

**BIBLIOTECA**  
DI  
**OPERE UTILI**

**MANUALE**  
DEL  
**GIUOCATORE DI BIGLIARDO**

O SIA

**NUOVE REGOLE GENERALI  
E PARTICOLARI**

DI TUTTE

**Le partite più usitate di questo nobile giuoco**

**STABILITE SULL'ESPERIENZA**

Le quali tolgono parecchi abusi sin ora conservati dall'uso ed inoltre sono atte, per quanto è possibile, anche a togliere ogni equivoca interpretazione.

**OPERETTA DI M. C. B.**

**NAPOLI**

**STABILIMENTO TIPOGRAFICO DI GAETANO NOBILE**  
Vicoletto Salata a' Ventaglieri n. 44.

**1852**

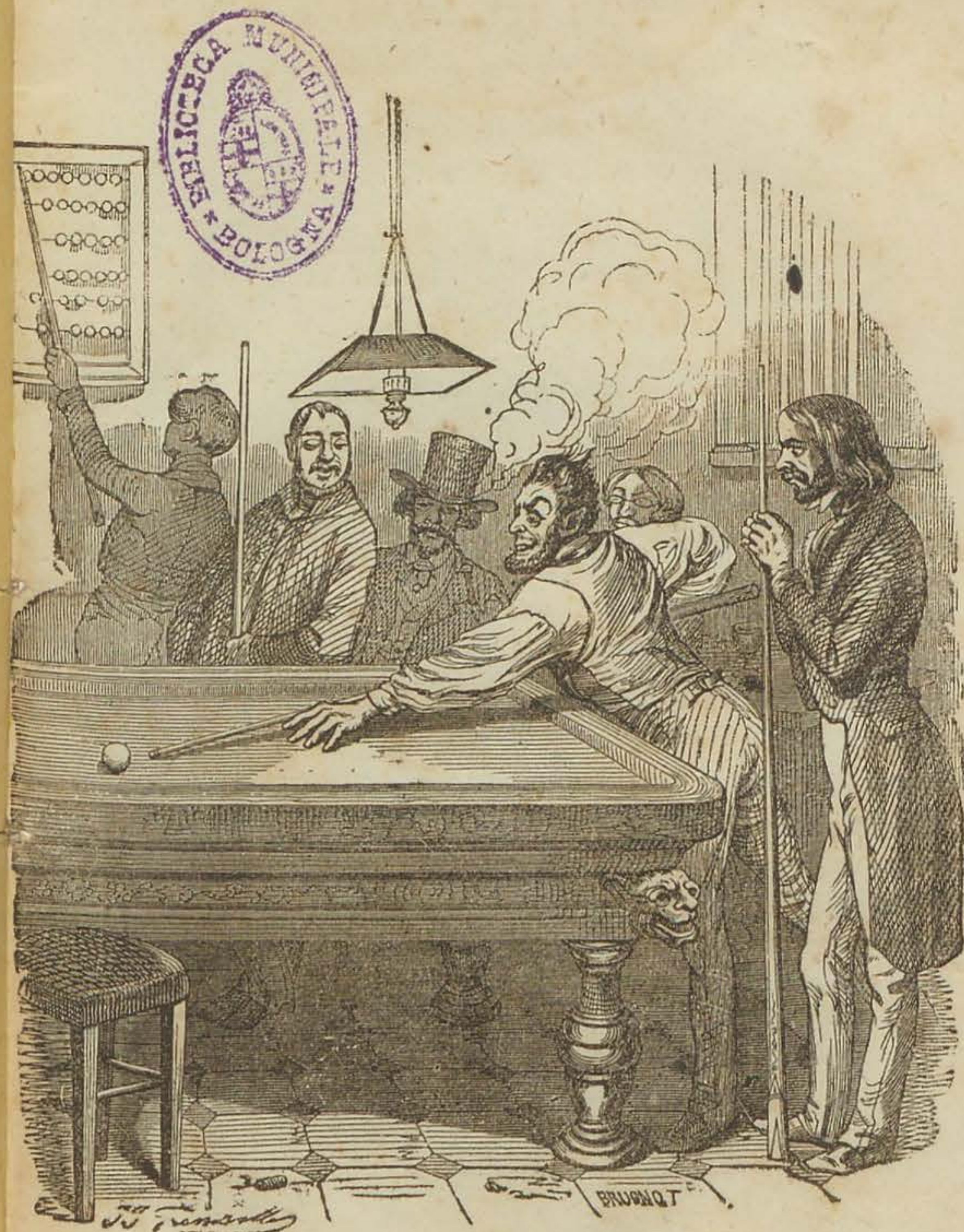


# BIBLIOTECA DI OPERE UTILI

100 VOLUMI IN-12

*Si sono pubblicate*

- CARDELLI. Manuale del Cuoco e della Cuciniera contenente le più semplici maniere per preparare con economia una buona mensa; come anche i migliori modi per fare la pasticceria ed apprestare la credenza; preceduto da un tratto su la maniera di trinciare seguito da un metodo per conservare le sostanze alimentari; e da un trattato sopra i vini. Due volumi con figure Gr. 80
- A. BUCELLATI. Del Capostorno o Balordone dei cavalli, operetta utile ai Proprietari e tenitore d'Animali domestici 10
- L'abile compratore di Cavalli, ossia cognizioni indispensabili per saper scegliere i cavalli che si vogliono acquistare, e per conoscere i loro pregi, i loro difetti e le frodi che in essi riscontransi. Un volumetto 20
- Metodo di curare la polmonea e preservare gli Animal bovini da sì micidiale malattia epizootica 10
- Infallibili mezzi onde garentire i bachi da seta contro il calcino o mal del segno, e vera definizione di questo morbo devastatore. 10
- A. SELMI. Principii elementari di Chimica Agraria. 20
- G. F. DELACROIX. Manuale degli emorroidari, considerazioni ed osservazioni pratiche su la natura, le cause, i sintomi, il trattamento di tutti gli accidenti ai quali sono esposti; mezzi di preservarneli e di sollevarnели costantemente; regime che loro conviene. 25
- LA VETERINARIA TASCABILE che insegna la maniera di curare le malattie dei Cavalli, specialmente in viaggio colle regole per conoscere i loro difetti e la loro età, del Dottor A. R. Z. 25
- ZAGLER. Sui maltrattamenti delle bestie e su i doveri che abbiamo verso di loro, traduzione dal tedesco 25
- THOMAS. Trattato delle malattie de' Bambini, operetta destinata a governo de' padri di famiglia 20
- PIRETTI. I segreti della Magia Bianca ossia spiegazione dei giuochi di mano sorprendenti fatta da M. Decremps. 20
- CORRADO. I Pranzi giornalieri, variati ed imbanditi in seicento settantadue vivande secondo i prodotti delle quattro stagioni dell'anno 50







**BIBLIOTECA**  
DI  
**OPERE UTILI**

—  
SECONDA SERIE.  
—

**Manuale del Giuocatore di Bigliardo**



**MANUALE**  
DEL  
**GIUOCATORE DI BIGLIARDO**

O SIA  
NUOVE REGOLE GENERALI  
E PARTICOLARI

DI TUTTE

**Le partite più usitate in questo nobile giuoco**

STABILITE SULL'ESPERIENZA

Le quali tolgono parecchi abusi sin ora conservati dall'uso, ed inoltre sono atte, per quanto è possibile, anche a togliere ogni equivoca interpretazione

OPERETTA DI M. C. B.

