



## Общія правила.

- 1) Приступая къ игрѣ на биллиардѣ, прежде всего ставятъ шары на свои мѣста, какъ изъяснено при описаніи каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется по жеребю или согласію.
- 2) Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на биллиардѣ *домомъ*. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною черезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому. Для избѣжанія споровъ необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была опредѣлена и отмѣчена намѣленною ниткою.
- 3) При выставкѣ бѣлаго шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволено выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.
- 4) Не позволено ударить въ шаръ, не касаясь въ то время хотя одной ногою пола.
- 5) Когда игрокъ приравливаясь къ удару, тронетъ печально, какимъ бы то ни было образомъ, шаръ (сдѣлаетъ тушъ), то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ, т. е. теряетъ по роду партіи извѣстное число очковъ, которое прибавляетъ къ очкамъ партнера и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляютъ съ очковъ сдѣлавшаго тушъ. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара сдѣлаетъ тушъ, 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 становится 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 партнеръ сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ становится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платитъ: когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игрѣ сдѣлаетъ партнеръ, который по очереди не имѣлъ права на ударъ, тогда ставитъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть и продолжать игру.
- 9) Въ случаѣ же понадобится снять съ биллиарда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за неимѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.
- 10) Если партнеръ остановитъ какимъ нибудь образомъ или направитъ катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ 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 напротивъ теряетъ за 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 остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть; равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

14) Въ случаѣ шаръ прикатившись къ краю лузы, повидному пріостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе 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 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 биллиардѣ теряетъ очко за какой нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ затѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.

16) Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турнякомъ (толстымъ концемъ кія) играть позволяется.

17) Безъ обоюднаго согласія не позволяется ставить начатую партію, не только начатую уже, но и всѣхъ другихъ сколько слѣдовало играть по уговору. Если кто не доигрываетъ по уговору, плотить за всѣ игранныя партіи.

18) Если посторонній зритель какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары ставятъ на прежнее мѣсто и играютъ снова.

19) Чтобы устранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на биллиардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ биллиарду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ недовольнымъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

20) Посторонній зритель, а равно 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. Кромѣ того 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; онъ также долженъ ясно и точно означить проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

23) Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прыжокъ, выпадетъ изъ биллиарда, что можетъ случиться отъ неправильности биллиарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не плотить и продолжаетъ игру.

24) Если шаръ, которымъ играютъ, т. е., который тронули кіемъ, выпадетъ изъ биллиарда, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

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

## **Партія въ Алагерь съ двумя шарами.**

1) Эта партія имѣетъ то преимущество передъ другими биллиардными играми, что если соберется не менѣе пяти человекъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играющихъ занявшій биллиардъ прежде должны уступить его по окончаніи начатой партіи, а играющіе въ пирамиду въ роли по окончаніи трехъ партій.

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

3) При составленіи партіи желающіе играть вынимаютъ номера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ или за неимѣніемъ, карты; у кого тузъ—начинаетъ первый, двойка, тройка, 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 поигрыши на особой доскѣ.

5) Послѣ перваго удара никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выйти изъ нея или перемѣнить вынутый номеръ безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если же съ общаго согласія припишется вновь прибывшій, 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. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку билліарда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукой, но тогда должна быть означена точка на срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара.

7) Если первый № выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному, третій опять играть краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начинается № первый.

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

9) За сдѣланный шаръ присчитывается предъсѣдующему партнеру 2 очка или одинъ крестъ. Кто получитъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ 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 полъ креста на себя; кто сдѣлавъ или только задѣвъ другой шаръ, уронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или 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 партнеръ.

12) Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до окончанія круга приписываться и долженъ принять столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣетъ. 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 у 1-го номера и т. д. Продавшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, 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 и слѣдующій № играетъ.

15) Желающій играть не въ свою очередь долженъ о томъ предъувѣдомить хозяина этого шара, произнося громко: я беру сѣлать (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ образомъ шаръ считается на того, на котораго слѣдовало играть; но если взявшійся сѣлать шаръ, его не сдѣластъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.

16) Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человекъ берутся сѣлать чужой шаръ, то первенство 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 сыграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ, т. е. если онъ сдѣлаетъ шаръ, то это считается на того, послѣ котораго онъ игралъ 2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередь игравшему приписывается 2 очка.

18) Тотъ, у кого до проигрыша еще не достаетъ только одного очка, не имѣетъ права взять шаръ à faire.

19) Не дозволяется одному играть за двухъ партнеровъ, хотя бы онъ пожелалъ внести за то двойной кушъ.

20) Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, неимѣющему № купить шаръ или играть за другого.

21) Если нѣтъ того, кому по очереди слѣдуетъ играть, будетъ въ отсутствіи и не явится по тоекратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ дѣйствительнымъ.

## Партія въ Пирамиду.

1) Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждаго отдѣльно, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ.

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

3) Сложность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ, къ послѣднему шару, положенному въ лузу, при считается 10, итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышѣ, каждый долженъ имѣть 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 50 очковъ.

4) Играютъ въ пирамиду одинъ противъ двухъ по очереди (эту партію называютъ корольною) въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ и опять король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ кладутъ вмѣстѣ и сколько недостаетъ до 70, каждый плотитъ королю; а если король проиграетъ, то онъ плотитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ по предварительному жребію.

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

6) Выставляющій долженъ сбить, или по крайней мѣрѣ, дотронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ, поставленныхъ въ пирамиду.

7) 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 ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу задѣвши шаръ или нѣтъ, предъидущій, или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

8) Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, краснаго уронитъ на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ билліарда; если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ; если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направленію къ верхней точкѣ плотно къ шару.

9) Когда послѣдній, оставшійся на билліардѣ шаръ остановится ниже домової линіи, и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части билліарда противоположной дому.

10) Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тотъ начинаетъ слѣдующую партію, исключая корольной, гдѣ, играющій королемъ, всегда выставляетъ, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.

11) Когда случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, 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 ни случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара сдѣлаетъ тушь, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный имъ шаръ остается въ его пользу.

13) Когда играютъ безъ фуксовъ, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать, т. е.: прямо въ лузу, отъ шара, шаръ, шаромъ и т. п. Если указанный играющимъ шаръ падаетъ въ лузу, а отъ карамболя падетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

## Правила русской партіи.

1) Русская партія считается до 60 очковъ; ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится по средней или центральной точкѣ билліарда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой точкѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребію придетъ.

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

3) Когда при выставкѣ упадетъ выставляемый 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 очковъ, а въ угловую 6 очковъ, красные же шары, въ каждую лузу 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, 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, красный 3 и бѣлый 2 очка.

6) Карамболи сдѣланные прежде столкновенія съ упавшимъ шаромъ въ лузу считаются такимъ же образомъ, какимъ и отразившіеся послѣ его паденія.

7) Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, не задѣвъ 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 . . . . .	
„ бѣлому и красному . . . . .	4 „		„ красн., желтому и бѣлому . . . . .	10 „
„ бѣлому и желтому . . . . .	7 „		„ красн., красн., желт. и бѣл. . . . .	14 „

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

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 из играющих, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше, чѣмъ съигранный шаръ поставленъ на определенное мѣсто, плотить за промахъ, а когда сдѣлаетъ шаръ, лишается своего выигрыша, противникъ присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.

12) Выигравшій партію долженъ выставять при началѣ новой партіи.

### Русская партія въ 48 очковъ.

Въ этой партіи желтый шаръ играетъ 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 пятишаровой партіи; только послѣ карамболя безъ билии не продолжаютъ играть, а предоставляется играть партнеру; также послѣднее очко должно сдѣлать биліей, а на себя или промахомъ партія не кончается.

### Тамбовская партія въ 60 очковъ.

Въ этой партіи считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ карамболи безъ билій, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ пока не сдѣлаютъ шара или карамболя. Послѣднее очко должно быть сдѣлано биліей, т. е. должно положить шаръ въ лузу.

