

НОВЫЯ ПРАВИЛА

ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЪ,

составленныя послѣ обсужденія и преній въ совѣтъ любителей, а также извѣстныхъ первыхъ игроковъ—опубликованныя въ Парижѣ у Данло (Danlos).

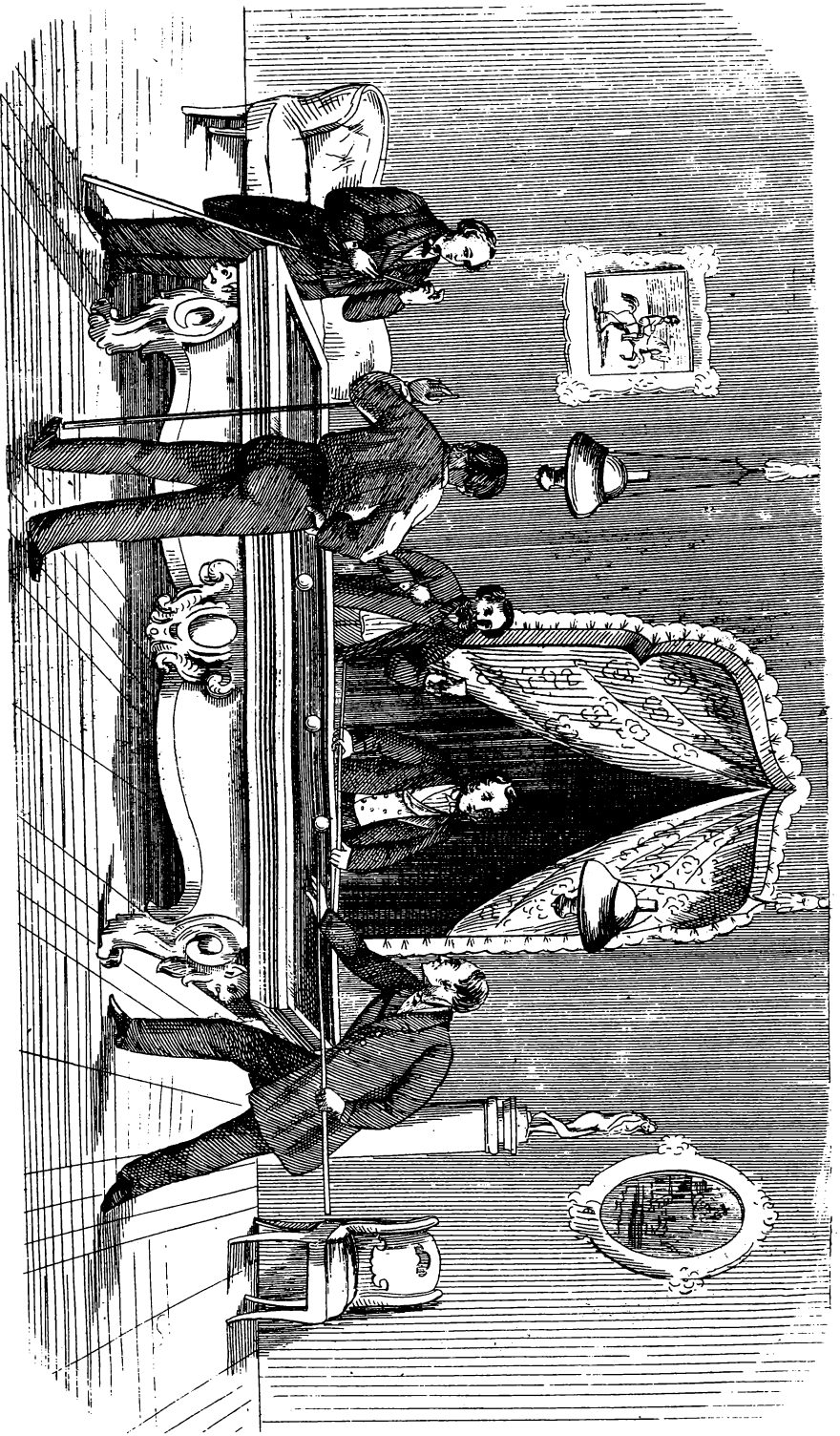
ИЗДАНИЕ

Редакціи газеты „Кіевскій Телеграфъ.“

КІЕВЪ.

1865.

типогр. редакціи Кіев. Телеграфа.



НОВЫЯ ПРАВИЛА

ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЪ

составленныя послѣ обсужденія и преній въ совѣтѣ любителей, а также извѣстныхъ первыхъ игроковъ—опубликованныя въ Парижѣ у Данло (Danlos).

