

Бильярдная история
Три игры в одной коробке

НОВАЯ КАРОЛИНА

Большая Пирамида

Семь кеглей

И НЕ ТОЛЬКО...





Здравствуйте!

Мы искренне рады, что у вас оказался этот набор, пусть шаг в историю подарит вам интерес, радость и улыбку! Мы постарались найти путь для возрождения трех игр на бильярдном столе, которыми в одинаковой степени наслаждались и простые обыватели и царские особы.



НОВАЯ КАРОЛИНА

(Пять шаров с карамболями)

«Каролина» («Пять шаров с карамболями») относится к бильярдным играм, появившимся в начале XIX века.

Для того, чтобы в эту увлекательную игру могли практиковаться все любители бильярда, а также чтобы совмещать шары для «Каролины» и «Большой пирамиды», мы несколько изменили цвета шаров.

Современные турнирные и клубные столы для пирамиды имеют размер игрового поля 12 футов, диаметр шаров около 68 мм, а средний вес около 280 граммов, мы решили придерживаться этих требований.





1. Правила игры в Каролину

Для игры нужны 5 шаров:

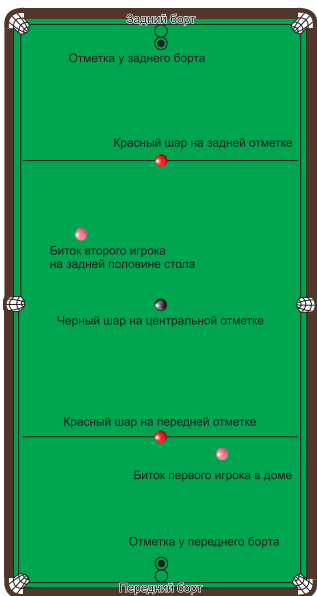
- 2 розовых - битки: один с одной черной точкой, второй - с двумя.
- 2 красных.
- 1 черный - он называется «Каролина».

Для игры понадобится обычный кий для «Пирамиды».

При необходимости можно использовать все незапрещенные приспособления, такие как удлинители, машинки и т.д.

В партии участвуют два игрока, каждый из них имеет свой биток, у одного розовый шар с одной отметкой, у другого розовый шар с двумя отметками.

Розыгрыш начального удара такой же, как в других играх в «Пирамиду», за исключением того, что во время розыгрыша остальные шары должны располагаться на своих отметках.



Сыгранный шар	Карамболи	Очки
● +	● ●	2
● ● +	● ● ●	4
● ● ● +	● ● ● ●	7
● ● ● ● +	● ● ● ● ●	7
● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ●	10
● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ●	13
● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ●	6
● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ●	11
● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	12
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	14
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	15
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	17
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	3
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	5
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	6
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	8
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	9
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	11
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	12
● +	● ●	14
Сыгранный от борта	Карамболи	Очки
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● +	● ●	12
● +	● ●	17
● +	● ●	18
● +	● ●	20
● +	● ●	21
● +	● ●	23

Игрок, выигравший право начального удара, имеет выбор либо самому начать игру битком с одной точкой, либо передать право начального удара сопернику.

Игрок, первым вступающий в игру, использует биток с одной точкой, а игрок, вступающий вторым, использует биток с двумя точками.

Всю встречу каждый игрок использует только свой биток.

Перед каждым ударом игрок обязан объявлять заказ. Заказ включает в себя указание: прицельного шара, лузы, контактов битка и прицельного шара с бортами, комбинаций, карамблей и соударений.

Карамболи после сыгрывания прицельного шара не заказываются.





Заказывается только прицельный шар, возможные контакты прицельного шара с бортами и луза.

Карамболь - удар, выполненный битком по другим шарам после того, как был сыгран прицельный шар.

Если заказ был исполнен правильно, прицельный шар забит без нарушений, игрок продолжает подход.

Если шар не забит, или забит не в соответствии с заказом, или был забит биток - подход игрока завершается, и ход переходит к сопернику.

При выполнении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола.

