

ПРАВИЛА
БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ.

ПРАВИЛА
БИЛЛІАРДНОЙ ИГРЫ

И

ЯСНОЕ И ТОЧНОЕ НАСТАВЛЕНИЕ ИСПОЛНЕНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ,

**СОБРАННЫЯ И СОСТАВЛЕННЫЯ МАРКЕРОМЪ МОСКОВСКАГО
КУПЕЧЕСКАГО СОБРАНИЯ**

Романомъ Алексѣевымъ

БАКАСТОВЫМЪ.



МОСКВА,
ВЪ ТИПОГРАФИИ В. ГОТЬЕ
1853.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено было въ Ценсурный
Комитетъ узаконенное число экземпляровъ. Москва, Сентября 3
дня, 1853 года.

Ценсоръ *Д. Ржевскій.*

ВВЕДЕНІЕ.

Вездѣ и во всѣхъ обществахъ игра на бильярдѣ сдѣлалась господствующею игрою. И не удивительно,—она пріятна и занимательна, и для игроковъ, и для зрителей. Требуя обсуживанія для дѣйствій шара, она занимаетъ воображеніе; она полезна и въ физическомъ отношеніи, доставляя тѣлу умѣренное движеніе; сверхъ того она развиваетъ ловкость и соощаетъ пріятность тѣлодвиженію. Наконецъ она допускаетъ возможность играть у себя съ дамами, — а извѣстно, что участіе женскаго пола усугубляетъ занимательность всякой игры.

Не смотря на это до сихъ поръ еще не появлялось точныхъ и основательныхъ правилъ бильярдной игры. А отъ недостаточности правилъ часто происходятъ споры между игроками и всѣ противорѣчія, которыми пользуется

недовѣрчивость и плутовство. Поэтому надѣюсь, что любители игры сей не будутъ сердиться на меня за постоянныя правила, которыя я имѣю честь предложить.

Съ введеніемъ постоянныхъ правилъ естественно будетъ всегда сохраняться согласіе между игроками, и прекратятся недоумѣнія, обманы, произвольные и ошибочные поступки. Содержатели же билліардовъ не будутъ принуждены рѣшать споры играющихъ, которые тогда уничтожатся сами собою.

Чтобъ сообщить правиламъ простоту, ясность и точность и сдѣлать ихъ болѣе общими, необходимо уничтожить многія погрѣшности, вошедшія по ошибкѣ и распространенныя обыкновеніемъ. Подобныя погрѣшности особенно встрѣчаются во французскихъ партияхъ. Посему я старался дополнить ихъ правилами, которыя, если не совершенно удовлетворяютъ игроковъ во всѣхъ случаяхъ, по крайнѣй мѣрѣ заключаютъ всѣ возможныя выгоды и могутъ сдѣлаться лучшими. Для тѣхъ же случаевъ, о которыхъ не лзя судить рѣшительно, я предложилъ правила, болѣе равныя

и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чтобъ между игроками существовалъ справедливый платежъ. Если же я не упомянулъ о всѣхъ случаяхъ, что невозможно въ игрѣ, столь измѣняемой, то по крайнѣй мѣрѣ упомянулъ о болѣе встрѣчающихся.

Перемѣны, сдѣланныя мною въ русскихъ и французскихъ партіяхъ, быть можетъ оскорбятъ самолюбіе содѣжателей билліардовъ и нѣкоторыхъ игроковъ.... Я никогда не смотрѣлъ на свое мнѣніе, какъ на мнѣніе непреложное, безошибочное; пусть господа сіи представляютъ правила лучшія, и основанныя на болѣе вѣрныхъ выводахъ,—и я уступлю имъ съ удовольствіемъ. Но если они будутъ отвергать нововведенія, основываясь на слѣдующихъ фразахъ: *употребленіе, законъ*,—то скажу, что возраженіе это очень недостаточно для убѣжденія. Разсудокъ позволяетъ бросить методу, если она ошибочна. Впрочемъ смѣю замѣтить, что я болѣе 18 лѣтъ служу при билліардѣ, слѣдовательно имѣю право на то, чтобъ мои сужденія приобрѣли перевѣсъ предъ другими.

Касательно искусства въ билліардной игрѣ

надобно замѣтить, что главное искусство состоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пути, который долженъ перебѣжать собственный шаръ игрока. Не лзя сдѣлать вѣрнаго удара безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою. Слѣдовательно сосредоточенность вниманія, вѣрность глаза и твердость руки—существенныя качества хорошаго игрока. При отсутствіи же этихъ качествъ не лзя сдѣлаться искуснымъ игрокомъ. Наконецъ, чтобъ хорошо играть на биліардѣ, нужно изучить отчетливо боковые удары французскихъ партій.

О СВОЙСТВѢ БИЛЛІАРДА.

Билліардомъ называется большой, продолговатый столъ съ закраинами, обтянутый сукномъ. На каждомъ изъ четырехъ угловъ этого стола, и по срединѣ длинныхъ боковъ его, у самаго края дѣлаются такъ называемыя лузы, или отверстія съ сѣтчатыми сумками.

Столъ этотъ служитъ для игры костяными шарами, которые загоняются въ лузы, нарочно для того сдѣланными палками, называемыми кіями (кій); — а такъ какъ этотъ столъ называется билліардомъ, то и игра называется билліардною.

Билліардъ требуетъ наибольшей точности и старанія въ отдѣлкѣ, потому что малѣйшая невѣрность, особенно въ площади верхней доски и бортахъ (краяхъ билліарда) составляетъ важный недостатокъ.

Длина билліардовъ бываетъ большею частію отъ $4\frac{1}{2}$ до 5 аршинъ, — ширина отъ $2\frac{1}{4}$ до $2\frac{1}{2}$ аршинъ, — высота отъ пола—до 1 арш. и 2 вершковъ.

Дѣлають ихъ и больше и меньше, но всегда наблюдаютъ, чтобъ длина была вдвое болѣе ширины (*). Борты билліардные дѣлаются около двухъ дюймовъ вышины и привинчиваются къ столу подъ прямымъ угломъ.

Для лузъ вырѣзаются въ столѣ полукруглыя отверстія и надъ ними оставляются въ бортахъ промежутки; эти промежутки снаружи загораживаются скобами, къ которымъ прикрѣпляются сѣтчатыя сумки. Онѣ-то и называются лузами.

Билліардъ устанавливается совершенно горизонтально и твердо, чтобъ не могъ ни качаться, ни двигаться съ мѣста. Его покрываютъ цѣльнымъ сукномъ, большею частію зеленаго цвѣта, гладко и ровно; борты же обиваютъ сначала покровками въ нѣсколько рядовъ съ уступами, такъ чтобъ по всей длинѣ бортовъ составился родъ валика, который покрываютъ тѣмъ же сукномъ.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВОВАНІЯ.

Играющій на билліардѣ долженъ стараться держать себя прилично во время игры. Хорошее положеніе

(*). Впрочемъ А. Фрейбергъ, билліардный мастеръ въ Санкт-Петербургѣ, ставъ дѣлать ширину билліарда, въ сравненіи съ длиною его, не много болѣе половины; именно: длина 5 ар. шир. 2 ар. 10 верш.—вышина 1 ар. 3 вер. Отъ чего лузы сдѣлались открытыя и игра удобнѣе.

корпуса и погъ, а особенно дѣйствіе руками много зависитъ отъ первоначальнаго наблюденія за собою, стараясь сначала избѣгать непріятныхъ для зрителей манеровъ, которые могутъ войти въ привычку, и усвоивая себѣ игру свободную и непринужденную.

Для этого должно при игрѣ на билліардѣ, становиться отъ него на нѣсколько дюймовъ. Разстояніе зависитъ какъ отъ роста человѣка, такъ и отъ положенія, въ какомъ находятся шары на билліардѣ; но во всѣхъ почти случаяхъ положеніе должно быть такое, чтобъ корпусъ играющаго былъ на полубортѣ въ отношеніи къ билліардному столу (въ три четверти).

Нога ближайшая къ столу должна быть обращена вертикально, такъ чтобъ носокъ оной направился къ билліарду; другую ногу надобно отставить около 12 дюймовъ назадъ и обратить горизонтально, такъ чтобъ обѣ пятки находились на одной линіи, и чтобы тѣло было отвѣсно и могло свободно сгибаться.

Корпусъ долженъ быть полунаклоненнымъ на билліардѣ, такъ чтобъ тяжесть тѣла во время игры не обременяла руки, положенной на билліардѣ. Въ противномъ случаѣ уменьшается упругость, дѣятельность другой руки и тѣло лишается пріятности и свободы, потому что не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

Рука, положенная на билліардѣ не много согнутою, должна притрогиваться только корнемъ кисти и концами пальцевъ, такъ чтобъ кисть образовала

нѣкоторымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдѣльны другъ отъ друга для большой пріятности и опоры; большой палецъ долженъ быть возвышенъ и нѣсколько отдаленъ отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій, положивъ оный въ промежуткѣ на составъ указательнаго пальца. Другую же руку должно согнуть такъ, чтобъ кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ будетъ имѣть ловкость въ движеніяхъ и рука удобнѣе обхватитъ кій.

Нѣкоторые игроки кладутъ на билліардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлиться и дать вѣрнѣйшій ударъ; но это ошибка, обратившаяся въ дурную привычку отъ незнанія первоначальныхъ положеній игры и усвоенная многими играющими. Такое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія; потому что тѣло, слишкомъ наклонившееся къ билліарду надъ облокотившеюся рукою, сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ свободу и напряженіе дѣйствующей руки.

Хорошій и правильный ударъ кіемъ, много зависитъ отъ того, какъ играющій кладетъ кій на лѣвую руку. Если конецъ кія отъ руки до шара будетъ очень коротокъ, тогда правая рука не можетъ дать сильнаго удара, и шаръ катится не по тому направленію, какое ему хотѣлъ дать играющій; и чрезъ это бываетъ часто киксъ (такъ называется ударъ кіемъ, сдѣланный по шару въ такое мѣсто, которое даетъ шару фальшивое направленіе). Киксъ еще чаще можетъ случаться, когда конецъ кія отъ лѣвой

руки до шара будетъ длиннѣе обыкновеннаго; тогда во время удара играющій легко можетъ ударить по шару не въ центръ его, но въ мѣста близкія къ центру, или въ который нибудь изъ боковъ шара. Гораздо правильнѣе и лучше бываетъ ударъ, если лѣвая рука будетъ находиться отъ шара на разстояніи 8 до 10 дюймовъ.

Если вы, прицѣливаясь кіемъ по шару, нечаянно коснетесь до него, не думая еще по немъ ударить, тогда такое неожиданное дотрогиваніе до шара называется тушемъ.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДѢЙСТВІЯ КІЕМЪ.

Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, должно для первоначальнаго навыка, стать желающему хорошо играть предъ шаромъ и ударять оный концемъ кія, стараясь попадать въ центръ шара, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, возвращался опять къ тому же концу кія, которымъ его ударили.

При первоначальной игрѣ не должно давать сильныхъ ударовъ, потому что рука, не привыкши къ ровному и прямому движенію, съ трудомъ попадаетъ въ центръ шара; но это еще не такъ важно, какъ то, что при сильныхъ ударахъ, не умѣющими играть, удары такіе производятся большею частію рукою съ плеча и самая рука не имѣетъ уже ни гибкости, ни точности.

