

ЖУРНАЛЪ
ОБЩЕПОЛЕЗНЫХЪ
СВѢДѢНІЙ,

**ВНЕДОУКНА ВЕНАКЛАДЪЛІЯ, ПРОМЫШЛЕННОСТИ, СЕЛЪ-
СКАГО ХОЗЯЙСТВА, МАФІА, ИСКУССТВЪ, РЕМЕСЛА
И ВСЕКАГО РОДА ПОЛЕЗНЫХЪ ЗНАНІЙ.**

Редакторъ Д. Перцовъ.

САНКТЪ-ПЕТЕРБУРГЪ.

1854.

ПРАВИЛА БИЛЛЯРДНОЙ ИГРЫ.

До сего времени неизвѣстно, кому принадлежитъ изобрѣтеніе бильярдной игры. Достоверно только, что первые бильярдныя появились сначала въ родинѣ почти всѣхъ гимнастическихъ, акробатическихъ и другихъ увеселительныхъ упражненій—Италіи, откуда перейдя во Францію, начали распространяться по всей Европѣ. Теперь не только во всѣхъ большихъ городахъ, но даже и въ малыхъ проѣзжихъ встрѣчаютъ въ любомъ трактирномъ заведеніи бильярдъ и весьма привѣтливыхъ и обязательно-любезныхъ игроковъ, готовыхъ состязаться въ какую угодно партію.

Однакожь совершенно исправныя бильярдныя, даже и въ Петербургѣ, можно найти только въ Англійскомъ клубѣ, гдѣ уже съ давняго времени разнородная бильярдная игра вошла въ славу, и сдѣлалась общезвѣстною многими блестящими партіями, розы-

ганными знаменитыми европейскими игроками. Не менѣе исправные бильярды находятся также въ нѣкоторыхъ другихъ петербургскихъ клубахъ и, какъ говорятъ, еще въ Пассажѣ.

Такъ какъ прямое назначеніе бильярдной игры состоитъ единственно въ пріятномъ препровожденіи свободнаго времени, то играютъ на бильярдѣ обыкновенно съ полнымъ взаимнымъ довѣріемъ одинъ къ другому, безъ всякихъ видовъ на выгоды. Встрѣчаются впрочемъ иногда въ числѣ публичныхъ бильярдныхъ игроковъ и такіе, которые, при удобныхъ случаяхъ, всячески стараются невинное препровожденіе времени окончить печальнымъ разочарованіемъ *несчастливыхъ* противниковъ. Поэтому не удивительно, если такіе артисты, при ловкихъ продѣлкахъ игры, успѣли въ мнѣніи многихъ лицъ обратить эту полезную въ нѣкоторыхъ отношеніяхъ игру не только въ трудную, но даже самую вредную и скучную трату времени.

Но оставимъ безъ вниманія такихъ игроковъ и повторимъ лучше общее безпристрастное мнѣніе добросовѣстныхъ знатоковъ бильярдной игры. Въ домашнемъ кругѣ, въ обществѣ добрыхъ пріятелей и знакомыхъ, при точномъ соблюденіи принятыхъ правилъ въ розыгрываемой *партіи* на бильярдѣ, врядъ ли найдется другая изъ современныхъ игръ, которая доставила бы столько удовольствія. Вы можете играть на бильярдѣ во всякое время года,—въ городѣ, на дачѣ, въ деревнѣ и лѣтомъ—если угодно въ саду, въ открытой бесѣдкѣ, окруженной древесною зеленью,—пріятно занимая и гостей и себя. Эта игра, кромѣ благотворнаго вліянія на здоровье, развиваемаго безпрестаннымъ и свободнымъ тѣлодвиженіемъ, безъ малѣйшаго напряженія сиыны и груди, упражняетъ и разумокъ, зани-

мая его безчисленными соображеніями о потребной силѣ и направленіи, для сообщенія шарамъ опредѣленнаго пути, соудареній и желаемыхъ отраженій отъ другихъ шаровъ, или отъ борта бильярда. Сверхъ того въ игрѣ на бильярдѣ, какъ извѣстно, охотно участвуютъ и дамы, присутствіе которыхъ оживляетъ игроковъ.

Принадлежности бильярдной игры составляютъ: исправный *бильярдъ*, *игорные шары*, потребное число *кѣвъ*, т. е. деревянныхъ опредѣленной толщины и длины палокъ, служащихъ для сообщенія шарамъ желаемыхъ движеній, — *висячій деревянный поставецъ* для запасныхъ и постоянно употребляемыхъ кѣвъ, устроенной съ двумя выдвигаемыми лщиками для храненія шаровъ, *подпалокъ*, *щетки* и *мль* и, наконецъ, *черная висячая доска* для записки выигрышей и проигрышей.

Належащаго размѣра бильярдъ имѣетъ 6 футовъ ширины и 12 длины, съ четырьмя *лузами* (*) по угламъ и двумя посрединѣ каждой длинной стороны *борта*. Верхняя (игорная) площадь бильярда, покрытая зеленымъ сукномъ, дѣлается изъ упругаго, плотнаго и совершенно сухаго дерева. Она всегда бываетъ составная изъ нѣсколькихъ отдѣльныхъ филечатыхъ щитовъ, соединенныхъ другъ съ другомъ такъ, что торцевая кромка одного щита плотно сфугована съ гладкою кромкою сосѣдняго. Поверхность этой площади должна быть сколь возможно

(*) Собственно лузами называются открытые кошельки (наилучшими признаются связанные изъ шелковыхъ снурковъ), прикрѣпленные оторочкою своихъ отверстій къ круглымъ отверстиямъ бильярдной площади. Можно сказать утвердительно, что главная цѣль игроковъ на бильярдѣ состоитъ въ искусствѣ загонять игорные шары въ соответственные лузы.

ровная, тщательно вывѣренная и совершенно гладкая. *Сукно*, натянутое на эту площадь, выбирается ровное, крѣпкое, мелковорсистое, не очень тонкое и весьма гладкое. Перовное въ тканѣ сукно: не одинаковой повсюду толщины, съ мелкими шишечками, узелками и толстыми нитями утока (что все вмѣстѣ легко обнаруживается, при внимательномъ поглаживаніи рукою), очевидно можетъ измѣнять данныя шарамъ направленія; а грубое сукно, при движеніи шаровъ, возбуждаетъ большое треніе. Борты, окаймляющіе площадь бильярда со всѣхъ четырехъ сторонъ, дѣлаются вышиною въ 3 дюйма. Онѣ также обтягиваются тѣмъ же сукномъ, съ упругою подкладкою, образуя съ внутренней стороны площади—прямую, одинаковую по всей длинѣ, полукругловыпуклую, нетвердую и не слишкомъ мягкую грань, съ равною повсюду упругостію. Центры совершенно круглыхъ отверстій каждой лузы должны находиться: у двухъ лузъ, помѣщенныхъ въ срединѣ длинныхъ сторонъ бильярда, на самыхъ кромкахъ этихъ сторонъ, — между тѣмъ, какъ въ четырехъ угловыхъ лузахъ эти центры находятся не въ самыхъ вершинахъ угловъ бильярдной площади, а нѣсколько ближе къ срединѣ ея, на діагональныхъ линіяхъ, мысленно проведенныхъ отъ вершины одного угла бильярда чрезъ вершину другаго противоположнаго. Лузовые отверстія дѣлаются больше діаметра игорныхъ шаровъ. Однакожь, отверстіямъ лузъ даютъ такую ширину, чтобы два шара, расположенные рядомъ, не могли вдругъ въ нихъ вкатиться.

Лучшими шарами считаются — возможно вѣрные, бѣлые, тяжелые, безъ всякихъ трещинъ, выточенные изъ концевыхъ частей слоноваго зуба, и вообще всѣ вмѣстѣ имѣющіе одинаковую плотность.

