

П Р А В И Л А
БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ,

СО Д Е Р Ж А Щ И Я

ПОКАЗАНИЕ ВСѢХЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ

П А Р Т І Й

И

ПАРТИИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ

ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ

Миланскому и Болонскому,

также точное и ясное наставленіе объ исполненіи сей игры.

СЪ ФИГУРАМИ.

ПЕРЕВОДЪ СЪ ФРАНЦУЗСКАГО.

МОСКВА,

ВЪ ТИПОГРАФІИ АВГУСТА СЕМЕНА,

при Императорской Мед.-Хирургич. Академіи.

1826.

Печаташь позволяется съ пѣмъ, что-бы по напечатаніи, до выпуска въ публику, представлены были въ Ценсурный Комитетъ: одинъ экземпляръ сей книги для Ценсурнаго Комитета, другой для Департамента Народнаго Просвѣщенія, два экземпляра для ИМПЕРАТОРСКОЙ публичной библіотеки и одинъ для ИМПЕРАТОРСКОЙ Академіи Наукъ. Января 18 дня 1826 года. Книгу сію разсматриваль Адъюнктъ, Коллежскій Совѣтникъ и Кавалеръ

ГАВРИЛО МЯГКОВЪ.

ВВЕДЕНІЕ.



Всѣ или почти всѣ играютъ на билиардѣ и не смотря на сіе, еще не было издано почныхъ правилъ для билиардной игры. Тѣ, которыя несвойственно названы академическими, (*) были составлены учителями игры въ мячъ, содержащими сначала билиарды какъ дополненіе къ игрѣ сей. Господа сіи не зная билиарда и, не предвидя слѣдственно всѣхъ случаевъ, да-

(*) Academie Universelle des jeux.

IV

же самыхъ обыкновенныхъ , постановили такія правила , которыя опзывались ихъ неопытно-спію ; безъ сомнѣнія , правила сіи были оспавляемы по мѣрѣ того , какъ игра сія дѣлалась болѣе и болѣе извѣспною. Съ сего времени получили они нѣкоторыя , весьма недоспапочныя улучшенія , попому что они не имѣють благородныхъ постановленій , пропшворѣчаютъ часпо другъ другу и умалчиваютъ о многихъ случаяхъ часпо встрѣчающихся , для которыхъ необходимы правила постоянныя и почныя. Онѣ еще болѣе недоспапочны въ провинціяхъ , гдѣ каждый городъ , а иногда каждый

биліардъ имѣетъ свои особенныя постановленія. Отсюда происходятъ всѣ противорѣчія, которыми пользуются недовѣрчивость и плутовство.

Извѣстно, что со времени учипелей игры въ мячъ, биліардъ очень усовершенствованъ, ибо теперь вообще играютъ и болѣе и лучше. Игра сія, сдѣлавшаяся одною изъ главнѣйшихъ увеселеній во всѣхъ обществахъ, представляетъ обильный источникъ оныхъ, особенно въ деревнѣ; ибо въ ней соединяются многія выгоды: она пріятна и занимательна какъ для игроковъ, такъ и для зрителей; сверхъ того здорова для первыхъ,

VI

доспавляя имъ умѣренное движеніе, споль необходимое всѣмъ людамъ. Биліардъ развиваетъ пріятности и ловкость, занимаетъ воображеніе, пребуетъ сужденія для дѣйствій шара и особенно для дѣйствій необыкновенныхъ и соображенія двойныхъ ударовъ. Первѣйшее знаніе въ игрѣ сей соспоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пуши, копорый долженъ перебѣжать собственнй шаръ игрока. Совершеніе ударовъ, изъ копорыхъ каждый предспавляетъ геомеприческую фигуру, занимаетъ умъ, рѣшеніе копораго должно бытъ скоро, ибо надобно, такъ сказать, сообщить рукѣ его впечат-

плѣніе для того, чтобы ударъ сдѣланъ былъ съ точностію, нужно для произведенія дѣйствія предположеннаго умомъ: не возможно получить желаемого успѣха безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою. Наконецъ можно играть на биліардѣ у себя съ дамами, пошому что игра сія допускаетъ всѣ пріятности, не требуя при томъ усилій; слѣдовательно она доставляетъ двойное наслажденіе, не лишая насъ общества женскаго пола въ такомъ увеселеніи, въ которомъ иногда онѣ не принимаютъ никакого участія. Дамы одушевляють все: ихъ отсуствіе превращаетъ наилуч-

VIII

шее удовольствіе въ холодное, невеселое, безвкусное опъ того, что оно лишается главнѣйшаго наслажденія.

Если я употребилъ нѣсколько минуць на похвалу игры, то не моя вина. Женщины принимающъ въ ней участіе ; все возвышается цѣною тогда, когда занимаемся ими; какъ не похвалишь ее ? Въ послѣдствіи желая облегчить для нихъ игру биліардную, я предложилъ правила изъ нѣкоторыхъ началъ для упражненія, которыхъ каждый кавалеръ будетъ въ состояніи показать имъ на практикѣ и распоряжатъ ихъ начинаніями.

Сколько для сохраненія добраго согласія между игроками , сколько для уничтоженія обмановъ и избѣжанія произвольныхъ поступковъ или произведенныхъ ошибкою, я полагаю, что любители не будутъ сердиться на меня за постоянныя правила игры , употребляемой нынѣ повсемѣстно. Содержатели бильярдныхъ получаютъ эту выгоду, что не будутъ принуждены произносить рѣшенія между двумя противниками , изъ коихъ одинъ вѣроятно не удовлетворится ихъ рѣшеніемъ : имѣя правила предъ глазами , они будутъ только приравливать ихъ къ различнымъ случаямъ.

Х

Правила хороши полько тогда , когда просты , вразумительны и почны , ибо исполненіе оныхъ въ семь случаѣ легко. И такъ для доспавленія имъ желаемыхъ свойспвъ надобно сдѣлать ихъ болѣе общими. Чшобы выполнитъ цѣль сію , необходимо уничпожитъ многія погрѣшности , введенныя ошибкою или недоспашкомъ разсужденія и распроспраненныя обыкновеніемъ. Такковыя погрѣшности особенно вспрѣчаются въ парпіяхъ Французскихъ ; я спарался дополнить ихъ правилами , копорыя если несовершенно удвлепворяютъ игроковъ во всякомъ случаѣ , то по крайней мѣрѣ заключають всѣ возможныя

выгоды и немогутъ сдѣлаться лучшими.

Для всѣхъ случаевъ, о которыхъ трудно судить рѣшительно, я старался поставить правила по возможности равныя и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобы между игроками существовалъ справедливый плашежь. Если не предвидѣлъ всѣхъ случаевъ, что невозможно въ игрѣ, столь изменяемой особенно въ Испанскихъ парпїяхъ, то по крайней мѣрѣ упомянулъ о наиболѣе встречающихся.

Перемѣны сдѣланныя мною въ правилахъ, употребляемыхъ во Франціи для уничтоженія погрѣш-

ХІІ

носпей и прошиворѣчій въ нача-
лахъ , можешъ быть, оскорбятъ
самолюбіе извѣстныхъ содержате-
лей биліардовъ и нѣкопрыхъ пер-
воспепенныхъ игроковъ. Особенно
сіи послѣдніе будутъ выискивать
средства для пораженія моихъ ново-
введеній , но я утверждаю сіи но-
вовведенія доводами, кажешся, поч-
ными. Пусть Господа сіи пред-
спавятъ лучшія и я уступлю имъ съ
удовольствіемъ. До сего времени
предспавляли мнѣ только слѣдую-
щую пословицу : *употребленіе —
законъ* ; возраженіе сіе весьма не-
достаточно для убѣжденія : думаю,
что разсудокъ позволяешъ бро-
ситъ методу, если она ошибочна,

ХІІІ

для введенія лучшей. Тоже вездѣ и во всемъ ; совершенствованіе искусствъ и талантовъ утверждаютъ сіе основное правило ; однакожь я никогда не смотрѣлъ на мнѣніе свое , какъ на мнѣніе непреложное. Безъ сомнѣнія я могъ ошибаюсь ; но къ ошибкамъ симъ не прибавилъ упорности. Вопль уже восемь лѣтъ , какъ издалъ я сіи перемѣны въ правилахъ игры биліардной ; никто не противорѣчитъ мнѣ и слѣдов, мои сужденія получили верхъ.

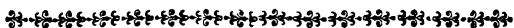
Къ Французскимъ паршіямъ присоединены Испаліанскія, ибо послѣднія обильны соображеніями и могутъ усовершенствовать игрока

XIV

какъ въ теоріи, такъ и въ практикѣ.

Въ изъясненіи ударовъ и правилъ, къ нимъ принаровленныхъ, я часто предпочиталъ недоспапокъ повторенія и плодовиности—опсушествію ясности.





ПРАВИЛА БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ.



ПЕРВЫЯ ПРАВИЛА

Д Л Я

ИСПОЛНЕНИЯ ВЪ ИГРѢ БИЛИАРДНОЙ.

П О Л О Ж Е Н І Я.

Ш А Р Ъ П Е Р В О Й С Т А В К И (*).

Извѣстно, что большая или меньшая способность скорого изученія игры на билиардѣ довольно хорошо, зависишь много отъ первыхъ положеній, ушвержденныхъ обыкновениемъ шруд-

(*) Тотъ шаръ, кошорый выспавляюшь.

нымъ къ перемѣнѣ , по необходимо въ началѣ сыскашь хорошія условія положенія какъ тѣла и ногъ , такъ рукъ и пальцевъ. Находясь такаія положенія , въ кошорыхъ невозможно имѣшь пріятности и сообщшь удару кіемъ всѣ желаемыя свойства , ибо движенія дѣйствующей руки стѣснены. Сверхъ того ошибочное положеніе производитъ невыгоду ; для избѣжанія сего я положилъ слѣдующія правила.

1. Надобно поставишь себя на нѣсколько дюймовъ отъ билиарда : болѣе или менѣе , смотря по росту ; такъ чшобы тѣло на полуоборотѣ совершенно обращено было бокомъ къ столу (въ три четверши).

Нога ближайшая къ столу должна бышь обращена вертикально , такъ

чтобы носокъ оной направлялся къ билиарду; другую ногу надобно опуставишь около 12 дюймовъ назадъ и обратишь горизонтально, такъ чтобы обѣ пяшки находились на одной линіи, шѣло было опвѣсно и могло свободно сгибаться.

2. Принявъ шаковое положеніе надобно имѣть шѣло полунаклоненнымъ на билиардъ, такъ чтобы тяжесть онаго во время игры не обременяла руки, положенной на столъ; въ прошивномъ случаѣ уменьшается упругость, дѣятельность другой руки и шѣло лишается пріятности и свободы, ибо не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что важно и необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

3. Рука, положенная на билиардъ не много согнутою, должна припрогиваться шолько корнемъ кисти и кон-

цами пальцевъ (1), шакъ чшобы кисть образовала нѣкошорымъ образомъ сводъ; пальцы должны бышь отдѣлены для большей пріятности и опоры; большой палець возвышенъ и нѣсколько оподвинушь опъ прочихъ для шого, чшобы можно было помѣспить кій въ промежуткѣ, положивъ оный на составъ указательнаго пальца. Посшупивъ шакимъ образомъ, другую руку должно согнуть шакъ, чшобы кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ сохранитъ выгоду въ своихъ движеніяхъ и рука удобнѣ обхващитъ кій.

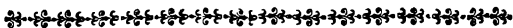
(1) Нѣкошорые игроки кладушь на биліардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлится и ударъ дашь вѣрнѣйшій; ешо ошибка, произведенная начальнымъ положені-

емъ и упвержденная дурною привычкою. Таковое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія, ибо подвинувъ сильно пѣло къ облокопившейся рукѣ, оно сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ напряженіе руки дѣйствующей.

4. Весьма хорошо сначала пріучишь-ся класъ длинный конецъ кія на лѣвую руку. Вошь причины: короткій конецъ оставяешь менѣе силъ дѣйствующей рукѣ, кошорая, когда хочешь дашь сильный ударъ, получаетъ напряженіе большое, ошъ чего кіѣ отвлекается назадъ, и конецъ его, вышедъ изъ пространства между большимъ и указательнымъ пальцами, ударяешь одинъ изъ двухъ входя шуда,

часто ранишь и *дѣлаешь киксъ* (2) или прогаешь шаръ два раза ; сверхъ того длинный конецъ споспѣшествуетъ лучшему прицѣливанію ; не должно однакоже , чшобы конецъ сей былъ слишкомъ длиненъ , ибо въ семъ случаѣ онъ также сдѣлаешь киксъ ; необходимая мѣра онаго , считая ось шого мѣста , гдѣ кладется кій до конца прогающаго шара , есть восемь или десять дюймовъ .