2. Начисление очков

Начисление очков осуществляется по следующей схеме:

Забит розовый шар - с карамболом битка в красный шар - с карамболом в 2 красных - с карамболом в «Каролину» (черный шар) - с карамболом в «Каролину» (черный шар) и красный - с карамболом в «Каролину» (черный шар) и 2 красных	2 очка 4 очка 7 очков 7 очков 10 очков 13 очков
Забит красный шар - с карамболом битка в розовый шар - с карамболом в красный - с карамболом в красный и розовый - с карамболом в «Каролину» - с карамболом в «Каролину» и розовый - с карамболом в «Каролину» и красный - с карамболом в «Каролину», красный и розовый	3 очка 5 очков 6 очков 8 очков 9 очков 11 очков 12 очков 14 очков
Забит черный шар, «Каролина» - с карамболом битка в розовый шар - с карамболом в красный - с карамболом в красный и розовый - с карамболом в два красных - с карамболом в два красных и розовый	6 очков 11 очков 12 очков 14 очков 15 очков 17 очков
Черный шар, «Каролина», забит в среднюю лузу от одного борта и более, или же биток от одного борта и более сыграл черный шар - с карамболом битка в розовый шар - с карамболом в красный - с карамболом в красный и розовый - с карамболом в два красных - с карамболом в два красных и розовый	12 очков 17 очков 18 очков 20 очков 21 очко 23 очка

Запрещено играть черный шар, «Каролину», в среднюю лузу два раза подряд. Это не касается случаев, если «Каролина» сыграна в среднюю лузу после карамболя, после комбинации или от одного или более бортов.

Если карамбольный шар забит в лузу, его стоимость прибавляется к общему счету.

Если прицельный шар сыгран с карамболом по битку от другого шара или же после комбинации соударений, сыгранные карамболи не суммируются.





Если «Каролина» забита от одного или нескольких бортов с карамболом или после комбинации соударений, к счету добавляется только 6 очков. Во всех случаях лишь одна результативная комбинация или один карамболь допускаются к игре за один удар. Они не должны ни комбинироваться, ни, соответственно, повторяться в течение одного удара, и очки в ходе такого удара не суммируются.

3. Начальный удар

После розыгрыша начального удара проигравший устанавливает биток с двумя точками и может поставить его в любом месте игрового поля за центральной линией, на дальней половине от дома.

Но он не может расположить свой биток, преграждая путь к угловой лузе, куда второй игрок может сыграть черный шар, «Каролину». Победитель розыгрыша осуществляет начальный удар битком с одной точкой из дома (линия дома является частью дома), располагая биток в доме по своему желанию.

Игроку запрещается забивать «Каролину» в среднюю лузу, а также играть красный шар, стоящий на передней отметке, на линии дома. При начальном ударе играет или «Каролина» или дальний красный шар в дальние угловые лузы. Выставление битка в доме, перед выполнением начального удара, производится в соответствии с настоящими правилами, исключением является только пункт расположения корпуса игрока (см. п. 6).

4. Окончание игры

Игра в «Каролину» идет до 60 очков.

Если игрок набрал 60 или более очков, выполнив правильный удар, ему присуждается победа. Последним ударом партии может быть любой результативный удар, за исключением простого сыгрывания розового шара без карамбелей.

Специальные ситуации:

- Если игрок забил розовый шар без карамболя и набрал 60 очков, то игра продолжается, и он продолжает подход до правильного окончания игры или до перехода хода сопернику.
- Если игрок набрал 59 или больше очков, но завершающим ударом забил розовый шар без карамболя, ему начисляется 2 очка и игра продолжается, причем право удара переходит к сопернику.
- Максимальное количество штрафных очков в турнире равняется 60.

5. Выставление шаров

Забитые или выскочившие за пределы игрового поля шары выставляются следующим образом:

- а) розовый - в любое место в доме, причем первый игрок выставляет розовый шар с одной точкой, а второй - с двумя точками;
- б) красный шар на переднюю отметку (середина линии дома) или, если отметка занята, на заднюю отметку;





- на отметку у переднего борта, на расстоянии шара по центру от борта;
- на отметку у заднего борта, на расстоянии шара по центру от борта;
- на центральную отметку.