По этому должно играть сначала тихо и плавно маленькими ударами, мѣтясь въ средину шара. Должно замѣтить, что при ударахъ кіемъ, плечо должно быть не подвижно, предплечіе производить не большое движеніе въ посредственныхъ ударахъ; только въ ударахъ сильныхъ предплечіе замѣтно напрягается, отъ чего однако жъ дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно, для того, чтобъ ударъ былъ чистъ и ровень. Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состоитъ въ пропорціоальномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти, держащей кій, по мѣрѣ того, какъ отвлекаютъ его, и сжимаіи оныхъ, — приближая кій къ шару, такъ чтобы въ возвратномъ движеніи кій оставался между большимъ и указательными пальцами.

При ударѣ кіемъ по шару рука не должна сопутствовать удару; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы не подвижною, что и должно принять во вниманіе.

Когда мало по малу пріучитесь толкать шаръ прямо до другаго конца билліарда, то должно увеличивать силу удара такъ, чтобы шаръ, ударившись о бортъ, могъ возвращаться къ той точкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничьтесь довольно долгое время сею одною игрою, — и вы будете мѣтить прямо и ударять правильно.

Когда рука пріобрѣтетъ ровность въ движеніи, то можно прибавить другіе шары и мѣтить по нимъ, вмѣсто того, чтобы ударять по борту. Для того, чтобы играть по другому шару, должно концемъ кія

мѣтить въ точку, діаметрально противоположную лузѣ, или опредѣляемому вами мѣсту борда, куда хотите толкнуть тотъ шаръ, по которому играете.

Чтобы лучше понять, какіе удары называются обыкновенными и какіе косыми, — также — брать полного шара, или взять его тонко, или толсто, — должно вообразить на шарахъ, которымъ играете и по которому играете, какъ на игральной кости фигуру изъ пяти точекъ. Ударяя кіемъ въ центръ шара, или правѣ, или лѣвѣ, также мѣтившись въ центръ другого шара или правѣ или лѣвѣ того центра, происходятъ различные удары. Прямыми или обыкновенными ударами называются, если вы ударяете кіемъ въ центръ своего шара; косыми ударами называются тѣ, которые бываютъ отъ удара кіемъ въ правый или лѣвый бокъ шара. — Попасть въ полного шара значитъ ударить своимъ шаромъ центръ другого шара; попасть толсто значитъ ударить его нѣсколько въ бокъ, а тонко — только задѣть его своимъ шаромъ. Выраженія: толсто, или тонко попасть въ шара, — бываютъ употребляемы въ случаяхъ, когда хотятъ объяснить, какъ должно мѣтить на чужой шаръ; — а выраженія: обыкновенный или косой ударъ, какъ должно ударить кіемъ по своему шару.

Когда желаютъ, чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ удара имъ въ другой шаръ, то должно въ этотъ шаръ попасть въ точку, обращенную лицомъ къ желаемому мѣсту. Такимъ образомъ дѣлаются карамболи, то есть удары своего шара, по двумъ, или по тремъ и болѣе шарамъ, отъ одного удара кіемъ въ свой шаръ.

МЪРА КІЯ.

Кіи бывають длиною отъ 2 ар. 4 вер. до 2 ар. 6 вершковъ; толщина ихъ до пяти дюймовъ въ толстомъ концѣ. Очень короткіе кіи сжимають напряженіе руки и производять удары съ плеча. Очень длинныя кіи кромѣ неровности въ ударѣ, очень часто перемѣняютъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть очень заостренъ; тонкій кій бываетъ слишкомъ гибокъ, и удары выходятъ не чисты. Такіе кіи называются съкущими и шары отъ удара ими прыгають; потому что ими трудно попасть въ центръ шара, и доступно только хорошо играющимъ на билліардѣ. Отъ излишне заостреннаго кія также часто происходятъ киксы.

Многіе оклеивають кіи кожею на самыхъ концахъ. Такое оклеиваніе кіевъ кожею дѣлаетъ удары кіемъ пріятными, потому что не производять того стука, какой бываетъ отъ ударовъ деревомъ по кости; кожанной кіей не можетъ прорвать билліарда, и мѣль, которымъ всякій кій мѣлится, долѣе на немъ держится; также ненужно бываетъ подправлять и подпиливать кіи, которые въ противномъ случаѣ безъ кожи обиваются и дѣлають не вѣрные удары.

Теперь остается объяснить, почему шаръ, ударенный въ бортъ, возвращается отъ борта большею частію косвенною линією. Это дѣйствіе происходитъ отъ того, что ударъ, который вы даете шару по

миѣнію вашему въ самый центръ его, былъ сдѣланъ вами не совсѣмъ вѣрно; даже самые лучшіе игроки рѣдко дѣлаютъ подобные удары отчетливо. Вообще при ударахъ шаромъ о бортъ, если онъ не прямо на бортъ катится, тогда онъ возвращается отъ борта по косвенному направленію, составляющему съ первымъ его направленіемъ уголъ, который бываетъ тупѣе, если шаръ ударился о бортъ косѣе; и напротивъ онъ бываетъ острѣе, если шаръ ударится прямѣе. Говоря яснѣе: въ этихъ ударахъ шары подчиняются математическому правилу: уголъ паденія равенъ углу отраженія.

О БИЛЛІАРДѢ.

1.

Билліардъ ставится и повѣряется мастеромъ; но для точной на немъ игры должно сдѣлать на всѣхъ четырехъ углахъ и на среднихъ лузахъ билліардной доски по одной точкѣ мѣломъ; сверхъ того на среднихъ лузахъ еще по двѣ точки, — одну по правую сторону той точки, другую по лѣвую, такъ чтобъ онѣ находились въ правильномъ разстояніи, какъ отъ средней точки, такъ и отъ бортовъ. Потомъ взять шпурокъ и намѣливъ его мѣломъ сперва положить на среднія точки среднихъ лузъ, потомъ изъ точекъ на угловыхъ лузахъ — на ближайшія противоположныя точки среднихъ лузъ. Тогда выдутъ кресты, на эти кресты положить шпурокъ, и тогда вы-

дѣтъ крестъ въ срединѣ; на каковыя кресты наклеиваются мѣста величиною не болѣе, какъ въ 5 коп. сереб. (это можно видѣть изъ чертежа подъ N^o 1).

2.

Билліардъ для пятишаровой игры долженъ имѣть три мѣста, именно: первое — гдѣ находится домъ, становится красный шаръ; второе на срединѣ, гдѣ становится желтый шаръ; третье, гдѣ становится второй красный шаръ. И сверхъ означенныхъ мѣстъ есть еще два мѣста: первое въ домѣ у самаго борта противъ перваго мѣста, и второе у верхняго борта противъ третьяго мѣста.

3.

Домомъ называется часть билліарда, откуда начинаютъ играть; онъ обыкновенно составляетъ четвертую часть всего билліарднаго пространства. Часть, отдѣляющаяся линіею, проведенною чрезъ одно изъ мѣстъ красныхъ шаровъ, параллельно съ меньшими бортами, называется домомъ.

4.

Для повѣрки черты надобно взять кій и положить противъ мѣста перваго на срединѣ, и замѣтить на немъ мѣломъ; потомъ не доходя до борта на четверть, кій положить на билліардѣ и замѣтить на сукнѣ мѣломъ противъ точки кія; тоже самое сдѣлать и у другаго борта; тогда выдетъ правильная черта.

РУССКАЯ ПАРТІЯ ДО 60 ОЧКОВЪ.

Эта партія называется *рѣзвою*, и отличается отъ всѣхъ другихъ собственно своею скоростью игры. Въ нее играютъ 5-ю шарами: два бѣлыхъ, два красныхъ и желтый. Но все, что дѣлаетъ игрокъ, считается за себя и продолжаетъ играть. Желтый шаръ можетъ быть сдѣланъ во всѣ шесть лузъ, — въ угольную считается 6 очковъ, а въ среднюю 12. Кто потеряется, платитъ противнику, какъ за сдѣланный шаръ. При этой игрѣ для искуснаго игрока не трудно кончить всю партію съ удара.

ПАРТІЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Предъ началомъ этой игры должно быть определено, должны ли считаться крамболи, или нѣтъ; къ этой партіи принадлежатъ 5 шаровъ такіе же, какъ и въ партіи до 60 очковъ; желтый шаръ можетъ быть сдѣланъ только въ двѣ среднія лузы и считается шесть очковъ; если же кто послѣ того потеряется, или сыграетъ въ угловую лузу, то также платитъ шесть очковъ, если же съ крамболомъ, то еще болѣе; а остальные билии считаются по общему счету, который принадлежитъ партіи до 60 очковъ.

ПАРТІЯ ВЪ 36 ОЧКОВЪ.

Этой партіи правила общія пятишаровой игры; въ ней играютъ въ 4 шара, два красныхъ и два бѣлыхъ; красные ставятся на извѣстныхъ своихъ мѣстахъ.

ОБЪ УСЛОВІЯХЪ ИГРЫ.

1) По чему бы то ни играли партію; если выставлена новая, и если ничего не сказано маркеру, или между собою, то кушъ идетъ первой партіи.

2) Всѣ условія, касающіяся того, какъ сравнять игру, или назначить цѣну, по чему играть, должны быть кончены до начала партіи.

3) Никто не можетъ оставить начатую партію безъ согласія своего противника; если же оставить, значить—проигрываетъ, какъ настоящую, которая кончена.

4) Если играющіе согласились играть нѣсколько партій и число это не доиграли, то игрокъ, который кончаетъ, теряетъ выигрышъ, или платитъ проигрышъ за всѣ партіи.

О ИГРОКАХЪ.

1) Если игрокъ стиксоваль, то маркеръ обязанъ подойти къ билліарду и посмотрѣть, не прорвалъ ли онъ сукна; а если прорвалъ, то долженъ сдѣлать замѣчаніе играющему. Что же касается до пла-

ты, то это зависитъ въ клубахъ отъ эконома или старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ отъ хозяйина, что именно взять за это.

2) Бокомъ кія бить шары безъ согласія противника запрещается, за что считается очко и билія, если сдѣлаетъ—не счетъ.

3) Никакимъ образомъ не можетъ при выставляемомъ шарѣ другой игрокъ самъ ставить сего шара на мѣсто насильственно, потому что шаръ около мѣста тронуть бить не можетъ, такъ этотъ шаръ ставить долженъ маркеръ.

4) Всякій игрокъ въ продолженіи удара долженъ одной ногой держаться пола (нога въ сапогѣ).

5) Въ случаѣ, когда какой нибудь шаръ находясь у борта лузы падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится совсѣмъ не на него, то опять шаръ ставится на это мѣсто; а если шаръ катится на него и прокатится въ лузу эту, то считать первый сдѣланнымъ, а второй поставить на это мѣсто.

6) Никому не дозволяется при случившемся спорѣ въ продолженіи партіи или удара откинуть или отложить кія. Спорные пункты легко могутъ быть объяснены, и игра по прежнему продолжится.

7) Если по принужденію играющихъ маркеръ ставитъ шаръ на мѣсто, и тушуетъ другій около него стоящій, то ничего не считается.

8) Если шаръ медленно катяся къ лузѣ, почти касаясь ее, остановится на минуту, а потомъ по чему нибудь въ нее упадетъ, то его ставятъ опять къ лузѣ и почитаютъ недѣйствительнымъ; если же

шаръ прикатясь къ лузѣ остановится, и противникъ успѣетъ счесть: разъ, два, три, то шаръ до счета считается въ пользу того игрока, а послѣ счета ставится опять на тоже мѣсто.

9) Если шаръ на мѣстѣ, другіи же шаръ вышелъ и стоитъ около его, а игорный шаръ въ рукѣ, то игрокъ вышедшаго шара можетъ играть, только не трогая того шара, который на мѣстѣ, а если хочетъ сдѣлать по немъ крамболь, то можетъ сперва ударить вышедшій шаръ, а послѣ сдѣлать по немъ крамболь.