(2) *Сдѣлать киксъ* (*queueter*) есть слово собственное перифразѣ: *сдѣлать кій лживымъ* (*faire fausse queue*), и такъ несправедливо принимали оное за *тронутіе шара дважды киемъ* (*billarder* или *batonner*): можно сдѣлать киксъ , не сдѣлавъ ошибки: киксъ случается погда , когда центръ конечности кія не пронептъ вѣрно центра шара , что называется *ударять по шару*.



П Р А В И Л А

Д Л Я Д Ъ Й С Т В О В А Н І Я .



1. Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно имѣть одинъ шаръ, передъ копорымъ игрокъ становится и ударяетъ оный концемъ кія, спараясь какъ можно попасть въ центръ онаго для того, чтобы шаръ кахился прямо и ударившись о бордъ возвратился къ тому же концу кія, ось копораго пошелъ, ш. е. въ почку своего начала. У игроковъ ввелось почти въ обыкновеніе приписывать борду худое дѣйствіе, произведенное неискусствомъ, что постараюсь доказать послѣ.

Всѣ, начинающіе играть, стараются съ перваго раза дать сильный ударъ ; но рука ихъ еще на привыкла къ тому ровному и прямому движенію, которое направляешь кій въ линіи прямой горизонтальной и слѣд. съ трудомъ можешь попастьъ въ истинный центръ шара , ибо недостаюць привычки сообщаемъ рукамъ негибкость , отъ чего ударъ производися съ плеча.

2. Для избѣжанія таковой ошибки, замедляющей успѣхи, должно имѣть шерпѣніе сначала играть тихо. Такимъ образомъ надобно ограничить себя маленькими ударами, мѣшаясь въ средину шара и увеличивашь силу пропорціо-нально привычки, приняшой рукою. Поставивъ себя такъ, какъ показано выше , плечо должно осшатся неподвижнымъ; предплечіе должно производить движе-

ніе, начашое локтемъ и даже кистью въ посредственнѣхъ ударахъ: только въ ударахъ сильныхъ предплечіе чувствительнѣе напрягается отъ котораго однакоже дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно для того, чтобы ударъ былъ чистъ и ровень. Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состоитъ въ пропорціональномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти держащей кій по мѣрѣ того, какъ оплывающъ его, и сжиманіи оныхъ, приближая кій къ шару, такъ что въ обратномъ движеніи кій остаётся между большимъ и указательнымъ пальцами.

3. При удареніи шара рука не должна соприкосноваться удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы неподвижною и рука произвела усилие. Когда мало по малу пріучишься толкать

шаръ прямо до другаго конца билиарда, шо увеличите силу удара шакъ , чтобы шаръ, ударившись о бордъ, могъ возвращаться къ шой шочкѣ, отъ копорой началъ двигашься. Ограничьтесь довольно долгое время сею одною игрою, т. е. до шѣхъ поръ, какъ полкну-тый шаръ можешъ упроишь билиардъ въ одной прямой линіи. Такимъ образомъ вы будете мѣшишь прямо и уда-ряшь правильно.

4. Когда рука пріобрѣтешъ сію ров-ность въ движеніяхъ, шо можно при-бавишь другіе шары и мѣшишь по нимъ вмѣсто шого, чтобы принаравливашь-ся по борду. Для шого, чтобы играть по какому нибудь шару, надобно сперва поспавишь себя въ линіи прямой къ шару, принаравливашься концемъ кія (который всегда держашь въ ценшрѣ

шара , долженствующаго ударить) и мѣшпшь въ почку, діаметрально противоположную лузѣ или опредѣленному мѣсшу борда , куда хопяшь толкнушь пошь шаръ , по которому играюшь .

Таковое упражненіе служишь цѣлю облегчить взоръ къ сысканію и вспрѣчь двухъ противоположныхъ почекъ каждаго шара ; ибо если хопяшь взять на пр. (3) осьмую часть шара въ право, шо надобно , чтобы ешо была осьмая часть въ лѣво шого , кошорый толкаюшь для пронутія перваго. Чтобы лучше понять сіе, пусть воображаюшь на каждомъ шарѣ фигуру пяти почекъ игральной кости. Если желаюшь пронуть шаръ, въ кошорый мѣшпшь, въ почкѣ боковой съ лѣва для шого , чтобы онъ пошелъ къ мѣсшу борда или лузы , означаемому сею почкою , по

должно , чтобы это была боковая почка съ права шого шара , которъй ударяють кѣмъ и шакъ далѣе .

(5) Слова сіи: брашь шаръ *полно* или *тонко* , *мало* или *много* означаютъ удары въ средину или въ бокъ болѣе или менѣе .

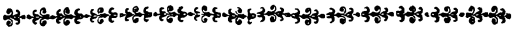
Когда желаютъ , чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ шого , какъ пронеть шопъ , въ которой мѣшили , на пр. для сдѣланія карамболя , то должно , чтобы онъ ударилъ сей послѣдній въ почкъ , обращенной лицомъ къ желаемому мѣсту . Не возможно съ шочностію назначить сію точку , когда хотятъ , чтобы шаръ перебежалъ косвенную линію , ибо желаемое дѣйствіе сколько зависить ошъ способа , которымъ дають ударъ ,

сшолько и ошъ количества шара, принимающаго сей ударъ (4); одно долгое временное упражненіе можешъ показашъ сіе.

(4) *Количество шара* (Quantité de bille) означаетъ ударъ болѣе или менѣе удаленный отъ ценпра.

Поелику дамы не могутъ играшъ во всѣхъ положеніяхъ, въ коихъ находишся шаръ, шо онѣ обращаютъ кій и играють шолшымъ концемъ. Въ таковой перемѣнѣ надобно поставишъ пѣло свое въ положеніе, совершенно прошивное шому, когда играють шоненькимъ концемъ; держашъ конецъ сей одною кистію, положишъ другой на столъ прошивъ шара, прицѣлишся и шакимъ образомъ ударишъ.





М Ъ Р А К І Я .



Не возможно съ точностію опредѣ-
лить пропорцій кія , ибо они различе-
свуютъ, смотря по большому или ма-
лому росту играющихъ людей. Вообще
онъ долженъ имѣть такую длину , ко-
шорая могла бы обхватить чешыре дюй-
ма около руки, держащей его въ то
время, когда находясь въ готовности
играть. Очень короткій сжимаетъ на-
пряженіе руки и производитъ ударъ съ
плеча ; очень длинный производитъ не-
ровность въ движеніи руки и перемѣ-
няетъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ бытъ излишне свостреннымъ.

1. Ибо въ семь случаѣ ударъ получаешь различныя невыгоды и измѣненія: кій *сѣкущій* (*fouettant*) заставляетъ шаръ прыгать. Для избѣжанія сего необходимы многія такія предосторожности въ способѣ держашь оный, кошорыя только совершенное знаніе можешь показать (5).

(5) Кій *сезетѣ*, когда очень понокъ въ срединѣ и слѣдов. очень гибокъ.

2. Кій *сѣкущій*, поражая не такъ прямо и швердо, заставляетъ шаръ вертѣться, ибо очень рѣдко попадаетъ въ центръ онаго.

3 Кій излишне свостренный производитъ весьма часто киксъ. Особенно начинающіе должны употреблять кій

съ толстымъ концемъ и пропорціональною массою , ошъ чего менѣе будущъ дѣлашь ложныхъ ударовъ.

Я думаю , что шеперь должно изъяснишь , какимъ образомъ шаръ , идуцій къ борду по прямой линіи , переходишь косвенною линією въ лѣво или право , смотря по тому , какъ онъ ударенъ концемъ кія . Когда конецъ сей излишне своеспренъ , то центръ шара и центръ кія весьма трудно вспрѣчаются . Бордъ по упругости своей оппалкиваетъ шаръ , его ударяюцій . Сіе дѣйствіе всегда одинаково и различествуетъ только по большей или меньшей данной силѣ ; такимъ образомъ шаръ , будучи ударенъ въ центръ , вертишья горизонтально какъ колесо около своей оси и идеть прямо къ борду , кошорый , по-

лучивъ его вполнѣ, возвращаешь шару поже вращеніе въ прошивную сторону.

Если толкнушый шаръ (разумѣется въ центрѣ) идешь косвенно къ борду, по сей послѣдній, не получивъ его вполнѣ, полкнешъ въ бокъ и засавишь описать другую линію также косвенную, кошорая съ первой описанной составляетъ тригольникъ : легко понять сіе дѣйствіе.

Шаръ, получившій ударъ въ срединѣ, но выше центра, равно имѣешь вращеніе горизонтальное, только болѣе ускоренное, отъ чего онъ вершится еще долгое время за тѣмъ шаромъ, кошорый ударилъ, ибо сторона его вращенія всегда шаже послѣ удара. Шаръ, получившій ударъ ниже центра, но въ срединѣ, имѣеть также горизонтальное вращеніе, но обратное ; ш. е. идешь впередъ,

вращаясь взадъ до того , какъ потерявъ свою скорость , получаетъ естественное вращаніе , которое въ сихъ двухъ случаяхъ гораздо медленнѣе . Когда сей шаръ , вершясь еще впередъ противнымъ образомъ , ударяетъ другой шаръ , то ударъ имѣетъ большое отраженіе ; отъ сего онъ получаетъ естественное вращаніе .

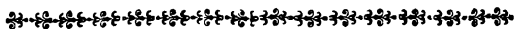
Шаръ , ударенный въ бокъ , а не въ центръ , идетъ впередъ , но не прямо , ибо его вращаніе уже не горизонтально , а вертикально , т. е. шаръ обращается въ ту сторону , въ которую ударенъ , имѣя ось перпендикулярную къ столу . Сей шаръ при вертикальномъ круженіи ударивъ бордъ , описываетъ при возвратѣ линію болѣе или менѣе косвенную смотря по степени своего вращанія и всегда въ ту сторону , въ которую

быль ударень.— Легко можно понять сіи различныя дѣйствія, если имѣюшь биліардь подь рукой для произведенія на ономъ примѣровъ.

Такъ какъ я обѣщаль изложись только первыя начала биліардной игры , то и не помѣщаю здѣсь другихъ подробностей, свѣденій и примѣчаній, что было бы очень обширно. Впрочемъ начала сіи достаточны для облегченія учащихся.

Поелику кожа, наклеиваемая на концѣ кія (что введено въ употребленіе въ Парижѣ уже десять лѣтъ послѣ того, какъ распространено въ Италіи съ 1801 года 1), способствуетъ быстрымъ успѣхамъ игры биліардной, то не худо объяснить выгоды сего изобрѣшенія: 1. Оно препятствуетъ игроку прорвать

сукно , покрывающее споль билиарда , когда онъ хочешь сильно опогнашь шаръ свой ошь борда ; 2. Дѣлаешь ударъ кія приятнымъ , если дерево сухо , звонъ кошораго неприятенъ для слуха . 3. Рѣдко бываешь нужно поправляшь кій , сдѣлавши одинъ разъ ударъ ; но если пѣшь кожи , то необходимо подпиливать его , ошь чего онъ дѣлаешся короче , должныя пропорціи поршняся и свойство ударовъ его перемѣняешся ; 4. Наконецъ кожа имѣетъ гораздо болѣе упругости , нежели дерево . Посему она долгое время сохраняется невредимою и мѣль , кошорымъ напирають ее , виѣдряясь въ оную , дославляешь кію надлежащую закрѣпу для сообщенія шару , какъ шѣлу швердому и полированному , желаемого дѣйствія .



ОБЩІЯ ПРАВИЛА

ВСѢХЪ ПАРТІЙ.



1. Биліардъ имѣеть извѣстное мѣсто, называемое *домомъ* (quartier, домовою линією) откуда играють начиная партію; онъ означается прямою линією, проведенною ось одного большаго борда къ другому.