При выборѣ кія, избѣгаютъ слишкомъ тяжелыхъ,

очень легкихъ, короткихъ и черезъ чуть длинныхъ. Тяжелымъ кіемъ признается даже и тотъ, въ которомъ $1\frac{1}{8}$ фунта вѣса. Кіи тяжелый скоро утомляетъ игрока, тогда какъ слишкомъ легкій не даетъ необходимаго баланса во время удара въ шаръ, для сохраненія равновѣсія между рукою игрока, тяжестью дѣйствующаго шара и силою для произведенія удара. Очень короткій кіи, при дѣйствіи на шаръ, чтобы произвестъ довольно сильный ударъ, требуетъ значительнаго напряженія руки, — между тѣмъ, какъ длинный производитъ неравномерное движеніе руки. Поэтому нельзя положительно опредѣлить постоянную толщину, длину и тяжесть удобнѣйшаго кія, за исключеніемъ развѣ только одной длины, которая всегда должна быть прямо соразмерна росту игрока. Лучшимъ достоинствомъ кія полагается — совершенная его прямизна, сухость и круглая, гладкая, слегка отполированная, но отнюдь не лакированная поверхность, для того, чтобы кіи во время игры легко скользили по рукѣ. Такой кіи, начиная съ толстаго его конца, который игроки въ нѣкоторыхъ случаяхъ прямо захватываютъ рукою, долженъ постепенно уменьшаться въ толщину по всей его длинѣ и оканчиваться въ тонкомъ концѣ, непосредственно дѣйствующемъ на шаръ, почти полушаровидною поверхностью. Только лучшие игроки постоянно играютъ кіемъ съ самымъ тонкимъ полушаровиднымъ концомъ, болѣе или менѣе удачно. Посредственные же игроки рѣдко, а иногда вовсе не могутъ употреблять такой кіи, и обыкновенно дѣйствуютъ кіемъ съ болѣе толстымъ и менѣе выпуклымъ концомъ. Ученики въ бильярдной игрѣ всегда начинаютъ дѣйствовать на шаръ толстымъ, едва закругленнымъ, а иногда и совершенно плоскимъ концомъ кія, которымъ, натурально, всѣ удары въ

шаръ со всевозможными скоростями и направленіями исполняются легче, удобнѣе и скорѣе. Точно такимъ же кіемъ обыкновенно играютъ и дамы. Кій съ дѣйствующимъ тонкимъ полушаровиднымъ, или эллипсоиднымъ концомъ, оклееннымъ мягкой упругою кожей, появился сначала въ 1801 г., между итальянскими игроками, и произвелъ реформу въ бильярдной игрѣ, доставивъ возможность производить такіа движенія шара, которыхъ при посредствѣ обыкновеннаго кіа вѣроятно никогда бы не достигнуть. Къ важнымъ преимуществамъ такого кіа относятся гораздо большая упругость кожи противъ дерева, отъ чего ударенный шаръ получаетъ мгновенное движеніе, невозможность прорвать сукно при сильномъ ударѣ, сверхъ того кожаная оконечность кіа остается довольно долгое время несколько неизмѣнившееся, а потому, очевидно, будетъ производить во все это время равно значущіе удары, чего вовсе нельзя получить при употребленіи обыкновеннаго кіа, деревянный конецъ котораго всегда принимаетъ чувствительныя измѣненія въ своей формѣ, даже послѣ нѣсколькихъ десятковъ ударовъ. Нѣкоторые игроки предпочитаютъ кій, у котораго въ толстый конецъ налито, для удобнѣйшаго управленія, достаточное количество свинцу. Нынѣ, для предохраненія кіевъ отъ искривленія, вмѣсто установки ихъ въ всячій поставецъ, вертикально на толстыхъ концахъ, держатъ ихъ просто въ всячемъ положеніи, на прибитой къ стѣнѣ вѣшалкѣ, зацѣпляя за нее каждый кій, посредствомъ петли, укрѣпленной на толстомъ его концѣ.

Концы кіа, измѣнившіеся отъ ударовъ въ игрѣ, округляютъ подпилками. Сверхъ того, эти концы часто во время игры натираются мѣломъ, для сообще-

нія шару твердыхъ и вѣрныхъ ударовъ, безъ малѣйшаго скользенія конца кія по шару.

Хорошія щетки необходимы для очищенія суконной поверхности билльярда отъ малѣйшихъ слѣдовъ пыли.

Нѣсколько лѣтъ тому назадъ, въ Англіи и Франціи пытались ввести билльярды съ мраморными, чугуными, желѣзными и даже изъ толстаго стекла, хорошо отполированными игорными площадями. Но, кажется, эти попытки не имѣли никакого успѣха. Другое дѣло представляетъ теперь американская выдумка, позволяющая съ большимъ удобствомъ обходиться безъ маркера (1). Эта выдумка заключается въ устройствѣ надъ билльярдомъ, на нѣкоторой высотѣ, простѣйшаго счетнаго прибора, въ сущности много сходнаго съ обыкновенными конторскими щетами. Довольно толстая проволока, вытянутая въ прямую линію и расположенная въ нѣсколько рядовъ, закрѣплена концами въ легкой деревянной рамѣ, которая, имѣя длину почти равную длинѣ билльярда, укрѣплена неподвижно къ потолку комнаты. На проволоку нанизано опредѣленное число свободно скользящихъ по ней счетныхъ косточекъ или шариковъ, которые, подобно косточкамъ конторскихъ щетовъ, удобно и легко передвигаются по проволоку кіями игроковъ, изъ которыхъ каждый означаетъ такимъ образомъ число сдѣланныхъ имъ очковъ (2).

(1) Слово *маркеръ* означаетъ особаго пристава при билльярдѣ, обязаннаго считать во время игры число очковъ, сдѣланныхъ каждымъ игрокомъ. За неимѣніемъ маркера, игроки ведутъ счетъ очковъ сами.

(2) Число очковъ, примѣрно: одно, два, три и т. д., выражаетъ количество выигрыша, сдѣланнаго при каждомъ ударѣ кіемъ въ шаръ, и изображаетъ только одну, двѣ, три и т. д. части выигрыша изъ цѣлой партіи игры. Объ *американскихъ билльярдахъ, при которыхъ не нужно маркера*, см. Журн. Общев. Свѣд. 1847 г.

Относительно *исправнаго* состоянія бильярда должно замѣтить, что подъ этимъ понимается такое состояніе игорной площади, при которомъ игра идетъ правильно, ежели только сами игроки по неопытности, или по чему бы то ни было, не дѣлаютъ ошибокъ. *Вѣрное* состояніе бильярдной площади узнается посредствомъ небольшого ватерпаса, который сначала ставится по длиннымъ сторонамъ площади бильярда, потомъ по короткимъ, и наконецъ по двумъ линіямъ, пересѣкающимъ одна другую и проходящимъ чрезъ двѣ угловыя противоположныя лузы. Во всѣхъ этихъ положеніяхъ ватерпаса, при легкомъ наклоненіи его каждый разъ, такъ, чтобы шнуръ отошелъ отъ отвѣсной стойкѣ инструмента и пришелъ бы въ совершенно свободное состояніе, отвѣсъ долженъ сливаться съ указательною чертою на стойкѣ.

Такъ какъ температура воздуха часто перемѣняется, не только на дворѣ, но и въ комнатахъ, то не рѣдко случается, что площадь бильярда сырѣетъ, потомъ коробится и получаетъ какія либо измѣненія, а потому для вѣрной игры на бильярдѣ необходимо повѣрять его въ опредѣленные промежутки времени.

Правила для начинающихъ учиться игрѣ на бильярдѣ.

