

Правила общія:

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

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на билиардѣ домою. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ. необходимо, что бы домова линія съ точностію была опредѣлена и отмѣчена наклеенною ниткою.

§ 3. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволяется выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяется ударять въ шаръ не касаясь въ то время хоть одною ногою пола.

§ 5. Когда игрокъ, принаравливаясь къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ, шаръ (сдѣлаетъ тушь) то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ т. е. теряетъ по роду партіи извѣстное число очковъ, которые прибавляютъ къ очкамъ партнера и имѣетъ съ тѣмъ убавляють съ очковъ сдѣлавшаго туш. Если игроку послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушь, то онъ платитъ за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнеръ сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и сыграетъ въ лузу шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если 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, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣетъ права претендовать.

§ 8. Если играющій, безъ согласія партнера снимать или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ ставится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платитъ; когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игры сдѣлаетъ партнеръ, который по очереди не имѣетъ права на ударъ, тогда ставитъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть и продолжаетъ игру.

§ 9. Въ случаѣ же повнадобно снять съ билиарда шаръ, то этотъ долженъ сдѣлать маркеръ, и за не имѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.

§ 10. Если партнеръ остановить какимъ нибудь образомъ направить катившійся шаръ играющаго въ сторону, то зтотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, кто игралъ.

§ 11. 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.

§ 12. Кто сыграетъ не своимъ шаромъ, то хотя и положилъ въ лузу, не пользуется этимъ, но на противъ, теряетъ промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановились его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ его не обязанъ указывать, которымъ шаремъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣетъ право указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повижимому приостановится и потомъ упадетъ это падение тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ никакого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ 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 же мѣсто, гдѣ онъ стоялъ.

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

§ 16. Машинкой, мазикою, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кіа) играть позволяется.

§ 17. Безъ обоюднаго согласія, не позволяется оставить начатую партію не только начатой уже, но и всѣхъ другихъ сколько сдѣловало играть по уговору. Если кто недоигрываетъ по уговору, платитъ за всѣ игранныя партіи.

§ 18. Если посторонній зритель какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударъ, то шары становятся на прежнее мѣсто и играютъ снова.

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

§ 20. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подастъ совѣтъ игроку и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ но только до слѣдующаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣлаетъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью, и повторять громко каждый разъ, когда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кроме того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и караμβолахъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятнo.

§ 23. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прижокъ, вылетитъ изъ биліарда, что можетъ случиться отъ неправильности биліарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на оцредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру.

§ 24. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронули кіемъ, изъ биліарда вылетитъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кія поскользнется (сдѣлается киксъ) то это считается за дѣйствительный ударъ.

ПРИМѢЧАНІЕ: Кто разорветъ сукно на биліардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за пр на цѣльномъ сукнѣ, тамъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покры панномъ сукнѣ, платая по цѣнности сукна, отъ 3 до 10 руб. Если кто во время и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю биліарда, какой прозой игры должны быть вознаграждаемы по цѣнности оныхъ.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго, не устано

Партія Русская въ 5 шаровъ.

§ 1. Русская партія считается до 60-ти очковъ, се играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ билларда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой точкѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ: первый т. е. давній выставкѣ № 1-й, а второй № 2-й какой кому изъ партнеровъ прійдется по жребію или по согласію.

§ 2. Давній выставку, долженъ прокатить свой шаръ за черту верхней послѣдней точки. Если выставлемый шаръ не станетъ за сказанную черту, или собьетъ какой-либо шаръ съ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. Когда при выставкѣ упадетъ выставлемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко, если-же упадетъ цвѣтной шаръ, то оный не считается, ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очкомъ, а въ угловую 6; красные-же шары на каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.

§ 5. Къ выше означеннымъ очкамъ присчитываются еще карамболи (т. е. отрицательные удары) въ слѣдующемъ порядкѣ: если шаромъ 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, отъ краснаго по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка; отъ бѣлаго по желтому 5, по красному 2 очка. Вторичные карамболи (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красному 3, и бѣлый 2 очка.

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

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

По бѣлому.....	2 очка		По красному и красному.....	6 очковъ
» красному.....	3 »		» красному и желтому }.....	9 »
» желтому.....	6 »		» желтому и красному }.....	10 »
» бѣлому и красному.....	4 »		» красному, желтому и бѣлому.....	14 »
» бѣлому и желтому.....	7 »		» красному, красному, желт. и бѣд.....	14 »

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

§ 9. За каждый промахъ, т. е. за такой ударъ, отъ котораго бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, присчитывается одно очко въ пользу партнера.