Во Франціи линія сія и почка (мѣсто) краснаго шара означаюшся почти до пятой части биліарда. Въ Италіи сіе установлено въ четвершую часть длины, ш. е. мѣста шаровъ образуюшъ

центры чешырехъ лузь. Обыкновеніе сіе постоянное и произвольное , должно бытъ предпочтено ; сверхъ того при мѣста цвѣсныхъ шаровъ находясь въ равномъ разстояніи , что по крайней мѣрѣ представляешь правильность.

II. Игрокъ , имѣющій шаръ въ рукѣ , не можеть спановиться далѣ сей домовой линіи , что называется *ограниченіемъ*.

III. Если игроки желаюшь узнать , кому изъ нихъ начинашь партію ; то они должны въ одно время ударить шары свои : шось , котораго шаръ ближе прикашился къ маленькому борду , ошкуда пущень , начинаешь партію.

IV. По длинѣ билиарда опредѣляютъ верхъ и низъ онаго.

Въ Италіанскихъ паршіяхъ и въ паршіяхъ въ два шара, называемыхъ бѣлыми, низъ есть та спорона , гдѣ находишь шаръ , по кошорому играють.

V. Кто положивъ руку на билиардъ для принаравливанія и прицѣвливаясь прогасъ свой шаръ , тошъ проигрываетъ ничего или два очка , смотря по случаю исполкованному въ IX членѣ ; ударъ же почиается сыграннымъ.

Сіе правило имѣеть мѣсто во всѣхъ случаяхъ , когда играють , имѣя шаръ въ рукѣ , съ тѣмъ однако , если шаръ былъ шолкнушъ внѣ домовой линіи. Несправедливо пребовать , чшобы шаръ въ семъ случаѣ прошелъ среднія лузы , ибо ешо была бы выгода , за кошорую много произошло бы споровъ.

VI. Когда играюшь шаромъ въ рукѣ, то ни въ какой паршіи не позволяется имѣть шѣло или ноги внѣ линіи большаго борда.

Во многихъ мѣстахъ и особенно въ провинціяхъ ставяшъ себя совершенно внѣ линіи большаго борда, когда играюшь паршію въ 24 очка и послѣдовательныя, но такое злоупотребленіе несносно. Для чего уменьшашъ трудности паршіи, кошорая сама по себѣ уже очень легка; это значить доставлять способности случаю, кошорый напрошивъ надобно изгнать изъ такой игры, гдѣ одна ловкость должна владычествовать; трудности увеличиваюшь приятность, привлекательность и удовольствіе, ибо весьма лестно преодолѣть ихъ.

VII. Никогда не позволяешь играть не имѣя по крайней мѣрѣ одной ноги на полу, какъ бы ни было выгодно положеніе игрока ; также шолкашь кій обѣими руками.

VIII. Когда игрокъ , принаравливаясь ударишь , пронешь свой шаръ и потомъ спѣшишь шолкнушь его , думая чрезъ то избѣжать пошери одного или двухъ очковъ въ силу ниже несказанпаго IX члена , то онъ ошибается , ибо прошивникъ его сохраняешь всегда право , шребовать не только шара или очка промаха, прежде нежели спанешь онъ играть , но еще считашь пошерынные очки, если они сдѣланы ударомъ и многочисленны, ш. е. онъ можетъ отказашься отъ очковъ промаха и счишашь очки

проигрыша : въ обоихъ случаяхъ шары остаются такъ, какъ были прежде (6).

(6). До сихъ поръ существуетъ обыкновеніе считать одинъ очекъ на противникъ, который видя, что шаръ пронуть, говоритъ, одинъ, что неправильно : вышепоказанное правило предупреждаетъ все.

IX. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаетъ промахъ и не проигрываетъ, то противникъ его считаетъ одинъ очекъ, если только шаръ его достигнетъ по крайней мѣрѣ высоты другаго шара, по которому онъ имѣетъ право играть : для сего достаточно, чтобы шаръ достигъ линіи проведенной поперегъ бильярда отъ другаго шара. Въ противномъ случаѣ, онъ теряетъ два очка,

вмѣсто того, чтобы заспавить прошивника своего начинать (7).

(7) Сіе правило вообще принятое въ Испаліи, кажется, гораздо справедливѣе и менѣе подвержено злоупотребленіямъ и разногласицамъ того, которое принято во Франціи и которое, считая всегда одинъ только очекъ, даетъ право прошивнику принудить сдѣлавшаго промахъ снова сыграть для того, какъ говорятъ, чтобы ударить ближайшей бордъ пѣмъ шаромъ, по которому имѣютъ право играть, и опередить его (чего никто не понимаетъ). Въ семъ случаѣ для начатія удара, надобно положить шаръ въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ прежде былъ, что невозможно сдѣлать съ точностію и произ-

ходящъ споры , ибо малѣйшее различіе можетъ перемѣнить свойство удара. Но главное доказательство невыгоды несообразнаго сего правила состоишь въ томъ, что игрокъ обязанный начинать можетъ тогда играть по шару , увольняясь отъ пошери очка ; легко понять, сколь злонамѣренность можетъ изказить подобное правило.

Если игрокъ , пронувъ свой шаръ , толкнетъ его вторично , какъ сказано выше, и сдѣлаешь очки , то ничего не выигрываетъ , и теряетъ одинъ или два очка.

Х. Кто положишь шаръ свой въ лузу , не пронувъ другаго шара , шотъ теряетъ три очка.

XI. Если въ то самое время , какъ производишь ударъ , игрокъ зацѣпиль какой нибудь шаръ или кіемъ или шѣломъ , то проигрываешь одинъ очекъ и не можешь ничего пріобрѣсть въ слѣдствіе своего удара. Если шаръ будетъ сдвинуть предъ начашіемъ игры или по совершеніи удара , то шеряется одинъ очекъ ; съ шѣмъ только различіемъ , что очекъ сдвинушаго шара долженъ бытъ сочтенъ предъ очками удара и что сіи послѣдніе считаются предъ очкомъ сдвигнушаго шара послѣ удара.

XII Кто сдвинетъ однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вдругъ (*billarder*) (8) ; тошь шеряетъ одинъ очекъ и ша-

(8) Сдвинуть однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вмѣстѣ значитъ , когда полчекъ данный своему ша-

ры остаются на принятыхъ ими мѣстахъ , безъ потери слѣдующаго удара, какъ сказано въ членѣ VIII.

ру , получается въ то же время другимъ и когда не было припомъ двухъ различныхъ ударовъ , т. е. удара кіемъ по шару и удара шаромъ по другому шару. И такъ несправедливо думаютъ , что если ударъ былъ сдѣланъ ошибочно, то шары необходимо должны приниматьъ поже направленіе. Неоспоримо, что изъ двухъ шаровъ , не касающихся между собою , но очень близкихъ и сыгранныхъ въ бокъ, т. е. косвенно , одинъ пойдетъ въ лѣво , а другой въ право, безъ чего не возможно избѣжать сдвинутія въ одно и поже время

двухъ шаровъ вмѣстѣ, ударивъ горизонтально.

Для истиннаго сужденія объ ударѣ, достапочно вниманія ; ухо должно различать два удара, когда они не сдвигиваются въ одно и тоже время двухъ шаровъ.

Такъ какъ ударъ сей, о которомъ довольно трудно судить, производить часно споры, то игроки предъ началомъ игры могутъ условиться, что въ семъ смыслѣ они не будутъ оуждать удара, но это по соглашенію.

XIII. Кто ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія (batonner) (9), тотъ шеряетъ при очка;

(9) Ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія

что же касается до послѣдствій удара, смотри членъ XI.

въ центрѣ, все тоже значить, что пронуть оный два раза (смотри членъ VIII выше). Множество игроковъ съ значеніемъ симъ смѣшивають значеніе — сдѣлать киксъ; но это несправедливо. Сдѣлать киксъ значить сдѣлать кій фальшивымъ какъ уже прежде было упомянуто и сіе можешь случиться безъ пронутія шара въ другой разъ бокомъ кія. Въ первомъ случаѣ нѣтъ ошибки, между тѣмъ какъ въ послѣднемъ всегда она заключается, хотя начинающъ ее часто киксомъ.

XIV. Когда шопъ шаръ, кошорымъ играющъ, находящся противъ другаго, его толкнувшаго, то надобно его ошо-

двинуть на двигая послѣдняго; въ противномъ случаѣ представляются члены VIII и XII. Для сдѣланія карамболя въ семь положеній, досташочно полкнуть свой шаръ по другому.

Если случится, что при шара сполкнутся, и шопъ, кошорымъ играють находится въ срединѣ, шо надобно его выгнать не сдвинувъ другихъ и въ семь случаѣ ни проигрываютъ, ни выигрываютъ. Но если шаръ, кошорымъ играютъ, покапится и шронеть четвертый, или если ударившись обордъ, возвращапся и ударить одинъ изъ двухъ шронутыхъ, шо ешо значить карамболь. (10).

(10). Правило сіе столько же справедливо, сколько и основательно, и не таково ошибочное, употребляемое во Франціи, кошорое полагають

что для сдѣланія карамболя надобно сдвинуть шаръ, который пронуль шаръ играемый; но сіе явно противорѣчитъ правилу, защищающему одинъ и тотъ же ударъ, толкающій вдругъ два шара (billarder) и его основаніе. Ибо если нельзя сдвинуть въ одно время два шара, которые пронулись, не сдѣлавъ погрѣшности, что показано въ членѣ XII; то какъ понять, чтобы должно было дѣлать оное въ какомъ либо случаѣ? Сіа наспойчивость хотѣшь, чтобы шаръ двигалъ другой для сдѣланія карамболя происходитъ отъ увѣренности, желающей, чтобы второй шаръ былъ пронушь; но прежде нежели сдѣлаешь ударъ, игрокъ можетъ спорить, что шары пронулись. Для подтвержденія моего мнѣнія

я приведу примѣръ: играютъ карамболь; шаръ, которымъ играютъ, пронувъ одинъ изъ другихъ оспановился у прешьяго, не сдвинувъ его; прошивникъ тотчасъ говоритъ, что карамболя не было; однако игравшій хочетъ увѣрить, что шары пронулись и карамболь неизбѣжимъ; и такъ не одно движеніе доказываетъ, что шаръ былъ пронувъ; слѣдовательно движеніе необходимо для составленія карамболя.

XV. Кто снимаетъ или только сдвигаетъ стоящій шаръ безъ согласія прошивника, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Когда шаръ надобно вычистить, то игрокъ долженъ дать сдѣлать сіе маркеру.

XVI. Если прошивникъ оспанавли-

ваешь или обращаешь въ сторону кающійся шаръ, котораго игрокъ не потерялъ, то сей послѣдній считаешь цѣну шара сверхъ того, что выигралъ онъ въ сѣдствіе удара. Если шаръ цвѣтной, то ставишься на свое мѣсто; если бѣлый, то берешь его въ руку.

Если въ Италіанскихъ партіяхъ опклоненный шаръ есть казинъ, то выславляютъ его.

Если остановленный или опклоненный шаръ есть шаръ того, который его пронулъ, то игрокъ имѣетъ право поставитъ оный противъ борда, къ которому онъ направлялся, но тогда получаетъ онъ только два очка.

XVII. Если въ предыдущемъ случаѣ игрокъ ничего не сдѣлалъ, то тотъ, кто сдвинулъ шаръ, не проигрываетъ ничего и равно считаешь сдѣланную потерю;

игроку предоставляется право выбора сшавить шаръ такъ, какъ сказано о бѣломъ.

XVIII. Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинуть шаромъ противника, прежде нежели онъ провулъ другой, то послѣдній шеряетъ цѣну шара, къ которому шаръ сдвинутый былъ направленъ.

Если шаръ игрока встрѣченъ или сдвинуть шаромъ противника послѣ, какъ онъ провулъ другой, то послѣдній шеряетъ два очка сверхъ того, что будетъ выиграно.

Въ сихъ двухъ случаяхъ игрокъ продолжаетъ играть, если это паршiя послѣдовательная.

XIX. Если самъ игрокъ, промахнувшись, остановитъ шаръ, то не шеряетъ ничего и проч. , какъ сказано въ членѣ XVI. Но когда онъ промахнулся прежде

или послѣ, то прошивникъ получаетъ цѣну сдвинутаго шара сверхъ проигрыша, который будетъ сдѣланъ по другимъ шарамъ, и имѣешь право спавить шаръ, какъ въ членахъ XVI и XVII.

