

***Замѣчаніе.** Законы для бильярдной игры пока еще не изданы, но существуютъ правила, условія и уговоры, которые вырабатываются на практикѣ; изъ соблюдаютъ условно, и если кто-либо вздумаетъ имъ не подчиняться, то съ нимъ просто не будутъ играть. Прямого обязательства при этомъ, конечно, никакого нѣтъ да и не можетъ быть.*

Правила общія.

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

§ 2. На бильярдѣ находятся три точки, средняя изъ коихъ дѣлитъ бильярдъ на двѣ половины, при чемъ выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на бильярдѣ домомъ. Это пространство опредѣляется прямою линіей, проведенною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится первый красный шаръ въ русской партіи), параллельно къ концевому борту. Для избѣжанія споровъ необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была опредѣлена и, по возможности, отмѣчена намѣленною ниткой.

§ 3. Когда игрокъ, приворавливаясь къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ шаръ (т.-е. слѣдуетъ, такъ наз., тушъ), то этимъ лишается права на очередной ударъ, и платитъ партнеру за промахъ, т.-е. теряетъ, по роду партіи, извѣстное число очковъ, которое прибавляютъ къ очкамъ партнера. Если играющій послѣ правильно сыграннаго шара сдѣлаетъ тушъ, то онъ платитъ за тушъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу; если на замѣчаніе партнера о сдѣланномъ тушѣ играющій не обратитъ вниманія, а ударить и сыграетъ шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ, и продолжаетъ играть; если же послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣлаетъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ ставитъ таковыя приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара.

§ 4. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской съ кеглями) не позволяется выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища. Кромѣ того, не позволяется ударять въ шаръ, не касаясь въ то время хотя одной ногою пола.

§ 5. Если партнеръ остановитъ какимъ-либо образомъ или направитъ катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, кто игралъ; если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ право поставить таковой шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 6. Если игрокъ остановитъ какимъ-нибудь образомъ или

направить катившійся шаръ противника въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, кто игралъ, и ставится на опредѣленное мѣсто, если бѣлый, снимается съ биллиарда.

§ 7. Кто сыграетъ не своимъ шаромъ, то, хотя и положить въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, теряетъ за промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру, и сдѣланный шаръ становится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановятъ.

§ 8. Если же подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій своимъ шаромъ, чтобъ избѣжать бортового удара (*pregscolle*), то противникъ имѣетъ право поставить катившійся шаръ, гдѣ ему угодно, и, сверхъ того, получаетъ одно очко.

§ 9. Если кто по ошибкѣ сыграетъ цвѣтнымъ шаромъ, то сдѣланный шаръ не считается, и, кромѣ того, партнеръ присчитываетъ себѣ одно очко, а шары остаются, гдѣ остановились.

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

§ 11. Въ случаѣ, если бѣлый шаръ станетъ такимъ образомъ что не будетъ видно очковъ, то маркеръ, а за отсутствіемъ его одинъ изъ играющихъ, имѣетъ право повернуть шаръ на мѣстѣ, стараясь придерживать его лѣвой рукой, чтобы не сдвинуть съ занимаемой имъ точки.

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

§ 13. Кто на биллиардѣ теряетъ очко за какой-нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ за тѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.

§ 14. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кія) играть дозволяется.

§ 15. Безъ обоюднаго согласія не позволяется оставить начатую партію не только до окончанія оной, но и всѣхъ другихъ, сколько слѣдовало сыграть по уговору. Если по непредвидѣнной причинѣ нужно оставить начатую или условленную партію, то она (по обоюдному согласію партнеровъ) доигрываются въ слѣдующій разъ, по прежнему условію.

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

§ 17. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлаетъ прыжокъ, вылетаетъ изъ биллиарда, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру. При такомъ же случаѣ съ боевымъ шаромъ, играющій

теряеть ударъ, и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 18. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣлаетъ киксъ), то это считается за дѣйствительный ударъ.

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

§ 20. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ, но только прежде, чѣмъ будетъ сдѣланъ слѣдующій ударъ; если же одинъ изъ игроковъ или маркеръ сдѣлаютъ вопросъ, то каждый изъ зрителей можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было послѣ удара.

