

# СЧАСТЛИВЫЙ ИГРОКЪ

ВО ВСѢ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫЯ КАРТЕЖНЫЯ ИГРЫ,  
ДАЮЩІЙ НАСТАВЛЕНІЕ, КАКИМЪ ОБРАЗОМЪ МОЖНО ИСКУСНО  
ВЕСТИ ИГРУ, ЗНАТЬ ТОНКОСТИ КАЖДОЙ ИЗЪ НИХЪ И НЕ ОС-  
ТАВАТЬСЯ ВЪ ПРОИГРЫШѢ ДАЖЕ ПРИ ДУРНЫХЪ КАРТАХЪ,

съ описаніемъ

ВНОВЬ ИЗОБРЕТЕННОЙ РУЧНОЙ МАШИНКИ,  
ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНІЯ РАСЧЕТОВЪ ПРИ ИГРАХЪ ВЪ КАРТЫ.

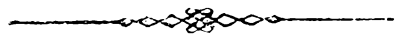
Съ многими рисунками.

Составилъ

ЛЮБИТЕЛЬ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ.

Въ 2-хъ частяхъ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.



**МОСКВА.**

ВЪ ТИПОГРАФІИ Л. И. СТИЦАНОВОЙ

**1867**

Дозволено цензурою. Москва. Сентября 11 дня 1863 года.



всегда на одну кучку, и такъ игра продолжается до того времени, пока обѣ колоды перейдутъ къ одному игроку. Тотъ, кто отдасть всѣ свои карты до послѣдней, остается въ выигрышѣ.

## Бильярдная игра.

Бильярдная игра, заимствовавшая, вѣроятно, название свое отъ употребляемыхъ для этой игры шаровъ (биль, billes), имѣетъ свои особенныя инструменты и свой особенный языкъ. Многочисленныя правила ея раздѣляются на общія и частныя. Послѣднія состоятъ изъ ряда различныхъ партій, подробности которыхъ мы опишемъ послѣдовательно.

Прежде бильярдная игра предоставлялась только мужчинамъ и въ особенности молодымъ людямъ, и въ нее играли только въ кофейныхъ, трактирахъ и другихъ подобнаго рода публичныхъ мѣстахъ; но въ настоящее время она вошла во всеобщее употребленіе: на бильярдѣ играютъ дамы, онъ сдѣлался необходимою принадлежностью каждаго порядочнаго загороднаго дома; его можно встрѣтить даже въ богатыхъ домахъ; наконецъ, имѣть у себя бильярдъ составляетъ одно изъ условій хорошаго тона и общественнаго приличія.

### Принадлежности бильярдной игры.

Бильярдъ состоитъ изъ трехъ главныхъ частей, которыя суть:

- 1) Столъ.
- 2) Сукно.
- 3) Борты.

Столъ имѣеть отъ тридцати до тридцати шести дюймовъ въ вышину; двѣнадцать футовъ въ длину и шесть въ ширину, между бортами.

Борты опушены суконною кромкою.

Сукно, обыкновенно зеленаго цвѣта, наклеено сверху и покрываетъ совершенно весь столъ

На четырехъ углахъ стола и посрединѣ длинныхъ бортовъ, сдѣланы круглыя отверстія или дыры, называемыя *лузами*, которыя должны принимать шары.

*Кій* есть ничто иное какъ палка, которою толкаютъ шаръ. Онъ оправленъ на толстой своей оконечности въ слоновую или въ простую кость; впрочемъ можно обойтись и безъ этой оправы. Инструментъ этотъ держать за тонкій конецъ, и толкаютъ шаръ другимъ концомъ.

Столъ, какъ мы сказали выше, имѣеть лузы. Эти лузы, полукруглыя углубленія, имѣющія около двухъ дюймовъ въ діаметръ и находящіяся въ числѣ шести, назначены для принятія шаровъ.

Шары дѣлаются изъ слоновой или простой кости, имѣють величину соотвѣтствующую діаметру лузы, и бываютъ различнаго цвѣта: бѣлые, красные, розовые, синіе, зеленые и желтый. Достоинство бильярдныхъ шаровъ, то есть за сколько очковъ отвѣчаетъ каждый изъ нихъ, измѣняется, смотря по ихъ цвѣту.

## **Существенныя основанія бильярдной игры.**

Бильярдная игра, требующая большаго проворства, особенной ловкости и продолжительнаго упражненія, состоитъ собственно въ томъ, чтобъ посредствомъ удара, привести въ движеніе или подкатить свой шаръ или шаръ противника въ то мѣсто, въ которое

желаютъ, напримѣръ въ ту или другую лузу, или ударить имъ въ другой шаръ и заставить его войти въ лузу. Вся трудность заключается здѣсь въ томъ, какимъ образомъ ударить своимъ шаромъ въ шаръ своего противника.