Примѣчаніе: Просятъ господъ играющихъ не ударять кіями ни объ землю, ни по бильяру.—За разрывъ сукна платится: за первый (20 франковъ) 5 рублей,—за второй 3 рубля,—за дальнѣйшіе по 1 рублю.—При постановкѣ шаровъ на мѣста, просятъ ставить ихъ тихо, не ударяя по сукну.

ОБЫКНОВЕННАЯ ПАРТІЯ.

1. Обыкновенную партію играютъ на бильярдѣ съ лузами, считая до 24 очекъ и въ три шара: одинъ красный и два бѣлыхъ. Сдѣланный, то есть упавшій въ лузу красный шаръ считается 3 очка—бѣлый 2 очка—карамболажъ 2 очка—карамболажемъ считается то, если шаръ играющаго коснется обоихъ другихъ шаровъ.

2. Красный сдѣланный въ лузу, вынимается и ставится на свою точку, а играющій продолжаетъ свою партію; бѣлые изъ лузы вынимаются и остаются въ рукѣ играющаго.

3. Если шаръ играющаго попадаетъ въ лузу, то очка причтываются противнику.

4. Не попавшій въ шаръ, теряетъ одно очко.

5. Игроки начинаютъ партію посылкою шаровъ на верхнюю часть бильяра (*изъ дому*). Чей шаръ остановится ближе къ ни-

жнему борту, тотъ имѣетъ право начинать игру или же предоставить это противнику.

6. Красный шаръ ставится на верхнюю точку. Кому слѣдуетъ играть, тотъ ставитъ свой шаръ на полукругѣ, 30 сантиметровъ въ діаметрѣ, имѣющемъ за центръ нижнюю точку и оттуда играетъ по красному шару, либо на борты — куда пожелаетъ.

7. Въ свою очередь, противникъ подобнымъ же образомъ ставитъ свой шаръ на полукругѣ, откуда играетъ по своему усмотрѣнію, если шары не находятся у нижнихъ бортовъ, когда придерживаются нижепоказаннаго въ 11 статьѣ правила.

8. Играющій обязанъ по крайней мѣрѣ одною ногою стоять на землѣ.

9. Ударъ считается правильнымъ если играющій, не будучи предупрежденъ, играетъ шаромъ своего противника; но если играетъ помимо предупрежденія, онъ терлетъ 3 очка и терлетъ свою очередь. Шары остаются на тѣхъ мѣстахъ гдѣ остановились на бильярѣ.

10. Шаръ остановившійся на срединѣ линіи разграничивающей нижнюю часть бильяра, считается находящимся въ нижней части.

11. Имѣя въ рукѣ шаръ, нельзя играть по шарамъ вошедшимъ въ нижнюю часть бильяра, какъ предварительно коснувшимся малаго верхняго борта.

12. Скачекъ считается только для шара играющаго, который терлетъ столько очковъ, сколько бы выигралъ если бы шаръ не выскочилъ. Скачкомъ называется то когда шаръ остается на борту или выбросится изъ бильяра.

13. Когда начинается новая партія, то проигравшему предоставляется на выборъ: играть первому или позволить своему противнику. Терлетъ партію тотъ, кто ее оставляетъ.

14. Кто играетъ прежде чѣмъ сдѣланный либо выскочившій шаръ будетъ поставленъ на свое мѣсто, тотъ терлетъ одно очко и свою очередь удара.

15. Если игрокъ, сдѣлавши промахъ, кромѣ того столкнетъ

со своихъ мѣстъ шары, то теряетъ и очко своего промаха, а также очка тѣхъ сдвинутыхъ съ мѣста шаровъ.

16. Когда, играя по верхнему шару, затронется нижній шаръ, то теряется одно очко и очередной ударъ; сдвинутый шаръ ставится на свое прежде занимаемое мѣсто.

17. Если еще до удара толкнуть одинъ или больше шаровъ, то на каждыйъ теряется одно очко; столкнутыя же шары ставятся на свое прежнее мѣсто.

18. Если игрокъ толкаетъ бильяръ, либо дуется на шаръ, съ цѣлю дѣйствовать на его движеніе—то теряетъ 3 очка и свою очередь игры.

19. Если кто посторонній толкнетъ шаръ прежде его прикосновенія, то присутствующіе рѣшаютъ на какое мѣсто шаръ долженъ быть поставленъ, равно и то кому слѣдуетъ прибавка или потеря.

20. Ударъ не засчитывается, если игрокъ ударяетъ кѣмъ такъ чтобы ударной шаръ забѣжалъ впередъ ударяемаго, или же такъ чтобы оба шары побѣжали вмѣстѣ и съ одинаковою скоростью. Шары же остаются на тѣхъ мѣстахъ, гдѣ остановятся.