§ 21. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью и повторять громко каждый разъ, когда игрокъ сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того, онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболяхъ, и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ. Маркеръ долженъ ясно и точно означать проигранныя партіи, и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно. То же самое касается и до игрока, который передъ каждымъ ударомъ обязанъ, если то требуетъ данная игра, громко и отчетливо провозглашать нумеръ или условное достоинство того шара, въ который онъ мѣтится, затѣмъ то направленіе или способъ («дублетомъ», «триплетомъ», «черезъ два борта», «шаръ-шаромъ» и тому под., принятыми на практикѣ способами), которымъ онъ желаетъ воспользоваться при этомъ ударѣ, и, наконецъ, то мѣсто на билліардѣ («уголъ», «середка» и т. п.), считая отъ мѣстонахожденія относительно билліарда самого игрока, куда именно долженъ направиться играемый шаръ. Несоблюденіе этого порядка нерѣдко влечетъ за собою споры между самими играющими.

§ 22. Прочія условія, напримѣръ: можно ли играть партнеру, доставшемуся битокъ, ставить съ руки, только въ противоположные дому углы, или также въ середки, и т. п. — предоставляются на усмотрѣніе играющихъ.

1. Партія въ пирамиду.

А) *Въ пирамиду „обыкновенную“ или „простую“.*

§ 1. Пирамида составляется изъ одного цвѣтного (краснаго или полосатаго) шара, называемаго «биткомъ» или «боевымъ шаромъ», и 15 бѣлыхъ шаровъ, послѣдовательно перенумерованныхъ отъ 1 до 15; играютъ, т.-е. бьютъ, попеременно, однимъ только боевымъ шаромъ.

§ 2. Шары выставляются при помощи особаго треугольника, — плотно одинъ подлѣ другого, и первый угловой шаръ долженъ стоять на верхней точкѣ билліарда.

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

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

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

§ 6. Когда выставляющій собьетъ шары, и одинъ или нѣсколько упадутъ въ лузу, то это считается въ его пользу, и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ не задѣнетъ одного изъ бѣлыхъ или упадетъ въ лузу, — задѣвши шаръ или нѣтъ, партнеръ получаетъ 5 очковъ.

§ 7. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, красного уронить на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ билліарда; если же эта точка занята, то шаръ ставится плотно къ верхнему борту посрединѣ.

§ 8. Когда послѣдній оставшійся на билліардѣ шаръ останется ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части билліарда, противоположной дому *).

§ 9. Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тому надлежитъ начинать слѣдующую партію.

В) *Въ пирамиду „королевскую“.*

Королевская пирамида играется втроемъ одинъ противъ двоихъ, въ остальномъ же, кромѣ расчета, такъ же, какъ и простая пирамида. Выставляетъ пирамиду король, за нимъ по жребію играетъ № 1, потомъ слѣдуетъ опять король, затѣмъ № 2, затѣмъ опять король и т. д., — словомъ, король играетъ за двоихъ. Но противники его играютъ не вмѣстѣ, но каждый за себя, а такъ какъ общая сумма шаровъ равняется только 140 очкамъ, которыя равно раздѣлить на три части нельзя, то двойка считается за 12, такъ что на долю каждаго приходится по 50 очковъ. Если проигралъ король, то онъ платитъ каждому по стольку, сколько проигралъ. Въ королевской партіи выставляетъ всегда король, а за нимъ играетъ тотъ, кто былъ королемъ въ предыдущей партіи.

В) *Въ вистъ-пирамиду.*

Вистъ-пирамида играется четверомъ, двое на двоихъ, при чемъ 1-й играетъ съ 3-мъ, а 2-й съ 4-мъ. Роли распре-

*) Въ обществахъ играютъ и тогда изъ другого конца билліарда, когда шаръ сталъ ниже средней лузы, т.-е. всегда изъ дальняго конца.

дѣляются такимъ образомъ, что слабѣйшій, примѣрно 4-й, только отыгрывается, задерживая 3-го и заставляя его дѣлать подставки 4-му. Правила и расчетъ тѣ же, какъ бы играли двое.

Г) *Вз волчью партію или „травлю“.*

Волчья партія или «Травля» заключается въ томъ, что нѣсколько игроковъ (2, 3 и болѣе) сражаются противъ одного партнера; счетъ всѣхъ противниковъ ведется сообща, какъ бы съ «волкомъ» играло одно лицо; расчетъ какъ по «висту»; «волкъ» выставляетъ и играетъ по очереди послѣ каждого игрока; роль «волка» полюбовная: ее принимаютъ на себя по желанію.