---

**NAPOLI**  
STABILIMENTO TIPOGRAFICO DI GAETANO NOBILE  
Vicoletto Salata a' Ventaglieri N. 44  
1853.



MANUALE  
DEL  
GIUOCATORE DI BIGLIARDO

NUOVE REGOLE GENERALI  
E PARTICOLARI

La partita più usata in questo nobilissimo giuoco

STAMPATO PER L'EDIZIONE

Le quali regole sono state approvate dal Re, e dal  
Suo Consiglio, per questo è permesso a tutti di  
cognoscerle, e osservarle.

OPERA DI M. C. B.

NAPOLI

STABILIMENTO TIPOGRAFICO DI GIACOMO MORTA

Via della Spina 4, Vicolo di S. M. 14

1873

DEL BIGLIARDO

Tanto per la buona intelligenza dei giuocatori, quanto per ovviare a tutte le frodi che si possono fare, e per evitare le discussioni arbitrarie o dettate dagli errori, si è pensato che i Dilettanti avranno per cosa grata il trovare le regole di un giuoco così universalmente usitato. Ed i Marchatori ossia Bigliardieri avranno il vantaggio di non essere sforzati a pronunciare fra due avversari dei quali uno certamente resta mal soddisfatto del suo giudizio, e spesso volte non vuole conformarvisi.

Più le regole sono semplici, migliori sono. Affine di renderle tali, si è pensato che non v'era altro mezzo che di generalizzarle il più che fosse possibile.

Per adempiere questo scopo è stato necessario il distruggere vari abusi stabiliti dall'errore, o piuttosto da un mancare di ragionamento, e che l'uso ha propagati. Di questi abusi se ne trovano



tanto nelle partite italiane quanto nelle francesi. Si è cercato di supplirvi con delle regole più rispettivamente giuste, e le quali se non soddisfano pienamente il giuocatore in ogni caso, almeno lasciano elleno assai minori inconvenienti da temere.

Probabilmente verrà osservato, che non si è affatto tolto, in certi articoli, l'incertezza del caso, ossia che, non essendo il colpo reso abbastanza preciso, non è stato tolto intieramente un abuso supponibile, o che può risultarne. A ciò si risponderà, 1.° che, nel caso di cui si tratterà, riesce impossibile il fissare precisamente il colpo, ossia l'effetto della palla; 2.° che essendo questo caso rarissimo, è soltanto per prevederlo; altronde ogni circostanza mutando la natura del colpo, di due inconvenienti si è scelto il minore. Per questi casi difficili da giudicare senza replica si è procurato di stabilire le regole le più eguali possibili e fondate sulle migliori ragioni, acciò che una giusta compensazione esistesse fra i giuocatori.

Se non si è potuto prevedere tutti i casi, ciò che riesce assai difficile in un giuoco così variato e suscettibile di tanti accidenti, almeno si è procurato di citare i più frequenti.

Nelle spiegazioni dei colpi e delle regole adattatevi si è spesso preferito i difetti di ripetizione e di prolissità al mancare di chiarezza.

Nel caso di un colpo non preveduto, invitansi i giuocatori a riportarsi alla regola del colpo, quale se ne avvicinerà di più.

# ARTICOLO I.

Il Bigliardo ha un *Quartiere* da dove si principia la partita. Esso è segnato con una linea tirata dalla sponda lunga all'altra, al quarto del Bigliardo.

Il giuocatore, ossia il giocatore, che ha la palla in mano non può mettersi al di là di questa linea; ciò che usasi chiamare: *stare in stecchetto*.

## II.

Quando si tira a chi giuoca il primo, i giuocatori devono battere insieme; e l'uno non può toccare la palla dell'altro. Il più vicino alla sponda comanda.

## III.

Si nomina: il *Basso* e l'*Alto* del Bigliardo, ed è sempre in lunghezza.

Nelle partite francesi ov'è sempre un *Quartiere* fisso, il *Basso* è la parte da dove si è cominciato, e l'*Alto* l'altra.

Nelle partite aliene, come pure nelle partite bianche, il *Basso* è dalla parte ove si trova la biglia del giuocatore.

## IV.

Chi tocca la sua biglia, posta ch'è la mano per mirare il colpo, perde un punto o due, secondo il caso dell'articolo XXI, perde anche il colpo. Egualmente se ha la palla in mano, basta ch'essa abbia passato la linea del *Quartiere*. È un errore ed abuso il pretendere in questo caso che la biglia abbia passato il mezzo.

\*\*



## V.

In qualunque partita, allorchè si giuoca la biglia in mano, non è lecito l'aver i piedi o il corpo fuori dalla direzione della sponda lunga.

## VI.

Quando un giuocatore, aggiustando il suo colpo, tocca leggermente la sua biglia ed affrettasi di spingerla una seconda volta, credendo non perdere il suo colpo, fa errore; perchè il suo avversario ha sempre il dritto, prima di giuocare, di esigere, non solo il punto, ma anche quelli perduti dal seguito del colpo, se così arriva. Le palle rimangono ove si trovano. Riguardo al punto, conformandosi sempre all'art. XXI senza riguardo alcuno alla seconda spinta.

Se all'opposto, il giuocatore dopo aver toccato la sua palla, spingendola una seconda volta come si è detto, fa punti, egli non conta nulla, e perde egualmente un punto o due.

## VII.

Se nel momento stesso dell'esecuzione di un colpo, il giuocatore muove una biglia qualunque, sia colla *stecca*, sia col corpo, perde un punto ed non acquista niente dal seguito del colpo.

## VIII.

Benchè l'avversario abbia chiamato il punto di una palla toccata o d'una mancanza qualunque sia, non perde il dritto d'acquistare tutti quelli perduti dal seguito del colpo, come si è detto all'art. VI.

## IX.

Per qualunque posizione incomoda non è mai lecito di giuocare senz'aver i piedi sul pavimento; come pure di abbandonare da tutte due le mani la *stecca* dopo aggiustato il colpo.

## X.

Chi *sbigliarda*, perde un punto e le palle restano ove si trovano. *Sbigliardare* è quando un colpo medesimo caccia le due palle alla volta. È un errore il credere necessario che le palle prendano la stessa direzione; è tanto vero, che due biglie quali sono vicinissime od anche combaciate, se vengono giuocate a mezza palla, l'una andrà alla sinistra e l'altra alla destra senza che vi sia possibile il non sbigliardare.

Per giudicare bene questo colpo, basta l'attenzione, l'orecchio deve distinguere (quando non si sbigliarda) il colpo della *stecca* sulla propria palla da quello di questa sopra l'altra biglia. L'effetto delle palle deve egualmente facilitare questo giudizio.

## XI.

Chi *bastona* la palla perde tre punti e la prende in mano; a piacere dell'avversario, se richiama solo i punti del *fallo*, la palla resta ov'è. Nel primo caso, se quello che bastona la sua biglia fa punti, perde in più ciò che ha fatto, ma l'avversario non ha più l'arbitrio di far lasciare la palla sulla *tavo'a*; come pure quando essa va in buca, senz'altro, si perdono egualmente tre punti.

Si chiama *bastonare la palla*, quando la propria palla, venendo battuta, è scarseggiata colla punta



della stecca e viene battuta una seconda volta col fianco, per così dire, della stecca. È come teccare la palla due volte.