Эта проблема, какъ и всѣ прочія, свойственныя бильярдной игрѣ, разрѣшается слѣдующими двумя правилами:

1) Уголъ ударенія шара объ одинъ изъ бортовъ бильярда, равенъ углу отраженія.

2) При встрѣчѣ одного шара съ другимъ, если мы проведемъ между ихъ центромъ прямую линію, которая понеобходимости пройдетъ черезъ точку соприкосновенія, то эта линія означитъ направленіе шара, пущеннаго послѣ удара. Отъ точнаго примѣненія этой задачи истекаетъ такъ называемое *познаніе дѣйствій*, познаніе, приобретаемое не иначе какъ долговременнымъ упражненіемъ и опытами, производимыми на самомъ бильярдѣ. Такъ какъ всѣ тонкости и подробности бильярдной игры невозможно объяснить посредствомъ однихъ только теоретическихъ указаній, безъ помощи практики, то мы ограничимся здѣсь описаніемъ различныхъ игръ, а также нѣкоторыхъ правилъ, потому что практическое изученіе возможно только на самомъ дѣлѣ.

### **Простая партія.**

Въ эту партію обыкновенно играютъ два игрока; впрочемъ въ ней могутъ принимать участіе три или четыре, которые въ такомъ случаѣ играютъ попеременно.

Если играютъ трое, то одинъ изъ нихъ по очереди занимаетъ ролю короля и продолжаетъ партію безъ

прерывно; оба его противника смѣняются, какъ скоро ктонибудь изъ нихъ ошибется, потеряется, или король сдѣлаетъ шара, однимъ словомъ, когда король чтонибудь считаетъ. Или играютъ еще такъ, что первый, играющій противъ короля, сперва перестаетъ играть, если король сдѣлалъ половину партіи, то есть шесть очковъ.

При четырехъ мѣняются два и два, другъ съ другомъ.

Когда всѣ участки, каждый въ свою очередь, были королями, это называется *туромъ*.

По предварительномъ условіи между игроками на счетъ цѣны и очковъ, а равно *капота*, кидаютъ два игорныхъ шара въ одну лузу; тогда вынувшій № 1 выставляетъ шаръ и есть первый король.

Кто не попадетъ въ шаръ противника или сыграетъ его шаромъ, тогъ проигрываетъ одно очко.

Сдѣлавшій шара снова выставляетъ его; также тотъ, кто возьметъ въ одно время два или нѣсколько очковъ, дѣлаетъ *асquit* или ставку.

Кто потеряетъ, платитъ два, а если къ тому еще онъ не попалъ въ шаръ противника, три очка.

Выбросившій шаръ противника за бортъ выигрываетъ два очка, а выбросившій свой собственный шаръ теряетъ такое же число очковъ. Кто сдѣлаетъ *нонпассе* (см. словарь), тотъ теряетъ два очка, а другой выставляетъ.

Кто потеряется, или выброситъ свой шаръ за бортъ, недостигнувши имъ шара противника, теряетъ четыре очка.

Партія кончается двѣнадцатью очками.

При этой игрѣ позволено употребленіе обыкновенныхъ пособій, какъ то: козелка, мазика, оборота и пр.

## Триамболь.

Въ эту партію обыкновенно играютъ двое, если же принимаютъ въ ней участіе трое или четверо, то слѣдуютъ тѣмъ же правиламъ, какія назначены для предыдущей игры. Къ этой игрѣ принадлежатъ оба игорные шара и одинъ карамбольный, который при началѣ игры ставится на определенное вверху карамбольное мѣсто.

Всѣ условія относительно цѣны или капота должны быть окончены до начала игры.

Партія состоитъ изъ двадцати четырехъ очковъ; 11-е есть простой, а 3-е—тройной капоть.

Если одинъ игрокъ даетъ другому что нибудь впередъ, то капоть можетъ быть определенъ по обоюдному добровольному согласію. Если же предварительно небыло сдѣлано никакого условія, то получившій нѣсколько очковъ впередъ, прежде чѣмъ онъ выйдетъ изъ простаго капота, то есть 12 очковъ, имѣетъ право также счесть еще половину отъ очковъ, полученныхъ имъ впередъ.

Кто выставляетъ, тотъ не долженъ ударять своимъ шаромъ въ бортъ такъ сильно, чтобъ онъ, отскочивши, попалъ въ карамбольный шаръ, стоящій на серединѣ; если же это случится, то онъ теряетъ очко; столько же теряетъ и тотъ, кто, выставляя, дотрогивается до карамбольнаго шара.