Д) *Вз цыганскую партію.*

Цыганская партія играется девятнадцатью шарами: пятнадцатью бѣлыми, желтымъ, краснымъ, синимъ и «королькомъ», т.-е. маленькимъ краснымъ шаромъ, служащимъ биткомъ: пирамиду ставятъ нѣсколько ниже верхней точки, къ переднему углу приставляютъ большого краснаго, къ лѣвому — желтаго и къ правому — синяго шара; если сыграютъ синяго шара, то его припираютъ къ середкѣ чердака, желтаго — къ серединѣ прислона, а краснаго — на верхнюю точку; если же бѣлые всѣ сыграны, то ни желтаго, ни краснаго болѣе не ставятъ на биллиардъ, а если по уборкѣ всѣхъ бѣлыхъ будетъ сыгранъ синій, то партіи конецъ, хотя бы красный или желтый еще оставались на полѣ. Бѣлые, какихъ бы они номеровъ ни были, считаются по одному очку, красный — 20, желтый — 30, синій — 40; порядокъ и правила такъ же, какъ и при простой пирамидѣ.

Е) *Вз соло-партію.*

Для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятся на биллиардъ слѣдующимъ образомъ: на краю каждой лузы ставятъ по два шара, плотно одинъ къ другому, такъ что, при малѣйшемъ толчкѣ, одинъ шаръ долженъ упасть въ лузу; остальные три шара ставятся на средину биллиарда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно къ нему, по направленію къ верхней и нижней точкѣ; игра начинается боевымъ шаромъ изъ дома и состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать наименьшимъ числомъ ударовъ всѣ шары въ лузы; промахъ въ этой партіи не считается, а каждое движеніе съ мѣста боевого шара считается за ударъ.

2. Партія въ пятишаровую „карамболь“

(на биллиардахъ съ лузами.)

А) *Партія „русская“ или „московская“.*

§ 1. Русская партія считается до шестидесяти (60) очковъ; играется пятью шарами: желтымъ, двумя красными и двумя

бѣлыми (битки 1 — 2), при чемъ желтый становится на среднюю точку, а оба красные на остальные. Каждый игрокъ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой придется по жребію.

§ 2. При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй красный шаръ. Если выставлемый шаръ не станетъ за сказанную черту или собьетъ какой-либо шаръ изъ занимаемаго имъ мѣста, то противникъ получаетъ очко.

§ 3. Когда, при выставкѣ, упадетъ бѣлый выставлемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ двѣтной шаръ, то оный ставится на свое мѣсто, противникъ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, въ угловую — 6 очковъ, красные же шары, въ каждую лузу, считаются по 3, а бѣлые по 2 очка.

§ 5. Къ вышеозначеннымъ очкамъ присчитываются еще карамболи (т.-е. отрицательные удары) въ слѣдующемъ порядкѣ: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и, отразившись отъ него, столкнется или задѣнетъ красный шаръ, то это называется карамболь отъ желтаго по красному, и присчитывается 6 очковъ, отъ желтаго по бѣлому — 5 очковъ; отъ краснаго по желтому — 6, по красному — 3 и по бѣлому — 2 очка; отъ бѣлаго по желтому — 5, по красному — 2. Вторичные карамболи (т.-е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый — 6, красный — 3 и бѣлый — 2 очка.

§ 6. Карамболи, сдѣланные прежде столкновения съ упавшимъ въ лузу шаромъ, считаются такимъ же образомъ, какъ и отразившейся послѣ его паденія.

§ 7. Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, не задѣвъ ни одного шара, то противникъ получаетъ 3 очка; если же его шаръ упадетъ послѣ карамболя, то это считается въ слѣдующемъ порядкѣ:

По бѣлому	2 очка.
» красному	3 »
» желтому	6*) »
» бѣлому и красному	4 »
» бѣлому и желтому	7 »
» красному и красному	6 »
» красному и желтому	9 »
» желтому и красному	9 »
» красному, желтому и бѣлому	10 »
» красному, красному, желтому и бѣлому	13 »

§ 8. Если при ударѣ кій поскользнется, то это считается за обыкновенный ударъ, и повторить оный не позволяется.

§ 9. За каждый промахъ, т.-е. за таковой ударъ, отъ кото-

*) Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ, особенно въ трактирахъ, считается иначе: если свой шаръ упадетъ въ среднюю лузу, задѣвъ желтаго, — 12, а въ угловую — 6 очковъ; задѣвши желтаго и краснаго, или краснаго и желтаго, во всѣ лузы считается по 9 очковъ.