в) «Каролина» (черный шар) - на среднюю отметку или же, если отметка занята, аналогично красному шару.

В случае если «Каролина» не может быть выставлена на центральную отметку, она выставляется в соответствии с вышеизложенным правилом, причем «Каролина» возвращается на центральную отметку, как только та освободится, при условии, что «Каролина» не была сдвинута с места любым из шаров.

Выставленный шар не должен касаться других шаров.

6. Расположение битка в «доме»

При выставлении битка в дом, играя с руки, игрок должен расположить биток до линии дома или на ней (центр битка не должен пересекать линию дома). При этом корпус тела игрока не должен выходить за края длинных бортов. Играя с руки, игроку разрешается бить прицельный шар только в угловую лузу или от борта в среднюю лузу. Атака производится только по шарам, расположенным вне дома. Допускается атака красного шара, расположенного на передней отметке, ударом от борта, при условии, что удар производится в часть борта вне дома.

Удар считается выполненным неправильно и подлежит переигровке, если биток не пересек линию дома.

Если биток попадает по прицельному шару, расположенному вне дома или на линии дома, удар считается выполненным правильно.

Если игрок объявляет заказ с первоначальным ударом битка в борт, то удар производится в часть борта вне дома.

7. Штрафы

Если биток упал в лузу или вылетел за пределы игрового поля, на игрока налагается штраф по следующей схеме:

Если биток:

- не коснулся ни одного шара – 2 очка,
- сначала коснулся красного шара – 3 очка,
- сначала коснулся черного шара – 6 очков.

Если игрок коснулся любого шара частью тела, одеждой или кием, ход переходит к сопернику без наложения штрафа.

Ошибаясь при игре с руки, игрок теряет право хода и продолжит после подхода соперника снова игрой с руки.

За двойной удар или «пропих» прицельного шара очки не начисляются.

За сыгранный с перескоком прицельный шар очки не начисляются.

За сыгранный на скате по борту шар очки не начисляются.





За сыгрывание шара, прижатого к борту, очки не начисляются. За сыгрывание шара карамболом от прицельного шара, прижатого к борту, очки не начисляются.

Если игрок использовал неверный биток (розовый шар своего оппонента), то он вправе оставить себе очки, набранные до момента обнаружения ошибки. За последний удар, выполненный неверным битком, очки не начисляются, а ход переходит к сопернику.

Если судья решит, что фол был сделан преднамеренно и дал игроку дополнительные преимущества, то он может вернуть шары в исходное состояние и объявить переход хода.

8. Особые ситуации

Если биток соприкасается с другим шаром, его следует отбить от этого шара. В случае если это невозможно, допускается исполнение удара по стоящему вплотную шару с тем условием, что удар не помешает очевидной атаке соперника.

Если прицельный шар останавливается у лузы и затем падает, пока один из прочих шаров находится в движении, то шар считается забитым правильно.

Если шар падает в лузу самопроизвольно, то его восстанавливают на обычной отметке.

Шар считается покинувшим игровое поле в случае, если он касается любой части стола вне игровой зоны, например, деревянных частей борта.

Если карамбольный шар покидает игровое поле, очки за сыгранный прицельный шар начисляются как обычно, но ход переходит к сопернику.



Большая пирамида

Большая пирамида, как и многое другое в бильярде XIX века, имеет французское происхождение. Франция диктовала моду в производстве бильярдных столов, кожаных наклеек и мела.

Но «жернова» Империи изменяли многое, что попадало на её территорию, не исключение и «Большая пирамида», лузы становились уже, шары перестали падать по борту, а столы росли в размерах.

В начале XX века бильярдные шары из слоновой кости и её имитации (бонзолина) доходили до 74 мм, а ведь из Франции они пришли размером с грецкий орех. Именно тогда «Пятишаровая





партия с карамболями» начала уступать популярность «Пирамиде». Но самое главное, сегодня к нам вернулась игра с цветными шарами и со своим необходимым «максимумом» в 151 очко!

Правила игры в «Большую пирамиду»

1. Цель игры

Первым набрать 151 или более очков.

