# ПРАВИЛА БИЛЛІАРДНОЙ ИГРЫ СПЕЦІАЛЬНО-БИЛЛІАРДНОЙ ФАБРИКИ

Адресъ для телеграммъ:

Москва = Билліардъ.



Москва, Тверской бульваръ.

# ФАБРИНА НИГДЪ ОТДЪЛЕНІЙ НЕ ИМЪЕТЪ.

Зампианіе. Законы для билліардной шры пока теряеть ударь, и партнерь продолжаеть игру еще не изданы, но существуют правила, условія и уговоры, которые вырабатываются на практики; ихз соблю- то это считается за действательный ударъ. даютг условно, и если кто-либо вздумаетг имг не подчиняться, то ст ними просто не будути играть. Прямого и не можетъ быть.

#### Правила общія.

§ 1. Приступая къ игръ на билліардъ, прежде всего ста каждой игры. Начинаеть или даеть выставку тоть, кому придется очередь по жребію или согласію.

§ 2. На билліардъ находятся три точки, средняя изъ коихъ дълитъ билліардъ на двъ половины, при чемъ выставка шара начинается всегда съ того мъста, которое называется на билліардъ домомъ. Это пространство опредъляется прямою линіей, проведенною чрезъ верхнюю точку (на к торой ставится первый красный шаръ въ русской партіи), нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ шаръ (т.-е. слъдуетъ, такъ наз., тушъ), то этимъ лишается права на оче прибавляють къ очкамъ партнера. Если играющій послів правильно сыграннаго шара сдълаетъ тушъ, то онъ платитъ за тушъ, лишается права на ударъ, а сдъланный шаръ счи тается въ его пользу; если на замъчание партнера о сдъланномъ тушъ играющій не обратить вниманія, а ударить и сыграетъ шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредъленное мъсто, партнеръ получаетъ за промахъ, и продолжаетъ играть; если же послъ туша или не въ очередь

§ 4. При выставкъ бълаго шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой гартіи (кромъ русской съ кеглями) не позволяется выходить корпусомъ за протяжение линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища. Кромъ того, не позволяется ударять въ шаръ, не касаясь

зительно на тъ мъста, на которыхъ они стояли до означен-

въ то время хотя одной ногою пола. § 5. Если партнеръ остановитъ какимъ-либо образомъ или направить катившійся шарь играющаго въ сторону, то этоть или полосатаго) шара, называемаго «биткомъ» или «боешаръ считается сдъланнымъ въ пользу того, кто игралъ; Вымъ шаромъ», и 15 бълыхъ шаровъ, послъдовательно если подобное отступленіе отъ правиль сдълаеть играющій перенумерованныхъ отъ 1 до 15; играють, т.-е. бьють, потъмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имъетъ перемънно, однимъ только боевымъ шаромъ. право поставить таковой шаръ на прежнее мъсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 6. Если игрокъ остановитъ какимъ-нибудь образомъ или | шаръ долженъ стоять на верхней точкъ билліарда. направитъ катившійся шаръ противника въ сторону, то этотъ шаръ считается сдъланнымъ въ пользу того, кто игралъ, и ставится на опредъленное мъсто; если бълый, снимается | шару, положенному въ лузу, присчитывается 10, итого съ билліарда.

ланный шаръ становится на опредъленное мъсто, а осталь- тельно каждый долженъ сдълать по пятидесяти (50).

§ 8. Если же подобное отступление отъ правилъ сдълаетъ | на долю каждаго, то недостающее число проигрывается тому, играющій своимъ шаромъ, чтобъ избъжать бортового удара у кого по окончаніи партіи окажется очковъ больше опредъ-(prescolle), то противникъ имъетъ право поставить катившійся | леннаго числа. шаръ, гдъ ему угодно, и, сверхъ того, получаетъ одно очко. § 9. Если кто по ошибкъ сыграетъ цвътнымъ шаромъ, | дотронуться краснымъ до одного изъ бълыхъ шаровъ, пото сдъланный шаръ не считается, и, кромъ того, партнеръ присчитываетъ себъ одно очко, а шары остаются, гдъ остано-

новился его шаръ; въ случат же недоразумтнія противникъ не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно маркеръ не имъетъ права указать раньше, чъмъ его

его одинъ изъ играющихъ, имъетъ право повернуть шаръ то шаръ ставится плотно къ верхнему борту посрединъ. на мъстъ, стараясь придерживать его лъвой рукой, чтобы не сдвинуть съ занимаемой имъ точки.