Кто дѣлаетъ карамбольный шаръ, тотъ платитъ три очка, и столько же платитъ тотъ, который послѣ того потеряется.

За сдѣланный игорный шаръ считается три очка, и столько же считаетъ противникъ за потерявшійся потомъ.

Если карамбольный шаръ будетъ сдѣланъ въ то время, когда шаръ противника стоитъ на полѣ, то его ставятъ на прежнее мѣсто, и получается право продолжать играть на этотъ шаръ или на шаръ противника; если же другаго игорнаго шара нѣтъ на полѣ, то выставляется карамбольный шаръ и снова дается ставка (асquit).

Если кто своимъ шаромъ ударить въ одно время оба шара, тотъ дѣлаетъ триамболь или карамболь и считаетъ два очка.

Сдѣлавшій въ одно время карамболь и карамбольный шаръ, считаетъ пять очковъ; сдѣлавшій полѣ шаръ противника, считаетъ четыре, а при карамболь оба шара—семь очковъ.

Если кто потеряется при одномъ изъ этихъ случаевъ, то хотя считаютъ за карамболь два, но и противникъ считать имѣетъ право за потерянный шаръ на карамболь три, а на игорный шаръ два очка. Еслибы партія стояла уже на 22 очкахъ, то въ этомъ случаѣ она отъ карамболяжа приходитъ къ концу.

Впрочемъ, по этому правилу играютъ не вездѣ, а именно, не считаютъ карамболя, когда за нимъ кто потеряется; также карамболь не вездѣ кончаетъ партіи, почему о томъ и другомъ надлежитъ дѣлать уговоръ предварительно.

Если игорный шаръ въ то время, когда будетъ сдѣланъ карамболь, станетъ прямо на его мѣсто, то послѣдній становится на ближайшій отъ него пунктъ, и его роняютъ на игорный столъ и предоставляютъ ему свободу стать на какомъ угодно мѣстѣ.

Кто сдѣлаетъ карамболь и будетъ играть прежде, чѣмъ поставятъ шаръ на мѣсто, теряетъ одно очко.

Если карамболь остается на полѣ и если играющій теряетъ съ нимъ вмѣстѣ на игорный шаръ, то про-



тивникъ играетъ въ карамбольный шаръ, гдѣ бы онъ ни стоялъ; если онъ играется въ квартирѣ, то должно играть на него наискось (*par bricole*); кто упадетъ въ него, теряетъ одно, а если потеряется при этомъ, проигрываетъ три очка

Въ этой игрѣ запрещается перебросить чужой шаръ. Тотъ, кто перекинетъ карамбольный шаръ, наказывается тремя, а игорный шаръ двумя очками.

При четырехъ игрокахъ, тотъ, который переброситъ шаръ, долженъ оставить игру.

Если оба шара сыграны противникомъ въ квартиру, то должно играть на одного изъ нихъ, или дать ставку (*асQUIT*) съ потерей одного, также какъ промахъ, при ударѣ наискось (*par bricole*), считается за одно очко.

За швейцарцевъ платятъ въ наказаніе три, а за нонпассе—одно очко.

Употребленіе пособій позволительно.

## Карамболь.

Въ этой партіи можетъ принимать участіе такое же число игроковъ, какъ и въ предшествовавшихъ. Кромѣ двухъ игорныхъ шаровъ, къ ней принадлежатъ два карамбольныхъ, изъ которыхъ одинъ ставится какъ въ триамболѣ, а другой на мѣсто у камеры.

При началѣ игры должно условиться, во всѣ ли лузы могутъ дѣлаться карамбольные шары, или нѣтъ.

Такъ какъ эта партія состоитъ изъ тридцати шести очковъ, то простой капотъ, когда не имѣютъ восемнадцати, а тройной, когда не имѣютъ девяти очковъ, теряются. Здѣсь однако наблюдается тоже, что сказано было выше при триамболѣ.

Во всемъ прочемъ исполняются правила прежней игры, и карамболяжъ между карамболями считается за три очка.

## **Каролина или карамболь въ пять шаровъ.**

Эта партія играется въ пять шаровъ. Здѣсь соблюдаютъ такія же правила, какъ и при триамболѣ. Кромѣ двухъ игорныхъ шаровъ употребляются еще три меньшаго размѣра, то есть два карамбольныхъ шара и одинъ стоящій на срединѣ, называемый каролиною.

Передъ началомъ каждой игры условливаются: должно ли считать карамболяжъ или нѣтъ.

Карамболяжъ съ игорнымъ шаромъ противника считается за два, съ каролиной и карамболомъ за четыре, съ игорнымъ шаромъ противника и съ каролиной—за три, и карамболяжъ съ обоими карамболями тоже за три очка.