раго бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, считается одно очко въ пользу партнера.

§ 10. Когда играющій положить шаръ на себя или дать промахъ, и тѣмъ дополнить число недостающихъ очковъ партнера, то партія не кончается.

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше, чѣмъ сыгранный шаръ поставится на опредѣленное мѣсто, то, когда сдѣлаетъ шара, лишается своего выигрыша, а во всякомъ случаѣ противникъ присчитываетъ себѣ очко.

§ 12. Выигравшій партію долженъ выставлять при началѣ новой партіи.

Б) *Польская партія въ 60 очковъ.*

Польская партія играется такъ же, какъ и русская, но со слѣдующими измѣненіями: во - 1 - хъ, карамболи не въ счетъ; во - 2 - хъ, два раза подъ рядъ по одному и тому же шару не играютъ; въ - 3 - хъ, кончаютъ партію обязательно бѣлою билией.

В) *Тамбовская партія въ 60 очковъ.*

Въ этой партіи считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ карамболи безъ билий, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаютъ шара или карамболя. Партнеру приходится играть послѣ промаха или когда играющій положить шаръ на себя; послѣднее очко должно быть сдѣлано билиєю, т.-е. должно положить шаръ въ лузу.

Г) *Партія цусарская въ 48 очковъ.*

Въ этой партіи желтый шаръ играютъ только въ среднюю лузу, и считается 6 очковъ; если же желтый шаръ упадетъ въ угловую, то это считается 6 очковъ на себя. Карамболи считаются при билии и безъ оной по правиламъ обыкновенной русской партіи; только послѣ карамболя безъ билии не продолжаютъ играть, а предоставляется играть противнику; также послѣднее очко должно сдѣлать билиєю, а на себя партія не кончается.

Д) *Партія нѣмецкая въ 48 очковъ.*

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

Е) *Партія морская или „кронштадтская“ въ 48 очковъ.*

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

Ж) *Испанская партія въ 48 очковъ.*

Два бѣлыхъ, одинъ красный, одинъ желтый, одинъ синий. Синій становится на нижнюю точку и стоитъ 4 очка, красный на верхнюю точку, стоитъ 3 очка, желтый на среднюю, стоитъ 6 очковъ, бѣлые идутъ съ руки и стоятъ по 2 очка; желтаго играютъ только въ средняго, карамболь стоитъ 2 очка, голый провалъ — 1 очко, провалъ отъ удара или карамболя считается по стоимости того очка, который уложилъ битку. Кончаютъ партію отраженнымъ шаромъ; переигранные, т.-е. свыше 48 очковъ, въ пользу товарища; результатъ прямого удара идетъ въ пользу партнера, когда требовался отраженный ударъ; играть по какому-либо шару два раза подъ рядъ нельзя.

З) *Партія французская „обыкновенная“.*

§ 1. Французская партія на бильярдахъ съ лузами играется только тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ, и кончается восемью карамболями*).

§ 2. Красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бѣлый на нижнюю точки, и вторымъ бѣлымъ начинаютъ играть.

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

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

И) *Французская партія въ 24 очка.*

Въ этой партіи, кромѣ карамблей, считается и билия: красный шаръ — 3, а бѣлый — 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболь по 2 очка, а потеря и промахъ считаются такъ же, какъ и въ русской партіи.

К) *Французская партія въ 16 очковъ.*

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболи; къ дублету присчитывается карамболь по 2 очка, а промахъ и потеря, какъ въ обыкновенной русской партіи.

Л) *Берлинская партія.*

Берлинская партія играется тремя шарами: двумя бѣлыми и краснымъ; выставляетъ № 1. Красный ставится на верхнюю и среднюю точку, смотря по желанію выставляющаго, и можетъ быть сбитъ съ мѣста; счетъ за бѣлую билию 2 очка, за красную — 3, карамболь — 2, промахъ — 1. Промахъ съ проваломъ — 3 очка, провалъ отъ краснаго — 3, провалъ отъ бѣлаго — 2, провалъ отъ 4 карамболя играютъ до 24 очковъ.

М) *Гамбургская партія.*

Эта партія играется такъ же, какъ и берлинская, но съ тою разницей, что простыя билии вовсе не въ счетъ, а считаются

* Эту партію удобнѣе играть въ 16 очковъ, считая каждый карамболь въ 2 очка, и за промахъ (т.-е. не задѣвши чужого шара своимъ шаромъ) присчитываютъ противнику одно очко.