## XII.

Allorchè la pa'lla di quello che deve giuocare ed un' altra sono combaciate, il giocatore deve cacciare la propria senza muovere l'altra, e per carambolare basta che mandi la propria sopra una terza, sempre senza muovere quella vicina. Nel caso che la movesse, si trova sottoposto agli art. VIII e X. Se capita che tre palle sieno combaciate, e che quel a di chi ha da giuocare sia in mezzo, egli deve cacciarla senza muover nè l'una nè l'altra, e non acquista nè perde punti. Ma se giuoca sopra un' altra palla, oppure sulle medesime combaciate, battendo la sponda e ritornando sopra esse, sempre non muovendo queste al partire, egli conta quello che fa.

## XIII.

Chi move, leva o solamente tocca una palla ferma senza il consenso dell' avversario, perde un punto. Se la palla ha bisogno d'essere toccata, sia per nettarla, sia per voltarla, il Bigliardiere lo deve fare a richiesta del giocatore.

## XIV.

Chi ferma o devia una palla in corso, non essendo il giocatore, e che questo non abbia mandato la sua in buca, perde ciò che vale la palla, in più di quello che ha fatto il giocatore. La palla fermata va al suo posto s'è una palla di colore, la bianca in mano, il casino ed il pallino s'acchittano. Ma se la palla fermata o deviata è la

propria, l' avversario è padrone di farla mettere alla sponda verso cui si dirigeva.

## XV.

Se il giocatore stesso, perduto o non perduto, ferma un' altra palla della sua, non perde punti in più ec. come sopra.

## XVI.

Quando il giocatore ferma la propria biglia, perde punti altrettanti quanti ne avrebbe guadagnati, vale a dire: se ha fatto, supponiamo 4 punti, ne perde 4. Se ha fatto nulla, perde ciò che vale la palla sopra cui ha giuocato. Se ferma o rivolta la palla prima che essa ne abbia toccato un' altra, perde 3 punti. In ogni caso ha la palla in mano.

## XVII.

Nel caso dell' articolo XIV, se la palla è fermata o rivoltata prima ch'essa ne abbia toccata un' altra, perde 2 punti; ma il giocatore continua a battere.

## XVIII.

Chi ferma o devia una palla qualunque quando il giocatore ha mandato la sua in buca, non perde nulla. Se la palla fermata ha un posto fisso, l' avversario è libero di farvela rimettere; il casino e pallino, acchittarli; la bianca, di farla mettere contra la sponda verso cui si dirigeva. In ogni caso, il giocatore perde egualmente ciò che ha fatto.



## XIX.

In ogni caso possibile, si perde solo ciò che si sarebbe guadagnato.

## XX.

Quando si può guadagnare nulla, si perde nulla.

## XXI.

Chi si perde senza toccare (ciocchè chiamasi dare un ternario), perde 3 punti. Chi non tocca e non si perde, fa acquistare un punto all'avversario, se la palla è arrivata all'altezza di quella sopra cui si giuocava; nel caso contrario si perdono 2 punti.

*Nota.* Questa regola è sembrata più giusta ed assai meno soggetta a discussioni di quella che fa l'avversario padrone di obbligare quello che ha dato il punto a passare una palla, o, come nelle partite francesi, a battere sulla sponda vicina alla biglia sopra cui si giuoca, oltrepassandola in altezza. Allora, in questi ultimi casi, succede, che per fare ricominciar il colpo, bisogna rimettere la palla, ciò che riesce difficile a porla al suo giusto primo posto, inconveniente e soggetto a conteste, per la ragione che la minima differenza nella posizione cambia affatto il colpo.

## XXII.

Chi fa saltare la propria palla fuori del bigliardo, perde come se l'avesse mandata in buca.

## XXIII.

Chi giuoca una palla non sua, perde solo il colpo. Se fa una palla che ha un posto fisso, l'avversario è padrone di farla mettere sull'orlo della stessa buca od al suo solito posto. Se la palla che va in buca è una bianca, si pone sull'orlo od in mano, come sopra. Nel caso poi, che quello che sbaglia, giuochi con la palla dell'avversario, sarà come sopra; colla differenza che quest'ultimo è padrone di battere, dopo, con la biglia che vorrà; e questa resta sua sino alla fine della partita o di un nuovo cambiamento.

Se la palla mandata in buca è il casino, ossia pallino, si fa come sopra o si mette d'acchitto.

## XXIV.

Chi perde un punto nel giuocare, può acquistare nulla.

## XXV.

In tutte le partite ove si dà l'acchitto, quello che, dandolo, manda due volte la palla in buca, non perde punti; ma la sua palla va messa al mezzo della sponda piccola e distante due palle. Dopo la prima volta, l'avversario resta padrone di dare l'acchitto.

*Nota.* È ben giusto che vi sia una compensazione; poichè quello il quale, acchittandosi, manda in buca la sua biglia, non altro che per voler dare un colpo maggiormente difficile; perciò egli deve avere un rischio proporzionato, e che compensi.



## XXVI.

Chi tocca due volte la palla nel dare l'acchitto, è come all' articolo sopra.

## XXVII.

Quando una palla balza fuori del bigliardo, se percuote qualcheduno, ossia un mobile qual si sia e ri ntra nel bigliardo, conta come se fosse caduta in terra. Egualmente è perduta quella che soltanto sulla sponda viene toccata e rispinta.

Egualemente è perduta la palla che, saltando, si ferma sulla sponda.

## XXVIII.

Si batte sempre con la punta della stecca.

## XXIX.

Quando una palla si trova sulla linea del quartiere, giusto in mezzo, è come dentro. Così anche nelle partite italiane e bianche, quando la palla sopra cui si ha da giuocare è sulla linea del mezzo, non essendovi quartiere fisso, quello che deve battere si mette dalla parte che gli pare.

## XXX.

Quello che perde la partita, comanda per principiare l'altra.

## XXXI.

Se una palla qualunque, trovandosi sull' orlo d' una buca, cade mentre che un'altra è in corso e prima d' esserne toccata, il giuoco va come se non vi fosse stata biglia. Nel caso poi che la biglia in corso arrivi sull' orlo stesso e vi si fermi, la

palla cascata in buca va messa al fianco suo senza però cambacciarle.

## XXXII.

Quando una palla arriva sull' orlo di una buca, si ferma e poi cade, non si può stabilire precisamente una regola, ma è duopo riferirsi al giudizio del Bigliardiere o degli astanti, i quali diranno se la palla è caduta dal primo suo moto spontaneo, o dopo essersi evidentemente fermata. In quest' ultimo caso, essa si rimette sull' orlo e conta nulla.

Non basta il dire *palla ferma*; perchè si può dirlo troppo presto, e ciò darebbe luogo ad una contesa.

## XXXIII.

Nessuno de' giuocatori potrà desistere dal giuoco incominciato, senza il consenso dell' avversario; non solo prima che sia terminata l' attuale partita, ma ancora tutte quelle convenute per la *cavata*, sotto pena della perdita di essa.

## XXXIV.

A preferenza di qualunque si presentasse per entrare in giuoco, quelli che già vi sono avranno dritto d' intraprendere una partita con chi più loro piacerà.