§ 12. Въ случаъ, если шаръ, прикатившійся къ краю лузы, повидимому, пріостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается д'вйствительнымъ, когда игрокъ при остановкъ своего шара не сдълаетъ никакого особеннаго дви- нать слъдующую партно. женія, отъ котораго шаръ неправильно могъ бы упасть въ лузу; если же шаръ, остановившійся у края лузы, упадетъ во-время или послъ удара партнера, или отъ какого-нибудь

(толстымъ концомъ кія) играть дозволяется

ваются въ слъдующій разъ, по прежнему условію. § 16. Если посторонній зритель какимъ-нибудь образомъ,

становять на прежнее мъсто и играють снова. § 17. Когда шаръ, на котораго играютъ, дълаетъ прыжокъ, вылетаетъ изъ билліарда, тогда шаръ ставится на опредъ ленное мъсто, играющій за промахъ не платить и продолжаеть

хотя неумышленно, помъщаетъ въ игръ или ударъ, то шары

Телефонъ № 114=45.

сдълать правильный ударъ.

вритель имъетъ право поправить счетъ, но только прежде, чъмъ будеть сдъланъ слъдующій ударъ; если же одинъ игрока; роль «волка» полюбовная: ее принимають на себя новой партіи. изъ игроковъ или маркеръ сдълаютъ вопросъ, то каждый по желанію. изъ зрителей можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было

§ 21. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью и поается и до игрока, который передъ каждымъ ударомъ обятикъ способами), которымъ онъ желаетъ воспользоваться при этомъ ударъ, и, наконецъ, то мъсто на биллардъ («уголъ», «середка» и т. п.), считая отъ мъстонахожденія относительно билліарда самого игрока, куда именно долженъ направиться играемый шаръ. Несоблюдение этого по-

шаровъ съ мъста, то партнеръ становитъ таковые прибли-§ 22. Прочія условія, наприм'връ: можно ли играть партперу, доставшемуся битокъ, ставить съ руки, только въ противоположные дому углы, или также въ середки, и т. п. -

#### 1. Партія въ пирамиду.

А) Вз пирамиду "обыкновенную" или "простую". § 1. Пирамида составляется изъ одного цвътного (краснаго § 2. Шары выставляются при помощи особаго треуголь-

ника, — плотно одинъ подлъ другого, и первый угловой § 3. Сложность всвхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ значкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послъднему § 7. Кто сыграетъ не своимъ шаромъ, то, хотя и положитъ въ проигрышъ, каждый долженъ сдълать 70 очковъ; если въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, теряетъ за про- играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, махъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру, и сдъ- и тогда пирамида заключаетъ въ себъ 150 очковъ: слъдова-§ 4. У кого окажется очковъ менъе, чъмъ полагается ихъ

> § 5. Выставляющій должень сбить или, по крайней мѣрѣ, ставленныхъ на пирамиду

§ 6. Когда выставляющій собьеть шары, и одинь или нъсколько упадуть въ лузу, то это считается въ его пользу, § 10. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдъ оста- и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ не задънетъ одного изъ бълыхъ или упадетъ въ лузу, — задъвши шаръ или нътъ, партнеръ получаетъ 5 очковъ. § 7. Если играющій, положивъ бълаго шара въ лузу,

§ 11. Въ случать, если бълый шаръ станетъ такимъ образомъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдъланный шаръ ставится. Когда упадетъ шаръ въ лузу, его ставятъ § 5. Кто объщаетъ сдълать шаръ или дубдетъ, долженъ что не будеть видно очковь, то маркерь, а за отсутствіемь | на верхней точкв билліарда; если же эта точка занята, § 8. Когда послъдній останшійся на билліардъ шаръ остато на этотъ разъ ударяется съ верхней части билліарда, противоположной дому \*).