только карамболи простые и дублированные и билии, сдѣланныя отраженіемъ. Счетъ: простой карамболь — 1 очко, карамболь дублетомъ — 2, карамболь отъ триплета — 3, красная билия дублетомъ — 3, триплетомъ — 4, промахъ — 1; проваль отъ шара влечетъ за собою штрафъ въ то же число очковъ, которое бы принесъ игроку удачный ударъ, проваль съ промахомъ — 2; играютъ до 30 очковъ.

Н) Англійская партія.

Эта партія играется карамбольными шарами; выставка, какъ во французской партіи, но съ той разницею, что прижимать шаръ къ чердаку не позволено, — онъ долженъ стоять такъ, чтобы между нимъ и бортомъ проходилъ свободно бѣлый шаръ; играютъ только съ назначеніемъ; счетъ: красная билия, карамболь по красному и проваль отъ красного — по 3 очка; бѣлая билия, карамболь по бѣлому, проваль отъ бѣлаго — по 2 очка, слѣдовательно бѣлая билия съ карамболомъ по красному — 5 (т.-е. 2+3), проваль отъ бѣлаго съ карамболомъ по красному — 5 (т.-е. 2+3); все незаявленное считается фуксомъ; осѣчка, промахъ или голый промахъ — 1 очко, промахъ отъ неназначенной билии или случайнаго карамболя — 2 очка; играютъ до 50—60 очковъ.

3. Партія въ билліардныя кегли.

А) Партія въ билліардныя кегли „итальянская“.

§ 1. Эта партія играется въ 24 очка тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ, и пятью кеглями, изъ нихъ одна черная и четыре бѣлыхъ.

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

§ 3. Каждая изъ четырехъ бѣлыхъ кеглей считается по 2 очка и пятая (черная) — 5 очковъ. когда упадетъ одна; вмѣстѣ съ другими считается также 2 очка. Бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному — 4, красный шаръ въ лузу также — 2 очка.

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

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

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

§ 7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка; карамболь послѣ красного по бѣлому — 4 очка.

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

§ 9. Когда то мѣсто, на которомъ слѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначенное для нея мѣсто.

Б) *Партія въ биллиардныхъ кегли „русская“ въ 48 очковъ.*

§ 1. Русскую партію въ кегли играютъ со слѣдующимъ измѣненіемъ: бѣлыя кегли считаются по 2, а черная, упавши одна, или съ другими вмѣстѣ, — 5 очковъ; карамболь по 2 очка; билии: красный — 3, а бѣлый — 2 очка.

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

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

§ 4. Играть въ кегли можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т.-е. отъ карамболя; и за свой шаръ, положенный въ лузу (если было заранѣе о томъ объявлено), считается 2 очка въ пользу играющаго.

§ 5. Кто обѣщаетъ сдѣлать шаръ или дублетъ, долженъ непременно означить и лузу, въ которую намѣренъ сыграть. Шаръ, упавшій въ неназначенную лузу, считается на себя. На себя считаются также и очки каждого необъявляемаго удара.

§ 6. Объявить впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но присчитываются и случайныя очки, сдѣланныя при исполненіи обѣщанія, напр., сказавши: «красный шаръ упадетъ въ лузу», и при этомъ собьетъ кеглю или сдѣлаетъ карамболь, то все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не вслѣдъ за ударомъ, напр., если играющій объявляетъ: «я своимъ шаромъ попаду въ кеглю», а уронить ее чужимъ, и послѣ этого шаръ, отразившись отъ борта, задѣнетъ хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе обѣщанія.

§ 8. При игрѣ съ рукъ позволятся выйти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку биллиарда. Не позволятся только корпусомъ выйти за линію домовой точки.

§ 9. Съ рукъ играютъ всегда изъ домашнего конца биллиарда

Правила партіи въ два шара.

1. Эту партію играютъ только два игрока въ два шара. и цѣль игры положить въ одну изъ лузъ безъ назначенія шаръ противника.

2. Первоначальная выставка по условію. При продолженіи игры выставляетъ всегда выигравшій послѣднюю партію.

3. Положившій чужого шара фуксомъ все равно выигрываетъ партію.

4. Промахъ, киксъ, на себя, ударъ по чужому шару кіемъ считаются за проигрышъ партіи, и послѣ этого новая партія начинается съ выставки выигравшаго.

„Ботифонъ“ или банкъ.