Nel caso poi che i detti giuocatori attuali stabilissero, ciascheduno a parte, una nuova partita, quello che avrà fatto il primo invito ha la preferenza; e se l' invito è stato fatto nello stesso tempo, allora i giuocatori tireranno a chi l' avrà, ritenuto però, nei detti casi, che gli accennati giuocatori non abbiano già depresso la stecca,



perchè avrà perduto tutti i suoi diritti quello che l' avrà deposta.

## XXXV.

Chiunque scommette, non può manifestare parere, in nessun modo, sul giuoco.

## XXXVI.

Qualunque spettatore che nuocerà maliziosamente al giuoco, sia col fermare le palle, sia con urto od altrimenti, sarà tenuto al pagamento intero della partita verso il giuocatore che, per seguito della sua azione, l' avrà perduta.

## XXXVII.

Quando succede uno sbaglio nel contare i punti, ognuno degli astanti può far il giuoco, purchè sia sul momento stesso; ma se uno dei giuocatori ne fa la richiesta od anche il Bigliardiere, ognuno potrà confermare i punti.

## XXXVIII.

Quando una partita va protratta in più punti del solito, il Bigliardiere soltanto, in questo caso, ha il diritto d' esigere un aumento proporzionato nel pagamento.

L'aumento resta fissato come segue, vale a dire: se l' aumento della partita arriva al quarto, l'aumento del pagamento sarà di un quarto; se la partita è protratta alla metà in più, l'aumento del pagamento sarà di metà; e così in seguito.

## XXXIX.

Il pagamento delle partite di Bigliardo verrà fatto al modo dei contraenti giuocatori, o per me-

tà, od ognuno le sue, oppure tutte a carico del vincitore. In quest' ultimo caso, se la vincita non equivale, il rimanente va pagato per metà.

## XL.

Quando i danari del giuoco non verranno consegnati al Bigliardiere, esso non sarà responsabile. Ma quando i giuocatori avranno consegnato il danaro, il Bigliardiere sarà tenuto chiamare al perdente che supplisca al giuoco, ed avvertirne l' avversario.

## XLI.

Il Bigliardiere dovrà contare i punti con tutta esattezza e chiarezza, notandoli ogni volta ad alta voce. Egli dovrà inoltre osservare il giuoco in modo da poterne giudicare gli accidenti, e ciò senza parzialità alcuna, a richiesta però dei giuocatori.

## XLII.

Quando succede un errore nell' accusare i punti, dalla parte dei giuocatori, il Bigliardiere dovrà loro osservarlo.

## XLIII.

Il Bigliardiere dovrà notare esattamente e separatamente le partite di cadaun giuocatore, acciocchè possano questi sapere il numero di quelle perdute.

## XLIV.

Quando i giuocatori avranno consegnato al Bigliardiere degli effetti, egli ne sarà responsabile, ed il suo padrone sarà il suo mallevadore.



## XLV.

Tutte le volte che si dovrà rimettere una palla od un colpo, lo sarà dal Bigliardiere. Come pure, in caso di contesa, sarà lui interprete della regola. Se non può decidere, andrà intorno a raccogliere gli avvisi degli spettatori, poi, pronuncerà altamente quello della maggioranza, al quale i giuocatori sono tenuti sottomettersi.

## XLVI.

Affine d' evitare gli errori, le palle bianche dovranno essere segnate dal rispettivo loro numero. Ciò che serve ancora per riconoscerle dopo un colpo ove si saranno confuse; avendo i giuocatori la precauzione, al principio della partita, di farle riconoscere dall' avversario.

## XLVII.

Per poter esigere il pagamento delle partite fatte, il Bigliardiere dovrà somministrare delle stecche e delle biglie buone, mantenere il bigliardo in buono stato e pulito.

## XLVIII.

Affine d' evitare le discussioni, equivoci od altre cattive intenzioni, queste regole dovranno essere appese in un sito comodo da leggersi, nella stanza medesima ove si giuoca al bigliardo. Non essendovi, ogni giuocatore potrà regolarsi a modo suo ed allungare le partite a suo piacere senza che il Bigliardiere possa pretendere il minimo aumento nel pagamento.

## PARTITA DEL CASINO

## CON GLI OMETTI

OSSIA

AD USO BOLOGNESE E MILANESE.

## I.

Questa partita va ai 24 punti. Vi sono 5 ometti ossia birilli, dei quali uno distinto dagli altri è messo in mezzo al bigliardo; gli altri 4, formando un quadrato, ciascuno distante la sua lunghezza da quello del mezzo. Essi devono avere circa due pollici d' altezza, quello del mezzo, un quarto di più.

## II.

Ognuno di questi 4 conta sempre 2 punti; quello del mezzo ne conta 5 quando cade solo, e 4 quando cade insieme con uno o più degli altri.

## III.

Si giuoca con due grosse palle ed una piccola chiamata *Casino*. La grossezza delle palle deve essere di misura a poter passare fra un ometto e l' altro.



## IV.

Il primo che giuoca mette la sua palla ed il casino ove gli pare, basta che batta sulla sponda dell'alto. Ciò si nomina dare o mettere l'acchitto.

## V.

Al principio della partita, chi dà l'acchitto e manda la palla in buca (vedi art. XXV, regole generali), se il casino va in buca, si mette sull'orlo di esse ed al mezzo.

## VI.

Sa nel mettere il casino si manda la palla in buca, essa va messa alla sponda piccola, come all'articolo XXV, regole generali.

Se va anche il casino in buca, si mette come si è detto qui sopra, art. V.

## VII.

Se nell'acchittarsi, si fanno cadere gli ometti, vedi l'art. XX, regole generali, il quale va applicato anche ai tre articoli precedenti.

## VIII.

Non si giuoca sul casino, se non quando la palla dell'avversario è andata in buca.

## IX.

Chi fa balzare fuori del bigliardo la palla dell'avversario od il casino, acquista 2 punti per cadauno.

## X.

Chi si perde facen lo la palla, perde 2 punti

solli. Chi fa il casino colla palla dell'avversario e manda la propria in buca, perde 3 punti; se lo fa con la propria ne perde 4. Se fa gli ometti, perde quello che ha fatto, ec. (vedi l'art. XIX, regole generali).

## XI.

Nel caso che le due palle toccassero il casino, si conta la prima.

## XII.

Chi batte sul casino prima di toccare la palla dell'avversario perde un punto; se non tocca la palla ne perde 2 ed è sottoposto all'art. XXI, regole generali; perde inoltre quello che ha fatto.

Si trova nel caso di quest'articolo quello la cui palla ed il casino sono combaciati. Se succede che la palla di chi deve giuocare combaci nell'istesso tempo con l'altra palla ed il casino, non può acquistar punti se non dopo aver battuto la sponda; purchè, distaccandosi, non muova uno di essi; se muove o la palla od il pallino, si trova nel caso dell'art. X, regole generali, riguardo alla palla, e nel caso dell'art. XII di questa partita, riguardo al casino: muovendoli tutti e due si perdono 4 punti.

Se toccando prima il casino, si manda in buca, si perdono 2 punti di più.

Se la propria palla insieme al casino vanno in buca, si perdono 6 punti.

Se toccando prima il casino, si manda la propria sola in buca, si perdono 4 punti, ritenuto, in questi casi, il balzare fuori del bigliardo come



l'andare in buca, e che si perde in più tutti gli ometti caduti.

## XIII.

Chi ha da giuocare, avendo la palla in mano, deve mettersi dalla parte opposta alla biglia sopra cui si giuoca.

