

А.И. Леман

Теория бильярдной игры

**Издание второе дополненное
1906**



От издателя

Бильярдная игра – древнего происхождения. Она получила права гражданства на Западе и широко привилась во всех кругах общества. С прогрессом педагогики она заняла почетное место среди подвижных игр, на которые в последнее время обращено серьезное внимание, и благотворное влияние которых на рациональное развитие молодого организма уже не подлежит сомнению.

В Англии, во Франции и, особенно, в Америке настольный теннис и бильярд являются принадлежностью всякой достаточной семьи. Во Франции бильярдная игра приняла в некоторых случаях характер спорта, причем состязания в искусстве играть на бильярде обставлены неслыханными у нас условиями, и победители вознаграждаются весьма крупными призами. Так, например, в настоящее время, когда пишутся эти строки (*март 1906 г.; примечание издателя*), в Париже разыгрывается международный чемпионат с главным призом в 40000 франков (14800 руб.). Приглашение участвовать в чемпионате получили выдающиеся игроки всего мира, которых набралось так много, что состязание продлится четыре месяца. Вся печать

дает отчет о партиях между конкурирующими знаменитостями и поддерживает таким образом интерес к этому грандиозному конкурсу.

Все это я говорю для того, чтобы показать, что изучение бильярда вовсе не может быть названо делом совершенно незначительным, маловажным, которым можно пренебрегать.

Все вышеприведенное показывает, что иностранцы, которые не любят терять времени попусту, изучают бильярд ревностно и усердно и широко пользуются им.

У нас бильярд ютится преимущественно в трактирах и гостиницах и почти не служит для образовательных целей. Только в некоторых очень богатых домах встречаются бильярды, которыми пользуется тесный семейный кружок.

Таким образом, видно, что у нас бильярд не в особом почете, и вот по странной прихоти судьбы, по ее капризу у нас появилось лучшее сочинение по бильярдной игре, которое я и решился издать под названием «Теория бильярдной игры». Эта книга написана А.И. Леманом – всесторонне образованным человеком, литератором и художником, практически и теоретически изучившим бильярд.

Издавая книгу в такое тяжелое для всякого коммерческого предприятия время, я уже этим самым показываю, что не преследую никаких материальных целей. Я нахожу, что эта книга должна быть издана, и издана – как следует, со всеми рисунками, сделанными собственноручно ее автором.

Изучая бильярдную игру, я вполне понимаю, что представляет из себя труд А.И. Лемана, и пусть не поставят мне в вину, что я хочу об этом сочинении сказать несколько слов.

Прежде всего, в труде А.И. Лемана обращает на себя внимание ясный, образный и живой язык и строго выдержанный литературный стиль изложения. Это – большая редкость во всяких сочинениях, а в особенности – в специальных. Многие выражения употреблены автором впервые; они привились и стали терминами в устах бильярдных игроков.

Этот превосходный язык – одно из крупных достоинств книги. Затем, внимательного наблюдателя поражает строгая систематичность изложения. Эта систематичность чужда всякого педантизма, всякой сухости. Автор шаг за шагом, страница за страницей раскрывает нам технику бильярдной игры, объясняет удар за ударом, приводит примеры, не затрудняясь и не повторяясь при объяснении самых сложных положений, как оно и свойственно настоящему мастеру своего дела.

Затем, внимательного читателя не может не изумить глубина, с которой автор анализирует предмет. После него, можно сказать, буквально не остается ни одного положения, о котором нужно было бы еще что сказать. Все исчерпано до дна. Точно он все предвидел, все взвесил, все оценил. Вот это и показывает лучше всего, насколько автор знает то, о чем он говорит.

Не говорю уже о задачах; они представляют верх остроумия, технической ловкости и полны интереса.

Я должен сказать, что публика отнеслась с сочувствием к книге А. Лемана: первое издание разошлось в течение одного года и сделалось библиографической редкостью. В него не вошли разбор всех бильярдных партий русских и иностранных, задачи, глава об игре мазиком и многие другие вещи, так что настоящее издание является полным собранием всего того, что А.И. Леман писал о бильярде.

Н.Н. Филиппов

Вятка. 1906 г.

А.И. Леман

А.И. Леман – современный писатель, один из самых оригинальных талантливых людей нашей эпохи, родился в Москве 1 июня 1859 г. на Пресне, где теперь зоологический сад. По рождению он – потомственный дворянин Московской губернии, Коломенского уезда.

Отец нашего автора, Иван Петрович, был в Москве в 70-х годах прошлого века известным врачом электроневропатологом. Он имел значительную электролечебницу на Арбате и был одним из первых докторов, применивших в России электрическую энергию для лечения болезней. Кроме того, он занимался типографской деятельностью, имел свою типографию, изучал «альбертотипию», цинкографию и был едва ли не первым русским типографом, сведущим в автотипии. А.И. впоследствии нередко говорил, что в области типографского печатания отец его ушел не менее, как на полвека вперед. Кроме этого, Иван Петрович Леман занимался фотографией. И здесь он сделал много открытий и усовершенствований. Имея доверчивый и бескорыстный характер, он часто становился добычей хищников, обиравших его. Под конец жизни он потерял все состояние и был принужден заняться частной практикой, как врач. Он был прекрасный музыкант-пианист. Но более всего, он любил писать композиции. Им написано несколько опер и балет «Последний Лузитанец». У него было много сочинений для хорового пения. А.И. говорил, что по воскресеньям них в доме собирались после обедни синодальные и другие певчие и исполняли духовные концерты, написанные его отцом.

При таких разнообразных талантах и дарованиях, И.П. Леман не успел сделать ничего цельного, законченного, оригинального. Он был одним из образованнейших людей своего времени, владел свободно несколькими иностранными языками.

Отец его, дед А.И., отдал И.П. в военную службу, в артиллерию. Но эта деятельность пришлась не по душе И.П. Он сорока лет поступил в Московский университет и кончил курс. Черта – достойная внимания. Энергия – прямо выдающаяся. Сколько людей считают свое образование оконченным в двадцать лет.

Мать А.И. тоже – женщина образованная и талантливая. Она происходит из старинной фамилии бояр Ртищевых, владевших огромными земельными угодиями в Калужской губернии. Дед А.И., П. Ртищев, был одним из крупнейших помещиков и имел много тысяч душ. Он дал своим детям тщательное домашнее образование, в котором первое место занимало знание языков и музыки. Полина Павловна, мать А.И., и теперь еще, в преклонные годы, хорошо играет на рояле и не утратила интереса к событиям текущей жизни.

Наш автор, А.И. Леман, был четвертым ребенком у этой выдающейся четы. Старше его были три сестры, моложе – сестра и брат. Тринадцати лет А.И. поступил в 1-ю Московскую военную гимназию, милютинского типа, пансионером. Как раз в это время А.И. отлично выдержал экзамен во 2-ю классическую Московскую гимназию на Разгуляе. Родителям приходилось выбирать, куда отдать его: в классическую гимназию – он был бы подходящим, в военную – живущим. Стесненное положение большой семьи заставило предпочесть последнее. А.И. впоследствии часто и горько сожалел, что лучшие годы его детства прошли «в тюрьме». Так он называл военную гимназию, закрытое учебное заведение, преобразованное впоследствии в первый кадетский корпус. А.И. говорил, что закрытое учебное заведение – это нечто ужасное. Там человек лишен свободы, инициативы, оторван от жизни, и что бесчеловечно отдавать детей в закрытые учебные заведения.

Свои воспоминания о корпусе А.И. изложил в живых и занимательных «Очерках кадетской жизни». Эта книжка вышла отдельным изданием в 1885 г. «Очерки» печатались раньше во «Всемирной иллюстрации» Г. Гоппе.

А.И. ребенком имел характер пылкий, стремительный, но в то же время – мягкий и нежный. Он был очень исполнительен, аккуратен, точен, учился великолепно. Но, тем не менее, начальство не жаловало его, и из поведения он имел всегда дурную отметку.

В одном из писем к матери он пишет:

«Мама, ты не думай, что я действительно дурно веду себя. Я никогда не шалю в классе, не курю. Но воспитатель говорит, что от меня можно ожидать всего, и что он опасается поставить мне хороший балл из поведения» (1875 г., май).

Начальство, в самом деле, косо смотрело на А.И. Он был физически очень развит, отлично делал гимнастику и едва ли не превосходил всех в классе силой и ловкостью. Но, несомненно, он превосходил своих товарищей своим научным и литературным развитием. Дома в его семье получались газеты и журналы, брались книги из библиотеки. А.И. страстно любил чтение и читал медицинские и технические книги отца, романы, повести, путешествия. В 11 лет он писал без одной ошибки под диктант, чем несказанно удивлял учителя русского языка Боголепова.

Это духовное развитие давало ему влияние на товарищей, которые покорно слушались его. А.И. не злоупотреблял этим. По его словам, он никогда не ссорился ни с кем – факт почти невероятный в школьной жизни. Но начальство знало его решительность, смелость, его обаяние на товарищей и ... ставило ему дурной балл из поведения, приписывая ему те шалости, которые делались или могли бы делаться в классе.

В 1879 г. А.И. одним из первых кончил курс и перешел в 1-е военное Павловское училище в Петербурге. Здесь он поступил в 4-ю роту, а во 2-й был поэт С. Надсон, который в это время уже начал писать стихи. С. Надсон посещал поэта А.И. Плещеева, куда несколько раз приводил и А.И., обнаружившего еще в гимназии литературные наклонности.

Из Павловского училища А.И. перешел в Николаевское инженерное училище, откуда был выпущен офицером-сапером в 8-й саперный батальон, стоявший в крепости Ивангород в 1882 г.

Когда А.И. записался в этот батальон, он стоял близ Варшавы в Кальварии, веселом бойком местечке. Каково же было огорчение А.И., когда батальон перевели в глухую маленькую крепость.

«Я тут задыхался, – пишет А.И. – крепость даже хуже корпуса. Представьте в сто верст болотистую равнину, среди нее – громадная река (Висла), а у реки – кирпичный мешок, в котором неизвестно за что заточен я. Нет, бежать, бежать отсюда».

Но бежать оказалось не так-то легко, и А.И. перевелся в другую крепость, Новогеоргиевск, лежавшую по ту сторону Варшавы. Здесь тоже А.И. пришлось нелегко.

В Ивангороде, по его словам, были месяцы, когда он получал 3 р. 30 к. караульных. Это значило, что он был в карауле, т.е. на гауптвахте 11 раз, так как офицеру платилось 30 к. за сутки дежурства. Как известно, караульная служба – одна из самых тяжелых. Бездействие в продолжение суток, невозможность заняться чем-нибудь, снять оружие, форму – все это было в высшей степени тягостно для художественной природы А.И. Кроме того, ему попался немец командир, узкий, тупой, ограниченный формалист. Но пребывание в крепости не прошло для А.И. бесследно. Здесь, томясь и изнывая от бездействия, он принялся изучать бильярдную игру и скоро достиг значительных успехов. Он ежедневно упражнялся на стареньком бильярде в военном собрании и получил от товарищей офицеров название профессора. Он сам рассказывает об этом в ярком бытовом произведении – романе «В казематах».

Здесь в крепости он начал изучать *бильярд* всесторонне и прилежно, как делал все, на что обращал внимание, и, без сомнения, эти исследования легли в основание теории бильярдной игры, появившейся через два года. Но все-таки, крепость угнетала его. При первом случае по болезни А.И. оставил военную службу и в 1884 г. приехал в Москву.

Что делать, чем жить? Нет ни знаний, ни подготовки к жизни. «Все, чему меня учили в продолжение 13 лет, – пишет А.И., – оказалось для меня негодным балластом. Да, я знаю лучшие способы убивать людей, взрывать их жилища, истреблять их имущество, но я этого не хочу и не буду это делать».

И впоследствии А.И. всегда говорил, что военная служба есть анахронизм. Быть военным – значит, ничего не делать. Все военное, науки, искусство, А.И. не любил и не уважал, считая их отрицательными знаниями, какими были, например, средневековые пытки, изучение которых было сложно и нелегко. Кто же бы в наше время стал изучать способы пыток людей? Однако, написаны тома об этом, и знание их считалось обязательным для инквизитора. (*«Через семь минут надевания на голень железного кольца, нога должна быть коричневой, синей и багровой»*). Так говорится в одном из древних руководств, и это необходимо было изучать. – А.И.Л.).

В Москве А.И. сделался скоро редактором журнала «Развлечение», перешедшего к А.В. Насонову от Ф.Б. Миллера. В те времена, когда реакция свирепствовала, цензура немилосердно зачеркивала каждую живую, полную смысла строку. Писать и вести журнал было нелегко. В редакции «Развлечения» А.И. оставался недолго, года полтора. Но здесь он встретился и сблизился с замечательной девушкой, Лидией Алексеевной Лашеевой, ставшей впоследствии знаменитой писательницей, избравшей псевдоним Марк Басанин.

Ей было в то время двадцать лет. Живая, огненно-пылкая, неудержимо-стремительная, веселая, насмешливая, блестяще образованная, владевшая свободно чуть ли не всеми европейскими языками, она произвела сильное впечатление на А.И.. Она бывала в редакции «Развлечения», как знакомая издателя и его жены, но от участия в юмористическом издании постоянно отказывалась.

«Как придет мое время писать, я буду писать в настоящем журнале», – со смехом говорила она.

А.В. Насонов страстно любил игру на бильярде. Он и А.И. почти ежедневно отправлялись в соседнюю «Москву» и по целым часам играли на бильярде. Тут-то у А.И. родилась идея написать «Теорию бильярдной игры». Он ее вскоре и написал, а А. Насонов напечатал в «Развлечении», а затем издал отдельной книжкой.

Этот же самый А.В. Насонов имел некоторое влияние на А.И. и в другом отношении. Оба они любили играть на скрипке и часто устраивали дуэты. При этом разговор иногда касался того, почему утратилось искусство делать скрипки, в чем – главные тайны древних итальянских мастеров. Этот вопрос давно интересовал А.И.. Беседы с А. Насоновым побудили его начать учиться делать скрипки, и он стал ходить к известному в Москве в 80-х годах мастеру Сальзару, а потом к его ученику Арну (Arnould). Эти французы впервые ознакомили с устройством скрипки А.И., и он впоследствии сделался в этом деле первым мастером в свете. (*Его скрипки действительно считаются лучшими в мире и оцениваются весьма дорого. Примечание Д. В-ского.*)

Когда «Развлечение» от А. Насонова перешло в другие руки, А.И. уехал в Петербург. Это было в 1885 г. Он писал:

«Что мог я тут делать! Без знаний, без связей. Полжизни затрачено на искусство убивать людей. Я изучил 36 наук, и ни одна из них не пригодилась мне».

Тогда А.И. составил несколько бильярдных задач и принес их в «Ниву». Заведующий отделом игр Ю.О. Грюнберг, просмотрев их, сказал:

– Я сам играю на бильярде, – но это невозможно. Нельзя сыграть.

А.И. ответил, что решение просто, и оставил задачи. Ю. Грюнберг сам на бильярде проверил их, и редакция заплатила А.И. по 25 р. за задачу, взяв 5 задач.

Это были его первые деньги, заработанные в Петербурге. Затем он завязал сношения с «Новью» и «Всемирной иллюстрацией», куда был приглашен вскоре заведовать ее литературным отделом, а потом и редактировать журнал.

Литературность А.И., открытый прямой характер помогли ему составить скоро большой круг знакомства в литературном и артистическом мире. Он часто посещал Л. Толстого, с которым был в переписке, И. Репина, который написал великолепный портрет А.И. в натуральную величину, Я. Полонского, пятницы которого привлекали цвет мира искусства того времени. С этой поры начинается деятельность А.И. как беллетриста. Он написал ряд повестей и романов, которые печатались во «Всемирной иллюстрации», «Историческом вестнике», «Живописном обозрении», «Наблюдателе», «Гусляре», «Нови» и во многих газетах. Некоторые повести изданы, кроме того, отдельными книгами. Из этих работ перечислим: «Дворянская повесть», «Очерки кадетской жизни», «Воспоминания о Гаршине и Надсоне», романы «Подвиг», «Порча жизни», повести «Военная гроза», «Старая скрипка», «Ирина Калугина», «Пограничная крепость», «В казематах». Кроме того, А.И. написал много рассказов и пьес, большая часть которых исполнялась на сцене.

С жаром предаваясь литературной деятельности, А.И. продолжал изучать скрипку и написал несколько книг по этому вопросу, причем «Книга о скрипке» и «Акустика скрипки», изданные П.И. Юргенсоном в Москве, останутся солидными памятниками знаний А.И. в этой области. Кроме того, им изданы «Письма о скрипке и виолончели» и ряд мелких брошюр. К этому времени, концу 90-х годов, искусство А.И. делать скрипки стало известно и за границей. С этих пор его имя можно встретить во всех больших лютомонографиях.

В 1884 г. Л.А. Лашеева стала женой А.И.. Это супружество было счастливо во всех отношениях. Но многочисленная семья скоро дала себя чувствовать, и А.И. стал искать новых источников к существованию. Он принялся изучать зубоорачебное искусство, через три года блестяще сдал экзамен в медицинской академии на зубного врача и открыл зубоорачебный кабинет. Этот кабинет на Владимирской скоро получил большую известность. И действительно, тому были основания. Привычка А.И. к техническим точным работам давала ему возможность изготовлять незаменимые протезы, а хладнокровие, верный глаз, твердая рука делали из него искусного хирурга-оператора.

Вскоре он был до того обременен практикой, что должен был на время оставить некоторые другие занятия. Благосостояние семьи быстро поднялось, но зубоорачебное дело было не по душе А.И.. Он все более и более стал изучать скрипку и в 1900 г. продал свой роскошный кабинет и уехал с семьей в Винницу, Подольской губернии, решив отныне делать скрипки и заниматься литературой. В Виннице жизнь показалась ему мелкой, будничной, провинциальной. Он переехал в Житомир, оттуда вернулся в Петербург и поселился в Стрельне. Здесь он прожил два года безвыездно.

В 1905 г., когда с такой силой вспыхнуло освободительное движение, А.И. стал издавать газету «Рабочая неделя», прогрессивного направления. Главное управление по делам печати привлекло А.И. по 129 ст. к ответственности, но судебная палата в заседании 15 мая 1906 г. оправдала А.И., который, отказавшись от защитника, защищался сам. Это было в знаменитом заседании, когда, по словам А.И., в суде был праздник русской печати, потому что в этом же заседании были оправданы В. Коро-

ленко, профессор Милюков, П. Струве и Гессен. Все были привлечены по этой же пресловутой 129 ст. за помещение манифеста рабочих депутатов. Эта статья влечет наказание год заключения в крепости (в одиночном заключении в «Крестах», как показала практика последнего времени) или ссылку на поселение – «за изменническое или бунтовщическое деяние».

Теперь А.И. мирно живет с семьей в Петербурге, занимаясь, по-прежнему, скрипками и литературным трудом. После «Развлечения» он почти оставил практику бильярдной игры, чему способствовали свойства его характера, чуждого жажды выигрыша и известности.

«Когда я в 1885 г. приехал в Петербург, – рассказывает А.И., – я зашел на Невском в ресторан Доминика. Там стояли три бильярда и на дальнем, самом лучшем, шла игра à la guerre. Я записался тоже в число игроков, среди которых был знаменитый тогда Кнох. Это был человек лысый, с очень большими усами. Мы с Кнохом вскоре остались одни – к удивлению бильярдной, и я выставил Кноха, выиграв алагер. Затем я предложил решить одну из бильярдных задач. В публике стали говорить, что я – приезжий профессиональный игрок. Это мне так не понравилось, что я стал избегать показываться в бильярдных.

Больше всего я играл в 1882-83 гг. в Одессе. Но с тех пор я стал играть все реже и реже и с 1885 г. почти не берусь за кий».

Приведя эту биографию, мы желали обрисовать оригинальную, яркую личность А.И.

Читатель увидит, как полно отразилась она в этой книге.

Д. В-ский

Предисловие к изданию 1907 г.

Двадцать лет прошло, как вышло в свет первое издание моей книги о бильярде (*Первая часть под названием «Теория бильярдной игры», руководство для новичков и артистов, появилась в московском журнале «Развлечение» в 1884 г. Под этим же названием она была издана типографией общества распространения книг в 1885 г. В Москве. Примечание автора.*), которое вскоре разошлось и сделалось библиографической редкостью. Это было в 1885 году. В следующем 1886 году я напечатал в «Нови» правила игры на бильярде и разбор партий на русском шестилузном бильярде. Там же я поместил анализ ударов и выходов на французском карамбольном бильярде. В «Ниве» в том же году, во «Всемирной иллюстрации» и «Нови» печатались мои бильярдные задачи, которые были предложены мной, кажется, впервые.

Весь этот материал, обработанный по новейшим данным, вошел в эту книгу.

Я оставляю здесь и предисловие к изданию 1885. Там есть краткое указание на литературу бильярдной игры. Теперь за двадцать лет эта литература разрослась, и я отвожу ей главу в конце книги.

Два слова теперь об истории бильярдной игры. Приступив к сочинению книги о бильярде, я в 1884 г. не располагал источниками, откуда я мог бы почерпнуть сведения, относящиеся к появлению и распространению бильярдной игры в России. Впоследствии мне удалось пополнить этот пробел.

Под теорией бильярдной игры я, отнюдь, не подразумеваю механическую теорию движения шаров на плоскости и все относящиеся сюда выводы чистой математики, как это ошибочно делают многие авторы. Игра есть игра, состязание есть состязание. Теория бильярдной игры должна показывать саму игру, ее развитие, ход и заключение, при полном освещении всех шансов состязания.

Большинство же авторов-теоретиков, выписав ряд ненужных и бесполезных для игрока алгебраических формул, кутаются в тогу мнимой учености и увенчивают себя дешевыми лаврами.

Но если зашла речь о математике, то скажу, что в этом смысле *теория столкновения упругих шаров на плоскости еще совершенно не разработана*. Кроме нескольких элементарных формул и жалкого прибора Гравезанда мы тут ничего не имеем.

Кориолис в своей книге, о которой больше знают понаслышке (*Coriolis. Théorie mathématique des effets du jeu de billard. Paris. 1835. Примечание автора.*), уснастил текст выводами из теории вероятностей, теории пределов, дифференциалами и интегралами. Но что же вышло? Для математика эта книга несерьезна, для игрока – бесполезна.

Надо упрощать дело, а не затемнять его. В данном случае такие ссылки на математику и физику показывают лишь недостаточность собственного творческого мышления.

Итак, теория игры должна *учить играть*. Если игрок может пользоваться ее выводами и выигрывать, значит, она хороша.

Вот и все, что требовалось доказать.