1) *Приспособленіе своего тѣла къ правильному расположенію во время игры.* Начинаящій учиться игрѣ на бильярдѣ долженъ прежде всего стараться физически поставить себя во время дѣйствія кіемъ въ самое свободное и наудобнѣйшее положеніе. Лучшею позиціею считается такое положеніе игрока, при которомъ онъ находится, смотря по своему росту, уда-

леннымъ на нѣсколько вершковъ отъ бильярднаго борта, ни сколько не прикасаясь къ нему переднею частію своего тѣла и имѣя весь корпусъ обращеннымъ къ бильярдной площади, почти на $\frac{3}{4}$ оборота. Лѣвая нога, ближайшая къ бильярду, должна быть прямо направлена къ нему, а правая отставлена назадъ, на разстояніе около 14 дюймовъ отъ лѣвой, такъ, чтобы образовать съ нею уголъ, равный половинѣ прямого угла. При этомъ игрокъ, начиная дѣйствовать кіемъ, приводитъ весь корпусъ своего тѣла въ свободное и ни сколько не принужденное полунаклонное положеніе надъ бильярдною площадью, такъ что всѣ послѣдующія движенія его не обнаруживаютъ никакого обременительнаго дѣйствія на лѣвую руку, положенную на площадь. Принявъ такое положеніе, взявъ кій въ правую руку и положивъ вертикально ладонь лѣвой руки на площадь, игрокъ начинаетъ *прицѣливаться* въ шаръ толстымъ или тонкимъ концомъ кія, положивъ его въ свободный промежутокъ между большимъ и прочими, сложенными въ кулакъ, пальцами лѣвой руки. Правую руку, держащую кій, игрокъ, во время прицѣливанія и удара въ шаръ, держитъ довольно далеко отъ тѣла и дѣйствуетъ ею совершенно свободно; а лѣвую руку, положенную на площадь бильярда, сгибаетъ въ видѣ отлогой дуги.

Совѣтуютъ, приготовляясь къ удару въ шаръ, не выдавать дѣйствующій конецъ кія далѣе 5—6 дюймовъ за кисть лѣвой руки, служащей опорой кію, хотя опытные игроки часто выставляютъ этотъ конецъ кія на 8—10 дюймовъ, увѣряя, что такимъ образомъ гораздо вѣрнѣе и надежнѣе можно прицѣливаться въ шаръ. Совѣтуютъ также, во время удара въ шаръ, слегка наклонять верхнюю часть тѣла на лѣвую руку, а въ самую минуту удара не выдавать впередъ

плеча, но дѣйствовать правою рукою единственно при посредствѣ мускульной ея силы.

2) *Первые уроки для вѣрнаго дѣйствія кіемъ на шаръ.* Ученикъ вооруженный кіемъ, сначала старается получить вѣрный глазомѣръ въ прицѣлываніи кіемъ въ шаръ и въ сообщеніи кію сколь возможно прямолинейнаго направленія. Самый правильный ударъ есть прямой въ центръ шара, при чемъ шаръ откатывается по данному ему кіемъ прямому направленію. Здѣсь главное — не спѣшить ударомъ и хладнокровно прицѣливаться, стараясь дать шару тихій ударъ въ самый его центръ. Обыкновенно, начинающій съ сильныхъ ударовъ, рѣдко достигаетъ до точныхъ прямолинейныхъ движеній шара, и долго затрудняется въ сообщеніи вѣрнаго центрального толчка.

Привыкнувъ производить правильныя удары кіемъ въ центръ шара и сообщать ему вѣрное по глазомѣру направленіе, ученикъ начинаетъ ударять въ центръ шара съ такою силою, чтобы онъ, откатившись по прямолинейному направленію, ударился прямо въ бортъ, и, отразившись отъ него, пошелъ бы обратно назадъ, по первоначальному своему направленію. Здѣсь также необходимо начинать съ тихихъ ударовъ, которые можно исподволь увеличивать, согласно съ приобрѣтеніемъ вѣрнаго глазомѣра и твердости кисти правой руки. Далѣе ученикъ дѣлаетъ болѣе или менѣе сильные удары въ центръ шара, съ цѣлію, чтобы, шаръ ударившись о бортъ, отразился отъ него въ противоположный другой бортъ по данному ему кіемъ первоначальному прямолинейному направленію. Точно такъ же должно знакомиться съ центральными ударами, въ слѣдствіе которыхъ шаръ отражается отъ большаго борта въ малый, и наоборотъ.

Повторяемъ, что при каждомъ ударѣ кіемъ въ шаръ, должно стараться, при свободномъ и непринужденномъ дѣйствіи руки, вооруженной кіемъ, особенно владѣть только переднею половиною этой руки, безъ всякаго содѣйствія плеча.

Когда рука приобрѣтетъ способность, согласно съ глазомѣромъ, дѣйствовать кіемъ въ центръ шара твердо, сильно и съ равномерною скоростію движенія; или, какъ говорятъ вообще, когда начинающій играть *набьетъ руку* при центральныхъ ударахъ въ шаръ, слѣдуетъ начинать гонять шаръ въ какую нибудь лузу. Сначала поставивъ шаръ на какую либо точку площади бильярда, ученикъ становится на прямой линіи, проходящей чрезъ средину конца кія, прицѣленного въ шаръ, чрезъ центръ самаго шара и чрезъ центръ лузы, въ которую желаетъ *положить* шаръ. Само собою разумѣется, что чѣмъ ближе къ лузѣ будетъ поставленъ шаръ, тѣмъ легче загонится онъ въ лузу. Такую вгонку шара, ученикъ попеременно дѣлаетъ во всѣ лузы, ставя шаръ на различныхъ точкахъ бильярдной площади и на всѣхъ возможныхъ разстояніяхъ отъ прицѣливаемой лузы.

Потомъ приступаютъ къ изученію способовъ дѣйствовать однимъ шаромъ на другой, или, какъ говорятъ, *играть по какому-либо шару*, съ цѣлю дать второму (игорному) шару отъ своего (перваго) желаемое направленіе при центральномъ ударѣ въ свой шаръ кіемъ, или такимъ же способомъ загнать второй шаръ въ лузу. Прямолинейное центральное удареніе одного (дѣйствующаго) о другой (неподвижно лежащій) шаръ происходитъ тогда, когда линія направленія удара въ центръ дѣйствующаго шара мысленно проходитъ чрезъ средину дѣйствующаго конца кія и центры обохъ шаровъ. Въ этомъ случаѣ, для вѣрнаго удара, уче-

никъ принимаетъ тотъ же способъ, какой онъ употребляетъ для простой вгонки шара при центральномъ ударѣ въ лузу. Обыкновенно сначала стараются сдѣлать возможно правильный центральный ударъ одного шара о другой, такъ чтобы послѣдній, отразившись отъ дѣйствующаго шара, пошелъ впередъ по тому же направленію, по которому бѣжалъ дѣйствующій шаръ въ слѣдствіе полученнаго имъ центральнаго удара кіемъ. При чемъ, для легчайшаго исполненія такихъ ударовъ, дѣйствующій шаръ ставятъ въ близи игорнаго. Далѣе, ученикъ по мѣрѣ исполненія имъ точныхъ ударовъ, мало по малу увеличиваетъ разстояніе обоихъ шаровъ, такъ, что наконецъ оказывается способнымъ наносить своимъ шаромъ, близко поставленнымъ у малаго борта, твердый ударъ въ самый центръ другаго шара, стоящаго у противоположнаго борта.

Самое выгодное для ученика положеніе двухъ шаровъ, въ которыхъ одинъ игорный (ближайшій къ лузѣ) требуется загнать въ эту лузу, будетъ то, когда оба центра этихъ шаровъ и середина прицѣленнаго въ дѣйствующій шаръ конца кія будутъ находиться на одной прямой линіи, проходящей также и черезъ центръ назначенной лузы. Здѣсь многообразныя разстоянія дѣйствующаго шара отъ игорнаго, и сего послѣдняго отъ лузы, требуютъ весьма разнообразной силы, которую нужно сообщить дѣйствующему шару. Поэтому необходимо начинать учиться такой игрѣ при близкихъ разстояніяхъ шаровъ одного отъ другаго, равно какъ и отъ лузы, и при слабыхъ ударахъ кіемъ, съ постепеннымъ увеличеніемъ силы этихъ ударовъ, по мѣрѣ удаленія шаровъ другъ отъ друга и отъ прицѣливаемой лузы.

Что касается до способовъ передавать дѣйствующимъ шаромъ опредѣленное направленіе, совер-

шенно отличное отъ первоначальнаго направленія дѣйствующаго шара, то для этого необходимо научиться производить вѣрные удары кіемъ въ дѣйствующій шаръ, *ниже* и *выше* его центра и *въ боковыя стороны*.