XX. Если игрокъ останавливаетъ или уклоняетъ свой шаръ, то теряетъ столько очковъ, сколько выигралъ; если же ничего не выигралъ, то проигрываетъ цѣну шара, по кошорому игралъ.

Если онъ остановилъ или сдвинетъ свой шаръ прежде нежели пронетъ имъ другой, то теряетъ три очка.

Въ случаяхъ сихъ послѣднихъ членовъ, прошивникъ того, кошорый сдвигаетъ какой нибудь шаръ, имѣетъ выборъ считать очки или оставить шары такъ, какъ они стояли, не считая ничего, или заставить поставить сдвинутый шаръ противъ борда, къ кошорому капился, и въ

помъ же направленіи, но счишая очки. Цвѣтные шары ставяшь на мѣста свои, а бѣлые берушь въ руки.

XXI. Кто положитъ шаръ свой въ лузу, не шронувъ другаго шара, потеряешь при очка; въ противномъ случаѣ проигрываешь то, что бы выигралъ.

XXII. Вообще можно потерять только то, что было бы выиграно; случаи изключенія будущъ разсмотрѣны въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ они имѣютъ мѣсто.

XXIII. Тотъ, кошраго шаръ выско-чишь изъ билиарда, потеряешь столькоже, сколько бы проигралъ, еслибъ шаръ былъ положенъ въ лузу.

Прямой скачекъ, т. е. скачекъ другаго шара не считается во всѣхъ Французскихъ партіяхъ, гдѣ входитъ болѣе двухъ шаровъ; въ обоихъ случаяхъ шары находясь въ рукѣ или на своихъ мѣстахъ.

XXIV. Кто играет чужимъ шаромъ, шотъ терлетъ только свой ударъ; если ето шаръ противника, то сей послѣдній имѣешь право взять себѣ одинъ изъ двухъ, который ему нравится, для послѣдствія игры.

Когда игрокъ по ошибкѣ играетъ цвѣтнымъ шаромъ, то противникъ имѣеть право оставить шары шакъ, какъ они находились, или поставитъ шаръ, которымъ играли, на свое мѣсто.

Если въ вышепоказанныхъ случаяхъ бываетъ сдѣланный шаръ, то противникъ можетъ поставить его на краю лузы въ среднѣ; или на свое мѣсто, если ето цвѣтной шаръ; или взять въ руку, если ето шаръ бѣлый.

Если шаръ, коимъ играютъ, или сдѣланный есть казинъ, то противникъ

выспавляешъ его или спавишь подлѣ лузы въ срединѣ. (11)

(11) Старинное правило говоришь , что ударъ хорошъ для того, кто игралъ; но невозможно быть безразсуднѣе сего правила: ето значить оспавлять ошибку на произволь , способствовашъ обману. Возможно ли проотивнику предупредитъ се коварство, когда онъ обращаетъ голову? Кто хочетъ сдѣлать оное, всегда можетъ сдѣлать. Гораздо лучше и разсудительнѣе обращать все наказаніе на того, кто сдѣлалъ ошибку, ибо отъ него зависить избѣжать оной. И такъ правило мною вводимое предпочпительнѣе, ибо оно уничтожаетъ хитрость.

XXV. Кто играя , теряетъ одинъ очекъ, шотъ не можешь приобрѣсть его шѣмъ же ударомъ.

XXVI. Если въ шѣхъ партіяхъ, гдѣ выспавляютъ, игрокъ выспавляя положитъ три раза шаръ свой въ лузу, то ничего не шеряешь ; прошивникъ его можетъ выспавлять или спсавитъ шаръ проигранный въ срединѣ малаго борда на разспояніе двухъ шаровъ. (12).

(12). Я думаю, что здѣсь вознагражденіе необходимо, ибо тотъ, кто выспавляетъ, кладетъ шаръ свой въ лузу для того, чтобы сдѣлать его труднѣйшимъ ; и такъ надобно, чтобы онъ имѣлъ рискъ соразмѣрный и награждаемый.

XXVII. Кто сдѣлавъ ударъ для высавки, тронетъ другой разъ шаръ, тотъ подлежитъ случаю шретьяго удара предъидущаго члена.

XXVIII. Должно всегда играть тонкимъ концемъ кія. (13)

(15) Обыкновеніе принятое во Франціи играть полстымъ концемъ, ошибочно, ибо ударъ слѣдуя за шаромъ весьма легко можетъ сдвинуть близкіе шары; сверхъ того это значило бы слишкомъ легко преодолевать трудности.

XXIX. Шаръ почтается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовой линіею.

Тоже въ партіяхъ бѣлыхъ и Испаліанскихъ для шара стоящаго на линіи среднихъ лузъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находишься въ рукѣ; не имѣя домовой линіи для сихъ партій, игрокъ спавишь себя съ того бока, который угодно ему избрать.

XXX. Во всѣхъ партіяхъ тотъ, кто проиграешь послѣднюю, заславляешь

выставлятъ другаго для начинанія слѣдующей. (14)

(14) Несправедливо полагаютъ, что тотъ, который выиграетъ послѣднюю паршю, имѣетъ право начинать слѣдующую; ибо можетъ случиться, что одинъ игрокъ выиграетъ многія, тогда какъ противникъ его только одну, что очень неприятно для послѣдняго.

XXXI. Въ случаѣ гдѣ какойнибудь шаръ, находясь у борда лузы, падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится не бывъ толкнутъ, то это несчастливо, если не успѣютъ возвращишь его на свое мѣсто; но игра продолжается, какъ бы не было ни одного шара у борда и шаръ тамъ спавится.

Если катящійся шаръ остановится у того же борда, то упавшій шаръ

спавишся какъ можно ближе къ тому мѣсту, которое онъ занималъ, но только чтобы не шпонулъ другаго.

XXXII. Когда шаръ прикашившись къ краю лузы, кажешся остановившимся и потомъ падаешь, то должно опшестись къ маркеру или зришелямъ, ибо другаго точнаго правила на сіе поставишь нельзя если маркеръ не можешь рѣшить: добровольно ли упалъ шаръ по своему первому движенію, или послѣ шого какъ казался неподвижнымъ; то въ семъ послѣднемъ случаѣ онъ не считаешся и спавишся у борда, ибо его паденіе произошло отъ другой причины, а не отъ удара.

XXXIII. Никто не можешь оставишь начашую паршію безъ согласія своего прошивника, не только прежде шого, какъ настоящая паршія кончена, но и

послѣ всѣхъ, сколько согласились играть, наказаніемъ пошерявія выигрыша.

XXXIV. Когда случишся ошибка въ способѣ считаешь, то каждый зришель имѣеть право поправить щель, лишь бы ешо было во время самага удара. Но если одинъ изъ игроковъ или маркеръ сдѣлаешъ вопросъ, то каждый можешъ подтвердить счешъ, хоши бы ешо было послѣ удара.

XXXV. Когда самъ игрокъ ошибется въ счешѣ, то маркеръ долженъ поправить сію ошибку.

XXXVI. Исключая два предъидушіе случая, никто не имѣешъ права увѣдомить объ ошибкѣ или о сдѣланныхъ очкахъ, если они ничего не видали; и шакъ какъ сіе увѣдомленіе ешь случайное, то не обращаетя вниманія на шо, что сосшавляешъ предметъ онаго.

XXXVII. Если шаръ пронушь, или надобно поставишь его на свое мѣсто, то сіе долженъ сдѣлать маркеръ.

XXXVIII. Кто бьется объ закладъ или участвуешь въ игрѣ, тотъ не можешь никакимъ образомъ давать своего мнѣнія объ игрѣ: его сужденія не должны быть принимаемы.

XXXIX. Зритель, мѣшающій въ игрѣ какимъ нибудь образомъ, ошвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который шеряешь ее въ слѣдствіе сего помѣшательства.

XI. Исключая особенныхъ соглашеній, издержки всегда плащаются выигрывающимъ, когда играютъ въ деньги; если же играютъ не на деньги, а на другія какія нибудь вещи, то платишь тотъ изъ игроковъ, который остаётся въ проигрышѣ.

Когда играя въ деньги, проиграешь недоспабочень для заплашы издержекъ, шо остальное плащися игроками по поламъ.

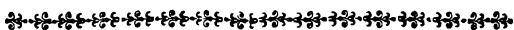
Когда проигравшій потребуешь другую паршю для ошыгранія въ шощъ же или другой день, шо игроки должны означашь, что они играюшь въ ту же цѣну, иначе маркеръ замѣчаетъ по праву сдѣланныя уже паршii на щещъ выигравшаго.

Когда игроки послѣ ошдохновенія снова начинаюшь играть на биліардѣ, заплашивъ издержки или замѣшивъ оныя на кредитъ, шо равнымъ образомъ должны объяснишь, на шѣхъ ли же самыхъ условіяхъ играюшь оны; молчаніе еспь знакъ взаимнаго согласія, чшобы начашь снова.

XLI. Маркеръ долженъ счищать очки съ точностію и повсорять сіе громко всякій разъ, когда игрокъ сдѣлалъ или хочешь сдѣлать свой ударъ. Кромѣ сего онъ долженъ внимательнѣе смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи безъ всякаго пристрастія судить объ ударахъ. Словомъ, маркеръ есть рачишель выгодъ каждыаго изъ игроковъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или обмана.

XLII. Маркеръ долженъ явно и съ точностію означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать счещь оной громогласно.





ПАРТІИ ФРАНЦУЗСКІЯ.



Ихъ много родовъ; главнѣйшія суть: партія *обыкновенная*; партія *послѣдовательная* (la partie à suivre) въ три шара; она же въ пять шаровъ, и партія *дублета* безъ послѣдованія и съ послѣдованіемъ, въ три шара. Прочія партіи суть условныя.

ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

1. Для всѣхъ партій Французскихъ надобно сдѣлать по срединѣ дома полу-кругъ, центръ котораго долженъ находишься въ почкѣ, раздѣляющей домовую линію (Quartier) пополамъ, а длина

каждаго радіуса футъ (смотри табл. I. чер. 1.) Игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можешь ставишь его внѣ сего полу-круга.

II. Партия сія заключается 20 очковъ. Каждый игрокъ дѣлаетъ по одному удару; начинающій играетъ краснымъ шаромъ.

III. Два бѣлыхъ шара и красный равны; въ послѣднемъ считается три очка, въ первыхъ по два.

IV. Во всѣхъ обыкновенныхъ партияхъ красный шаръ выснавливаютъ въ началѣ игры, толкая оный на точку, составляющую средину квадрата стола и противоположную дому. Точка сія всегда здѣсь составляетъ верхъ бильярда.

V. Когда игрокъ держитъ шаръ свой въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то прежде, нежели шронешь одинъ изъ

шаровъ снхъ, онъ долженъ играть по борду другаго конца билиарда, что называется ударомъ съ низу. (*coup-du-bas*).

VI. Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго коснется двухъ другихъ, выигрываетъ два очка. Это называется сдѣлать карамболь (*caramboler*).

VII. Кто вгонитъ шаръ въ какуюнибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько очковъ, сколько значить шаръ сей; если же вгонитъ свой собственнѣй, то проигрываетъ то, что бы выигралъ.

VIII. Позволяется играть по красному или бѣлому, если шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ должно играть по шакому, который вѣ дома; когдаже хотятъ играть по тому которѣй дома, то должно соображаться съ пятымъ членомъ.

IX. Если красный шаръ сдѣлають и

мѣсто его будешь занято другимъ шаромъ, то онъ ставится на мѣсто дома; если и сіе также занято (оно почитается тогда занятымъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находишь въ рукѣ), то поставляется на среднее мѣсто бильярда. Въ послѣднемъ случаѣ (15) игрокъ можешь играть по немъ.

(15) Таково должно быть сіе правило, ибо въ обыкновенной партіи нѣтъ средняго мѣста.

Если красный шаръ еще не пронупъ, а мѣсто его дѣлается свободнымъ, то онъ ставится на сіе мѣсто (16).

(16) Если на его мѣстѣ стоялъ на прѣблѣый шаръ и положенъ въ лузу или сдвинутъ.

О ПАРТІИ ПОСЛѢДОВАТЕЛЬНОЙ.

Сія партія идетъ въ 24 очка и правила имѣетъ шѣ же какъ и предыдущая,

съ тѣмъ только различіемъ, что въ одной шопъ, кто выигралъ нѣсколько очковъ, продолжаетъ играть.