10) Если противникъ останавливаетъ, или обращаетъ въ сторону катящійся шаръ, котораго игрокъ не потерялъ еще, то считать за билию, въ которую лузу катился, съ крамболомъ или такъ.

11) Если остановленный, или отклоненный шаръ есть шаръ того игрока, который его тронулъ, то противникъ имѣетъ право поставить его, куда хочетъ.

12) Если самъ игрокъ промахнувшись остановить свой шаръ, то считать очко, и куда хочетъ противникъ, туда и поставить шаръ.

13) Если игрокъ сдѣлалъ билию, да тушевалъ шаръ, то надобно смотрѣть, когда тушевалъ, сдѣлавши ли билию, или прежде билии,—если прежде билии, то билия не въ счетъ и считается очко; если же послѣ билии, то слѣдующій ударъ не играть и считать очко.

14) Не позволяется никому изъ играющихъ вымарывать написанные на доскѣ подъ его именемъ

деньги за партію, и погомъ ихъ проигрышъ; при этомъ долженъ быть маркеръ и слѣдить за ихъ проигрышемъ и ручаться за вѣрность счета.

15) Если билліардъ былъ занятъ игроками, когда другіе объявили на немъ игру, то играющимъ предоставляется право играть, сколько угодно; а въ клубахъ три партіи, а потомъ начинаютъ играть другіе.

16) Если за неимѣніемъ игрока другаго стануть играть съ маркеромъ, и вдругъ найдутся желающіе играть между собою, то должны просить по окончаніи партіи играющаго, чтобъ онъ имъ уступилъ билліардъ.

17) Другъ другу играющіе не должны мѣшать; кій надъ билліардомъ не держать, а должно стоять въ должномъ положеніи и кій держать при себѣ.

18) Каждый играющій долженъ держаться черты, т. е. не можетъ выставлять свой шаръ за линію, которая означена границею дома (а въ домъ какъ угодно).

19) Если при спорѣ двухъ играющихъ, одинъ изъ нихъ тушевалъ шаръ, тогда этотъ вопросъ рѣшаетъ маркеръ.

20) Если бы кто нибудь изъ играющихъ во время серьезной партіи вздумалъ заспорить и указать на клубскія правила, то должно руководствоваться общими правилами пятишаровой игры.

21) Если шаръ нужно тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркеръ.

22) Въ играхъ, гдѣ сдѣланные, или переброшен-

ные за борть шары опять ставятся на бильярдъ, — игрокъ не прежде можетъ играть, пока поставится тотъ шаръ на мѣсто; въ противномъ случаѣ онъ терлетъ одно очко и ударъ.

23) Всякій играющій изъ руки долженъ держаться борта, т. е. бедро его должно оставаться внутри меньшей стороны бильярда; если же онъ этого не исполняетъ, тогда противникъ, притронувшись къ нему до борта, имѣетъ право привести его въ надлежащія границы (но ни подъ какимъ предлогомъ не позволяется мѣшать игроку, если онъ держится бортовъ).

О СЧЕТѢ ПАРТІЙ ОБЩЕЙ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Гг. играющіе на бильярдѣ должны себѣ замѣтить: если кто сдѣлаетъ билью, и при этой бильи положитъ свой шаръ въ лузу, тогда она сколько бы считалась ему, столько считается и противнику.

2) Кто положитъ на себя бѣлаго въ лузу, платитъ два очка, если жъ при этомъ онъ не попадетъ въ шаръ, платитъ три очка.

3) Сдѣлавши жолтаго въ среднюю, а свой въ уголь — 12 очковъ; жолтаго же въ уголь, а свой въ среднюю — 6 очковъ.

4) Если играющій сдѣлалъ свой шаръ въ лузу отъ шаровъ, тогда отвѣчаетъ столько же, сколько бы сдѣлалъ себѣ этой бильей.

5) Если при выставкѣ бѣлый падаетъ въ лузу, то считается одно очко, хотя бѣ онъ тронулъ шары, хотя бы не трогалъ и хотя бы наконецъ сдѣлалъ какой нибудь шаръ.

6) Если при выставкѣ ударишь по шару, считается 1 очко; если и не ударишь по шару, но шаръ выкатится за краснаго, или станетъ съ краснымъ въ ровень, тоже 1 очко; какой бы шаръ ни тушевалъ, тоже 1 очко; и наконецъ если во время игры не попадешь въ шаръ, тоже — очко.

1) БИЛІЯ.

Бѣлаго въ лузу 2 очк., краснаго въ лузу 3 очк., жолтаго въ уголь 6 очк. а въ среднюю 12 очковъ.

2) БИЛІЯ СЪ КРАМБОЛЕМЪ.

Бѣлаго въ лузу, по красному крамболь.	. 4 очк.
Краснаго въ лузу, по бѣлому крамболь.	. 5 —
Краснаго въ лузу, по красному крамболь.	. 6 —
Бѣлаго въ лузу, по жолтому крамболь.	. 7 —
Бѣлаго въ сред. лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред. лузу.	. 7 —
Краснаго въ лузу, по жолт. крамболь.	. 9 —
Краснаго въ средн. лузу, по жолт. крамб. и своего въ сред.	. 9 —
Жолтаго въ уголь, по бѣлому крамб.	. 11 —
Жолтаго въ уголь, по красному крамб.	. 12 —
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому крамб.	. 17 —
Жолтаго въ среднюю, по красн. крамб.	. 18 —

3) БИЛІЯ СЪ ДВУМА КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ красн. крамб.	7	очк.
Краснаго въ лузу, по бѣл. и красн. крамб.	8	—
Бѣлаго въ лузу, по красн. и жолт. крамб. (или на оборотъ).	10	—
Краснаго въ лузу, по жолт. и бѣл. крамб.	11	—
Краснаго въ лузу, по красн. и жолт. крамб.	12	—
Жолтаго въ уголь, по бѣл. и красн. крамб.	14	—
Жолтаго въ уголь, по обоимъ красн. крамб.	15	—
Жолтаго въ средн., по бѣл. и красн. крамб.	20	—
Жолтаго въ средн., по обоимъ красн. крамб.	21	—

4) БИЛІЯ СЪ ТРЕМА КРАМБОЛЯМИ.

Бѣлаго въ лузу, по обоимъ краснымъ и по жолтому крамб.	13	—
Краснаго въ лузу, по бѣлому, красному и жолтому крамб.	14	—
Жолтаго въ уголь, по бѣлому и обоимъ красн. крамб.	17	—
Жолтаго въ среднюю, по бѣлому и обоимъ красн. крамб.	23	—

5) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу.	7	—
Обоихъ красныхъ въ лузу.	9	—
Жолтаго въ уголь и бѣлаго въ лузу. . .	13	—
Жолтаго въ уголь и краснаго въ лузу. . .	15	—
Жолтаго въ среднюю и бѣлаго въ лузу. .	19	—
Жолтаго въ среднюю и краснаго въ лузу. .	21	—

6) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу, по красному крамболь	10 очк.
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красному крамб.	10 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому крамб.	11 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. крамб.	13 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по жолт. крамб.	15 —
Жолтаго въ уголь и бѣлаго въ лузу, по крас. крамб.	16 —
Жолтаго въ уголь, а краснаго въ лузу, по бѣлому крамб.	17 —
Жолтаго въ уголь, краснаго въ лузу, по красному крамб.	18 —
Жолтаго въ среднюю и бѣлаго въ лузу, по красн. крамб.	22 —
Жолтаго въ среднюю и красн. въ лузу, по бѣлому крамб.	23 —
Жолтаго въ средн. и краснаго въ лузу, по красн. крамб.	24 —

7) БИЛІЯ ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу, по жолт. и красному крамб.	16 —
Краснаго и бѣлаго въ лузу, по красн. и жолтому крамб.	16 —
Обоихъ красныхъ въ лузу, по бѣлому и желтому крамб.	17 —

Бѣлаго въ лузу, жолтаго въ уголь, по обомь красн. крамб.	19 очк.
Жолтаго въ уголь и красн. въ лузу, по красн. и бѣлому крамб. . .	20 —
Жолтаго въ средн. и бѣлаго въ лузу, по обомь красн. крамб. . . .	25 —
Жолтаго въ средн. красн. въ лузу, по бѣл. и красн. крамб.	26 —

8) БИЛІЯ ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО ОДНОМУ
КРАМБОЛЬ.

Бѣлаго и обомь красныхъ въ лузу, по жолтому крамб.	19 очк.
Красныхъ обомь и бѣлаго въ лузу, по жолтому крамб.	19 —
Жолт. въ уголь, бѣлаго и красн. въ лузу, по красн. крамб.	22 —
Жолтаго въ уголь, красн. обомь въ лузу, по бѣл. крамб.	23 —
Жолтаго въ средн. бѣлаго и краснаго въ лузу, по крас. крамб. . . .	28 —
Жолтаго въ средн. обомь красн. въ лузу, по бѣлому крамб.	29 —

9) БИЛІЯ ВСѢ ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ
СЪ КРАМБОЛЯМИ.

Жолтаго въ уголь, бѣлаго и красныхъ обо- ихъ въ лузу.	25 очк.
Жолтаго въ среднюю, бѣлаго и красныхъ обомь въ лузу.	31 —

О СЧЕТЪ НА СЕБЯ.

На себя считается, когда ни одинъ изъ шаровъ не падаетъ въ лузу, а только свой:

Отъ бѣлаго.	2 очк.
— краснаго.	3 —
— жолтаго въ уголь.	6 —
— обоихъ красныхъ.	6 —
— жолтаго въ среднюю.	12 —
— бѣлаго и краснаго (и на оборотъ).	4 —
— жолтаго и бѣлаго въ уголь. «	7 —
— жолтаго и краснаго въ уголь.	9 —
— жолтаго и обоихъ красн. въ уголь.	12 —
— жолтаго и бѣлаго въ среднюю.	17 —
— жолтаго и краснаго въ среднюю.	18 —
— жолтаго, красн. и бѣлаго въ уголь.	11 —
— жолт., красн. и бѣлаго въ среднюю.	20 —
— жолт., обоихъ красн. въ среднюю.	21 —
— жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ угол.	14 —
— жолт., обоихъ красн. и бѣл. въ сред.	23 —

БИЛИЯ ШАРЪ ШАРОМЪ.

1) БИЛИЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго.	2 очк.
Краснаго.	3 —
Жолтаго въ уголь.	6 —
— — въ среднюю.	12 —

2) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго.	5 очк.
Обоихъ красныхъ.	6 —
Жолтаго и бѣлаго въ уголь.	8 —
Жолтаго и краснаго въ уголь.	9 —
Жолтаго и бѣлаго въ среднюю.	14 —
Жолтаго и краснаго въ среднюю.	15 —

3) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ И ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и обоихъ красныхъ.	8 очк.
Бѣл. и красн. въ лузу, и жолт. въ уголь.	11 —
Обоихъ красн. въ лузу, и жолт. въ уголь.	12 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу, жолт. въ средн.	17 —
Обоихъ красн. въ лузу и жолт. въ средн.	18 —

4) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ЧЕТЫРЕ ШАРА ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

Всѣхъ въ одну лузу въ уголь.	14 очк.
Всѣхъ въ одну лузу среднюю.	20 —

5) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ
И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу красн., и по красн. крамб.	5 очк.
Краснаго въ лузу красн., по бѣлому крамб.	5 —

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по жолт. крамб.	8 очк.
Краснаго въ лузу бѣлымъ, по жолт. крамб.	8 —
Жолтаго въ уголь бѣлымъ, по красн. крамб.	8 —
Жолтаго въ уголь красн., по красн. крамб.	9 —
Жолтаго въ средн. бѣлымъ, по красн. крамб.	14 —
Жолтаго въ средн. красн., по красн. крамб.	15 —

6) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ОДИНЪ ШАРЪ ВЪ ЛУЗУ, ПО
ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго въ лузу краснымъ, по красн. и желт. крамб.	11 очк.
Краснаго въ лузу краснымъ, по бѣлому и жолт. крамб.	11 —
Жолт. въ уголь бѣлымъ, по обоимъ красн. крамб.	11 —
Жолтаго въ уголь краснымъ, по бѣл. и крас. крамб.	11 —
Жолт. въ среднюю бѣлымъ, по обоимъ крас. крамб.	17 —
Жолтаго въ средн. краснымъ, по красному и бѣл. крамб.	17 —

7) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ И ПО
ОДНОМУ КРАМБОЛЬ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ ЛУЗЫ—
ВСЕ РАВНО.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу жолтымъ, по крас. крамб.	11 очк.
---	---------

Красныхъ обоихъ въ лузу жолтымъ, по бѣл. крамб.	11 очк.
Бѣлаго и краснаго въ лузу красн., по жолт. крамб.	11 —
Жолт. въ уголь и бѣлаго въ лузу красн., по красн. крамб. . .	11 —
Обоихъ красныхъ въ лузу бѣлымъ, по жолт. крамб.	11 —
Жолт. въ уголь, красн. въ лузу краснымъ, по бѣл. крамб. . .	11 —
Жолт. въ среднюю и бѣлаго въ лузу крас- нымъ, по красн. крамб.	17 —
Жолт. въ средн., краснаго въ лузу бѣл., по красн. крамб. . .	17 —

8) БИЛІЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ, ПО
ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, ОТЪ КРАМБОЛЯ 5-Й ВЪ ЛУЗУ.

шарь шаромъ.

Обоихъ красныхъ въ лузу жолтымъ, по бѣл. крамб. и бѣлаго въ лузу.	13 очк.
Бѣлаго и краснаго въ лузу жолтымъ, по красному крамб. и красный въ лузу. . .	14 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крамб. и жолтый въ уголь. . .	17 —
Бѣлаго и краснаго въ лузу краснымъ, по жолтому крам., жолтаго въ среднюю. . .	23 —
Обоихъ красныхъ въ лузу бѣлымъ; по жолт. крамб. и жолтаго въ средн.	23 —

9) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ПАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и краснаго въ лузу своимъ, по красн.	крам.	8 оч.
Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣлому	крам.	8 —
Бѣлаго и красн. въ лузу своимъ, по жолт.	крамб.	11 —
Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по жолт.	крамб.	12 —
Жолт. въ уголь и бѣл. въ лузу своимъ, по	красн. крамб. . . .	10 —
Жолтаго въ уголь и красн. въ лузу своимъ,	по бѣл. крамб. . . .	11 —
Жолтаго въ уголь и красн. въ лузу своимъ,	по красн. крамб. . .	12 —
Бѣл. въ лузу и жолт. въ уголь своимъ, по	красн. крамб. . . .	14 —
Красн. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ,	по бѣл. крамб. . . .	14 —
Красн. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по	красн. крамб. . . .	15 —
Жолт. въ среднюю, бѣл. въ лузу своимъ, по	красн. крамб. . . .	16 —
Жолт. въ сред., красн. въ лузу своимъ, по	красн. крамб. . . .	18 —
Бѣлаго въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по	красн. крамб. . . .	20 —

Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ,
по бѣл. крамб. 20 очк.

Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ,
по красн. крамб. 21 —

10) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО,
ПО ДВУМЪ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Бѣлаго и красн. въ лузу своимъ, по красн.
и жолт. крамб. 14 очк.

Обоихъ красныхъ въ лузу своимъ, по бѣл.
и жолт. крамб. 14 —

Жолт. въ уголь, бѣл. въ лузу своимъ, по
обоимъ красн. крамб. 13 —

Жолт. въ уголь, красн. въ лузу своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. 14 —

Бѣл. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по
обоимъ красн. крамб. 17 —

Красн. въ лузу, жолт. въ уголь своимъ, по
красн. и бѣл. крамб. 18 —

Жолтаго въ средн. бѣл. въ лузу своимъ, по
обоимъ красн. крамб. 19 —

Жолт. въ средн. красн. въ лузу своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. 20 —

Бѣл. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по
обоимъ красн. крамб. 23 —

Красн. въ лузу, жолт. въ средн. своимъ, по
бѣл. и красн. крамб. 23 —

11) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ—ВЪ ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ—ВСЕ РАВНО,
И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ.

шаръ шаромъ.

Красн. обоихъ и бѣл. въ лузу своимъ, по жолтому крамб. . . .	13 очк.
Красн. бѣл. и красн. въ лузу своимъ, по жолтому крамб. . . .	14 —
Жолт. красн. и бѣл. въ уголъ своимъ, по красн. крамб. . . .	13 —
Жолт. въ уголъ, обоихъ красн. въ лузу своимъ, по бѣл. крамб. . . .	14 —
Красн. бѣл. и жолт. въ уголъ своимъ, по красному крамб. . . .	17 —
Обоихъ красн. и жолт. въ уголъ своимъ, по бѣл. крамб. . . .	17 —
Жолт. красн. и бѣл. въ средн. своимъ, по красн. крамб. . . .	19 —
Жолт. бѣл. и красн. въ сред. своимъ, по красному крамб. . . .	20 —
Красн. бѣл. и жолт. въ сред. своимъ, по красн. крамб. . . .	23 —
Обоихъ красн. и жолт. въ сред. своимъ, по бѣл. крамб. . . .	23 —

12) БИЛІЯ ШАРЪ ШАРОМЪ, ДВА ШАРА ВЪ ЛУЗУ СВОИМЪ БѢЛЫМЪ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ И ОТЪ КРАМБОЛЯ 5-Й ВЪ ЛУЗУ.

шаръ шаромъ.

- Красн. и бѣл. въ лузу своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 10 оч.
- Бѣл. и красн. въ лузу своимъ по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 11 —
- Жолт. и бѣл. въ уголь своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 13 —
- Жолт. и красн. въ уголь своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 15 —
- Бѣл. и жолт. въ уголь своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 17 —
- Красн. и жолт. въ уголь своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 18 —
- Жолт. въ сред. бѣл. въ лузу своимъ, по
 красному крамб. и красн. въ лузу 19 —
- Жолт. въ сред. красн. въ лузу своимъ, по
 красн. крамб. и красн. въ лузу 21 —
- Красн. и жолт. въ сред. своимъ, по бѣл.
 крамб. и бѣл. въ лузу 22 —
- Бѣл. и жолт. въ сред. своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 23 —
- Красн. и жолт. въ средн. своимъ, по красн.
 крамб. и красн. въ лузу 24 —

15) БИЛІЯ ШАРЬ ШАРОМЪ, ТРИ ШАРА ВЪ ЛУЗУ—ВЪ
ОДНУ ИЛИ РАЗНЫЯ, И ПО ОДНОМУ КРАМБОЛЬ, И ОТЪ
КРАМБОЛЯ 4-Й ВЪ ЛУЗУ.

шарь шаромъ.

Жолт. и красн. въ уголь бѣлымъ и бѣл. въ лузу, по	оч.
красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ лузу	16
Жолт. и бѣл. въ уголь краснымъ и красн. въ лузу,	
по красн. крам. и отъ крам. красн. въ лузу	17
Красн. обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ	
лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ уголь	19
Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн. въ	
лузу, по желт. крамб. и жолт. въ уголь.	20
Жолт. и красн. въ средн. бѣлымъ и бѣлый въ лузу,	
по красн. крамб. и отъ крамб. красн. въ	
лузу.	22
Жолт. и бѣл. въ средн. краснымъ, красн. въ лу-	
зу, по красн. крамб. и отъ крамб. крас-	
наго въ лузу.	23
Красныхъ обоихъ въ лузу бѣлымъ, и бѣлаго въ	
лузу, по жолт. крамб. и желтаго въ средн.	25
Бѣлаго и красн. въ лузу краснымъ, и красн.	
въ лузу, по жолт. крамб. и жолт. въ сред.	26

О СТАВКѢ ШАРОВЪ ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Если красный или желтый шары должны быть выставлены на принадлежащія имъ мѣста, а онѣ уже будутъ заняты другими, такъ что выставленный шаръ не можетъ стать свободно, не дотронувшись другаго

шара, тогда его ставят на другое свободное мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится принадлежащее ему мѣсто; если же самый шаръ будетъ тронуть, то онъ такъ и остается.

2) Если шаръ, полетѣвъ за бортъ, остановится на бортѣ, то его взять и поставить на принадлежащее ему мѣсто; если же случится игорный, то взявъ его, играть изъ рукъ.

3) Если первое мѣсто на биліардѣ, гдѣ красный шаръ становится, будетъ занято бѣлымъ или желтымъ шарами; а вы сдѣлали красный шаръ, то его ставятъ на третье мѣсто, и хотя бы освободилось первое мѣсто; красный шаръ не переставляется. Если же второе мѣсто, гдѣ желтый шаръ становится, занято будетъ бѣлымъ или краснымъ шарами, то желтый шаръ ставятъ на первое мѣсто, — потомъ тотчасъ если дѣлаютъ красный шаръ, то желтый снимается и ставится на третье мѣсто, а красный ставится на свое мѣсто; а если красного собьютъ съ мѣста, тогда желтый шаръ съ третьяго мѣста опять переставляется на первое мѣсто, и переставляется до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто; если первое и второе мѣсто будутъ заняты шарами, а желтаго дѣлаютъ въ лузу, тогда онъ ставится на третье мѣсто; потомъ если дѣлаютъ красный шаръ, такъ что поставить его негдѣ, то желтый шаръ снимается съ третьяго мѣста и ставится въ домъ къ борту, а красный ставится на свое третье мѣсто, — если же и это занято, то желтый ставится къ верхнему борту; если же какой нибудь

шаръ собьютъ съ мѣста, тогда жолтый опять ставится на прежнее мѣсто до тѣхъ поръ, пока освободится второе мѣсто, которое тогда онъ уже и занимаетъ: если же двумя бѣлыми шарами изъ трехъ главныхъ мѣстъ заняты два мѣста, и въ то время дѣлаютъ шаръ желтый такъ, что его не гдѣ поставить, тогда жолтый шаръ ставится въ домъ къ борту противъ мѣста перваго, — потомъ если еще дѣлаютъ шаръ, а мѣста все еще заняты, тогда этотъ шаръ ставятъ къ верхнему борту противъ мѣста третьяго. Когда шары стануть въ такомъ положеніи, слѣдовать вышенисанному порядку.

О СЧЕТѢ КРАМБОЛЕЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ ПАРТИИ ВЪ 48 ОЧК.

По бѣлому и красн. крамб. (и на оборотъ).	2
По обоимъ красн. крамб.	3
По бѣлому и жолт. крамб.	5
По красн. и жолт. крамб.	6
По бѣл., красн. и жолт.	8
По обоимъ красн. и жолт.	9
По бѣл., обоимъ красн. и жолт.	11

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПЯТИШАРОВОЙ ИГРЫ.

1) Всѣ эти билліардныя правила подлежатъ пятишаровой игрѣ, пирамидѣ, лагеръ, двумъ шарамъ, французской и англійской партіямъ.

2) Главныхъ орудій, употребляемыхъ при билліардной игрѣ, два: кій и мазикъ; и одна вспомога-

тельная машинка, которая употребляется въ томъ случаѣ, когда шаръ стоитъ такъ далеко, что простымъ кіемъ играть не ловко; когда же и обыкновеннымъ кіемъ съ помощію машинки играть не лзя, тогда употребляется длинный кій.