## XIV.

Gli ometti devono cadere solo dalla palla dell'avversario o dal casino, così detto, buono.

## XV.

In ogni caso, chi fa cascare gli ometti con la propria palla, perde.

## XVI.

Chi manda la palla dell'avversario sul casino, acquista 3 punti; se carambola colla sua ne acquista 4.

## XVII.

Nel corrente della partita, quello che, mettendo il casino, batte con esso una palla, perde un punto; se ne tocca due, perde 2 punti, purchè abbia battuto prima sulla sponda dell'alto, come viene prescritto dall'art. IV qui sopra, e dall'art. XX seguente.

Se in questo caso il casino va in buca, si perde un punto di più, e va messo sull'orlo ed al mezzo della stessa buca.

Se la palla anche va in buca, si perde un altro punto di più, ed essa va messa come il casino. In ogni caso si perdono in più gli ometti caduti.

## XVIII.

Nel caso poi che si toccasse la palla col casino, prima di avere battuto la sponda dell'alto, e che con questo colpo si cacciasse la palla, si perdono 6 punti.

Se la palla non viene cacciata, e sia stata toccata appena, ciocchè può succedere dalla poca rotondità del casino o da un difetto della tavola del bigliardo, allora si perdono soli 2 punti per cadauna palla toccata; ma in questa circostanza, se il colpo di quello che ha da giuocare viene impedito, egli è padrone di fare ricominciare il colpo del casino, non contando i primi punti; in ogni modo in questa ipotesi si perdono in più tutti i punti fatti, e le palle restano ove si trovano.

## XIX.

Nel corrente della partita, mettendo il casino, se va in buca si perde un punto, e se fa cascare degli ometti, si perdono quelli.

## XX.

Quando si mette il casino si deve battere la sponda piccola, ossia di testa; in caso contrario, l'avversario è padrone di fare ricominciare.

## XXI.

Quando il casino è stato fatto in buca o al salto, va messo dalla parte ov'è stato fatto. Se il casino è stato fatto in una delle buche del mezzo, il giuocatore che lo mette, batte dalla parte che più gli piace.

*Del Bigliar.*



## XXII.

Chi fa cascare gli ometti, sia nel giuocare, sia nel mettersi in posizione, colla stecca od altrimenti, perde ciò che fa cascare. Con la differenza però, che se li fa cadere prima di battere, dà nonostante il suo colpo; ma in ogni caso non acquista niente.

## XXIII.

Quando il casino mandato negli ometti vi si ferma ed occupa il posto d'uno di essi, l'ometto va messo dalla parte la più vicina al suo posto senza muovere il casino; posto ch'è l'ometto non si tocca più sino al fine della partita per rimetterlo al solito posto, fuorchè venga fatto cadere dal giuoco.

Se una palla qualunque impedisce di rimettere un ometto al suo giusto posto, si leverà l'ometto per rimetterlo tosto che la palla non impedirà più. È per questo motivo ch'è necessario che sieno segnati i posti degli ometti, e che il detto segno non sia più largo del piede dell'ometto.

## XXIV.

Quando uno o più ometti vengono cacciati fuori dal posto, e rimangono in piede su qualunque parte della tavola, devono starvi sino al fine della partita o sino a che si facciano cascare colla palla.

*Nota.* È per evitare l'errore che un accidente simile può cagionare, che riesce necessaria la distinzione dell'ometto del mezzo.

## XXV.

Nel corso della partita, il casino va messo da chi non deve giuocare dopo.

## XXVI.

Quando il giuocatore manda in buca la palla ed il casino, l'avversario batte, prima sulla palla, e poi mette il casino.

## XXVII.

Quando il giuocatore si è perduto, se l'avversario ferma o devia una palla, perde 2 punti; ma non lascia però d'acquistare quelli perduti dal giuocatore.

In caso che un colpo simile terminasse la partita per ambedue le parti, quello che ha mandato la sua palla in buca perde.

## XXVIII.

Quando, nel caso precedente, il giuocatore non si è perduto, e l'avversario ferma la propria palla prima ch'essa sia arrivata al mezzo, il giuocatore acquista 8 punti di più di quelli che avrà fatti. Egualmente, se ferma o devia il casino.

Se la palla è fermata o rivoltata dopo aver passato gli ometti, ed aveva, al giudizio degli astanti, la forza colla direzione di oltrepassarli una seconda volta, quello che la travia o ferma si ritrova nel primo caso spiegato qui sopra.

Se si giudica non avere la forza del triplo, si perdono soli 4 punti. Supponendo, in questi casi, che la prima volta non abbia la palla fatto

\*



cadere nessun ometto; nel caso contrario, si perdono 4 punti di più. In tutti questi casi la palla resta ov' è.

## XXIX.

Quando l'avversario ferma o devia la palla del giuocatore, perde 2 punti di più di quelli fatti da questo.

## XXX.

Quando il giuocatore ferma o rivolta la palla dell'avversario, non avendo mandato la sua in buca, non perde punti e non conta quelli fatti con la palla traviata; ma se ne ha fatti prima, li acquista nonostante. Ne' due casi, il padrone della palla deviata è libero di prenderla in mano. Il casino va messo d'acchitto alla sponda piccola distante due palle ed in mezzo.

## XXXI.

Quando il giuocatore stesso ferma o devia la propria palla, prima che abbia passato il mezzo come viene spiegato nel preced. art. XXVIII, perde quello che ha fatto e 4 punti di più; se ha fatto nulla, perde la fila del mezzo.

## XXXII.

Quando il giuocatore fa cascare tutti gli ometti, sia colla palla dell'avversario, sia con il casino fatto in regola o con ambedue, egli guadagna la partita.

## XXXIII.

Chi fa le tre palle, sia in buca, sia al salto, guadagna la partita, purchè non abbia fatto ca-

dere gli ometti con la propria, ed abbia colpito prima la palla dell'avversario.

## XXXIV.

Chi fa cadere tutti gli ometti come viene spiegato nel precedente art. XXXII, e manda la sua palla in buca o fuori del bigliardo, perde la partita.

## XXXV.

Chi fa cadere tutti gli ometti colla propria o con ambedue il casino, perde la partita,

## XXXVI.

Chi fa cascare tutti gli ometti od un solo, battendo prima sul casino e manda le 3 palle fuori del bigliardo od in buca, perde la partita.

*Nota.* Quando si dice, un giuocatore si perde, non solo intendesi che la sua biglia va in buca, ma ancora quando fa cascare gli ometti con la stessa.

## LA MEDESIMA PARTITA

## IN QUATTRO AL GIRO.

Per questa partita si osservano le medesime regole di qua sopra con le seguenti:

## I.

Due giuocatori sono contro due altri, si essi rimpiazzano alternamente a misura che perdono due punti, o come saranno convenuti fra di loro, prima di dare principio alla partita.



## II.

In ogni partita si cambiano i compagni, e dopo il giro intiero, ossia dopo tre partite, si computano le perdite.

## III.

Ogni principio di partita tocca a quello ch'era in giuoco della partita vinta ed antecedente ad acchittarsi; ed il perdente della medesima entra in giuoco e batte sull'acchitto.

## IV.

Se una palla viene fermata o toccata, come pure qualunque mancanza, dal compagno, ancorchè non sia in giuoco, si perde come se vi fosse.

## V.

Ognuno dei compagni è libero di chiamare i punti, correggere gli errori ed anche dare il suo parere.