Nota. Въ Лошарингской партіи нельзя играть два раза сряду по одному и шомуже шару, а позволяется играть изъ дому или шогда, когда шаръ прошивника сдѣланъ.

О ПАРТІИ ВЪ ПЯТЬ ШАРОВЪ.

I. Сія партія имѣеть 40 очковъ и играеться въ пять шаровъ, въ числѣ копорыхъ находясь два бѣлыхъ, красный, желтый и розовый или зеленый.

II. Въ бѣлыхъ считается два, въ красномъ при (17), въ розовомъ или зеленомъ чешыре, а въ желтомъ шесть очковъ.

(17) Гораздо лучше, кажется, никогда не перемѣнять значеніе кра-

снаго шара, чрезъ что увеличивается занимательность партіи при разыгрываніи.

Бѣлые кладутся со всѣ лузы; красный и розовый въ угловыя, а желтый только въ среднія. Игрокъ проигрываетъ, когда выгонитъ ихъ не въ назначенное мѣсто.

III. Красный спавится на верхнее мѣсто, желтый на среднее, а розовый дома.

IV. Кто выиграетъ нѣсколько очковъ, тотъ продолжаетъ играть.

V. Начинаящій выгоняетъ шаръ свой изъ дому, т. е. опкатываетъ оный куда угодно, не трогая другихъ шаровъ; въ противномъ случаѣ проигрываетъ столько, сколько сдвигаетъ и шары остающія въ принятомъ ими положеніи, если же они были положены въ лузу, то спавятся на свои мѣста.

Кто дѣлая ударъ положивъ собственный шаръ свой въ лузу или пронешъ его въ другой разъ послѣ того какъ погналъ, шотъ лишается права начинать игру съ изнова. Въ началѣ паршіи онъ ставшся у малаго борда, какъ сказано въ членахъ XXVI и XXVII *общихъ правилъ*.

VI. Кто по ошибкѣ сдѣлавъ ударъ, пронуль одинъ или многіе шары, шотъ остается шакъ, какъ бы кончилъ разъ свой и подвергается выше сказанному въ V членѣ.

VII. Вшорой игрокъ имѣеть право сдѣлать первый ударъ только по бѣлому; если онъ зацѣпншъ другіе шары, то равнымъ образомъ подлежншъ V члену. Послѣ сего перваго удара можно играть по всякому шару.

VIII. Касательно удара съ низу смощри членъ V обыкновенной паршии.

Розовый шаръ находится дома, когда не шронуть еще съ своего мѣста.

IX. Если мѣсто сдѣланнаго шара занято, то оный ставится на порожнее, отдаленнѣйшее отъ игрока; если же нѣтъ такового, то онъ поставляется у маленькаго отдаленнѣйшаго борда на прямой линіи, проходящей чрезъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ, по которымъ можно играть.

X. Если игрокъ останоится или ошклянишь кающійся цвѣтной шаръ, то проигрываетъ значеніе онаго; ничего же не проигрываетъ, если шаръ сей будетъ его противника. (Для другихъ случаевъ смощр. XVI — XX член. *общихъ правилъ*).

О ПАРТІИ ДУБЛЕТА.

Ихъ много видовъ: дублеть простой, дублеть сложные и дублеть составленные изъ условныхъ разположеній. Правила для перваго, иначе называемаго *открытымъ дублетомъ Парижскимъ* (doublet franc de Paris), будетъ служить основаніемъ для прочихъ, которыхъ опишу только особенности. Всѣ они играются въ три шара, подобно партіи обыкновенной.

ДУБЛЕТЪ ПРОСТОЙ.

I. Сія партія имѣетъ 12 очковъ, безъ послѣдованія и 16, если игрокъ продолжаетъ играть выигрывая очки.

II. Первый ударъ начинается съ краснаго. Когда шаръ, по которому играютъ, ударившись о бордъ камиша въ противоположную лузу, то сіе назы-

ваешся *дублетомъ*. Дублетъ будетъ также тогда , когда шаръ , стоящій близь самага борда , ошталкиваетъ въ противоположную лузу шопъ шаръ , кошорый ударилъ его .

III. Дублированный шаръ (la bille doublée), остановившійся и потомъ толкнутый въ лузу другимъ шаромъ , равномѣрно почищается хорошимъ дублетомъ .

IV. Прошиво-ударъ (contre-coup) почитается тогда только дублетомъ , когда шаръ ударившись о бордъ встрѣчается съ шѣмъ шромъ , кошорый толкнулъ его и потомъ вкопился въ какую нибудь лузу . Очевидно , что оба удара должны происходить отъ одного и тогоже шара ; иначе будетъ билія , сдѣланная однимъ шаромъ по другому .

Случаются хорошіе противо-удары шара объ шаръ, что можетъ произойти только отъ шрехъ шаровъ, подобно вышесказанному второму дублету.

V. Противо-ударъ почищается хорошимъ шогда, когда какой нибудь шаръ получивъ два удара отъ одного и шогоже шара (коснувшись борда перваго удара) остановился и потомъ пошелъ въ лузу.

VI. Равнымъ образомъ хорошъ противо-ударъ, когда шаръ будучи толкнутъ другимъ шаромъ касается борда, останавливается и потомъ получаетъ опяшь ударъ отъ сегоже самаго шара.

VII. Хошябы швердый ударъ (coup dur) былъ ничшо иное какъ противо-ударъ, однако почищается дублетомъ когда два удара слѣдуютъ весьма скоро одинъ за другимъ; опредѣленіе

онаго составляешь опредѣленіе прошиво-удара означеннаго въ числѣ IV. Ударъ называется швердымъ, когда шаръ, стоящій у борда будешь ударень въ ценпръ свой другимъ шаромъ, отъ чего и покашишь въ какую нибудь лузу. Звукъ и дѣйствіе шаровъ безошибочно покажушь свойства онаго.

Другія партія дублеша называемыя *сложными* суть слѣдующія. Всѣ онѣ идушь въ 20 очковъ, когда выигравъ нѣсколько очковъ, продолжаютъ играшь, и въ 16, ежели играюшь только по одному разу очередуюсь.

П Е Р В А Я.

I. Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ (*tricolore*) ш. е. когда шаръ, ударивъ

шись о бордъ и отскочивъ, положишь другой въ лузу, почитается дублетомъ.

II. Билія потому же шару не считается и бѣлый ставится на край шой же лузы въ кошорую былъ положень.

III. Ударъ одного шара другимъ почитается дублетомъ ш. е. погнавъ шаръ по кошорому играно, на шрешій, положенный въ лузу, считается подобно тому съ кошорымъ былъ карамболь.

В Т О Р А Я.

Въ сей паршii дублетомъ почитается не двойное отраженіе, но ударъ сдѣланный однимъ шаромъ по другому.

Кто сдѣлаетъ билію потому же шару, тотъ проигрываетъ.

ТРЕТІЯ.

Здѣсь ни отраженіе , ни ударъ, сдѣланный однимъ шаромъ по другому, не считаются; онѣ проигрываютъ подобно билию, сдѣланной по тому же шару.

Можно видѣть, что сіи паршіи суть условныя и что каждый игрокъ можешь сослѣдовать новую по своему произволу; однако онѣ подчинены *общимъ правиламъ*.

ПАРШІИ СЪ ТРЕМЯ ИЛИ ЧЕТЫРМЯ ИГРОКАМИ, НЕ ЖЕЛАЮЩИМИ ОСТАВАТЬСЯ ВЪ БЕЗДѢЙСТВІИ.

Италіанцы выдумали способъ играть паршіи въ шроемъ или чешверомъ, что неизвѣстно еще во Франціи. Въ сихъ

партіяхъ заключающія многія выгоды, кошорыхъ лишена партія постоянная.

Довольно трудно встрѣшиться четырьмя игрокамъ равно сильнымъ, такъ чтобы можно было играть двумъ противъ двухъ безъ обиды кого либо изъ оныхъ. Въ семь случаевъ обыкновенно поставляютъ самого слабаго съ самымъ сильнымъ, думая шѣмъ уравнишь партію; однакожь выходить напротивъ и я часто видѣлъ, что послѣдніе всегда бывали жершвою первыхъ; ибо силу почитаютъ какъ одну, между шѣмъ какъ сила сія ослабляется *угастникомъ* и приводится въ недѣяшельность игрокамъ.

Въ Италіи когда нѣтъ большаго превосходства между двумя игрокамъ, то различіе исчезаетъ по самому способу составленія партіи. При концѣ каждой

мѣняющъ участника и сей способъ называется *туромъ* (tour), посредствомъ котораго слабые не имѣютъшой невыгоды, копорую они имѣли бы въ постоянной партіи и если много проигрываютъ другимъ игрокамъ, но получаютъ выгоду при каждой перемѣнѣ участника.

Когда игроковъ только трое, то каждый изъ нихъ вступаетъ поочередн съ другимъ въ товарищество, ш. е. одинъ изъ трехъ играетъ противъ двухъ другихъ.

I. Если два игрока играютъ противъ двухъ другихъ, то партію начинаютъ какіе нибудь два и если изъ нихъ одинъ проиграетъ два очка, то мѣсто его занимаетъ другой. Впрочемъ для сего условливаются до начала игры.

II. По окончаніи каждой партіи учасш-

ники перемѣняются и послѣ шура или трехъ партій начинаютъ игру опять съ изнова.

III. Начавши шуръ нельзя оставишь игры безъ взаимнаго согласія.

IV. Начывая партію и перемѣнивъ участниковъ, бросаешь жребій, который показываешь, кому должно начинатьъ.

V. Участники начинаютъ по произволению.

Какуюбы ни сдѣлалъ ошибку участникъ неигрокъ, онъ почищается однакожь за игрока.

VI. Каждый участникъ можетъ свободно подавать свое мнѣніе, указывать шары и совѣщивать.

VII. Когда, въ шурѣ трехъ игроковъ, двое играютъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, не

долженъ увѣдомлять своего поварища о какой нибудь ошибкѣ, исключая ошибки въ счетѣ очковъ.

Касательно партій смотри *общія правила*.

Есть еще партіи, называемыя по *командѣ* (de commande); я помѣщаю ихъ въ классъ партій условныхъ.

Игрокъ долженъ пронуть сперва шаръ, назначенный противникомъ; если онъ сего не сдѣлаешь, а пронешь другіе шары, то проигрывашь значеніе оныхъ которые поставяются на шѣ мѣста, гдѣ были.

Правила должны быть неизмѣнены.

О ПАРТІИ СЪ НАЗНАЧАЕМЫМИ БИЛІ-
ЯМИ.

Сія партія состоить въ томъ , что прежде, нежели начнутъ ее, каждый изъ игроковъ объявляетъ, что онъ намѣренъ сдѣлать и какимъ образомъ будешь играть.

I. Надобно объявлять одинъ только случай или карамболь или билію, означая припомъ лузу.

II. Для карамблей должно условиться, ш. е. скажешь, выиграють ли ихъ прямо отъ одного шара къ другому , или по бордамъ; опредѣлишь также съ точностію сіи послѣднія, шаръ, по которому выиграють, и шаръ, по которому хотять сдѣлать карамболь. Если играють двойнымъ отраженіемъ, ш. е. по борду, то равнымъ образомъ сіе опредѣляется.

Для избѣжанія споровъ, кошорые произвелъ бы шаръ, находящійся у борда и тронутый прежде или послѣ, должно условиться о разстояніи, чтобы послѣ можно было объявить, тронуть ли предварительно ближайшій бордъ или нѣтъ; разстояніе сіе опредѣляется длиною игорной каршы, следов. если не будетъ сего разстоянія, шо шаръ не тронуть ближайшаго борда. Впрочемъ игрокъ прежде нежели начнетъ играть, долженъ обратитъ на сіе вниманіе зрителей; въ противномъ случаѣ ударъ его уничтожается.

III. Касательно билии не только должно означитъ лузу, но и способъ, какимъ хошишь вогнать въ нее шаръ; дублемомъ, шриплетомъ, по двумъ, шремъ или четьремъ бордамъ и проч.

IV. Достаточно въ точности выполнитъ назначеніе для счеша всѣхъ сдѣланныхъ очковъ; въ противномъ случаѣ проигрывается то, что сдѣлано.

V. Кто не объявляетъ, тотъ ничего не можешь выиграть, однакожь не сморя на сіе, ошибки его считающся въ пользу противника.