§ 10. Когда играющій уронитъ шаръ на себя или дастъ промахъ и тѣмъ дополнитъ число недостающихъ очковъ партнера, то партія кончается.

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше чѣмъ сыгранный шаръ поставленъ на опредѣленное мѣсто, платитъ за промахъ, а когда сдѣлаетъ шаръ, лишаетъ своего выигрыша, противникъ присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.

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

Партія въ Пирамиду.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ номерованныхъ отъ 1 до 15-ти чиселъ, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ (биткомъ).

§ 2. Шары выставлены трихъ-угольникомъ плотно одинъ подлѣ другаго и шаръ № 1-й долженъ стоять на верхней точкѣ билларда, крупные номера должны быть въ срединѣ, а мелкіе по бокамъ.

§ 3. Сложность партии считается шарь № 1-й за 11, составляет 130 очков, да къ последнему шару положенному въ лузу присчитывается 10 итого 140 очков. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышъ и чтобы последовать розыгрышъ каждый изъ нихъ долженъ имѣть по 70 очковъ, при чемъ составляетъ большинство очковъ имѣющему, выигрывать, а меньшинство проигрывать; если играющихъ трое, то шарь съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; следовательно, каждый долженъ сдѣлать по 50 очковъ; первый изъ партнеровъ имѣющей большинство очковъ, выигрываетъ партию, а послѣднія два между собою доканчивая партию разигрываютъ очки покуда одинъ изъ нихъ будетъ имѣть 50 очковъ, затѣмъ послѣдній считается проигравшимъ партию.

§ 4. Играютъ также одинъ противъ двухъ по очередно одинъ послѣ другаго; первый называется король, который и даетъ выставку; шары положенные въ лузу кладутся и считаются; отдѣльно короли и отдѣльно двухъ партнеровъ вмѣстѣ и сколько недостаеъ до 70 очковъ, столько каждый партнеръ платитъ королю, а король въ свою очередь платитъ каждому партнеру; играютъ и двое противъ двухъ по предварительному условію или жребію.

§ 5. У кого окажется менше очковъ, сколько полагается ихъ на долю каждого, то недостающее число проигрываетъ тому, у кого по окончаніи партии окажется очковъ больше опредѣленнаго числа.

§ 6. Выставляющей долженъ быть, или по крайней мѣрѣ до тронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ поставленныхъ въ пирамиду.

§ 7. Когда выставляющей собьетъ шары съ мѣста и одинъ или нѣсколько упадетъ въ лузу, то очки коихъ считаются въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шарь ни задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу задѣвши шара или вѣтъ, предъидущій, или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющий подоживъ бѣлаго шара въ лузу, красного уронитъ на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шарь ставится на верхней точкѣ бильярда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему короткому борту по срединѣ, если же и это мѣсто занято, то шарь ставится по направленію къ верхней точкѣ, плотно къ шару.

§ 9. Когда послѣдній оставшійся на бильярдѣ шарь, остановится ниже домовой линии и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части бильярда противоположной лузу.

§ 10. Кто сдѣлаетъ послѣдній шарь, тотъ начинаетъ слѣдующую партию, исключая въ короли, гдѣ играющей королемъ всегда выставляется, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партии долженъ быть королемъ.

§ 11. Когда случится, что шарь, дѣлая прижекъ, станетъ на поверхности борта то его ставятъ плотно къ борту противъ того мѣста, гдѣ онъ на бортѣ стоялъ.

§ 12. За каждый тушь, какъ-бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющий, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушь, то онъ терлетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный имъ шарь, остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фуксовъ, тогда играющий перелъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать т. е. прямо въ лузу, отъ шара, шарь-шаромъ и т. д. Если указанный играющимъ шарь упадетъ въ лузу, а отъ карамбола падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

значитъ имъ убытокъ. Въ общественныхъ собраніяхъ и въ мѣстахъ, гдѣ принято за правило играть только держки, что будетъ стоить работа при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на зашто-при ударѣ кіемъ, разобьетъ шарь, сломаетъ или расколетъ кій, то за это ничего не долженъ платить, и отъ шаленія шара за борты. Во всѣхъ-же другихъ случаяхъ случайные убытки, особенно не во время

) правилъ, то въ семь случаевъ разрѣшаетъ маркеръ, или большинство голосовъ посѣтителей.