Quando due giuocatori sono contro uno solo, quello che non è in giuoco resta passivo, cioè, non può avvertire il suo compagno per qualunque sbaglio che questo sarebbe per fare.

## VI.

Quello che giuoca quando appartiene al suo compagno, non perde, ed acquista i punti che ha fatti; tocca agli avversarii ad impedirlo.

## PARTITA DEGLI OMETTI

SENZA CASINO

## AD USO VENETO.

## I.

Questa partita va ai 16 punti od ai 20, come avranno convenuto i giuocatori prima di dare principio alla partita.

## II.

Gli ometti sono come nella partita Bolognese e contano egualmente, con la differenza però che quando la partita va ai 16 punti, l'ometto del mezzo, solo, conta soli 4 punti, ed insieme agli altri 2, di modo che la fila di mezzo conta 6. Ma se la partita è fissata ai 20, l'ometto del mezzo conta come nella partita Milanese o Bolognese.

## III.

Si giuoca con due palle sole, ed il primo dà l'acchitto.

## IV.

Quello che manda la propria palla in buca, perde 2 punti, ha la biglia in mano e continua a battere. Se nello stesso tempo manda in buca anche quella dell'avversario, questo si mette di acchitto.



Quello che dà un ternario, perde 3 punti, e mette l'acchitto.

*Nota.* Per ciò che non è spiegato, vedansi le regole della partita con il casino, e quelle generali.

### PARTITA DEL CASINO SOLO.

Le regole sono le medesime che nella partita con gli ometti, con la differenza che questa va ai 16 punti; il casino fatto con la palla propria conta come con quella dell'avversario, cioè 3 punti.

### PARTITA DEL PALLINO.

#### I.

Questa partita si giuoca egualmente con due palle grosse ed una piccola che nominasi il pallino.

#### II.

Il primo che giuoca mette d'acchitto la palla ed il pallino.

#### III.

Ogni volta che il pallino viene toccato, si chiama un *tocco*, il quale conta 4 punti per la partita.

#### IV.

Oni 16 punti si nota un Bigliardo, ossia una partita ed un tocco. Il giuoco, ossia la *cavata*, si fa ai 6 tocchi solitamente.

#### V.

Soltanto con la palla dell'avversario si può toccare il pallino; altrimenti si perde il tocco, ossia l'avversario lo acquista.

#### VI.

Il pallino in buca od al salto conta 2 tocchi e 6 punti.

#### VII.

Non si giuoca mai sul pallino. Quando è fatto in buca od al salto, quello che acquista punti mette l'acchitto come da principio; egualmente quando si fanno le due palle, e quando si dà un ternario.

#### VIII.

Volendo dare un fallo, quello che tocca il pallino perde un tocco e 5 punti; se lo manda in buca perde 2 tocchi e 7 punti.

#### IX.

Quando uno dei giuocatori è arrivato ai 16 punti, il Marcatore nota un bigliardo, e si continua il giuoco senza disestare le palle, e senza portare per la partita susseguente i punti fatti di più dei 16, vale a dire, se i giuocatori hanno, per esempio, 15 punti per cadauno, e che quello che batte faccia uno o più tocchi, egli

\*\*



conta questi, e solamente come se avesse fatto un punto.

X.

Il salto, così chiamato, dritto, è buono.

XI.

Chi si perde toccando, prima di tutto, la palla dell'avversario, senza mandarla in buca od al salto, nè il pallino, prende la palla in mano e continua a battere.

### PARTITE BIANCHE.

Partite così dette, sono quelle che si giuocano con due sole palle. Ve ne sono di tre specie, cioè: partita ordinaria, partita a risparmio di buca, e la partita della perdita.

### PARTITA ORDINARIA.

I.

Questa partita va ai 10 punti, e ciascheduna biglia conta 2.

II.

Il primo si mette d'acchitto; in seguito, quello che acquista i punti d'una palla fatta o perduta.

III.

Si giuoca un colpo solo, e quando si fa biglia si torna a dare l'acchitto.

IV.

Il salto, così detto, dritto, è buono.

### PARTITA A RISPARMIO DI BUCA.

I.

Questa partita va agli 8 punti. Il primo dà l'acchitto ed indica una buca ove l'avversario non può far la palla, se non perde; così in seguito un colpo per cadauno sino a che si faccia una palla.

II.

Il salto dritto è buono, e s'indica come una buca.

III.

Chi giuoca senza far accusare una buca, perde quello che fa.

### PARTITA DELLA PERDITA.

I.

Questa partita va ai 12 punti. Si principia con acchitto.



## II.

Quello che fa la palla in buca od al salto senza perdersi con la propria, perde due punti.

## III.

Chi salta fuori del bigliardo con la propria, perde due punti; se ha fatto saltare anche la palla dell'avversario o mandata in buca, perde 4 punti.

## IV.

Chi fa andare la propria in buca guadagna 2 punti; se fa anche quella dell'avversario, sia al salto, sia in buca, guadagna 4 punti.

## V.

Ogni volta che una delle palle va messa fuori di giuoco, quello che acquista punti dà l'acchitto.

## PARTITA DELLA GUERRA

O SIA

## LA PULA.

*Ve ne sono di due specie; l'una con due sole palle, benchè vi sieno parecchi giuocatori; e l'altra con ognuno la sua palla.*

## PULA CON DUE BIGLIE.

## I.

Prima d'incominciare i giuocatori tirano i numeri per istabilire quando e dopo chi devono giuocare.

## II.

Estratti che sono i numeri, nessuno ha il diritto di entrare nella pula senza il consenso unanime dei giuocatori.

## III.

Il numero uno dà l'acchitto e chiama il due; così in seguito sino all'ultimo il quale chiama il primo.

## IV.

Prima di cominciare, i giuocatori devono convenire in quanti punti va il giuoco.



## V.

Si giuoca sempre con la palla che ha ricevuto il colpo.

## VI.

La palla fatta o perduta, conta come un fallo. Il salto dritto è buono; quello della propria, perde.

## VII.

In ogni caso non si può perdere più di un punto in un colpo.

## VIII.

Ogni volta che si nota un punto, il susseguente giuocatore dà l'acchitto.

## IX.

Nel corrente della pula, un giuocatore non può battere due volte di seguito, fuorchè si prenda a fare come viene spiegato nel seguente articolo XIII.

## X.

Quando restano due soli giuocatori, quello che prende il punto riceve l'acchitto.

*Nota.* Quando restano tre giuocatori, ed uno di questi viene messo fuori dal giuoco, parecchi fanno difficoltà per dare l'acchitto; è chiaro che quello che non ha battuto lo deve mettere. Per esempio, i numeri 1, 2, 3 sono quelli che restano. Il numero 1 va messo fuori dal giuoco; se si è perduto o che abbia fallato la palla, il 2 deve fare l'acchitto. Ma s'è il 2 che lo ha fatto, tocca indubitabilmente al 3 ad acchittarsi.

## XI.

Quando uno dei giuocatori ha preso la quantità dei punti fissati, si ritira dal giuoco; così in seguito sino all'ultimo ch'è quello che vince la pula.

## XII.

Il giuocatore che ha terminato il giuoco può solo comprare la palla di un altro. In ogni caso non può giuocare due palle proprie nella pula, alla volta. Vale a dire, che chi ha ancora la sua palla in giuoco non può comprarne un'altra, nè giuocare per conto di un altro; ossia lo stesso giuocatore non può avere 2 numeri da giuocare.