3) *Ударъ въ шаръ ниже его центра*. Въ разныхъ партіяхъ бильярдной игры представляется множество случаевъ, требующихъ, чтобъ дѣйствующій шаръ сдѣлалъ отъ какой либо точки борта, или отъ другаго шара, возвратное движеніе на опредѣленное по глазомѣру разстояніе, на примѣръ ударился бы при возвратномъ движеніи съ другимъ шаромъ, который надобно положить въ лузу, или передвинуть бы этотъ шаръ съ одного мѣста на другое для вѣрнѣйшаго исполненія слѣдующаго удара. Для этого ученикъ привыкаетъ дѣлать правильный ударъ кіемъ въ дѣйствующій шаръ ниже его центра, однакожь не въ боковыя его стороны, а въ точки, находящіяся на мысленно проведенной чрезъ центръ его отвѣсной линіи. Отъ такого удара дѣйствующій шаръ поидетъ впередъ и, встрѣтившись съ игорнымъ, отразится отъ него, вращаясь въ обратную сторону. Въ этомъ случаѣ рѣдко встрѣчается необходимость производить кіемъ сильный ударъ. Напротивъ, ударъ съ среднею силою постоянно выходитъ болѣе или менѣе удовлетворительнымъ. Но для исполненія точныхъ ударовъ необходимо держать кійъ правильно къ бильярдной площади и, ударивъ съ болѣею или менѣею силою, почти въ то же самое мгновеніе, быстро сообщить кію отражательное дѣйствіе назадъ. Последнее дѣйствіе кіемъ можно хорошо и съ пользою производить не иначе, какъ послѣ передачи правой рукъ движеній, которыя дѣлаются доступными только послѣ многократныхъ урочныхъ ударовъ въ шаръ ниже его центра.

4) *Ударъ въ бокъ шара.* Этотъ ударъ дѣлается на одной высотѣ съ центромъ, или нѣсколько ниже центра, въ какой-либо бокъ шара. Совершенно правильные дѣйствительные боковые удары требуютъ отъ игрока большаго соображенія, а отъ начинающаго — довольно продолжительнаго навыка. Цѣль боковаго удара весьма многостороння. Но главное назначеніе, кромѣ произведенія разнообразнаго ударенія или только соприкосновенія дѣйствующаго шара съ игорнымъ, заключается въ полученіи игорнымъ шаромъ отъ дѣйствующаго гораздо большей силы движенія, противъ той, какую бы онъ получилъ въ слѣдствіе центральнаго удара кіемъ. Понятно, что боковые удары вообще гораздо дѣйствительнѣе при употребленіи кія съ концомъ, оклееннымъ упругой кожей, потому что этотъ кій очень рѣдко скользитъ по шару въ мгновеніе удара. Этимъ-то кіемъ опытные игроки дѣлаютъ такіе боковые удары въ дѣйствующій шаръ, что игорный шаръ, получивъ сильный толчекъ, ударяется еще въ два другіе, и отразившись нѣсколько разъ отъ бортовъ, производитъ еще *карамболъ* (*). Слѣдовательно, можно безошибочно сказать, что въ основательномъ знаніи свойствъ боковыхъ ударовъ и въ точномъ ихъ исполненіи заключается верхъ искусства бильярднаго игрока.

Для вѣрнѣйшаго исполненія какого либо боковаго удара требуется дѣйствіе самое мгновенное, безъ малѣйшаго дрожанія руки, вооруженной кіемъ. При чемъ удачный ударъ особенно зависитъ отъ быстраго отведенія кія назадъ въ мгновеніе удара.

При изученіи боковыхъ ударовъ должно помнить, что, при ударѣ шара въ правый бокъ, онъ полу-

(*) Слово *карамболъ* означаетъ, что дѣйствующій шаръ, по полученіи удара отъ кія, ударяется не менше, какъ съ двумя шарами.

читъ движеніе въ лѣвую сторону, и обратно, ударъ въ лѣвый бокъ двигаетъ шаръ вправо. Ученикъ привыкаетъ сначала дѣлать тихіе боковые удары по своему шару, съ цѣлію придать ему предположенное движеніе. Потомъ производитъ болѣе сильныя удары, стараясь отразить шаръ отъ борта по желаемому направленію. Сильнѣйшіе удары заставляютъ шаръ отражаться отъ борта нѣсколько разъ. Наконецъ, ученикъ дѣлаетъ болѣе или менѣе сильныя удары, въ разныя боковыя точки своего шара, дѣйствуя имъ на игорный шаръ и давая этому послѣднему какое либо направленіе, или загоняя его разнообразно во всѣ лузы.

5) *Ударъ въ верхъ шара* преимущественно считается необходимымъ тогда, когда желаютъ, чтобы дѣйствующій шаръ, при взаимномъ удареніи съ другимъ неподвижнымъ, продолжалъ бѣжать за нимъ, или въ другую сторону, сколь возможно далѣе. Такой ударъ производится въ дѣйствующій шаръ немного выше его центра. Самое удареніе кіемъ должно быть не мгновенное, съ быстрымъ отведеніемъ кія назадъ, какъ это дѣлается при двухъ предыдущихъ ударахъ, а, такъ сказать, протянутое, или, какъ выражаются игроки, *съ подходомъ*. Если нужно, чтобы игорный шаръ отразился отъ борта по желаемому направленію, то не слѣдуетъ дѣлать ударъ въ самый верхъ дѣйствующаго шара, потому что такіе удары рѣдко избѣгаютъ промаха (скользенія конца кія по шару), а должно ударить только чуть-чуть выше центра.

Ученикъ, приспособляясь дѣлать правильныя и точныя удары въ верхъ шара, сначала производитъ ихъ, держа кіи въ горизонтальномъ положеніи и потомъ, чувствительно измѣняя это положеніе подъ острыми углами къ бильярдной площади, за-

мѣчаетъ всѣ происходящія отъ того разнообразныя направленія движущагося шара. Набивши руку при дѣйствіи кіемъ на одинъ только свой шаръ, ученикъ переходитъ къ игрѣ по другому шару.

6) *Ударъ шара въ бортъ или въ другой шаръ, стоящій у борта.* Въ слѣдствіе соударенія двухъ шаровъ, изъ которыхъ одинъ находится у самаго борта, а другой, ударившій въ него, считается дѣйствующимъ на прибортный шаръ, происходятъ двѣ силы: одна — непосредственная сила удара и вторая — упругость борта, которая отъ неподвижнаго шара переходитъ въ дѣйствующій. Отъ этого ударившій шаръ отражается отъ прибортнаго шара назадъ почти подъ тѣмъ же угломъ, подъ которымъ онъ ударился въ прибортный, а послѣдній, слегка двинувшись, отходитъ отъ борта на разстояніе прямо пропорціональное величинѣ силы соударенія дѣйствующаго шара.

Если дѣйствующій и игорный шары ударяются подъ какимъ либо угломъ прямо въ бортъ, то они отражаются отъ борта также подъ равнымъ угломъ, но только обращеннымъ въ другую сторону. Такъ напримѣръ, при полученіи шаромъ, ударившимся въ бортъ такого направленія, которое съ линіею борта составляетъ острый уголъ въ 40 градусовъ, обращенный налѣво отъ игрока, тотъ же шаръ, по отраженіи отъ борта, принимаетъ направленіе по линіи, образующей съ линіею борта уголъ въ 40 же градусовъ, но обращенный отъ игрока въ правую сторону. Такое близкое равенство угловъ удара шара съ бортомъ и отраженія отъ борта чрезвычайно облегчаетъ рѣшеніе многихъ трудныхъ задачъ на бильярдѣ.