1. Участвовать въ игрѣ можетъ произвольное число игроковъ. Одинъ изъ нихъ, банкометъ, занимаетъ и платитъ только одинъ за биллиардъ. Выставка всегда его же.

2. Каждый изъ партнеровъ по очереди играетъ съ банкометомъ на условленный кушъ въ два шара по правиламъ этой партіи (за исключеніемъ выставки). Когда сыграютъ всѣ по одному разу, то это будетъ кругъ.

3. Желающіе вступить въ число играющихъ могутъ приписаться только по окончаніи круга. Оставить игру можетъ всякій, когда угодно, но только до начала своей личной партіи; бросивъ же начатую партію, игрокъ обязанъ считать ее проигранной.

4. Партія въ алагерь съ двумя шарами.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими биллиардными играми, что, если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ эту партію, то два игрока, занявшіе биллиардъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими партіи.

§ 2. Партія въ алагерь играетъ двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ, а другимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ пяти человѣкъ и болѣе.

§ 3. При составленіи партіи желающіе играть вынимаютъ номера, обыкновенно для этого написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или, за неимѣніемъ ихъ, берутъ карты: у кого тузъ — тотъ начинать первый, двойка — второй и т. д.

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

§ 5. Послѣ перваго удара никто не можетъ принять участія въ этой игрѣ, а равно и выйти изъ партіи или перемѣнить вынутый №. безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ игрѣ. Если же, съ общаго согласія, припишется къ начатой партіи новый игрокъ, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка кіемъ, чтобы поставить, какъ можно ближе къ верхнему борту, а гдѣ на биллиардѣ означена для этого точка, тогда выставляется и рукой. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку, и выставить снова.

§ 7. Если номеръ первый выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ номеръ второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играетъ краснымъ по бѣлому, и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начи-

наеть номеръ первый.

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

§ 9. За сдѣланный шаръ присчитывается предыдущему игроку 2 очка или 1 крестъ. Кто получить 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія партіи.

§ 10. За промахъ (т.-е., если шаръ играющаго не дотронется до другого шара) считается одно очко или полкреста на себя, кто, сдѣлавъ или только задѣвъ чужой шаръ, уронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или 1 крестъ; если же свой шаръ, не дотрогиваясь другого, упадетъ въ лузу, то за это присчитывается 3 очка или $1\frac{1}{2}$ креста.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положить шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ.

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

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

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто.

§ 15. Желавшій играть не въ свою очередь долженъ о томъ предупредить хозяина этого шара, произнося громко: «я берусь сдѣлать» (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ родомъ шаръ считается на того, на котораго слѣдовало играть, не сдѣланіе — кто взялся сдѣлать.

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

§ 17. Если кто сыграетъ ошибкой не въ свою очередь, то это считается также за аферъ, т.-е., когда онъ сдѣлаетъ шара, это считается на того, за котораго онъ сыгралъ 2 очка; а въ противномъ случаѣ не въ очередь игравшій теряетъ 2 очка.

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

§ 19. Когда изъ числа играющихъ остаются на биллиардѣ только двое, то выставляетъ изъ нихъ тотъ, кто положить шаръ въ лузу.

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

§ 21. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, не имѣющему №, купить шаръ или играть за другого.

§ 22. Если кто будетъ въ отсутствіи и не явится по троекратному вызову, то ему приписываютъ два очка, шаръ снимается съ билліарда, выставляеть слѣдующій №, и партія продолжается по очереди. По согласію общества за отсутствующаго можетъ играть одинъ изъ участвующихъ, и отлучившійся долженъ признать это за свой ударъ.

5. Партія въ трехшаровую карамболь

(на билліардахъ глухихъ, безъ лузъ.)

Она играется тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ; участвующихъ двое, изъ которыхъ каждый имѣеть по бѣлой биткѣ. Первый игрокъ выставляеть свой шаръ съ руки, второй игрокъ начинаетъ игру изъ дома, стараясь произвести карамболь, т.-е. чокнуться одновременно или послѣдовательно о красный и бѣлый. Если карамболь удался, то игрокъ продолжаетъ играть, стараясь въ то же время дѣлать, какъ можно, больше ближнихъ шаровъ, для болѣе длинной и удобной серіи; если карамболя не вышло, то при промахѣ, осѣчкѣ или тушѣ очередь переходитъ къ товарищу. Каждый карамболь даетъ только по одному очку; по вторичной карамболь рикшетомъ прибавляетъ по очку за каждое чоканье сверхъ двухъ, промахъ не влечетъ за собой штрафа; счетъ полюбовно. Количество карамболой произвольно (по предварительному соглашенію партнеровъ).