### Польская партія.

1) Польская партія считается до 60 очковъ по правилу русской пятишаровой партіи, но карамболи не считаются; 2) играютъ каждый шаръ только одинъ разъ по очередно; въ одну лузу позволяется играть нѣсколько шаровъ; 3) партія кончается только бѣлымъ шаромъ, т. е. для окончанія партіи и дополненія послѣднихъ очковъ нужно сдѣлать бѣлаго шара партнера.

### Нѣмецкая партія въ 48 очковъ.

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

### Морская партія въ 48 очковъ.

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

### Англійская партія.

1) Эта партія играется съ 3-мя шарами, однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками; 2) выставляется красный на нижнюю (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту по срединѣ, въ разстояніи  $1\frac{1}{2}$  шара отъ борта. Позволяется выставять бѣлаго шара и кіемъ, но тогда онъ непременно долженъ стать изъ дома такъ, чтобы можно было на немъ играть; 3) при игрѣ изъ руки не позволяется выйти изъ дома, а также отойти отъ домовой точки болѣе 6-ти вершковъ; для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣломъ полукругъ на биллиардѣ сказанной величины центръ котораго долженъ быть домовая точка; 4) игра позволяется по красному и бѣлому шарамъ; 5) передъ ударомъ играющій каждый разъ долженъ сказать, что онъ намѣренъ сдѣлать; 6) считается не только сдѣланные шары въ лузу, но и свой отъ карамболи на себя по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболь отъ краснаго по бѣлому 3 очка, отъ бѣлаго по красному 2 очка, на себя отъ краснаго 3, отъ бѣлаго 2 очка; 7) за промахи считается когда свой шаръ, не трогая другаго, упадетъ въ лузу 2 очка, но если таковой не коснется другаго шара и не упадетъ въ лузу 1 очко. По исполненіи объявленнаго удара случающійся карамболь, упавшій шаръ или свой на себя, считается въ пользу играющаго.

## Французская партія.

1) Французская партія играется тремя шарами, двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и кончается 8-ю карамболями; 2) красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бѣлый на нижнюю (домовую) точку и вторымъ бѣлымъ играютъ; 3) при началѣ игры не позволяется переходить домовую линію, а также не позволено отойти отъ нижней домовой точки болѣе какъ на три шара; 4) въ этой партіи считается только карамболь каждый по одному очку; паденіе же шаровъ въ лузу равно и промахъ не считается. Когда шаръ упадетъ въ лузу, его ставятъ на свое мѣсто; 5) каждый играетъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ очко; 6) если играющій даетъ промахъ, то за это не плотитъ, но теряетъ право на ударъ.

### Французская партія въ 24 очка.

Въ этой партіи, кромѣ карамблей, считается и били; красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболь по 2 очка, а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской пятишаровой партіи.

### Французская партія въ 16 очковъ.

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболи, къ дублету присчитывается по 2 очка, а карамболь, послѣ не сдѣланнаго шара, считается 1 очко, шаръ дублетомъ въ лузу: красный 3, бѣлый 2 очка, промахъ и потеря, какъ въ русской пятишаровой партіи.

### Партія въ кегли Итальянская.

1) Эта партія играется въ 30 очковъ тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и 5-ю кеглями, изъ которыхъ одна черная и 4 бѣлыхъ; 2) черныя кегли ставятся посреди билліарда, а бѣлыя вокругъ нея въ видѣ четырехъ-угольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между черными и бѣлымъ кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями не задѣвъ оныхъ; 3) каждая бѣлая кегля считается 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадетъ одна, а вмѣстѣ съ бѣлыми также 2 очка; бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу тоже 2 очка, промахъ, т. е. нетронувшій шара, когда прошелъ, считая въ длину билліардъ, играемаго шара одно очко; если шаръ эту линію не прошелъ 2 очка; 4) начинающій 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 однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по красному; 7) если кто тронетъ своимъ шаромъ красный раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаетъ еще карамболь 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, занимаетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначенное для нея мѣсто. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ то, что онъ въ этомъ ударѣ сдѣлалъ; 10) когда играютъ изъ руки, то это всегда дѣлаютъ отъ дальняго конца къ играемому концу билліарда.