VI. Игрокъ долженъ дѣлать объявленіе свое такимъ образомъ, чѣобы могли понять его какъ противникъ, такъ и маркеръ.

VII. Въ объявленіи должно съ точностію означать прошиво-ударъ, твердый ударъ, ударъ одного шара другимъ и вообще всѣ принадлежности.

VIII. При ударѣ съ низу надобно показать борды, къ кошорымъ должемъ коснуться шаръ, прежде нежели пронешъ тотъ шаръ, по кошорому объявлена игра для пріобрѣшенія очковъ.

О ПАРТІИ СЪ ПЯТЬЮ ЛУЗАМИ.

Хошя партія сія играешся съ давняго времени, однако я немогу помѣспншь ее въ числѣ партій постоянныхъ, ибо она перемѣняешся сообразно вкусу и приходящямъ игроковъ; ее должно причислишь къ партіямъ условнымъ.

Нельзя также съ точностію показать ея невыгоды, пошому что она пропорціональна силамъ и нѣтъ совершенно равныхъ силъ въ частныхъ ловкостяхъ; у одного больше ловкости, больше навыка имѣшь только одну лузу, но сей же самый не имѣешь ловкости и навыка къ ея защищенію и наоборотъ. Сія партія перемѣнчива, ибо можно играть только на выигрышь, считая проигрышь на прошививка; или считаешь на игрока, или не считаешь ни за что; ешо произ-

шекаетъ изъ основныхъ началъ билиардной игры, тѣмъ болѣе, что ошибки никогда не должны бытъ шершмы.

И такъ довольно сказано, что, когда хошь играть партію съ пятью лузами, шо предъ началомъ игры должно условиться и если кому нибудь сія условія не нравятся, шошь отказываешся отъ оныхъ, и спора не бываетъ.

О ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ
по употребленію Миланскому и Болонскому.

Весьма полезно разыгрывать сію партію, ибо въ ней соединены всѣ трудности; она заставляетъ наблюдать борды для того, чтобы знать двойныя отраженія, ш. е. точки паденія, обязываеш игрока изчислить шошь пушь, который долженъ перебѣжать шаръ, ибо опасности гораздо чаще встрѣчающся въ оной.

I. Сія партія заключаєть въ себѣ $\frac{2}{4}$ очка. Она имѣеть пять кеглей, изъ которыхъ одинъ ставится въ срединѣ чешырехъ другихъ, образующихъ квадрашъ посреди биліарда; высота каждаго изъ послѣднихъ равняется двумъ дюймамъ, а первый долженъ бытъ полдюимомъ выше для опличія ошъ прочихъ. Разстояніе между ними должно бытъ равно ихъ высотѣ, а знаки мѣсятъ широтѣ ихъ основанія.

II. Въ каждомъ изъ чешырехъ кеглей, сосставляющихъ квадрашъ, счисляется два очка, а въ среднемъ пять, когда упадетъ одинъ, и чешыре, когда упадетъ вмѣстѣ съ прочими. (18).

(18) Во многихъ городахъ средній кегель идетъ въ два очка въ соединеніи съ другими, что не правильно, но партія играется въ 20 очковъ. *Ad libitum.*

III Играють двумя большими шарами и однимъ маленькимъ, который называется pallino, въ Миланѣ casino.

Объемъ (*толстота*) шаровъ долженъ быть шаковъ чтобы они могли проходить между кеглями, едва не касаясь оныхъ.

IV. Начинаящій игру, ставитъ шаръ и казинъ на произвольномъ мѣстѣ, и толкаетъ оные кѣмъ. Сіе называется дашь или положишь ставку (выспавишь).

V. Если кто, выспавляя въ началѣ партіи, положишь Казинъ въ лузу (смотри чл. XXVI *общихъ правилъ*), то вынувъ его опшуда ставятъ на самой срединѣ края лузы. Если казинъ при ставкѣ зацѣпитъ шаръ и вгонитъ оный въ лузу, то шаръ сей ставится при бордѣ, какъ въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

Въ обоихъ сихъ случаяхъ, ничего не проигрывается.

Если и казинь упадешь въ лузу, то спавишься, какъ сказано въ членѣ V, а шарь у борда.

VI. Если Казинь шронешь шарь прежде, нежели ударишься о малый бордъ, то прошивникъ можешь поставишь шарь на прежнее мѣсто, ибо ему предоставляется выгода положенія.

VII. Когда игрокъ, дѣлая первый еще ударь въ началѣ партіи повалишь кегль, то ничего не проигрываетъ; еслиже партія начаша, то проигрываетъ столько очковъ, сколько означашъ упавшій кегль. Если положишь казинь въ лузу, то проигрываетъ одинь очекъ, а Казинь ставишься шакъ, какъ сказано выше.

VIII. Кто въ продолженіи партіи, поставляя казинь шронешь онымъ шарь, шомъ проигрываетъ одинь очекъ; если шронешь два, то плашишь два; въ шомъ

случаѣ однакожь , если пронешь имъ малый верхній бордъ бильярда прежде шара (см. ниже сего чл. X.)

Если въ семь случаѣ упадешъ онъ въ лузу, то проигрываетъ однимъ очкомъ болѣе, а онъ спавится на срединѣ края той лузы.

Если шаръ, пронутый казиною, пойдешъ также въ лузу, то проигрывается еще однимъ очкомъ болѣе, и шаръ спавится такъ, какъ казино. Во всѣхъ сихъ случаяхъ проигрывается сверхъ того уроненныя кегли.

IX. Въ томъ случаѣ , когда казино коснулся шара прежде, нежели ударился о малый бордъ, и симъ прискосновеніемъ ошогналъ его, то проигрывается еще шесть очковъ сверхъ сдѣланныхъ. Если шаръ былъ ошогнанъ такъ, что свойство удара не перемѣнилось, а толь-

ко слегка и случайно, что можешь пропустить ошь несовершенной круглости казна и ошь пороковъ билиарда, шо проигрывается два очка При семь должно замѣшнть, что если ударъ игрока, долженсшвующаго играть, терпнть ошь сего нѣкошорое помѣшательство, шо онъ можешь повшорнть ударъ свой, не счншая перваго.

X. Когда въ продолженіи партіи выспавляется казнть шо надобно, чтобы онъ ударнлся о малый верхній бордъ; иначе прошивникъ заставнть начать снова.

XI. Когда казнть положень въ лузу, или выпрыгнуль нзь билиарда, шогда долженсшвующій играть дѣлаеть ударъ свой, пошомъ ставнть его на мѣсто и самъ ставнтся съ той стороны, куда былъ вогнанъ казнть. Если онъ былъ въ

средней, то высавляющій можетъ играть съ шакой спороны, съ какой ему угодно.

Но когда игрокъ, дѣлая казнь , проигралъ; то пошчасъ высавляетъ его, чтобы прошивникъ игралъ по немъ.

XII. По казню играютъ тогда только когда проигралъ прошивникъ: въ семь случаѣ онъ дѣлается шаромъ для удара.

XIII. Кто выгонитъ изъ билиарда шаръ или казнь , тотъ выигрываетъ два очка.

XIV. Кто вгонитъ шаръ свой въ лузу или выгонитъ изъ билиарда , тронувъ прежде шаръ прошивника, тотъ проигрываетъ два очка ; равнымъ образомъ , если сей послѣдній пройдетъ въ лузу , или выскочитъ изъ билиарда.

XV. Кегли должны быть ропаемы шаромъ прошивника или казньомъ; кто

же повалишь своимъ шаромъ, шопъ проигрываетъ.

XVI. Шаръ, положенный въ лузу, или выскочившій изъ биліарда, счищается два очка; казинъ шакже .

Въ паршіяхъ Французскихъ сдѣлать карамболь значишь пронуть своимъ шаромъ два шара; но въ Италіанскихъ сдѣлать карамболь значишь заставишь двигатся, какимъ бы образомъ ни было при шара, шрогая напередъ шаръ, а не казинъ.

И шакъ , шрогая казинъ чужимъ шаромъ выигрываютъ три очка, а шрогая своимъ, выигрываютъ чешыре.

Когда оба шара коснулись казина, шо счищается первый.

XVII. Кто пронешъ казинъ прежде чужаго шара, шопъ проигрываетъ одинъ очекъ. Если онъ не пронешъ чужаго

шара, но проигрываетъ то, что сдѣлалъ сверхъ того, что сказано въ IX членѣ *общихъ правилъ*.

Если шаръ какого нибудь игрока находится въ соприкосновеніи съ казиною, то игрокъ сей подлежитъ случаю сего члена.

XVIII. Если шаръ которымъ играютъ, тронешь въ одно время и другой шаръ и казино, то ничего не проигрывается, и случай относится въ предъидущему члену.

XIX. Если толкая шаръ свой, игрокъ задѣнитъ другой, то проигрываетъ два очка и подлежитъ XII члену *общихъ правилъ*.

XX. Если сперва тронешь казино и вгонитъ его въ лузу, то проигрываетъ четыре очка. Если пуда же положишь и шаръ, то проигрываетъ пять очковъ.

XXI. Если шаръ, коснувшись прежде казина, пойдеть въ лузу, то проигрывается чешыре очка.

Разумѣешь, что во всѣхъ сихъ случаяхъ прыжокъ изъ бильярда почитается какъ и луза, и что сверхъ того проигрывается все, что произошло въ слѣдствіе удара.

XXII. Кто долженъ играть, тотъ, имѣя шаръ въ рукѣ, становится со стороны противной тому шару, по кошорому играютъ.

XXIII. Кто уронитъ кегли кѣмъ, или другимъ образомъ, или дѣлая ударъ или играя, или удаляясь отъ бильярда, тотъ проигрываетъ столько, сколько уронилъ, съ тѣмъ только различіемъ, что если кегли уронены прежде, нежели ударилъ онъ шаръ свой, то ударъ дѣлаетъ послѣ, но ничего не выигрываетъ.

XXIV. Когда какой нибудь шаръ, вошедши между кеглей, займетъ мѣсто одного изъ нихъ, то кегель спавишся напрошивъ, не прогаясь онаго съ ближайшей стороны къ его мѣсту.

XXV. Когда одинъ, или многіе кегли согнаны съ мѣстовъ своихъ, но не повалины, то не считающся; гдѣбы они не были, должны шамъ остаться до конца партіи или до шѣхъ поръ, пока повалятся.

Nota. Для избѣжанія ошибки, могущей произойти опъ шакаго случая, необходимо различашь средній кегель.

XXVI. Когда одинъ изъ игроковъ проигралъ и прошивникъ его останавливаетъ или отклоняетъ другой шаръ, направляясь къ казину стоящему на краю лузы, то сей послѣдній проигрываетъ партію; въ прошивномъ случаѣ выиг-

рываетъ ее не взирая на очки, сдѣланные первымъ игрокомъ, который въ семь случаевъ имѣеть право поставивъ оставленный шаръ къ тому борду, къ которому шаръ былъ направляемъ.

XXVII Когда въ предыдущемъ случаѣ игрокъ не проигралъ, но противникъ, который задерживаетъ или уклоняетъ шаръ, недостигающій еще вершины кеглей, проигрываетъ средній кегель; то же наблюдается и при казинѣ. Если шаръ миновалъ кегли, то проигрывается только три очка. Въ обоихъ случаяхъ шаръ остаётся на томъ мѣстѣ, гдѣ находится. Если удержанный или ошклененный шаръ имѣлъ силу припасть, то это относится къ первому случаю.

Nota. Поелику удары сіи не могутъ быть опредѣлены съ точностію въ отношеніи къ направленію шара, то дол-

жно полагаться на судъ маркера и зрителей. Если шаръ не имѣлъ направленія къ кеглямъ, но проигрышь того кшо шолкнулъ, просширается не болѣе шрехъ очковъ.

XXVIII. Если шаръ игрока будетъ осшановленъ или ошклоненъ, шо проигрывается два очка, исключая сдѣланныхъ симъ послѣднимъ; онъ имѣешь право шакже взять шаръ свой.

XXIX. Когда игрокъ, не проигравъ, ошклоняетъ не свой, а чужой шаръ, шо противникъ ничего не выигрываетъ; игрокъ же пріобрѣтаетъ сдѣланные имъ очки. Противникъ можешь или взять шаръ свой въ руку, или, если ешо казинъ, поставишь его на мѣсто, означенное въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

XXX. Когда игрокъ осшановишь или ошклонишь свой собшвенный шаръ

(смотри выше сего чл. XXVII) по проигрываетъ сверхъ того всѣ сдѣланные имъ очки.