7) *О значеніи тренія въ точкѣ соприкосновенія кія съ шаромъ и о различномъ наклоненіи кія надъ бильяр-*

домъ, для произведенія разныхъ направленій дѣйствующаго шара. Такъ какъ движеніе кія во время удара въ дѣйствующій шаръ всегда производится по прямой линіи, которая называется *линією удара*, то если эта линія и не прошла чрезъ центръ удареннаго шара, направленіе его вовсе не зависитъ отъ тренія, обнаруживающагося въ точкѣ прикосновенія конца кія съ шаромъ, а находится въ зависимости двухъ силъ, изъ которыхъ одна есть, такъ сказать, сила вошедшая въ шаръ при ударѣ кіемъ, а другая — вѣсъ или тяжесть той части шара, которая противовѣсіемъ своимъ замедляетъ, а иногда и измѣняетъ скорость и направленіе движенія шара. Такъ напримѣръ, при ударѣ кіемъ въ лѣвый бокъ шара, онъ получаетъ движеніе не по прямой линіи, а по кривой (параболѣ), которая обращена вогнутостію своею въ правую сторону отъ игрока. Въ первое мгновеніе такого движенія шара, ударная сила кія стремится дать шару направленіе близкое къ линіи удара, между тѣмъ какъ вѣсъ всей правой половины шара, какъ бы не получившей нисколько силы удара, отвлекаетъ его вправо; но вскорѣ эти обѣ силы приходятъ въ равновѣсіе и, сливаясь вмѣстѣ, заставляютъ шаръ двигаться по кривой линіи.

Впрочемъ, треніе въ точкѣ соприкосновенія дѣйствующаго конца кія съ шаромъ оказывается полезнымъ при ударахъ въ бока шара ниже и выше его центра. Въ этихъ ударахъ, треніе, препятствуя концу кія скользя по шару, естественно отвращаетъ промахи и содѣлываетъ удары правильными.

Ученикъ, получившій точныя понятія о правильныхъ дѣйствіяхъ кія на шаръ, при ударахъ въ бока и выше или ниже центра, легко отличаетъ тѣ точки на дѣйствующемъ шарѣ, на которыхъ треніе уже не удерживаетъ конецъ кія отъ скользенія. Понятно,

что эти точки находятся вблизи оконечностей воображаемой оси вращения шара по какому угольно направлению.

Опытные игроки считают самыми крайними точками, на которыхъ хорошо натертый кій можетъ производить ударъ средней силы, безъ малѣйшаго скользенія, тѣ, которыя находятся на разстояніи $\frac{7}{10}$ радіуса шара отъ его центра. При тихихъ же ударахъ въ эти точки, треніе кія оказывается ничтожнымъ.

Наклонное положеніе кія къ площади бильярда, подѣ болѣе или менѣе острымъ угломъ, во время удара въ дѣйствующій шаръ, употребляется съ весьма различною цѣлію и исполняется почти каждымъ игрокомъ на свой собственный ладъ. Означимъ для примѣра слѣдующіе два случая. Если, при центральномъ ударѣ въ дѣйствующій шаръ, необходимо, чтобы онъ, ударясь съ игорнымъ шаромъ, тотчасъ остановился, многіе игроки держатъ кій подѣ острымъ угломъ къ площади бильярда, прицѣливаясь въ самый центръ шара. При желаніи игрока отдалить свой шаръ назадъ отъ игорнаго шара, когда эти шары лежатъ очень близко одинъ отъ другаго, игрокъ переходитъ на сторону игорнаго шара и наноситъ ударъ въ верхъ, направивъ кій подѣ острымъ угломъ, а иногда и совершенно отвѣсно къ бильярдной площади. Послѣднее положеніе кія употребляется всегда, когда шаръ игрока находится въ соприкосновеніи съ игорнымъ и когда надобно отвести первый шаръ, не коснувшись втораго.

8) *Вліяніе тренія отъ бильярднаго сукна на движеніе шаровъ.* Причина, почему шаръ, получившій послѣ удара кіемъ прямолинейное движеніе, при соудареніи съ другимъ шаромъ, не останавливается на мѣстѣ столкновенія, а бѣжитъ за нимъ по одному

направленію и, въ началѣ, даже съ одинаковою скоростью, заключается въ перевѣсъ силы движенія обоихъ шаровъ надъ силою тренія ихъ о сукно бильярдной площади. Это треніе, какъ бы сцепляясь съ катящимися впередъ окружностями шаровъ, дѣйствуетъ въ обратную сторону и замедляетъ ихъ движеніе. Изъ точныхъ опытовъ извѣстно, что треніе движущагося шара уничтожаетъ въ немъ, во все время его движенія, почти $\frac{1}{4}$ часть силы, сообщенной ему ударомъ. Впрочемъ иногда треніе, по видимому, вовсе не оказываетъ никакого вліянія на движеніе шара. Это случается при самыхъ сильныхъ ударахъ, когда шаръ получаетъ такую силу движенія, которая уничтожаетъ дѣйствіе тренія и шаръ бѣжитъ впередъ, не вращаясь, а скользя по сукну. Но встрѣтясь съ игорнымъ шаромъ, скользящій шаръ передаетъ ему наибольшую часть своей силы и самъ продолжаетъ за нимъ тихое вращательное движеніе, безпрестанно ослабѣвающее, въ слѣдствіе перевѣса тренія. Основываясь на такихъ дѣйствіяхъ тренія шаровъ по сукну, можно сообщить игорнымъ шаромъ какую угодно скорость и давать имъ произвольное направленіе. Такимъ образомъ, желая дѣйствующій шаръ немедленно остановить при соудареніи съ игорнымъ, игрокъ дѣлаетъ кіемъ довольно сильный ударъ, немного ниже центра дѣйствующаго шара, отъ чего шаръ, двигаясь впередъ, въ то же время тихо вращается въ сторону противную его движенію. Это обратное круговращательное движеніе очевидно происходитъ отъ тренія, которое здѣсь дѣйствуетъ въ совершенно противную сторону силы прямолинейнаго движенія шара. Когда же произойдетъ желаемое соудареніе, то обѣ силы, дѣйствовавшія на шаръ, по причинѣ перехода большей части силы перваго шара въ игорный, вдругъ уравниваются, и шаръ

игрока останавливается трениемъ на томъ мѣстѣ, на которомъ игорный находился до соударенія.

Чтобы сдѣлать такой ударъ кіемъ въ дѣйствующій шаръ, отъ котораго онъ по соудареніи отразился бы отъ игорнаго шара обратно, производятъ такой же ударъ, какъ и въ предыдущемъ случаѣ, ниже центра, но гораздо сильнѣйшій. Тогда дѣйствующій шаръ, двигаясь впередъ и круговращаясь въ то же время назадъ, мгновенно передаетъ игорному всю поступательную силу и самъ оставаясь только при одной вращательной, откатывается отъ игорнаго назадъ.

(Окончаніе въ слѣдующей книжкѣ).



II.

ПРАКТИЧЕСКІЯ СВѢДѢНІЯ.

—

ПРАВИЛА БИЛЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ.

(Окончаніе).

Предварительныя понятія къ изученію какой либо партіи игры на билльярдѣ.

Прежде знакомства съ подробностями, изъ которыхъ составляется каждая партія билльярдной игры, начинающему играть слѣдуетъ усвоиться съ общими понятіями и издавна установленными правилами разыгрываемыхъ партій.

Каждая партія на билльярдѣ, точно такъ же, какъ и въ карточной игрѣ, составляется изъ нѣсколькихъ партнеровъ, или игроковъ. Изъ нихъ постоянно каждый играетъ (дѣйствуетъ) однимъ только *своимъ* шаромъ. Въ обыкновенныхъ партіяхъ, гдѣ состязаются

только два игрока, цѣна выигрыша опредѣляется по взаимному согласію игроковъ, и этотъ выигрышъ достается тому, кто выигрываетъ положенное число очковъ. Въ другихъ партіяхъ, наиримѣръ, въ *пирамиду*, выигравшій партію рассчитывается съ прочими игроками, сообразно числу очковъ, находящихся у однихъ въ выигрышѣ, а у другихъ въ проигрышѣ. Такой расчетъ отчасти сходенъ съ расчетомъ при игрѣ въ вистъ или преферансъ.