§ 9. Кто сдълаетъ послъдній шаръ, тому надлежить начи-

#### В) Въ пирамиду "королевскую"

Королевская пирамида играется втроемъ одинъ противъ двоихъ, въ остальномъ же, кромъ расчета, такъ же, какъ § 13. Кто на билліардъ теряеть очко за какой-нибудь не- | и простая пирамида. Выставляеть пирамиду король, за нимь правильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ за тѣмъ не имѣетъ | по жребію играетъ № 1, потомъ слѣдуетъ опять король, заправа на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру. | тъмъ № 2, затъмъ опять король и т. д., — словомъ, король § 14. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ | играетъ за двоихъ. Но противники его играютъ не вмъстъ, но каждый за себя, а такъ какъ общая сумма шаровъ рав-§ 15. Безъ обоюднаго согласія не позволяется оставить на- | няется только 140 очкамъ, которыя равно разд'ёлить на три чатую партію не только до окончанія оной, но и всёхъ дру- | части нельзя, то двойка считается за 12, такъ что на долю гихъ, сколько слъдовало сыграть по уговору. Если по непред- каждаго приходится по 50 очковъ. Если проиграль король, видінной причині нужно оставить начатую или условленныя То онъ платить каждому по стольку, сколько проиграль. партіи, то оныя (по обоюдному согласію партнеровъ) доигры- Въ королевской партіи выставляеть всегда король, а за нимъ играетъ тотъ, кто былъ королемъ въ предыдущей партіи.

Вистъ-пирамида играется вчетверомъ, двое на двоихъ при чемъ 1-й играетъ съ 3-мъ, а 2-й съ 4-мъ. Роди распре-

\*) Въ обществахъ играютъ и тогда изъ другого конца билларда, когда | вую — 6 очковъ; задъвши желтаго и краснаго и желтаго, во | въ 2 очка, и за промахъ (т.-е. не задъвши чужого шара своимъ шаромъ)

§ 18. Если при ударъ кій поскользнется (сдълаеть киксь), | только отыгривается, задерживая 3-го и заставляя его дълать | подставки 4-му. Правила и расчеть тв же, какъ бы играли

#### $\Gamma$ ) Въ волчью партію или "травлю".

Волчья партія или «Травля» заключается въ томъ, что нъсколько игроковъ (2, 3 и болъе) сражаются противъ одного партнера; счетъ всъхъ противниковъ ведется сообща, какъ бы § 20. Когда случится ошибка при счетъ очковъ, то каждый съ «волкомъ» играло одно лицо; расчетъ какъ по «висту»; никъ присчитываетъ себъ очко. «волкъ» выставляетъ и играетъ по очереди послъ каждаго

#### $\square$ ) Bг уыганскую партію.

Цыганская партія играется девятнадцатью шарами: пятвторять громко каждый разъ, когда игрокъ сдълалъ или надцатью бълыми, желтымъ, краснымъ, синимъ и «корольнамъренъ сдълать ударъ. Кромъ того, онъ долженъ внима- комъ», т.-е. маленькимъ краснымъ шаромъ, служащимъ бит- шару не играютъ; въ-3-хъ, кончаютъ партію обязательно тельно смотръть на игру, чтобы быть въ состояніи судить комъ; пирамиду ставять нъсколько ниже верхней точки, къ бълою биліей. объ ударахъ и карамболяхъ, и не долженъ пропускать ни од- | переднему углу приставляютъ большого краснаго, къ лѣной ошибки или неправильности въ игръ. Маркеръ долженъ | вому — желтаго и къ правому — синяго шара; если сыграютъ ясно и точно означать проигранныя партіи, и въ концъ синяго шара, то его припирають къ середкъ чердака, желкаждой сдълать расчеть, съ явнымъ безпристрастіемъ, объ- | таго — къ серединъ прислона, а краснаго — на верхнюю точку; («дублетомъ», «триплетомъ», «черезъ два борта», | красный — 20, желтый — 30, синій — 40; порядокъ и правила

#### Е) Въ соло-партію.

Для этой игры употребляются пирамидные шары, которы ставятся на билліардъ слъдующимъ образомъ: на краю каждой лузы ставять по два шара, плотно одинь къ другому играющій не сділаєть, а только тронеть одинь или боліве рядка неріздко влечеть за собою споры между самими играютакть по дви наражний по дви н пасть въ лузу; остальные три шара ставятся на средину билліарда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно къ нему, по направлению къ верхней и нижней точкъ; игра начинается боевымъ шаромъ изъ дома состоить въ томъ, чтобы сдълать наименьшимъ числомъ даровъ вст шары въ лузы; промахъ въ этой партій не считается, а каждое движение съ мъста боевого шара считается боли же считаются только при бити, по правиламъ обыкно-

#### 2. Партія въ пятишаровую "карамболь"

(на билліардахъ съ лузами.)