«Книга о бильярде» должна представить из себя руководство для новичков и артистов в полном смысле слова. В ней теория должна подтверждаться практикой. Бильярд – это инструмент, на котором мастер дела проявляет свое искусство. Поэтому, необходимо привести технические сведения о бильярде. Бильярд рождает игроков. Этот афоризм сохранит свой смысл и значение навсегда. Дурной бильярд пригоден только для дурных игроков, но только на хорошем может развернуться и окрепнуть талант любителя-артиста или маркера.

Разбор ударов или штрихов – этой азбуки бильярдной игры – мною сделан подробно. Преподаватели-скрипачи знают, как заботливо и внимательно надо учить штрихам смычка ученика. Все дальнейшие успехи будут зависеть от этого умения владеть смычком.

На бильярде – то же самое. Правильный удар возможен лишь при правильных первоначальных приемах. Этот удар зависит от умения встать около бильярда, прицелиться и взмахнуть кием.

С этого я начинаю изложение техники русской бильярдной игры. Это – вполне оригинальное исследование, к которому я счел необходимым присоединить подробные замечания о психологии играющих.

После того, как будут усвоены элементарные основы бильярдной игры, следует перейти к изучению и разбору партий на бильярде. Это – тот же путь, как во всякой другой игре.

Разбор партий сделан тут тоже довольно подробно, и на нем придется остановиться желающим основательно изучить игру на бильярде.

В заключение я приложил бильярдные задачи, как образцы задач этого рода. Из этого обзора видно, что «книга о бильярде» в некотором роде представляет теоретический и практический курс бильярдной игры.

В этом и заключалась моя цель.

Анатолий Леман

С.-Петербург
1906 г.

Предисловие к изданию 1885 г.

Предлагаемая книга есть не что иное, как действительно *руководство* для изучения бильярдной игры. Литература мало коснулась бильярдного искусства. За границей есть несколько сочинений, касающихся карамбольных партий, но эти сочинения редки, написаны тяжело, и у нас в России, где процветают русские бильярды с лузами и русские партии, в которых кладут шары в лузы, – не имеют никакого значения. До сих пор, что и являлось печатного на свет об русских партиях, так это следующее:

1. Правила бильярдной игры, составленные маркером Московского Купеческого собрания Р. Бакастовым. Москва, 1853.

2. Общепринятые в России правила бильярдной игры, составленные А. Фрейбергом. Москва, 1853 г.

3. Правила игры в шахматы, шашки, бильярд и т.д. С.- Петербург, 1880 г. Сергея Галактионова. (*Все эти сочинения – только собрание правил бильярдной игры и не более 50 стр. текста. А статья Галактионова есть перевод французской брошюры с кратким дополнением фрейберговских правил. Примечание автора.*)

Таким образом, кроме «правил» на русском языке ничего не появлялось. А упомянутый Галактионов даже прямо говорит, что теория не имеет места на бильярде (с чем соглашается и А. Фрейберг), но в этом уже предоставляю убедиться читателю.

Вполне понятно, почему в России литература почти совершенно не коснулась этой области. Дело в том, что у нас *должное* и *глубокое* внимание обращают на изучение бильярда главным образом только люди темные, невежественные, почти всегда существующие исключительно на выигрыш и достигнувшие высокой силы путем долгих и непрерывных упражнений. Этот-то факт и побудил меня издать эту книгу. Главная трудность в изучении игры на бильярде состоит в разнообразии и тонкости ударов (*les effets*). Познание этих эффектов путем одной практики *наугад* – чрезвычайно тяжело и медленно, путем теории – легко, но где было взять теорию? Ее не существовало в систематическом изложении на бумаге, хотя она на практике оставалась в полной силе.

В самом деле, если вы – хороший наблюдатель, посмотрите, с каким вниманием следят игроки средней силы за первоклассными бойцами, особенно – при игре на крупный интерес и с многочисленными *мазами*.

Каждый удар критикуется, взвешивается и возбуждает изумление. Все присутствующие, очевидно, учатся наглядно, со всем вниманием и усердием.

Известно, как маркеры *обучают* тех, кто им постоянно проигрывает. Тогда они не стесняются уже вполне «раскрывать» свою игру и объяснять фокусы. А это разве не – теория на практике?

В этой книге я хотел бы по возможности изложить все тайны удара. Желаящие и увлеченные прелестью и трудностью игры (как то всегда бывает с молодыми игроками), найдут здесь для себя много добрых советов.

Я разделил сочинение на три части: первая часть, *элементарная*, заключает в себе все, касающееся бильярда и самой техники игры; вторая часть посвящена разбору и анализу бильярдных партий, а третья – математическим исследованиям, относящимся к движению шаров на бильярде и к законам трения *скользящих* и *катящихся* тел. (*В книге о французском карамбольном бильярде Богумила (немецкое издание 1876 г., Лейпциг) есть указания на законы трения скользящих тел. Но это – область уже чистой физики и прикладной механики. Я не нашел нужным подробно*

останавливаться на этом предмете и соединил две последние части в одну. Примечание автора.).

Автор

О бильярдной игре вообще. Исторический обзор развития бильярдного искусства

Игра на бильярде – одна из немногих игр, которая требует равномерного напряжения как физических, так и моральных сил человека. Она легка для артиста, тяжела для новичка, и для обоих равно увлекательна. Она благотворно действует на здоровье, как превосходное гимнастическое упражнение, развивает зрение, приучает к терпению и хладнокровию. Все качества, все преимущества человека находят применение на бильярде. Действительно, если вы красивы, ловки – у вас все шансы играть красиво и развязно, и лихой, щегольской удар ваш будет приводить в восхищение зрителей. Если вы сильны и выносливы – вам можно биться 10, 12 партий подряд и всегда выходить победителем. Вы осторожны, хладнокровны – бильярд лучший пробный камень этих качеств. Вы глубокомысленны, дальновидны, способны к глубоким расчетам – не думайте, что только шахматная игра может выказать в полном блеске эти способности: есть такие любопытные комбинации шаров, которые могут удовлетворить самый прихотливый ум.

За границей повсюду бильярд проник в семейные дома. Дамы, молодые девушки с увлечением предаются этой прекрасной игре.

У нас в России культ бильярда мало развит. Только в последнее время замечен прогресс в этом отношении.

Главным препятствием к распространению этой игры служит дороговизна бильярдных столов и слишком высокая плата, взимаемая за время игры.

Некоторые смотрят на бильярдную игру, как на простое катание шаров. Это происходит от того, что они ни разу не пробовали серьезно поиграть. Почти всякий, взявший кий в руки, впоследствии становится игроком.

Родина бильярда – Китай и вообще – Азия. В Индии бильярд известен с незапамятных времен.

Бильярдная игра появилась в Западной Европе в XVI веке. Она быстро распространилась в Англии и Франции; когда молотки были заменены киями, то вошла во всеобщее употребление. Первые бильярдные столы были с лузами, и шары делали в лузу. Луз было 10.

Петр Великий познакомился за границей с бильярдной игрой, и она ему так понравилась, что он по возвращении в Россию, между прочим, приказал сделать бильярд для своего развлечения. По его примеру богатые вельможи также завели себе бильярдные столы не только в Петербурге, но и в своих усадьбах. Отсюда бильярдные столы распространились по трактирам и клубам. Один из бильярдных столов этой эпохи находился, по словам А. Фрейберга, у него. Он стоял во дворце в Лисине (по Николаевской ж. д.) – ныне поместье графини Радзивилл. Бильярд этот был довольно велик, с замысловатой резьбой и по типу значительно отличался от современных бильярдных столов.

В царствование Анны Иоанновны бильярд был весьма распространен в австериях (остериях, трактирах). При Елизавете Петровне игра на бильярде сделалась любимым занятием кутил, и фавориты обеих императриц стяжали себе известность, как самые рьяные игроки на бильярде.

В рукописном сборнике конца XVIII века (библиотека графа Уварова) находятся следующие любопытные сведения о бильярдной игре в Киеве, относящиеся к первой половине XVIII века.

«Один сын некоторого гвардии сержанта, служа в армейских полках, дослужился до обер-офицера. По окончании Прусской войны получил он, за внутренними своими болезнями, от всей службы увольнение. Пользуясь оным, пожелал быть монахом и, ради принятия оного, пришел в Киево-Печерскую лавру. По пятилетнем его в искусстве пребывании, принял желаемый монашеский образ, который сверх его чаяния обращен в канцеляристы: ибо определили его к умноженным в той святой обители канцелярским делам и к различным о шинках, трактирах и прочих лаврских промыслах счетам; употребляли его также адвокатом по судебным местам, за делами. И так не успел о. Иеремия, так имя ему, познать монашество, как узнал, под именем святого послушания, из себя суету сует, какой суеты и мир ему не показал. Будучи он через пять лет такими непристойностями угнетаем, повредил свое спасение, а за справедливо произведенные им о некоторых монастырских приходах и расходах счета, умножил на себя от лаврских старейших ненависти, кои боле на него устремились тогда с угрозами, когда он не вступил в счет упущенных без ревизования по типографии многочисленных, за прошлые годы, приходных и расходных книг и в опись оставшейся после пожара типографской наличности, которая после пожара лежала целый месяц (*Пожар 1718 г. См. «Типография Киево-Печерской лавры». Труды Киевск. Дух. Акад. 1865 г., №5 и след. Примечание автора.*) без всякого призрения и сохранности. Удаляясь он от того, выпросился в Китаевскую пустыню; думал тамо найти спокойствие. Но гонение от лавры и тамо его нашло за лаврские по Василькову трактирные и бильярдные промыслы, где (в Василькове) находился недавно обратившийся из расколу монах Епифаний. Иеремия, под именем святого послушания, по тому промыслу принужден по Киевоподолу таскаться и собирать от кредиторов Епифаниевых о долгах справки с чувствительным для монашеству стыдом ...(*Рукописи. Сборник к. XVIII в., б-ка гр. Уварова. Примечание автора.*)

А монах Епифаний, о котором здесь упоминает Иеремия, оправдываясь перед лаврою в допущенном им кредите по Васильковскому трактиру, писал:

«Не давать трактирных припасов в долги никак было невозможно и нигде не уповательно сыскать такого трактирщика, не только в монахах, но и в мирских, чтоб все трактировал на готовые деньги, а долгов бы не было; кольми паче мне в монашеском образе, Васильковский трактир в военное время и на главном армейском тракте управляющему, без тех долгов в таком знаменитом трактироправительстве обойтись никакого способу не было, поелику трактирные посетители были почтенными офицерами и, по большей части, армейские и в трактире всегда торжествующие. И в случае подпилости, а паче как пойдут чрез игру бильярдную в азарт, а денег на напитки не достанет и потребуют оных в долг, так и за страх принужден был давать, сохраняя свои животы, как свидетельствуют тогдашнюю их смелость бывшие трактирщики и трактирной поставец, что многократно, гоняясь за трактирщиками, в долг давать не хотевшими, и двери у поставца и самой оной шпагами порубили и покололи да и я не один раз принужден был от таких случаев бегом спасаться; однако доколе еще был при трактире, те долги беспрекословно платили. По перемене же меня с трактиру, хотя и дано мне было несколько время для съезду в Васильков за теми долгами; но время сие уже было безвременно: должники трактирные, видя меня от команды презренна и без всякой помощи оставленна, требований моих о тех долгах и слышать уже не хотели; а паче еще и укорительную принужден был принять от них срамоту и ругательныя насмешки: Ах-де монахи Печерски! Как-де они ныне стали ревнивы! Вместо-де святых пещер усердствуют к трактирам и бильярам, гоняясь-де

за прибылями, свою пристойность позабыли. Не последнее ли-де уже пришло время, что взялись монахи за трактирно бремя? Весьма-де это жалко, что святая их душа сделалась соблазном для трактирного барыша. Не трудитесь-де, отец святой, больше, перестаньте нас огорчать трактирными вашими промыслами, если-де хотите быть целы; нам-де и так от карантинных и от ран неприятельских тошно!... И что мне тут оставалось уже делать? Не только ли как защищаться самим студом, прибегая под кров кроткого Давида и мысленно с ним глаголя: «студ лица моего покры мя, и поношения поносящих мя нападоша на мя». Но мало мне пособствовала тогда эта святая богословия». (*Русская старина 1885 г. Сообщено А. Лазаревским. Примечание автора.*).

В публичных местах повсеместно бильярдные начали встречаться с 1812 г. Это были бильярдные с лузами (6), площадка их была чрезмерно велика в сравнении с шарами, которые были очень малы. Борты были слишком низки; проволочное кольцо, служащее основанием лузы, было поднято очень высоко, так что шары часто застревали в лузе, не падая вниз.

С самого начала Россия пошла вперед совершенно самостоятельно в развитии бильярдного искусства. Русские игроки отдали предпочтение партиям, в которых не только надо *делаеть* шаров, но и стараться *карамболить* по другим шарам; словом, в русской партии соединяются две отдельные французские. Затем, остановившись на *делании шаров*, русские игроки предпочитали такие бильярдные, на которых шары могли бы падать только при очень верном ударе. Явились *строгие* бильярдные.

Но, несмотря на всю строгость, происходившую от того, что лузы были узки, а шары велики, бильярдные были построены далеко не удовлетворительно. Тогда, по совету лучших московских и петербургских игроков, г. Фрейберг ввел новую систему бильярдных (с 1850). Задача при построении таких бильярдных была следующая: требовалось достигнуть того, чтобы при безукоризненно верном ударе *все шары* на бильярде падали бы в угловые лузы, в среднюю можно было бы играть *сильно*, по борту шар чтобы шел, по борту в угол *через весь бильярд* – также. Кроме этих условий, требовалось еще, чтобы шары по своим размерам едва-едва проходили в устье лузы. Фрейберг разрешил эту задачу весьма успешно, но все-таки сделал некоторые промахи, которые будут выяснены далее при вычислении нормальной лузы.

В России развилась игра в пять шаров. Эта игра пришлась по характеру русским игрокам, и теперь есть местности, напр. Тамбов, Курск, Воронеж, где истые любители не признают других партий. Затем появилась пирамидка (*Figaro*). Шары пирамидки были вначале так малы (*мне случалось видеть старинные пирамидки, в которых шары были не более хорошего волошского ореха; примечание автора.*), что было весьма понятно, почему предпочитали игру в 5 шаров. Потом мало-помалу стали увеличивать размеры шаров пирамидки, и только теперь пришли к тому заключению, что шары *пятишарной* и *пирамидковой партии* должны быть *одинаковы*.

Разнообразие ударов, наглядность хода игры дали такое преимущество пирамидке, что она, несомненно, вытеснит 5 шаров. Впрочем, теперь за границей эти две партии слились в одну и образовали *большую пирамидку*, в которой 16 пирамидковых шаров, да еще 5 (2 белых, 2 красных и желтый), т.е. всего 21 шар и общее число очков 300 (*Желтый 60, красные по 30, белые по 20 и 140 очков пирамидка. Партия выиграна, когда сделано 151 очко. Примечание автора.*). Эта партия по интересу охоты за «желтым» и «красными», по продолжительности и трудности игры, пожалуй, превосходит многие другие партии.

Вот – краткий очерк развития бильярдного искусства. Прибавлю еще, что это искусство далеко не разработано, и много нового предстоит впереди. Из древнейших русских игроков известны: граф Остерман-Толстой, Дмитр. Гавр. Бибииков (после 1812

г. до 70), Гарднер – фарфоровый заводчик, затем дед знаменитого Скобелева, Ив. Ник. Скобелев (с 1831 г. – 1849), затем маркеры Английского клуба 30 г. и 40 г. в С.-Петербурге, Тюр, Жук, «Андрей Часовщик», маркер Роман Бакастов (в Москве у Печкина, впоследствии владетель многочисленных трактиров), студент Мыркин из Рыбинска, маркер Левка и затем целая плеяда новых отличных игроков.

Игра на бильярде, как уже упомянуто, была давно известна в Китае, когда в Европе о ней не имели и понятия. Там была известна и наклейка из кожи и упругие борта, словом – все, что в Европе было выработано в последнее время. Разумеется, сравнившись с китайцами, европейцы пошли вперед, но каких трудов стоило сравняться и открыть все, что уже было открыто.

Первое известие о бильярдной игре относится к XVI веку. Одним из историков Франции говорится, что Карл IX, играя в знаменитую Варфоломеевскую ночь на бильярде, «положил шары и кий и схватился за аркебуз, из которого стал стрелять по бежавшим гугенотам».

Однако, это – не единственное сообщение, относящееся к этому времени. Спенсер, умерший в 1599 г., равно как и Шекспир (1616 г.), упоминают, что Клеопатра играла на бильярде со своим евнухом Мардьяном (*Антоний и Клеопатра, акт II, сцена 5; примечание автора*). Разумеется, это – анахронизм, но он важен в том отношении, что уже Спенсер и Шекспир знали о бильярде.

И французы, и англичане оспаривают честь изобретения бильярдов. Теперь почти несомненно, что бильярд изобретен в Англии, усовершенствован во Франции и доведен до высокого совершенства в России.

Известно письмо Марии Стюарт к Глазговскому архиепископу, написанное в день ее смерти (17 февр. 1587 г.), в котором несчастная королева упоминает про свой бильярд (буквально – «une table de billard») и просит приготовить для него место в другом помещении.

Джон Вильк говорит, что эта игра называлась *bal-yards* и состоит из древнесаксонских слов: *bal* (мяч) и *yards* (кий, палка), что свидетельствует, что бильярд был давно известен в Англии. Французы долго не соглашались с этим, приписывая изобретение бильярда Генриху Делинье (в царствование Карла IX). Булье в своем сочинении говорит, что бильярдная игра произошла от игры «*kugel*», похожей на крокет. Штруц в своей книге «Игры и забавы английского народа» доказывает, что бильярдная игра есть не что иное, как *Pall-Mallspiel* или по-французски *paille-maille*. В прилагаемой фигуре №1 два игрока, вооруженные молотками, играют 3-мя шарами, из которых один называется «королем». Шары по известным правилам надо прогнать в воротца, как в современном крокете. Это и есть *Pall-Mall*.



Фиг. 1. Игра в Pall-Mall

В XVI столетии в Англии бильярдная игра так вошла в моду и понравилась высшему классу, что скоро не было большого города, в котором не велась бы открытая игра на бильярде. Богатые семейства приобретали бильярды. Дамы, девушки в пылу увлечения целые дни проводили с кием в руках.

Вот как играли в то время:

Ставили стол с гладкими деревянными бортами, в которых было сделано 10 луз.

Посередине стола возвышался лук из железа или китового уса и назывался «порт» или «пасс». Через этот лук или воротца должны были проходить шары. Против ворот ставили «короля». Игроки, вооруженные молотками, по очереди, каждый своим шаром через ворота старался *положить короля в лузу*.

Так как нельзя было давать шару боковое вращение или делать дуплеты, то для облегчения игры и устроилось такое большое число луз.

Через столетие игра изменилась. Было допущено 6 луз.

Обратили большое внимание на тщательное приготовление плоской доски бильярда. Борта подбили шерстью, чтобы они могли отражать шары. Лузы делались из сеток. Явились правила игры для «итальянской» и «французской» партий.

Итак, отметим важный факт: *первые бильярды были с лузами, шара делали в лузу*.

Как ни странно, а надо сознаться, что прошло целое столетие, в течение которого только додумались делать шесть луз вместо десяти. Потребовалось еще столетие, чтобы заменить молоток кием. Это был важный шаг вперед. Игра тотчас получила другой характер. Интерес ее возрос. Содержатели бильярдных с тревогой смотрели на появление киев и долго не соглашались допустить игру киями на своих бильярдах из боязни, что им испортят сукно. Но эти опасения не оправдались, и бильярдная игра с такой быстротой распространилась по Англии, и появились такие азартные игроки, что Георг 11 в 1760 г. стат. 30, воспретил открытую игру на бильярде в трактирах и «локалях» под страхом взыскания штрафа в 10 фунтов стерлингов.

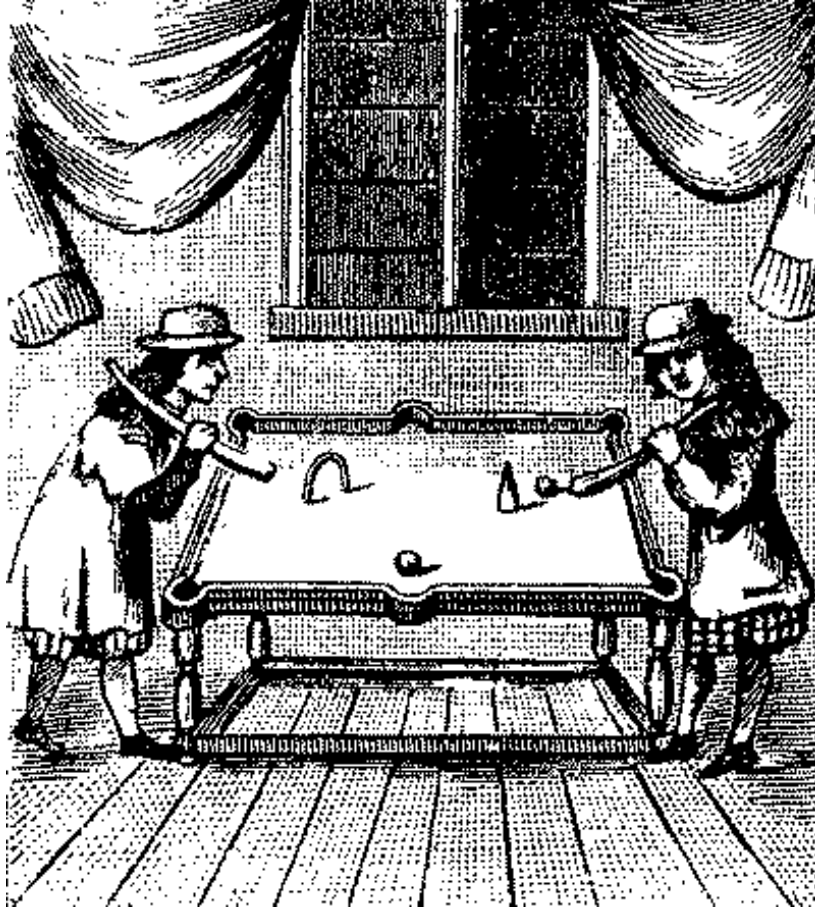
Так развивалась бильярдная игра в Англии. Если проследить развитие этой игры во Франции, то увидим, что еще в 1674 г. Этьенн Луазон в Лионе издал правила бильярдной игры, существовавшей в то время. Правила эти были крайне сложны и запутанны (подобно современному фрейберговскому). Луазон говорит, что эта игра полезна для здоровья, приятна для ума и не разорительна для кармана. Если бы Луазон жил в настоящее время, пожалуй, он бы воздержался от последнего примечания.

