

1807 MS

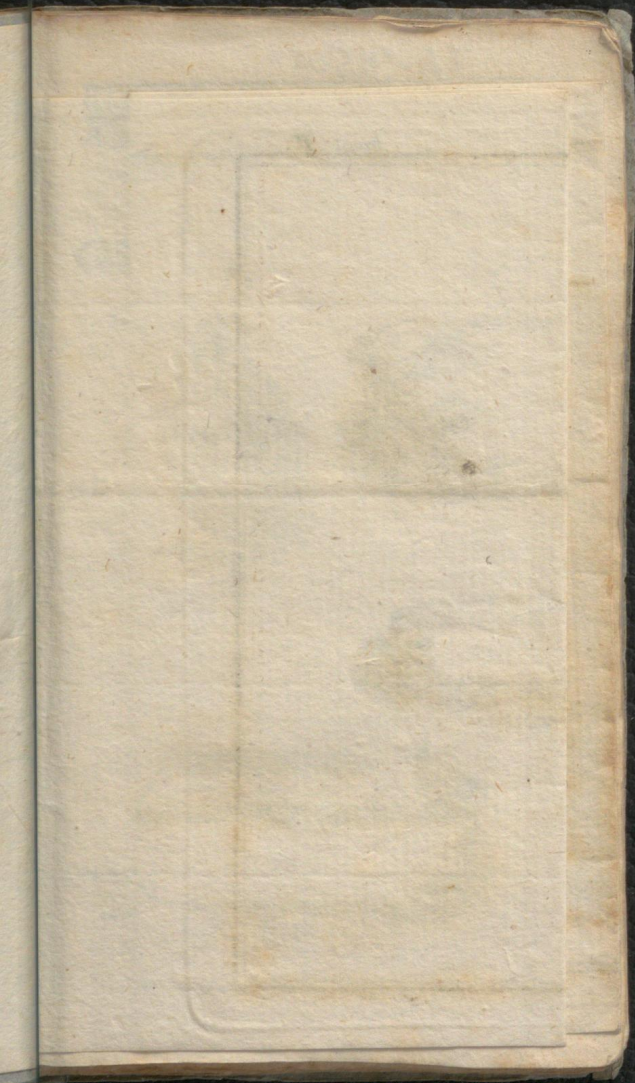


Handwritten text, possibly a date or reference number, oriented vertically.

Handwritten text, possibly a date or reference number, oriented vertically.

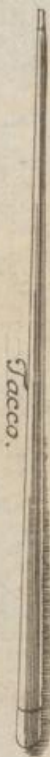
... par la diffusion de la  
... non pas avec la fac-  
... de l'histoire a que la his-  
... de plus haut a regner  
... de l'histoire de l'his-  
... de l'histoire de l'his-  
... de l'histoire de l'his-  
... de l'histoire de l'his-  
... de l'histoire de l'his-  
... de l'histoire de l'his-







la Leva.



Sacco.



Pietra per segnare.



Spongia.



Cuscino.



Misura di legno.

R E G O L E

D E L

GIUOCO DE PASSI

SICCOME SI GIUOCA

IN AUSTRIA

CON LE OSSERVAZIONI

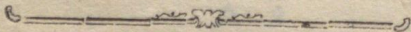
SU QUELLO DI BAVIERA.



V I E N N A ,

APPRESSO GIO. TOM. DE TRATTNERN

STAMPATORE E LIBRAJO DI CORTE.



MDCCLXIX.

TA-365051

REFOLLE



GIUOCO DI GIUCCA

SI GIOCCA

IN AUSTRIA

CON LE SEGUENTI VARIANTI

SU QUELLO DI BAVIERA

VIERNA

LA BIBLIOTECA DI GIUCCA

GIUCCA DI GIUCCA

DS-2020-6594





## CAPITOLO I.

*Del giuoco in generale.*

### ARTICOLO I.

**S**i può giuocare da solo a solo con due palle per ciascheduno: o in due contro due con una sola palla per ciascheduno: così a tre contro tre con una sola palla per uno. Ma il giuoco di due contro due è il più bello.

## ARTICOLO II.

**L**a partita deve essere di cento punti, e chi forpassa questo numero perde la partita.

## ARTICOLO III.

**S**i dovrebbe incominciare la partita dalla linea detta del *Principio* vicino al fonaglio; ma ordinariamente s'incomincia dalla linea detta di *Ritorno*, donde ogni uno tira la sua palla verso la linea dei *passi*, la quale per altro non si deve passare, se si vuole restar *in passo* dirimpetto ai *ferri*. Quando non si voglia tirare di volo per passare i *ferri* in un tratto, o passando direttamente

per i *ferri* o ritornando di *storno*: & in tal caso si contano i numeri, per i quali è passata la palla, o ripassata di *storno*. Ne si potrà mai passare, se non si à innanzi a se la linea dei *Passi* o vicina o lontana.

## ARTICOLO IV.

**S**e una palla si spezza; avrà colui, a chi essa appartiene, la scelta di uno dei pezzi, e potrà rimettere in giuoco una palla nuova nel luogo del pezzo da lui scelto, e conterà il numero, che il pezzo scelto avrà fatto.

## ARTICOLO V.

Se una palla va fuori del giuoco dietro alla pietra di *storno*, o altrove sopra le *banchette*; potrà il giuocatore rimetterla in giuoco per giuocare quando a lui tocca, accanto alla *banchetta* nella medesima direzione, nella quale si ritrovava.

## ARTICOLO VI.

Giuocando bisogna avere un piede vicino alla palla, e la distanza del piede alla palla non deve essere maggiore di 6. pollici. (\*)

(\*) Vedi il disegno. Tav. II.