21. Если шаръ играющаго станетъ рядомъ съ другимъ въ прикосновеніе, то оба снимаются; шаръ играющаго остается въ рукѣ—другой же, красный ставить на верхнее мѣсто, бѣлый на среднее мѣсто.

22. Если играющій нарочно не попадетъ въ шаръ, забывъ что его противнику только одного очка не достаесть до выигрыша партіи, то партія продолжается до 25-ти—однако, тому у кого недостаесть одного очка, предоставляется право требовать возобновенія удара.

23. Если верхняя точка занята бѣлымъ шаромъ, то красный ставится на среднюю точку; если же и то мѣсто занято, въ такомъ случаѣ шаръ ставится подъ бортъ.

24. Если шаръ стоитъ надъ краемъ лузы и туда упадетъ раньше игорнаго удара, то ставится на свое занимаемое мѣсто; если же упадетъ послѣ удара, но безъ прикосновенія отъ катя-

щихся шаровъ и въ то время когда они еще катятся, въ такомъ случаѣ всѣ шары вновь ставятся на мѣста ими прежде занимаемыя, а ударъ возобновляется.

25. Если два шара окажутся надъ лузою, но не падаютъ въ нее, то считаются однако за сдѣланные въ лузу: ударъ считается правильнымъ какъ для выигрыша такъ и для потери.

26. Терлется одно очко, если коснуться шара стоящаго на сукнѣ, а шаръ снова ставится на то самое мѣсто.

27. Присутствующіе обсуждаютъ всѣ непредвидѣнные случаи. При недостаткѣ присутствующихъ, хозяинъ бильяра пользуется тою же привилегіею.

28. Если счетъ очковъ дѣлается невѣрно, то присутствующіе имѣютъ право сами отъ себя замѣтить объ этомъ. Малѣйшая неправильность подобнаго рода не допускается при бильярдной игрѣ.

КАРАМБОЛЬНАЯ ПАРТІЯ.

1. Эту партію, подобно предидущей, играютъ въ три шара: два бѣлыхъ и одинъ красный, и обыкновенно на бильярдѣ безъ лузъ. Число очковъ опредѣляется впередъ по согласію играющихъ, измѣняясь произвольно, смотря по силѣ игроковъ.

2. Какъ эта партія состоитъ изъ однихъ карамблей, то если играютъ ее на бильярдѣ съ лузами, тогда шары сдѣланные въ лузу не считаются; они ставятся на мѣсто, а если былъ карамболь, тогда играющій продолжаетъ партію.

3. Карамболь считается тогда, когда шаръ играющаго при коснется ко двумъ другимъ шарамъ (о томъ уже было сказано въ 1-й статьѣ обыкновенной партіи).

4. Красный шаръ ставится на верхнюю точку, одинъ бѣлый на нижнюю точку — другой же бѣлый находится въ рукѣ играющаго, который самъ избираетъ для него мѣсто въ полукругѣ.

5. Не допускается прямой непосредственный ударъ по бѣлому шару занимающему нижнюю точку; но онъ допускается по красному шару и на всѣ борты. Во всякомъ случаѣ, смѣщеніе шара играющаго обязательно.

6. Вообще, карамболь считается за одно очко, а промахи или же ошибки за половину; но если ирредночитаютъ вмѣсто дробей цѣлыя числа, то карамболь считается за два очка, а промахъ и ошибка за одно очко.

7. Шаръ выскочившій за бильярдъ, или остановившійся на борту, не составляетъ ошибки и ставится на свое прежнее мѣсто—а если игрокъ сдѣлалъ карамболь, то продолжаетъ игру съ причетомъ для себя карамболя.

8. Если играющій, дѣлаетъ ли онъ или не дѣлаетъ карамболя, прокатить кѣмъ свой шаръ, такъ что онъ забѣжитъ впередъ или покатится вмѣстѣ съ другимъ—тогда теряетъ половину очка, а также теряетъ право продолжать игру. Тоже самое отнесится и къ тому случаю, когда играющій сталкиваетъ съ мѣста шаръ.

9. Когда шаръ играющаго прижмется къ другому, тогда всѣ три шара снимаются и размѣщаются вновь по указанію вышеприведеннаго 4 пункта.

10. Если шаръ, упавшій въ дузу или выскочившій за бортъ, не можетъ быть поставленъ на свое мѣсто, потому что оно занято другимъ,—тогда ставятъ его на среднюю точку; когда и то мѣсто занято, тогда ставятъ на свободную точку.