Первый намек на трехшаровую карамбольную партию сделан был в 1775 году. Из трех шаров 2 было белых и один красный (как и теперь). Изобретательные французы, выдумав эту игру, тотчас практически развили ее и составили термины: накат, клапшtos, оттяжка и др. С этими же названиями игра распространилась и в другие страны.

При Людовике XVI бильярдная игра вошла в моду при дворе. Сам король чрезвычайно любил любоваться своей грацией и изяществом во время игры. Он немало гордился превосходством своей игры над другими. Обыкновенным противником его был Шамильяр, бывший сначала контролером государственных финансов, а потом военным министром. Когда счастье изменило французам и войска их стали отступать от границ, остряки сложили такую песенку про Шамильяра:

Ci-git le fameax Chamillard
De son roi le protonotaire:
Qui fut un hèros au billard,
Un zèro dans le ministère...

Т.е.
Здесь Шамильяр похоронен.
Был царским контролером он,
И на бильярде был герой,
А в министерстве – ноль ...



Фиг. 2. Игра на бильярде в XVII веке

Одно обстоятельство сильно замедляло развитие бильярдного искусства: и плохие, и хорошие игроки не могли вполне владеть своим шаром и давать ему произвольное направление. Игрок должен был ударять шар в центр, иначе выходил «кикс». Игроки хорошо сознавали недостатки своего кия, которые заключались в самом приготовлении кия: кий состоял из цельной тяжелой палки без наклейки и турняка. Пробовали спиливать оконечность кия наискось и натирать мелом, придумали вытачивать в конце кия углубление, которое заливали гипсом или известкой, и этот последний кий позволял делать многие удары.

Наконец, в 1827 году француз Манго (Mangaut) изобрел наклейку из кожи, которая оказала удивительное действие на удары. Манго тотчас сделался основателем новой школы. Своим усовершенствованным кием (*queue à procédé*) он заставлял кружиться шар, убегать вперед, останавливаться неподвижно, отбрасываться без столкновения с другим шаром или бортом назад (оттяжка – королева штрихов), изменять углы, быстроту по желанию, как бы по волшебству. Что считалось невозможным – стало возможным. Карамболь сделался душой игры. Лузы исчезли, боковые удары – *les effets* – (отсюда все боковые удары называются «французскими») получили первенствующее значение. Скоро все другие партии

исчезли во Франции. Бильярдные были переполнены посетителями. Все новые и новые знаменитости выступали на сцену. Основные труды по теории карамбольной игры принадлежат Кориолису (*Théorie mathématique des effets du jeu de billard par Coriolis. Paris, 1835 г.*).

Вот что говорит Amateur в своей «*La physiologie du billard*» о развитии бильярдной игры во Франции (*La physiologie du billard par un Amateur. Paris, 1840. Примечание автора.*):

... «Вначале деревянные борта не были подбиты, поэтому шар, ударяясь о борт, терял все свое движение, и надо было сделать очень сильный удар, чтобы шар отразился от борта. Деревянные борта имели 10 луз, а именно – *четыре* по длинным бортам, считая при этом и угловые, и по три – по коротким бортам (тоже с угловыми). Бильярд имел очертание четырехугольника. Такое большое количество луз служило для того, чтобы те шары, которые нельзя было карамболировать, можно было бы класть в лузы. Кий имел сухой деревянный конец (*queue seche*), без подпилки представлял гладкую поверхность, так что надо было ударить им в самый центр шара, чтобы не сделать «кикс». Шару нельзя было давать желаемое направление, и оттого карамбольная партия составляла редкую партию. Только в 1822 г. игроки, возмущаясь несовершенством кия, особенно тщательно стали изыскивать способы уничтожить недостатки кия. Они выпиливали оконечность кия и заливали отверстие гипсом. Называлось это *queues machées*. Каждый игрок имел около себя множество киев, которые беспрерывно окунал в гипс, и потому бильярдные представляли такой грязный вид, как будто там работали маляры или стоял лагерь. Гипсовые кии весьма часто рвали сукно и были тоже неудобны. Однако, они существовали до 1827 г., когда Манго предложил свой кий. Но его отличные кии не сразу распространились. Игроки хотели воочию убедиться в превосходстве нового кия. Около этого времени (1826 г.) я был студентом в Тулузе и, к стыду своему, сознаюсь, что бильярдное заведение *madame Мори* брало перевес над факультетом. Я гораздо меньше занимался завоеванием Алжира и падением старшей линии Бурбонов, нежели великим открытием знаменитого Манго. Он привез с собою магический кий, который возбудил в кругу игроков сенсацию. Они волновались сильнее, чем астрономы при появлении новой кометы. Между тем, Манго вызвал на состязание знаменитого в Тулузе игрока – майора Дугу.

В то время славился в Тулузе майор Дуга (*Dougat*), который приписывал себе честь изобретения гипсового кия. Этот майор приобрел на войне чины, орден Почетного Легиона, много странствовал, много всего видел; жизнь его была исполнена самых разнообразных приключений, но он ни о чем не говорил, кроме бильярда. Его настоящее место было за бильярдом с кием в руках, сигарою в зубах, и тогда Дуга забывал все в мире. Понятно впечатление, которое произвело на него появление Манго в Тулузе. До сих пор майор был непобедим со своими гипсовыми киями, в которых он видел свою славу и силу, и которые ему пришлось сложить в арсенале негодного оружия. Манго со своим усовершенствованным кием был подобен ядру, пущенному в груды старых лафетов и пробившему в них брешь. Этот кусок кожи, приклеенный к концу кия, мало значил для людей, не понимавших боевых ударов, но для майора Дуги это был безапелляционный приговор его любимому кию. Майор это сразу понял, не захотел помериться силами с Манго: удалился в свое имение, чтобы ничего не слышать об успехах бильярдной игры, и сам не долго пережил гибель своего «гипсового кия».

«С введением нового кия, – продолжает Amateur, – количество луз уменьшилось, а дуплеты заменили простые шары. В продолжение 8–10 лет процветала игра дуплетами и достигла высоты совершенства; но я осмелюсь сказать, что уничтожение луз, вместо того, чтобы сделать шаг вперед, сделало шаг назад».

После мы вернемся к верному замечанию, высказанному приведенным автором; теперь рассмотрим развитие бильярдной игры в Германии.

Очень давно, еще до существования *Palle-Malle*, была известна в Германии игра под названием «*Balkespiel*». Для этой игры употребляли стол в 15 футов длины и 2/3 фута ширины, по которому катали округленные камни, гоня их железными или деревянными колотушками. Стол покрывали графитом для того, чтобы камни скользили легче. Стол имел борта и лузы (углубления). Игра состояла в том, чтобы столкнуть шар противника в лузу, находившуюся в конце доски. Проигрыш писался на доске совершенно так, как в современной *à la guerre*. Эта средневековая немецкая игра существует и в настоящее время в Брессау, в Швейднице, Тюрингене и Саксонской Швейцарии, где играют в эту игру точно так же, как в средние века.

Но впоследствии в Германии распространилась игра на бильярде с лузами. Затем с кием Манго явилась сюда и карамбольная партия, потом – дуплетная с пятью кеглями. В бильярдной игре Германия целиком пользовалась усовершенствованиями французов.

В первое время существования бильярда все государства, где он появился, были полицейские, т.е. не признававшие самостоятельности граждан. Поэтому, на право содержания бильярдных в ресторанах и кофейнях требовалось специальное разрешение (*consession*, концессия). Это был патент с особым рода уложением, носившим название *réglement sur les billards – paulmiers*. Благодаря этому, до Великой французской революции 1789 г. во всем Париже имелось не более 200 бильярдных, тогда как в настоящее время одна кофейня «*Aux cent billards*» включает сто бильярдных, а во всем городе их до 16 тысяч.

Ограничение часов игры на бильярде, воспрещение игры на денежные ставки, запрещение маркерам играть с посетителями, штрафы за шум в бильярдных и прочие порядки обычного полицейского надзора до последнего времени сильно стесняли развитие бильярдной игры.

Благодаря этому, в Петербурге, например, совершенно перевелись маркеры, умеющие хорошо играть на бильярде. Насильственное закрытие знаменитой бильярдной Доминика и других больших заведений с запрещением продажи питей в трактирах довели бильярдный культ в России до кризиса, в котором он остается и до сих пор.

Начальные термины бильярдной игры.

Бильярд как инструмент.

Кий, мазик, машинка, шары, мел

Для большего удобства изучим сначала первые термины бильярдной игры. Их – не особенно много.

Русский фрейберговский бильярд – это бильярд со строгими лузами, выдающимися из бортов, не очень упругими бортами, допускающими удар всякой силы. В среднюю по борту шары невозможны.

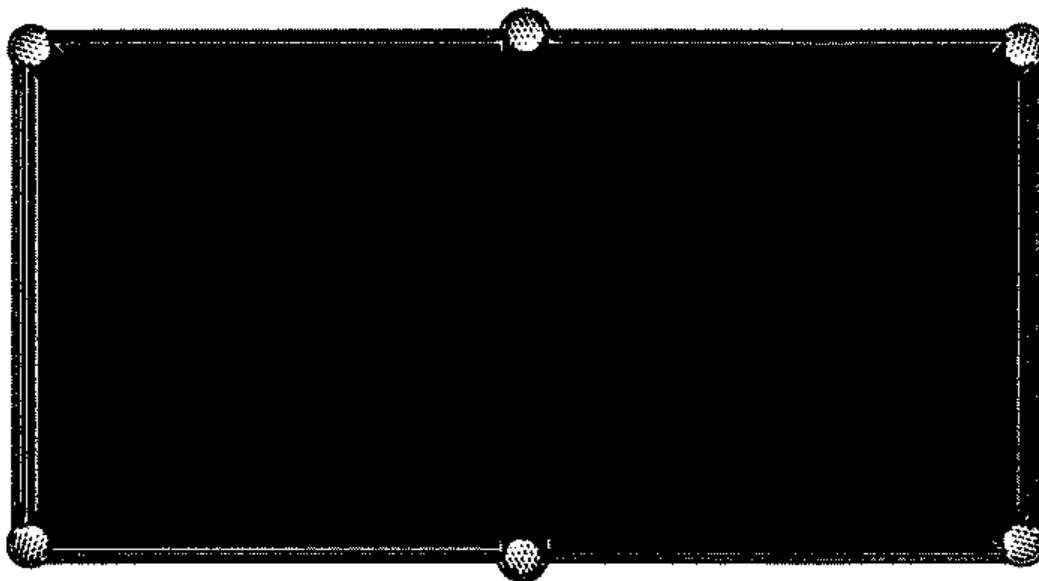
Польский бильярд – лузы вырезаны в бортах, очень велики в сравнении с шарами. Борта очень упруги и слегка понижены, вследствие чего все шары по борту падают, даже неверно взятые. Польские бильярды очень малы, сильно играть на них нельзя. В среднюю по борту играть легко.

Венский бильярд или французский бильярд с лузами – имеет большое сходство с польским.

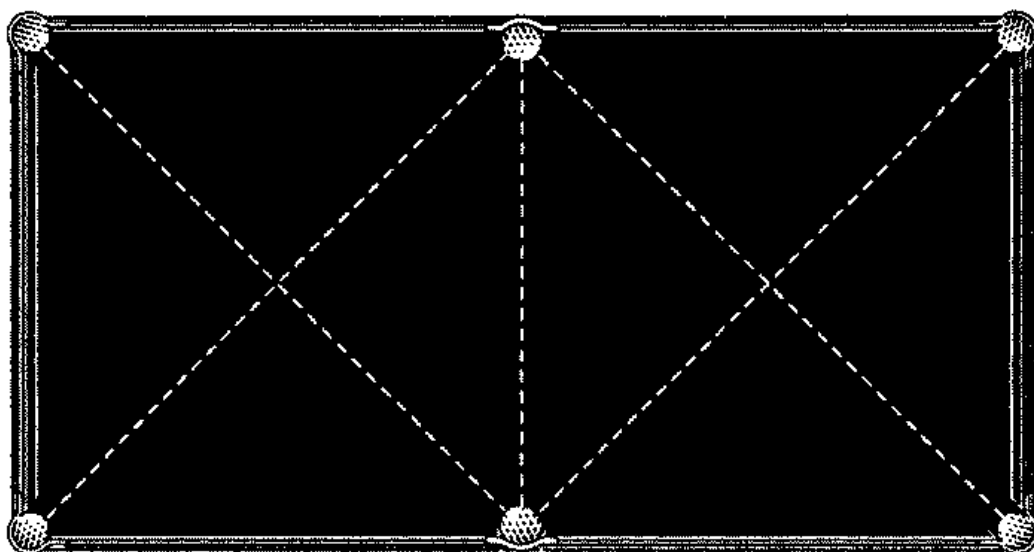
Он совершенно исключает силу удара. Борта необыкновенно упруги, средняя луза вырезана даже не в борту, а прямо в плоскости бильярда; так же вырезаны

и остальные лузы. Когда шар попадет в лузу, он проваливается и является на бронзовой чашечке над ножкой бильярда. Иногда шары скатываются из луз по желобам к тому углу, где стоит маркер.

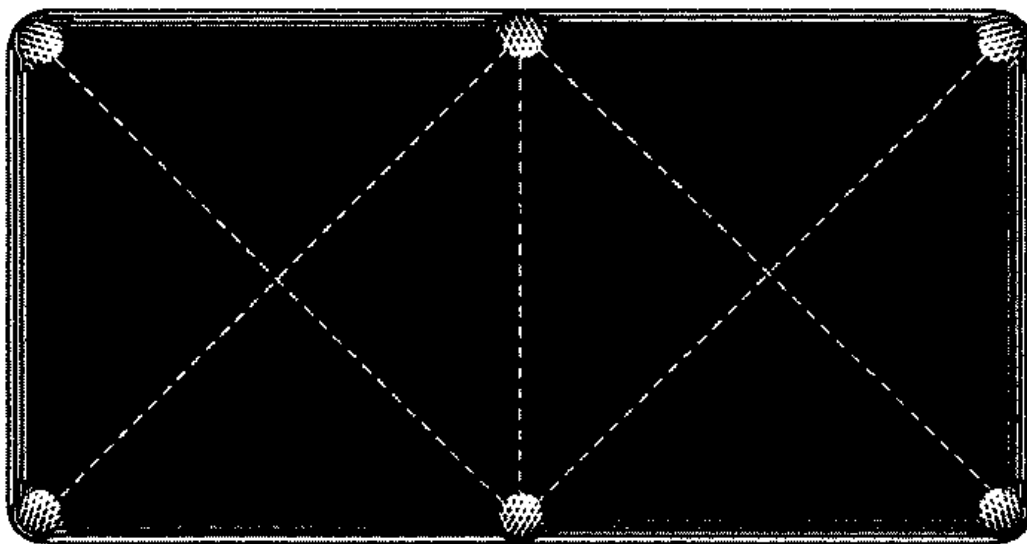
Игра в *среднюю* предпочитается. Одним словом, бильярд для хорошего русского игрока – неприличный.



Фиг. 3. Русский фрейберговский бильярд

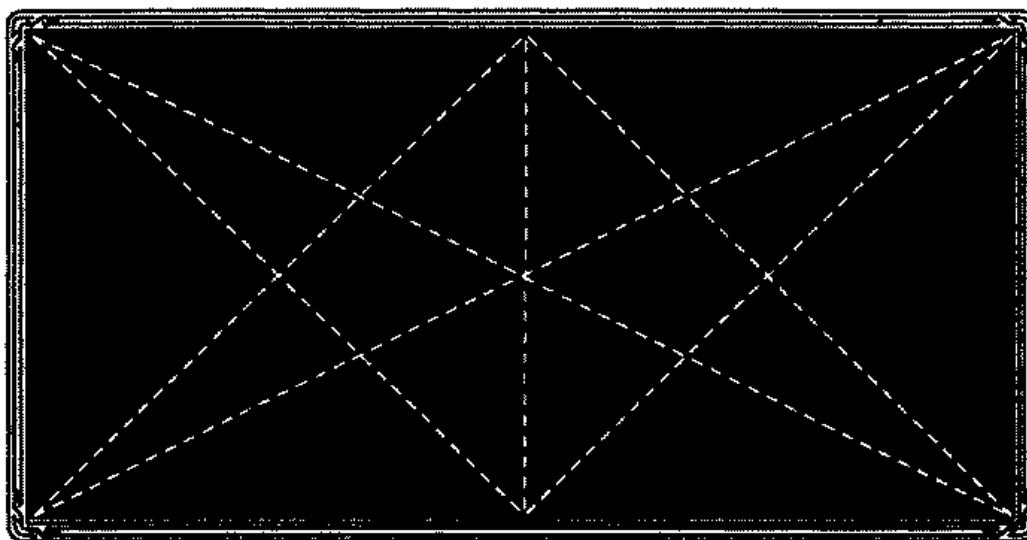


Фиг. 4. Польский бильярд



Фиг. 5. Венский или французский бильярд с лузами

Французский и итальянский карамбольный бильярд – не имеет луз, борта очень упруги. Мал размерами.



Фиг. 6. Французский или итальянский карамбольный бильярд

Есть еще китайский бильярд, но это – не более, как игрушка.

Штос – удар.

Свой шар – шар, по которому ударяют кием.

На себя – когда свой шар нечаянно падает в лузу.

Сделать шар – значит положить его ударом своего шара в лузу, причем если угол между шарами и лузой велик (т.е. ближе к прямой линии), то говорят: в угол или в среднюю; если мал, то – режу в угол, режу в среднюю.

Шаром или через шара (заяц) – это значит играть так, чтобы свой ударил по одному шару, а тот – по другому, который и должен упасть.

Через шаров или системой – когда удар передается через несколько шаров.

Фуксовый шар – шар, упавший зря.

Фукс – вообще всякая неожиданность на бильярде.

Фуксовая партия – партия, выигранная благодаря только счастливым случайностям.

Скиковать – ударить вскользь по своему шару, причем тот весьма слабо передвинется.

Кикс – удар вскользь.

Коле – когда свой шар стоит так у борта, что «не сквозит, не дует».

Туш – прикосновение кия к шару или шара к шару.

Контр-туш (Большая часть терминов, как сказано – с французского языка. Но русские игроки для удобства переделали многие из них, применяясь к русскому языку. Так как эти новые термины у нас – во всеобщем употреблении, то я оставляю их без комментария. Так, например, обратный удар – *contre-coup*, а по-русски вышло *контр-туш* и т.д. Примечание автора.) – обратный удар несделанного шара по своему.

Карамболь – чоканье своего шара с другим после того, как шар был сыгран или не сыгран.

Маска – когда за одним шаром «не видно другого».

Маскарад – когда ни одного шара не видно, т.е. ни одного нельзя играть.

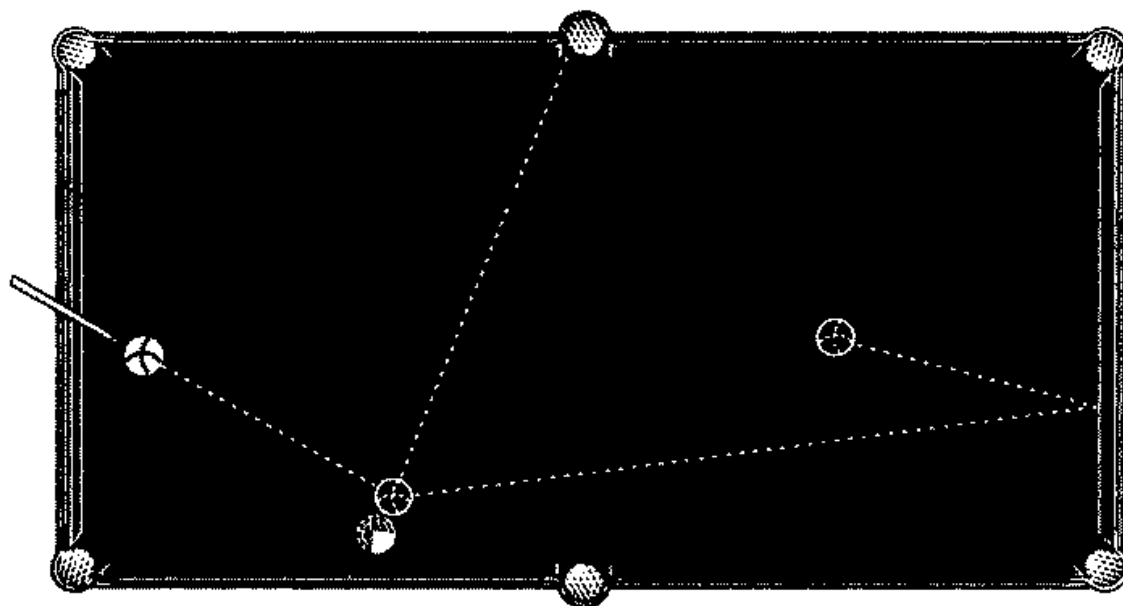
От шара – когда шар, которого играли, идя в лузу, коснется другого и все-таки упадет.

Дуплет – когда после удара шар, которого надо играть, ударяется в борт и, отразившись, падает в противоположную лузу.

Триплет – то же самое, но шар последовательно отражается от 2-х бортов.

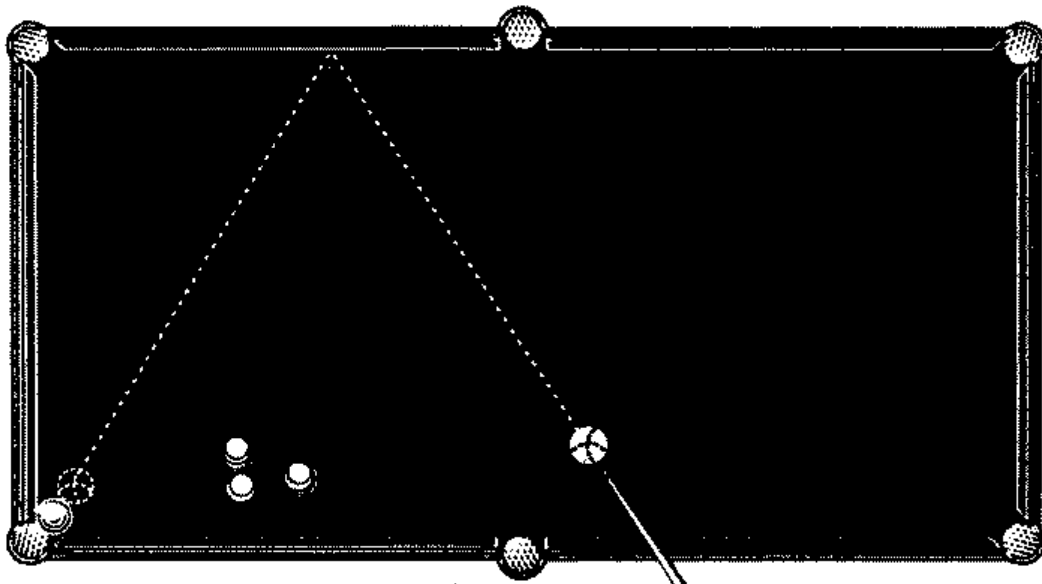
Так же следует понимать выражение «от 3-х бортов», «от 4-х (катрбан)».