ARTICOLO VII.

**I**ncominciando il giuoco nissuno dovrà giuocare prima che a lui tocchi: e se ciò succede; bisognerà ricominciare al suo giro secondo il numero dalla sua palla.

ARTICOLO VIII.

**S**e alcuno giuoca una delle sue palle fuori dell'ordine in cui si deve giuocare; farà in arbitrio dell'avversario, che se n'è accorto, di far valere il tiro o no: e se lo fa valere; converrà giuocare l'altra palla, che viene in ordine dopo quella, che è stata giuocata: in tale ca-

so l'una o l'altra di queste palle perde un giro: e quando non si lasci valere il tiro; bisognerà rimettere le palle nell'istesso luogo, dove stavano prima del tiro, e chi à giuocato perde il suo giro.

---



---

## CAPITOLO II.

*Per situare la palla.*

### ARTICOLO I.

**N**on si può mai situare la palla propria in mezzo ai ferri.

### ARTICOLO II.

**O**gni palla, che si trova tra la riga delle mattonelle e

tra i ferri, si può trasportare per di sopra ai ferri: o pure si può situarla passando per i ferri, giocando col tacco, ma il numero passato non sarà contato. a)

(a) *Se qualcheduno volesse giuocare questo giuoco come si giuoca in Baviera; dovrà seguire le suddette regole Austriache fin a i luoghi, dove ci sono note: allora dopo la nota soggiunta all'articolo, in cui si è fatto qualche cambiamento, si troverà la regola esattamente copiata dalle regole del giuoco Bavarese: Ecco come questo articolo Austriaco (a) si suole giuocare in Baviera. Ogni palla, che si trova tra la riga delle mattonelle e quella del passo, non si può trasportare di sopra ai ferri, quando non si giuochi col tacco. Si è fatto qualche cambiamento in questa regola Bavarese per non essere obbligato di mettersi così frequentemente in ginocchione.*

## ARTICOLO III.

Quando situando la sua *Leva* si fa cadere la propria palla in una *buca*, ciò non farà contato, siccome non farà contato, quando nel situare la sua *Leva* per giuocare, succeda, che si muova la propria palla, e che questa non scorra più in la d'un piede: il giuocatore rimetterà la palla al suo luogo, e giuocherà. Ma quando la palla si allontani più d'un piede; farà passato il tiro, & in questo caso, si conta anche la *buca*.

## ARTICOLO IV.

Quando un giuocatore à situata la sua palla con la *Leva*



o con il tacco contro quella d'un altro, non farà permesso a quest' ultimo di muovere detta palla dal suo luogo altrimenti che con la propria sua palla, della quale il tiro farà contato: e se giuocando contro la palla del suo avversario, o del suo compagno, la fa passare o per i ferri o altrove di là di qualche linea; deve essere contato tutto: la palla farà considerata come se fosse stata giuocata, e l'avversario o il compagno potrà giuocarla poi nel suo giro secondo le regole dal luogo in cui ella si è fermata.

## ARTICOLO V.

**S**e una palla, di chiunque sia, è in passo o non in passo; innanzi o dietro ai *ferri*: e che un'altra palla la faccia passare per i ferri; faranno contati i numeri che ella farà: ma se la palla che caccia non si trova in passo, e passa per i ferri; non faranno contati i numeri che questa farà.

## ARTICOLO VI.

**Q**uando la palla è fermata da uno dei giuocatori, può esigere colui, che l'ha giuocata, che si segni tutto quello, che essa avrebbe potuto fare di più vantaggioso per se secondo la

direzione del suo tiro, & egli potrà situare la sua palla con la mano nel luogo, dove avrebbe verifimilmente potuto andare. Ma se la palla fosse stata trattenuta da un compagno, di colui, che l'ha tirata, o da lui medesimo; allora i suddetti vantaggi saranno goduti dalla parte avversa, della quale sarà in arbitrio di lasciare la palla, dove è stata giuocata senza contar niente; o di farla rimettere nel luogo medesimo, donde è stata giuocata: & il tiro in quel giro è passato. Se la palla è trattenuta da uno de' gli spettatori; resta giuocata.

## ARTICOLO VII.

Quando succede, che si alzi una palla per scoprirne il numero, bisogna che colui, che l'alza, la rimetta esattamente nel suo luogo.

## ARTICOLO VIII.

Quando due palle si toccano bisogna giuocare col tacco.

## ARTICOLO IX.

Quando giuocando col tacco si bigliarda, è perduto il tiro, bisogna rimettere le palle al suo luogo, e tocca a giuocare a colui che siegue in ordine.

ARTICOLO X.

**I**l giuocatore non farà più in dritto di punire il suo avversario in che che sia, subito che immediatamente dopo il fallo è stato giuocato un tiro; & il giuoco continuerà nello stato in cui si trova.

---

---

CAPITOLO III.

*Dei Passi.*

ARTICOLO I.

**Q**uando la palla si trova tra la linea delle *mattonelle* & i *ferri*: o tra i *ferri*, e la linea de' *passi*: o tra la linea della *ta-*

vola e quella dei passi; si può situare la sua palla innanzi alla linea dei passi, per poter passare nel suo giro. (b) Quando la palla si trova tra la pietra di storno, e la linea della tavola, o delle mattonelle; bisogna che la palla torni abbasso fin alla linea di ri-

(b) Ecco come si giuoca in Baviera. Quando la palla si trova tra la linea delle mattonelle e dei ferri. bisogna che torni alla linea di ritorno o giuocata col tacco o per mattonella contro la pietra di storno. Si è cambiato ciò nelle regole Austriache: per chè dandosi spesso il caso, di dover giuocare con forza per mattonella contro la pietra di storno; potrebbe la palla colpire qualche d'uno: e ci vuole sforzo per tirare in ginocchio col tacco a traverso i ferri.

