако, все же право назначить начинающего принадлежит проигравшему.

Французская партия (1853a)

Эту игру, появившуюся во Франции в семидесятых годах восемнадцатого века, в середине девятнадцатого века немного изменили и адаптировали для Русского Биллиарда. Вместе с несколькими другими играми она входит в число однотипных (в частности, благодаря одинаковым общим правилам) французских карамбольных игр, объединенных названием «*Французская трехшаровая партия*».

К особенностям «*Французской партии*» относится следующее:

- единственным результативным действием считается лишь выполнение карамболя;
- победителем в партии становится тот, кто раньше соперника выполнит 8 карамблей;
- в игре действует серийное правило: после выполненного карамболя игрок продолжает свой подход;
- промах по прицельному шару не наказывается штрафом (в некоторых печатных источниках указано, что в таких случаях налагается штраф в размере одного очка, т.е. в размере стоимости одного выполненного карамболя);
- туш шара, игра не своему битку, попадание битка в лузу и вылет за борт считаются нарушениями правил, но не наказываются штрафами;
- если игроку предстоит выполнять удар с руки, а оба прицельных шара расположены в доме, красный шар переставляется на третью отметку.

Французская партия в 16 очков (1853b)

Эту игру, появившуюся во Франции в семидесятых годах восемнадцатого века, в середине девятнадцатого века немного изменили и адаптировали для Русского Биллиарда. Вместе с несколькими другими играми она входит в число однотипных (в частности, благодаря одинаковым общим правилам) французских карамбольных игр, объединенных названием «*Французская трехшаровая партия*».

К особенностям «*Французской партии в 16 очков*» относится следующее:

- результативными действиями считаются выполнение карамболя и отправление прицельного шара в лузу дуплетом;
- карамболь оценивается в два очка;
- попадание красного шара дуплетом в лузу оценивается в три очка;
- попадание белого шара дуплетом в лузу оценивается в два очка;
- серийное правило в игре не действует, т.е. каждый игрок выполняет один очередной удар, и независимо от его исхода ход переходит к сопернику;
- туш шара и игра не своему битку наказываются штрафом в 1 очко;
- промах по прицельному шару наказывается штрафом в 3 очка;

- попадание битка в лузу и его вылет за борт приводят к штрафам в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка: штраф 3 очка после соударения с красным шаром и штраф 2 очка после соударения с белым шаром;
- вылет красного шара за борт наказывается штрафом в 3 очка;
- вылет белого прицельного шара наказывается штрафом в 2 очка.

Французская партия в 24 очка ([1853а](#))

Эту игру, появившуюся во Франции в семидесятых годах восемнадцатого века, в середине девятнадцатого века немного изменили и адаптировали для Русского Биллиарда. Вместе с несколькими другими играми она входит в число однотипных (в частности, благодаря одинаковым общим правилам) французских карамбольных игр, объединенных названием «*Французская трехшаровая партия*».

К особенностям «*Французской партии в 24 очка*» относится следующее:

- результативными действиями считаются выполнение карамболя и отправление прицельного шара в лузу;
- карамболь оценивается в два очка;
- попадание красного шара в лузу оценивается в три очка;
- попадание белого шара в лузу оценивается в два очка;
- в игре действует серийное правило: после результативного удара игрок продолжает свой подход;
- промах по прицельному шару наказывается штрафом в 3 очка;
- попадание битка в лузу и его вылет за борт приводят к штрафам в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка: штраф 3 очка после соударения с красным шаром и штраф 2 очка после соударения с белым шаром.

Французская последовательная партия ([1826](#))

В книге [1826](#) года эта игра анонсируется в качестве разновидности «*Французской обыкновенной партии*», отличающейся от «прародителя» тем, что здесь соперничество ведется до 24 очков, а также с применением серийного правила: игрок, набравший очередным ударом очки, выполняет и следующий удар. Однако, если копнуть поглубже, то оказывается, что «*Французская последовательная партия*» еще более схожа с «*Русским карамболом*» ([1773](#)), в котором задействовано и серийное правило, и игра идет до тех же 24 очков. Отличие состоит лишь в том, что во французской реинкарнации игра с руки из любого места стола заменена на игру из сектора в доме. Опираясь на сказанное, а также учитывая более раннее происхождение, в качестве родоначальника «*Французской последовательной партии*» можно рассматривать именно «*Русский карамболь*». Но если продвинуться еще чуть дальше, то станет понятно, что и корни «*Французской обыкновенной партии*» находятся в «*Русском карамболе*».