Если по многимъ шарамъ сдѣланъ карамболь, то считаютъ карамболяжи по порядку, какъ они были сдѣланы. Тронуть, на примѣръ, сначала каролину, потомъ игорный шаръ и наконецъ карамболь, считаютъ за шесть очковъ; но если ударятъ сначала по игорному шару, потомъ по каролинѣ и наконецъ по карамбольному шару, то считаютъ семь очковъ.

Каролина можетъ быть сдѣлана только въ двѣ среднія лузы, и считается за шесть очковъ. Если кто послѣ этого потеряется, или сыграетъ въ угловую лузу, то платитъ такое же число очковъ.

Потерявшій шаръ при карамболѣ считаетъ три очка.

Такъ какъ эта игра оканчивается сорока восьмью очками, то подѣ двадцать четвертымъ бываетъ простой, а подѣ двѣнадцатымъ тройной капоть.

## Русская партія.

Эта партія, называемая также рѣзвою, и отличающаяся отъ всѣхъ другихъ своею неправильностью, идетъ на сорокъ или шестьдесятъ очковъ и играется съ пятыю шарами каролуны, изъ которыхъ одинъ желтый, одинъ красный, одинъ розовый, зеленый или голубой, и два бѣлыхъ..

Бѣлые шары считаютъ два очка; красный считаетъ три, розовый — четыре, желтый — шесть.

Бѣлые шары выигрываютъ вездѣ; красный и розовый только въ четырехъугольныхъ лузахъ, потому что они теряютъ на срединѣ; желтый въ однихъ лишь среднихъ лузахъ, вездѣ же онъ теряетъ столько очковъ, сколько могъ бы выиграть ихъ, то есть шесть.

Кто выигрываетъ очки, тотъ продолжаетъ играть.

Игрокъ, начинающій игру, даетъ свою ставку внѣ квартиры, гдѣ ему вздумается, не обязываясь ударять въ бортъ.

Если, давая ставку, трогаютъ шары, то теряютъ столько очковъ, сколько окажется тронутыхъ шаровъ; послѣдніе остаются на томъ мѣстѣ, на которомъ находятся, а если они упадаютъ въ лузу, то ставятся опять на ихъ относительныя точки.

Играющій вторымъ, долженъ дѣлать первый ударъ по бѣлому шару; если онъ дотрогивается прежде до другихъ, то теряетъ, какъ сказано это было въ предыдущемъ правилѣ; послѣ этого удара, онъ можетъ играть въ какой угодно ему шаръ.

Красный шаръ ставится на той же точкѣ, какъ и въ прочихъ партіяхъ; желтый на срединѣ, а синий — на точкѣ, которая образуетъ центръ полукруга квартиры.

Когда мѣсто сдѣланнаго шара находится занятымъ, послѣдній ставится на незанятую точку, самую отдаленную отъ игрока; если всѣ они заняты, то помѣщаютъ его возлѣ малаго, наиболѣе отдаленнаго, борта, и въ направленіи прочихъ шаровъ.

Если кто другой, кромѣ продолжающаго игру, останавливаетъ или отводитъ катящійся шаръ, и если этотъ шаръ не теряется, то остановившій теряетъ шаръ, а другой продолжаетъ.

Если играющій трогаетъ шаръ тогоже цвѣта, или свой собственный, то дѣлаетъ его недѣйствительнымъ; но не происходитъ никакой потери, если это будетъ шаръ противника; тогда послѣдній воленъ оставить его на томъ мѣстѣ, на которомъ онъ находится, или взять его въ руку.

Въ русской партіи каролина можетъ быть сдѣлана во всѣ шесть лузъ и вездѣ считается за шесть очковъ.

Кто дѣлаетъ карамболь, педѣлавши шара, считаетъ это и продолжаетъ играть.

Кто потеряется, платитъ за это, какъ за сдѣланный шаръ и продолжаетъ играть.

Кто сдѣлаетъ два шара и тотчасъ же потеряется, считаетъ оба шара за сдѣланные и продолжаетъ играть.

Кто чужой или свой собственный шаръ перебросятъ за бортъ, платитъ за это и продолжаетъ играть.

При этой игрѣ для искуснаго игрока нетрудно оставаться въ ударѣ и вскорѣ кончить всю партію.

Впрочемъ, многіе пункты русской партіи зависятъ отъ условія.

### **Круговая (A LA RONDE).**

Въ эту партію играютъ съ двѣнадцатю шарами и еще однимъ шаромъ больше.

Число игроковъ не опредѣляется.

Каждый изъ играющихъ передъ началомъ игры дѣлаетъ ставку, изъ которой платится выигрышъ, а проигрышъ поступаетъ въ кассу.