2. Используемые шары

Стандартный набор из пятнадцати пирамидных бильярдных шаров цвета слоновой кости, с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, а также пять цветных шаров от «Каролины» («Пять шаров с карамболями»), в качестве битка используется желтый шар.

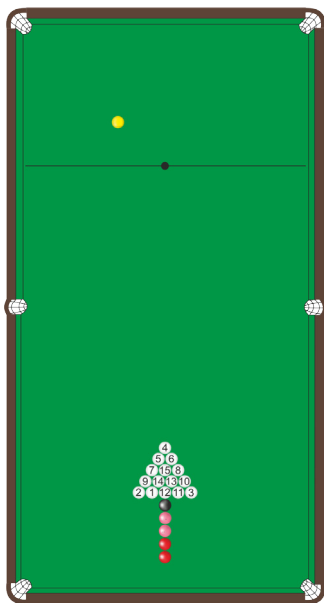
3. Начальное выставление

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу ледующем порядке:

Пять цветных шаров от «Каролины» ставятся вплотную к пирамиде, в одну линию, в сторону «короткого» борта.

Ближайший к пирамиде черный шар, затем два розовых и два красных.

Биток располагается в доме.





4. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с действующими общими правилами по «Пирамиде».

Игрок, вступающий в игру первым, может назначить удар «с падающим», что означает: если при выполнении этого удара, в лузу падает любой прицельный шар, то он засчитывается.

5. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) – 11 очков. Общая сумма очков – 130.

К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков, исключение составляют цветные шары.

Таким образом, общее число очков в пирамиде составляет 140, а также черный шар – 60 очков, два розовых шара по 30 очков (всего 60) и два красных по 20 очков (всего 40), общее количество очков шаров в пирамиде и цветных шаров равно 300.

6. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

7. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

8. Если в лузу падает не заказанный прицельный шар, то его выставляют, в игру вступает соперник.

9. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка или прицельного шара, налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома.

10. За любое нарушение с полки нарушителя на игровое поле выставляется наименьший шар на точку вершины пирамиды. Если точка вершины пирамиды занята, шар выставляется на ближайшее свободное место рядом точкой вершины пирамиды в сторону ближайшего «короткого» борта.

Если к тому времени у нарушителя еще нет забитых шаров, то выставляется первый же забитый им шар.

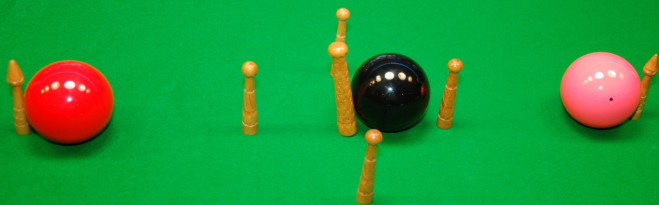
Семь кеглей

Игра «Семь кеглей с карамболом» в её нынешнем виде появилась в тридцатые годы XX века. Она стала преемницей «Пятикегельной партии», которая к тому времени утратила свою популярность на лузных столах. Основные её отличия от всех традиционных кегельных





партий состоит в том, что игра проходит на лузном столе, игрок, сделавший результативный удар, продолжает подход, да и это единственная игра, где семь кеглей, а не пять.



Правила игры

1. Используемое оборудование

Говоря об этой игре, хочется отметить, что сами кегли не имеют общепринятых стандартных размеров.

В нашем случае мы используем наиболее оптимальные размеры.

В отличие от своего прародителя «Пятикегельной партии» «Семь кеглей» значительно уменьшились.



СОВРЕМЕННЫЕ КЕГЛИ



КЕГЛИ 1940-Х ГОДОВ

Большая кегля - высота 9 см.

Четыре малые кегли, которые ставятся вокруг большой, по 7 см.

Две боковые кегли по 7 см.

Диаметр всех кеглей 12 мм.

2. Разметка бильярдного стола

Центральная отметка (на которую ставится большая кегля) находится в середине игровой поверхности стола.

Вокруг центральной отметки располагаются четыре отметки для малых кеглей, расположенные на линиях, проведенных из центральной отметки перпендикулярно бортам, на расстоянии 73 мм.