А) Партія "русская" или "московская". § 1. Русская партія считается до шестидесяти (60) очковъ 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то, чтобы не быть играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой придется по жребію. § 2. При выставкъ должно прокатить свой шаръ за черту изъ занимаемаго имъ мъста, то противникъ получаетъ очко. § 3. Когда, при выставкъ, упадеть бълый выставляемый ные, т.-е. свыше 48 очковъ, в паръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цвът- 🛮 татъ прямого удара идетъ въ 🐛 лучаетъ также очко и приступаетъ къ игръ. § 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается

2 очковъ, въ угловую — 6 очковъ, красные же шары, въ каждую лузу, считаются по 3, а бълые по 2 очка. карамболи (т.-е. отрицательные удары) въ слъдующемъ | краснымъ, и кончается восемью карамболями\*). въ лузу, и, отразившись отъ него, столкнется или задъ- нюю точки, и вторымъ бълымъ начинаютъ играть. неть красный шарь, то это называется карамболь краснаго уронить на себя, то партнеръ присчитываеть отъ желтаго по красному, и присчитывается 6 оч- по одному очку, паденіе же шаровъ въ лузу, равно и промахъ объявлено), считается 2 очка въ пользу играющаго. краснаго по желтому — 6, по красному — 3 и по | на свое мъсто. бълому — 2 очка; отъ бълаго по желтому — 5, 📗 § 4. Каждый играеть до тёхъ порь, пока не сдёлаеть очко. 🛭 сыграть. Шаръ, упавшій въ неназначенную лузу, считается по красному — 2. Вторичные карамболи (т.-е. по треновится ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, тьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: і желтый — 6, красный — 3 и бѣлый — 2 очка. § 6. Карамболи, сдъланные прежде столкновенія съ упав-

> шимъ въ лузу шаромъ, считаются такимъ же образомъ, какъ присчитывается карамболь по 2 очка, а потеря и промахъ и отразившейся послъ его паденія. § 7. Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, не задъвъ ни одного шара, то противникъ получаетъ 3 очка; если же его шаръ упадетъ послъ карамболя, то это считается въ слъдую-

		1															
	По	бълому				•										2	1РО
	» .	красном	y													3	>>
	<b>»</b>	желтому	T											. 7		6	*) »
	<b>»</b>	бѣлому	И	крас	ном	y										4	<b>&gt;&gt;</b>
	>>	бѣлому	И	жел	тому	T										7	>>
	>>	красном	уи	кра	асно	му										6	<b>&gt;&gt;</b>
	>>	красном														9	>>
	>>	желтому	и и	кра	сног	му										9	>>
	>>	красном	у,	жел	тому	И	бŤ	ы	му							10	>>
	>>	красном	у, і	kpac:	ному	7, Ж	сел	TOM	ıy ı	и б	Вло	му				13	>>
	-	в. Если	-	-	-												
38		ыкновен			700				-								
	§ 9	. За кан	кды	йпр	ома	хъ,	Т.	-e.	за	тан	ков	ой	уда	apr	6,	OTT	ко

\*) Въ нъкоторыхъ мъстахъ, особенно въ трактирахъ, считается иначе если свой шаръ упадеть въ среднюю лузу, задъвъ желтаго, — 12, а въ угло-

будетъ продолжать игру раньше, чъмъ сыгранный шаръ по- валъ съ промахомъ — 2; играютъ до 30 очковъ. ставится на опредъленное мъсто, то, когда сдълаетъ шара, лишается своего выигрыша, а во всякомъ случав против-§ 12. Выигравшій партію должень выставлять при начал'в

### Б) Польская партія в 60 очковг.

но со слъдующими измъненіями: во - 1 - хъ, карамболи не въ счетъ; во - 2 - хъ, два раза подъ рядъ по одному и тому же В) Тамбовская партія въ 60 очковъ.

Въ этой партіи считаются не только сдъланные шары ной русской партіи, и продолжають играть до техъ поръ играть посл'в промаха или когда играющій положить шаръ т.-е. должно положить шаръ въ лузу

Г) Партія пусарская за 48 очкова. Въ этой партіи желтый шаръ играють только въ среднюю лузу, и считается 6 очковъ; если же желтый шаръ упадеть въ угловую, то это считется 6 очковъ на себя. Карамболи считаются при биліи и безъ оной по правиламъ обыкновенной русской партіи; только посл'в карамболя безъ шара, дабы онъ могъ едва пройти между кеглями, не за биліи не продолжають играть, а предоставляется играть противнику; также послъднее очко должно сдълать биліею, а на себя партія не кончается.

Д) Партія нъмецкая въ 48 очковъ. И въ этой партіи также делги таръ въ среднюю лузу считается 6 очковъ, а въ углову пиковъ на себя. Карамвенной русской партіи.