## XIII.

Quando un giuocatore vuole giuocare una palla che non è sua, deve chiamare *a fare* ad alta voce, per avvertire il padrone del colpo. Allora, giuocando, se non fa la palla perde un punto. Il padrone della palla può rifiutare di cedere il colpo; ma va sottomesso alla medesima pena.

Se sono più giuocatori che chiamino *a fare*, il diritto appartiene al primo che ha chiamato.

## XIV.

Chi giuoca quando non tocca a lui, se non ha chiamato *a fare*, prende il punto; se fa biglia, prende anch'esso il punto.

## XV.

Quando un giuocatore ha preso *a fare*, o che per isbaglio, ha giuocato quando non toccava a



lui, la battuta è come del padrone della palla, cioè deve giuocare il numero seguente.

## XVI.

Quando un giuocatore fa una mancanza, ognuno di quelli che sono in giuoco hanno il diritto di chiamare il punto. Se viene chiamato da un altro non si marca più.

## XVII.

Chi ha la palla in mano può mettersi ove gli pare, dentro il quartiere, per battere il suo colpo.

## PULA CON TUTTE LE PALLE.

## I.

Al principio si procede come per la guerra con due palle. Ogni palla deve aver il suo numero rispettivo onde riconoscerla sulla tavola.

## II.

Si fa contro la linea del quartiere, ed al di dentro, un mezzo circolo come va usato per le partite francesi; e chi giuoca la palla in mano, non può mettersi fuori da quello.

## III.

Si giuoca sempre sopra la palla la più vicina, basta che sia fuori del quartiere.

## IV.

Prima di battere, il giuocatore deve fare riconoscere la palla sopra cui ha da giuocare, onde evitare le discussioni.

## V.

Tutte le palle che vanno in buca o che balzano fuori del bigliardo per effetto del primo colpo, prendono il punto.

## VI.

Chi tocca un'altra palla, prima di quella sopra cui deve giuocare, prende il punto.

## VII.

Chi fa biglia, continua a giuocare, sempre sopra la più vicina fuori del quartiere.

## VIII.

Quello che ha chiamato *a fare*, se vuole continuare deve chiamare ogni volta, ed ha la preferenza sopra gli altri giuocatori, fuori che il padrone della palla.

## IX.

Quando la palla di quello che deve giuocare è nel quartiere, si deve battere sulla più vicina di quelle fuori, senza traviare, per qualunque motivo, un'altra palla, affine di battere più commodamente.

## X.

Quando non v'è palla fuori del quartiere ed il giuocatore non sia di mettitura, allora



deve battere sopra quelle che sono nel quartiere, sempre però sopra la più vicina.

## XI.

Quando quello che ha da giuocare ha la palla in mano, e non vi sia una palla fuori del quartiere, egli deve mettersi d'acchitto.

## XII.

Quando non v'è più nessuna palla per battere sopra, il giuocatore si mette d'acchitto.

## XIII.

Ogni volta che si prende un punto per via del giuocare, si ha la palla in mano. Ma se si prende il punto per avere deviato, mosso, ec. una palla, non si mette la palla in mano.

*Nota.* Perciò che non è spiegato, vedete l'altra pula.

## PARTITE FRANCESI

O SIA

## CON VARIE PALLE.

*Ve ne sono di diverse specie, cioè: la partita ordinaria, la partita da seguitare, varie partite di raddoppio e quella delle cinque palle.*

## PARTITA ORDINARIA.

## I.

Per tutte le partite francesi, si fa un mezzo circolo di circa un piede di larghezza, alla metà della linea che segna il quartiere e di dentro; di modo che il centro di questo mezzo circolo si trovi essere il punto del mezzo del quadro formato dalla metà del bigliardo. Questo mezzo circolo serve per il giuocatore che ha la palla in mano, quale giuocatore non può porre la sua palla fuori di questo mezzo circolo, essendovi circoscritto per giuocare il suo colpo.

## II.

Questa partita va ai 20 punti, e si giuoca un colpo solo per cadauno. Il primo colpo si batte sulla rossa.



## III.

Vi sono tre palle uguali, cioè, due bianche ed una rossa. Le bianche contano due punti e la rossa tre.

## IV.

In tutte le partite ov'entra la rossa, essa va messa al suo posto, dal principio della partita, come pure quando è fatta. Il suo posto dev'essere assegnato in mezzo alla tavola, all'alto del bigliardo, e formando il punto centrale del quadrato della metà del bigliardo.

## V.

Quando le due palle si trovano nel quartiere, il giuocatore avendo la sua in mano, egli deve battere sulla sponda dell'alto, prima di giuocare, ossia toccare le palle in quartiere: ciò si chiama avere *il colpo di basso*.

## VI.

Chi fa saltare la propria palla fuori del bigliardo, perde come se l'avesse mandata in buca. Il salto dritto è nullo; la rossa va messa al posto e la bianca in mano.

## VII.

Chi tocca le due palle con la propria guadagna 2 punti. Ciò si nomina *carambolare*.

## VIII.

Si può giuocare a piacere sulla rossa e sopra la bianca.

## IX.

Se la rossa viene fatta, ed il suo posto sia occupato, va messa sopra il punto opposto, cioè, quello del quartiere; se questo anche è occupato, la rossa va messa sopra il punto che forma il mezzo della tavola fra le buche del mezzo; in ogni modo, il giuocatore può battere sopra. Tosto che il posto viene libero vi si rimette, purchè non sia stata toccata.

## PARTITA OVE SI SEGUITA.

## I.

Questa partita va ai 24 punti ed ha le medesime regole della partita ordinaria; con la differenza, che quello che fa biglia o carambolaggio senza perdersi, continua a giuocare sino a che non faccia nulla o che si perda.

## II.

Quando succede il caso dell'art. XIV delle regole generali, il giuocatore continua.



## PARTITA DELLE CINQUE PALLE.

I.

Questa partita va ai 40 punti ed è composta di 5 palle, cioè: due bianche, una rossa, una turchina o verde ed una gialla.

II.

Le bianche contano 2 punti, la rossa 3, la turchina 4 e la gialla 6. Le bianche si fanno da per tutto, la rossa e la turchina, soltanto ai cantoni e la gialla nelle due buche del mezzo; quando vengono fatte altrove, si contano per l'avversario.

III.

Chi vince punti, seguita a giuocare.

IV.

Quello che principia, dà l'acchitto fuori del quartiere, dove gli piace, senza essere tenuto battere la sponda.

V.

Nel dare l'acchitto se si toccano le palle, si perdono punti altrettanti quante palle toccate, ed esse restano ove si trovano; se si fanno andare in buca, si rimettono al loro posto. Se quello che dà l'acchitto si perde, vedete l'art. XXV delle regole generali, con la differenza che qui si mette la palla alla sponda dopo il primo colpo.

VI.

Quello che per isbaglio, cioè quando non tocca a lui, si mette d'acchitto, e tocca una o più palle, il suo acchitto resta, e perde ugualmente i punti come sopra all'art. V.

VII.

Quello che giuoca il secondo, deve battere il primo colpo sulla bianca o dare un fallo. Se tocca prima un'altra palla, perde come sopra, giusta l'art. V. Dopo aver battuto la bianca, si giuoca sopra quella che più piace.