Партія въ Алагерь 2-мя шарами.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими бильярдными играми, что если соберется не менѣе пяти человекъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играющихъ, занявшіе бильярдъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими какой-либо другой игры а играющие пирамиду въ короли, по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ алагерь играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5-ти персонъ и болѣе.

§ 3. При составленіи партіи, желающіе играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неизвѣніемъ ихъ, карты: у кого тузъ тотъ начинаетъ первый, двойка второй и т. д.

§ 4. Когда нумера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный кушъ, а за не имѣніемъ маркера, имѣющему первый нумеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и при томъ отмѣчать проигрыши на особой доскѣ.

§ 5. Послѣ перваго удара, никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выйти изъ нея, или переимѣнить вынуты нумеръ, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если-же съ общаго согласія, пришеется вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его съ легка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его предѣлывать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку бильярда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукою, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступа отъ него на полтора шара, точка.

§ 7. Если первый нумеръ выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ нумеръ второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій играетъ краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потому опять начинается № первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагерь, имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяетъ слѣдующій партнеръ и т. д. по очереди вынуты нумеровъ.

§ 9. За сдѣланный шаръ, приписывается предъидущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ (X); кто получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія продолжающейся партіи.

§ 10. За промахъ, т. е. если шаръ играющаго не дотронуется до другаго шара, считается одно очко или полкреста (1) на себя; кто сдѣлалъ, или только задѣвъ другой шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ два очка одинъ крестъ; если-же свой шаръ, не дотрогиваясь другаго, упадетъ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положить шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляетъ тотъ который сдѣлалъ шаръ, а если шаръ упадетъ на себя, тогда выставляетъ слѣдующій партнеръ.

§ 12. Получившій прежде всѣхъ 4 креста (8 очковъ) можетъ съ окончаніемъ тура, т. е. по дошедшей къ нему очереди, присниться, но онъ долженъ принять на себя столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣлъ. Присниться могутъ также еще одинъ и не больше двухъ, съ общаго согласія играющихъ партнеровъ.

§ 13. Проигравшій, можетъ купить нумеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ. Продавшій свой нумеръ, не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой нумеръ.

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № играетъ.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь долженъ въ это время предупредить хозяина этого шара, произнося громко: «я беру съ сдѣлать» (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ образомъ шаръ, считается на того, на котораго сдѣлало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему приписывается два очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если-же изъ числа играющихъ нѣсколько партнеровъ берется сдѣлать чужой шаръ, то преимущественно имѣетъ тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и онъ подлежитъ тому-же взысканію, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто снѣгруетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ подчиняясь послѣдствіямъ указаннымъ въ § 15.

§ 18. Тотъ у кого до проигрыша еще не достаесть только одного очка, не имѣетъ права на (à faire).

§ 19. Не позволено одному играть за двухъ партнеровъ, хотя-бы онъ пожелалъ внести двойной кушъ.

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не позволено постороннему лицу, не имѣющему нумера, купить шаръ или играть за другаго.

§ 21. Если тотъ кому по очереди слѣдуетъ играть, будетъ въ отсутствіи и не явится по троекратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ этотъ действительнымъ.

Партія въ кегли Италіянская.

§ 1. Эта партія играется въ 30-ть очковъ тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и 5-ю кеглями изъ коихъ одна черная и 4 бѣлыхъ.

§ 2. Черная кегля ставится посреди бильярда, а бѣлая вокругъ нее въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между чернымъ бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями, не задѣвъ оныхъ.

§ 3. Каждая бѣлая кегля считается по 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадетъ одна, а имѣетъ съ бѣлыми, также 2 очка; бѣлый шаръ положенный въ лузу, считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу, тоже 2 очка, промахъ, т. е. не тронувши шара—когда прошелъ, длину бильярда и шаръ, по коему слѣдовало играть, одно очко и два очка когда свой шаръ не прошелъ эту линію.

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

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

§ 6. Играть позволено только по чужому бѣлому шару, исключая однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по краснымъ.

§ 7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаесть еще карамболь по бѣлому — 4 очка.

§ 8. Карамболь по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ: въ первомъ случаѣ 4, а въ последнемъ 3 очка.

§ 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. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ столько очковъ сколько онъ въ этотъ разъ сдѣлалъ.

§ 10. Партія оканчивается даже промахомъ.

Сии правила составилъ В. Ф. ГАВЛИКОВСКІЙ.

**Мастеръ бильярдныхъ шаровъ, жительствующій въ г. Одесѣ въ
Красномъ пер., въ д. Шварца № 3-й, гдѣ и имѣются въ продажѣ.**