Игорный шаръ сначала и всякій разъ какъ онъ въ рукѣ, ставится намѣсто каролины.

Шары раставляются въ одинакомъ порядкѣ, плотно къ краямъ, такъ что отъ одной лузы до другой всегда стоятъ два шара.

Жребій рѣшаетъ, кому изъ игроковъ слѣдовать за другимъ, и это отмѣчается на доскѣ.

Первый игрокъ играетъ игорнымъ шаромъ, стоящимъ на мѣстѣ каролины, въ одинъ изъ двѣнадцати шаровъ, стоящихъ по краямъ. Въ этихъ же надобно играть по порядку съ краю, именно отъ правой руки къ лѣвой, или отъ лѣвой къ правой, прежде чѣмъ можно играть на шара, сдвинутаго съ мѣста.

Кто дѣлаетъ ошибку и роняетъ сдвинутый шаръ, тотъ теряетъ два очка.

Кто сдѣлаетъ другой шаръ, тотъ играетъ до тѣхъ поръ, пока дѣлаетъ шары. Хоть въ то время, когда шары стоятъ еще по краямъ, должно играть преимущественно въ нихъ; однако шары, которые опять подошли къ краю, отъ того освобождаются.

Промахъ на шаръ, въ который было намѣрено, если потомъ и былъ чокнуть другой шаръ, обозначается чертой на доскѣ или маркой.

Если при такомъ промахѣ трогаютъ другаго шара, то теряютъ три марки; еслиже дѣлаютъ нѣсколько шаровъ, то платится за каждый по 2.

Если играющій не попадетъ въ послѣдняго изъ стоящихъ по краямъ шаровъ, то платитъ одну марку и долженъ столько времени играть въ него, пока

въ него попадетъ; еслиже онъ сдѣлаетъ его при второмъ ударѣ, то за это ничего не считается.

За каждый сдѣланный шаръ, еслибы даже ихъ было много, получаютъ по двѣ марки.

Если еще по краямъ стоятъ шары, и если противъ правила сыграютъ въ другой шаръ, а потомъ ударятъ въ слѣдующій, то это не почитается за ошибку и за каждый при томъ сдѣланный шаръ получаютъ по двѣ марки.

Всѣ сдѣланные шары не участвуютъ въ игрѣ.

Перебросить чужой шаръ черезъ бильярдъ позволяется, и за это платится двѣ марки; впрочемъ на многихъ бильярдахъ это непозволено, почему и надобно въ томъ предварительно условиться. Камеры небываеетъ.—Употребленіе бильярдныхъ пособій допускается.

Если шаръ оттого, что потеряется или перескочитъ черезъ бортъ, сойдетъ съ поля, то его снова толкаютъ съ середины.

Кто промахнется или ударитъ не по настоящему шару и въ тоже время потеряется, платитъ три марки; столько же обязанъ онъ заплатить и въ томъ случаѣ, если переброситъ свой шаръ черезъ бортъ.

Если кто потеряется и сдѣлаетъ шары, то считаютъ за каждый по двѣ марки.

Если всѣ шары до одного сдѣланы, то имъ и игорнымъ шаромъ играется попеременно; первый ударъ дѣлается послѣднимъ, и это случается тогда, когда имѣютъ обыкновеніе, вмѣсто игорнаго шара, брать меньшій шаръ, чтобъ имъ выиграть партію.

Если одинъ изъ двухъ сдѣлалъ шара, то сдѣлавшій его получаетъ отъ cadaго соучастника игры по четыре партіи; если же онъ потеряется или переброситъ свой шаръ за бортъ, то обязанъ заплатить

каждому по четыре марки, а также и деньги за партію; сверхъ того следующую игру онъ долженъ начинать первый.

### **Въ пирамиду.**

Въ этой игрѣ число игроковъ неопредѣлено, только во всякомъ случаѣ оно должно быть нечетное.

Сначала должно уговориться: считать ли по шарамъ или по очкамъ на шарахъ, и по скольку платить за то и другое.

Игроки раздѣляются по жребію на двѣ равныя части при каждой партіи.

Въ самой партіи обѣ стороны мѣняются одна съ другою, такъ что при каждой партіи слѣдуютъ по два; впрочемъ не вездѣ бываетъ такъ; но по порядку, назначенному жребіемъ, каждый игрокъ играетъ для себя, кладетъ сдѣланные шары и по окончаніи партіи считаетъ число очковъ.

Первый играетъ изъ камеры на пирамидально разставленные остріемъ къ нему 15 или 21 шаровъ.

За каждый промахъ считается очко.

Кто сдѣлаетъ одного шара, тотъ остается играть.