*torno*, per poter di la esser giuocata nel suo giro per arrivare in passo: o bisogna farla passare di volo in un tratto per i ferri, come si giudicherà a proposito. E' da osservarsi che, se la palla, che si trova fra le righe della tavola, o delle mattonelle, e tra la pietra di storno, (che per conseguenza non è in passo,) è giuocata verso la linea di ritorno, e non ci arrivi; tocca di avvertire all'avversario, che una tale palla non è in passo, e questa nel passare o ripassare per i ferri non potrà contar nulla, se non è trovata prima alla linea di ritorno. Ma se il giuocatore di

cui la palla non è in passo, l'avesse fatto passare una volta per inavvertenza per i ferri, e che immediatamente dopo si fosse giuocato un altro tiro; farà contato tutto, e la partita continuerà nello stato in cui si trova secondo le regole: e quando il giuocatore, di cui la palla non è in passo, giuoca per i ferri, e che l'avversario non l'avvertisce sul tiro; non soffrirà il giuocatore altro danno, se non se quello di rimettere al suo luogo la palla, e di giuocare verso la linea di ritorno, o di cacciare come lo giudicherà a proposito. Ma se il giuocatore è stato avvertito a



tempo dall'avversario, e ciò non  
ostante passa per i ferri; non  
conterà niente: la sua palla non  
sarà in passo, e dovrà sempre  
ritornare alla linea di ritorno:  
purchè l'avversario avvertisca  
ad alta voce, che questa palla  
non è in passo.

## ARTICOLO II.

**S**e una palla si trova fra la  
pietra di storno, e la li-  
nea delle mattonelle dirim-  
petto ai ferri; sarà permef-  
so, se si vuole di prendere in  
mano la palla e di trasportarla in  
linea retta paralella ai ferri, dal  
luogo dove si trovava fuori dell'

impedimento dei ferri, per poterla indi giuocare subito verso la linea di ritorno. Di la si può ancora tirarla alla tavola, o cacciare. Bisogna osservare di non trasportare la sua palla se non se da quella banda ove ella era più vicina alla banchetta considerato il numero 13. come mezzo: sicchè la palla che si trova alla dritta del numero 13. deve essere trasportata alla banda dritta dei ferri, e nell'istesso modo alla sinistra. Se la palla si trova esattamente in mezzo dirimpetto al numero 13, senza che si possa decidere da qual canto essa penda; farà in arbitrio dal

giuocatore di trasportarla a quella banda, che egli vorrà. Ma in tale trasporto di palla non avrà più luogo, quando non manchino che 13 punti all'una o all'altra parte per finire. (c)

) Tutto questo articolo serve per evitare qualche pericolo: poichè la palla trovandosi dirimpetto, e spesso molto vicina ai ferri, (se si volesse gettarla con la leva per di sopra ai ferri, per arrivare alla linea di ritorno,) potrebbe succedere, che si gettasse la palla contro i ferri, e questa ribalzando co'pisse il giuocatore. Per altro, quando non manchino che 13 o meno all'una o all'altra parte per finire; non sarà più permesso di trasportare la palla: perchè questa avendo già dello svantaggio per la sua situazione, conseguirebbe un vantaggio troppo conside-

## ARTICOLO III.

Quando non mancano più che  
 13 all'una o all'altra parte per finire; non sarà più permesso di trasportare con la mano la palla che si troverà fra la pietra di storno, e tra la linea delle mattonelle: ma bisognerà giuocarla con la leva o col tacco dal luogo in cui ella è per farne quell'uso che si vorrà.

## ARTICOLO IV.

Sia una palla in passo o non sia, in qualunque situazione

*abile, se verso la fine d'una partita potesse situarsi a suo beneplacito a canto ai ferri. Quei che vorranno trasferirsi alla regola Bavarese, potranno seguire la nota antecedente.*

trovi, può ella cacciare un  
tra palla innanzi o dietro i fer-  
i. Quando anche questa palla  
acciata sia o non sia in passo.  
Tutto quello, che essa farà pas-  
sando per i ferri, sarà contato,  
e per conseguenza potrà *sballare*.

## ARTICOLO V.

**S**i dice aver *sballato* una palla,  
quando ella faccia più del  
numero già convenuto di 100.  
o sia che il giuocatore medesi-  
mo la faccia *sballare*, ovvero  
la palla del suo compagno o  
quella dell'avversario nel cac-  
ciarla: e perde la partita que-  
gli del quale la palla à *sballato*.

## ARTICOLO VI.

**S**e una palla, cacciando un'altra per i ferri, ci passa nel medesimo tempo; le due palle conteranno i numeri, per i quali sono passate. Ma se la palla, che caccia, non era in passo; in quel caso conta solamente la palla cacciata.

## ARTICOLO VII.

**Q**uando una palla è in passo, si conta tutto quello, che ella fa passando e ritornando per i ferri: e quando si tira innanzi ai ferri, o per di sopra, o accanto a medesimi, e che la palla ritorna per qualche numero;

faranno contati i numeri, se la palla è in passo.

### ARTICOLO VIII.

Quando una palla si ferma fra i ferri o andando, o ritornando, si prende una misura di legno \*, fatta a posta, e si fa discendere lungo i ferri sopra la palla dalla parte dove è entrata: se appoggiando sopra la palla questa misura, la palla passa; si conta il numero. Ma se la palla, sulla quale, si è appoggiata la misura, resta ferma; è segno, che la palla non è passata. Allora si potrà, quando tocca, farla

\* *Vedi Tavol. III.*

passare affatto con un colpo di  
tacco, e si conterà: o pure si  
potrà situarsi per passar poi nel  
suo giro.

