

При игре в «27+1» следует руководствоваться «Общими правилами Пирамиды», а также нижеследующими правилами.

## 1. Цель игры

Набрать 28 очков раньше, чем это сделает соперник.

## 2. Используемые шары

Набор из четырнадцати пирамидных бильярдных шаров:

№1 или красный (алый) шар (1 шт.) — номинал 1 очко,

№2 или желтые шары (2 шт.) — номинал 2 очка,

№3 или зеленые шары (2 шт.) — номинал 3 очка,

№4 или коричневые шары (2 шт.) — номинал 4 очка,

№5 или синие шары (2 шт.) — номинал 5 очков,

№6 или розовые шары (2 шт.) — номинал 6 очков,

№7 или черные шары (2 шт.) — номинал 7 очков,

а также биток. В качестве битка используется цветной шар (при игре белыми шарами) или белый шар (при игре цветным комплектом шаров).

## 3. Исходная расстановка шаров

Перед начальным ударом десять шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

Два шара номиналом 6 очков (розовые) выставляются вплотную к противоположным длинным бортам по линии задней отметки (линии, проходящей через заднюю отметку параллельно заднему короткому борту). Один из шаров номиналом 7 очков (черный) выставляется по центру заднего короткого борта.

Начальный удар выполняется битком из дома.

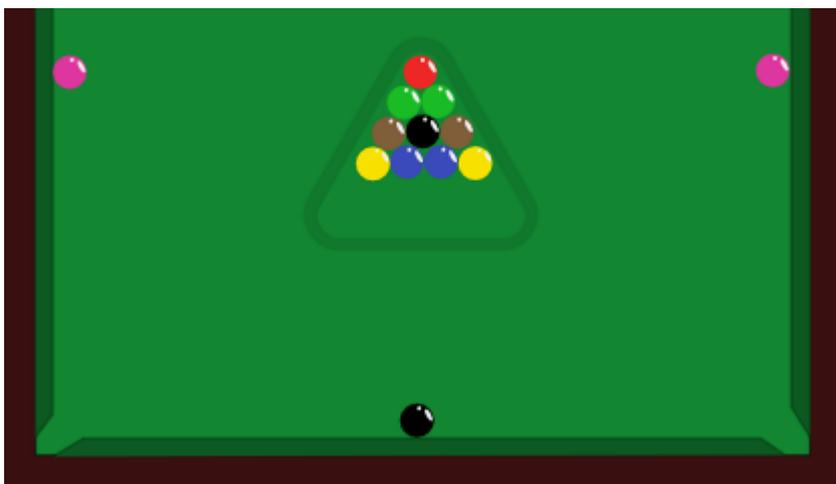


Схема расстановки по

цветам

Для расстановки шаров можно использовать стандартный треугольник.

## 4. Правильный удар

Любой удар (включая начальный) считается правильным, если после соударения (касания) битка с одним из прицельных шаров любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

- 1) забит в лузу; или
- 2) отразился от любого борта, а затем: а) коснулся другого борта, или б) довел до другого борта любой шар (биток или прицельный шар) или в) коснулся любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или
- 3) пересек центральную линию, а затем: а) коснулся любого борта или б) довел до любого борта любой шар (биток или прицельный шар) или в) коснулся любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или
- 4) отразился от любого борта, а затем: а) пересек центральную линию или б) перекатил через нее любой шар (биток или прицельный шар) или в) коснулся шара, центр которого в момент соударения, находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии стола.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф (согласно п. 9).

## 5. Правила ведения игры

Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара, объявив цвет (номер) прицельного шара и лузу (см. п. 7).

## 6. Ведение счета

Если забит прицельный шар, то игрок записывает на свой счет сумму очков, соответствующую номиналу забитого шара. Если забит биток, то игрок записывает на свой счет сумму очков, соответствующую номиналу прицельного шара, с которым произошло соударение битка (или первое из соударений — если таковых было несколько). Также игрок, забивший биток, по своему выбору убирает со стола любой из шаров, соответствующий номиналу того прицельного, соударение с которым было заказано, и получает право на премиальный удар битком с руки из дома.

Если одним ударом забиты и прицельный шар, и биток, то игрок снимает со стола шар, соответствующий номиналу забитого прицельного. При отсутствии на столе второго шара того же номинала снимается шар с ближайшим номиналом (начиная с меньшего).

*Например: если необходимо снять коричневый шар (4), но он отсутствует на столе, игрок убирает зеленый шар (3). Если же на столе отсутствует и зеленый (3), тогда игрок убирает синий (5). Если отсутствует синий — то желтый (2), розовый (6) и т.д.* Исключение: если одновременно с битком забит черный шар (7), то убирают шар наибольшего номинала из тех, что остаются на столе. Если одновременно с битком забит красный шар (1), со стола убирают шар наименьшего номинала.

## 7. Заказ шаров

7.1. Для заказа достаточно указать шар и лузу, маршрут не обязателен. Если при заказе озвучен маршрут движения шаров, он должен быть исполнен.

7.2. Допустимо заказывать одновременно два шара — и прицельный шар, и биток (например, «чужой» дуплетом в центр плюс «свой» от борта к себе).

7.3. При падении в лузу заказанного шара любой дополнительно забитый шар засчитывается, вне зависимости от очередности падения шаров. В случае, если без заказа забит биток и возникает спор на предмет того, от какого шара он забит, то снимается шар с наименьшим номиналом на столе.

7.4. При отсутствии заказа засчитывается шар, зашедший в лузу напрямую, без соударения с другими шарами и неприлегающими бортами.

7.5. Если шар падает в лузу не в соответствии с заказом (за исключением случаев, описанных в п. 7.4), его следует выставить обратно на стол (см. п. 8).

Соперник имеет право:

- а) сам произвести следующий удар, или
- б) уступить ход сопернику

## **8. Выставление шаров**

8.1. Прицельный шар, забитый не в соответствии с заказом (за исключением случаев, описанных в п. 7.4), выставляется на линию выставления шаров вплотную к заднему короткому борту). Если место выставления шара занято, то шар размещают на линии выставления максимально близко к заднему короткому борту (однако не вплотную к мешающему шару). Если требуется выставить несколько шаров, то сначала выставляется шар с более высоким номиналом.

8.2. Если биток забит с нарушением или выскочил за борт, то вступающий в игру соперник производит удар с руки из дома.

8.3. Прицельный шар, забитый с нарушением, выставляется на заднюю отметку. Если требуется выставить несколько шаров, то их размещают на линии выставления шаров в направлении от задней отметки к заднему короткому борту по номиналу от большего к меньшему и как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

## **9. Штрафы за нарушения**

При нарушении правил из текущего счета игрока вычитаются 3 очка, и еще 3 очка добавляются к счету соперника (так называемый крест, «X»). Если у игрока недостаточно очков, его счет может уйти в минус.