Если шаръ сыгралъ въ квартиру, то играть на него должно не прежде, пока не останется внѣ никакого другаго шара.

Въ каждой партіи должно поступать также, какъ было сказано выше обѣ игрокахъ.

Чужой шаръ, выброшенный за бортъ, идетъ за сдѣланнаго.

При концѣ игры послѣднимъ и игорнымъ шаромъ играютъ попеременно, и оба считаютъ, если одинъ

изъ нихъ сдѣланъ, еще столько очковъ, сколько на нихъ находится.

Деньги за партію платятся всеми играющими.

Кончившій партію, въ слѣдующей партіи опять начинается.

—

### **Охота (A LA CHASSE).**

Эта партія имѣетъ большое сходство съ предыдущею, и въ ней употребляются тѣже самыя правила, если они не объяснены другими.

Маленькіе шары устанавливаются вдоль по порядку, такъ что ихъ линія пересѣкаетъ верхнее карамбольное мѣсто, на которое становится средній шаръ.

Кто потеряется, тотъ долженъ отдать противной партіи шаръ, которымъ онъ игралъ, также и прочіе шары въ подобномъ случаѣ.

Если сдѣланный шаръ не былъ сперва тронутъ, то противная партія хотя и беретъ его, однако не можетъ брать другихъ.

Въ концѣ партіи не играютъ, какъ въ пирамидѣ, попеременно игорнымъ и маленькимъ шаромъ, но всегда первымъ въ послѣдняго, и находящіяся на немъ очки, если онъ будетъ сдѣланъ, считаются въ пользу игрока; при потерѣ же своего шара—въ пользу противной партіи.

—

### **A LA BOULE.**

Число игроковъ можетъ быть неопредѣленно.

Здѣсь каждый изъ играющихъ дѣлаетъ ставку, которая бываетъ больше или меньше, смотря по предварительному условію.



Жребій рѣшаетъ порядокъ, въ которомъ игроки должны слѣдовать одинъ за другимъ.

Первый выставляетъ, а второй долженъ играть въ выставленный шаръ, какъ въ простой партіи, причѣмъ онъ долженъ держаться квартиры.

Если шаръ, въ который играютъ, будетъ сдѣланъ, то обязанъ тотъ, кому онъ принадлежитъ, заплатить двѣ марки, и сверхъ того онъ получаетъ двѣ черты на доскѣ.

Уплата марками при чорточкахъ не вездѣ употребительна и должна быть предварительно условлена между игроками.

Если второй не сдѣлаетъ шара, принадлежавшаго первому игроку, то третій играетъ шаромъ сперва на шаръ втораго и т. д. смотря по ходу игры.

Кто потеряется, на того записываютъ два очка, а тотъ, отъ чьего шара онъ потерялся, получаетъ двѣ марки. Такъ какъ это не всѣми употребляется, то должно быть сдѣлано предварительное условіе.

За каждый промахъ пишется на доскѣ чорточка.

Кто играетъ изъ руки, долженъ дѣлать это изъ котла.

Тотъ, у котораго отмѣчено на доскѣ восемь чорточекъ, почитается умершимъ, то есть онъ не играетъ болѣе въ этой игрѣ.

Хотя бы у послѣдняго, оставшагося въ этой игрѣ, находилось семь чорточекъ, онъ все таки выигрываетъ всю партію.

—

### **Смѣшанная (A LA GUERRE).**

Въ этой игрѣ число игроковъ должно быть не менѣе трехъ; но въ ней могутъ принимать участіе десять и болѣе.

Каждый игрокъ кладетъ назначенную ставку, и игроки уговариваются между собою, сколько должно будетъ платить за сдѣланный шаръ.

Смотря по числу игроковъ, такое же число отмѣченныхъ нумерами или черными пунктами означенныхъ шаровъ, раздается играющимъ изъ мѣшка, и число очковъ опредѣляетъ, которому изъ игроковъ играть послѣ другаго.

Кто вынулъ первый №, тотъ даетъ ставку; затѣмъ играетъ № 2-й, потомъ № 3-й, пока опять не начнетъ первый. Слѣдовательно каждый играетъ только тѣмъ шаромъ, который достается ему по жребію.

Каждый играющій изъ руки долженъ держаться квартиры и не выходить изъ борта.

Общее правило заключается здѣсь въ томъ, что въ продолженіи партіи каждый долженъ играть на близъ стоящій шаръ.

Кто не попадетъ въ ближайшій шаръ, получаетъ на доскѣ подъ своимъ именемъ чорточку: если же попадетъ въ другой шаръ, а не въ ближайшій, на который должно играть, то не считается.