Круазе – наружный дуплет, т.е. такой дуплет, в котором свой шар уходит в другую сторону, а не назад (фиг. 7).



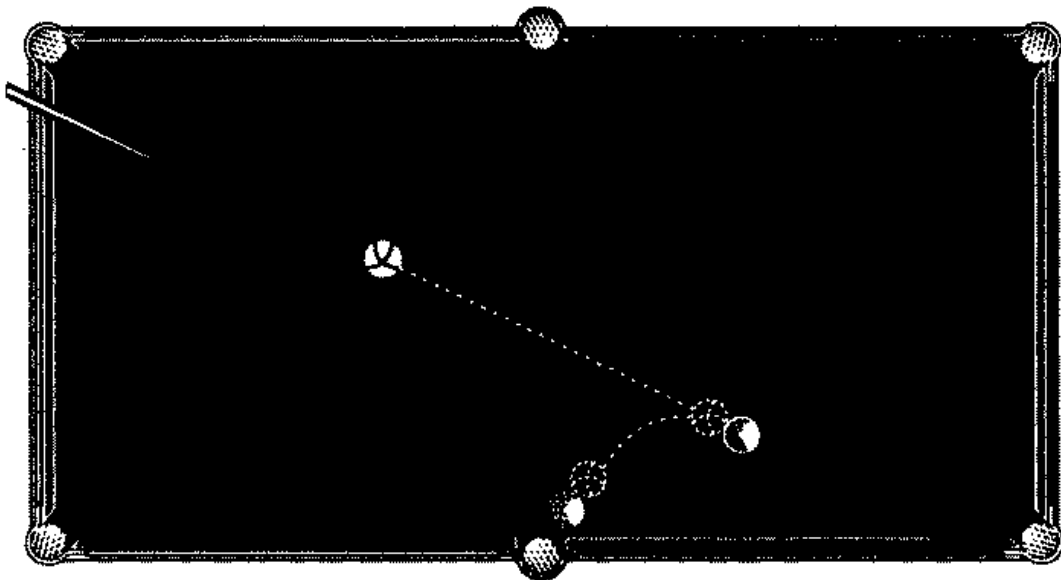
Фиг. 7. Круазе

Абриколь (абриколь-дуплет) – когда шар «повис над лузой», но, не имея возможности играть его «чисто», играют от борта (фиг. 8).



Фиг. 8. Абриколь-дуплет

Карамболь – когда свой шар, ударив по шару или по нескольким, идет и кладет в лузу назначенного (фиг. 9).



Фиг. 9. Карамболь

Маз – когда один из зрителей держит за игрока.

Отвечать – значит принять «маз».

Куш – ставка.

На пе – на квит (куш на куш).

Угол – два куша.

Транспорт – четыре куша.

Транспорт с кушем – 5 кушей.

Описание русского бильярда

Не вдаваясь в подробное описание бильярда, ограничусь лишь указанием на то, что требует современное искусство бильярдной игры.

Плоскость бильярда состоит из *двух квадратов*, сложенных вместе. Эта древняя форма очертания бильярда основана на глубоком изучении бильярдной игры. Разумеется, если бы бильярд имел очертание строгого *квадрата*, то дуплеты, триплеты и вообще все «отраженные» шары шли бы с замечательной правильностью. То же было бы на *круглом* бильярде. Но только бильярд в виде четырехугольника дает массу разнообразных положений шара, и вот почему эта форма сохранится навеки.

Хороший бильярд должен быть, прежде всего, велик. Это основное его достоинство имеет такое важное значение, что как бы маленький бильярд ни был точен, изящен и строг, иной отличный игрок играть на нем не станет.

И это справедливо. На малом бильярде – другой удар, другой расчет. (*Малыми бильярдами я называю в 4 аршина, 4 ½ в игре. Есть бильярды еще меньше. Самые большие бильярды Фрейберга – 5 аршин в игре (между бортами). Примечание автора.*). Игрок, превосходно играющий на большом бильярде, играя на маленьком так же уверенно и свободно, часто подставляет шара и с раздражением видит, как партию выигрывает заведомо слабейший игрок. А это легко понять, ибо что на большом бильярде – отыгрыш, то на малом – подставка. Одним словом, здесь наиболее очевиден основной закон бильярдной игры: *чем фальшивее, легче и меньше бильярд, тем силы хорошего и дурного игрока более уравновешены*. Вот почему первоклассный игрок никогда не станет играть на скверном бильярде.

Бильярд должен быть строг и правилен – не только в смысле фабрикации его бортов и луз, но и относительно *подбора шаров* к лузам.

Ведь всякий бильярд на первый взгляд нетрудно сделать строгим: стоит лишь взять шары, которые едва бы входили в лузы. Правда, но это будет относительная строгость. Истинная строгость заключается в соблюдении математической пропорциональности между размерами бильярда, величиною луз и диаметром шаров (шары пятишарной и пирамидковой партий, как было упомянуто, должны быть совершенно равны, а поэтому и впредь не будем делать в них различия). При этом должно иметь в виду следующий важнейший закон всех русских партий: *требуется, чтобы всякий шар в любую лузу падал при сильном ударе, по борту в среднюю лузу играть было бы невозможно*.

Удовлетворить этому закону в техническом отношении очень трудно, но возможно. Впрочем, некоторые мастера не признают, чтоб бортовой шар, один из самых блестящих ударов на бильярде, мог падать, идя по борту. Другие мастера и большинство из них (польские – поголовно) стремятся, напротив, облегчить делание бортовых шаров. Для этого они понижают плоскость бильярда у бортов, вследствие чего шар тянет к борту, и потому шары, даже неверно взятые, при тихом ударе непременно сваливаются в лузу.

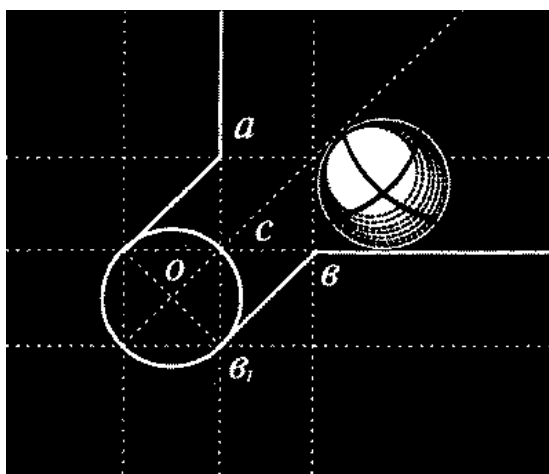
В настоящее время даже почти невозможно встретить строгий бильярд, на котором шар шел бы по борту. Теперь таких бильярдных фабрик не умеют делать. Бильярды наследников А. Фрейберга часто так строги, что партию хорошие игроки играют около часа. Значит, на этих бильярдах уничтожены все разнообразные элементы игры, и все принесено в жертву только одной точности прицела. Эту игру следует назвать грубой. Такой бильярд по своей односторонности приближается к кегельбану.

На точном бильярде вся чистота и прелесть игры зависит от разумной вырезки луз, а поэтому обращаю внимание бильярдных фабрикантов на этот вопрос.

Мастера нашли за лучшее вырезать лузы следующим образом:

Проведем до пересечения крайние линии бортов и продолжим их (фиг.10) От точки пересечения *C* отложим во все стороны произвольную величину *ас* и проведем параллельные линии. Тогда, соединяя точки *aa₁* и *bb₁* прямыми, получим *устье* лузы.

Линии бортов сопрягаются с линиями боков лузы закруглениями. Затем из точки O , радиусом OC , описываем круг, который и определит воронку лузы.



Фиг. 10. Неправильная луза с длинным устьем

Очевидно, исходя из того положения, что бортовой шар, идя по борту, должен падать, диаметр *нормального* шара для шульцовского бильярда определится величиною ca , т.е. толщиной борта, а, следовательно, шар будет значительно *меньше* ширины устья лузы, ибо бок всегда меньше диагонали в квадрате. Таким образом, здесь нельзя выполнить то условие, чтобы шар проходил едва-едва в лузу.

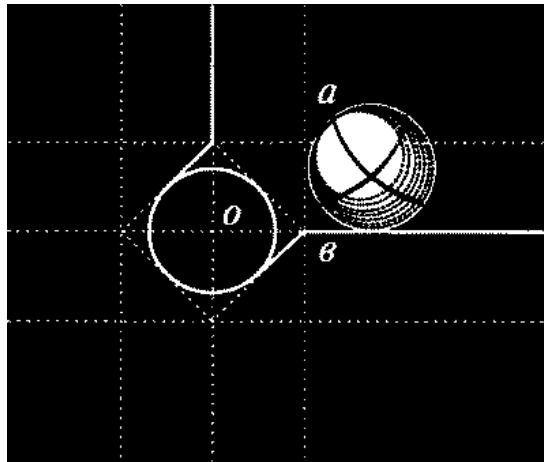
Недостатки такого способа вырезки луз неисчислимы. Во-первых, прицел в подобную лузу крайне затруднителен, потому что плохо видна точка прицела. Во-вторых, шары, неточно пущенные, не отталкиваются, как это необходимо, а застревают в устье лузы. Затем, выбирая для такого бильярда крупные шары, совершенно приходится отказаться от утонченной игры, основанной на резке «французом» (боковым ударом) в углы, на делании прямых, близко стоящих у борта, шаров через весь бильярд сильным ударом и проч. Иногда здесь является у плохого игрока отыгрыш «за скулу бильярда» и часто вследствие этого – фуксовый выигрыш. Эти обстоятельства заставляют хороших игроков навсегда отказаться от бильярдов старой системы (*в настоящее время Бригген умер, а упомянутые фабриканты стали стремиться к точной копировке А. Фрейберга; примечание автора*).

Чувствуя недостатки своих бильярдов, фабриканты стали делать устья угловых луз чрезмерно широкими, а среднюю лузу – очень узкой; более твердые борта, которые позволили бы развить силу удара. Но это мало помогло.

Видя все невыгоды длинного устья, А. Фрейберг еще раньше придумал сократить длину его. Для этого он перенес центр лузы O в C и этим уменьшил вредную длину устья лузы на половину устья лузы (фиг. 11).

Результаты этого изменения были очевидны. Бортовые шары начали падать и при сильном ударе, а вообще шары стали гораздо реже застревать, чем прежде.

Затем Фрейберг начал несколько увеличивать ширину бильярда относительно его длины. Тогда действительно лузы сделались *открытее*, и игра – удобнее. На таких основаниях А. Фрейберг построил много сотен бильярдов, и русские игроки были ими вполне довольны. Эти бильярды очень тщательно приготовлены, довольно правильны и довольно строги. Между ними изредка встречаются великолепные экземпляры.



Фиг. 11. Правильная луза с коротким устьем
(типа А. Фрейберга)

Между тем, в Москве в восьмидесятых годах Феге, до сих пор слепо копировавший Фрейберга, сделал некоторые изменения в бильярде, и нельзя сказать, чтобы – к лучшему.

Заметив страсть русских игроков к строгим бильярдам, Феге начал делать *непомерно маленькие* лузы на больших бильярдах. Работая свои бильярды тщательно и изящно, он заслужил уже некоторую известность в Москве. Но справедливость требует указать на то грубое заблуждение, в которое впал этот способный мастер: он превратно понял выражение *строгий бильярд* и потому все свое внимание обратил на уменьшение величины луз и соответствующее увеличение шаров. Есть такие его бильярды, которые вследствие этого являются карикатурой, например – один экземпляр в татарском ресторане в Москве. (*Писано в 1884 г. Все сказанное о бильярдах Феге относится и к новейшим бильярдам Гердеса, на которых игра слишком прямолинейна. Примечание автора.*).

Отличительные признаки игры на последних бильярдах Феге – следующие:

Чистое и отчетливое делание прямых шаров всяким ударом. Полный и превосходный отыгрыш. Невозможность играть ни бортовых шаров, ни прямых близ борта в угол; уменьшение шансов на игру карамболями, абриколью, шаром и проч. Одним словом, Феге приводит бильярдное искусство к одному знаменателю, т.е. к деланию исключительно прямых шаров, удаленных от бортов, и вместо массы разнообразных и блестящих ударов заставляет употреблять только жесткий клапштос.

Вырезка луз по Фрейбергу, если произведена правильно, не оставляет желать ничего лучшего. Но также важно, чтобы *величина лузы* соответствовала бы *величине бильярда*. Нетрудно, однако, заметить, что если взять шар, диаметр которого равен расстоянию между *ab* (фиг. 11), то такой шар будет слишком мал для нормальной фрейберговской лузы. *Диаметр этого шара должен быть* немногим меньше диаметра самой лузы. Это и есть необходимая существенная поправка для подбора шаров к лузам.

Не лишним считаю заметить, что каждый бильярдный мастер так убежден в безграничном превосходстве *своей* работы, что считает указание на его недостатки за прямое оскорбление.

Все вышеприведенные соображения побудили меня подумать, как бы вырезать лузы, чтобы удовлетворить всем требованиям современного бильярдного искусства, а именно: чтобы по борту шар шел, чтобы нормальный шар был *почти равен* ширине

устья лузы, которое должно было бы быть возможно короче, для того чтобы облегчить прицел и устранить возможность застревания шаров.

Предлагаю бильярдным фабрикантам вырезать нормальную лузу следующим образом.

На чертеже фрейберговской лузы (фиг. 11), разделим расстояние от O до a пополам. Это будет точка, касательная к пунктиру. Из этой точки опишем круг радиусом $= Oa/2$, и это будет нормальная луза.

По направлению Oa (фиг. 11) перенесем центр O до пересечения с касательной и отсюда опишем окружность тем же радиусом, который у фрейберговской лузы. Это и будет нормальная луза.

Очевидно, при такой вырезке луза представится чересчур открытой. Но для достижения трудности в игре и следует *увеличить* величину нормального шара почти до ширины устья лузы, причем по борту такой шар будет падать. Затем следует вырезать лузы строго пропорционально размерам бильярда.

Так учит теория. Простое вычисление доказывает это. Практика говорит то же самое.

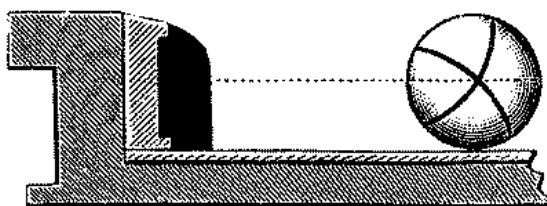
Что касается средних луз, то в фрейберговских бильярдах остается только желать, чтобы близ устья борта не были подбиты упругой резиной. Иначе при мало-мальски сильном ударе шары выскакивают. Кстати заметим, что выскакивание шаров при сильном ударе – один из неприятнейших недостатков бильярда. Все заграничные и польские бильярды непозволительно плохи в этом отношении. Из русских бильярдных шаров выскакивают на бильярдах старой системы Бриггена, Шульца, двух Шольцев и других московских фабрикантов. Кроме этих мастеров, в Москве были известны еще следующие: Бабин, Яковлев, Молчанов, Янковский, Виноградов, Николаев. Впоследствии выдвинулся там Феге. Их дешевые бильярды (обыкновенно 130 р., пара – 250 р.) довольно грубы. Некоторого внимания заслуживает еще петербургский токарь Гердес, взявший патент на передвижные борта. Резина в этих бортах выступает слишком удлиненным острым краем, отчего фальшивят дуплеты. Передвижение бортов без мастера сделать нельзя, а потому усовершенствование это много теряет. Весь бильярд сработан, в сущности, не вполне удовлетворительно: непомерно строгие лузы, бесконечное устье и прочие элементы грубой кегельной игры, рассчитанной на клапшотс и делание прямых шаров.

Борта и принадлежности к бильярду

Огромное значение на бильярде имеют борта.

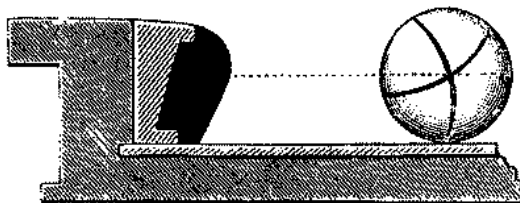
Чем тверже борта, тем грубее и сильнее удары, чем более упруги, «звонки» борта, тем изящнее и гибче удары. К сожалению, чрезмерная упругость бортов исключает силу удара, а потому русские игроки требуют, чтобы борта были *упруги в достаточной степени*. Форма выступа бортов (именно та часть, которая обтянута резиной) тоже оказывает большое влияние на игру.

На старых бильярдах этот выступ обрезывался обыкновенно плоскостью (фиг. 12).



Фиг. 12. Резина борта на старых бильярдах

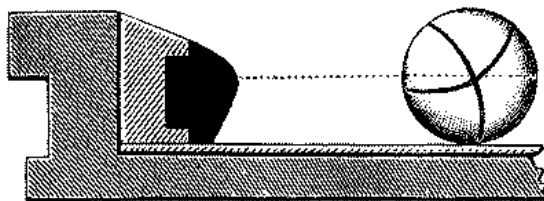
Это было неудобно, с одной стороны, потому что бортовой шар имел слишком много точек соприкосновения с бортом, а с другой – в техническом отношении очень трудно было сделать безукоризненно верный борт. Тогда придумали ограничивать борт наклонной плоскостью с закруглением наверху (фиг. 13).



Фиг. 13. Старый борт с закруглением сверху

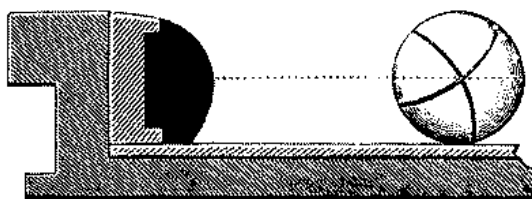
Это было гораздо удобнее, и в настоящее время существует множество бильярдных столов с такими бортами. Бригген и другие, работая борта по второму образцу, не подумали, как достигнуть того, чтобы шар, ударившись, не отпрыгивал бы от борта.

Они не приняли в соображение, как соприкасается шар с бортом: приходится ли точка приложения наибольшей силы отражения борта против верхней части шара или против центра или даже против нижней части. Очевидно, в двух последних случаях шар, после удара в борт, отпрыгнет вверх и стукнется сверху о плоскость бильярда, причем потеряет почти все свое движение, которое развивается вследствие отражения борта (фиг. 14).



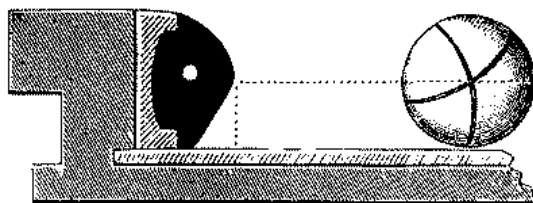
Фиг. 14. Низкий резиновый борт Бриггена и Шульца

А. Фрейберг желал избежать этого недостатка, но он, обыкновенно, продавал свои бильярдные шары без пирамиды или при выборе последних уступал настоянию покупателей взять шары поменьше, а потому и на его бильярдах часто являются несообразности. *(Хорошая пирамида (67 мм) стоит 300 рублей. Между тем, пирамида из шаров хоть на пять миллиметров меньше стоит 250 и дешевле. Еще мельче пирамида стоит руб. 80, 75. Такая значительная разница неминуемо ведет к тому, что покупают к большому бильярду мелкую пирамиду и крупные пять шаров. Примечание автора.)*



Фиг. 15. Фрейберговский борт

Однако, я посоветовал бы бильярдным фабрикантам делать выпуклые полукруглые нормальные борты, как на прилагаемом чертеже (фиг.16).



Фиг. 16. Нормальный борт

Такой борт дает возможность прекрасно дуплетировать и дольше сохранять свою правильность.

Высота борта, безусловно, должна быть несколько *меньше* диаметра шара.

Сукно тоже имеет немаловажное значение. *Чем новее сукно, тем строже бильярд.* Новое сукно шероховато, ворсисто. При тихом толчке, особенно при «бессознательном французе» (боковом ударе, сделанном неумышленно), вследствие бокового вращения шар сильно воротит в сторону, что вызывает горячее, хотя совершенно напрасное негодование игрока. Потому, для уменьшения вредного влияния совершенно нового сукна, *гладят бильярд утюгом.* (По моему мнению, сукно имеет при бильярдной игре гораздо больше значения, чем полагают. Действительно, чем ровнее поверхность, тем линии чище и углы точнее. Поэтому, за границей ставят на бильярдах тонкое дорогое сукно. Надо покрывать бильярд туго натянутым сукном. Я все-таки предложил бы ставить бумажную ткань, обработанную каучуком. Примечание автора.)

Старое, вытертое сукно (так называемые «лысые бильярды») представляет сравнительно мало трения. На лысых бильярдах приобретает особенное значение резка, и притом – бортовая резка в углы. Прямые шары и при тихом ударе надежны, а при сильном в случае промаха сильно разбегаются.

Не старое и не новое сукно лучше всего для тонкой и осмысленной игры.

В заключение – еще несколько слов о высоте бильярда. А. Фрейберг делал ее от 1 арш. 2 вер. до 1 арш. 3,5 верш. По-моему, последний размер лучше, потому что дает возможность игроку не гнуться и целиться без напряжения. Низкий бильярд облегчает игру в том отношении, что игроку удобнее доставать далеко отстоящих шаров, но последнее обстоятельство для дельных игроков вовсе не так важно, как возможность играть не сгибаясь.

Доска бильярда – самая главная часть в нем.

Она должна быть безукоризненно правильна. Прежде употребляли всегда деревянные доски, покрывали их полотном, а потом натягивали сукно. Фрейберг первый начал ставить аспидные и мраморные доски, которые можно было очень тщательно приготовить. Эти доски скоро получили право гражданства, и не без основания: они очень прочны, и сырость на них не имеет влияния. Однако, эти доски очень хрупки и чрезвычайно дороги. Эти причины являются немаловажной помехой к распространению бильярдных с каменными досками.

К бильярдным принадлежностям относятся: кий, длинный кий, мазик, машинка, шары, кегли и мел. Рассмотрим их по порядку.