6. Правила игры на билліардахъ въ „баракъ“.

§ 1. На одномъ изъ угловъ билліарда ставится доска, немного покатая, съ имѣющимися на ней 25 нумерованными гнѣздами по величинѣ шара для этой игры.

§ 2. Шаръ ставится наравнѣ съ пунктомъ, имѣющимся на билліардѣ, и ударяется кіемъ въ противоположный бороть, возвращаясь отъ котораго, накатывается на доску, и въ какомъ гнѣздѣ таковой остановится, то число очковъ играющій себѣ записываетъ.

§ 3. Если будетъ сдѣланъ кикъсъ, то играющій теряетъ право на вторичный ударъ, и ловить шаръ кіемъ не дозволяется; буде же шаръ пробѣжитъ по доскѣ и не впадетъ въ гнѣздо, а скатится на билліардъ или попадетъ въ одну изъ лузъ, то это считается «Бъкъ», и играющій ничего не записываетъ.

§ 4. Въ партіи могутъ принимать участіе не менѣе четырехъ (4) и не болѣе двадцати (20) человекъ.

§ 5. Играющіе должны записываться по порядку вынутыхъ изъ мѣшечка номеровъ лишь въ первой партіи, а затѣмъ тотъ, кто предыдущую партію выигралъ, записывается первымъ; второй — у котораго менѣе перваго; третій — у котораго менѣе втораго, и т. д. до конца; у кого было менѣе очковъ, тотъ долженъ быть послѣднимъ.

§ 6. Ставка допускается не болѣе 25 коп. съ персоны.

§ 7. Сто-одно очко составляетъ партію.

§ 8. Партію выигрываетъ тотъ изъ играющихъ, кто прежде

сдѣлаетъ сто-одно очко.

§ 9. За биллиардъ платитъ выигравшій партію.

§ 10. Каждый изъ играющихъ долженъ дѣлать въ партіи равное количество ударовъ.

7. Правила игры на биксъ или китайскомъ биллиардѣ.

Расположеніе бикса слѣдующее: по прямой линіи съ сотенной и полусотенной лункой, т.-е. какъ разъ въ серединѣ, находится 30-очковая лунка; двѣ верхнія лунки, между средней и звонковой, считаются по 25 очковъ; двѣ нижнія — по 15. Все поле (скать) утыкано параллельно косыми рядами шпильекъ. Внизу ската 13 отдѣленій, отгороженныхъ другъ отъ друга стѣнками; стоимость ихъ распределена въ слѣдующемъ порядкѣ:

12, 10, 8, 6, 4, 2, 0, 1, 3, 5, 7, 9, 11.

№ 0 находится какъ разъ въ серединѣ. Шары катятъ посредствомъ кіевъ, по одному изъ двухъ желобковъ, расположенныхъ по обѣимъ сторонамъ бикса. Для счета имѣются съ каждой стороны по двѣ выдвижныя дощечки: одна гладкая — для записокъ, другая — съ цифрами, дырками и втулками. Шаръ, понавшій въ лунку или отдѣленіе черезъ «ворота» и потерпевшій при этомъ звонокъ, выбиваетъ двойное число очковъ противъ того, что бы стоить ударъ безъ звонка. Осѣчка считается 2 очка, «перекатъ» (на ту сторону) — 5 очковъ, «заторъ» (когда шаръ застрянетъ на шпилькѣ) — 1 очко, — все, конечно, въ пользу противника. Играютъ до 200, 300, 500, 1000 и болѣе.

Общепринятые правила для гг. игроковъ и содержателей биллиардовъ.

Кто разорветъ сукно на биллиардѣ, тому, во всякомъ случаѣ, надлежитъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ Собраніяхъ и въ мѣстахъ, гдѣ принято за правило играть только на цѣльномъ сукнѣ, тамъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покрыть издержки, что будетъ стоить работа при подобномъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ по цѣнности даннаго сукна, отъ 3 до 10 руб. серебромъ.

Если кто во время игры, въ моментъ удара кіемъ по шару, но непремѣнно на самомъ биллиардѣ, разобьетъ шаръ, сломаешь или расколеть кій, то за это не долженъ ничего платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателя биллиарда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждены по цѣнности оныхъ.

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