XXXI. Кто не проигравъ, уронитъ всѣ кегли или шаромъ прошивника или казиномъ или и шѣмъ и другимъ, шотъ выигрываетъ паршію. Если же шаръ его выскочитъ вонъ, повалишь одинъ кегль или пойдешь въ лузу, то онъ проигрываетъ паршію.

XXXII. Если кто коснувшись шара прошивника выгонитъ вонъ изъ билиарда шри шара или положитъ ихъ въ лузу, то выигрываетъ паршію. Если же повалишь своимъ шаромъ кегли, то проигрываетъ оную.

Nota. Когда говорится, что игрокъ проигрываетъ, то сіе значить, что шаръ его пошелъ въ лузу или выскочилъ вонъ изъ билиарда или уронилъ одинъ или многіе кегли.

**ТАЖЕ ПАРТІЯ БЕЗЪ КАЗИНА, ПО УПО-
ТРЕБЛЕНІЮ ВЕНЕЦІАНСКОМУ.**

I. Сія партія играется въ 16 или 20 очковъ по согласію игроковъ прежде начала игры.

II. Кегли здѣсь, такъ же какъ и въ Миланской, съ тою разницею, что если игроки согласились кончить партію при 16 очкахъ, то средній кегель одинъ считывается чешыре, а съ другимъ два. Но если партія оканчивается при 20 очкахъ, то средній одинъ считывается пять, а съ другимъ чешыре.

III. Играють и выставляютъ только двумя шарами.

IV. Кто пронувъ, проигрываетъ. Если же продолжашъ играть, но прошивникъ считаешь проигрышь. Если онъ въ то же время сдѣлаешь билію, то получаешь вышавку для слѣдующаго удара.

V. Кшо , не пронувъ , проиграешъ , шошъ получаетъ выспавку.

Nota. Касательнo другихъ случаевъ , смотри правила паршii съ казиномъ и общія правила.

ПАРТІЯ КАЗИНА БЕЗЪ КЕГЛЕЙ.

Здѣсь наблюдаются шѣже правила , какія и въ паршii съ кеглями , съ шѣмъ только различіемъ , что карамболь съ однимъ или другимъ счищается шрв очка и паршiа оканчивается на 16 очкахъ.

ПАРТІЯ ПРИКОСНОВЕНІЯ (DU TOUCHER, ТОССО).

I. Сiя паршiа шакже играешся двумя большими шарами и однимъ малымъ , и первый , долженсшвующій играшъ , выставляетъ шзръ свой и казино.

II. Ни въ какомъ случаѣ не позволяешся играть по казину.

III. Паршія играется въ 16 очковъ. Каждый изъ двухъ шаровъ въ лузѣ считается два очка, казинъ также; но игра сія производится прикосновеніемъ двумя способами: первый состоитъ въ условномъ количествѣ прикосновеній; второй въ цѣнѣ каждаго прикосновенія, *на пр.* въ первомъ случаѣ плащится 20 Франковъ тому, кто первый сдѣлаешь шесть прикосновеній; во второмъ три франка за прикосновеніе. Каждый изъ сихъ способовъ имѣеть свои правила ниже изложенныя въ послѣднемъ членѣ.

IV. Въ обоихъ случаяхъ должно прогнать казинъ шаромъ прошивнымъ; пропущіе сіе считають четыре очка и одно прикосновеніе; шесть очковъ и два прикосновенія, если казинъ выпрыгнетъ

или вкопится въ лузу. Если же казнь будешь пронуть собственнымъ шаромъ, тогда проигрываютъ выше означенное, даже и въ такомъ случаѣ, когда онъ былъ прежде пронуть другимъ.

V. Шаръ или казнь выпрыгнувшіе вонъ изъ билиарда счищаются на того, кто произвелъ сіе.

VI. Случай выигрыша однимъ ударомъ не существуетъ въ сей партіи.

VII. Когда казнь идетъ въ лузу или выскакиваетъ вонъ изъ билиарда, то игрокъ, выигравшій очки, выславляетъ, какъ въ началѣ партіи.

Равнымъ образомъ если шаръ игрока выскочитъ изъ билиарда.

Или если оба шара пойдутъ въ лузу.

Или если игрокъ проиграетъ не пронуть.

VIII. Когда казинъ пронупъ какимъ нибудь шаромъ, то остається на принятомъ имъ мѣстѣ.

IX. Когда игрокъ, тронувъ шаръ противника, проиграеть, то сей послѣдній считаетъ два очка; но проигравшій продолжаетъ играть, имѣя шаръ въ рукѣ.

X. Кто сдѣлавъ промахъ, посылаетъ шаръ свой на казинъ, шопъ проигрываетъ четыре очка прикосновенія и и промахъ въ слѣдствіе члена IX *общихъ правилъ*. Если онъ положишь казинъ въ лузу, то проигрываетъ два прикосновенія и два очка.

XI. Когда одинъ изъ игроковъ имѣеть 16 очковъ, то маркеръ замѣчаетъ партію на издержки и игра продолжается безъ разспройства шаровъ и въ слѣдующей партіи считаются шолько при-

косновенія, а не очки, сдѣланные сверхъ 16 очковъ предыдущей партіи.

XII. Каждая шеснадцаши-очковая партія счислается одно или два прикосновенія по предварительному условію: если на пр: игра опредѣлена въ шесть прикосновеній и оба игрока имѣють по 15 очковъ и по пяши прикосновеній, то приобретающіи одинъ очекъ приобретающіи въ свое время и прикосновеніе.

XIII. Въ партіи опредѣленнаго количества прикосновеній высказываешь по окончаніи оной шашъ, кто выигралъ. Въ партіи, гдѣ назначается цѣна каждому прикосновенію, надобно показать, сколько должно сдѣлать партій для того, чтобы начать снова. Въ такомъ случаѣ игра дѣлается какъ бы не разрывною, которую нельзя оставить не кончивъ условленныхъ партій.

**ПАРТІИ НАЗЫВАЕМЫЯ БѢЛЫМИ ВЪ
ДВА ШАРА.**

Сія партія играюся въ два шара.
Ихъ находишся много видовъ, а пменно:

Партія обыкновенная, партія проигрыша, партія съ запрещенною лузою и проч.

ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

Сія партія имѣеть 10 очковъ, если играешся простымъ ударомъ, и 8, если играешся дублемомъ: въ каждой билия считаешся два.

II. Въ началѣ игры выставляешъ шось, кто первый начинаешъ играшъ; а въ послѣдствіи шось, кто выигрываешъ очки сдѣланной или проигранной билии.

III. Скачекъ вонъ изъ билиарда считаешся въ пользу шого, чей шаръ остаешся на шолѣ.

ПАРТІЯ ПРОИГРЫША.

I. Сія партія имѣеть 12 очковъ и шакже начинаешся высавкой.

II. Кшо сдѣлаешъ билию, не проигрывава, шопъ считаешъ на прошивникъ два очка: если же сдѣланная билия выгонитъ шаръ изъ билиарда, то проигрываешъ чешыре очка.

III. Касашельно выставки смотри члень II вышешоказанной обыкновенной партіи.

ПАРТІЯ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

I. Сія партія имѣеть 8 очковъ.

Начинающій игру высавляешъ и назначаешъ лузу, въ которую прошивникъ не можеть вогнашь шаръ не проигравъ двухъ очковъ и шакъ далѣе, въ послѣдшви при каждомъ ударѣ.

II. Выставка дѣлается также, какъ и въ вышепоказанныхъ партіяхъ.

III. Проигравшій имѣеть право выставлять.

IV. Прямой скачекъ хорошъ и можешь быть означаемъ подобно лузѣ.

V. Кто играеть прежде, нежели назначена ему луза, тотъ проигрываетъ сдѣланное.

Nota. Изъ всѣхъ сихъ бѣлыхъ партій, въ одной только партіи проигрыша можно проиграть или выиграть чешыре очка съ одного раза.

ЛАГЕРЬ (DE LA GUERRE.)

Ихъ много видовъ: однѣ играются въ два шара, хотя число игроковъ болѣе; другія съ особеннымъ шаромъ для каждаго,

ЛАГЕРЬ ВЪ ДВА ШАРА.

ПЕРВАЯ, ОБЫКНОВЕННАЯ.

I. Прежде начала паршии, игроки вынимають номера, чтобы опредѣлить, когда и послѣ кого каждому изъ нихъ играть.

II. Когда номера розданы, то ни кто не можетъ войти въ пулю безъ единодушнаго согласія игроковъ.

III. № 1 высшавляетъ и вызываетъ № 2 и такъ далѣе до самаго послѣдняго, которъй вызываетъ № 1. Однажды сдѣланная высшавка не можетъ быть повторяема.

IV. Прежде нежели начнутъ паршю, игроки должны условиться, во сколько очковъ или марокъ будетъ идти игра.

V. Играть должно шѣмъ шаромъ, которъй получилъ ударъ.

VI. Промахъ почищается сдѣланною билією.

VII. Скачекъ прямой считается, но скачекъ своимъ шаромъ проигрывается.

VIII. Ни въ какомъ случаѣ не позволяется брать болѣе одной марки въ одномъ и томъ же ударѣ.

IX. По взятіи каждой марки, слѣдующій игрокъ долженъ выставяшь.

X. Нельзя играть два раза сряду, исключая томъ случай, который объясненъ въ нижеслѣдующимъ XIV членѣ.

XI. Когда игрокъ имѣешь опредѣленное число очковъ, то онъ шаешь отъ игры и такъ далѣе до самаго послѣдняго который выигрываетъ пулю.

XII. Не позволяешя также играть вдругъ по двумъ шарамъ, т. е. томъ, кто не вышелъ, не можешь играть ша-

ромъ другаго или имѣшь два номера для игры.

XIII. Когда останутся только два игрока, то получаешь выспавку шопъ, кто беретъ марку.

Если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многіе затрудняются не зная, кому должно послѣ выспавлять. Очевидно, надобно выспавлять слѣдующему номеру, который былъ среднимъ, на пр. 1, 2 и 3 суть при игрока; № 1 вышелъ. Если онъ взялъ очекъ по ошибкѣ, то выспавляешь № 2; если же онъ сдѣлалъ его, то безъ всякаго сомнѣнія выспавляешь № 3.

XIV. Желающій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ хозяина шара, говоря громогласно: *я беру съ сдѣлать*, ш. е. сямъ обязывающія сдѣлать билию или взять марку.

Если многіе игроки берущся сдѣлать, то право принадлежишь тому, кто первый вызвался: если его не разслыхали, то дѣло рѣшается жребіемъ.

Одинъ только хозяинъ имѣешь предпочтеніе, но онъ подлежишь тому же взысканію.

XV. Кто играетъ не поочереди, не сказавъ, что онъ хочетъ сдѣлать, тошъ берешь марку и если дѣлаешь шаръ, тогда хозяинъ онаго шара берешь также марку.

XVI. Если кто *взялся сдѣлать* или игралъ другой, какъ сказано выше въ чл. XV. то ударъ считаешь въ пользу хозяина, т. е. слѣдующій номеръ долженъ выставляешь.

XVII. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаешь ошибку то всѣ участвующіе въ

игрѣ имѣють право замѣшить ее ; но если ошибка замѣчена только простымъ зрителемъ, то марка не должна имѣть мѣста.

XVIII. Кто, имѣя шаръ въ рукѣ, играетъ, тотъ можетъ сшать , гдѣ ему угодно, не выходя изъ линіи дома между двумя бордами.

Другія пули съ двумя шарами суть условныя: съ дублемомъ, съ проигрышемъ, съ запрещенною лузою и проч; начала и правила суть однѣ и шѣже.

Л А Г Е Р Ъ ,

или пуля со всѣми шарами.

Она играется различными способами, смотря по условію: по ближайшему шару, или по ошдаленнѣйшему, или по тому, по кошорому въ послѣдній разъ играно ;

проснымъ ударомъ или дублемомъ и съ запрещенною лузою и проч.

Правила вообще шѣже; особенности суть слѣдующія.

ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Сначала посшупають шакъ, какъ и въ пулѣ съ двумя шарами; каждый шаръ долженъ бытъ означенъ номеромъ для шого, чтобы можно было разпознавать его на сукнѣ.