3) Если шаръ стоитъ на чертѣ, отдѣляющей домъ, и при этомъ видетъ споръ, вышелъ ли шаръ изъ дома, или нѣтъ, то для разрѣшенія спора берутъ двѣ равныя монеты и подкладываетъ ихъ подъ шаръ не трогая его; потомъ при поднятіи его будетъ видно, вышелъ онъ или нѣтъ.

4) Партія, такъ называемая сухая въ 60 очк. имѣетъ въ себѣ 15; а 48—12 очковъ.

5) Если шаръ стоитъ на мѣстѣ и во время другаго удара свалится съ мѣста, то его не поправлять.

6) Выставка должна быть всегда съ одного удара съ руки, и чтобъ конецъ кія не доставалъ до сукна, въ противномъ случаѣ заставить переставить его еще разъ; если же опять такъ выставить, то противникъ, какъ захочетъ, такъ и поставитъ шаръ.

7) Игрокъ не долженъ своего шара выставить за черту, когда начинаютъ играть, а въ домѣ какъ угодно.

8) Когда самъ игрокъ ошибется въ счетѣ, то маркёръ долженъ поправить эту ошибку.

9) Если шаръ надобно тронуть, или поставить на свое мѣсто, то это долженъ сдѣлать маркёръ.

10) Красный шаръ находится дома, когда онъ не тронутъ еще съ своего мѣста, и хотя бы онъ свалился съ мѣста.

11) Шаръ почитается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовой линіей, тоже самое въ партіяхъ: пирамидѣ, француз. и англійск.

12) Цѣна платится за каждую партію—днемъ или вечеромъ, извѣстная вездѣ, гдѣ есть билліардъ; за особенныя же игры, которыя тянутся дольше обыкновенныхъ, напр. если дуплеты и потерянные шары почитаются не дѣйствительными, цѣна платится за партію по усмотрѣнію—въ клубахъ—эконома и старшинъ, а въ трактирныхъ заведеніяхъ хозяина или прикащиковъ; а если не согласны, то должны оставить игру.

13) Если жолтый или красный шары стоятъ на мѣстахъ, и если какъ нибудь потушаютъ ихъ не во время своего удара, то они опять ставятся на мѣсто и за это ничего не считается.

14) При составленіи лагеря, всѣ билліардныя игры должны прекращаться, какъ пятишаровыя, такъ и прочія.

15) Если шаръ, выскочивъ за бортъ, по чему либо опять упадетъ на билліардъ, то такъ и остается; этому правилу подлежатъ: пирамида, два шара, французская и англійская партія.

16) Кто выброситъ свой или противника, съ крамболомъ или такъ, шаръ за бортъ, то считается на себя по пятишаровому счету; точно также кто выброситъ красный или жолтый шаръ, считается по принадлежности шаровъ съ крамболомъ или такъ—тоже на себя, а шары ставятся на свои мѣста. (Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ считается такъ: если свой шаръ

выскочить за бортъ, считается на себя, если же красный или желтый, ничего не считается; но это не правильно).

17) Если одинъ другому даетъ впередъ, то обыкновенно выставляетъ тотъ, кто беретъ впередъ.

18) Если игроки играютъ поровну, то кладутся два игорныхъ шара въ одну изъ лузъ, и вынутый № 1 выставляетъ.

19) Если кто послѣ удара станетъ поднимать кій или мазикъ съ билліарда, и стучуеъ, то будущій ударъ не играетъ, и за это считается очко; но тотъ ударъ, который былъ сдѣланъ прежде туша, ему идетъ въ счетъ.

20) Приводить билліардъ въ движеніе, какъ бы то ни было, или дѣлать сильный ударъ по борту, чтобъ чрезъ то произвести трясеніе билліарда, не позволяется; а если же это случится съ цѣлю заставить шаръ упасть въ лузу, то упавшій шаръ противникъ ставитъ, куда хочетъ, и считается за это очко.

21) Если кто сыграетъ не своимъ или цвѣтнымъ шаромъ, то во всякомъ случаѣ ударъ потерянъ и считается одно очко; тоже самое бываетъ и съ тѣмъ, когда кто сыграетъ не въ очередь: но на оба эти случаи надобно смотрѣть, какъ на ошибку, и никогда они не должны происходить намѣренно. Послѣ чего игрокъ долженъ взять свой настоящій шаръ и играть по очереди, а противнику считается одно очко и биллія не въ счетъ. При этомъ случаѣ ни мар-

кёръ, ни посторонній не должны говорить; послѣ же удара маркёръ обязанъ сказать непременно.

22) Если играющій ослышавшись, какъ идетъ партія, смѣшаетъ одинъ, или два шара, то онъ теряетъ свой ударъ и платитъ за это очко; а противникъ можетъ эти шары—одинъ или два—поставить, куда хочетъ, и послѣ чего онъ играетъ.

23) Если игорный шаръ стоитъ вмѣстѣ съ какимъ нибудь шаромъ въ прямую линію, или даже другъ отъ друга на вершокъ, а игрокъ будетъ его играть прямо, то это запрещается, ибо будетъ пиховка; но онъ долженъ играть въ какой нибудь бокъ; иначе если сыграетъ прямо, то билія не въ счетъ и платится очко за это.

24) Если оба бѣлые шара на билліардѣ, и одинъ изъ играющихъ хочетъ положить свой шаръ въ лузу прямо, то онъ не долженъ класть его руками, а непременно кіемъ; а если возметъ съ билліарда безъ согласія противника, то противникъ куда хочетъ, туда и поставитъ его, и за это считается очко.

25) Если кто на бѣгу или тѣмъ, что натянетъ сукно, или дунетъ противъ шара, или другою хитростію остановить свой шаръ, то онъ подвергается тому, что теряетъ очко и шаръ становится противникомъ, куда угодно, если шаръ дойдетъ до борта и избѣгнетъ середины; если же идетъ къ лузѣ и будетъ остановленъ, то ходъ его считается сдѣланнымъ и снимается съ билліарда и ставится на свое мѣсто.

26) Если кто толкнет шаръ кіемъ, или иначе, то, если тронувшему не была очередь играть, шаръ ставится противникомъ куда угодно, и считается очко; если же тронувшему была очередь играть, то онъ терлетъ свой ударъ и считается одно очко, а тронутый шаръ противникъ ставитъ, куда угодно.

27) Если игрокъ тронувши свой шаръ толкнетъ его вторично и сдѣлаетъ шаръ, то ничего не выигрываетъ и терлетъ одно очко.

28) Если свалится съ мѣста послѣ удара шаръ, и игрокъ его поправитъ, то на него считать очко и ему уже не играть.

29) Если кто, цѣлясь въ шаръ, тушуетъ его, то ему не играть и считать очко за это противнику.

СЧЕТЪ КРАМБОЛЕЙ И БИЛІЙ, ПРИНАДЛЕЖАЩИХЪ АНГЛІЙСКОМУ КЛУБУ.

На себя считается точно также, сколько билія имѣеть въ себѣ; всѣ биліи, гдѣ жолтый надаеть въ лузу, или по жолтому крамболь, противъ общихъ правилъ пятишаровой игры считается очкомъ меньше.

О ЗРИТЕЛЯХЪ.

1) Когда случится ошибка при счетѣ, то каждый зритель имѣеть право поправить счетъ, лишь бы

это было во время удара, но если одинъ изъ игроковъ, или маркёръ сдѣлають замѣшательство, то каждый можетъ поправить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

2) Если кто сыграетъ чужимъ, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, то ни маркёръ, ни посторонній говорить не должны; если же кто изъ нихъ впередъ билии скажетъ, то отвѣчаетъ игрокамъ за партію, по чему они не играли.

3) Кто держитъ пари, или участвуетъ въ игрѣ, тотъ не можетъ никакимъ образомъ давать своего мнѣнія объ игрѣ; его сужденія не должны быть принимаемы.

4) Зритель, мѣшающій игрѣ какимъ нибудь образомъ, отвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который теряетъ ее въ слѣдствіе сего мѣшательства.

5) Вообще никто не долженъ мѣшать играющимъ, ни разговоромъ, ни какими нибудь замѣчаніями; равнымъ образомъ никто не долженъ стоять ни противъ, ни около играющаго.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЯ ПРАВИЛА.

1) Когда игроки послѣ отдохновенія снова начинаютъ играть на билліардѣ, то они должны объяснить, на тѣхъ ли условіяхъ самыхъ играютъ они или нѣтъ; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія. Чтобъ начать снова кушъ, они снова должны согласиться между собою и объяснить о томъ маркёру.

2) Когда на шарѣ что нибудь есть и его надобно вычистить, то игрокъ долженъ дать это сдѣлать маркёру.

3) Если вмѣшивающійся третій игрокъ держитъ пари и учитъ, какъ играть, или противнику мѣшаетъ, тогда его попросить, чтобъ онъ не училъ и не мѣшалъ противнику, а если онъ не послушаетъ, то перестать держать съ нимъ пари; если послѣ этого онъ не перестаетъ мѣшать, то попросить хозяина трактира, чтобъ онъ учинилъ съ нимъ должное распоряженіе.

4) Подъ билліарднымъ просторомъ разумѣется свободное пространство около билліарда, такъ чтобъ играющіе могли удобно ходить; этого простора играющіе могутъ требовать и справедливо могутъ ожидать отъ окружающихъ. Постороннимъ же, не участвующимъ въ игрѣ, не позволяется облакочиваться на борты билліарда, потому что онъ чрезъ это можетъ попортиться.

5) Домъ—нижняя 4-я часть билліарда, которая простирается отъ борта до перваго мѣста, употребляется во многихъ играхъ; изъ дома играютъ, когда шаръ въ рукѣ, и стоящіе въ домѣ шары находятся тогда въ безопасности.

ЛАГЕРЬ.

1) Число игроковъ можетъ быть неопредѣленное. Каждый играющій дѣлаетъ ставку, больше или меньше, смотря по условію.

2) Предъ началомъ партіи игроки вынимаютъ номера, чтобъ опредѣлить, когда и послѣ кого каждому изъ нихъ играть.

3) Прежде нежели игроки начнутъ партію, они должны условиться, во сколько очковъ или крестовъ будетъ идти игра.

4) Однажды сдѣланная выставка не можетъ быть повторяема, какъ при партіи въ два шара; (при чемъ должно держаться шаромъ дома, а корпусомъ не выходить за бортъ).

5) Если кто хочетъ свой шаръ продать въ продолженіи игры, то можетъ продать только участвующему въ игрѣ.

6) Играть должно тѣмъ шаромъ, который получилъ ударъ, если шаръ, въ который играютъ будетъ сдѣланъ, то долженъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить два очка, которые пишутся на доскѣ; въ нѣкоторыхъ же мѣстахъ мѣтятся иначе: ставятъ мѣломъ крестъ, а промахъ полкреста; на доскѣ же промахъ мѣтится одно очко.

7) Перебросить чужой шаръ за бортъ — значитъ тоже, что сдѣлать его, потому что онъ мѣста не имѣетъ; перебросить же свой шаръ за бортъ — все тоже, что сдѣлать на себя.

8) Если кто положитъ на себя и не попадетъ въ шаръ, записывается 3 очка, или $1\frac{1}{2}$ креста; а если попадетъ въ шаръ — 2 очка, или крестъ.

9) Ни въ какомъ случаѣ не позволяется въ одинъ кругъ играть болѣе одного раза, исключая аферы.