### ARTICOLO IX.

**Q**uando una palla, che si è  
fermata fra i ferri, è toc-  
cata da un'altra, la quale la fa  
passare; bisogna osservare, se  
questa passando seguita la mede-  
sima direzione, che à avuta  
quando è stata giuocata nell'arri-  
vare tra i ferri: poichè se ella  
fosse stata ricacciata verso quel-  
la banda, donde è venuta, non  
si potrebbe contare il passag-  
gio.



## ARTICOLO X.

**S**e una palla andando, tornan-  
do e ritornando di nuovo  
passasse a caso tre volte in un  
solo tiro per l'istesso numero;  
non si conta in tutto che una vol-  
ta sola questo numero. Ma se  
passando due volte per l'istesso  
numero seguitasse a passare un  
altro numero; si conterà due  
volte il numero, e di più anco-  
ra il numero del terzo passaggio.  
Si è veduto, che succedono tiri  
simili, perciò à bisognoato deci-  
dergli.

---

---

**CAPITOLO IV.**

*Della mattonella, dell' anello di ferro,  
e del sonaglio.*

**ARTICOLO I.**

**Q**uando si può finire la partita con un tiro solo, si può giuocare la palla, che si trova dietro ai ferri, tirandola per la mattonella contro la pietra del forno: se la palla fa un numero maggiore di quello, che bisogna per finire la partita, si perde la partita. Ma se ella ne fa meno, si contano i punti, e dopo questo nel suo giro si può situarsi, e passare secondo le regole senza

essere obbligato di andare alla  
linea di ritorno: e se si fanno i  
punti de' quali si à bisogno, si  
guadagna la partita. Sarà per-  
nesso ancora di giuocare alla  
medesima mattonella per finire  
la partita con un tiro solo, quan-  
to anche manchino al giuocato-  
re 26 punti o menò: allorchè  
la palla del suo compagno si tro-  
va ancora dietro a i ferri, e che  
gli la faccia passare per il nu-  
mero che gli bisogna: purchè  
di lui propria palla passando  
ancora finisca la partita: altri-  
menti si conterà solamente la  
palla, che è stata cacciata per i  
ferri, e la palla, che si è trova-

ta alla mattonella non conterà niente, se la partita non è stata decisa da un tiro solo o sballando, o guadagnando. In questo caso la palla, che è stata alla mattonella, dovrà giuocare, dal sito, dove si ritrova, quando secondo le regole a lei toccherà.

## ARTICOLO II.

**C**hi vorrà giuocare verso l'anello de' ferri per mattonella contro la pietra di storno, vincerà sempre la partita passando per questo anello: ben inteso per altro che si deve giuo-

care dal luogo dove si trova la palla dietro ai ferri. (d)

### ARTICOLO III

Se si tocca la palla dell'avversario per mattonella, o altrimenti, e con ciò ogni uno compisca il numero di cento che fa la partita; avrà perduto la partita quegli che à giuocato: e quegli, che à giuocato, avrà perduto ancora, se l'una, e l'altra palla à sballato.

d) *Questa maniera di giuocare verso l'anello dei ferri per mattonella si usa molto in Baviera: ma succedendo spesso, che la palla risulta verso il giuocatore; non è stata adottata in Austria.*

## ARTICOLO IV.

Quando si vuole giuocare verso l'anello dei ferri, per il davanti dei ferri; non si può farlo, se non, se dopo che l'avversario à cinquanta punti. Allora si deve giuocare dalla linea detta riga dell'anello, o da più lontano. In tal caso, se si fa l'anello, si vince la partita, senza riguardo a ciò che la palla potesse fare ricadendo o ritornando.

## ARTICOLO V.

*Tiro del sonaglio.*

Chi tocca il sonaglio dietro la riga dell' sonaglio, può riporta-

re la sua palla alla medesima riga del fonaglio e passare di la subito, o farne quell'uso che vorrà, cioè di cacciare o di fittuarfi giuocando da qualsisia punto della riga suddetta.

## ARTICOLO VI.

**S**e dopo aver toccato il fonaglio si sbagliasse, cioè invece di portar la sua palla alla riga del fonaglio, si portasse più innanzi, o per far cadere l'altrui palla nella buca, o per farla sballare; farà contato questo tiro al medesimo svantaggio del giuocatore, che egli avrebbe fatto all'avversario: e non essen-

do finita la partita; farà riposta la palla del giuocatore sulla riga del fonaglio, per esser giuocata poi, quando a lui tocca, dopo aver riposta la palla dell'avversario nell'istesso luogo in cui si trovava prima del tiro.

## ARTICOLO VII.

**C**hi dalla riga del fonaglio, o da più lontano avverte, che giuoca verso il fonaglio per la partita: se lo tocca, guadagna la partita: altrimenti non perderà egli perciò la partita del colpo: ma la palla con la quale à giuocato, è fuori del giuoco; e per il rimanente della partita



non avrà egli che una palla sola, e l'avversario giuocherà sempre le sue palle immediatamente una dopo l'altra.

### ARTICOLO VIII.

**S**e dopo aver colpito il fonaglio la palla tornando cade nella buca; resta caduta nella buca, e non gode del vantaggio del fonaglio. Se tornando passasse per i ferri; si conta tutto ciò che ella fa per se o per la parte avversa. In questo caso non si approfitterà di verun altro vantaggio del fonaglio.