ВЫЧЕТНАЯ ПАРТІЯ (или партія на себя). *Partie au decoupte.*

1. Эту партію играютъ въ три шара, подобно обыкновенной партіи—шары также считаются—число очковъ партіи зависитъ отъ предварительнаго условія.

2. Вычетная партія состоитъ въ томъ, чтобы терять т. е. всѣ шары дѣлать на себя.

3. Играющій вычетную партію, долженъ стараться сдѣлать всѣ очка условленной партіи, раньше чѣмъ успѣетъ противникъ сдѣлать шаръ или карамболь; если же противникъ сдѣлаетъ шаръ или карамболь, тогда играющій съ вычетомъ теряетъ всѣ сдѣланныя очка и его партія начинается на ново. Играющій

также терлеть очка если два раза сряду сдѣлаеть промахъ.

4. Противникъ же прибавляетъ къ своимъ очкамъ всѣ сдѣланныя очка, а также за промахи и потери играющаго съ вычетомъ.

РУССКАЯ ПАРТІЯ.

Прим. Здѣсь показана Русская партія какъ ее играютъ въ Парижѣ. У насъ же въ Кіевѣ эта партія немного измѣнена, что мы укажемъ въ примѣчаніяхъ по каждой статьѣ.

1. Русская партія (въ Парижѣ) играется до 50 очковъ, въ 5 шаровъ, на бильярѣ съ лузами—шары слѣдующіе: красный, голубой, желтый и два бѣлыхъ для играющихъ.

Прим. У насъ играется до 60 очковъ—шары слѣдующіе: два красные, одинъ желтый, и два бѣлые съ черными значками—однимъ и двумя.

2. Красный шаръ ставятъ на верхнюю точку, голубой на нижнюю, желтый на среднюю.

Прим. У насъ желтый на среднюю точку, два красные: одинъ на верхнюю, другой на нижнюю точку.

3. Красный шаръ и голубой считаются по 4 очка—желтый 6, бѣлые по 2, за карамболь тоже 2 очка.

Прим. У насъ шары считаются: красные по 3; желтый считается по 6 если падаетъ въ боковыя лузы, а по 12 если въ среднія; бѣлые шары считаются по 2 очка. Непозволяется желтый шаръ въ среднюю лузу дѣлать два раза сряду.

4. Красный и голубой шаръ дѣлаются въ четыре угловыя лузы, желтый въ двѣ среднія, а бѣлые во всѣ шесть лузъ.

Прим. У насъ всѣ шары можно дѣлать во всѣ шесть лузъ.

5. Карамболь считается правильнымъ для всякаго шара—но если бы отъ одного удара произошло нѣсколько карамблей, считается только одинъ.

6. Если шаръ сдѣланъ будетъ не въ свою лузу (см. 4 правило) то его очка засчитываются противнику.

7. Подобно обыкновенной партіи, потерянные очка при считаются противнику.

Прим. У насъ обыкновенно потерянные т. е. сдѣланные на себя очка не считаются вовсе, а только теряется очередь игры.

8. Выставка т. е. первый шаръ дѣлается подобно тому какъ было пояснено въ обыкновенной партіи, стараясь чтобы шаръ остановился на желасмомъ мѣстѣ. Если шаръ затронетъ одинъ или болѣе шаровъ, то терется по числу очекъ затронутыхъ шаровъ, которыя вновь ставятъ на мѣста—а выставка дѣлается на ново.

Прим. У насъ при выставкѣ допускается сбивать шары, не присчитывая за это; а только шары упавшіе въ лузу тоже не считаются, но ставятся на свое мѣсто.

9. Второй игрокъ долженъ играть прежде по выставленному шару. Если же затронетъ цвѣтные шары прежде бѣлаго, то тереть по числу очекъ тѣхъ шаровъ, а въ случаѣ карамболя теряетъ очка этого карамболя. Если отъ удара по выставкѣ произойдетъ карамболь, а отъ него будутъ сдѣланы цвѣтные шары, тогда игра считается правильною.

Прим. У насъ второму игроку допускается прямо дѣлать шары какіе захочетъ, не стѣняясь правиломъ играть по бѣлому прежде другихъ.

10. Ежели мѣсто сдѣланнаго шара занято, а только одно остается свободнымъ, въ такомъ случаѣ шаръ ставить на свободное мѣсто; когда же всѣ три мѣста заняты, шаръ ставить подъ бортъ.

11. Если мѣсто сдѣланнаго шара занято, остальные же два мѣста свободны, тогда сдѣланные шары ставятся по слѣдующему правилу: красный на нижнюю точку—голубой на верхнюю—желтый тоже на верхнюю точку.