Кием называется палка, выделанная известным способом для игры на бильярде. Длина кия от 2 арш. до 2 арш. 1 вершка. Обыкновенно, делают кий штучный, чтобы его не коробило. Тяжелый конец кия наливают свинцом (турняк), на тонкий конец прикрепляют кожаную наклейку. Кий должен быть тонок, легок и изящен. Кий в

бильярдной игре – то же, что смычок на скрипке. Надо выбирать кий соразмерно росту и бильярду: чем больше бильярд, тем требуется длиннее кий. Легким кием можно производить самые изысканные удары, тяжелым – игра много грубее. Однако, следует заметить, что волнение, беспокойство при игре легким кием резко выражаются в правильности удара. Между тем, *состояние духа* при игре тяжелым кием гораздо менее отражается на ударах. Поэтому советую начинающим игрокам выбирать средней тяжести кий и только впоследствии непременно переходить на легкие.

О важности наклейки было сказано ранее. Прибавлю, что давно пора употреблять *неупругую* резиновую (из твердой белой резины). *(Но ее надо еще изобрести. Изучая кий и удары им, я изобрел наклейку, невероятно простую и удобную. Ею возможны все удары и при всяком положении кия. Появление этой наклейки среди играющих напомнит, может быть, времена Манго. Интересующихся прошу обратиться прямо ко мне. Примечание автора.)* Тогда не нужно будет и мела.

Длинный кий – это грубый очень длинный кий, употребляемый, когда совершенно невозможно достать иначе шар.

Совершенно не понимаю, почему бильярдные фабриканты до сих пор делают длинные кии грубыми и несовершенными. Длинный кий должен быть так же изящен и хорошо сработан, как и обыкновенный.

Мазик – это деревянная колодочка, насаженная на палку, представляющую грубое подобие кия. Одна сторона колодочки подклеена сукном. Мазик толкают одной рукой, колодочка скользит по поверхности бильярда и ударяет шар. Игра мазиком не имеет ничего общего с игрой кием.

Машинка – приспособление для игры в том случае, когда нельзя положить кий на левую руку: небольшая подпорка для кия на длинной рукоятке.

Шары – вытачиваются особенно тщательно из слоновой кости. Они должны быть все строго одинакового диаметра, белые, блестящие и без щелей или выбоин. Слоновая кость попадает очень старая; если она суха и упруга, то это – наилучший материал. Мамонтовая кость сильно усыхает, и шары из нее перекашиваются и делаются крайне неправильными. *Свой шар лучше всего окрашивать в голубую краску: она крепче всех. Шары из композиции для серьезной игры не годятся. (В последнее время появилась в продаже имитация слоновой кости. Шары для пирамиды стоят 100 руб. Подделка эта весьма хороша, но все-таки шары выходят слишком сухи и шероховаты, что тотчас ощущается при игре. Примечание автора.)*

Величина шаров имеет решающий характер на изящество или грубость бильярдной игры.

Следует помнить, что шары слишком малого диаметра, меньше 67 мм, неприличны для хорошего игрока. Игра этими шарами слишком ничтожна, она не возбуждает, не доставляет удовольствия. Игра слишком крупными шарами, более 72 мм, тяжела. Это уже – кегельбан, а не бильярд. Чем больше диаметр шара, тем труднее все штрихи. На французском бильярде с малыми шарами и легкими киями все штрихи чрезвычайно легки. Чем меньше в игре штрихов, тем игра грубее.

Мел до сих пор наилучший – это простой мягкий мел. Он представляет неудобство в том отношении, что сильно пачкает руки и платье. Меловые же плиточки, нарочно приготовляемые, всегда очень сухи и малопригодны. При резиновых наклейках мел не будет иметь значения.

Кегли, употребляемые в немецкой и итальянской партиях, тщательно вытачиваются из пальмового и черного дерева.

Орехи – это простые деревянные шарики с номерами. Употребляются для определения, в каком порядке игроки должны играть.

О *бараке* – скажу в свое время при разборе этой игры.

Таков современный бильярд. Однако, бильярдное искусство так быстро идет вперед, что уже в настоящее время необходимы важные и радикальные улучшения в фабрикации бильярдных столов. По всей вероятности, скоро будут, не возвращаясь к штучным деревянным доскам, накладывать на стол бильярда стальной лист, который вместе с бортами будет обтянут *цветной матовой* неупругой и весьма тонкой *резиной*, а сукна уже не будет. Тогда для бильярдной игры наступит новая эра, ибо получит особое значение боковое вращение бильярдных *шаров*.

Теперь придумали делать «столы-бильярды» для карамбольных партий. Такой бильярд совершенно подобен столу. Когда игроки желают играть, в боковое отверстие стола вставляют ключ и вертят его. Тогда из стола выходят борты, и получается маленький бильярд. Внимательному читателю нетрудно убедиться, что это – очень хорошенькая игрушка, не имеющая у нас особого значения, потому что маленький бильярд с лузами – даже не бильярд, а блюдечко.

Кроме того, здесь надо сидеть, а это тоже исключает из бильярдной игры одно из важных достоинств: превосходное гимнастическое упражнение.

Положение игрока у бильярда.

Постановка корпуса, правильное держание кия; положение левой руки

В сочинениях: о бильярде есть указания на то, как надо стоять у бильярда, чтобы удобнее играть, как лучше держать кий, но все это изложено неточно и с противоречиями.

Предлагаемые правила – результат многолетней практики и внимательного изучения приемов первоклассных игроков.

Стоять у бильярда надо спокойно, свободно и изящно. Голова при прицеливании немного наклонена, туловище почти вертикально, спина пряма, ноги чуть *согнуты* в коленях (*как при фехтовании; примечание автора*), и весь корпус повернут так, чтобы *левое бедро* приближалось к кию, положенному на бильярд для удара. Игрок должен почти касаться телом края бильярда (фиг. 17).

При таком положении, не говоря о красоте, не отекает голова, сохраняется непринужденность осанки, и при долгой игре устают, как и следует, только ноги.

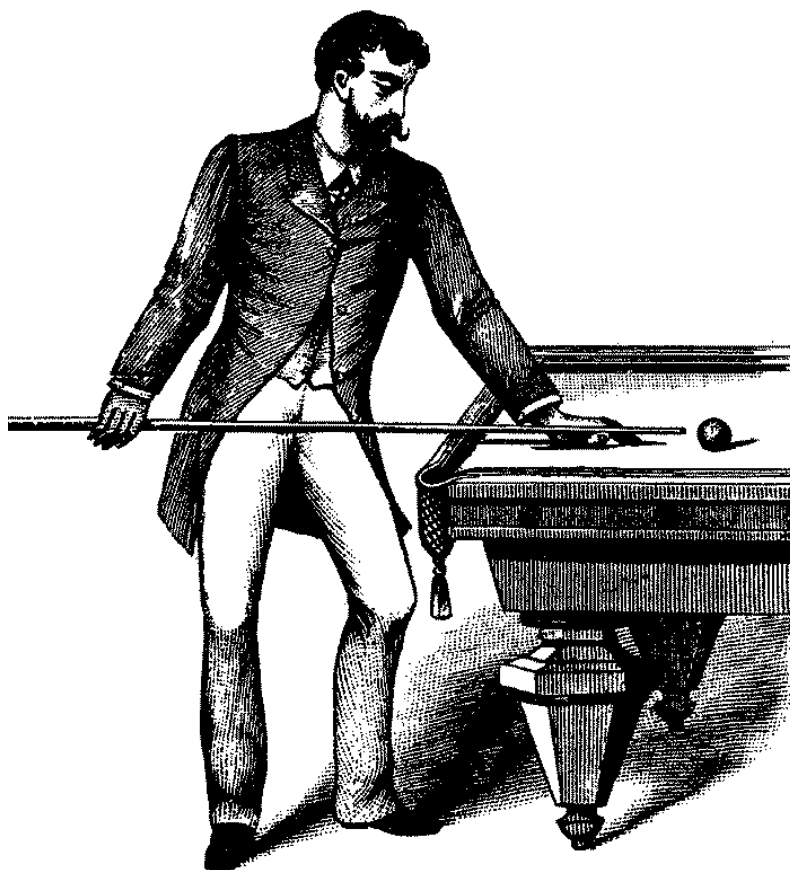
Поэтому, вовсе не нужно гнуть спину, горбиться, подниматься на носки. Самое простое рассуждение убеждает в этом. Действительно, если гнуть спину, заболит голова и поясница. Если далеко стоишь от бильярда, то при прицеливании наваливаешься всем телом слишком сильно на обе руки и вредишь верности удара. Вообще замечено, что для прицела совершенно бесполезно наклоняться к бильярду.

Есть отличные игроки, которые держатся на прямых ногах, слегка склоняя спину. На это скажу, что привычка очень много значит во всем, но сам не могу согласиться, что подобное положение – наилучшее, потому что оно при всей своей твердости и устойчивости уничтожает гибкость и грацию игры.

Кий обхватывают пальцами правой руки легко и нежно за турняк. Другой конец его вершков за 5 до наклейки кладут на левую руку, упертую в поверхность или борт бильярда. Кий должен ходить в руках плавно, как смычок. Поэтому, вовсе не надо зажимать толстый конец его в кулак. Напротив, для развития гибкости кисти и для более ловкого владения кием необходимо брать турняк только концами пальцев: сначала это неудобно, но потом к этому привыкают.

Правая рука должна быть немного согнута в локте (нет ничего безобразнее задиранья локтя вверх), что возможно лишь тогда, когда руки не слишком *расставлены*. Часть правой руки от локтя до кисти должна стоять почти перпендикулярно к телу. Все это необходимо для смелого и широкого размаха и удара.

Всякий кий по своему весу и длине должен быть пропорционален величине шаров и размерам бильярда.



Фиг. 17. Правильное положение бильярдного игрока перед ударом

Чем крупнее шары, тем тяжелее должен быть кий.

То же самое относится и к величине бильярда. Чем больше бильярд, тем длиннее, а потому длиннее и тяжелее должен быть кий. Правильный полный размах кием возможен только при соблюдении этих условий.

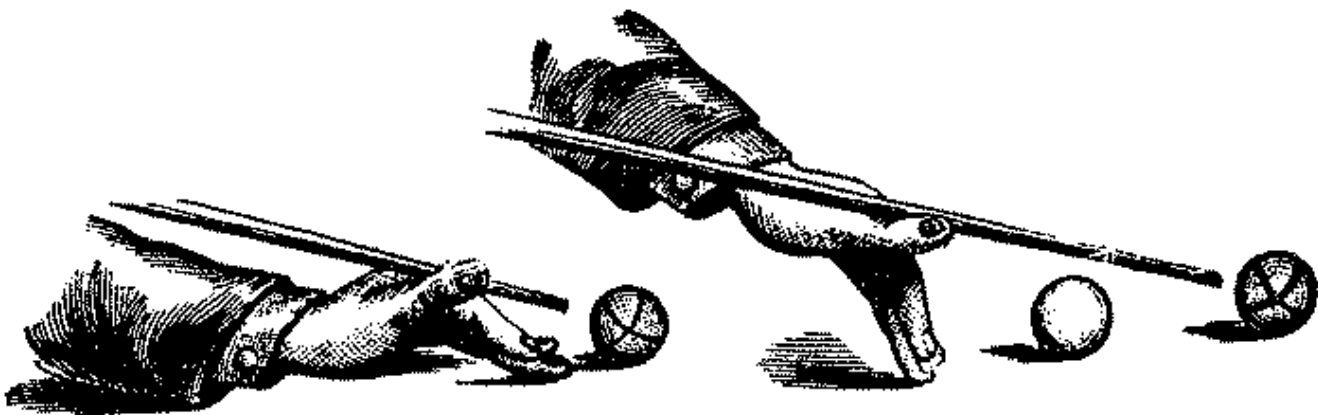
При таком положении правой руки кий будет ходить *в плоскости, почти параллельной поверхности бильярда*. Нетрудно убедиться, насколько это необходимо для правильного удара при всех штрихах (ударах), и вот поэтому-то всякий кий должен иметь центр тяжести ближе к турнюку (уравновешенный кий).

Удару предшествует размах. Многие игроки очень верно целятся, но при размахе уклоняют кий от линии прицела. Это – прямой результат дурной манеры держать кий.

Левая рука твердо и уверенно ставится на бильярд, причем четыре пальца упирают в его поверхность, а большой слегка приподнимается или просто отставляется (фиг. 18).

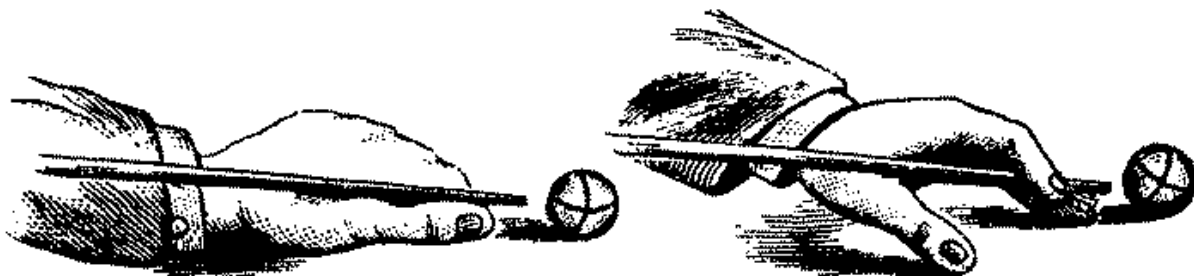
Впрочем, есть случаи, когда положение левой руки изменяется. Тогда прибегают к способам, показанным на рисунках. Когда употреблять какой способ – подсказывает соображение и учит практика (фиг. 19).

Надо по возможности избегать поддерживать тело левой рукой, налегать на левую руку. Это вредит прицелу и удару. Около бильярда надо стоять легко, как при фехтовании.



Фиг. 18. Правильное положение левой руки

Вот – в сущности, и все правила приличного и изящного положения игрока у бильярда. Они очень просты и логичны. Но обыкновенно, молодые игроки не обращают ни малейшего внимания ни на постановку корпуса, ни на манеру держать кий, целиться. Они всецело отдаются желанию «сделать шара», позабыв все на свете.



Фиг. 19. Неправильное положение левой руки

Находясь в таком заблуждении, они и не подозревают, что, держа неловко и неудобно кий, нельзя отчетливо и красиво ударить шар или, припав к доске бильярда, нельзя различить «истинную точку прицела».

Всем игрокам, усвоившим эти вредные привычки, советую присматриваться к тем лицам, про которых говорят, что они играют красиво. Сравнивая их игру и манеры со своими, они легко убедятся в справедливости моих слов и захотят сами избавиться от этих неприличных для хорошего игрока недостатков. Многие отличные игроки (например, как бывало Мыркин, в Петербурге) держат кий, вывернув правую руку, ладонью вверх с кондачка. *(Этот способ весьма удобен для выполнения наклонных ударов при всех видах оттяжки. Примечание автора.)* Однако, трудно достать многих шаров при таком исключительном способе держать кий. Разумеется, все зависит от привычки; не видя в этой привычке особых достоинств, нахожу в ней больше недостатков.

Некоторые игроки, уже достигшие некоторых успехов в бильярдной игре, продолжают двигать плечом при ударе, гнуться. Про них смело можно сказать, что они никогда не достигнут высокой силы. Вообще, бильярдная игра, как весьма трудное искусство, вполне доступна далеко немногим. На тысячу маркеров, не говоря уже о любителях, едва найдется один-два артиста. Но зато, стоит только взглянуть, как играет такой артист, который бьет всех, как сокол ворон, чтобы убедиться, что нужно помимо расчета, практики, выдержки характера иметь что-то особенное, высшее, «искру священного огня».

**Начальные удары. Истинная точка прицела.
Верный прицел, фальшивый прицел.
Игра с машинкой, игра «пистолетом», длинным кием, турняком,
«через спину», левой рукой. Игра мазиком.**

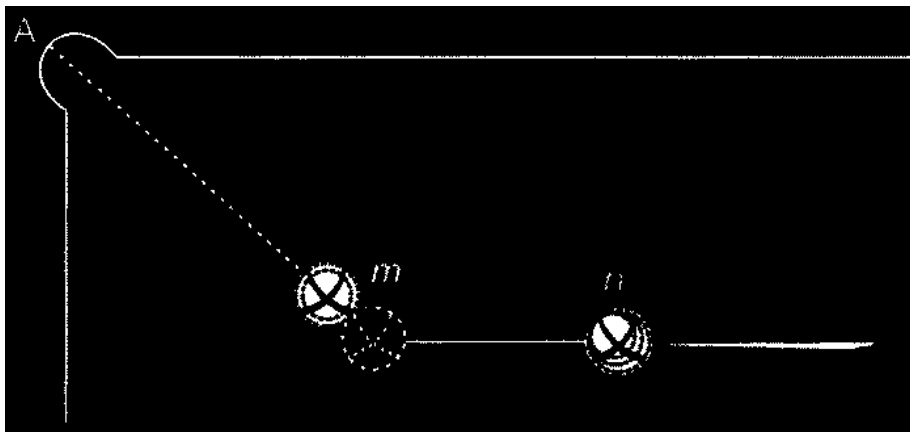
Став в описанном положении у бильярда, игрок начинает играть. Для этого он соображается с положением шаров и производит удар. Не играющих на бильярде всегда останавливает боязнь порвать сукно при первом ударе и заплатить, почему-то, 25 рублей. Во-первых, начинающий не имеет той силы удара, чтобы порвать сукно, а, во-вторых, если и прорвет, то с него возьмут недорого.

Точный и красивый удар вырабатывается нелегко. Нужны целые месяцы ежедневных упражнений, чтобы только изучить основные правила действия кием. При этом я, конечно, имею в виду осмысленную игру (которая может быть ведена и при *несовершенных* ударах). Иной начинает через неделю лущить шаров через весь бильярд, да что в этом толку: лучше уж никогда он играть не станет, а главное, – не поймет, в чем самая суть бильярдной игры.

Всем начинающим игрокам я советую приучаться ударить и сильно и тихо одного «своего» шара, пуская его в противоположный борт бильярда. Усвоив себе до некоторой степени «чувство оценки упругости борта», надо переходить к пусканию одного своего шара в лузы, причем следует наблюдать, при каких обстоятельствах надежнее всего попадает шар в среднюю и бортовую лузы. Все первоначальные удары следует производить *обеими руками попеременно*, а также и «пистолетом».

Когда молодой игрок изучит эти простые удары, что будет дня через три при часовой игре каждый день, то можно перейти к «деланию шара» «своим» шаром. Для этого, прежде всего, нужно познакомиться с *истинной точкой прицела*.

Вообразим линию от середины устья лузы **A** до центра игрового шара; продолжим эту линию до поверхности шара, и след линии, точка **m**, будет точкой желаемого прикосновения шаров, «точкой прицела» (фиг. 20).



Фиг. 20. Истинная точка прицела

Для облегчения нахождения этой точки можно прикинуть кием, т.е. поцелить одного белого просто в лузу, а потом поцелить уже своего в белого в найденную точку. (При всех последующих рассуждениях условимся называть раз навсегда шар, по которому ударяют кием, своим или красным, а все остальные шары – просто белыми. Примечание автора.). Этот прием приличен только для начинающих игроков.

Опытный же игрок одним взглядом, не задумываясь, безошибочно определяет, куда надо ударить белого шара.

Очевидно, что для всякого частного случая положения шаров истинная точка прицела только одна. Впрочем, этот закон относится лишь к строгим бильярдам. Есть такие бильярды, на которых лузы огромные, а шары мелкие. Разумеется, тут нечего и толковать что-либо о точках прицела, потому что шары падают в эти лузы зря.

Однако, мало знать лишь то, что если шар ударить в истинную точку прицела, то он упадет в лузу. Надо еще уметь целиться и ударить шара. Нужно поместить кий так, чтобы он совпадал с одной стороной угла, образованного двумя вертикальными плоскостями между центром лузы, белым и красным шарами. Конечно, кий должен совпадать со стороной между красным и белым. Это совпадение и называется «верным прицелом», причем будет ли кий находиться выше или ниже центра шара, это безразлично. Всякое другое положение кия дает *фальшивый прицеп*. Игроки, играющие специально на карамбольном бильярде, никогда не целятся верно. Шаров они, конечно, кладут, изменяя в момент удара фальшивое положение кия на правильное, но это не всегда удается и, во всяком случае, безусловно вредит чистоте удара. Вот – настоящая причина, почему игроки, делающие по 150-200 карамблей с кия, игроки необыкновенной силы, всегда проигрывают русские партии заправским русским игрокам, между тем как русский игрок, играющий на французском бильярде, изучив тонкости французского удара, легко достигает превосходной силы.

Таким образом, очевидно, что, кроме верного и правильного прицела, надо выработать точный удар. Да и в самом деле, что толку в прекрасном прицеле при скверном ударе? Выработать удар можно, лишь замечая недостатки в нем. Для этого наблюдают, не выходит ли кий из совпадения со стороной угла прицела, а если выходит, то почему; не скользит ли он с левой руки в сторону, или не передвигается ли незаметно сама рука. *Только те недостатки можно устранить, которые видишь.*

Пусть убедятся в этом. Часто случается, что игрок, отлично прицеливающийся, просто слишком небрежно ударяет по шару и не попадает в лузу. Это уж – недостаток характера.

На большом бильярде не всегда можно «достать шара», т.е. играть его с помощью обеих рук. Тогда употребляют машинку. Она получила права гражданства на Западе, но у нас игроки совершенно справедливо пренебрегают ею (*так, при игре в 5 шаров, более обрусевшей, чем другие партии, машинка не употребляется; примечание автора*). Действительно, начав играть, стараются выказать свое превосходство. Машинка *уравнивает* игру всех. Поэтому, отказавшись от нее по условию, игроки в тех случаях, где необходимо прибегнуть к ней, играют «тычком» или «пистолетом» и прочими способами, к рассмотрению которых и перейдем.

«Игра пистолетом».

При этом способе поднимают кий одной рукой за турняк, правильно прицеливаются им и плавно ударяют шар. Для прицеливания иные находят более удобным держать кий на весу, другие кладут его тонким концом на бильярд и приподнимают в момент удара. Второй способ удобнее первого, только должно приучиться спокойно приподнимать кий.

Некоторые артисты так свободно играют пистолетом, что для них все подставки для такой игры – *мертвые шары*.

В тех случаях, когда нужно играть пистолетом, можно играть турняком, т.е. играть другим концом кия, как мазиком. Это неудобно и ненадежно.

На очень большом бильярде, когда совершенно невозможно достать шара обыкновенным кием, пользуются *длинным кием*.