## ARTICOLO IX.

Quando una palla si trova troppo vicina al sonaglio, o pure alla banchetta, ficchè non si possa giuocare; farà permesso di rimuoverla tanto, quanto si possa situare la leva. L'istesso è permesso, quando la palla si trova troppo vicina ai ferri.

---



---

 CAPITOLO V.

*Della Buca.*

## ARTICOLO I.

Ogni palla che è caduta nella buca perde 13, e si deve rimettere alla linea di ritorno

per essere indi giuocata quando a lei tocca.

## ARTICOLO II.

**S**e il giuocatore manda la sua propria palla nella buca, o più palle con un tiro solo; ciascheduna palla di colui, che le à giuocate, perde 13. Ma quelle dell' avversario in questo caso non perdono nulla: e tutte le palle si devono rimettere alla linea di ritorno per esser indi giuocate ogni una quando a lei tocchi.

## ARTICOLO III.

**Q**uando uno dei giuocatori fa cadere nella buca la pro-

pria palla o quella del suo compagno ; sta in arbitrio dell' avversario di far valere la palla mandata nella buca , secondo che ci troverà il suo vantaggio. Quando la lascia valere , deve la palla caduta nella buca tornare alla linea di ritorno : altrimenti il giuocatore sarà obbligato nel suo giro di giuocarla dalla buca medesima sollevandola un poco.



---

---

CAPITOLO VI.

*Della Tavola e dell'anello della  
medesima.*

ARTICOLO I.

*Quando l'avversario non à ancora 50  
punti.*

Quando la palla si trova dietro alla linea della mattonella o dietro alla linea della tavola, essa può essere giuocata contro la tavola. Se la colpisce, e l'avversario non à ancora 50 punti; non conta nulla la palla, che à colpito la tavola: ma resterà nell'istesso luogo, dove si

è fermata, e farà in passo, senza esser obbligata di andare alla linea di ritorno, a meno che non scorra di nuovo fin dietro alla linea della tavola, o dietro la linea delle mattonelle. In ogni caso farà contato tutto ciò che essa ricadendo avrà fatto. Se la palla cade nella buca perde 13, e deve essere riportata alla linea di ritorno secondo le regole.

## ARTICOLO II.

*Quando l'avversario à 50 punti.*

**Q**uando la palla si trova dietro alla linea della mattonella, o dietro a quella della ta-

vola, o che sta alla linea di ritorno o più lontano; il giuocatore che à colpito la tavola, conta 13, se l'avversario à 50 punti. Se la palla col medesimo tiro passa o ripassa i ferri, faranno contati tutti i punti, che ella farà. La palla potrebbe sbal-

*Osservazioni circa il tiro contro  
la tavola.*

*La differenza che v'è in questo capitolo della tavola tra il giuoco de' passi adottato in Austria, e quello di Baviera, consiste primieramente in ciò, che non si trovino le regole scritte in Austria contrarie alla pratica del giuoco; secondo: perchè è difficile di passare per l'anello della tavola, al quale le regole Bavare attaccano alcune volte delle belle partite di giuoco, le quali non si à oc-*

lare, o pure cadere nella buca, & in quel caso il tiro contro la tavola è scontato perdendo 13, e bisogna secondo le regole della buca ritornare alla linea di ri-

---

*casione di vedere se non se di rado: Talvolta le medesime regole appropriano la bellezza del giuoco al tiro contro la tavola, ciò che il loro giuoco non siegue sempre esattamente in pratica: forse perche le regole scritte in Baviera sono troppo complicate. All'incontro le regole Austriache rispetto alla tavola sono semplici, senza scemare nulla alla bellezza del giuoco: anzi in questo capitolo ritrova il giuoco Austriaco più mezzi per far cambiare o sospendere una partita. Ma per contentare quelli, che vorranno seguire le regole di Baviera, si sono qui annesse copiate parola per parola dal capitolo della tavola, come siegue.*



torno: se non cade nella buca, giuocherà quando a lei tocca dal luogo, dove si è fermata.

---

## ARTICOLO I.

*Del tiro alla tavola per far sonare.*

Quando la palla sta dietro ai ferri, o quando partecipa della riga della tavola, può essere tirata alla tavola: se passa l'anello, guadagna la partita: se tocca la tavola senza che il giuocatore faccia sonare; deve ella ritornare alla riga di ritorno: e se il giuocatore fa sonare, e la palla tocca la tavola; potrà essa passare, se resta al passo senza andare al ritorno. Ma se dopo aver fatto sonare non tocca la tavola, perde la palla il suo tiro quando a lei tocca di giuocare.

## ARTICOLO III.

*Quando all'avversario non mancano che  
13 punti solamente, o meno.*

**C**hi colpisce la tavola dalla linea della tavola, o dalla linea della mattonella, o dalla linea di ritorno, ovvero da più lontano; conta tredici, quando non mancano più che 13 punti

---

## ARTICOLO II.

*Se non si colpisce la tavola e si tocca  
il sonaglio.*

**Q**uando si dice: io fo sonare, e che si colpisca il sonaglio, non avendo riuscito di colpire la tavola; si perde questo tiro e non si goderà il vantaggio del sonaglio se non se nel suo giro ordinario.

al suo avversario: & à il dritto di prendere con la mano la sua palla, e di situarla dovunque gli piacerà, per farne subito quell' uso che vorrà, senza aver riguardo a qualunque linea o situazione: potrà passare, o cacciare qualunque palla, e può facilmente far perdere la partita all' avversario: saranno contati tutti i numeri, che in quel caso faranno due o tre palle: e se la palla di colui, che à colpito la tavola, cade nella buca; perde bensì 13, ma peraltro potrà egli sempre trasportare subito la sua palla dove vorrà per godere degli altri vantaggi suddetti.