Игра каждой партіи начинается, по взаимному согласію партнеровъ, однимъ изъ игроковъ. Иногда игроки, чтобъ знать кому начать игру, ударяютъ свои шары въ одно время кіями, такъ чтобы шары, ударившись въ противоположные борты, отразились отъ нихъ, и тотъ изъ партнеровъ, къ которому ближе другого прикатился собственный шаръ, начинаетъ партію. Вслѣдъ за этимъ, маркеръ ставитъ въ извѣстныхъ и постоянныхъ точкахъ на бильярдной площади игорные шары, число которыхъ бываетъ различно, смотря по роду разыгрываемой партіи. — Шары, которыми игроки дѣйствуютъ, бываютъ постоянно бѣлые, тогда какъ игорные шары, имѣя различную цѣнность, бываютъ, для удобнѣйшаго ихъ различія, красные, желтые, розовые и зеленые. Точки на бильярдѣ, постоянныя для выставки игорныхъ шаровъ, называются *домою*, или *домашнимъ мѣстомъ*. Первое домашнее мѣсто всегда означается на воображаемой прямой линіи, идущей отъ одного большаго до другаго противоположнаго борта въ перпендикулярномъ къ нимъ направленіи. У насъ и у Французовъ эта линія, извѣстная подъ названіемъ *домашней поперечной линіи*, означаетъ мѣсто краснаго шара и находится на $\frac{1}{5}$ части всей длины площади бильярда. Въ Италіи поперечная домашняя линія проходитъ на $\frac{1}{4}$ части длины бильярда.

Вторая домашняя линия, называемая *продольною*, проходитъ черезъ среднюю бильярдной площади (черезъ точки, занимаемыя тремя игорными шарами) по всей ея длинѣ и раздѣляетъ эту площадь на двѣ равныя половины.

Пространство между поперечною домашнею линіею и малымъ бортомъ, на разстояніи одного фута отъ точки, занимаемой краснымъ шаромъ, служить для выставки игрокомъ своего шара при игрѣ въ три шара.

По выставкѣ маркеромъ игорныхъ шаровъ въ домашніи мѣста, первый начинающій игрокъ, поставивъ свой шаръ въ точкѣ, соотвѣтствующей правилу разыгрываемой партіи, открываетъ игру. Во все продолженіе игры партнерами постоянно соблюдаются слѣдующія условія:

Игроку начинающему партію не позволяется, для прицѣливанія кіемъ, становиться въ позицію далѣе домашней линіи.

Во время прицѣливанія кіемъ не позволяется также наваливаться верхнею половиною тѣла на бильярдъ.

Партнѣръ, трогаящій свой шаръ во время прицѣливанія концомъ кія, штрафуется двумя очками, а самый ударъ, который при этомъ желалъ сдѣлать, почитается исполненнымъ безъ всякаго выигрыша. Это же условіе имѣетъ свое значеніе и тогда, когда игрокъ, поставивъ свой шаръ на бильярдѣ, дотрогивается до него рукою.

Зацѣпившій или тронувшій кіемъ, во время прицѣливанія, чужой или игорный шаръ штрафуется однимъ очкомъ.

Кто просто перемѣщаетъ кіемъ или рукою стоящій шаръ, штрафуется тремя очками.

Игрокъ, умышленно останавливающій, или уклоняющій свой или чужой шаръ, во время его движе-

нія, отъ полученнаго имъ паправленія,—штрафуется такимъ числомъ очковъ, сколько считается у него всѣхъ очковъ въ выигрышѣ, а ежели онъ не выѣдетъ ничего въ выигрышѣ, то теряетъ въ этотъ разъ цѣну своего шара (¹).

Въ слѣдствіе сильнаго удара кіемъ, отъ котораго шаръ выскакиваетъ изъ бильярда, сдѣлавшій ударъ штрафуется цѣною выскочившаго шара.

Шаръ игрока, загнанный вмѣсто чужаго или игорнаго шара въ лузу, проигрываетъ свою цѣну. Дѣйствіе это выражается словами: *сдѣлатъ шаръ на себя*.

Когда игрокъ, во время удара кіемъ въ свой шаръ, сдѣлаетъ промахъ, такъ что конецъ кія, скользя по шару, заставляетъ шаръ тихо откатиться впередъ, не достигнувъ *высоты* (²) шара, по которому игрокъ желалъ *сыграть*, то каждый такой промахъ проигрываетъ два очка. Но ежели при этомъ дѣйствующій шаръ достигнетъ высоты игорнаго шара, или, что все равно, остановится наравнѣ съ нимъ, то ударъ не даетъ ни выигрыша, ни проигрыша, и ударившій, какъ говорится, *остается при своихъ*, т. е. при томъ числѣ очковъ, какое у него было до совершенія этого удара. Въ обонхъ этихъ случаяхъ, — во всѣхъ тѣхъ партіяхъ, когда между игроками не соблюдается очередь въ произведеніи ударовъ, промахъ отнимаетъ у игрока право повторенія удара. Это условіе, заимствованное нами у Итальянцевъ, гораздо

(¹) Цѣна игорныхъ и дѣйствующихъ шаровъ, т. е., число очковъ, которое выражаетъ каждый шаръ, бываетъ различная, — смотря по роду разыгрываемой партіи, какъ будетъ сказано о томъ ниже.

(²) Высоту шара игроки называютъ *линію*, мысленно проведенную чрезъ центръ игорнаго шара и перпендикулярную къ движенію шара дѣйствующаго.

лучше французскаго условія, которое, считая на игрокъ, сдѣлавшемъ промахъ, одно только очко, даетъ ему право снова играть по игорному шару, не смотря на то, что справедливость и точность разыгрываемой партіи требуетъ, чтобъ промахнувшійся игрокъ, для повторенія удара, положилъ свой шаръ, на ту же точку билльярда, съ которой шаръ былъ сдвинутъ промахомъ. Понятно, что въ подобномъ случаѣ игрокъ не въ состояніи поставить свой шаръ съ точностію на прежнее мѣсто; отъ чего и происходятъ споры, не пріятно останавливающіе ходъ игры.

Партнёръ, загнавшій свой шаръ въ лузу, нисколько неподѣйствова въ на игорный, — проигрываетъ два очка.

При удареніи дѣйствующимъ шаромъ не менѣе какъ двухъ другихъ шаровъ, по какому бы то ни было направленію, дѣйствіе такого удара кіемъ постоянно считается, какъ карамболь, за болѣе или менѣе значительный выигрышъ, цѣна котораго опредѣляется по взаимному соглашенію.

Contre-coup, или противоударъ, означаетъ вообще соудареніе двухъ шаровъ, находившихся въ движеніи до взаимной встрѣчи. Изъ такихъ шаровъ одинъ можетъ быть дѣйствующій, отразившійся отъ другаго шара или отъ борта и встрѣтившій потомъ игорный шаръ. Нерѣдко хорошіе игроки стараются нарочно дѣлать разнообразныя противоудары, для полученія замысловатаго карамболя.

При ошибкѣ въ счетѣ очковъ маркеромъ или однимъ изъ играющихъ, каждый зритель, имѣетъ право исправить такую ошибку.

Лица не играющія, но участвующія въ игрѣ потому только, что держатъ пари за какого либо игрока, не имѣютъ права судить о дѣйствіи игроковъ во все

продолженіе партіи, и вообще мѣнія такихъ лицъ объ игрѣ вовсе не должно приниматься игроками.

Въ публичныхъ мѣстахъ учрежденная плата хозяину бильярда за каждую сыгранную партію производится тѣмъ изъ игроковъ, который останется въ наибольшемъ выигрышѣ.

Маркеръ обязанъ съ точностію вести подробный счетъ очковъ, произнося громко проигранное или выигранное число очковъ каждымъ партнеромъ, тотчасъ по сдѣланіи удара. При этомъ маркеръ долженъ внимательно слѣдить за ходомъ игры, и объявлять о всякой сдѣланной игроками ошибкѣ, или о какомъ либо дѣйствіи играющихъ, противномъ правиламъ разыгрываемой партіи. Этотъ же блюститель правилъ бильярдной игры разбираетъ и рѣшаетъ всѣ споры игроковъ, возникающіе иногда во время разыгрыванія партіи.