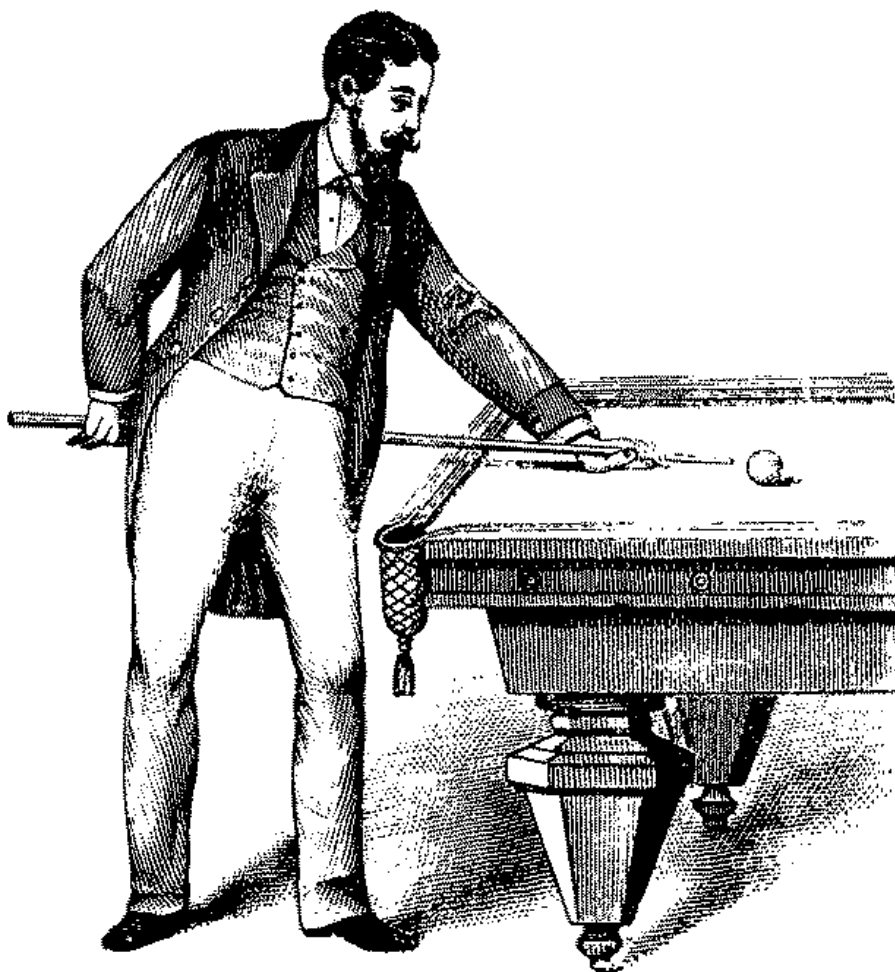
Это – обыкновенный кий, только очень длинный и грубой работы. Не советую употреблять ни машинку, ни длинный кий. Эти облегчения недостойны настоящего игрока. Далеко нельзя сказать этого про игру «через спину» и «левой рукой». Эти два приема, одинаковые по смыслу, употребляются тогда, когда почему-либо неудобно играть правой рукой.

Играя «через спину», игрок пропускает кий за спину под локтями и играет *правой рукой*. Играя же левой рукой, он действует ей как правой и наоборот.

Всякий хороший игрок обязательно должен владеть этими двумя приемами. Играя левой рукой, он приобретает такое преимущество над своим противником, играющим только правой рукой, что много шансов к победе – на его стороне. Игра через спину не имеет особенно важного значения, но игра пистолетом и левой рукой заметно влияет на ход партий. Поэтому, все молодые игроки должны непременно начать играть последними двумя способами. Постепенно, шаг за шагом они достигнут успеха и на себе испытают благотворность этих замечаний.

Новички, боясь порвать сукно, начинают учиться мазиком. Это вполне бесполезно, так как кий и мазик не имеют между собой ничего общего, и это ведет только к напрасной трате времени.

Дамы и девушки, желающие играть на бильярде, также должны играть кием. Для сохранения их нежных рук можно им разрешать надевать перчатки. Впрочем, и это – вольность, а искусство вообще не должно допускать никаких послаблений, никаких уклонений от своих неизменных основных правил.



Фиг. 21. Игра через спину

Есть игроки, настолько превосходящие в игре окружающих, что они предлагают играть одной рукой, т.е. один игрок будет играть исключительно *одной рукой*, а другой – обеими. На первый взгляд, подобное предложение кажется непонятным. Как, думает игрок хорошей силы, можно играть со мной одной рукой, когда маркер и обеими-то у меня не всегда выигрывает? Игра завязывается, и, разумеется, артист выигрывает.

Дело – в том, что всякий артист, играющий *одной* рукой, всегда *только немного лучше играет обеими*. А игра одной рукой при широком применении условия игры одной рукой вовсе не так ненадежна, как это кажется.

Теория удара упругих тел. Удары бильярдных шаров.

Штрихи (штысы): клапшtos, накат, оттяжка.

Французский удар (боковик). Все виды его.

Дуговик и перескок. Лемановский удар

Как известно, в физике рассматриваются весьма подробно законы *упругих* тел и выводятся формулы, выражающие силу удара шаров, скорость после удара и т.д.

К сожалению, все эти формулы выведены только для шаров, имеющих *одно движение* – поступательное (т.е. вперед) (*Во многих учебниках физики, напр. Краевича, прямо говорится, что законы удара упругих шаров можно наблюдать на бильярде, но эти законы справедливы только для шаров, получивших центральный удар; что же касается шаров, имеющих косвенное вращение, то они представляют явления, не вполне разъясненные теорией. Примечание автора.*). В бильярдной же игре приходится постоянно рассматривать удары шаров, имеющих *два* и даже *три* движения. При разборе этих ударов условимся называть свой шар *красным* и положим, что на бильярде – произвольное число *белых* шаров, необходимое для разъяснения той или другой вариации игры – обобщим, таким образом, все бильярдные партии для изучения законов ударов шаров.

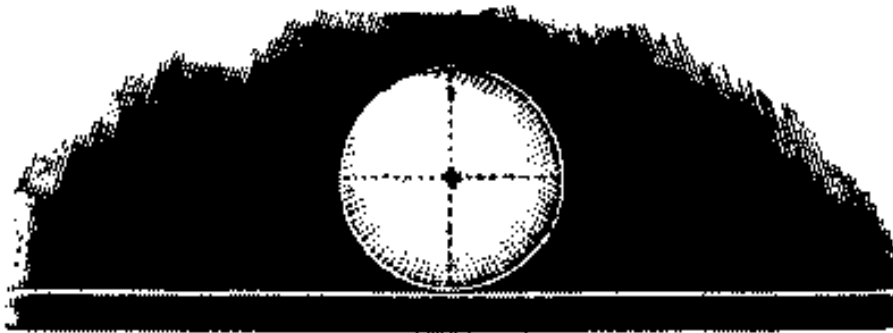
Нетрудно заметить, что шары соприкасаются между собою в *точках*. Надо добавить, что при сильном ударе, вследствие значительной упругости слоновой кости, эти точки являются далеко не геометрическими. Поэтому, шары легко передают друг другу не только поступательное, но и вращательное движение. (*Поступательное, обыкновенно, также сопровождается вращательным движением сверху вниз по оси, параллельной плоскости бильярда, но в данном случае подразумевается вращение по осям, наклонным или вертикальным к поверхности бильярда. Примечание автора.*). Затем, выше было объяснено, что такое – «истинная точка прицела», и что для каждого частного случая положения шаров она – *одна*, и когда ее видно, говорят: «шар виден»; когда не видно, то говорят: «шара не видно». Переходим теперь (собственно) к эффектам бильярдной игры.

Клапшtos. Физика учит: если шары имеют одинаковый размер (бильярдные шары), то когда один шар ударит другого, то последний отскочит, а ударивший остановится неподвижно на месте.

То же самое всегда бывает на бильярде, но для этого надо так ударить кием красного, чтобы он получил только одно поступательное движение (центральный удар). Тогда после удара белый полетит в лузу, а красный остановится, как вкопанный, на его месте. Это и есть «клапшtos».

Таким образом, если ударить кием в центр шара в плоскости, параллельной бильярду, то получится «клапшtos».

Точку прикосновения кия означаем крестом.

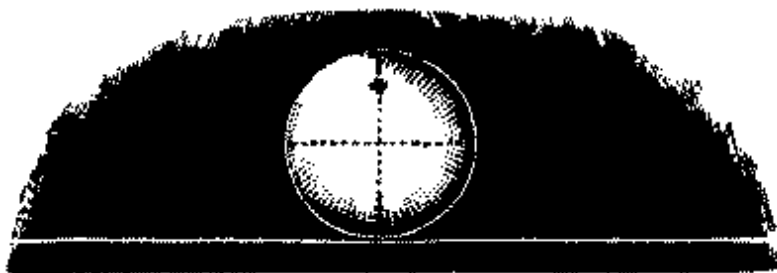


Фиг. 22. Точка удара при клапштосе

Клапшtos – очень красивый и полезный удар. Он очень легок на коротком расстоянии и очень труден на дальнем. Вообще, ко всем штрихам (за исключением наката) применяется следующий закон: *трудность исполнения штриха пропорциональна расстоянию между шарами*.

Особенное значение имеет клапшtos в игре à la guerre, что увидим далее.

Накат. Часто бывает нужно, чтобы красный шар после удара пошел вперед. Для этого ударяют красного протяжным длинным ударом плавно в плоскости, параллельной к бильярду, в верхнюю часть шара. Тогда красный, двигаясь вперед, завертится еще сверху вниз, и когда он ударит по белому шару, то передаст последнему только свое поступательное движение, движение же сверху вниз сохранит и поэтому, задержавшись на мгновение на месте, после удара двинется вперед. Подобный удар называется *накатом*.



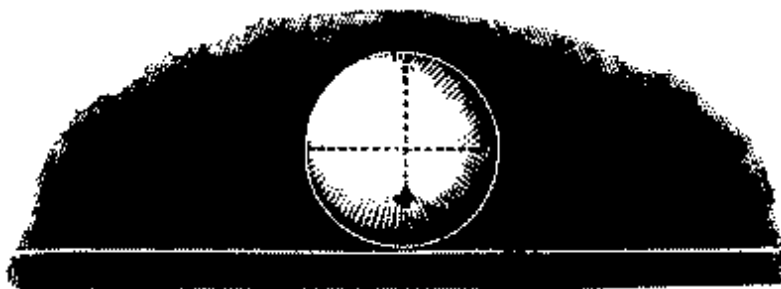
Фиг. 23. Точка удара при накате

Широкий и размашистый накат издавна называется ярославским.

Накат – самый обыкновенный и самый легкий штрих. Все новички начинают играть только накатом. Притом, при накате вернее всего прицел и удар, так что есть весьма сильные игроки, употребляющие исключительно этот удар. Особенно важное значение имеет накат при игре на польских бильярдах. Но при всем том, искусство выхода и отыгрыша требует употребления других ударов, которые необходимо изучить.

Оттяжка. Иногда требуется, чтобы после удара красный ушел назад. Для этого, опять-таки, надо красному сообщить два движения: одно – поступательное, а другое – вращательное *снизу и назад вверх*. Тогда, по предыдущему, красный после удара передает белому поступательное движение, сохранив свое вращение снизу вверх, и, постояв на месте, двинется назад. Этот удар называется *оттяжкой*.

Оттяжка – самый красивый и самый трудный удар. Многие весьма искусные и щегольские удары немислимы без оттяжки. Применение этого удара весьма обширно.



Фиг. 24. Точка удара при оттяжке

К сожалению, по трудности его, кто слишком часто употребляет оттяжку, тот скоро утомляется. Оттяжку по произволу можно сделать на четверть, на аршин и на длину всего бильярда. Все зависит от умения игрока.

Ударяя кием по плоскости, почти параллельной плоскости бильярда, нет надобности размахиваться слишком сильно. При оттяжке всего важнее – мгновенность и мягкость удара. Притом, огромное значение здесь имеет наклейка. Эластичная до известной степени и шероховатая – лучше всего.

Если хотят сделать крутую оттяжку, или если красный и белый *стоят очень близко*, тогда необходимо ударить кием сверху вниз под углом в 45° .

Этот короткий и быстрый удар в высшей степени труден, и употребление его тотчас обличит игрока высокой силы, подобно тому, как и удар клапшtosом через весь бильярд.

Один артист из Парижа, Миньо, в Варшаве ставил на третью точку (*на бильярде три точки: первая (дом), вторая (центр) и третья самая дальняя; их я так и буду называть; примечание автора*) стакан с водой. Затем, оставив на бильярде один красный шар, артист пускал его из дому с неимоверной оттяжкой вперед, и шар, не долетев на дюйм до стакана, останавливался и вмиг отбрасывался назад.

Миньо ударял кием сверху вниз, по крайней мере, под углом в 75° . Бильярд был французский. Это было в 1883 г.

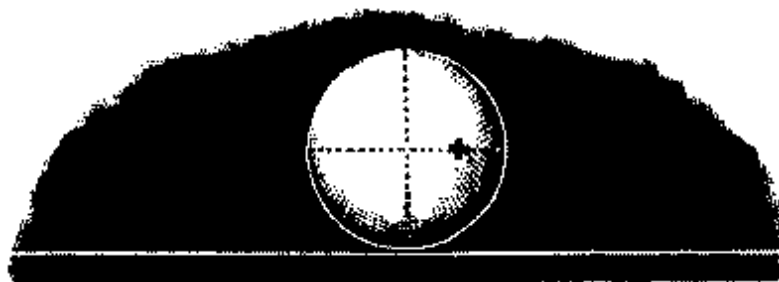
Н.Н. Филиппов, издатель этой книги, видел в Милане года два назад артиста, который делал на французском бильярде такую же оттяжку.

По словам Н. Филиппова, этот артист брал по 25 лир (8 руб.) за то, чтобы сделать этот удар. Я должен сказать, что для нас, игроков на большом строгом бильярде, с тяжелыми киями и тяжелыми шарами, этот удар представляется невозможным, но на французском бильярде этот удар вовсе не труден, и многие маркеры делали бы его, если бы их научили ему.

Французские удары

Все рассмотренные удары – обыкновенные штосы, употребляемые игроками средней и хорошей силы, и производятся ударом кия в вертикальной плоскости в центр шара, выше или ниже его, смотря по желанию. Но игроки превосходной силы для разнообразия выхода и отыгрыша употребляют еще так называемый *французский удар*, который производится ударом кия по красному в точки, находящиеся справа или слева от срединной вертикальной линии красного.

«*Клапшtos французом*». Положим, желательнее, чтобы после удара почти прямого шара, свой шар отошел *вправо*, и притом – только вправо. Для этого ударяют кием по красному не в плоскости вертикальной, а отступя вправо от нее по линии от центра (фиг. 25).



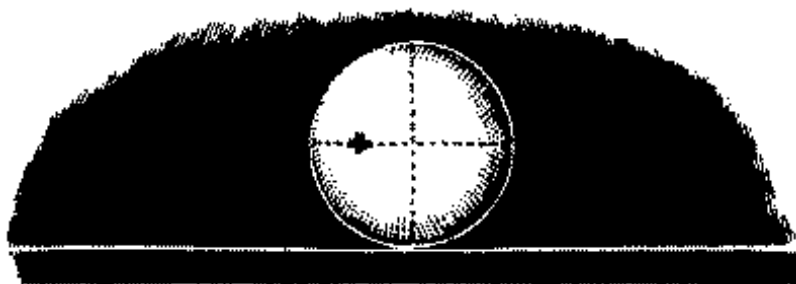
Фиг. 25. Точка удара при клапшотсе «французом вправо»

Действительно, тогда красный опять получит два движения: одно поступательное, а другое – вращательное справа налево и по всей вертикальной плоскости бильярда.

Чокнувшись с белым и передав ему поступательное движение, красный отскочит вследствие упругости шаров как раз вправо и, завертевшись волчком, увлекаемый своим вращательным движением, пойдет *только вправо*.

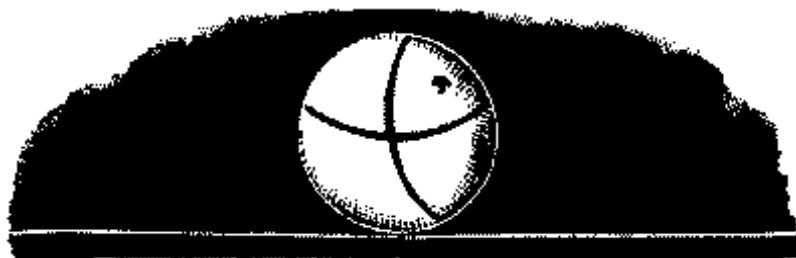
Этот удар довольно труден, и, главное, труден в смысле оценки силы удара кием. Употребление его весьма разнообразно. Техническое название его – «*клапшотс французом*».

Подобным же образом, если необходимо, чтобы шар ушел после удара влево, ударяют его кием влево (фиг. 26).



Фиг. 26. Точка удара при клапшотсе «французом влево»

«*Накат французом*» – тоже эффектный и оригинальный удар (заметим тут, кстати, что почти *все французы* малоизвестны русским игрокам, и мне приходилось встречать неподдельное изумление при виде некоторых боковых ударов со стороны игроков, много лет занимавшихся игрой на бильярде).



Фиг. 27. Точка удара при накате «французом вправо»

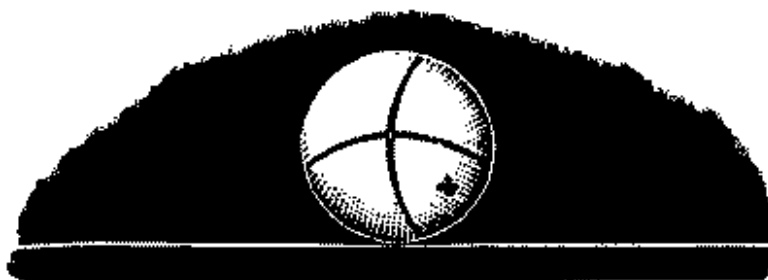


Фиг. 28. Точка удара при накате «французом влево»

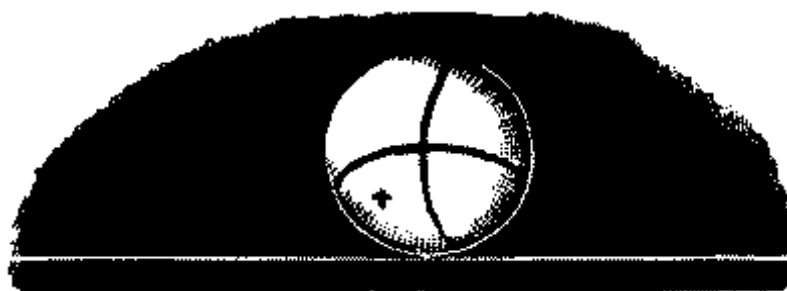
Этот накат употребляется в том случае, когда после удара по белому красный должен перейти вправо или влево и притом вперед. Для этого ударяют кием по красному плавно и протяжно в верхнюю часть, отступив вправо или влево от вертикальной линии центра.

Накат французом – самый легкий из всех французских ударов.

Оттяжка французом – также один из труднейших ударов. Он употребляется тогда, когда требуется, чтобы красный после удара по белому ушел назад и еще вправо или влево. Достигают этого, ударяя коротко и быстро красного вниз, но вправо или влево от вертикальной линии центра.



Фиг. 29. Точка удара при оттяжке «французом вправо»

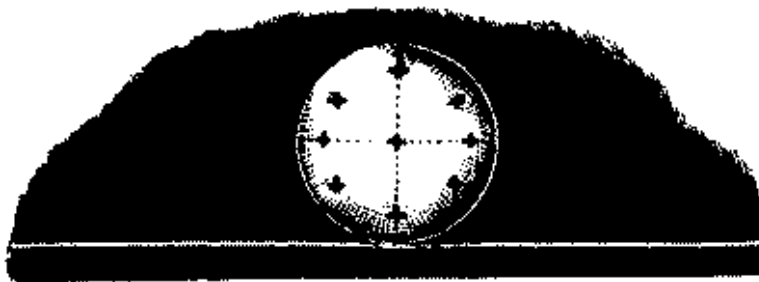


Фиг. 30. Точка удара при оттяжке «французом влево»

Все эти боковые удары называются французскими, потому что наиболее широкое применение имеют на французском бильярде без луз в карамбольной партии. Эти удары получили огромное значение только тогда, когда усовершенствовали кий и *наклейку*. Главное достоинство их заключается в удобном достижении посредством их отыгрыша или выхода.

Таким образом, для всех ударов и эффектов существует только девять основных точек прикосновения кия, как и показано на чертеже (фиг. 31).

Разумеется, математических точек для удара – бесчисленное множество, но вся суть – в том, что все они сводятся только к девяти основным. (Радиус внутреннего круга 0,6.)

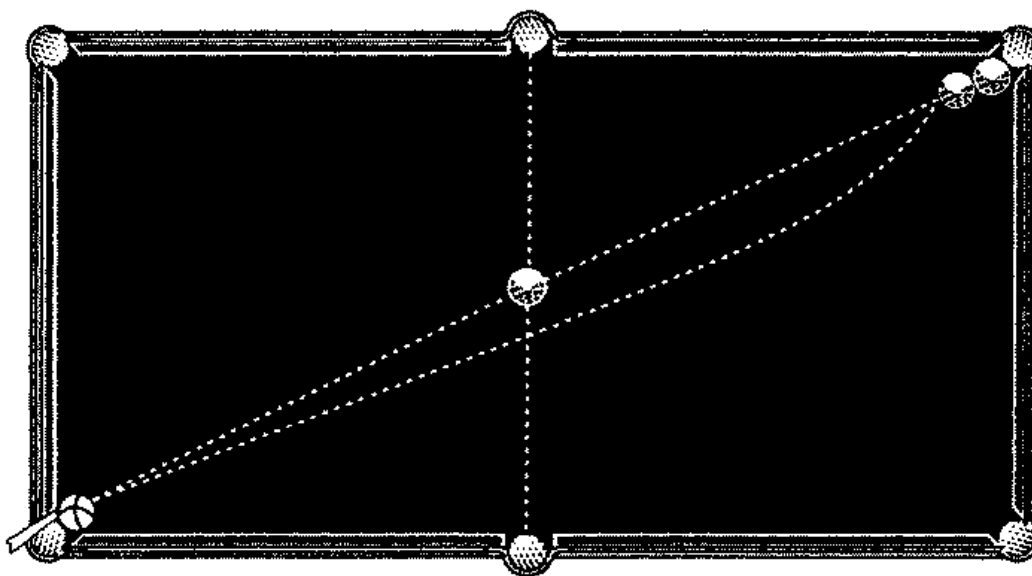


Фиг. 31. Девять точек удара в свой шар

Дуговик – так называется особый вид французского удара, имеющий иногда применение на бильярде.

Предположим, что белый стоит над лузой, а другой белый темнит его (фиг. 32.).

