

НОВЫЙ, ПОЛНЫЙ И САМЫЙ ПОДРОБНЫЙ  
ПОДАРОКЪ  
МОЛОДЫМЪ ХОЗЯЙКАМЪ.  
СОВРЕМЕННЫЙ ГАСТРОНОМЪ.

ДРАГОЦѢННАЯ КНИГА

для уменьшенія расходовъ и приготовленія вкуснаго, здороваго,  
питательнаго, роскошнаго и дешеваго

СКОРОМНАГО И ПОСТНАГО СТОЛА.

Болѣе 2000 различныхъ кушаній, поварскихъ и кондитерскихъ пригото-  
вленій, начиная отъ самыхъ простыхъ до самыхъ изысканныхъ:  
русской, французской, нѣмецкой, польской, англійской, итальянской,  
греческой и армянской гастрономической кухни. Съ подробнымъ опи-  
саніемъ сколько и какихъ припасовъ и провизіи идетъ на всякое ку-  
шанье, отъ двухъ персонъ до большихъ званыхъ обѣдовъ, какъ его  
слѣдуетъ готовить, какъ подавать, при чемъ обращено особенное  
вниманіе на домашнюю экономію.

---

25 частей съ приложеніемъ 40 рисунковъ

---

устройства кухни, всѣхъ кухонныхъ принадлежностей, способовъ рѣзать  
мясо, дичь и рыбу, убирать холодныя, разварное, жаркое и различныя  
пирожныя,

А ТАКЖЕ СЕРВИРОВАТЬ ОБЪЕДЕННЫЕ СТОЛЫ.

СОСТАВИЛА

*Е. Моравицъ*

*подъ редакціей А. Норделли.*

МОСКВА.

Типографія Вильде, Верхняя Кисловка, собственный домъ.

1887.

## Правила биллиардной игры.

### Биллиардъ и его принадлежности.

Мы не будемъ останавливаться на вещахъ всѣмъ извѣстныхъ; укажемъ только на то, чего не всякій знаетъ. Лучшій размѣръ биллиарда 6 футовъ ширины и 12 длины. Тогда линія отъ одной угольной лузы до другой вкось черезъ длину биллиарда будетъ въ  $13\frac{2}{3}$  фута, линія отъ средней лузы вкось къ угольной  $8\frac{1}{2}$  футовъ, а площадь всего биллиарда 72 квадратныхъ фута.

Доска биллиарда, покрытая сукномъ, дѣлается изъ мрамора, желѣза и другихъ матеріаловъ; но всего чаще изъ дерева. Этотъ матеріалъ лучше прочихъ, если только дерево уже не садится. Оно должно быть твердо и сухо, и доска биллиарда должна быть склейная изъ очень маленькихъ кусочковъ.

Главное достоинство сукна на биллиардѣ — тонкость и ровность. Грубое сукно оказываетъ слишкомъ сильное треніе на шары и требуетъ отъ игрока много силы, а узлы въ ткани легко измѣняютъ направленія шаровъ.

Борты должны быть вышиною въ 3 дюйма, прямые, не слишкомъ твердые и не слишкомъ мягкіе. Главное достоинство ихъ — равная во всѣхъ точкахъ упругость.

Биллиардъ должно часто повѣрять; малѣйшія обстоятельства могутъ сдѣлать его невѣрнымъ, и тогда уточненная игра на немъ невозможна.

Важнѣйшая принадлежность биллиарда — кіи. Достоинство кіи имѣетъ большое вліяніе на игру, не смотря на то, что обыкновенно это обстоятельство считаютъ не важнымъ. Важность кіи возрастаетъ съ умѣньемъ игрока. Дурной игрокъ всегда играетъ дурно; но хорошій игрокъ съ хорошимъ кіемъ играетъ вдвое лучше. Очень полезно привыкнуть не къ слишкомъ тяжелому кію ( $1\frac{1}{4}$  фунтъ); тяжелый кіи утомляетъ руку; съ слишкомъ же легкимъ нельзя достаточно соразмѣрять силу удара. Длина кіи должна быть сообразна росту игрока.

Отъ толщины, округлости, мягкости или твердости кожаной наставки на концѣ кіи зависитъ очень многое. Эта кожа должна быть не слишкомъ упруга (напр. резиновая наставка вовсе не годится) и округлена умѣренно. Слишкомъ выпуклый конецъ

легко даетъ киксы; ловкій игрокъ произведетъ всѣ удары едва выгнутымъ на концѣ кіемъ.