Если игрокъ попадетъ сперва въ шаръ, только не въ ближайшій, потомъ донгрывается до этого, то сдѣланные шары считаются и штрафа не бываетъ.

Если не совсемъ сомнительно, какой шаръ ближайшій, то никто не долженъ, подъ опасеніемъ штрафа одного очка, напоминать о томъ игроку, который въ ударъ. Если же сомнительно, то должно быть кіемъ или снуркомъ вымѣрено, который шаръ ближайшій, а если шары стоятъ на одинаковомъ разстояніи, то рѣшается жребіемъ.

Когда шаръ находится въ квартирѣ, то не прежде можно играть на него, пока ниодинъ болѣе не стоитъ внѣ ея.

Если всѣ шары стоятъ на квартирѣ и должно играть изъ руки, то играютъ нанскою на ближайшаго или безъ вреда себѣ выставляютъ свой шаръ. Если въ первомъ случаѣ не попадаютъ въ шаръ и игорный шаръ добѣжить опять до средней лузы, то теряютъ одно очко, а если остается въ камерѣ—два очка. Если онъ придетъ назадъ чрезъ среднюю лузу, то почитается за выставку.

Если играющему изъ камеры будутъ мѣшать стоящiе тамъ, то ихъ на время снимаютъ и замѣчаютъ то мѣсто, гдѣ они стояли.

Если при игрѣ изъ камеры будетъ дотронуть шаръ, который тамъ стоитъ, то отъ того, кому онъ принадлежитъ, зависитъ поставить его на прежнее мѣсто или оставить такъ.

Если кто сдѣлаетъ шаръ, то получаетъ отъ того, кому онъ принадлежитъ и на кого записываются двѣ чорточки—одну марку. Играть продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока дѣлаютъ шары.

Кто потеряется о чей нибудь шаръ, на того записываются двѣ чорточки; кромѣ того онъ платитъ одну марку тому, о чей шаръ онъ потерялся.

Если кто потеряется, не попавши въ шаръ, на который играетъ, то играющему тѣмъ шаромъ онъ платитъ одну марку, а на всѣ записываются три чорточки.

Перебросить чужой шаръ за бортъ считается также, какъ сдѣлать его; перебросить же свой, все равно какъ потерять.

Кто черезъ то, что потерялся, перебросилъ свой шаръ за бортъ или сдѣлалъ его,—сойдетъ съ поля, тотъ играетъ, если дойдетъ до него очередь, изъ руки.

Кто сыграетъ безъ очереди и на фальшиваго шара, или фальшивымъ, тотъ теряетъ одно очко и сдѣланные шары почитаются недѣйствительными.

У кого на доскѣ оказывается восемь чорточекъ, тотъ умеръ, и въ этой игрѣ уже болѣе не играетъ; впрочемъ первый игрокъ, который умеръ, можетъ откупиться новой вставкой. Когда это бываетъ, то, если приходитъ его очередь, онъ долженъ написать на себя столько чорточекъ, сколько всего больше ихъ записано на какомъ нибудь игрокѣ. Также дается ему право покупать шаръ у другаго соучастника въ игрѣ.

За сдѣланный шаръ обыкновенно полагается четвертая часть выставки.

Послѣдній игрокъ выигрываетъ всю ставку и платитъ за сыгранную партію.

Если кто захочетъ свой шаръ продать, въ продолженіи партіи, то продать можно только соучастнику въ игрѣ.

Впрочемъ это правило не вездѣ наблюдается между играющими, которые предварительно должны о томъ уговориться.



## **Словарь употребительныхъ словъ при бильярдной игрѣ.**

*Играть оборотомъ*—значить: взять обратную сторону кія въ руку и такимъ образомъ толстымъ концомъ оттолкнуть шаръ.

*Нонпассе*, которое бываетъ только при игрѣ вдвоемъ: если мой шаръ не только не дотронется до другаго шара и сверхъ того не добѣжитъ до мѣста,

въ которомъ тотъ стоитъ, но даже не находится съ нимъ въ прямой линіи.

*Швейцарецъ*, также случающійся при игрѣ вдвоемъ, значитъ: если мой шаръ не только не дотронется до другаго, но еще прежде, нежели добѣжить до мѣста, на которомъ тотъ стоитъ, и еще менѣе станетъ съ нимъ на прямой линіи—перескочитъ или перебѣжить

*Дѣлатъ карамболь*, что бываетъ при карамболѣ и каролинѣ—значитъ: если я своимъ шаромъ въ одинъ ударъ дотрогиваю два или нѣсколько шаровъ

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

*Шаръ приклеенъ*—значитъ: шаръ стоитъ близко къ борту.

*Шаръ крѣпко приклеенъ*—значитъ: шаръ стоитъ такъ близко къ борту, что до него дотрогивается.