12. Если шаръ поставленъ уже на чужое мѣсто, то оцъ и остается на немъ, хотя бы вскорѣ очистилось его мѣсто.

ПАРТІЯ СЪ КЕГЛЯМИ.

1. Число очекъ этой партіи опредѣляется по предварительному согласію играющихъ—партія играется въ три шара (два бѣлыхъ, одинъ красный) и съ пятью кеглями.

2. Красный шаръ ставится на верхнюю точку, а играющіе берутъ въ руки по бѣлому шару.

3. Кегли состоятъ подобно тому какъ при пульвѣ—но здѣсь онѣ иначе считаются. *Король* (средняя кегля) опрокинутый одинъ, считается 5 очекъ—прочія кегли считаются по 2 очка—всѣ пять вмѣстѣ сбиты 10 очекъ, т. е. и король тогда считается какъ 2 очка.

4. Карамболь считается 2 очка.

5. Сбитыя кегли даютъ право на продолженіе игры—но право это теряется, если будетъ одинъ только карамболь.

6. Можно сбивать кегли всѣми тремя шарами, но играющему засчитываются только тѣ, которыя будутъ сбиты шаромъ противника прежде двухъ другихъ. Если же кегли будутъ сбиты прежде шаромъ играющаго или же краснымъ шаромъ, то очка считаются противнику, а играющій теряетъ очередь.

7. Выставку дѣлаютъ на верхнюю часть бильяра.

8. Не дозволяется игроку дѣлающему выставку прикоснуться къ красному шару, за что теряется одно очко, красный шаръ ставятъ на мѣсто, а выставку подъ бортъ. Выставка также ставится подъ бортъ, если зайдетъ въ нижнюю часть.

9. Противникъ, при началѣ партіи, не можетъ играть иначе какъ только по выставленному шару—если коснется красного прежде выставленного, то теряетъ очко, а кромѣ того очка сбитыхъ кеглей.

10. Послѣ того можно уже играть и по красному и по бѣлому шару.

11. За промахи теряется очко и число очекъ сбитыхъ кеглей.

12. Дополнительные къ этой партіи правила можно найти въ статьяхъ 27, 28, 29, 33, 34 и 35 пульки съ кеглями.

ПУЛЬКА ОБЫКНОВЕННАЯ.

1. Партію обыкновенной пульки играютъ въ два бѣлые шары.

2. Опредѣлявъ по условію ставку (цѣну отъ особы) игроки становятся около бильяра. Маркеръ кладетъ въ урну столько нумерованныхъ шаровъ сколько играющихъ, и подаетъ имъ для вниманія. За вынутіемъ тѣхъ нумеровъ, маркеръ объявляетъ громко и записываетъ на доскѣ номера, которыми опредѣляется очередь играющихъ.

3. Если затѣмъ, среди первой партіи, нѣсколько лицъ пожелаетъ войти въ пульку, то послѣ вынутія нумеровъ они записываются послѣ прежнихъ участниковъ пульки. Послѣ этого перваго тура (очереди) нельзя уже входить въ пульку иначе какъ за согласіемъ большинства играющихъ.

4. Никто не можетъ переимѣнить свой номеръ, а также играть за другаго, исключая когда кто *возьметъ аберу* (обязательство сдѣлать шаръ непременно).

5. Если въ партіи участвуетъ болѣе пяти игроковъ, то первый номеръ *умершій* (*shortus*) можетъ снова войти въ ту же самую партію, въ вложеніемъ новой ставки и принимая на себя знаки того у кого ихъ больше.

6. Если шаръ находится въ рукѣ, то начинаютъ имъ играть съ обыкновеннаго полукруга.

а) о выставкѣ.

7. Выставку дѣлаетъ первый номеръ, который долженъ однимъ ударомъ кія прогнать шаръ дальше средней лузы—въ противномъ случаѣ шаръ ставить подъ борть.

8. Если выставка ему кажется нехорошею, то онъ можетъ ее самъ поставить подъ борть.

9. Затѣмъ играетъ второй номеръ, послѣ третій и т. д.

10. Выставка сдѣланная подъ шаръ который *продается*, можетъ быть возобновлена, даже тогда когда выставной шаръ былъ поставленъ подъ борть. Онъ однако остается подъ бортомъ, если былъ туда поставленъ за переходъ средней лузы.

11. Послѣ сдѣланнаго шара, кикса или промаха, шары снимаются и слѣдующій нумеръ дѣлаетъ выставку.