Главнѣйшія партіи бильярдной игры.

Къ главнѣйшимъ партіямъ бильярдной игры, у насъ въ Россіи, принадлежатъ: 1) *обыкновенная французская въ три шара*, 2) *русская въ пять шаровъ*, 3) *французская въ пять шаровъ*, 4) *последовательная французская въ три шара* и 5) *партія дублета безъ последовательной и съ последовательною игрою*.

Партія обыкновенная французская въ три шара. По нашему мѣнію, это одна изъ самыхъ удобныхъ партій для начинающаго играть на бильярдѣ. Она содержитъ всего только 20 очковъ и играется двумя партнерами, посредствомъ трехъ шаровъ, изъ которыхъ одинъ красный, а два остальные дѣйствующие — бѣлые. Въ красномъ считается три очка, а въ каждомъ бѣломъ по два. Каждый игрокъ имѣетъ право,

во все продолженіе партіи, дѣлать только по одному удару своимъ шаромъ, передавая слѣдующій ударъ противнику.

Партія начинается выставкою краснаго шара въ его домѣ, т. е. на продольной домашней лѣвнѣ. Противникъ начинающаго игрока ставитъ свой шаръ на такой точкѣ бильярда, гдѣ заблагоразсудитъ, и за тѣмъ, начинающій игрокъ, поставивъ свой шаръ, въ пространствѣ полуокружности отъ краснаго шара, на какой хочетъ точкѣ, производитъ своимъ шаромъ первый ударъ по красному или бѣлому шару противника, который въ свою очередь, дѣлаетъ второй ударъ по какому хочетъ шару.

Чужой бѣлый шаръ можно вгонять во всѣ лузы, выигрывая при каждомъ разѣ два очка. Между тѣмъ какъ вгонка краснаго шара производится только въ двѣ среднія лузы, съ выигрышемъ за каждую вгонку трехъ очковъ.

Ударъ, загнавшій красный шаръ въ какую нибудь угольную лузу, проигрываетъ три очка.

Паденіе шара игрока вмѣстѣ съ игорнымъ въ лузу лишаетъ игрока всего имѣющагося у него выиграннаго числа очковъ.

Игрокъ, загнавшій свой шаръ въ лузу по соудареніи его съ другимъ, проигрываетъ цѣну своего шара (два очка). Такая же вгонка своего шара въ лузу, безъ всякаго соударенія съ другимъ шаромъ, проигрываетъ три очка.

Во всѣхъ случаяхъ вгонки краснаго или бѣлаго шара въ лузу, красный ставится снова на домашнее мѣсто, а бѣлый — въ пространствѣ полукруга, считая отъ точки занимаемой краснымъ шаромъ разстояніе одного фута къ борту.

Каждый промахъ по своему шару теряетъ одно очко.

Игрокъ, сдѣлавшій карамболь или *contre-soup*, выигрываетъ три очка.

При точномъ соблюденіи этихъ правилъ и очередныхъ ударовъ, партія оканчивается, когда одинъ изъ игроковъ, въ своемъ счетѣ выигрыша, получитъ ровно 20 очковъ.

Иногда случается, что партнеръ, почти оканчивающій партію, производя послѣдній ударъ (за недостаткомъ одного или двухъ очковъ къ полному числу 20),—получаетъ вдругъ одно или два очка лишнихъ. Въ такомъ случаѣ, этотъ партнеръ остается при выигрышѣ, бывшемъ у него до произведенія послѣдняго удара, и партія снова продолжается противникомъ, который нерѣдко и выигрываетъ ее, дѣлая ровно двадцать очковъ.

Партія русская въ пять шаровъ ошибочно считается труднѣе предыдущей потому только, что въ ней представляется большій и разнообразный счетъ очковъ, но въ отношеніи способовъ дѣйствія она даже легче обыкновенной французской партіи въ три шара, потому что доставляетъ болѣе возможности дѣлать вѣрные выигрышные удары.

Въ этой партіи также участвуютъ два игрока, дѣйствующие каждый своимъ бѣлымъ шаромъ на три цвѣтные (игорные) шара и на бѣлый противника. Она содержитъ, смотря по условію игроковъ, отъ 50 до 60 очковъ.

Въ числѣ пяти шаровъ, заключается — бѣлыхъ (дѣйствующихъ) два, изъ которыхъ каждый цѣнится въ два очка; красныхъ два, цѣною каждый въ три очка, и желтый одинъ, имѣющій четыре очка. Бѣлый шаръ-противника, такъ же какъ и въ предыдущей партіи, можно загоняя во всѣ лузы, выигрывая при каждомъ загоиѣ цѣну этого шара (два очка). Красные шары вгоняются только въ лузы угловыя,

доставляя игроку за каждый разъ три очка. Желтый шаръ соотвѣтствуетъ только среднимъ лузамъ, такъ что вгонка его въ одну изъ этихъ лузъ приноситъ прибыли четыре очка.

Нечаянная вгонка красного шара въ среднюю лузу заставляетъ игрока поплатиться цѣною этого шара (три очка), и при такомъ же положеніи желтаго шара въ одну изъ угольныхъ лузъ игрокъ проигрываетъ четыре очка.

Положимъ, что чрезъ средину домашней линіи красного шара, которой мѣсто мы опредѣлили выше, мысленно проведена прямая черта, перпендикулярная къ малымъ бортамъ бильярда и раздѣляющая его на двѣ равныя половины. Раздѣливъ эту черту пополамъ и поставивъ на ней точку, противу среднихъ лузъ, мы опредѣлимъ мѣсто желтаго шара, а отбъривъ отъ нея по той же прямой линіи разстояніе красного шара отъ желтаго къ противоположному малому борту, получимъ мѣсто для втораго красного шара, и поставивъ здѣсь также точку, будемъ имѣть три пункта, составляющіе домашнія мѣста для игорныхъ (цвѣтныхъ) шаровъ, изъ которыхъ каждый шаръ ставится постоянно только на собственно принадлежащее ему мѣсто, какъ предъ началомъ партіи, такъ и послѣ вгонки его въ лузу.

По выставкѣ игорныхъ шаровъ, противникъ начинающаго игрока ставитъ свой (бѣлый) шаръ гдѣ-либо на бильярдѣ въ отдаленіи отъ лузъ, за исключеніемъ только всего пространства, находящагося между малымъ бортомъ и параллельной ему линіи, проведенной чрезъ мѣсто перваго красного шара, гдѣ начинающій игрокъ кладетъ свой дѣйствующій шаръ. Этимъ-то шаромъ и начинается игра, въ продолженіи которой соблюдаются слѣдующія условія.

Всякій разъ по вгонкѣ игрокомъ чужаго бѣлаго

шара въ лузу, шаръ ставится при слѣдующемъ ударѣ въ пространство полукруга отъ точки занимаемой первымъ краснымъ шаромъ.

Послѣ всякаго выигрышнаго удара, т. е. когда игрокъ положитъ своимъ шаромъ чужой или цвѣтной шаръ въ соответственную лузу, или сдѣлаетъ карамболь (*contre-coup*), слѣдующій очередной ударъ принадлежитъ тому же игроку. Второй ударъ этого игрока, въ случаѣ новаго выигрыша, даетъ ему право на сдѣланіе третьяго очереднаго удара и такъ далѣе. Однимъ словомъ, хорошій игрокъ можетъ безъ остановки продолжать удары и съ разу окончить партію, если только каждый ударъ даетъ ему какой либо выигрышъ. Но такое право повторенія ударовъ оканчивается однимъ какимъ либо неудачнымъ ударомъ, промахомъ, положеніемъ игорнаго шара въ несоответственную лузу, вгонкою своего шара въ лузу или инымъ неправильнымъ дѣйствіемъ. Основываясь на такомъ правѣ непрерывнаго повторенія ударовъ, не мудро, что есть игроки, которые даютъ своему противнику до 20 и 30 очковъ *впередъ*, т. е. предоставивъ противнику начать игру, дарятъ ему выигрышъ половины и болѣе партій, и между тѣмъ сама оканчиваютъ игру, выигрывая 60 очковъ въ три или четыре приѣма непрерывныхъ ударовъ.