Прямизна кія, само собою разумѣется, первое его достоинство. Но совершенно прямой кій—рѣдкость; всегда есть въ немъ, къ концу, хоть маленькая кривизна, а это имѣетъ важное вліяніе на игру. Кій долженъ быть сухъ и легко скользить по рукѣ. Это зависитъ, конечно, и отъ сухости руки, но во всякомъ случаѣ кій не долженъ быть лакированъ. Его должно вѣшать въ сухомъ мѣстѣ, и всего лучше за тонкій конецъ, зацѣпивши его петлею. Толстый же конецъ наливаютъ свинцомъ; это даетъ возможность лучше управлять кіемъ.

Достоинство шаровъ заключается въ совершенно круглой формѣ и въ единообразной плотности массы. Величина же бываетъ различная, смотря по роду игры или по вкусу игроковъ. Напр., при обыкновенной игрѣ въ 5 шаровъ, два діаметра шара должны быть больше ширины лузы, такъ, чтобы два шара не могли вкатиться въ нее рядомъ. Самые лучшіе шары вытачиваются изъ средней части слоновяго зуба; они должны быть бѣлы, безъ щелей и тяжелы.

## Практическія правила.

### Позиція игрока.

Хорошая позиція во время игры такъ важна, что безъ нея невозможно сдѣлать никакихъ успѣховъ. Приучившійся къ неловой, принужденной позиціи, никогда не дойдешь до хорошей игры. Корпусъ должно держать непремѣнно прочь отъ билліарда хоть на нѣсколько вершковъ, смотря по своему росту; одна нога должна стоять прямо противъ билліарда, а другая образовать съ нею уголъ около  $45^\circ$ ; эта самая твердая позиція. Руку должно держать вдали отъ тѣла, чтобы всѣ ея движенія были совершенно свободны. Изъ указательнаго и большаго пальца лѣвой руки дѣлается на сукиѣ подставка для оконечности кія. Кисть должна быть согнута для этого до половины, а конецъ кія не долженъ выдаваться дальше 5—6 дюймовъ за руку; иначе онъ легко начинаетъ колебаться въ сторону. Кисть правой руки должна образовать прямой уголъ съ локтемъ. Тѣло можно слегка склонить на лѣвую руку; это придастъ силы удару кія.

Одинъ изъ величайшихъ недостатковъ, котораго должно стараться избѣгать всѣми силами, — участіе плеча въ ударѣ кіемъ. Многіе въ минуту удара выдвигаютъ впередъ плечо — (это слѣдствіе дурной позиціи) — и отъ этого никогда не могутъ играть порядочно.

### Условія хорошаго удара кіемъ.

Хорошій ударъ кіемъ — дѣло чрезвычайно важное. Ударъ долженъ быть свободный, непринужденный, такъ сказать, круглый, а не угловатый. Часть руки отъ плеча до локтя должна оставаться неподвижною; движеніе должно быть сообщено кію только передней половиною руки, и въ особенности кистью. При сильномъ ударѣ передняя часть руки можетъ оказывать все свое вліяніе, но движенія кисти и руки все таки должны быть раздѣлены. Игрокъ, особенно начинающій, не долженъ спѣшить ударомъ, а прицѣливаться спокойно и по возможности въ середину шара. Есть однакоже и тутъ граница: прицѣливаясь слишкомъ долго, чаще теряешь, нежели приобретаешь вѣрность глазомѣра.

Сначала должно воздерживаться отъ сильныхъ ударовъ; иначе трудно будетъ привыкнуть давать кію прямое и равномерное движеніе. Начинающій непременно долженъ начать съ ударомъ въ самый центръ шара, и упражняться на самыхъ легкихъ биліяхъ. Для него всего важнѣе приобрести хорошій ударъ кіемъ, свободу движеній руки.

### О различныхъ вліяніяхъ удара кіемъ.

Приобрѣвши хорошій ударъ кіемъ вообще, можно приступить и къ изученію дѣйствій его на шаръ. Теорія можетъ въ этомъ случаѣ только указать путь и цѣль, но остальное дополняетъ практика. Только навыкомъ приобретається, напр., чувство силы удара, оцѣнка упругости бортовъ и т. п.

Подробное математическое изъясненіе измѣненій, производимыхъ ударомъ кія въ движеніи шара, читатель найдетъ въ теоретической части руководствъ къ билліардной игрѣ. А здѣсь упомянемъ о главныхъ обстоятельствахъ, и въ особенности о томъ, что зависитъ въ этомъ дѣлѣ отъ умѣнья игрока.