Штрафные очки начисляются в следующих случаях нарушений правил:

- биток прошел мимо двух других шаров: штраф 1 очко;
- биток прошел мимо двух других шаров и попал в лузу: штраф 3 очка;

- отразившись от белого шара, биток попал в лузу: штраф 2 очка;
- отразившись от красного шара, биток попал в лузу: штраф 2 очка;
- оба белых шара попали в лузу (лузы): штраф 2 очка;
- биток и красный шар попали в лузу (лузы): штраф 3 очка;
- все три шара оказались в лузе (лузах): штраф 3 очка;
- был выполнен карамболь, и биток попал в лузу: штраф 2 очка;
- был выполнен карамболь, и оба белых шара попали в лузу (лузы): штраф 4 очка;
- был выполнен карамболь, и в лузу (лузы) попали красный шар и биток: штраф 5 очков;
- был выполнен карамболь, и все три шара попали в лузу (лузы): штраф 7 очков.

Примечания:

1. Согласно правилам, отправленный в лузу биток соперника не ставится на стол, как это делается с красным шаром, а вводится в игру путем выставки. Думаю, игра могла бы заиграть новыми красками, если биток соперника ставить на стол сразу же после того, как он его покинул. При этом разумно было бы сначала попытаться занять первую, а не на третью точку стола. С одной стороны, такое введение шара в игру создает предпосылки для повышения серийности. Но есть здесь и «обратная сторона медали». В частности, первая точка значительно удалена от третьей, и выполнение карамболя по шарам, занимающим эти точки – непростая задача. Еще одно соображение, не очень радующее игрока при выставке белого шара на первую точку, исходит от того факта, что по правилам шар, стоящий на первой точке, считается находящимся в доме.

2. Чтобы игра стала значительно интересней, следует предусмотреть какие-то дополнительные ограничения – иначе в этой партии игроку слишком легко выиграть. Представляется, что наиболее простой способ одержать победу состоит в последовательном выполнении карамблей, особенно – в ситуации, когда все три шара располагаются поблизости друг от друга. Во всяком случае, в подавляющем большинстве игровых ситуаций игроку у стола для продолжения серии может быть невыгодно отправлять прицельный шар в лузу. Как мне видится, весьма полезно было бы ограничить количество карамблей, которые можно выполнять подряд.

Французская трехшаровая партия ([1853b](#))

Это – общее название французских карамбольных игр, адаптированных в середине девятнадцатого века для Русского Биллиарда. В их число входят: «Французская партия», «Французская партия в 16 очков», «Французская партия в 24 очка».

В каждой из этих игр используются лишь три шара: два битка белого цвета (по одному для каждого игрока) и общий красный шар. Помимо этого, во всех играх наносится разметка, выделяющая в рамках дома специальный сектор радиусом в 4 вершка; иными словами, размер этого сектора вдоль линии дома составляет чуть более 35 сантиметров, что значительно меньше аналогичной величины в исходных французских играх «Французской обыкновенной партии» и «Французской последовательной партии» – примерно 61 сантиметр. Сектор является той областью, в которой устанавливается биток для игры с руки.

Перед началом партии проводится жеребьевка, определяющая для игроков их битки и, соответственно, порядок вступления в игру. После этого красный шар устанавливается на третью отметку, шар №2 – на первую отметку стола, а игрок с шаром №1 выполняет удар из сектора по красному шару.

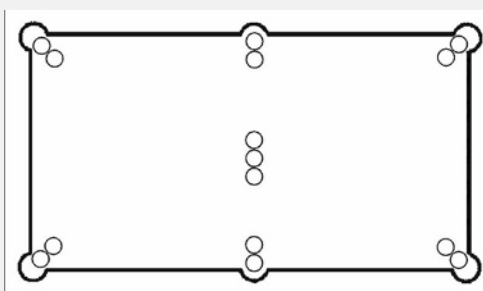
Все игры, подходящие под название «*Французская трехшаровая партия*», роднит то, что выполненный без нарушений правил карамболь приводит к начислению игроку очков. При этом не требуется этим же ударом отправлять прицельный шар в лузу.

Во всех «*Французских трехшаровых партиях*» применяется следующие правила выставления шаров на стол после того, как они покидают игровое пространство:

- после того как красный шар покинул стол, его ставят на третью отметку, а если она занята, то на первую отметку; если же оказывается, что и она занята, то шар размещают посередине стола;
- если красный шар был выставлен не на третью отметку, и в ходе игры не сдвигался, то его переставляют на освободившуюся третью отметку;
- после того как белый шар покинул игровое пространство, его ставят на первую отметку, а если она занята, то в центр стола; если же оказывается, что этого сделать нельзя, то шар ставят на третью отметку;
- в ходе игры белые шары с отметки на отметку не переставляются.