Цѣна карамболя опредѣляется различно, по взаимному соглашанію партнеровъ. Карамболь дѣйствующаго шара, сдѣлавшаго соприкосновеніе съ двумя игорными (красными) шарами (не коснувшись шара кротивника), цѣнится обыкновенно въ три очка. Соприкосновеніе дѣйствующаго шара съ краснымъ и бѣлымъ противника даетъ выигрышъ въ два, или, по особому условію, въ одно очко. Соприкосновеніе дѣйствующаго шара съ желтымъ и краснымъ цѣнится въ четыре очка.

Contre-coup (противоударъ), принимаемый у обыкновенныхъ игроковъ за карамболь, оцѣняется такъ же, какъ и послѣдній. Но въ точной игрѣ, между опытными знатоками, разнообразныя contre-coups выигрываютъ отъ одного до четырехъ очковъ, и всегда различаются отъ карамболя.

Каждый промахъ кѣмъ по своему шару проигрываетъ одно очко.

Прочія условія этой партіи соблюдаются тѣ же, что и въ предыдущей французской.

Партія послѣдовательная (la partie à suivre) французская, въ три шара, содержитъ 24 очка и играется двумя партнерами при соблюденіи тѣхъ же самыхъ условій и правилъ, какія описаны выше при обыкновенной французской игрѣ. Но здѣсь нѣтъ очереди ударовъ, и каждый выигрышный ударъ даетъ право игроку на слѣдующій, точно такъ же, какъ это дѣлается въ предыдущей русской партіи.

Партія французская въ пять шаровъ содержитъ 40 очковъ и играется двумя игроками. Въ числѣ пяти шаровъ находятся два бѣлыхъ дѣйствующихъ, одинъ красный, одинъ розовый или зеленый и одинъ желтый. Въ каждомъ бѣломъ шарѣ считается два очка, въ красномъ — три, въ розовомъ или зеленомъ — четыре, а въ желтомъ — шесть очковъ.

Первоначальная выставка игорныхъ шаровъ дѣлается на тѣхъ же мѣстахъ, какъ и въ обыкновенной игрѣ, съ тѣмъ только отличіемъ, что въ домѣ краснаго шара ставится розовый или зеленый.

По вгонкѣ какого либо изъ игорныхъ шаровъ въ лузу, каждый изъ нихъ ставится на свое домашнее мѣсто.

Начинающій игрокъ, поставивъ свой шаръ на разстояніи одного фута отъ краснаго шара къ малому борту, выгоняетъ его такъ, чтобы онъ, двинувшись

впередъ, ни сколько не коснулся ни игорныхъ шаровъ, стоящихъ на своихъ мѣстахъ, ни шара, выставленнаго противникомъ у противоположнаго малаго борта. Вслѣдъ за этимъ дѣлаетъ ударъ противникъ, имѣя право дѣйствовать только на бѣлый шаръ начавшаго игру. Выигравъ болѣе одного очка, игрокъ имѣетъ право на слѣдующій ударъ, который, въ свою очередь, при выигрышѣ, предоставляетъ ему право третьяго удара, и т. д., до перваго промаха, или до какого либо неудачнаго дѣйствія.

Послѣ втораго первоначальнаго удара, дѣйствующаго только на бѣлый шаръ противника, игрокъ, дѣлающій третій ударъ, имѣетъ уже полное право играть по какому угодно цвѣтному шару.

Если, при второмъ ударѣ въ началѣ игры, игрокъ своимъ шаромъ или шаромъ противника какънибудь подѣйствуетъ на цвѣтные шары, то штрафуется тѣмъ числомъ очковъ, какое выражаютъ послѣдніе (тронутые) шары, которые въ такомъ случаѣ снова ставятся на свои домашнія мѣста, а слѣдующій (третій) ударъ производится противникомъ.

Бѣлый шаръ можно вгонять во всѣ лузы, съ цѣлію выигрыша цѣны его (два очка). Красный вгоняется только въ двѣ угловыя лузы, противоположныя одна другой по діагональной линіи бильярда и предварительно избранныя. Розовый или зеленый вгоняется въ остальные двѣ лузы, расположенныя по діагональной линіи и противоположныя также одна другой. Желтый шаръ выигрываетъ свою цѣну, когда вгоняется въ одну изъ среднихъ лузъ.

Игрокъ, загнавшій какой либо цвѣтной шаръ въ несоотвѣтственную ему лузу, проигрываетъ цѣну этого шара.

Всѣ прочія условія игры въ этой партіи тѣ же, что и въ описанной выше русской партіи.

Партію дублета безъ послѣдовательной и съ послѣдовательною игрою. Эти партіи бывають двухъ родовъ: 1) партія дублета *простая*, называемая обыкновенно открытымъ парижскимъ дублетомъ (*doublet franc de Paris*, и 2) партія дублета *сложная*.

Всѣ такія партіи играются въ три шара, двумя игроками, при которыхъ еще можетъ состоять неопредѣленное число лицъ, держащихъ паря и часто дѣйствующихъ въ игрѣ на смѣну игроковъ.

Партія простаго дублета, въ которой удары переходятъ во все продолженіе игры по очереди отъ одного игрока къ другому, безъ всякаго права повторять ударъ послѣ выигрыша, называется *обыкновенною партією простаго дублета* и содержитъ 12 очковъ.

Послѣдовательная партія простаго дублета, въ которой игрокъ можетъ дѣлать сряду неопредѣленное число выигрышныхъ ударовъ, есть почти та же самая простая послѣдовательная французская игра въ три шара, какая описана выше, съ тѣмъ различіемъ, что она содержитъ только 16 очковъ, и несравненно сложнѣе по причинѣ многихъ нарочно производимыхъ дѣйствій шара игрока по игорнымъ шарамъ, для полученія такъ называемаго дублета.

Слово дублетъ есть отчасти синонимъ слова карамболь, хотя означаетъ совершенно иное дѣйствіе шаровъ.

Хорошіе дублеты составляютъ безъ исключенія преміи выигрыша въ разыгрываемой партіи.

Обыкновенный дублетъ происходитъ тогда, когда игрокъ, прицѣлвшись по красному или бѣлому шару противника, слѣдуетъ такой ударъ, отъ котораго чужой шаръ, ударившись въ бортъ, отразится отъ него и упадетъ въ соотвѣтственную себѣ лузу. Или, когда дѣйствующій шаръ, ударивъ игорный шаръ, заставляетъ его по отраженіи отъ

борта удариться еще съ третьимъ неподвижнымъ шаромъ и такимъ образомъ вгонить послѣдній въ соотвѣтственную лузу.

Къ хорошимъ дублетамъ, между прочими, принадлежатъ: *дублированный шаръ* (la bille doublée), когда какойнибудь игорный шаръ, получивъ тихое движеніе отъ дѣйствующаго или другаго игорнаго шара, при остановкѣ гдѣ либо на бильярдной площади, вновь получаетъ соудареніе съ какимънибудь изъ предыдущихъ шаровъ, отразившихся отъ борта, и упадаетъ въ соотвѣтственную ему лузу; и *дублетъ contre-coup*, который происходитъ отъ взаимнаго соударенія двухъ шаровъ: одного — отраженнаго отъ борта дѣйствіемъ на него шара игрока, и другаго — неподвижнаго, упадающаго въ слѣдствіе такого соударенія въ свою лузу.

Во всѣхъ вообще партіяхъ дублета выставка краснаго шара, при началѣ игры и послѣ вгонки его въ среднія лузы, дѣлается въ срединѣ бильярда противъ среднихъ лузъ, а счетъ очковъ выигрышныхъ и проигрышныхъ ударовъ ведется тотъ же самый, какъ и въ обыкновенной французской игрѣ въ три шара.

Фантсовъ.