Передняя отметка.

Задняя отметка.

3. Используемые шары

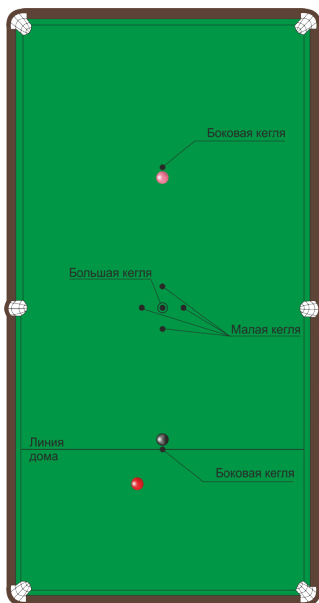
Можно использовать в качестве битка красный шар, а в качестве двух прицельных - розовый и черный.





4. Расстановка кеглей

Большая кегля на центральной отметке, 4 малые кегли на специальных отметках, 2 боковые кегли на передней и задней отметках.



5. Расстановка шаров

Прицельные шары выставляются на свои точки, в паре миллиметров от боковых кеглей, в сторону середины стола. Биток располагается в «доме».

6. Цель игры

Игроки договариваются, с какой суммы они начнут списывать очки. Обычно с 300 или 500.

Побеждает тот, кто первым доведет свои очки до 0.

7. Начало игры

Первый удар, с руки из дома, наносит игрок, выигравший жеребьевку.

8. Правильный удар

- Правильным считается удар, в результате которого биток соударяется с прицельным шаром, прицельный шар ударяется в борт и попадает в фишки.
- Правильным считается удар, в результате которого биток ударяется в борт, затем соударяется с прицельным шаром, прицельный шар попадает в фишки.





- Правильным считается карамболь — удар, при котором биток последовательно соударяется с каждым из прицельных шаров.
- Правильным ударом считается сыгрывание прицельного шара в лузу.
- Правильным ударом считается отыгрыш — удар, при котором биток касается любого прицельного шара.

9. Стоимость сбитых кеглей

- Большая кегля — 25 очков.
- Малая кегля — по 5 очков.
- Кегли на передней и задней отметках — по 30 очков.
- Если сбита только большая кегля - 50 очков.
- Карамболь — 5 очков.
- Чужой шар — 5 очков.
- Если сбиты одновременно большая кегля и четыре малых — 100 очков.
- Если сбиты одновременно все кегли, игроку засчитывается победа в партии.
- Если игрок «сделал» подряд пять карамболов, не набирая при этом других очков, ему засчитывается победа в партии.
- Если в результате удара забиты оба прицельных шара, игроку засчитывается победа в партии.

10. Штрафы

При штрафном ударе все очки записываются на счет игрока, «на гору».

- Биток или прицельный шар выскочил со стола - 5 очков.
- Биток не коснулся ни одного прицельного шара - 5 очков.
- Биток или прицельный шар напрямую сбил кегли - штраф равен сумме сбитых кеглей.
- Биток падает в лузу - 5 очков.
- Касание одеждой или кием кеглей - штраф равен сумме сбитых кеглей.
- Касание кием прицельного шара - 5 очков.
- К штрафным очкам приплюсовываются все набранные очки в этом подходе.
- Если прицельные шары «замазаны», участники могут коснуться или катнуть биток без соударения с прицельными шарами, за это назначается штраф 5 очков. Лидер партии обязан «размазать» позицию.
- Если в результате штрафного удара сбиты все кегли, игроку приплюсовывается сумма очков, с которой начиналась игра.

11. Выставление шаров

- Забитые прицельные шары выставляются на свою начальную точку.
- Если биток упал в лузу, то оба прицельных шара выставляются на





свои первоначальные отметки, соперник наносит удар из «дома».

- Прицельные шары всегда выставляются на точки, на которые были выставлены в начале игры.

- Если забит прицельный шар в лузу, а его место занято, он выставляется на свободную точку.