Чухонская партия ([1890](#))

«*Чухонская партия*», которую [А.Леман](#) также называл «*Чухонкой*» и «*Финской партией*», может быть использована для заочного соперничества двух или более игроков. Для игры используется красный биток и пятнадцать белых прицельных шаров, перед началом партии расставляющихся так, как показано на рисунке. При этом рядом стоящие шары соприкасаются друг с другом, а шары у луз находятся на самых краях створов, что приводит к падению шара в лузу при любом соприкосновении. Тройка шаров в центре стола строго выдерживает прямую линию между центрами створов средних луз.



Первый удар выполняется с руки из дома. Цель игрока состоит в том, чтобы отправить все белые шары в лузы или за борт, используя для этого наименьшее количество ударов. При этом никакие фолы не учитываются, а за удар считается любое прикосновение к битку (кием, рукой, одеждой и пр.). В тех случаях, когда биток покидает игровое поле, играют с руки из дома.

После того, как первый игрок заканчивает партию, к столу подходит второй

игрок, за ним – третий и т.д. Победу одерживает тот, кому удалось «сделать» все прицельные шары за меньшее число ударов.

Примечание:

В некоторых источниках – например, в правилах Г.Реймана ([1887](#)) – указана иная начальная расстановка шаров в центре игрового поля: линия, образуемая шарами, проходит по продольной оси стола. Понятно, что при такой расстановке потребуется больше ударов, чтобы закончить партию.

Использованная литература:

- 1773, «[Журнал Ковент-Гарден, Летописи азартных игр, Эссе VII](#)», автор не указан.
- 1826, «[Правила бильярдной игры, содержащие показания всех французских партий и партии кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому](#)», автор не указан.
- 1851, «[Руководство к изучению бильярдной игры во всех ее видах, составленное по самым лучшим источникам](#)», автор не указан.
- 1853а, «[Правила бильярдной игры](#)», автор Фрейберг А.
- 1853b, «[Правила биллиардной игры и ясное и точное наставление исполнения этой игры](#)», автор Бакастов Р.
- 1864, «[Счастливый игрок](#)», составитель не указан.
- 1880, «[Практическое руководство, чтобы правильно, верно, со всеми тонкостями играть без проигрыша в ... Бильярд](#)», автор Галактионов С.
- 1886, «[Школа как играть в карты, шашки и шахматы ... С приложением всех правил биллиардной игры](#)», составитель Вусов В.
- 1887, «[Правила биллиардной игры, общепринятые в России](#)», сост. Рейман Г.
- 1890, «[Бильярд: практическое пособие для правильного изучения теории и техники бильярдной игры](#)», автор не указан.
- 1906, «[Теория бильярдной игры](#)», автор Леман А.
- 1912, «[Биллиард](#)», составитель Иванов А.

Список игр в алфавитном порядке:

- Алагер (*À la guerre*) в два шара ([1826](#)) – стр. 3
Алагер (*À la guerre*) со всеми шарами ([1826](#)) – стр. 5
А ля буль (*À la boule*) ([1851](#)) – стр. 6
А ля ронде (*À la ronde*) ([1851](#)) – стр. 7
А ля Фигаро (*À la Figaro*) ([1851](#)) – стр. 9
А ля шасс (*À la chasse*) ([1851](#)) – стр. 9
Английская партия ([1887](#)) – стр. 10
Белая партия (*Partie blanche*) ([1826](#)) – стр. 11
Большая пирамида ([1906](#)) – стр. 11
Гусарская партия в 48 очков ([1890](#)) – стр. 12
Игра приобретений (*Winning Game*) ([1773](#)) – стр. 12
Испанская партия (*Spanische Partie*) ([1795](#)) – стр. 12
Итальянская партия в кегли ([1853a](#)) – стр. 12
Казак ([1853b](#)) – стр. 14
Карамболь в пять шаров ([1851](#)) – стр. 15
Карамболь в четыре шара ([1851](#)) – стр. 15
Каролина (*Caroline*) ([1851](#)) – стр. 15
Колбаса ([1906](#)) – стр. 18
Кронштадтская партия в 48 очков ([1890](#)) – стр. 18
Круговая партия ([1851](#)) – стр. 18
Лотарингская партия (*Partie de Lorraine*) ([1826](#)) – стр. 18
Морская партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 19
Московская пирамида ([1853b](#)) – стр. 19
Немецкая партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 19
Обыкновенная партия в два шара ([1826](#)) – стр. 20
Офицерская пятишаровая партия ([1906](#)) – стр. 21
Парижская дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 21
Партия в пять шаров ([1826](#)) – стр. 21
Партия казина без кеглей ([1826](#)) – стр. 22
Партия кеглей без казина по употреблению Венецианскому ([1826](#)) – стр. 22
Партия кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому ([1826](#)) – стр. 23
Партия потерь (*Loosing Game*) ([1826](#)) – стр. 25
Партия с запрещенной лузой ([1826](#)) – стр. 26
Партия соло ([1887](#)) – стр. 26
Петербургская пирамидная партия ([1853b](#)) – стр. 26
Пирамида (*À la pyramide*) ([1851](#)) – стр. 27
Польская партия ([1887](#)) – стр. 32
Простая дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 32
Пулька ([1890](#)) – стр. 33
Резвая партия ([1851](#)) – стр. 33
Русская партия ([1853b](#)) – стр. 34
Русская партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 43
Русская партия в кегли ([1853a](#)) – стр. 43
Русская пятишаровая карамбольная партия ([1853a](#)) – стр. 43
Русский карамболь ([1773](#)) – стр. 44