Тогда, чтобы сыграть белого над лузой, надо играть или абриколью, что при настоящем положении шаров крайне ненадежно, или *дуговиком*. Для достижения последнего удара, ударяют по красному кием *влево* и *вниз*, приводя его в сильное вращение вокруг вертикальной оси *слева направо*, и в то же время сообщают ему поступательное движение *вправо* от линии между центрами красного и первого белого. Тогда, сложение этих двух движений в результате даст *движение по дуге*, движение столь странное на первый взгляд. (*Эта дуга – парабола (см. вычисление траектории шара, имеющего 2 движения). Примечание автора.*)

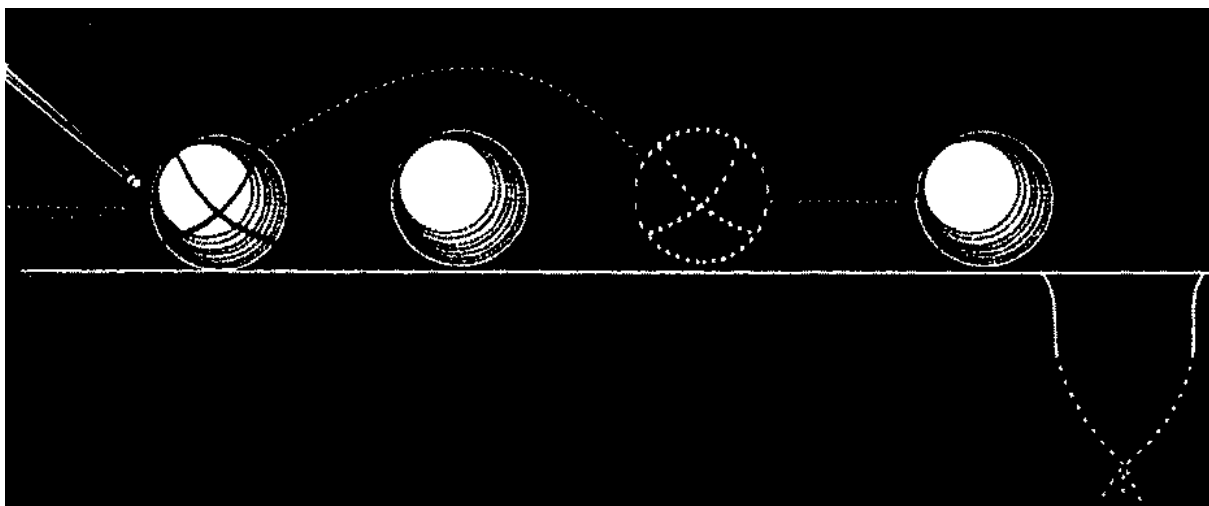


Фиг. 32.

В самом деле, если бы красный шар, пущенный вправо от упомянутой линии между центрами шаров, не имел бы бокового вращения вокруг оси, то он и пошел бы по прямой линии. Но так как боковое вращение слева направо непрерывно увлекает его влево, то он и пойдет и вправо и влево, т.е. по дуге.

Некоторым игрокам легче пускать красный с левой стороны маскирующего белого. В сущности, это все равно, но тогда надо ударять по красному *вправо* и *вниз*.

Перескок – это такой удар, когда красный, перескочив через маскирующего белого, кладет другого белого по назначению в лузу. Для достижения этого штоса ударяют красного протяжно и сильно под углом в 30° вниз шара. Тогда красный, оттолкнувшись от поверхности бильярда, скакнет и покатится по прямой линии (фиг. 33).

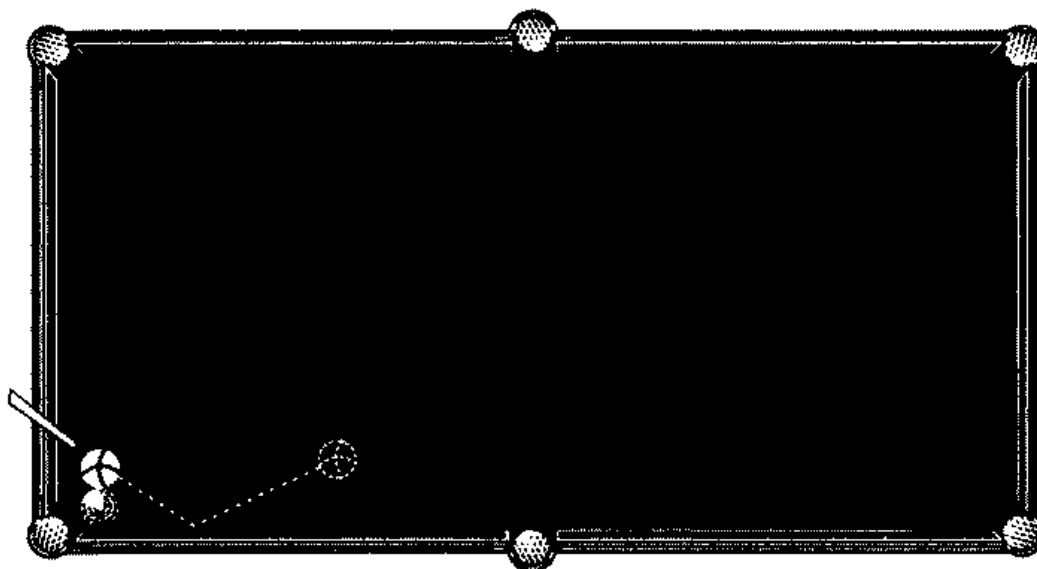


Фиг. 33. Перескок

Этого результата можно достигнуть и другим способом. Держа кий в плоскости, параллельной поверхности бильярда, подводят конец кия под нижнюю часть красного. Затем вскидывают шар и перебрасывают его через шар.

Этот способ легче, но не так надежен и красив, как предыдущий.

Лемановский удар. Под этим названием в русском сочинении о бильярде «Бильярд» описан удар, который я предложил в одном из журналов. Кием быстро и легко надавливают на игровой шар, после чего бортовой падает в лузу.



Фиг. 34. Лемановский удар

**Техника бильярдной игры. Удары.
Красивый штос, смелый штос, коммерческий штос.
Нищенский удар. Прямой шар и предельная резка. Бортовые шары**

Техника бильярдной игры заключается: в умении играть равно успешно сильным и тихим штосом, делать прямых шаров, резать, уметь дуплетировать и, наконец, вполне владеть выходом и отыгрышем.

«Слог – человек», – давно сказал Карамзин, подразумевая, что у всякого человека – свой собственный слог.

«Почерк определяет характер», – выразился Лафатер, подметив, что действительно есть удивительное соотношение между почерком и характером.

Подобным же образом, смело можно сказать, что *удар – человек* и что удар определяет характер.

В самом деле, даже для самого невнимательного наблюдателя очевидно, что у всякого бильярдного игрока, хорошего или дурного, все равно – *своя манера играть, свой удар*. Повсюду слышны выражения: у него красивый удар, у того-то смелый удар и т.д. Следовательно, удар, главным образом, есть нечто врожденное, зависящее от талантливости или бездарности каждой отдельной природы.

Нет сомнения, что путем долгих и непрерывных упражнений можно изодрить до поразительности глаз, усвоить невероятную точность удара, но удара артиста – этого свободного, смелого и широкого размаха – нельзя приобрести ничем, если нет его от природы.

Выше сказано, какое огромное значение имеет правильная постановка корпуса при продолжительных партиях. Эта постановка много влияет и на смелость или красоту удара. В сущности говоря, красота игры – это вещь второстепенная. Но все-таки нельзя не отдать ей справедливости, красивая игра – вещь завидная.

Многие игроки, разделяя это воззрение, стараются играть щегольски, пренебрегая точностью прицела и правильностью хода кия. И что же: многие их удары действительно приводят зрителей в восхищение, но партии обыкновенно бывают ими проиграны.

Поэтому, если вы не имеете от природы красивого удара (что тотчас скажется, как вы только в первый раз возьмете кий в руки), не гонитесь за ним. Лучше работайте упорно, развивайте хладнокровие, философское хладнокровие, и вы, пожалуй, никогда не пожалеете о том, что природа обошла вас в другом отношении.

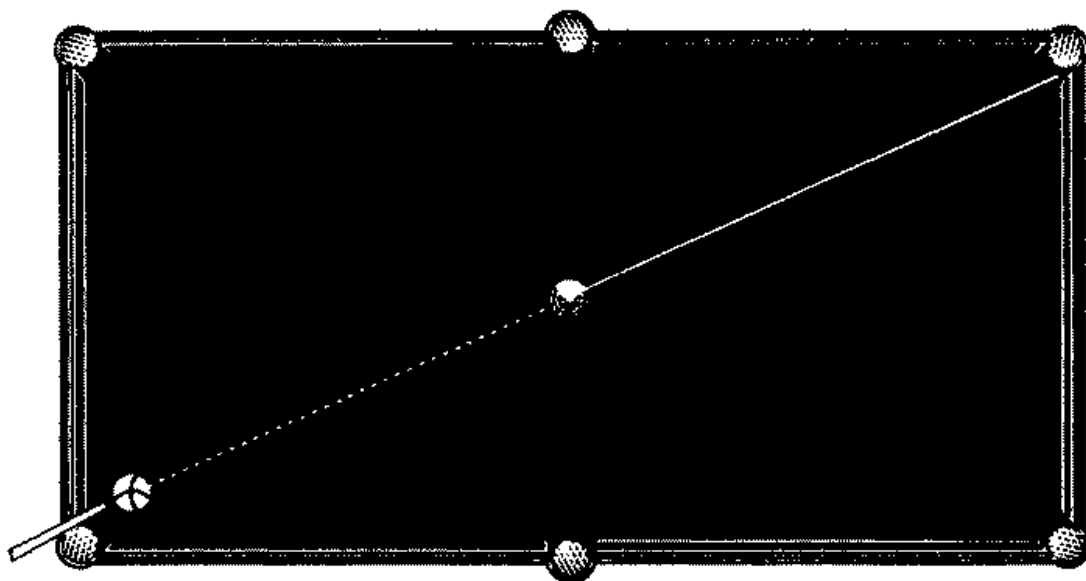
Игроки, играющие постоянно на большие куши, привыкают играть ровным, умеренным и беспощадно правильным ударом. В этом ударе нет резких ни *forte*, ни *piano* – он очень сам по себе однообразен и самоуверен. Такой удар называется коммерческим.

Игрок, привыкший играть подобным образом, никогда не станет рисковать, никогда из вредной хвастливости не пренебрежет подставкой и лишь разве только случайно сам сделает подставку. Такая игра, разумеется, очень поучительна, но она суха и, если можно так выразиться, слишком машинна. В ней нет огня, артистического выполнения и вкуса.

Притом, когда с коммерческим игроком сойдется артист, с блестящей техникой и *разумным риском*, хотя и равной силы, то первый так *обескураживается*, что подряд начинает проигрывать все партии.

Некоторые утрируют коммерческий удар. Находясь в ложном заблуждении, что чем тише удар, тем легче, вернее пустить шар, они доводят слабость удара до смешного – и тогда у них получается «нищенский удар».

Многие, желая подействовать на хладнокровие партнера, все поставки играют необычайно осторожным иезуитским штосом, бесконечно долго прицеливаясь и меля кий. Все эти приемы недостойны настоящего игрока.



Фиг. 35. Прямой удар через весь бильярд

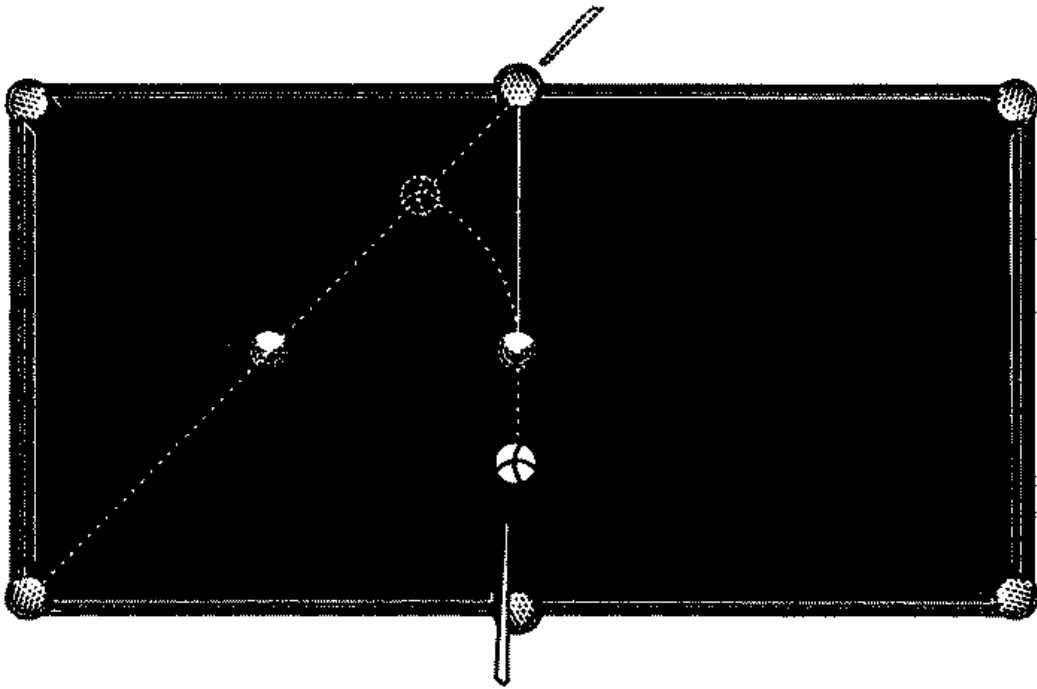
Совершенно прямой удар на значительном расстоянии между шарами справедливо считается самым трудным ударом на бильярде (фиг. 35).

При делании прямых шаров надо обращать очень большое внимание на прицел. Ошибочно многие думают, что если стоит прямой шар, так его и надо валить с размаха. Во-первых, строго прямой шар представляется сравнительно редко; во-вторых, всякий прямой шар требует особенной игры в каждом частном случае.

Прежде чем перейти к этим частным случаям, рассмотрим значение штрихов.

Легче всего сделать прямого шара накато́м. Так это и советую делать новичкам. Значительно труднее играть прямого клапштосом и еще труднее оттяжкой. Однако этими тремя штрихами не должен довольствоваться артист. Он должен пользоваться иногда и французским ударом.

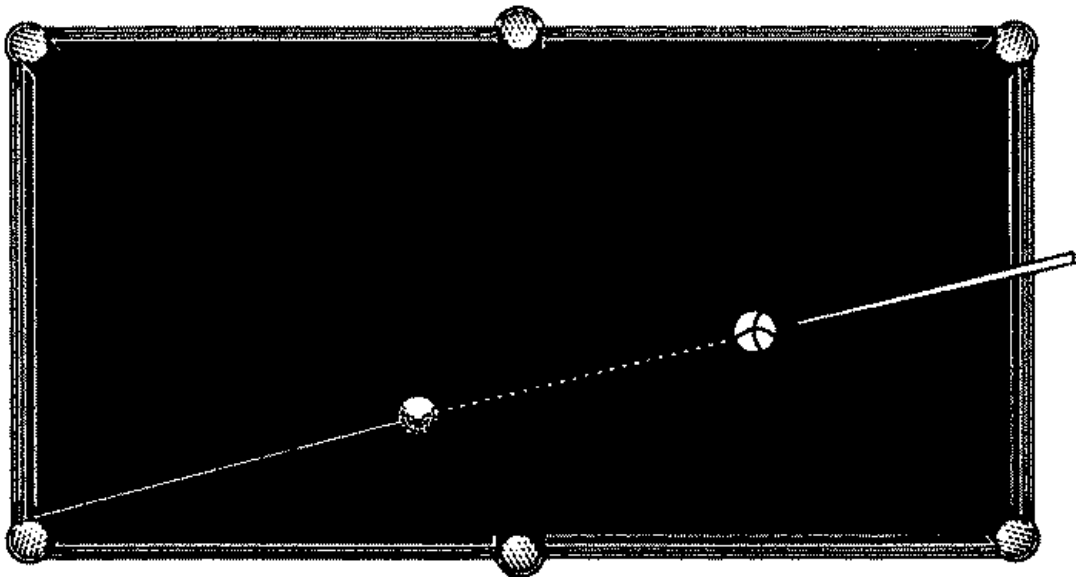
Прямые шары составляют главную особенность партии в пять шаров. Часто случается, что белый становится как раз против желтого и противоположной средней лузы. Тогда игрок хотя бы и играл накато́м, клапштосом или оттяжкой – белый, очевидно, все равно останется на прямой, соединяющей центры средних луз – и играть потом красного в угол нет возможности. Вот для этого-то случая и требуется французский удар на прямом шаре, после чего уж красного легко играть в угол (фиг. 36).



Фиг. 36. Прямой шар французом в среднюю

Надо заметить, что этот штрих крайне труден. Если наклейка суха, то нечего и думать играть подобным образом.

Коснемся теперь некоторых частных случаев при игре прямого шара. Прямой шар в угол (фиг. 37).



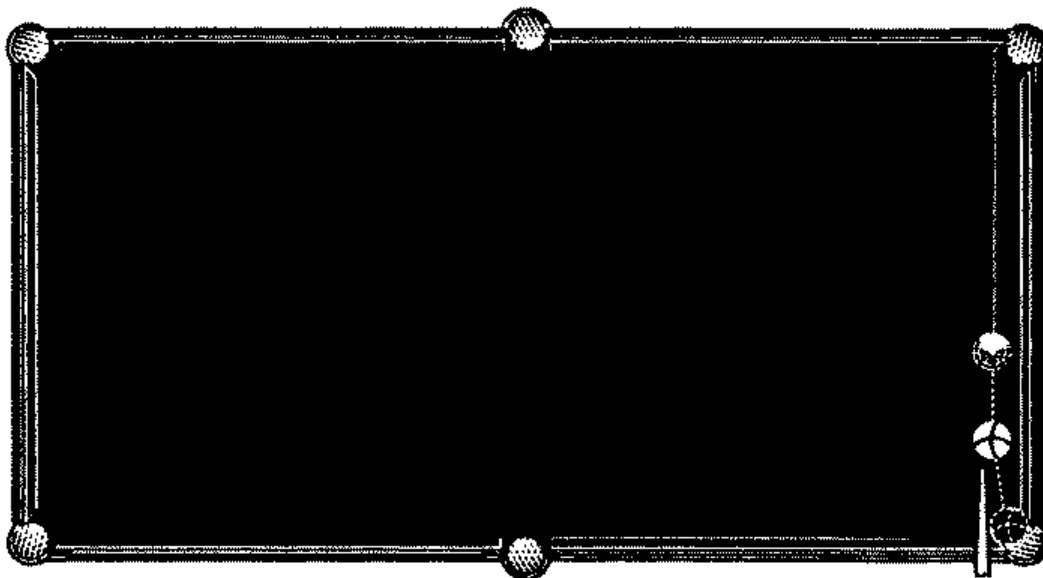
Фиг. 37. Прямой шар в угол

В этом случае безразлично, каким ударом ни играть шара. Луза *видна достаточно*, и при верном ударе шар неминуемо упадет в нее. Советую обратить внимание на следующее обстоятельство: при всех угловых прямых шарах надо прицеливаться не в центр лузы, а несколько левее для шаров *направо в угол* и правее

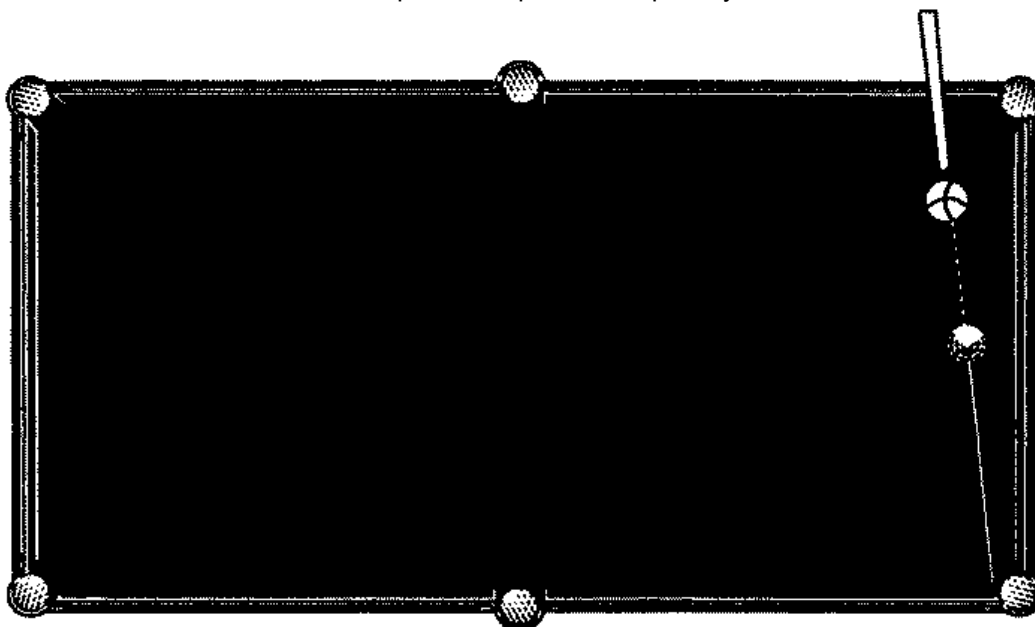
для шаров *налево в угол*. Причина этого обстоятельства заключается в самом устройстве фрейберговского бильярда, в чем немедленно может всякий убедиться.

Если белый шар стоит еще ближе к длинному борту, то играть шара несравненно труднее. При сильном ударе шар неминуемо *вырвется*. Впрочем, это зависит от бильярда. Есть бильярды – до того скупые и жесткие, что другого удара, кроме самого сильного, и нельзя делать, так как иначе выйдет подставка. Встречаются прекрасные бильярды, на которых бортовые шары ложатся при среднем вполне верном по прицелу ударе. На бильярдах с очень упругими бортами бортовики падают лишь при самом тихом ударе.

То же – прямой шар вдоль борта в угол (фиг. 38).