### Обратное дѣйствіе кія.

Если ударить кіемъ въ шаръ ниже его центра, то шаръ, подвигаясь впередъ, вертится въ то-же время назадъ, и ударивши прямо въ другой шаръ, побѣжитъ обратно. Слѣдствія бываютъ очень различны, смотря по тому, на сколько ниже центра, или насколько въ сторону пришелся ударъ. Очень ошибаются тѣ, которые думаютъ, что надо дать ударъ очень сильный, чтобы заставить шаръ откатиться назадъ. Напротивъ того, средній ударъ въ этомъ случаѣ гораздо дѣйствительнѣе. Главное условіе состоитъ въ томъ, чтобы держать кія горизонтально къ плоскости билліарда, ударить шаръ ниже центра, и сообщить рукѣ отскакивающее движеніе, что легче почувствовать, нежели объяснить словами. Плечо не должно принимать ни малѣйшаго участія въ этомъ движеніи. Если шары далеко одинъ отъ другаго, тогда, конечно, ударъ долженъ быть сильнѣе, дабы вращательное движеніе шара сохранилось на далекомъ протяженіи; сила этого удара сообщается шару преимущественно кистью.

Ударъ внизъ шара употребляется частью для избѣжанія такъ называемаго *contresour*, частью для удержанія своего шара на извѣстномъ мѣстѣ, частью для произведенія многихъ карамблей, которые прежде, до изобрѣтенія кожаной наставки на концѣ кія, считались совершенно невозможными. Если вы хотите заставить вашъ шаръ остановиться, при прямомъ ударѣ, на мѣстѣ столкновенія шаровъ, то не для чего брать его слишкомъ низко; надо только дать острый клапшотъ, взявши шара почти въ самый центръ; при слишкомъ низкомъ ударѣ теряется сила. Тутъ все зависитъ преимущественно отъ движенія руки; хорошій игрокъ никогда не беретъ шара слишкомъ низко и дѣлаетъ между тѣмъ превосходнѣйшіе клапшоты. Удары внизъ шара дѣлаются большею частью съ цѣлью измѣнить уголъ, подъ которымъ долженъ отойти вашъ шаръ, — о чемъ подробнѣе будетъ сказано ниже; но вѣрное чувство надлежащей силы удара лежитъ въ рукѣ и можетъ быть пріобрѣтено только навыкомъ. Легкій и сильный ударъ — самый лучший.

### Ударъ боковой.

Ударъ кіемъ ниже центра и въ бокъ требуетъ много ловкости и навыка: онъ легко даетъ киксъ. Тутъ особенно нуженъ твер-

дый ударъ. Боковые удары умножили разнообразіе билій до безконечности и дали возможность совершенно по произволу управлять движеніями шаровъ. Въ знаніи этихъ то ударовъ и въ точности ихъ исполненія заключается истинное искусство билліарднаго игрока. — Безъ умѣнья дѣлать боковые удары въ наше время нельзя возвыситься надъ посредственностью въ билліардной игрѣ. За то эти удары чрезвычайно трудны и требуютъ огромной практики; выучившись ихъ дѣлать, надо еще выучиться примѣнять ихъ къ достиженію предположенной цѣли. Руководство къ познанію тѣхъ законовъ движенія, которые управляютъ шарами въ слѣдствіе боковыхъ ударовъ, читатель найдетъ въ теоретической части „Руководствъ“. Но разсчитывая эти законы, игрокъ долженъ принимать въ соображеніе данныя во время игры условія: упругость бортовъ, величину билліарда, тонкость сукна, вѣсъ шаровъ, степень твердости кожаной наставки на кіѣ.

Здѣсь мы предлагаемъ нѣсколько практическихъ правилъ для этого рода ударовъ. Начинаящій очень часто дѣлаетъ киксы при ударѣ въ бокъ шара. Во избѣжаніе этого надо обращать вниманіе, чтобы въ рукѣ не происходило сотрясенія въ мгновеніе удара, отъ чего кіѣ естественно скользятъ по боку шара. При этомъ ударѣ въ особенности важно, чтобы плечо оставалось въ совершенномъ покоѣ. Удача зависитъ отъ движенія руки и мгновеннаго отведенія кія, какъ при ударѣ внизъ шара. Боковой ударъ заставляеть шаръ вертѣться на косвенной оси, и слѣдствія его оказываются при второмъ толчкѣ о бортъ яснѣе, нежели при первомъ. Это происходитъ отъ того, что шаръ имѣетъ два движенія: поступательное и вращательное, и если первое слабѣетъ, то второе выказывается тѣмъ съ большею ясностью. Простому игроку нерѣдко случается дивиться собственному удару, когда шаръ его отходитъ отъ втораго и третьаго борта по совершенно неожиданному направленію и съ неожиданною скоростью; а хорошій игрокъ, знающій законы движенія шаровъ на билліардѣ, сдѣлаетъ этотъ же самый ударъ съ умысломъ. Цѣль боковаго удара не только измѣнить направленіе шара послѣ отраженія отъ борта, но и придать ему быстрѣйшее движеніе: ударивши шаръ съ средней силой, но въ бокъ, вы заставите его пробѣжать гораздо большее пространство, нежели ударивши его гораздо сильнѣе, но въ центръ. Этимъ способомъ теперь безъ особеннаго усилія заставляютъ шаръ коснуться борта разъ пять или шесть и сдѣ-



лять потомъ карамболь, — что прежде предполагало у игрока руку Геркулеса.