### Е) Партія морская или "кронштадтская"

Морская партія играется по прагиламъ предыдущей нъугловыя лузы считается, какъ и въ среднюю, по 6 очковъ, пому — 4 очка. а карамболи — какъ въ обыкновенной русской партіи.

#### Ж) Испанская партія въ 48 очковъ.

синій. Синій становится на нижнюю точку и стоитъ 4 очка, пока не очистится предназначенное для нея мъсто. красный на верхнюю точку, стоить 3 очка, желтый на средпроведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой желтаго играютъ только въ средняго, карамболь стоитъ

3) Партія французская "обыкновенная".

порядкъ: если своимъ бълымъ шаромъ положитъ желтый | § 2. Красный шаръ ставятъ на верхнюю, а бълый на ниж-

#### И) Французская партія въ 24 очка. Въ этой партіи, кромъ карамболей, считается и билія:

красный шаръ — 3, а бълый — 2 очка; къ сдъланному шару считаются такъ же, какъ и въ русской партіи. К) Французская партія въ 16 очковъ.

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболи къ дублету присчитывается карамболь по 2 очка, а промахъ и потеря, какъ въ обыкновенной русской партіи.

### Л) Берлинская партія.

Берлинская партія играется тремя шарами: двумя бъ лыми и краснымъ; выставляетъ № 1. Красный ставится на верхнюю и среднюю точку, смотря по желанію выставляющаго, и можеть быть сбить съ мъста; счеть за бълую билію 2 очка, за красную — 3, карамболь — 2, промахъ — 1 Промахъ съ проваломъ — 3 очка, провалъ отъ краснаго — 3, проваль оть бълаго — 2, проваль оть 4 карамболя играют

#### М) Гамбуріская партія. Эта партія играется такъ же, какъ и берлинская, но съ тою

азницей, что простыя биліи вовсе не въ счеть, а считаются

раго бълый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, при- | только карамболи простые и дублированные и биліи, сдълан- | ныя отраженіемъ. Счеть: простой карамболь—1 очко, ка- кіемъ считаются за проигрышъ партіи, и посл'в этого но- кратному вызову, то ему приписывають два очка, шаръ сни-§ 10. Когда играющій положить шарь на себя или дасть | рамболь дублетомь — 2, карамболь оть триплета — 3, красная | вая партія начинается съ выставки выигравшаго. промахъ, и тъмъ дополнитъ число недостающихъ очковъ | билія дублетомъ— 3, триплетомъ— 4, промахъ— 1; провалъ § 11. Если кто изъ играющихъ, коложивъ шаръ въ лузу, I очковъ, которое бы принесъ игроку удачный ударъ, про-

#### Н) Англійская партія.

Эта партія играется карамбольными шарами; выставк какъ во французской партіи, но съ той разницею, что прижимать шаръ къ чердаку не позволено, — онъ долженъ стоять такъ, чтобы между нимъ и бортомъ проходилъ свонаго — по з очка; бълая билія, карамболь по бълому, про- ной партіи; бросивъ же начатую партію, игрокъ обязанъ съ карамболемъ по красному — 5 (т.-е. 2+3), проваль отъ бълаго съ карамболемъ по красному — 5 (т.-е. 2+3); все незаявленное считается фуксомъ; осъчка, промахъ или голый промахъ — 1 очко, промахъ отъ неназначенной биліи или пучайнаго карамболя — 2 очка; играють до 50—60 очковъ.

### 3. Партія въ билліардныя кегли.

А) Партія въ билліардныя кегли "итальянская" одна черная и четыре бълыхъ. § 2. Черная кегля ставится посреди билліарда, а бълыя нумера, обыкновенно для этого написанные

вокругъ нея, въ видъ четырехугольника, два угла котораго | деревянныхъ шарикахъ, или, за неимъніемъ ихъ, берутъ должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе карты: у кого тузъ-тотъ начинаетъ первый, двойкамежду черной и бълыми кеглями опредъляется величиною второй и т.д.

по 2 очка и пятая (черная) — 5 очковъ, когда упадетъ одна; | рядкомъ во время игры, и притомъ отмъчать проигрыши вмъстъ съ другими считается также 2 очка. Бълый шаръ на особой доскъ.

ударять въ шаръ одинъ только разъ.