10) Кто сыграетъ безъ очереди, или не тѣмъ шаромъ, которымъ долженъ, теряетъ два очка, или крестъ.

11) Желаящій играть по чужому шару, долженъ увѣдомить о семъ владѣльца шара и сказать громогласно: я беру на аферу; т. е. симъ обязывается сдѣлать два очка противнику, или на себя, — тоже принимаетъ два очка.

12) Если многіе игроки берутся сдѣлать аферу, то право принадлежитъ тому, кто первый вызвался, а если его не слышали, то дѣло рѣшается жребіемъ; одинъ только хозяинъ, который играетъ по очереди, имѣетъ предпочтеніе, — но и онъ подлежитъ правилу нижеслѣдующаго пункта.

13) Кто изъ всѣхъ сихъ игроковъ имѣетъ при себѣ 7 очковъ, тотъ не имѣетъ права ни брать, ни давать аферы.

14) Кто сыграетъ не по очереди и не скажетъ, что онъ хочетъ дѣлать, и не дѣластъ шаръ, то на себя беретъ два очка; а если сдѣластъ шаръ, тогда хозяинъ онаго беретъ на себя два очка.

15) Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ ошибку, то всѣ участвующіе въ игрѣ имѣютъ право ее замѣтить; но если ошибка замѣтна только однимъ зрителемъ, тогда она не должна имѣть мѣста.

16) Когда розданы номера, то никто не можетъ войти въ игру безъ согласія игроковъ, также и покупать не имѣетъ права новое лице.

17) N^o 1 выставляет и вызывает N^o 2 и такъ далѣе, до самаго послѣдняго, который вызываетъ N^o 1.

18) Когда игрокъ имѣеть опредѣленное число очковъ, тогда говорятъ: *кончилъ*, и въ этой игрѣ онъ уже болѣе не играетъ; при чемъ первый игрокъ, который кончилъ, можетъ вкупиться новой ставкой;— это бываетъ, когда очередь его еще не пришла; онъ долженъ написать на себя четъ; напр. самое большое число, у кого есть 5-ть или 7, онъ долженъ написать 4 или 6 очковъ, а очко ему не считается. А въ нѣкоторыхъ мѣстахъ всѣ пишутся по одному разу и слѣдуютъ тому же порядку, —также дается право покупать у другаго соучастника въ игрѣ шаръ; а если вписаться нельзя, то отстаютъ отъ игры до самаго послѣдняго, который выигрываетъ всю партію; впрочемъ это правило не вездѣ строго соблюдается,—по этому надобно съ начала игры условиться: приписываться, или нѣтъ, —продавать, или нѣтъ.

19) Если остаются три игрока, то четвертый къ нимъ можетъ приписаться; если же осталось два игрока, то третій къ нимъ приписываться не можетъ.

20) Когда останутся только два игрока, то выставляетъ тотъ, кто сдѣлалъ послѣдній шаръ; а если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многіе затрудняются, не зная, кому должно послѣ выставлять; тогда надобно выставлять слѣдующему номеру, который былъ среднимъ, напр.

1, 2, 3, суть три игрока, — N^o 1 вышелъ, если онъ кончилъ тѣмъ, что сдѣлалъ на себя, или взялъ очекъ по ошибкѣ, то выставляетъ N^o 2, а если N^o 2-й сдѣлаетъ ему, то выставляетъ N^o 3.

21) Если кто взялся сдѣлать, или сыграетъ другаго по ошибкѣ, то исполняется по вышеписаннымъ правиламъ, напр. если былъ подставленъ N^o 4-й то выставлять долженъ N^o 6-й.

22) О проходящей очереди. Очередь ни у кого не проходитъ, а это такъ говорится: что ваша очередь проходить; напр. играютъ 6 номеровъ, у кого сколько бы ни было — все равно; N^o 1 кончилъ, теперь онъ приписывается и дѣлается 7-мъ, послѣ его выставляютъ N^o 2-й или 3-й, доходить до N^o 6-го, N^o 6-й сыгралъ, слѣдуетъ N^o 7-й; ему говорятъ, что ваша очередь проходить; но въ самомъ дѣлѣ она не проходитъ. — Ибо когда онъ первымъ былъ и игралъ, тогда N^o 6-й еще не игралъ, а когда N^o 6-й сыгралъ, слѣдуетъ играть N^o 7-му; поэтому если бы онъ такимъ образомъ сыгралъ, тогда бы сыгралъ два раза на одномъ кругу.

23) Теперь еще N^o 5-й кончилъ, — самъ ли онъ потерялся, или сдѣлали ему шаръ — все равно, онъ пишется N^o 8-мъ; если N^o 7-й выставляетъ, то бывшему 5-му а теперь 8-му говорятъ, что ваша очередь проходить, а слѣдующій разъ, когда N^o 7-й сыграетъ, и слѣдуетъ играть N^o 8-му.

24) Если N^o 6-й кончилъ прежде всѣхъ, такъ что приписныхъ нѣтъ, то какъ онъ кончилъ — на себя

ли онъ положилъ свой шаръ, или ему N^o 1-й сдѣлалъ,—если на себя положить, то выставляетъ N^o 1-й т.-е. бывший 6-й а теперь 7-й--очередь проходить; но если N^o 6-му сдѣлалъ N^o 1-й послѣдняго шара, то когда придетъ N^o 5-й и сыграетъ, слѣдуетъ играть бывшему 6-му а теперь приписному 7-му,—онъ долженъ играть.

25) Хотя бы послѣдній, который остался въ этой игрѣ, имѣлъ 7 очковъ, или $3\frac{1}{2}$ креста, все-таки онъ выигрываетъ все ставки и платитъ за партію, сколько слѣдуетъ.

26) Маркёръ, прислуживающій при игрѣ, долженъ считать громогласно, и слѣдить за игрой правильно; если же отъ него произойдетъ ошибка, то игрокъ имѣетъ право зачестъ съ него ставку, по чему играютъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВЪ ДВА ШАРА.

1) Кто, имѣя свой шаръ въ рукѣ, играетъ, тотъ можетъ своимъ шаромъ стать, гдѣ ему угодно; впрочемъ онъ долженъ придерживаться во всемъ общихъ правилъ пятишаровой игры.

2) По чему бы то ни играли, —игрокъ, выставя свой шаръ, не имѣетъ права ни прибавить, ни убавить кушъ, ибо сдѣланъ ударъ; а должно играть, по чему играли прежде.

3.) Перебросить чужой шаръ за бортъ, значитъ то же, что сдѣлать его, ибо не имѣетъ онъ мѣста; перебросить же свой шаръ за бортъ—то же, что потеряться.

4) Кто сыграетъ безъ очереди, или не своимъ шаромъ, теряетъ ударъ.

5) Промахъ считается одно очко, а два промаха — ударъ.

6) Если игрокъ играетъ не своимъ шаромъ, то ни маркеръ, ни посторонній не должны сказывать до удара; а послѣ удара маркеръ долженъ сказать непременно, и ударъ проигранъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПИРАМИДНОЙ ИГРЫ.

1) Число игроковъ въ этой игрѣ неопредѣленно. Игроки дѣлятся по жребию на двѣ равныя части, и, однажды раздѣлившись, остаются до окончанія игры.

2) Должно сначала уговориться: по шарамъ ли считать, или по очкамъ на шарахъ, и сколько платить за то и другое.

3) Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ продолжаетъ играть.

4) Первый играетъ изъ дому на пирамидально разставленныхъ остриемъ къ нему 15 шаровъ на мѣстѣ 3-мъ.

5) Если случится, что игрокъ даетъ промахъ и въ то же время тушуетъ какой-нибудь шаръ, или положить на себя и въ то время тушуетъ шаръ, то считается 5 очковъ.

6) Если игорный шаръ стоитъ отъ неразбитой пирамиды на 3 вершка, то играть во всѣ запре-

щается; если же онъ стоитъ на 4 вершка отъ пирамиды, тогда можетъ играть во всё.

7) Каждый участникъ можетъ свободно подавати свои мнѣнія и совѣтовать.

8) Въ пирамидѣ кто послѣдняго шара сдѣлаетъ, тотъ и выставляетъ, даже если кто положить на себя, очки считаются противнику, а выставляетъ все-таки онъ.

9) Каждый промахъ считается, или на себя 5 очковъ.

10) Чѣмъ бы какого шара ни тушевалъ, считается 5-тъ очковъ,—и не играть; и если тушуютъ игорный шаръ, также считается 5 очковъ,—и не играть.

11) Если играющій тушетъ шаръ, то должно сдѣлать раздѣленіе: если онъ тушевалъ прежде удара, то не играть и считать 5 очковъ, а если тушевалъ послѣ, тоже—не играть и 5 очковъ. Если онъ прежде тушевалъ, а послѣ шаръ сдѣлалъ, то 5 очковъ считается, и шаръ беретъ противникъ; это потому, что еслибъ онъ остановился, то противникъ самъ бы этого шара сдѣлалъ.

12) Играютъ попеременно—оба однимъ шаромъ.

13) Деньги за партію платитъ тотъ, кто больше проиграетъ очковъ.

14) Послѣ партіи мѣняются обѣ стороны другъ съ другомъ, такъ что изъ каждой партіи слѣдуетъ по два или по три, но это не вездѣ такъ дѣлается; большею частію какъ раздѣлятся сначала, такъ и остаются до окончанія игры.

15) Или же каждый из трех или четырех игроков играет для себя по порядку, назначенному жребіемъ, и кладетъ сдѣланные шары себѣ, по окончаніи же игры считаютъ число очковъ.

16) Въ каждой партіи должно поступать такъ какъ было сказано выше.

СЧЕТЪ ПАРТІЙ МОСКОВСКОЙ ПИРАМИДЫ.

1) 120 очкокъ на бѣлыхъ номерныхъ, и игорный шаръ считается еще 10 очкокъ, слѣдовательно и того 130 очкокъ,—которыя дѣлятся на двѣ части по 65; а если дѣлятся на 3 части, то по 43 очка, и игорный шаръ въ то время считается 9 очкокъ; если же дѣлятся на четыре части, по 32 очка, тогда игорный шаръ считается 8 очкокъ и такъ далѣе.

2) Если отъ шара упадетъ, считается 5 очкокъ на себя; а если шаръ положить—и на себя, то шаръ противникъ беретъ себѣ, и 5 очкокъ въ то время уже не считается.

3) Если всѣ шары въ домѣ, и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ и даетъ промахъ въ это время, то 5-ть очкокъ не считается; если же въ это время положить на себя, то пять очкокъ считаются.

4) Если свой шаръ полетитъ за бортъ, просто, или отъ шара, считать пять очкокъ и противникъ играетъ.

5) Если игрокъ играетъ и выброситъ шаръ за бортъ номерный, идетъ за сдѣланный шаръ.

6) Если бы какого нибудь шара и не сдѣлалъ, и игорный шаръ полетитъ за бортъ, то противникъ беретъ себѣ шаръ номерный и играетъ послѣ, все равно что на себя.

СЧЕТЪ ПЕТЕРБУРГСКОЙ ПИРАМИДНОЙ ПАРТИИ.

1) 120 очковъ на бѣлыхъ номерныхъ и къ первому номерному шару присчитывается еще 10 очковъ — игорный шаръ считается 10 очковъ, итого выходитъ 140 очковъ, —которыя дѣлятся по поламъ на двѣ части, по 70 очковъ, а если на три части, то номеръ 2-й дѣляется номеромъ 12, и тогда въ кругломъ счетѣ дѣляется 150 очковъ по 50 очковъ; а если на 4 части, то по 35 очковъ, и игорный шаръ въ то время считается 10 очковъ и такъ далѣе.