II. Среди дома при поперечной линіи дѣлаешя полукружіе, какъ и въ партіяхъ Французскихъ, но нѣсколькими дюймами болѣе. Кшо, имѣя шаръ въ рукѣ, играешъ, шопъ не можешъ спашъ внѣ сего круга.

III. Должно всегда играть по шару, находящемуся въ ближайшемъ разшояніи опъ шого шара, кошорый находится

внѣ дома. Если же нѣтъ шаковаго, то играють по среднимъ, когда шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ выспавляють, какъ будшобы не было ниодного шара на билиардѣ.

IV. Всегда надобно означать шось шаръ, по которому буюшь, для избѣжанія всякихъ споровъ.

V. Всѣ шары, вкашывающіеся въ лузу или выкашывающіеся изъ билиарда, въ слѣдствіе сыграннаго удара берушь марку, если игрокъ не проигрался.

VI. Кшо шронеть какой нибудь шаръ прежде шого, по которому былъ долженъ играшь, шось береть марку, имѣя шаръ въ рукѣ; а другой спановишся на его мѣсто.

VII. Сдѣлавшій шаръ, продолжаетъ играшь всегда по ближайшему.

VIII. Если шось, кшо *взялся сдѣлатъ,*

хочешъ продолжашъ, шо долженъ каждый разъ сказаць о семь и имѣешъ преимущество предъ прочими игроками, изключая хозяина шара.

IX. Не позволяешся ни въ какомъ случаѣ опшсавишь шопъ шаръ , кошорый мѣшаешъ играть.

X. Шаръ берушь въ руку шогда шолько, когда марка произошла опъ хода игры; но если она берется за то, что остановили или опклонили шаръ, шо шаръ того, кто получаешъ марку, опшаешся на приняпомъ имъ мѣспѣ.

Если игрокъ во время удара своего пронешъ какой либо шаръ рукою или шѣломъ, шо подвергаешся первому случаю сего члена.

Nota. Касашельно того, что не объяснено, смопри пулю съ двумя шарами и общія правила.

ЛАГЕРЪ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

Со всѣми шарами.

Правила тѣже, какъ и для паршій и лагера предъидущихъ, съ слѣдующими различіями:

ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Марка раздѣляется на два очка, ш. е. надобно два раза сдѣлать промахъ, чшобы взять марку.

Простая ошибка считается только одинъ очекъ, а шаръ остається на биліардѣ.

II. Шаръ можешъ тогда только находишься въ рукѣ, когда онъ былъ въ лузѣ или внѣ биліарда; посему по можно брать многія марки сряду и на одинъ ударъ.

III. Проигрывающій, не шронувъ другаго шара, беретъ марку и одинъ очекъ.

IV. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ всѣ шары, находящіеся на билиардѣ, то не выспавляетъ, какъ въ прочихъ лагеряхъ; шаръ его оспаешся на принятомъ мѣстѣ; слѣдующій игрокъ можетъ бишь по оному, если только онъ находится внѣ дома.

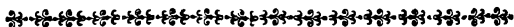
V. Если кто подвергнется IX случаю общихъ правилъ, шопъ можетъ взять марку промахомъ.

VI. Если случится, что шаръ, по которому играли, поидеть въ запрещенную лузу, то сіе хорошо, только бы первый шаръ не попалъ въ оную.

VII. Если шаръ, по которому играють, будетъ вогнанъ въ запрещенную лузу, то всѣ шары, положенные шѣмъ

же ударомъ, ничего не значашъ и берушся въ руку.

VIII. Въ какомъ бы ни было лагерѣ, но если есть равенство разстоянія, то выборъ предоставляется игроку.



НѢКОТОРЫЕ

ЛЮБОПЫТНЫЕ ВОПРОСЫ.



І. Найти ту точку на большомъ бордѣ CD биліарда CDEF, въ которую должно направитъ шаръ, находящійся въ А, чтобы онъ ударилъ шаръ, находящійся въ В (Таб. II. гер. 2).

Для сего должно вообразить (или если кому угодно, шотъ можешь произвести черченіе) чрезъ центръ шара, находящагося въ А, и чрезъ точку, соосвѣтствующую сему центру на большомъ бордѣ CD прямую линію АН, копорая была бы перпендикулярна къ боль-

шому борду CD или, что все поже, параллельна борду маленькому EC . Положимъ, что линія сія пересечеть CD въ шочкѣ G ; должно, чтобы AG была равна GH . Точку H и центръ шара, находящагося въ B , соединимъ линією HB . Точка J , гдѣ линія HB пересѣкаеть бордъ CD , есть та желаемая шочка, въ которую должно направитъ шаръ, находящійся въ A , чтобы онъ ударилъ въ шаръ, находящійся въ B .

II. Рѣшитъ такую же задачу въ случаѣ двойнаго отраженія (Таб. III. гер. 3).

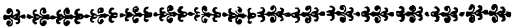
Положимъ, что $CDEF$ представляеть столъ билиарда; A шочъ шаръ, копорымъ должно играть; B шаръ, по которому должно играть; вообразимъ чрезъ центръ шара A и чрезъ шочку, соопшвующую сему центру, на бордъ CD

прямую линію $АН$, кошорая была бы перпендикулярна къ борду CD или параллельна борду EC . Положимъ, что сія линія пересекаетъ CD въ J ; должно, чтобы AJ была равна JH . Чрезъ точку H проведемъ линію HK , параллельную CD , и вообразимъ, что бордъ FD продолженный пересекаетъ HK , въ точкѣ F ; сдѣлаемъ HF равною FK и точку K съ центромъ шара B соединимъ линією KB , кошорая пересечетъ бордъ FD въ L ; потомъ соединимъ точки H и L линією HL , кошорая пересечетъ бордъ CD въ M ; слѣдов. шаръ A должно ударить въ сію точку M , откуда онъ отразится въ точку L и ударитъ шаръ B .

III. Ударитъ шаръ L шаромъ A такъ, чтобы онъ пошелъ въ лузу C , и найди направленіе шара A послѣ удара (Таб. III. чер. 4).

Пусть CDEF стоить бильярда. Через середину лузы C и центр шара L проведемъ линію CL; положимъ, что ударъ будетъ въ точку J, въ которой CL встрѣчается поверхность шара L. Продолжимъ CL до B и пусть Ji будетъ равна радіусу шара; опустимъ на BJ перпендикуляръ iD; составимъ параллелограммъ BADi, и проведемъ діагональ Ai; сія діагональ есть направленіе, по которому шаръ L должно ударить шаромъ A, чтобы сей послѣдній пошелъ въ лузу C, а сіе будетъ направленіе шара A послѣ удара.





ИЗЪЯСНЕНІЕ

ТАБЛИЦЫ ПЕРВОЙ.



1. ABCD споль биліарда, гдѣ AC и BD супь большіе , а AB и CD маленькіе борды.

2. ab домовая линія (Quartier).

3. c ценпръ полкруга; середина домовой линіи.

4. e, d, c мѣста шаровъ; e называется верхнимъ мѣстомъ; d среднимъ а c домовымъ.

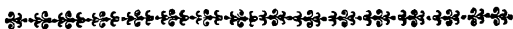
5. fhk полкругъ , внѣ котораго игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можепъ спавипь оный (во Французскихъ паршіяхъ).

6. fc и ch радіусы сего полкруга, изъ которыхъ каждый долженъ имѣпъ фупъ длины.

7. А, В, С, и D крайнія лузы, а Е и F среднія.

Nota. Въ Италіянскихъ паршіяхъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ: e, d, c дѣлаются такъ, что каждое изъ оныхъ составляетъ центръ четырехъ лузъ. Такимъ образомъ e есть центръ лузъ А, В, Е и F; d центръ лузъ А, В, С, и D с центръ лузъ Е, F, С и D.





ОГЛАВЛЕНІЕ.



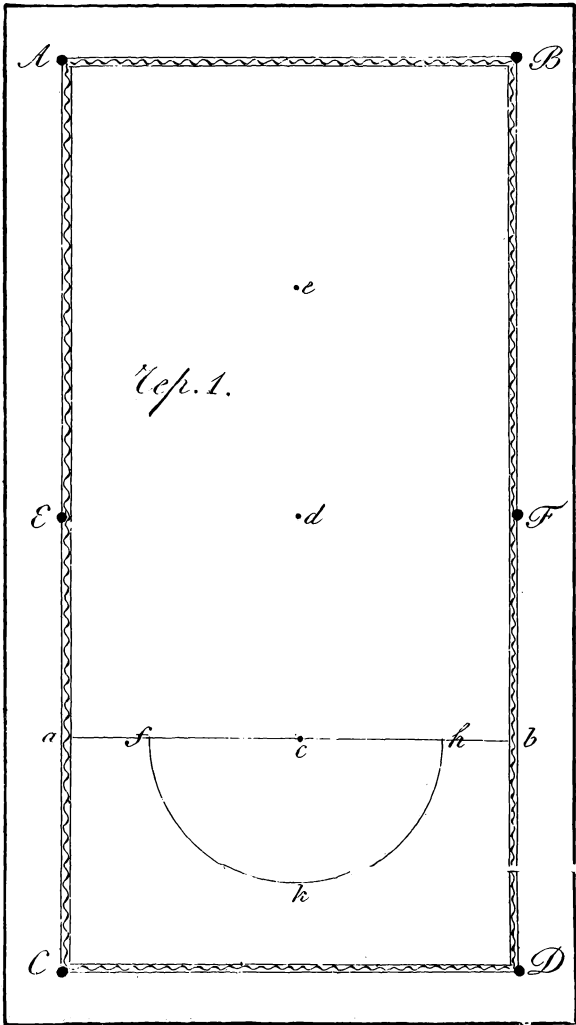
	стр.
Введеніе.....	III
Первыя правила для исполненія въ игрѣ биліардной -- Положенія — Шарь первой спавки	15
Правила для дѣйствованія.....	24
Мѣра кія.....	28
Общія правила всѣхъ партій.....	35
Партіи Французскія.....	64
Партія обыкновенная.....	—
Послѣдовательная.....	67
О партіи въ пять шаровъ.....	68
О партіи дублеша.....	72
Дублешъ простой.....	—
Первая партія.....	75
Вторая—.....	76
Третья—.....	77
Партіи съ шрема или четьрмя игро- ками , не желающими оставаться въ бездѣйствіи.....	—

О Г Л А В Л Е Н І Е.

Стр.

О паршіи съ назначаемыми биліями.....	82
— съ пятью лузами.....	85
— кеглей съ казиномъ по употребленію Миланскому и Болонскому.....	86
Таже паршія безъ казина по употребленію Венеціанскому.....	100
Паршія казина безъ кеглей.....	101
Паршія прикосновенія.....	—
Паршіи ,называемыя бѣлыми въ три шара.	106
Паршія обыкновенная.....	—
— проигрыша.....	107
— съ запрещенною лузою.....	—
Лагеръ.....	108
Лагеръ въ два шара.....	109
Паршія первая, обыкновенная.....	—
Лагеръ со вѣтми шарами.....	113
Играя по ближайшему.....	117
Лагеръ съ запрещенною лузою.....	117
Играя по ближайшему.....	—
Нѣкошорые любопытныя вопросы.....	120





Масл. 11.

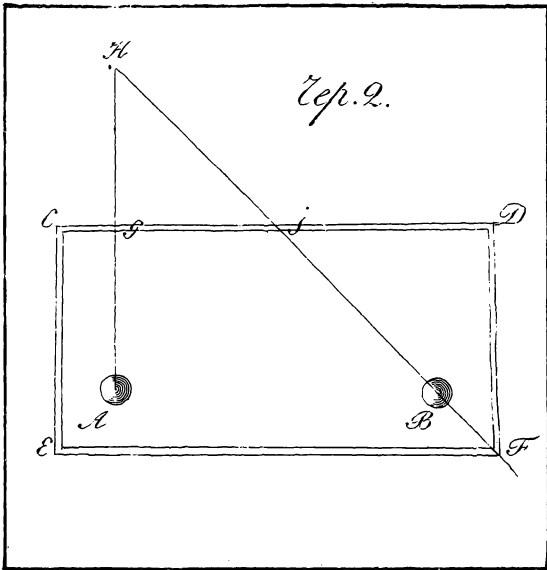


Табл. III.