### Партія въ кегли Русская въ 48 очковъ.

1) Русскую партію въ кегли играютъ со слѣдующимъ измѣненіемъ: бѣлыя кегли считаются по 2, а черная упавшая одна, или съ другими вмѣстѣ 5 очковъ; карамболь по 2 очка; били: красный 3, а бѣлый шаръ 4 очка; 2) карамболи считаются, когда оба шара сдвинутся съ занимаемаго имъ мѣста. Играть позволяется какъ по бѣлому, такъ равно и по красному шару, а ударять не одинъ разъ, какъ въ итальянской партіи, а продолжать игру по правилу обыкновенной русской партіи въ пять шаровъ; 3) при каждомъ ударѣ должно объявить, что намѣренъ сдѣлать. Исполнившій



обѣщаніе получаетъ сдѣланные 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, 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, также считаются на себя и очки каждаго необъявленнаго удара; 6) объявивъ впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но присчитываются и случайные очки, сдѣланные при исполненіи обѣщанія, на примѣръ сказавши: красный шаръ въ лузу и притомъ собьетъ кегли или сдѣлаетъ карамболь и свой упадетъ въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу; 7) обѣщаніе считается исполненнымъ и когда было сдѣлано не вслѣдъ за ударомъ. На примѣръ, если играющій объявляетъ: я своимъ шаромъ попаду въ кеглю, а уронить ее чужимъ, и послѣ этого отразившись отъ борта, уронить хотя одну кеглю, то это считается исполненіе обѣщанія; 8) при игрѣ съ руки позволяется выйти не только изъ дома шаровъ, но и стать съ боку билліарда; не позволяется только корпусомъ выйти за линію домовой точки; 9) съ рукъ играютъ всегда съ домового конца билліарда.

### Партія Соло.

1) Эту партію играетъ и оканчиваетъ одинъ играющій; участвовать т. е. по очередно играть могутъ отъ двухъ до неопредѣленнаго числа персонъ; 2) для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятъ на билліардѣ слѣдующимъ порядкомъ: на краю каждой лузы ставятъ по два шара, плотно одинъ къ другому такъ, что при малѣйшемъ прикосновеніи одинъ шаръ долженъ упасть въ лузу, остальные за нимъ три шара по срединѣ билліарда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно по обѣ стороны къ нему по направленію верхняго и нижняго бортовъ; 3) игра начинается краснымъ шаромъ изъ дому и состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать въ наименьшемъ числѣ ударовъ всѣ шары въ лузы, а считается только число ударовъ; 4) если шаръ вылетитъ изъ билліарда, то это считаютъ за сдѣланнаго шара и на билліардѣ ставятъ; 5) промахи въ этой партіи не считаются, и каждое движеніе съ мѣста краснаго шара считается за ударъ; 6) за ударъ считается также и передвиженіе съ мѣста бѣлаго шара, случившіеся до или послѣ удара, какимъ бы то ни было образомъ; 7) число ударовъ каждому играющему отмѣчаютъ отдѣльно на доскѣ: у кого по окончаніи игры окажется менѣе изъ всѣхъ участвующихъ въ партіи ударовъ, тотъ выигралъ; 8) если по окончаніи окажется у нѣкоторыхъ равное число ударовъ, то они разыгрываютъ еще между собою.

### Произвольно общепринятія правила игроковъ и содержателей билліардовъ.

Кто разорветъ сукно на билліардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ 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 этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ по цѣнности сукна отъ 3 до 10 руб. Если кто во время игры, при ударѣ кіемъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколеть кіи, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю билліарда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причисленные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждаемы по цѣнности оныхъ. Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія которыхъ не установлено правилъ, то во всякомъ непредвидѣнномъ случаѣ разрѣшаетъ маркеръ или большинство голосовъ.