12. Играющему ставятъ *знакъ* (крестъ) если онъ промахнется, ударить кіемъ въ оба шара, толкнетъ шаръ, а также если его шаръ выскочить.

13. Каждый играющій можетъ *брать аферу*, но получаетъ крестъ, если не сдѣлаетъ шара.

14. За каждый сдѣланный, либо потерянный шаръ, ставятъ крестъ.

15. Совѣты запрещены. Игрокъ совѣтующій взять аферу, тоже получаетъ крестъ, если шаръ не будетъ сдѣланъ.

16. Играющій сохраняетъ свое право играть, въ случаѣ даже желанія другаго взять аферу—но тогда получаетъ крестъ если не сдѣлаетъ шара.

17. Если нѣсколько лицъ заявятъ желаніе взять аферу, то право остается при томъ кто первый заявилъ.

б) о покупкѣ и продажѣ шаровъ.

18. Можно *продать* свой шаръ, но только лицу участвующему въ пулкѣ и безъ права назадъ выкупить. Даже продавшій не можетъ покупать другой шаръ, покуда его проданный шаръ не сдѣлается мертвымъ.

19. Продаваемый шаръ принимается съ тѣмъ числомъ знаковъ, какіе уже на него сдѣланы.

20. За шаръ проданный какъ *ставка*, платятъ: при выигрышѣ половину пульки, при проигрышѣ одну только ставку.

21. За шаръ проданный *кромѣ ставки*, платятъ: въ случаѣ потери одну только ставку, — при выигрышѣ, ставку изъ общей массы, а затѣмъ половину остальнаго.

22. За шаръ проданный *половина всего*, платятъ: при выигрышѣ половину пульки, при потерѣ половину ставки.

23. За шаръ проданный *ставка въ карманъ* (*mise en poche*), платятъ: при выигрышѣ половину пульки, а сверхъ того ставку—при потерѣ одну только ставку.

в) общія правила.

24. Если шары прижмутся одинъ къ другому, тогда снимаются и очередной игрокъ дѣлаеть выставку.

25. Если отъ удара играющаго выскочить шаръ по которому онъ играетъ, тогда шары снимаются, а слѣдующій нумеръ дѣлаеть выставку.

26. Если, во время бѣга, толкнуть который нибудь шаръ, то оба снимаются и выставляеть слѣдующій нумеръ.

27. Если толкнуть уже остановившіеся шары, то маркеръ ставитъ ихъ на мѣста по указанію присутствующихъ.

28. Играющій считается *мертвымъ* (mortus), если, при недостаткѣ одного только креста, нарочно толкнетъ шаръ—а даже ему не дозволяется войти въ ту же пульку или кунить шаръ.

29. Нельзя возвратиться къ удару, если другой ударъ сдѣланъ раньше предупрежденія о томъ.

30. Ударъ сдѣланный однимъ игрокомъ вмѣсто другаго, считается правильнымъ, если не сдѣлано ему предупрежденія что онъ ошибается. Порядокъ нумеровъ восстанавливается.

31. Если три игрока защищаютъ пульку, то могутъ ее передавать или возобновлять всего одинъ разъ; но если останется только двое, то могутъ два раза.

32. Запрещается всякая стачка съ цѣлью выигрыша или потери для кого либо изъ играющихъ.

33. Пулька достается послѣднему оставшемуся.

ПУЛЬКА СЪ КЕГЛЯМИ.

(Обыкновенно играетъ на бильярдъ безъ музъ).

1. Порядокъ играющихъ опредѣляется вынугіемъ нумеровъ, подобно предидущему.

2. Когда игроки займутъ мѣста въ опредѣленномъ порядкѣ, маркеръ кладетъ, въ корзинку или урну, шестнадцать шариковъ означенныхъ по порядку нумерами отъ 1 до 16, вынимаетъ ихъ на невидимку и даетъ каждому игроку по одному шарикку,

смотря по числу играющихъ; при этомъ стараются непоказывать нумеръ шарика и только получившій можетъ знать его—а тотъ нумеръ значить столько же очекъ, изъ общаго числа 31 составляющаго партію.

3. Число недостающее шарикѣ до 31, получается въ игрѣ сбитыми съ мѣста кеглями, стоимость которыхъ показана ниже и видоизмѣняется по занимаемому мѣсту.

4. Эту пульку играютъ въ 3 шара и съ 5 кеглями, изъ коихъ четыре одинаковой вышины, а пятая *король* выше однимъ центиметромъ. Кегли должны быть вышиною не менѣе 7 центиметровъ.

5. *Король* становится на средней точкѣ (среднемъ пунктѣ) бильяра, остальные четыре ставятся на крестъ на четыре точки въ разстояніи 7 центиметровъ каждая отъ средней точки:

3.