*Контрбилль*—значитъ: если шаръ отъ того края, куда онъ покотился, отскочитъ, и оба шара другъ друга еще ударятъ. Это называется также *contre-coup*.

*Тронуть шаръ*—значитъ: очень слабо и почти слегка до него коснуться.

*Un salvo*—значитъ: чорточка въ нижней половинѣ бильярда, сдѣланная мѣломъ или чѣмъ нибудь другимъ.

*Наискось*—значитъ: такъ играть, что шаръ, ударяясь въ извѣстное мѣсто края, отъ него отскакиваетъ и ударяетъ по другому шару.

*Призой* называютъ, когда шаръ стоитъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ онъ легко можетъ быть взятъ.

*Швейцарецъ*, который только бываетъ при игрѣ вдвоемъ значитъ: если я своимъ шаромъ не только не

ударю шара противника, но еще потеряюсь или перекину свой шаръ за бортъ.

*Дълатъ дублетъ*—значить: своимъ шаромъ сыграть шаръ другаго съ одной стороны на другую или снизу на верхъ или сверху внизъ.

*Триплетъ или крейцдуплетъ* — значить: если шаръ будетъ такъ чокнуть, что побѣжить съ одной стороны на другую, а съ той опять на ту же, или снизу на верхъ, и оттуда опять внизъ, или сверху внизъ, и оттуда опять на верхъ.

*Квартдуплетъ*—значить: если шаръ будетъ такъ чокнуть, что онъ побѣжить съ одной стороны на другую, съ этой опять на ту же, и съ той опять на эту же; или снизу на верхъ или сверху внизъ, оттуда опять на верхъ, и потомъ опять внизъ.

*Выставка (acquit)*—значить: шаръ, на который должно играть.

*Сдѣлатъ шаръ*—значить: своимъ шаромъ положить чужой шаръ въ лузу.

*Quitt à deux*, что только бываетъ между 2 игроками, если одинъ другому чтонибудь проигралъ,—значить: уговориться, удвоить ли въ будущую партію проигрышъ, если ее проиграетъ въ предшествовавшій, или, если онъ ее выиграетъ, уже ничего за нимъ не считать.

*Играть съ намъреньемъ*—значить: если я сдѣлаю шаръ по прежде обдуманному мною плану, и при каждомъ думаю о выгодной для себя пользѣ

*Я сдѣлалъ*—значить: мой шаръ сыгралъ въ одну лузу.

*Потеряться*—значить: свой шаръ сыграть въ лузу.

*Сыграть или взять полный шаръ*—значить: ударить шаръ въ середину.

*Сыграть*, или *сдѣлать шаръ раг сазо*—значить: если мой шаръ, отскочивъ отъ борта, стучается о другой шаръ,—или также ронять его въ лузу.

*Сыграть шаръ*—значить: попасть въ шаръ съ боку.

*Перерѣзать шаръ*—значить: въ шаръ, который срѣзываютъ, такъ попасть, что онъ пробѣгаетъ мимо лузы, въ которую его хотятъ сыграть.

*Перебросить свой шаръ за бортъ*—значить: перекинуть свой шаръ за бильярдъ.

*Киксъ*—значить: если кій, приударивъ шаръ, соскользнетъ съ него и не дастъ шару надлежащей силы.

*Приклееный мужикъ*—значить: если шаръ такъ стоитъ у борта, что между ними еще остается пространство.

*Гусаръ*—значить: если стукнутый шаръ блуждаетъ туда и сюда по полю и наконецъ падаетъ въ лузу.

*Лисица, фуксъ*—значить: если нечаяннымъ образомъ или черезъ отскокъ отъ борта, или черезъ контрбиль, или иначе игрокъ дѣлаетъ шаръ, въ который онъ не мѣтилъ, или котораго не думалъ дѣлать.

*Капотъ*, который только бываетъ въ игрѣ вдвоемъ, въ карамболъ и каролинъ, раздѣляется:

1. На простой,
2. Тройной
- и 3. Четверной.

Простой капотъ бываетъ, если у кого нѣтъ половины, тройной—четвертой части, а четверной—осьмой части, или совершенно ничего отъ того числа очковъ, на который играется партія.

*Влачить* (въ *à la guerre* употребительное выраженіе)—значить: сыграть шаръ другаго на такое мѣсто, гдѣ онъ легко можетъ быть сдѣланъ.

*Сыграть на себя*—значить: сыграть своего шара въ камеру.

*Свитомъ*—значить: если игрокъ дѣлаетъ безпре-  
станно очки за очками, такъ что его противникъ, ко-  
торого прежде были очки, не можетъ написать на  
него ни одного очка.

—