§ 8. Карамболь по красному считается, задъвъ его не В 7. Если нумеръ первый выставляетъ краснымъ шаромъ, только своимъ, но и чужимъ шаромъ. § 9. Когда то мъсто, на которомъ слъдуетъ поставить | лымъ по красному; третій опять играетъ краснымъ

нюю, стоить 6 очковъ, бълые идуть съ руки и стоять по 2 очка; В Партія ва билліардныя кепли "русская" ва 48 очкова. Право на одинъ только ударь, послів котораго ударяєть дру-§ 1. Русскую партію въ кегли играють со сл'ядующимъ тавится второй красный шаръ. Если выставляемый шаръ | 2 очка, голый провалъ — 1 очко, провалъ отъ удара или ка- измъненіемъ: бълыя кегли считаются по 2, а черная, не станетъ за сказанную черту или собъетъ какой-либо шаръ рамболя считается по стоимости того очка, который уложилъ упавши одна, или съ другими вмъстъ, — 5 очковъ; карамбитку. Кончаютъ партітю отраз в шаромъ; переигран- боль по 2 очка; биліи: красный—3, а бѣлый—2 очка. § 2. Карамболи считаются, когда оба шара сдвинутся съ запартнера, когда требо- нимаемаго ими мъста. Играть позволяется какъ по бълому, ной шаръ, то оный ставится на свое мъсто, противникъ покакъ въ итальянской партіи, а продолжать игру по правилу, установленному въ обыкновенной русской партіи въ пять шаровъ.

§ 1. Французская партія на билліардахъ съ лузами | § 3. При каждомъ ударъ должно объявить, что намъ-§ 5. Къ вышеозначеннымъ очкамъ присчитываются еще играется только тремя шарами: двумя бълыми и однимъ ренъ сдълать. Исполняющій объщаніе получаеть сдъпанныя имъ очки и продолжаетъ играть. § 4. Играть въ кегли можно не только бълымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т.-е. отъ карамболя; и за свой 🛾 🖇 3. Въ этой партіи считаются только карамболи, каждый | шаръ, положенный въ лузу (если было заранъе о томъ непремънно означить и лузу, въ которую намъренъ і

> на себя. На себя считаются также и очки каждаго необъ-§ 6. Объявить впередъ ударъ достаточно только по одному гредмету, но присчитываются и случайныя очки, сдёланныя при исполненіи об'вщанія, напр., сказавши: «красный шаръ упадеть въ лузу», и при этомъ собьеть кеглю или сдълаеть карамболь, то все это присчитывается къ вы-

> § 7. Объщание считается исполненнымъ и тогда, когда было сдълано не вслъдъ за ударомъ, напр., если играющій объявляеть: «я своимъ шаромъ попаду въ кеглю», а уронить ее чужимъ, и послъ этого шаръ, отразившись отъ борта, задънетъ хотя одну кеглю, то это считается за исполнение объщания

§ 8. При игръ съ рукъ позволяется выйти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку билліарда. Не позволяется только корпусомъ выйти за линію домовой точки. § 9. Съ рукъ играютъ всегда изъ домоваго конца бил-

### Правила партіи въ два шара.

2. Первоначальная выставка по условію. При продолженіи игры выставляеть всегда выигравшій посл'ёднюю партію. Хотя бы онь пожелаль внести за то двойной кушь.

#### "Ботифонъ" или банкъ.

1. Участвовать въ игръ можетъ произвольное число игро ковъ. Одинъ изъ нихъ, банкометъ, занимаетъ и платитъ только одинъ за билліардъ. Выставка всегда его же. 2. Каждый изъ партнеровъ по очереди играетъ съ банкометомъ на условленный кушъ въ два шара по правиламъ этой партіи (за исключеніемъ выставки). Когда сыграютъ

3. Желающіе вступить въ число играющихъ могуть при писаться только по окончаніи круга. Оставить игру мо жетъ всякій, когда угодно, но только до начала своей лич

### 4. Партія въ алагеръ съ двумя

§ 1. Эта партія им'веть то преимущество предъ другими еловъкъ, желающихъ играть въ эту партію, то два игрока, обой штрафа; счетъ полюбовно. Количество карамболей прозанявшіе билліардъ прежде, должны уступить его по оконча- извольно (по предварительному соглашенію партнеровъ). ніи начатой ими партіи. § 2. Партія въ алагеръ играется двумя шарами: обыкно-

венно однимъ бълымъ, а другимъ краснымъ. Участвовать

маркеру условный кушъ, а за неимъніемъ маркера, имъю- и въ какомъ гнъздъ таковой остановится, то число очковъ § 3. Каждая изъ четырехъ бълыхъ кеглей считается | щему первый нумеръ, который обязанъ наблюдать за по- | играющій себъ записываеть.