4. 5. 2.

1.

6. Цыфра первая обращена къ низу бильяра. Стоимость каждой кегли означается тѣми же цыфрами.

7. Кегли упавшія отъ шаровъ засчитываются игравшему, если, до ихъ паденія, онъ попалъ въ другой шаръ. Если же онъ промахнулся и кегли упали отъ его же шара, то не считаются и слѣдующій нумеръ играетъ.

8. Дозволяется одинъ только ударъ кія на каждую очередь.

9. Выигрываетъ пульку тотъ у кого прежде наберется 31 очко.

а) способъ игры.

10. Одинъ шаръ ставятъ подъ бортъ, а два другіе берутъ въ руки тѣ, кто вынулъ 1 и 2 нумеръ.

11. Нумеръ первый распорядится низомъ бильяра, откуда играетъ на подбортный шаръ. Если сдѣлаетъ промахъ, то его шаръ ставится на верхнюю точку—слѣдующій же игрокъ можетъ играть на тотъ либо другой шаръ, выбирая для себя мѣсто въ нижней части бильяра.

12. Если нумеръ первый загонитъ оба шара въ нижнюю часть, нумеръ второй избираетъ мѣсто въ верхней части, имѣя право играть по одному изъ тѣхъ двухъ шаровъ.

13. Нумеръ третій можетъ играть безразлично по всѣмъ тремъ шарамъ; что равно относится и ко всѣмъ слѣдующимъ нумерамъ.

14. На бильярѣ съ лузами, игроку считаются опрокинутыи бегля, хотя бы шары падали въ лузу, откуда ихъ вынимаютъ и ставятъ въ слѣдующемъ порядкѣ: подъ верхній бортъ, подъ нижній бортъ, а наконецъ на верхнюю точку.

15. Маркеръ записываетъ очка, чтобы ихъ прибавлять къ числу вынутаго при началѣ шарика, когда играющій объявитъ что выигралъ пульку.

16. Если игрокъ имѣетъ болѣе 31 очка, то считается *mortus*.

17. Играющій, когда онъ близко къ 31 очку, имѣетъ право остановиться на полученномъ числѣ очекъ, объявивъ о томъ громко и прежде игры слѣдующаго игрока, что онъ—*пріостановился*. Маркеръ долженъ знать это число, на которомъ тотъ пріостановился, для того чтобы другой игрокъ, ставшій на такое же число очекъ, могъ быть объявленъ *mortus*; потому что первый объявившій предшествуетъ второму.

18. Если пріостановились, то меньшее число *умираетъ* прежде большаго.

19. Игрокъ который *пріостановился*, продолжаетъ играть когда подойдетъ его очередь—но если предидущій нумеръ сдѣлается мертвымъ, то и онъ перестаетъ играть.

20. Если всѣ играющіе будутъ *mortus*, исключая тѣхъ которые *пріостановились*, то пулька принадлежитъ симъ послѣднимъ.

21. Если же тѣ что *пріостановились* будутъ *mortus*, а только остается двое спорящихъ за пульку, то она достается тому, кто изъ нихъ остается живъ, какъ бы не было малое число его очекъ.

22. Всякія возраженія, тогда только принимаются, когда сдѣланы немедленно.

б) общія правила;

23. Входить въ пульку можно до тѣхъ поръ, покуда нумерованные отъ 1 до 16 шарики еще не всѣ разобраны.

24. Запрещается игрокамъ перемѣнять свои нумера.

25. Запрещается продавать шаръ послѣ игорнаго удара.

26. Нельзя уступать свой шаръ лицу не участвующему въ партіи. Только хозяинъ заведенія, если участвуетъ въ пулкѣ, имѣетъ право уступить свой шаръ лицу не играющему въ той партіи.

27. Шаръ сдвинутый съ мѣста, ставятъ назадъ по желанію присутствующихъ.

28. Опрокинутыя или смѣщенные кегли восстанавливаются на мѣстахъ, какъ скоро шары остановятся въ бѣгѣ.

29. Кегля сдвинутая съ мѣста принимается за опрокинутую, если она найдется отъ своей точки въ отдаленіи не менѣе длины *короля*.

30. Игрокъ сдѣлавшій 31 очко, но толкнувшій шаръ прежде повѣрки своихъ очекъ, теряетъ свой послѣдній ударъ—а если, отъ подобнаго толчка на шаръ, еще и кегля будетъ опрокинута, то ему считается *mortus*.

31. Нельзя возвратиться къ очередному удару, если сдѣланъ уже другой слѣдующій.