## ARTICOLO IV.

*Se si può tirare contro la tavola con meno punti che 13.*

**C**olui, al quale mancano meno che 13 punti per finire, non può più tirare contro la ta-

---

## ARTICOLO III.

*Del tiro della tavola dalla riga di ritorno.*

**Q**uando non mancano che 26, o meno punti alla parte avversa; sarà permesso al giuocatore, che si trova sulla riga di ritorno, o dietro a quella, di tirare alla tavola. Se la colpisce; può situare egli la sua palla con la mano, e farne quell'uso che vorrà: ma non potrà passare per i ferri col primo tiro: dopo il quale può passare da per tutto.

vola, poichè avrebbe sballato, quando il suo avversario avesse già 50, o più punti. Perchè allora il tiro contro la tavola conta sempre 13, e non si può tirare contro la tavola, se non se quando l'avversario non abbia ancora 50 punti: e si deve restare nelle regole.

## ARTICOLO V.

*Dell'anello della tavola, della linea della tavola, o del di dietro della linea delle mattonelle.*

**S**e dalla linea della tavola, o da dietro la linea delle mattonelle si fa passare la propria palla per l'anello della tavola; si

guadagna la partita in qualunque stato questa si trovi: quando anche la palla ricadendo scorra nella buca, o qualunque altro effetto ne segua.

## ARTICOLO VI.

*Dell'anello della tavola e della linea di ritorno.*

**N**on si può tirare all'anello della tavola dalla linea di ritorno o da più lontano, se non

## ARTICOLO IV.

*Se passa la palla dopo aver colpito la tavola.*

**Q**uando, dopo aver colpito la tavola, la palla passa i ferri, o per

se quando l'avversario abbia già 50 punti. Attesa questa circostanza se vi si passa, si guadagna la partita, qualunque effetto produca la palla ricadendo.

## ARTICOLO VII

*Dei colpi per finire la partita.*

**C**olui che dirà, che giuoca per la partita, in qualsiasi tempo dalle linee convenute all'anello della tavola, all'anello dei ferri, o al sonaglio: se rie-

---

innanzi o nel ritorno, o cade nella buca; si contano i numeri, per i quali passa: o si conta la buca, senza che il giuocatore possa servirsi del privilegio di aver colpito la tavola.

**C**

fce, guadagna la partita: se non riesce, sarà considerata fuor di giuoco la palla, con la quale à giuocato, come già è stato det-

---

## ARTICOLO V.

*Dell'anello della Tavola e della riga di ritorno.*

**C**olui che passa l'anello della tavola dalla riga di ritorno, non può sballare qualunque punto faccia: anzi guadagna il punto che gli conviene. Non può per altro contare più di 13 punti oltre i 13 dell'anello della tavola. Se passa per i ferri, conterà, se così gli conviene, i numeri che avrà fatto nel passare e ripassare i ferri: e poi può prendere ancora la sua palla, e situarla dove vorrà per passare un'altra volta per i ferri. Ben inteso per altro, che se vuole ripassare per i ferri, si



to. Allora il suo compagno giuocherà solo contro le due palle dell'avversario, il quale le giuocherà di seguito una dopo l'altra.

---

deve situare fuori della riga dei passi: o pure, se non gli conviene di passare, goderà il privilegio della tavola, come al solito. Se dopo aver passato per il suddetto anello della tavola cade nella buca; non gli si scontano i tredici punti, che si sogliono scontare alle palle cadute nella buca: & egli goderà sempre dell'istesso privilegio dell'anello della tavola dalla riga di ritorno. Se si passa per il suddetto anello prima di essere in dritto di farlo; si contano i soli 13 punti che si suole contare passando per l'anello della tavola, e tutto quello che la palla fa

## ARTICOLO VIII.

Quando una palla si trova esattamente sopra una linea qualunque sia, sarà riputata a vantaggio di colui che l'ha giocata.

*Doveri del Pallajo.*

Quando una palla non sta al passo, colui, che à interesse di avvertirlo, lo dirà al pallajo, che ne deve fare testi-

---

passando e ripassando. Sarà ancora permesso di rigiocare immediatamente dopo un secondo tiro con la palla medesima dal luogo dove si trova. Ma se la palla è caduta nella buca, sarà contata anche la buca.

monianza quando ne farà richiesta.

Se qualche d'uno passa con una palla, che non è in dritto di poter passare; non potrà il Pallajo avvertire nissuno, se non se nel caso, che ne sia richiesta.

Il Pallajo è obbligato di rispondere giusto a tutto ciò che il giuocatore gli dimanderà. Ma se i giuocatori non gli indirizzano

---

## A R T I C O L O VI.

*Quando si passa per l'istesso anello giuocando per la partita.*

**Q**uando giuocando alla tavola dalla riga di ritorno si dice: io giuoco per la partita: se si sbaglia; la palla non giuoca.

## Capitolo VI.

la parola , non potrà egli dar consiglio a nissuno, & egli segnerà tutto tacitamente senza parlare.

Se gli si dimanda consiglio, non potrà egli dire il suo parere senza il consentimento della parte avversa.

---

## ARTICOLO VII.

*Quando dopo aver toccata la tavola si situa, e si giuoca la propria palla da dietro ai ferri.*

Quando che, dopo aver colpita la tavola dalla riga di ritorno, colui, che l'ha colpita vuol mettersi dietro ai ferri sia per far ritornare una palla, che potrebbe partecipare dei ferri, o per cacciare da dietro una palla,

Se occorre un caso nuovo non preveduto in queste regole, toccherà al Pallajo di deciderlo: conviene anche rimetterfi a lui in tutto ciò che può avvenire durante la partita. Perciò bifo-

---

che à toccata la tavola, ripassando per i ferri, o accanto, e venendo innanzi al giuoco, cioè fin alla riga dalla tavola; potrà egli passare, senza contare i punti, che avrà fatto.