§ 4. Начинающій партію ставить свой и красный шары мѣнить вынутый №, безъ общаге согласія всѣхъ участвую- изъ дузъ, то это считается «Быкъ», и играющій ничего произвольно, толжнувь ихъ кіемъ. § 5. Каждый изъ играющихъ имъетъ право, по очереди, къ начатой партіи новый игрокъ, то онъ долженъ принять | § 4. Въ партіи могуть принимать участіе не менъе четына себя число очковъ того, кто больше въ потеръ. § 6. Играть позволяется только по чужому бълому шару, | § 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка

исключая только тоть случай, когда шаръ играющаго кіемъ, чтобы поставить, какъ можно ближе къ верхнему упадеть на себя, — тогда на этоть разь играется по красному. Сорту, а гдё на билліардё означена для этого точка, тогда тымь тоть, кто предыдущую партію выиграль, записывается § 7. Если кто тронеть своимъ шаромъ красный раньше выставляется и рукой. При выставкъ шара, можно его мецкой, съ тою только разницей, что желтый шаръ и въ обълаго, то теряетъ 2 очка; карамболь посло краснаго по бъ преслодовать кіемъ или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку, и выставить снова.

то вызываеть нумерь второй, который должень играть бъ-Два бълыхъ, одинъ красный, одинъ желтый, одинъ кеглю, займеть шаръ, то кегля не ставится до тёхъ поръ, по бълому, и т. д. до послёдняго, потомъ опять начинаетъ нумеръ первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагеръ имъетъ гой партнеръ, и т. д. по очереди вынутыхъ нумеровъ. игроку 2 очка или 1 крестъ. Кто получить 8 очковъ или | 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія партіи. § 10. За промахъ (т.-е., если шаръ играющаго не до-

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, | дующемъ порядкъ: о слъдующій выставляеть, а третій за нимь играеть. § 12. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до оконча-

не можеть купить оть 1-го нумера и т. д. Продавшій свой | рота» и потерпевшій при этомъ звонокъ, выбиваеть двойшаръ не можетъ раньше купить отъ другого, пока не про- ное число очковъ противъ того, что бы стоилъ ударъ безъ играетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №. меть шарь въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ста- | на шпилькъ) — 1 очко, — все, конечно, въ пользу против-

вится на прежнее мъсто. § 15. Желающій играть не въ свою очередь долженъ томъ предувъдомить хозяина этого шара, произнося Общепринятыя правила для гг. игрогромко: «я берусь сдълать» (или я беру à faire). Сдъланный такимъ родомъ шаръ считается на того, на котораго слъдо вало играть, не сдъланіе — кто взялся сдълать.

о это считается также за аферъ, т.-е., когда онъ сдълаетъ | по цънности даннаго сукна, отъ 3 до 10 руб. серебромъ.

цо проигрыша, не имъетъ права взять шаръ à faire.

3. Положившій чужого шара фуксомъ все равно вы- § 21. Ни въ какомъ случав не дозволяется постороннему видвиномъ случав безпристрастно разрвшаеть маркеръ или

§ 22. Если кто будетъ въ отсутствии и не явится по троемается съ билліарда, выставляетъ слѣдующій №, и партія продолжается по очереди. По согласію общества за отсутствующаго можеть играть одинь изъ участвующихъ, и отлучившійся долженъ признать это за свой ударъ.

#### 5. Партія въ трехшаровую карамооль (на билліардахъ глухихъ, безъ лузъ.)

Она играется тремя шарами: двумя бълыми и однимъ краснымь; участвующихъ двое, изъ которыхъ каждый имветъ по бълой биткъ. Первый игрокъ выставляетъ свой шаръ съ руки, второй игрокъ начинаетъ игру изъ дома, стараясь произвести карамболь, т.-е. чокнуться одновременно или послъдовательно о красный и бълый. Если карамболь удался, то игрокъ продолжаетъ играть, стараясь въ то же время дълать, какъ можно, больше ближнихъ шаровъ, для болъе длинной и удобной серіи; если карамболя не вышло, то при промахъ, осъчкъ или тушъ очередь переходитъ къ товарищу. Каждый карамболь даетъ только по одному очку; по вторичной карамболь рикошетомъ прибавляетъ по очку за каждое чоканье сверхъ двухъ, промахъ не влечетъ за со-

#### 6. Правила игры на билліардахъ въ "баракъ". § 1. На одномъ изъ угловъ билліарда ставится доска, не-

§ 2. Шаръ ставится наравнъ съ пунктомъ, имъющимся на билліардъ, и ударяется кіемъ въ противоположный . | § 4 Когда нумера или карты разобраны, тогда передается | бороть, возвращаясь оть котораго, накатывается на доску,