32. Если игрокъ не былъ вызванъ къ игрѣ по номеру, то можетъ потребовать своей очереди, но только до тѣхъ поръ, пока слѣдующій номеръ не сдѣлаетъ удара кіемъ—тогда уже требованіе не допускается.

33. Если два шара стануть въ прикосновеніе, то снимаются и ставятся отдѣльно подъ верхній и нижній борты.

34. Шаръ ставятъ подъ верхній бортъ, или въ случаѣ занятія его подъ нижній бортъ, въ слѣдующихъ случаяхъ:—1) если игрокъ сдѣлаетъ промахъ—2) если шаръ касается кегли—

3) если шаръ мѣшаетъ поставить на мѣсто кеглю—4) если толкнуть шаръ на бѣгу.

35. Игроку не засчитываются очка:—1) если онъ ударить кіемъ въ оба шара—2) если его шаръ выскочитъ на бортъ или за бортъ—3) если, даже ненамѣренно, онъ толкнетъ шаръ на ходу его—4) если его шаръ толкнетъ кегли прежде чѣмъ ударить по другому шару—5) если онъ опрокинетъ кегли не шарами, но какимъ либо другимъ способомъ.

36. Игроку считается mortus;—1) если онъ дѣлаетъ стачку противу другаго игрока—2) если два раза сряду пропуститъ свою очередь игры—3) если онъ съ умысломъ остановить шаръ—4) если, даже безъ умысла, онъ остановить шаръ прежде его прохода около кеглей.

37. Обязанности маркера:—1) онъ громко вызываетъ игроковъ по ихъ нумерамъ, а также громко называетъ число очекъ прирастающихъ—2) онъ записываетъ число очекъ при коихъ игрокъ приостановился—3) онъ допускаетъ нововходящихъ въ партію до числа 16, предлагая каждому одинъ изъ шариковъ оставшихся въ урнѣ—4) наконецъ, за исчерпаніемъ первой серіи шариковъ, онъ можетъ начать вторую, чтобы удовлетворить возрастающее число играющихъ.

ПУЛЬКА СЪ КАЗЕНОМЪ.

Poule au cazin.

1. Эту пульку играютъ въ три шара: два бѣлыхъ и одинъ красный, и вообще на бильярѣ безъ лузъ.

2. Красный шаръ ставятъ по срединѣ бильяра, прежде чѣмъ первый номеръ дѣлаетъ выставку—этотъ шаръ замѣняетъ лузу и называется *cazin*.

3. Чей шаръ коснется казена, на того записываютъ знакъ. Если два шара коснутся казена, то знакъ записываютъ на игравшаго.

4. Выставку дѣлаютъ на полукругѣ и шаромъ съ рукоюже играютъ съ полукруга (см. статьи 7—8 и 9 обыкновенной

пульки).

5. Эту партію играютъ подобно обыкновенной пулькѣ, въ два шара—только вмѣсто дѣлать шары, стараются дѣлать казенъ.

6. Толкнутый сазіп ставятъ на свое мѣсто, бѣлые шары снимають и партія продолжается отъ новой выставки.

7. За промахи записываютъ знакъ,

8. Если бильяръ имѣетъ лузы, то сдѣланные въ лузу или потерявшіеся шары не даютъ знака.

9. Если два шара упадутъ въ лузу или одинъ изъ нихъ, будь это даже красный,—тогда поступаютъ, какъ при началѣ пульки, согласно 2 статьѣ.



Изданіе Редакціи „Кіевскаго Телеграфа“.

СОДЕРЖАНИЕ.

1. Обыкновенная партія.
2. Карамбольная партія.
3. Вычетная партія, или партія на себя (Partie au descompte).
4. Русская партія.
5. Партія съ кеглями.
6. Пулъка съ кеглями.
7. Пулъка съ казеномъ (Poule au casin).



ЦѢНА ВЪ БРОШУРѢ 30 КОП. СЕРЕБР.

На пересылку прилагается за одинъ фунтъ по разстоянію во всѣ мѣста Россійской Имперіи.

Кромѣ экземпляровъ есть ПРАВИЛА на БИЛЬЯР-ДѢ, напечатанныя на превосходной бумагѣ большаго формата, такъ что съ гравированной вышкой помѣщаются на одной страницѣ и будучи оправлены въ раму, могутъ быть повѣшены на стѣнѣ въ бильярдной.

Желающіе пріобрѣсть покупкою, могутъ обращаться въ Редакцію „Кіевскаго Телеграфа“, въ г. Кіевѣ, на старомъ городѣ въ домѣ Тарнавской.