## ARTICOLO VIII.

*Ciò che si può fare dopo aver toccata la tavola.*

**D**opo aver toccata la tavola, si può fare tutto della sua palla, ma non si può passare. Per altro, se nel cacciare o far passare la palla dell'av-

gna formare o scegliere un palajo, che intenda perfettamente il giuoco; e se ciò non fosse, conviene rimettersi alli spettatori non interessati.

Quei che scommettono devono attendere la decisione senza dir nulla, e questa decisione dovrà essere sempre esattamente

---

versario o la propria, si venisse a passare; fara contato il numero che si fa. All' in contro, quando si tira all'anello, e si sbaglia; non si conta il numero per il quale si passa o andando o ritornando per mattonella. Ma se la palla ritorna di qua della riga della tavola; può questa passare situandosi, ciò che solamente s'intende in quanto ai tiri della tavola. Poiche, quando si tira

conforme alle regole sequite nel corso del giuoco, senza che si possa appellare ad altre regole straniere, quando anche fossero più antiche.

---

all'anello con una palla, si conta sempre il numero che ella fa andando e tornando, ancorche non sia passata per l'anello.

F I N E.



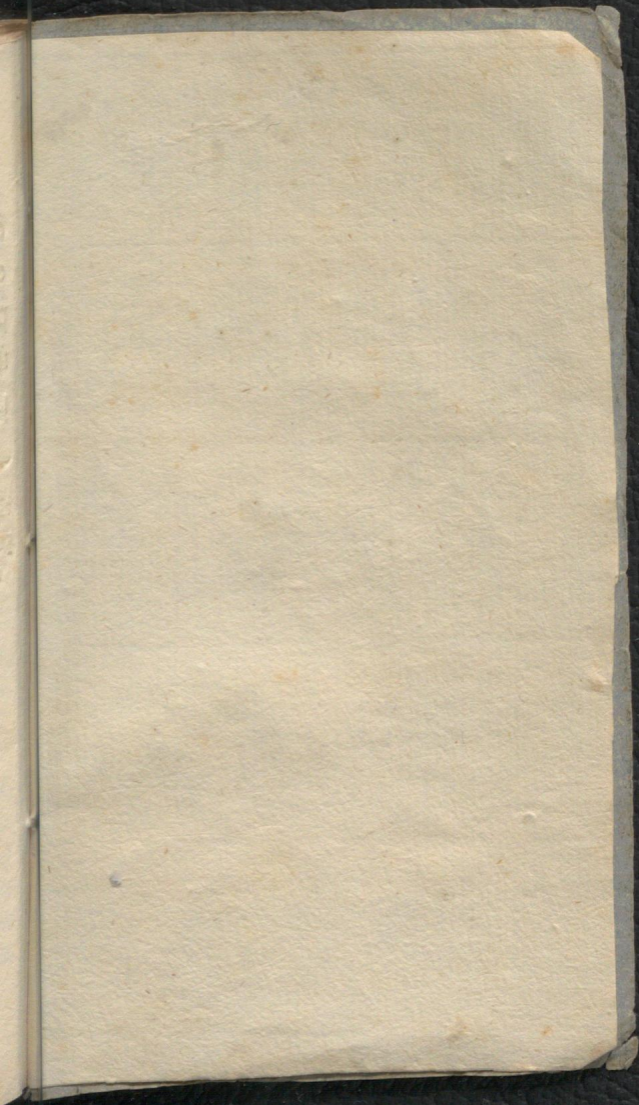
conforme alle regole seguenti  
 costo del titolo, senza che si  
 possa appellare ad altre regole  
 diverse, quando sono fallite  
 le regole.

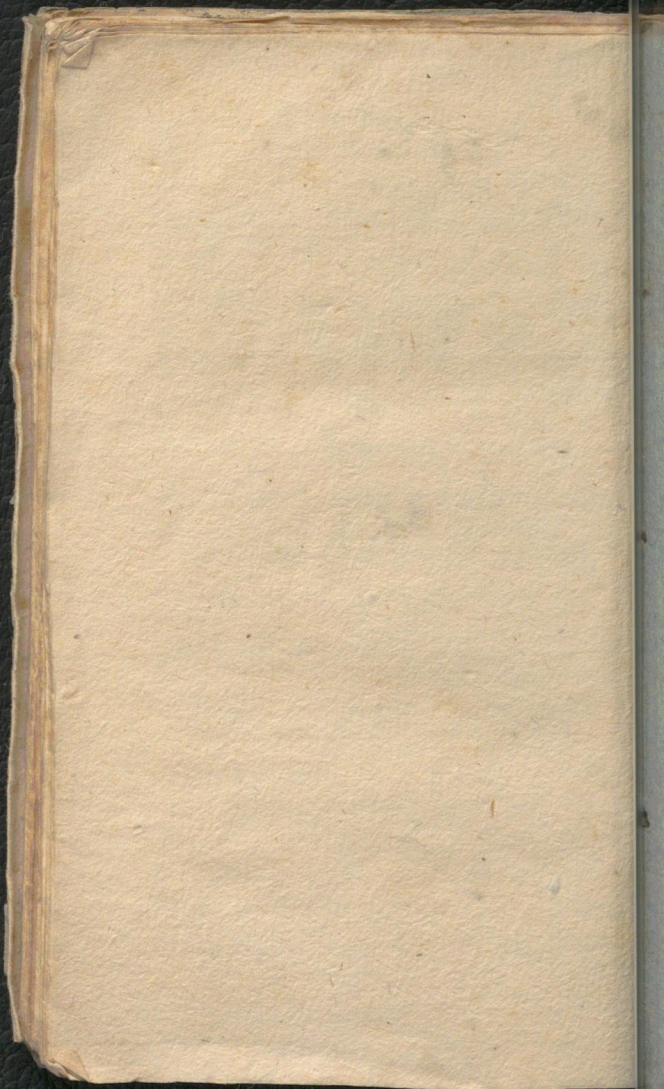
per il nome che sia il sostantivo  
 comune, quando non si possa  
 per l'altro.