Сложная дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 46
Смешанная партия ([1864](#)) – стр. 46
Тамбовская партия ([1853a](#)) – стр. 46
Триамболь ([1851](#)) – стр. 46
Французская обыкновенная партия ([1826](#)) – стр. 47
Французская партия ([1853a](#)) – стр. 48
Французская партия в 16 очков ([1853b](#)) – стр. 48
Французская партия в 24 очка ([1853a](#)) – стр. 49
Французская последовательная партия ([1826](#)) – стр. 49
Французская трехшаровая партия ([1853b](#)) – стр. 50
Чухонская партия ([1890](#)) – стр. 51

Список игр в хронологическом порядке:

Игра приобретений (*Winning Game*) ([1773](#)) – стр. 12
Русский карамболь ([1773](#)) – стр. 44
Испанская партия (*Spanische Partie*) ([1795](#)) – стр. 12
Алагер (*À la guerre*) в два шара ([1826](#)) – стр. 3
Алагер (*À la guerre*) со всеми шарами ([1826](#)) – стр. 5
Белая партия (*Partie blanche*) ([1826](#)) – стр. 11
Лотарингская партия (*Partie de Lorraine*) ([1826](#)) – стр. 18
Обыкновенная партия в два шара ([1826](#)) – стр. 20
Парижская дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 21
Партия в пять шаров ([1826](#)) – стр. 21
Партия казина без кеглей ([1826](#)) – стр. 22
Партия кеглей без казина по употреблению Венецианскому ([1826](#)) – стр. 22
Партия кеглей с казино по употреблению Миланскому и Болонскому ([1826](#)) – стр. 23

Партия потерь (*Loosing Game*) ([1826](#)) – стр. 25
Партия с запрещенной лузой ([1826](#)) – стр. 26
Простая дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 32
Сложная дуплетная партия ([1826](#)) – стр. 46
Французская обыкновенная партия ([1826](#)) – стр. 47
Французская последовательная партия ([1826](#)) – стр. 49
А ля буль (*À la boule*) ([1851](#)) – стр. 6
А ля ронде (*À la ronde*) ([1851](#)) – стр. 7
А ля Фигаро (*À la Figaro*) ([1851](#)) – стр. 9
А ля шасс (*À la chasse*) ([1851](#)) – стр. 9
Карамболь в пять шаров ([1851](#)) – стр. 15
Карамболь в четыре шара ([1851](#)) – стр. 15
Каролина (*Caroline*) ([1851](#)) – стр. 15
Круговая партия ([1851](#)) – стр. 18
Пирамида (*À la pyramide*) ([1851](#)) – стр. 27
Резвая партия ([1851](#)) – стр. 33
Триамболь ([1851](#)) – стр. 46
Итальянская партия в кегли ([1853a](#)) – стр. 12
Морская партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 19
Немецкая партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 19

Русская партия в 48 очков ([1853a](#)) – стр. 43
Русская партия в кегли ([1853a](#)) – стр. 43
Русская пятишаровая карамбольная партия ([1853a](#)) – стр. 43
Тамбовская партия ([1853a](#)) – стр. 46
Французская партия ([1853a](#)) – стр. 48
Французская партия в 24 очка ([1853a](#)) – стр. 49
Казак ([1853b](#)) – стр. 14
Московская пирамида ([1853b](#)) – стр. 19
Петербургская пирамидная партия ([1853b](#)) – стр. 26
Русская партия ([1853b](#)) – стр. 34
Французская партия в 16 очков ([1853b](#)) – стр. 48
Французская трехшаровая партия ([1853b](#)) – стр. 50
Смешанная партия ([1864](#)) – стр. 46
Английская партия ([1887](#)) – стр. 10
Партия соло ([1887](#)) – стр. 26
Польская партия ([1887](#)) – стр. 32
Гусарская партия в 48 очков ([1890](#)) – стр. 12
Кронштадтская партия в 48 очков ([1890](#)) – стр. 18
Пулька ([1890](#)) – стр. 33
Чухонская партия ([1890](#)) – стр. 51
Большая пирамида ([1906](#)) – стр. 11
Колбаса ([1906](#)) – стр. 18
Офицерская пятишаровая партия ([1906](#)) – стр. 21