2) Отъ шара на себя упадетъ — 5-ть очковъ.

3) А если шаръ номерный положилъ въ лузу, и игорный на себя, то въ то время номерный шаръ ставится на мѣсто 3-е; а если это мѣсто занято, то противъ этого мѣста къ борту, и считается 5 очковъ противнику и онъ играетъ.

4) Если все шары въ домѣ и игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ изъ рукъ, то онъ заходитъ отъ мѣста 3-го и играетъ.

5) Если шаръ номерный полетитъ за бортъ, то

онъ ставится на сказанныя мѣста, и считается 5-ть очковъ противнику, и противникъ играетъ.

6) Если свой шаръ полетитъ за бортъ просто, или отъ шара, считать 5-ть очковъ.

7) Какого бы шара ни сдѣлалъ, если игорный шаръ полетитъ за бортъ, то ставится номерный шаръ на сказанныя мѣста, считается 5 очковъ противнику и противникъ играетъ. Чего въ этой партіи не достаетъ, то надобно смотрѣть въ общихъ правилахъ пирамидной игры.

ПРАВИЛА ДЛЯ ПИРАМИДЫ ТРЕХЪ ИГРОКОВЪ.

1) Когда игроковъ только трое, то одинъ изъ нихъ вступаетъ по очереди въ товарищество съ другимъ, то есть одинъ изъ трехъ играетъ по очереди противъ двухъ другихъ попеременно.

2) По окончаніи каждой партіи, участники переменяются и начинаютъ игру снова.

3) Начавши игру, не лзя оставить безъ взаимнаго на то согласія.

4) Переменявъ участниковъ, начинаетъ партію тотъ, кто сдѣлалъ послѣдняго шара.

5) Участники начинаютъ играть другъ за другомъ произвольно.

6) Какую бы ошибку ни сдѣлалъ участникъ—не игрокъ, а онъ почитается за игрока, когда въ турѣ двухъ игроковъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, можетъ увѣдомлять своего товарища о подобной ошибкѣ.

И Г Р А К О З А К Ъ .

1) Которая играется пирамидальными шарами ; они дѣлятся по 8 шаровъ на двѣ половины.

2) Для этой игры дѣлаются три линіи: домовая, средняя и на 3-мъ мѣстѣ.

3) Шары ставятся на линіяхъ, домовой и 3-й, другъ отъ друга на 4 вершка по линіи.

4) Кому начинать сперва, — это дѣлается на общихъ правилахъ, а въ послѣдствіи игры начинаетъ тотъ, кто проигрываетъ.

5) Средняя линія дѣлается для того, чтобъ знать во время игры, какой половинѣ билліарда принадлежитъ шаръ.

6) Игра начинается тѣмъ, что игрокъ своимъ какимъ-нибудь шаромъ старается загнать шаръ противника, или сколько придется, за среднюю линію.

7) Шары обыкновенно падаютъ въ лузу и остаются тамъ до окончанія партіи.

8) Играютъ до тѣхъ поръ, пока на одной половинѣ билліарда не будетъ ни одного шара, такъ что слѣдующему игроку не чѣмъ будетъ играть; — слѣдовательно онъ проигрываетъ эту партію, и партія начинается снова.

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ДО 16 ОЧКОВЪ.

1) Партія эта играется только по одному разу по очереди, сдѣланъ ли дуплетъ или крамболь — все равно.

2) Для всѣхъ французскихъ партій надобно сдѣлать посреди дома полукругъ, центръ котораго долженъ находиться около мѣста 1-го, раздѣляющій домовую линію по поламъ, а длина каждой половины отъ мѣста 1-го—на 4 вершка.

3) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударитъ двухъ другихъ, выигрываетъ два очка.

4) Кто сдѣлаетъ дуплетомъ въ какую нибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько же очковъ, сколько значитъ сей шаръ; а если положить на себя, то проигрываетъ столько, сколько бы выигралъ.

5) Если красный шаръ перебросить за бортъ, то считается по принадлежности шаровъ противнику, и ставится на свое мѣсто; если же свой шаръ выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пунктъ 16.).

6) Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ, т.-е. когда шаръ ударится о бортъ и, отскочивъ, положить другій въ лузу, почитается дуплетомъ.

7) Если игрокъ сыграетъ чужимъ шаромъ, или тушуетъ какой-нибудь шаръ, или даетъ промахъ,—считается одно очко.

8) При партіи въ 16 очковъ *contre-soup*—всё равно считается дуплетомъ.

9) Когда игрокъ шаръ свой держитъ въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то поступаютъ по правиламъ пяти-шаровой игры (см. пунктъ 11.).

10) Красный шаръ становится на мѣстѣ 3-мъ, а бѣлый въ полукругѣ на мѣстѣ.

11) Первый ударъ начинается изъ полукруга на краснаго, и дѣлаетъ дуплетъ, или крамболь.

12) Выходить корпусомъ за бортъ не дозволяется.

13) Счетъ очковъ на шарахъ производится по общимъ правиламъ пятишаровой игры.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-хъ ШАРОВАЯ ПАРТІЯ ДО 24 ОЧКОВЪ.

1) Она играется изъ полукруга.

2) Билія и дуплетъ всё считаются на общихъ правилахъ пятишаровой игры, и на тѣхъ же самыхъ постановленіяхъ.

3) Красный шаръ становится на мѣстѣ 3-мъ, у кого N^o 1-й шаръ, тотъ и играетъ.

4) При этой партіи крамболь считается два очка; кто его сдѣлаетъ, тотъ и играетъ послѣ.

5) Эта партія есть самая легкая изъ французской игры, ее можно кончить съ удара.

ФРАНЦУЗСКАЯ 3-хъ ШАРОВАЯ ПАРТІЯ ДО 12 ОЧКОВЪ.

1) Съ начала игры, игорные шары кладутся въ лузу, — кому выставлять; шаръ подъ N^o 1 ставится въ полукругѣ на мѣсто, шаръ подъ N^o 2 играетъ на краснаго, а красный ставится на мѣстѣ 3-мъ.

2) Эта партія имѣетъ счетомъ 12 очковъ, и

игрокъ, дѣлая крамболь, продолжаетъ играть, и играетъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ крамболя.

3) Первый ударъ начинается изъ полукруга на краснаго, и дѣлается крамболь по бѣлому.

4) Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго ударить двухъ другихъ, выигрываетъ одно очко, — это называется сдѣлать крамболь.

5) Если кто сдѣлаетъ промахъ, или положить на себя — просто, или отъ шара, — въ этой игрѣ ничего не считается, и шары ставятся на свои мѣста (*)

6) Въ этой партіи домъ имѣется также на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

7) Если, сдѣлавши крамболь, положить на себя, то считается себѣ, и беретъ шаръ изъ лузы и продолжаетъ играть.

8) Если игорный шаръ стоитъ въ прямую линію съ другимъ на одинъ вершокъ, и игрокъ хочетъ играть прямо, то играть прямо запрещается, ибо будетъ пиховка, а должно играть въ какой-нибудь бокъ.

9) Хотя во французской 3-хъ шаровой партіи промахи не считаются, но если кто изъ игроковъ

(*) *Прим.* Настоящая французская партія должна быть съ промахами; кто дастъ промахъ, или выставку, или положить на себя, или переброситъ какой-нибудь шаръ за бортъ, — считать за ударъ, ибо будетъ больше трудности въ игрѣ.

тушуетъ шаръ, то долженъ остановиться, а противникъ долженъ играть.

10) Если игрокъ играетъ въ этой партіи чужимъ шаромъ, то ничего не считается противнику, и если онъ сдѣлаетъ крамболь чужимъ шаромъ, также ничего не считается ни тому, ни другому, а играть долженъ слѣдующій.

11) Если шары оба дома и бѣлымъ играть изъ рукъ, то красный шаръ выставляется на свое мѣсто.

12) Въ этой партіи выходить корпусомъ за бортъ также запрещается, потому что уменьшается трудность партіи.

13) Въ настоящей французской партіи кто выигрываетъ, тотъ ставитъ шаръ подъ N^o 1 на мѣсто 1-е, а кто проигралъ, тотъ играетъ.

14) Когда шары стоятъ два вмѣстѣ, и изъ нихъ однимъ должно играть, тогда эти шары берутся въ руки и ставятся на принадлежащія имъ мѣста, и кому слѣдуетъ играть, тотъ играетъ.

15) Если игрокъ сыгралъ, и, сдѣлавши крамболь, тушевалъ какой-нибудь шаръ, то крамболь не въ счетъ, а надобно замѣтить, когда тушевалъ, — если, ударивши, тушуетъ шаръ и потомъ сдѣлаетъ крамболь, то этотъ крамболь не въ счетъ; а если сдѣлавши крамболь тушуетъ, то послѣ не играть, а сдѣланный крамболь считать ему.

СТАВКА ШАРОВЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ ПАРТІЙ.

Если мѣсто 3-е занято бѣлымъ, то красный шаръ ставится на мѣсто 1-е, а если это занято, то его

ставитъ на мѣсто 2-е, и когда мѣсто 3-е освободится, а красный шаръ еще не тронутъ, то онъ переставляется на свое мѣсто; если мѣсто 1-е занято какимъ-нибудь шаромъ, то бѣлый шаръ ставится на мѣсто 2-е, а если и оно занято, то его ставятъ на мѣсто 3-е. Если бѣлый шаръ сей часъ поставленъ на мѣсто 1-е и игрокъ играетъ другимъ бѣлымъ шаромъ, и не трогая этого съ мѣста положить на себя свой шаръ, то его ставятъ на мѣсто 2-е. Послѣ удара игорные шары съ мѣстовъ снимаемы быть не должны, кромѣ краснаго, который только переставляется по порядку.

АНГЛІЙСКАЯ ПАРТІЯ О 32 ОЧКАХЪ.

1) До начала партіи игорные шары кладутся въ лузу—кому выставять.

2) Играется изъ полукруга, и игрокъ выходитъ корпусомъ можетъ, куда хочетъ.

3) Если выбросить красный шаръ за бортъ, то ничего не считается и шаръ ставится на свое мѣсто; а если бѣлый выбросить за бортъ, то считается на общихъ правилахъ пятишаровой игры (см. пункт. 16).

4) Красный шаръ ставится противъ мѣста 3-го отъ борта на 3 вершка, гдѣ на время дѣлается мѣсто мѣломъ (*).

5) Домъ въ этой партіи имѣется на общихъ правилахъ.

(*) Прим. см. чертежъ подъ Но 2.

6) Когда шары дома, и въ это время игрокъ играетъ изъ рукъ, и даетъ промахъ или выставку, — считать одно очко противнику.

7) Въ этой партіи всё считается въ пользу свою, чтобы ни сдѣлалъ; кромѣ того только, когда игрокъ положитъ на себя не отъ шара, а просто, — то считать противнику 3 очка, а если дастъ промахъ, то считать противнику одно очко.

8) Прямая билия, дуплетъ, и отъ шара на себя, считается въ пользу игрока, который дѣлаетъ это.

9) Счетъ очковъ на шарахъ въ этой партіи на общихъ правилахъ пятишаровой игры.

10) Если только свой игорный шаръ падаетъ въ лузу при билии, или при дуплетѣ, то прибавляется еще — при красномъ 3, при бѣломъ 2 очка этому же игроку; и онъ беретъ изъ лузы свой шаръ и продолжаетъ опять играть.

11) Если игрокъ играетъ чужимъ шаромъ, то считать одно очко, и если тушуетъ какой-нибудь шаръ, также считать одно очко.

12) Если у игроковъ по 31 очку, то они должны кончить свою партію — каждый на себя, не давая нарочно промаховъ при концѣ партіи; въ противномъ случаѣ кто дастъ промахъ, тотъ проигрываетъ партію.