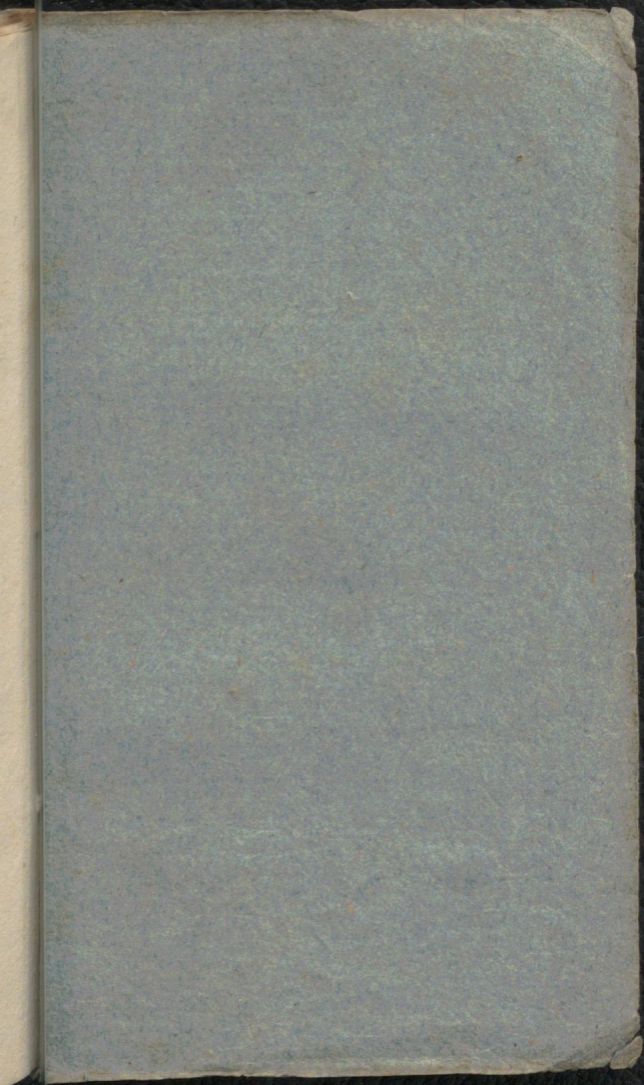
F I N I S

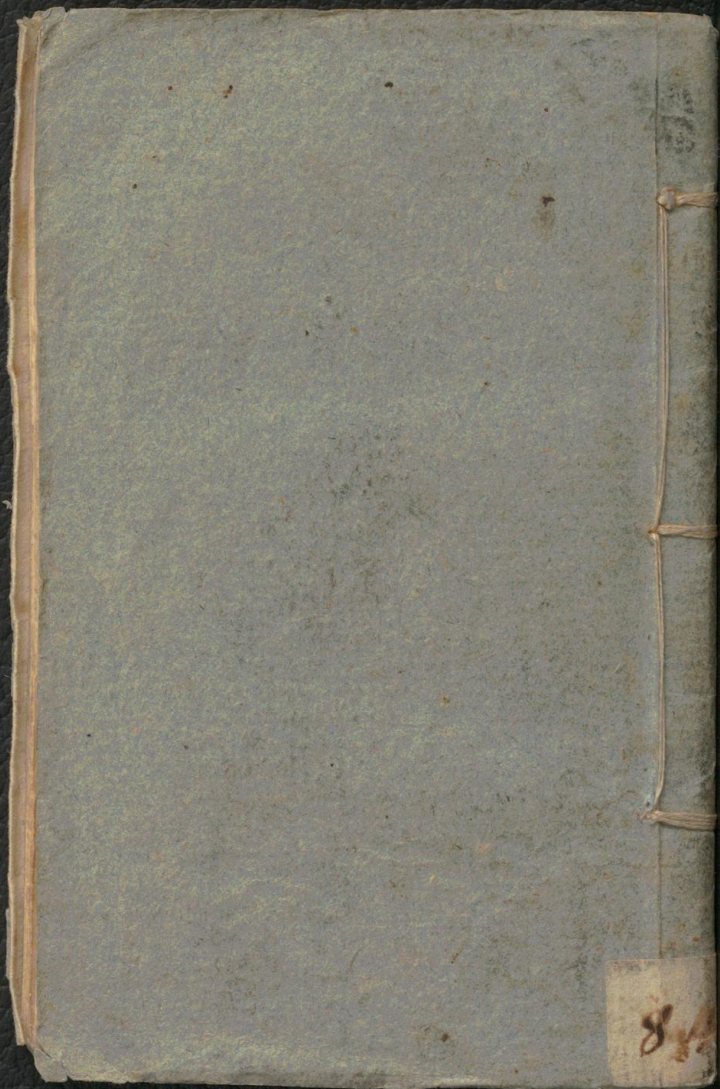












8