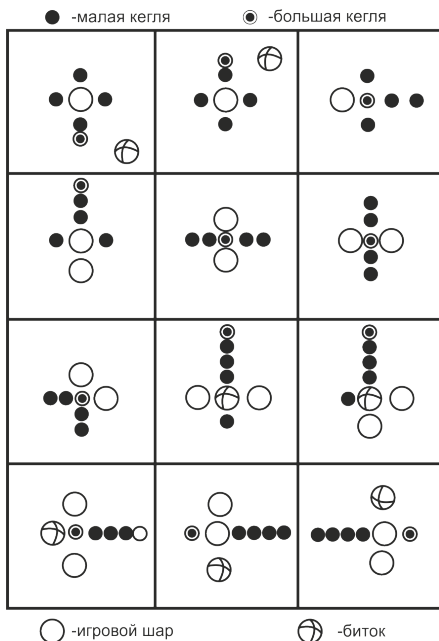
12. Выставление кеглей

- После завершения удара все кегли устанавливаются на свои точки.

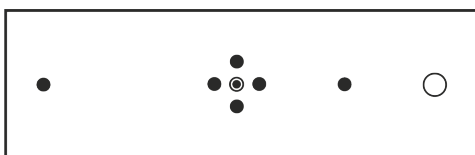
- Если место сбитой кегли занято шаром, то кегля ставится на свое место после завершения следующего удара, при условии, что место кегли освободилось.

- Если кегли невозможно выставить на свои места, то:

большая или малая кегли ставятся посередине, между своим местом и соседней кеглей в противоположном направлении от остановившегося шара.



- Если занято место боковой кегли, она ставится посередине, между своей точкой и точкой ближайшей малой кегли.



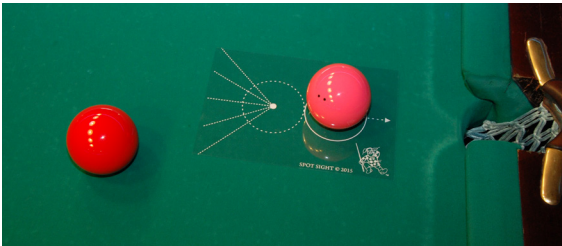


Для удобства выставления кеглей, мы приготовили специальное приспособление (трафарет) и белый мел, с помощью которых вы легко и быстро сделаете отметки на игровой поверхности бильярдного стола.

В мешочке с логотипом вы найдете и семь кеглей.

Для тех, кто находится на начальном этапе познания бильярда, мы изготовили два специальных тренажера, которые помогут вам правильно найти прицел как «чужого», так и «своего» шара.

Инструкция к применению тренажера для сыгрывания «чужого» («прицельного») шара



Направьте тренажер стрелкой в середину лузы (в которую собираетесь забить «прицельный» шар).

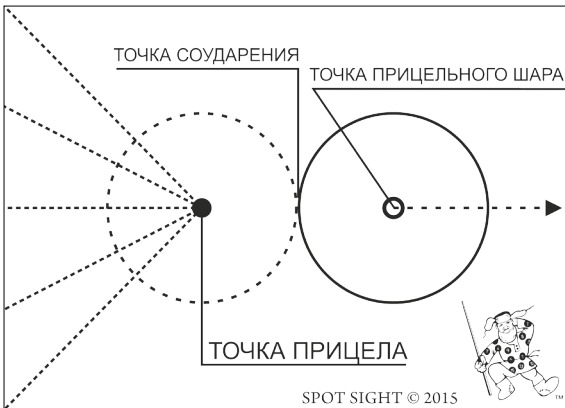
Установите прицельный шар на тренажер, на точку предназначенную для него.

Поставьте биток (шар, которым собираетесь ударить) на нужное вам место.

Намелите бильярдным мелом наклейку кия, прицельтесь в середину битка и одновременно в точку прицела.