VIII.

La palla rossa si mette al solito suo posto, la turchina sul punto del quartiere, e la gialla sul punto del mezzo.

IX.

Per le palle che sono nel quartiere, ossia per il colpo di Basso, vedi l'art. V della partita ordinaria.

La turchina sul suo punto è come in quartiere.

X.

Quando si fa una palla di cui viene occupato il posto, si mette sul punto vacante il più allontanato dal giuocatore. Nel caso che tutti fossero occupati, la palla va messa in mezzo e contro la sponda piccola la più lontana, e si può giuocar sopra, ec. come all'articolo IX della partita ordinaria.



## XI.

Chi ferma o devia una palla qualunque in corso non essendo il giuocatore, e questo non si sia perduto, perde quello che vale la palla ed il giuocatore continua.

## XII.

Se il giuocatore stesso ferma o devia una palla in corso, e questa sia di colore, perde quello che vale la palla. Se la palla deviata è la bianca, perde nulla, ma il padrone della palla può prenderla in mano o lasciarla ove si trova.

## PARTITA DEL RADDOPPIO.

Ve ne sono di varie specie, ma che dopo la partita semplice chiamansi: *Raddoppi composti*. Si daranno le regole della partita semplice, o così detta *Doublet franc*, le quali serviranno di base per le altre di cui si citeranno soltanto le particolarità. Tutte si giuocano con tre palle, due bianche ed una rossa.

## RADDOPPIO SEMPLICE

O SIA

*DOUBLET FRANC DE PARIS.*

## I.

Questa partita va ai 12 punti. Chi giuoca il primo, batte sulla rossa, e si giuoca un colpo solo per cadauno.

## II.

Si chiama Raddoppio, quando la palla sopra cui si giuoca batte la sponda, e poscia va in una buca opposta.

## III.

È considerato come Raddoppio, il *Contro-colpo*. Il Contro-colpo è quando una palla, avendo battuto la sponda, incontra un'altra palla che la manda in buca. È buona anche nelle buche della stessa sponda battuta.

## IV.

È considerato come raddoppio il *colpo-duro*. Il colpo-duro è quando una biglia, essendo contro la sponda, viene urtata in pieno da un'altra palla, che la fa andare in buca.

Questo colpo non è altro che un contro-colpo, ossia ripicchio, a cui si dà il nome di colpo-duro, perchè i due colpi che riceve la palla alla sponda, sono così veloci che si confondono.

*el Bigliar.*



L'effetto delle palle e l'orecchio fanno riuscire impossibile lo sbagliare sopra la natura di questo colpo.

## V.

Chi fa la palla senza raddoppio, ossia *al medesimo*, perde nulla. La rossa va messa al suo posto e la bianca in mano.

## VI.

Il salto dritto è nullo; quello della propria palla, perde. La rossa va messa al suo posto, e la bianca in mano.

Le altre partite che chiamansi *Raddoppi* composti sono le seguenti:

## LA PRIMA.

Quando si fa la biglia di bricola, ossia battendo prima sulla sponda con la propria palla, conta come raddoppio.

Quando si fa una biglia al medesimo, è nulla; la rossa va messa al posto e la bianca sull'orlo della stessa buca in mezzo.

Quando si fa una palla per l'altra, conta come raddoppio. Ciò vuol dire che, mandando la palla sopra cui si giuoca sopra la terza, quella che va in buca è buona; come pure quando va in buca quella sopra cui si carambola.

## LA SECONDA

In questa la bricola non è buona, ma bensì l'una per l'altra.

Chi fa la palla al medesimo perde.

## LA TERZA.

In questa, nè la bricola, nè l'una per l'altra sono buone, si perde come la palla al medesimo.

Come si vede, sono tutte partite di convenzione, ed ogni giuocatore può formarne a suo piacere, ma stanno sottoposte alle regole generali.

*Nota.* Per tutti i casi non ispiegati nelle partite in generale, è duopo consultare le regole generali.

F I N E.



## I N D I C E

<i>Regole generali del Bigliardo.</i>	pag. 7
<i>Partita del Casino con gli Ometti, o sia ad uso Bolognese e Milanese.</i>	» 21
<i>La medesima partita in quattro al giro.</i>	» 29
<i>Partita degli Ometti senza Casino ad uso Veneto.</i>	» 31
<i>Partita del Casino solo.</i>	» 32
<i>Partita del Pallino.</i>	» ivi
<i>Partite Bianche</i>	» 34
<i>Partita Ordinaria.</i>	» ivi
<i>Partita a risparmio di buca.</i>	» 35
<i>Partita della Perdita.</i>	» ivi
<i>Partita della Guerra o sia la Pula.</i>	» 37
<i>Pula con due Biglie.</i>	» ivi
<i>Pula con tutte le Palle.</i>	» 40

### PARTITE FRANCESI O SIA CON VARIE PALLE.

<i>Partita ordinaria.</i>	» 43
<i>Partita ove si seguita.</i>	» 45
<i>Partita delle cinque Palle.</i>	» 46
<i>Partita del Raddoppio</i>	» 48
<i>Raddoppio semplice ossia Doublet franc de Paris.</i>	» 49

FINE DELL' INDICE.

384052



L'arte di fare i fuochi d'artificio con poca spesa, per le feste di famiglia, sponsali ed altre simili occasioni di un diletante, con 10 figure in rame. 50

PEZZI. Principii pratici di agricoltura e di economia rurale necessari ai possidenti, ai fittajuoli, ai coltivatori agli economi di campagna, aggiuntovi un compendio di cognizioni utili ai bottegai, ec. ec. 25

ROSELLY DE LORGUES. Il libro de' comuni ovvero rigenerazione della Francia, mercè le cure del Parroco, dell'Istitutore e del capo dell'amministrazione comunale prima traduzione italiana con aggiunte e note dell'abb. Antonio Racioppi, 2 vol. 60

MATTEUCCI. Lezioni di Elettricità applicate alle arti industriali, all'economia domestica ed alla terapeutica, vol. 1 con 58 vignette intercalate nel testo. 80

Piccolo archivio di Scoperte, riguardanti le arti i mestieri, l'economia domestica e rurale, curiosità chimiche, vernici, tintorie ec. ec. 3. vol. 1. 20

## BIOGRAFIA

DI

## TOM POUCE

E DI ALCUNI

**CELEBRI NANI**

col ritratto diligentemente colorato

Prezzo grana 10.



Nuova pubblicazione

# MANUALE

PER

## LE GIOVINETTE ITALIANE

DI

LUISA AMALIA PALADINI

VOLUME UNICO

*PREZZO — Gr. 30.*

È il primo lavoro presentato senza peso alle giovinette. Una guida di socievole istruzione scritta senza inceppamento di pedantismo e con semplice e chiaro stile, come è richiesto da un libro popolare.

Una fanciulla non potrà non tenerlo a sè vicino o abbandonarne la lettura per fastidio. Ella vi troverà utili e carezzevoli consigli intorno al lavoro, al vestire, al conversare, alla religione, alle belle arti, e vedrà più scolpitamente quali sieno i suoi doveri verso i genitori ed i parenti e gli studi che più le convengono.

Libri di tal natura sono sempre un gioiello, ma anche i gioielli hanno bisogno di una mano che sappia mostrarli.

Questa volta il gioiello della educazione ci sembra risplendere nella mano di Luisa Amalia Paladini.

384052