АНГЛІЙСКАЯ ПАРТІЯ ДО 15 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи считаютъ только одинъ крамболь, — каждый крамболь за два очка; а всё прочее счи-

тается на правилахъ Англійской партіи и общихъ правилахъ пятишаровой игры.

ИЗЪЯСНЕНІЕ УДАРОВЪ.

1) *Низомъ* называется домъ, а *верхомъ* —противоположная сторона.

2) *Ударить въ центръ шара*, значитъ —взять шаръ въ средину и ударить имъ по другому шару, такъ что игорный шаръ покатится впередъ за шаромъ, но не много.

3) *Ударить выше центра*, значитъ сдѣлать накатъ, и тогда игорный шаръ покатится впередъ быстрѣе обыкновеннаго, и будетъ катиться впередъ ровною линією съ тѣмъ шаромъ, котораго ударишь.

4) *Ударить ниже центра*, значитъ сдѣлать кланшность, такъ что игорный шаръ покатится назадъ отъ того шара, по которому ударишь.

5) *Играть оборотомъ*—значитъ взять обратную сторону кія въ руки, и толстымъ концомъ толкнуть шаръ.

6) *Сдѣлать шаръ*—значитъ своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

7) *Быть въ рукѣ* значитъ—если я тотъ шаръ, которымъ играю, держу въ рукѣ.

8) *Шаръ крѣпко приклеенъ*—значитъ шаръ такъ близко стоитъ къ борту, что между шаромъ и бортомъ не сквозитъ.

9) *Тронуть шаръ*, значитъ—очень слабо и почти слегка его ударить.

10) *Призами* называютъ—когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

11) *Играть съ нампреніемъ*, значитъ—когда я дѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждой билии, думаю о выгодной для себя пользѣ.

12) *Я дѣлалъ*, значитъ—положилъ другой шаръ въ лузу.

13) *Потеряться*, значитъ—свой шаръ упалъ въ лузу просто, или отъ шара.

14) *Сыграть или взять полный шаръ*, значитъ—ударить шаръ въ средину.

15) *Срѣзать шаръ*, значитъ—въ шаръ попасть съ боку.

16) *Перерѣзать шаръ*, значитъ—въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы въ лѣвую сторону, въ которую его хотятъ сыграть.

17) *Перебросить свой шар за бортъ*—значитъ тоже, что перекинуть шаръ за билліаръ.

18) *Тиксъ*, значитъ—если кій при ударѣ въ шаръ соскользнетъ съ него, и не дастъ шару надлежащей силы.

19) *Гусаръ*, значитъ—если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю, и наконецъ падаетъ въ лузу.

20) *Абриколе*, значитъ—когда шары стоятъ въ прямой линіи другъ противъ друга, и игорнымъ шаромъ ударить сперва бортъ, а потомъ дальній шаръ.

21) *Контръ-ку* называется—когда шаръ два раза ударится объ другой какій нибудь шаръ.

22) *Шаръ* называемый *дурацкій*, значитъ—когда печальнымъ образомъ, или чрезъ оттолкновеніе отъ борта, или отъ шара, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ не мѣтитъ, или котораго онъ не думалъ дѣлать.

23) *Отвлечь*—употребительное выраженіе—значитъ сыграть шара другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

24) *Дѣлать дуплетъ*, значитъ когда свой шаръ сдѣлаетъ шара другаго, такъ что онъ, отскочивъ отъ борта, падаетъ въ лузу.

25) *Триплетъ*, значитъ—когда шаръ будетъ ударенъ такъ, что побѣжитъ съ одной стороны на другую, а съ той опять на ту же—и въ лузу.

26) *Кватриплетъ*, значитъ—когда будетъ такъ ударенъ, что побѣжитъ отъ одной стороны къ другой, отъ сей къ противоположной, а отъ этой опять къ другой сторонѣ—и въ лузу.

27) *Угольникъ*, значитъ—когда шаръ стоитъ у борта на четверть отъ какой-нибудь угольной лузы, и если его сыграть такъ, что онъ, ударившись въ два борта, упадетъ въ лузу.

28) *Треугольщикъ*, значитъ—когда шаръ стоитъ у борта на полторы четверти отъ какой-нибудь угольной лузы,—его сыграть такъ, что онъ, въ три борта ударившись, падаетъ въ лузу.

29) *Куразе*, значитъ—когда шаръ стоитъ посреди борта, и его игорнымъ шаромъ сыграть въ три борта, и послѣ того онъ падаетъ въ лузу угловую.

ОБЯЗАННОСТЬ МАРКЕРА.

1) Маркёромъ называется человѣкъ, прислуживающій при игрѣ игрокамъ; его занятія состоятъ въ томъ, что онъ долженъ примѣчать: счетъ партій, когда сдѣлаютъ шаръ, сколько сдѣлаютъ, съ крамболемъ, или такъ, отъ чего происходитъ выигрышъ и проигрышъ, — все это онъ долженъ считать во все услышаніе.

2) Маркёръ долженъ считать партію такъ, чтобъ послѣ каждаго удара игрока говорить его партію; это для того, чтобъ онъ меньше сбивался, а игроки будутъ знать, кому какой счетъ принадлежить.

3) Маркёръ долженъ подносить игрокамъ нужныя пособія для игры, и опять брать ихъ изъ рукъ; сдѣланные въ лузу, или переброшенные за бортъ, или упавшіе на себя шары, вынимать изъ кошелековъ и вручать ихъ игрокамъ, или ставить на надлежащія мѣста.

4) Если нужно что либо замѣтить на билліардѣ, то должно это дѣлать осторожнѣй—мѣломъ, а не чѣмъ либо другимъ.

5) Если маркёръ по небрежности тушуетъ какой-нибудь шаръ, то отвѣчаетъ играющимъ за партію, по чему они играли, а шаръ ставитъ игрокъ, куда хочетъ; или если маркёръ невѣрно сочтетъ партію, и игрокъ замѣчаетъ, что онъ сдѣлалъ это намѣренно, то онъ подлежитъ тому же взысканію.

6) Маркёръ до тѣхъ поръ не долженъ ставить шаръ на мѣсто, пока катающіеся шары не остановятся.

7) Наконецъ маркёръ долженъ аккуратно отмѣчать на доскѣ, какъ число партій, такъ и кушей, по чему играютъ; и въ концѣ каждой партіи долженъ сдѣлать счетъ оныхъ громогласно.

К О Н Е Ц Ъ .

О П Е Ч А Т К И .

Напечатано:

Должно читать:

Стран. Строк.

11 Верх. 11 на полуборгъ,

на полуоборотъ.

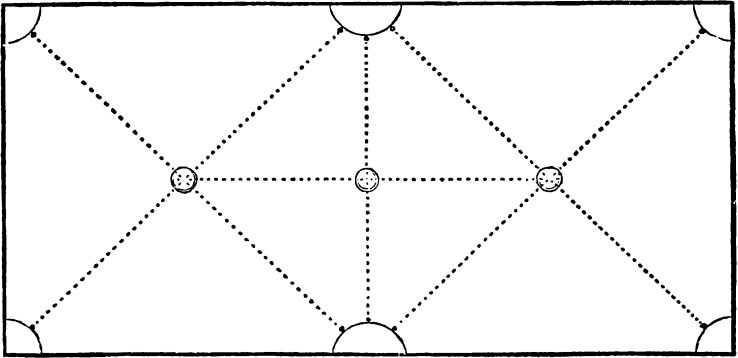
40 — 9 подкладываетъ,

подкладываютъ.

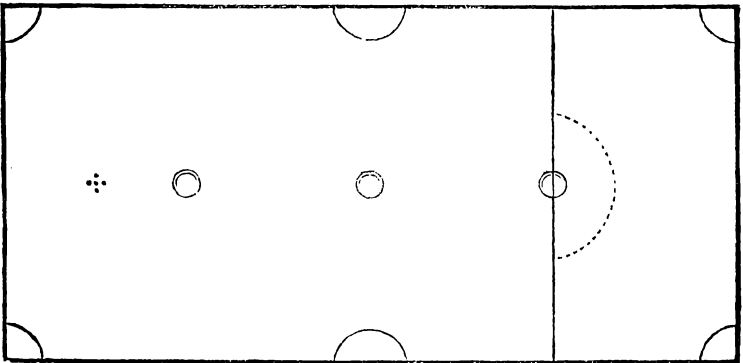
45 — 9 они не играли,

они играли.

№ 1.



№ 2.



О Г Л А В Л Е Н І Е.

	Стран.
Введеніе.	5
О свойствѣ бильярда.	9
Правила для дѣйствованія.	10
— для дѣйствія кіемъ.	13
Мѣра кія.	16
О бильярдѣ.	17
Русская партія до 60 очковъ.	19
— — въ 48	—
— — въ 36	20
Объ условіяхъ игры	—
О игрокахъ.	—
О счетѣ партій общей пятишировой игры.	24
1 билья	25
2 — съ крамболомъ.	—
3 — съ двумя крамболями.	26
4 — съ тремя крамболями.	—
5 — два шара въ лузу.	—
6 — два шара въ лузу, по одному крамболь.	27
7 — два шара въ лузу, по двумъ крамболь.	—
8 — три шара въ лузу, по одному крамболь.	28
9 — всѣ четыре шара въ лузу, съ крамболями	—
О счетѣ на себѣ.	29
Билья шаръ шаромъ.	—
1 — — — одинъ шаръ въ лузу	—
2 — — — два шара въ лузу.	30
3 — — — три шара.	—
4 — — — четыре шара въ лузу.	—
5 — — — одинъ шаръ въ лузу и по одному крамболь	—
6 — — — два шара въ лузу по двумъ крамболь.	31
7 — — — два шара въ лузу, по одному крам- боль въ одну, или разныя все равно.	—
8 — — — два шара въ лузу, по одному крам- боль, и отъ крамболя 3-й въ лузу.	32

9	Билія шаръ шаромъ:	два шара въ лузу своимъ бѣлымъ, въ одну или разныя все равно, по одному крамболь.	33
10	— — —	два шара въ лузу своимъ бѣлымъ въ одну или разныя все равно, по двумъ крамболь.	34
11	— — —	три шара въ лузу своимъ бѣлымъ въ одну или разныя все равно, по одному крамболь.	35
12	— — —	два шара въ лузу своимъ бѣлымъ, по одному крамболь и отъ крамболя 3-й въ лузу.	36
13	— — —	три шара въ лузу, въ одну или разныя, по одному крамболь, и отъ крамболя 4-й въ лузу	37
	О ставкѣ шаровъ пятишаровой игры.		—
	О счетѣ крамбелей, принадлежащихъ партіи въ 48 очковъ.		39
	Общія правила пятишаровой игры.		—
	Счетъ крамбелей и билій, принадлежащихъ Англійскому клубу.		44
	О зрителяхъ.		—
	Предварительныя правила.		45
	Лагерь.		46
	Общія правила для игры въ два шара.		51
	— — пирамидной игры.		52
	Счетъ партій Московской пирамиды.		54
	— Петербургской пирамидной партіи.		55
	Правила для пирамиды трехъ игроковъ.		56
	Игра козакъ		57
	Французская партія до 16 очковъ.		—
	Французская 3-хъ шаровая партія до 24 очковъ.		59
	Французская 3-хъ шаровая партія до 12 очковъ.		—
	Ставка шаровъ французскихъ партій.		61
	Англійская партія о 32 очкахъ.		62
	— — до 15 очковъ.		63
	Изъясненіе ударовъ.		64
	Обязанность маркера.		67