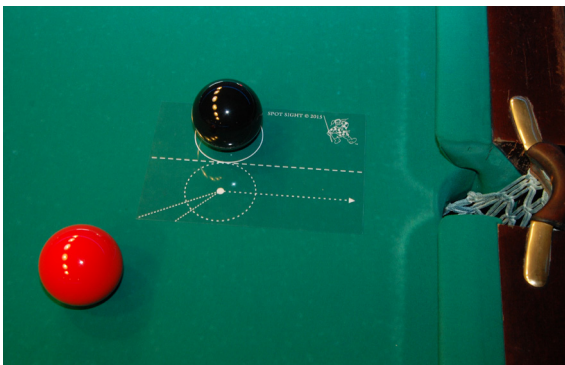
Нанесите кием удар средней силы по битку.

Если вы сделали всё правильно, прицельный шар окажется в лузе.





Инструкция к применению тренажера для сыгрывания "своего" шара



Направьте тренажер стрелкой в середину лузы, в которую собираетесь забить "свояк". Установите "чужой" шар на точку, предназначенную для него. Поставьте биток (шар, которым собираетесь ударить) на нужное вам место.

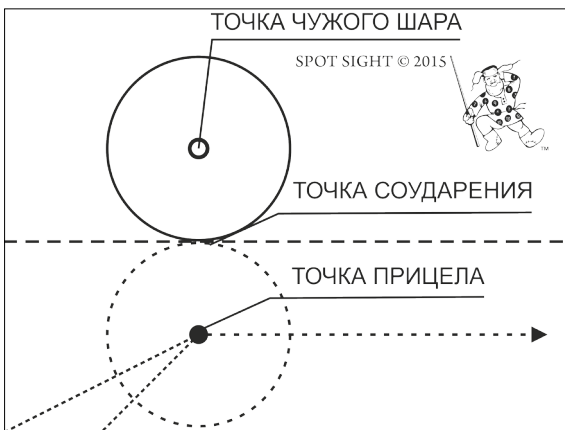
Намелите бильярдным мелом наклейку кия, прицельтесь в середину битка и одновременно в точку прицела.

Нанесите кием несильный удар по битку.

Если вы сделали все правильно, "свой" шар окажется в лузе.

Примечание:

Не ставьте тренажеры слишком далеко от битка, тогда точку прицела будет видно не совсем хорошо и удар может получиться неточным.





Инструкция к применению трафарета для игры

“Семь кеглей”

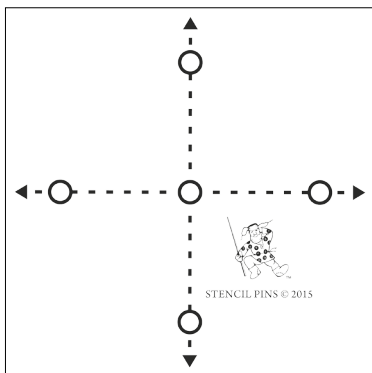


Установите трафарет на середину бильярдного стола между средними лузами, две стрелки трафарета направьте в сторону луз. Две другие стрелки направьте в сторону точки, на которой обычно находится вершина пирамиды шаров и в противоположную сторону. Сделайте белым мелом отметки на бильярдном сукне через отверстия в трафарете, установите кегли и начинайте играть.

Внимание!

Устанавливайте тренажеры и трафарет надписью “ВЕРХ”, не переворачивайте нижней стороной.

После соударения шаров и начале движения прицельного шара, образуется высокая температура, возможно повреждение белой краски.



Предупреждение!

Некоторые кегли имеют остроконечную вершину. Во избежании травмы, не давайте играть кегли детям.

Мы надеемся, что этот набор поможет вам еще больше полюбить бильярд, а описанные нами игры снова найдут отклик в сердцах как мастеров, так и начинающих.

Желаем вам удачи!





Комплектация:

1. Шары: Черный. Розовый с одной точкой. Розовый с двумя точками. Два красных.
2. Брошюра.
3. Правила игр, настенные.
4. Семь кеглей в мешочке с логотипом.
5. Бильярдный мел.
6. Белый мел.
7. Тренажер для "чужих".
8. Тренажер для "своих".
9. Трафарет для установки кеглей.
10. Подарочный пакет с логотипом.





History
of billiards



В КАЖДЫЙ ДОМ,
ГДЕ СТОИТ БИЛЬЯРДНЫЙ СТОЛ!



 aramith®