§ 3. Если будеть сдъланъ киксъ, то играющій теряетъ право на вторичный ударъ, и ловить шаръ кіемъ не дозвовъ лузу считается 2, карамболь по красному — 4, красный | § 5. Послъ перваго удара никто не можетъ принять участія въ этой игръ, а равно и выйти изъ партіи или пере- въ гнъздо, а скатится на билліардъ или попадетъ въ одну

рехъ (4) и не болъе двадцати (20) человъкъ. § 5. Играющіе должны записываться по порядку вынутыхъ изъ мъшечка номеровъ лишь въ первой партіи, а за-

первымъ; второй — у котораго менъе перваго; третій — у котораго менъе второго, и т. д. до конца; у кого было менъе очковъ, тотъ долженъ быть последнимъ. § 6. Ставка допускается не болъе 25 коп. съ персоны.

§ 7. Сто-одно очко составляетъ партію. § 8. Партію выигрываеть тоть изъ играющихъ, кто прежде

§ 9. За билліардъ платить выигравшій партію. § 10. Каждый изъ играющихъ долженъ дълать въ пар-

#### § 9. За сдъланный шаръ присчитывается предыдущему 7. Правила игры на биксѣ или китайскомъ билліардъ.

Расположение бикса слъдующее: по прямой линии съ сосредней и звонковой, считаются по 25 очковъ; двъ нижнія ронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или | по 15. Все поле (скатъ) утыкано параллельно косыми рядами кресть; если же свой шарь, не дотрогиваясь другого, упа- | шпилекь. Внизу ската 13 отдъленій, отгороженныхь другь (етъ въ лузу, то за это присчитывается з очка или  $1^{1}/_{2}$  креста. | отъ друга стънками; стоимость ихъ распредълена въ слъ-

12, 10, 8, 6, 4, 2, 0, 1, 3, 5, 7, 9, 11. № 0 находится какъ разъ въ серединъ. Шары катятъ поия круга приписаться и долженъ принять столько очковъ, средствомъ кіевъ, по одному изъ двухъ желобковъ, распоколько у того, который болъе всъхъ ихъ имъетъ. Припи- | доженныхъ по объимъ сторонамъ бикса. Для счета имъются съ каждой стороны по двъ выдвижныя дощечки: одна глад-§ 13. Проигравшій можеть купить нумерь, но только кая—для записокь, другая—сь цифрами, дырками и втуле у того, послъ котораго онъ играль, т.-е. 2-й нумерь | ками. Шарь, попавшій въ лунку или отдъленіе черезъ «возвонка. Осъчка считается 2 очка, «перекатъ» (на ту § 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возь- | сторону) — 5 очковъ, «заторъ» (когда шаръ застрянетъ ника. Играютъ до 200, 300, 500, 1000 и болъе.

## ковъ и содержателей билліардовъ.

Кто разорветь сукно на билліардъ, тому, во всякомъ слу-§ 16. Если же изъ числа играющихъ нъсколько человъкъ | чаъ, надлежитъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. ерутся сдёлать чужой шарь, то первенство имъеть тоть, Въ Общественныхъ Собраніяхь и въ мъстахъ, гдъ принято кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имъ̀етъ | за правило играть только на цъ̀льномъ сукнъ̀, тамъ слъдуетъ гредпочтеніе, но и онъ подлежить тому же взысканію, какъ | заплатить не только за новое сукно, но и покрыть издержки, что будетъ стоить работа при подобномъ возобновленіи. Въ за-§ 17. Если кто сыграетъ ошибкой не въ свою очередь, веденіяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ пара, это считается на того, за котораго онъ сыграль 2 очка; Ссли кто во время игры, въ моментъ удара кіемъ по шару, въ противномъ случат не въ очередь игравшій теряетъ | но непремтино на самомъ билліардт, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколетъ кій, то за это не долженъ ничего пла-§ 18. Тотъ, у кого недостаетъ еще только одного очка | тить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущероъ содержателя билліарда, какой произойдеть оть паденія шара 1. Эту партію играють только два игрока въ два шара, | § 19. Когда изъ числа играющихъ остаются на билліард ва борть. Во всёхъ же другихъ случаяхъ причиненные и цъль игры положить въ одну изъ дузъ безъ назначенія | только двое, то выставляеть изъ нихъ тотъ, кто положить | убытки (особенно не во время игры) должны быть вознагра-