### Ударъ вверхъ шара.

Если вы хотите заставить вашъ шаръ не отойти отъ другаго шара назадъ, но бѣжать за нимъ дальше, то должны взять его выше центра, и притомъ сдѣлать ударъ кѣмъ не острый, какъ при клапшотѣ, а вольный, протянутый, что называется — съ подходомъ. При томъ тутъ вовсе не для чего брать своего шара очень высоко. Эта манера ведетъ только къ киксамъ. Если вы хотите въ то же время заставить вашъ шаръ удариться извѣстнымъ способомъ о бортъ, то не берите его для этого въ самый верхъ и при томъ въ бокъ, — это почти невозможно; вы достигнете той же цѣли, взявши его только немного выше центра.

Есть случаи (особенно, если шары стоятъ на одной линіи), когда нельзя сдѣлать карамболь, не перепрыгнувши шаромъ черезъ шаръ. Для этого надо приподнять руку и ударить шаръ въ голову короткимъ ударомъ, какъ будто кольнуть его. Многіе даютъ этотъ ударъ слишкомъ сильно, такъ, что шаръ выскакиваетъ за бортъ: его можно однакоже заставить прыгнуть и среднимъ ударомъ, лишь бы умѣть хорошо кольнуть. При навыкѣ можно вмѣстѣ съ тѣмъ заставить его отразиться отъ борта съ слѣдствіями боковаго удара, и дѣлать такимъ образомъ самые дивные карамболи.

Шары стоятъ иногда такъ, что невозможно взять своего шара внизъ, съ цѣлью заставить его отойти назадъ. Тогда вы можете достигнуть этой же цѣли иначе: дайте вашему шару почти отвѣсный острый ударъ по сю сторону верхней его точки: если шары не далеко одинъ отъ другаго, вы безъ особеннаго усилія заставите вашъ шаръ откатиться на всю длину бильярда. Этимъ же ударомъ заставляютъ шаръ пробѣжать извѣстное пространство и воротиться назадъ, не коснувшись борта или другаго шара.

### Ударъ въ шара при бортѣ.

Если вашъ шаръ ударилъ по другому, стоящему у самаго борта, то на этотъ второй шаръ подѣйствуютъ двѣ силы: ударъ вашего шара и отраженіе отъ борта. Последнее оное естественно

передаетъ вашему шару, который и отойдетъ по болѣе или менѣе прямой линіи, смотря по углу, подъ которымъ ударилъ другаго шара. Желая при этихъ условіяхъ заставить свой шаръ отойти назадъ, можно ударить его съ небольшою силою; а чтобы придать быстроты его обратному движенію, надо взять его внизъ. Если же, напротивъ того, дать ему сильный ударъ по верхъ центра, то онъ по причинѣ отраженія отъ борта отойдетъ назадъ на извѣстное пространство, но потомъ воротится и ударится въ тотъ же бортъ.

Слѣдствія бокового удара, даннаго кіемъ, всегда измѣняются обратно отъ этого рода столкновенія, такъ-же какъ и отъ *contre-coup*. Слѣдовательно, если вы хотите, чтобы вашъ шаръ отошелъ влѣво, то должны взять его вправо, и наоборотъ.

### С о н т р е - с о у р .

Такъ называется встрѣча двухъ шаровъ, бѣгущихъ по разнымъ направленіямъ. Его часто стараются произвести нарочно, для достиженія извѣстныхъ карамблей. Если шаръ близко отъ лузы, особенно угловой, то часто случается, что его можно сдѣлать посредствомъ *contre coup*. Такой шаръ можетъ считаться за дуплетъ, съ тою только разницею, что онъ отскочилъ въ лузу отъ шара, а не отъ борта. Чтобы выполнить этотъ ударъ съ успѣхомъ, должно своего шара взять вверхъ и дать ему легкой ударъ; если же другой шаръ стоитъ совершенно у борта, то своего должно взять внизъ. Эти биліи требуютъ большой точности расчета; предузнать именно ту точку, въ которой шары столкнутся, не легко. Дѣлать умышленный *contre-coup* хорошо только въ томъ случаѣ, когда вы почти увѣрены въ успѣхъ; при неудачѣ, шаръ вашъ остается близъ лузы, и вы сдѣлали подставку.

Объ удовольствіяхъ во время дачной жизни мы уже говорили въ предыдущей части, а потому замѣтимъ здѣсь, что отъ насъ самихъ зависитъ жить весело: стоитъ только разнообразить развлеченія, и тогда мы не будемъ даже нуждаться въ дорогихъ общественныхъ развлеченіяхъ.