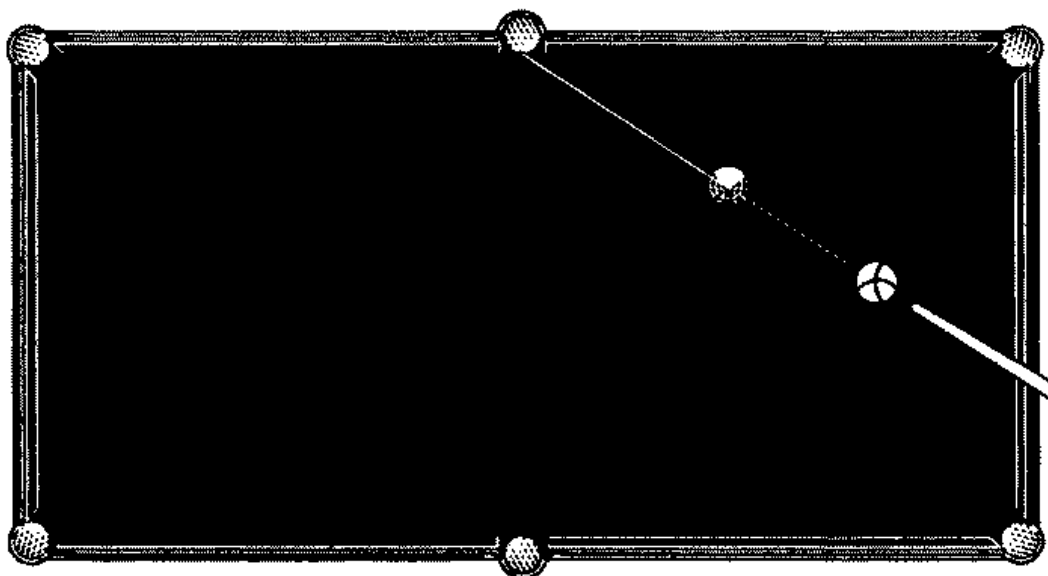
Фиг. 38. Прямой шар вдоль борта в угол



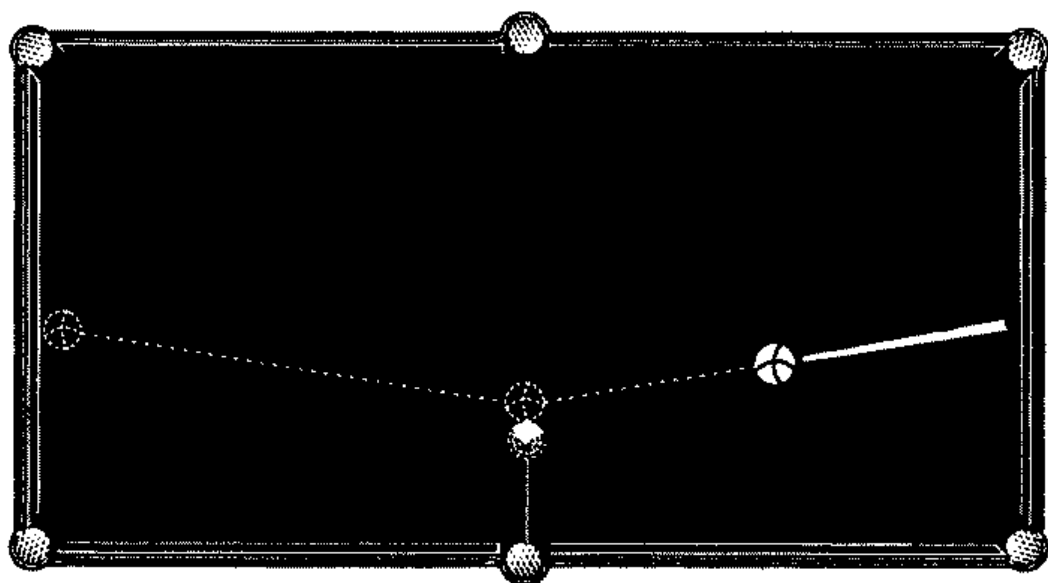
Фиг. 39. Прямой шар в угол по короткому борту

Играется лучше средней силы ударом. На строгом бильярде очень труден и при неудаче делает подставку. Следует избегать играть подобных шаров на незнакомом бильярде.

Прямой шар в среднюю (фиг. 40).



Фиг. 40. Прямой шар в среднюю



Фиг. 41. Резка в среднюю

На очень строгом бильярде иногда можно играть таких необыкновенных шаров в среднюю, что невольно дивишься, как шар падает. Дело в том, что при игре под очень большим углом в среднюю (данный случай) большую роль играет оптический обман: отсутствие центральной точки прицела. Шар следует играть нищенским ударом, не рискуя сделать подставку (*подставка является только при неверно вырезанных лузах; примечание автора*).

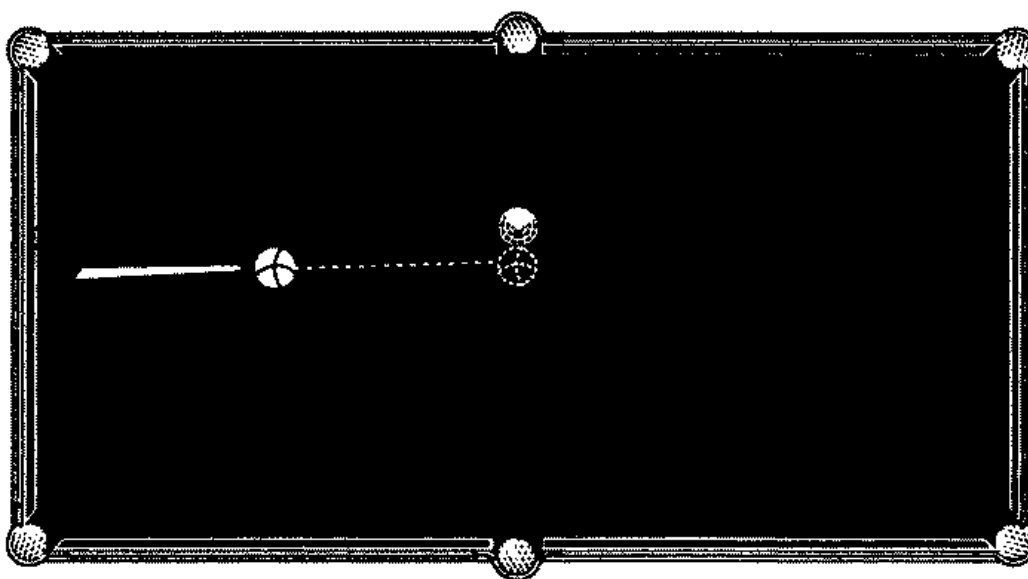
Резка. Под резкой вообще разумеется делание шаров, стоящих на малых углах к принимающей лузе.

Прицел при резке легок, вот поэтому многие главную силу своей игры основывают на резке. Резка имеет за собой и то огромное достоинство, что на бильярде гораздо более всегда шаров, которых можно резать, чем играть прямо.

Однако, резка имеет большие неудобства: 1) При резке крайне трудно определить, где станет после удара свой шар, т.е. неудобен выход. 2) Заметив пристрастие противника к резке, очень легко избегать подставок для резки.

Смелая и уверенная резка составляет отличительную черту хороших русских игроков. Чрезмерная и весьма тонкая – характеризует польских игроков. Игравшие только французские партии, выработав себе все тонкости удара, долгое время совершенно не могут резать: они перерезывают шар, т.е. берут слишком тонко. Зато, прямые шары у таких игроков безукоризненны.

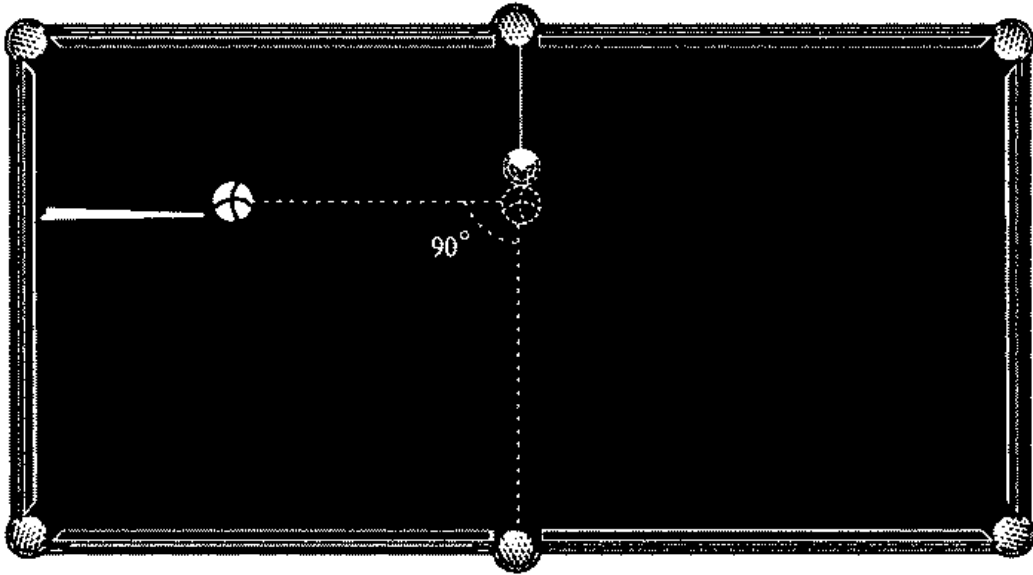
Резать в большинстве случаев надо умеренным ударом. Играть шара вообще, как раньше было сказано, можно только тогда, когда видна, при строгом прицеле, та точка, по которой следует тушевать шара. Поэтому, если шары стоят под углом в 90° , то это будет уже предел для резки, которая поэтому и называется «предельной» (фиг. 42).



Фиг. 42. Предельная резка

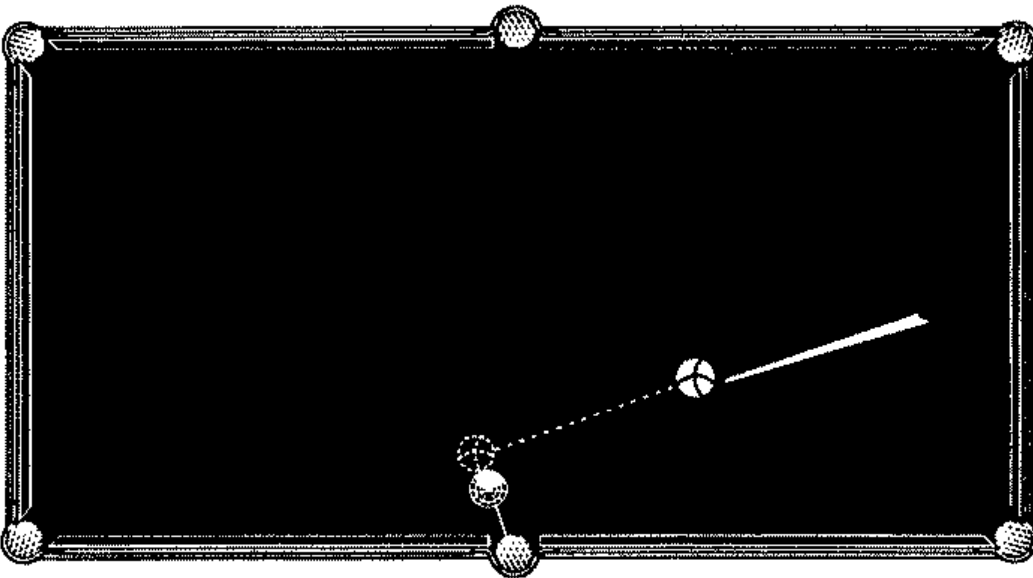
Но на бильярде есть возможность сыграть и тогда шара, когда угол немного меньше 90° , т.е. когда *точки не видно*.

При исследовании французского удара выяснилось, что свой шар получает два движения. Вот, пользуясь этими двумя движениями, и достигают выполнения чрезмерной резки, делая резку «французом» (фиг. 43).



Фиг. 43. Резка французом

Это лучше всего показать на примере (фиг. 44).



Фиг. 44. Чрезмерная резка

Пусть, при таком положении шаров угол между ними и принимающей лузой будет 80° . По-видимому, резка невозможна. Но если пустить своего французским слева направо, чуть тушая белого, то шар *срежется*. В самом деле, в момент прикосновения шаров белый шар получит два движения: одно – поступательное, другое – вращательное, весьма слабое, но достаточное, чтобы *свернуть* шара к лузе, да, кроме того, удар нанесен почти в точку прицела.

«Прямой шар» и «резка» – это брат и сестра. Никогда не надо отдавать предпочтения и тому или другому штосу. Пристрастие к «любимчикам» вообще крайне вредно отзываясь на игре.

Артисты должны одинаково свободно владеть всеми тонкостями игры. Все сказанное относится только к правильно построенным и строгим бильярдам.

Очень часто встречаются бильярды, сооруженные наобум, то с широкой средней лузой, как пропасть, и с узкими угловыми или наоборот. Хотя, на подобном бильярде игрок на интерес и артист не должны были бы вовсе играть, но если это и случится, то поневоле надо применяться к такому бильярду и к его недостаткам.

Бортовой шар.

Этот шар – лучшая приманка для неопытных игроков, и он очень часто решает судьбу партии.

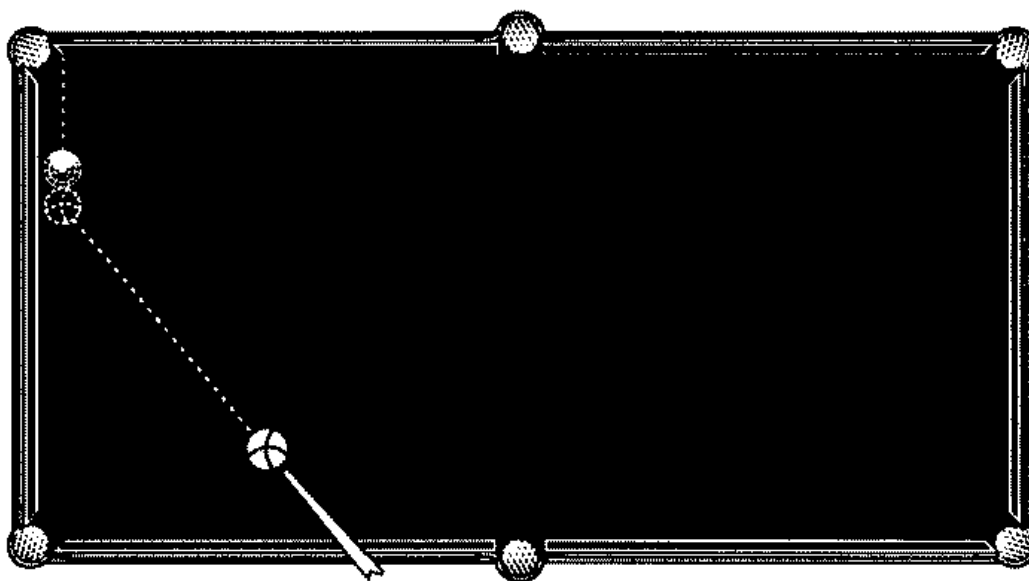
Бортовым шаром следует называть тот, который стоит *коле* (вплотную) у борта. На строгом и верно установленном бильярде *такой шар падает*. Может быть, это замечание возбудит разногласие у игроков, но мне еще не приходилось встречать фрейберговского бильярда с правильно подобранными шарами, на котором точно взятый бортовой шар не падал бы.

Этот шар – один из труднейших и блестящих шаров на бильярде. Кто кладет бортовиков, как и подобно тому, кто кладет прямых близ борта в среднюю, тот, помимо прекрасной техники, обладает еще выдержанным характером.

Прицел в бортовом шаре нетруден. Удар – разнообразный, и в каждом частном случае надо знать, как ударить.

На польских и французских бильярдах бортовики – вполне бессмысленные шары. На польских – борта так положены, что при неверном ударе шар все-таки следует вдоль борта и сваливается; на венском – лузы вырезаны перед бортами, – делание бортовых шаров сводится на грубое пихание их в дыру. Вот – некоторые положения бортовых шаров на правильном фрейберговском бильярде.

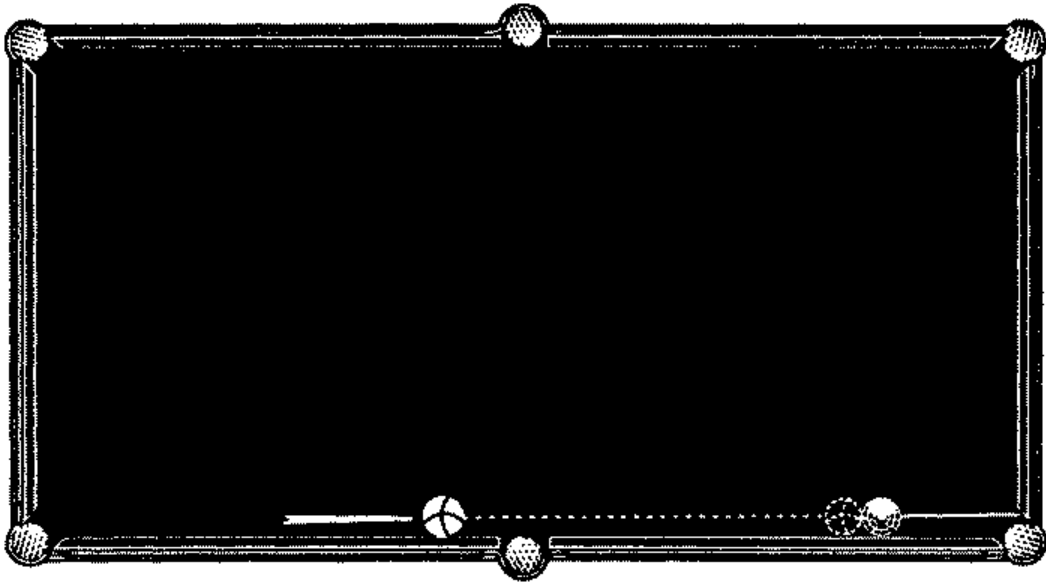
Бортовой шар по короткому борту (фиг. 45).



Фиг. 45. Бортовой шар по короткому борту

При этом положении шаров ударяют своим по белому, как бы норовя снять его с бильярда, поддать вверх. Для этого отнюдь не надо, чтобы свой одновременно касался и борта. Удар – накат или клапштос умеренный.

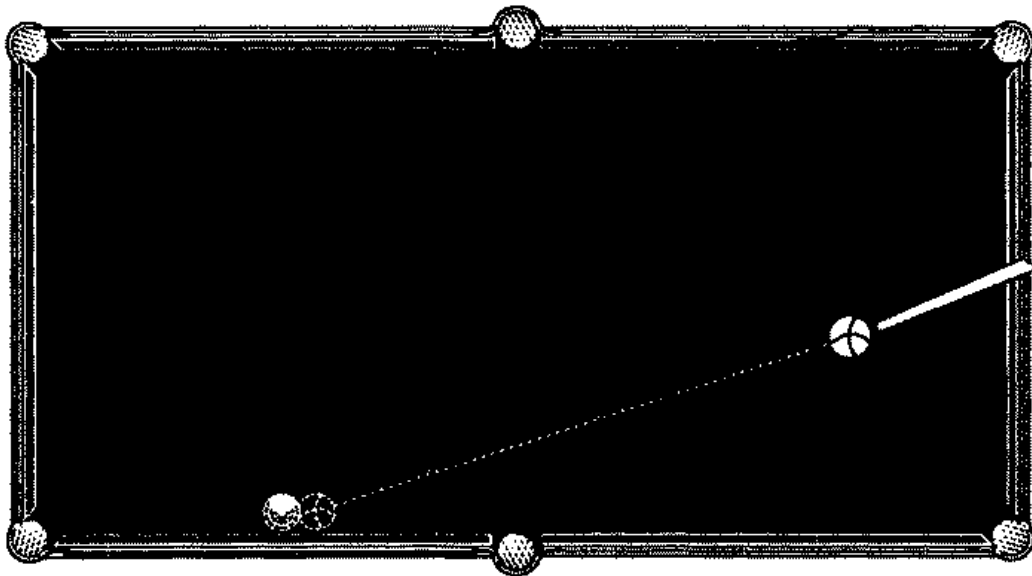
Прямой бортовой шар по длинному борту (фиг. 46).



Фиг. 46. Прямой бортовой шар по длинному борту

Этот шар очень легкий. Тщательно прицеливаясь, пускают *свой* легким клапшtosом.

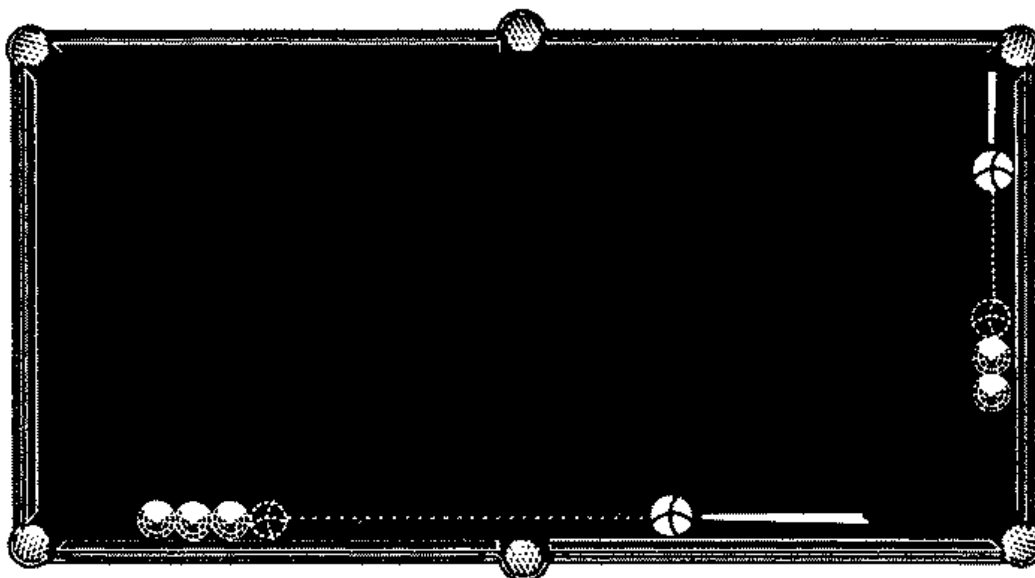
Бортовой шар по длинному борту (фиг. 47).



Фиг. 47. Бортовой шар по длинному борту

В этом случае сделать шар довольно трудно. Советую пустить своего длинным накатом, ударяя одновременно по шару и борту. Сила удара – в зависимости от упругости бортов бильярда.

Легче всего делать бортовых шаров, когда надо ударять через шара (заяц). Тогда шар должен падать, как по заказу (фиг. 48).



Фиг. 48. Шаром по борту в угол. Через шар по борту в угол

Техника «бильярдной игры».
Отраженные шары. Карамболяж, абриколь,
заяц (шаром), от шара в разрез, с тылу, «контр-тушем в угол и среднюю»

При игре отраженных шаров, т.е. при дуплетах, триплетах и т.д., надо помнить три закона физики, применимые на бильярде:

Угол падения равен углу отражения (при простом ударе).

Угол падения может быть не равен углу отражения (при французском ударе).

С увеличением числа ударов шара о борт возрастает вероятность попадания его в одну из луз, если начальное движение шара не перпендикулярно и не параллельно ни одной из натуральных линий бильярда.

«Натуральными линиями бильярда» я называю проведенные в четырехугольнике бильярда и двух составляющих его квадратах (см. фиг. 6).

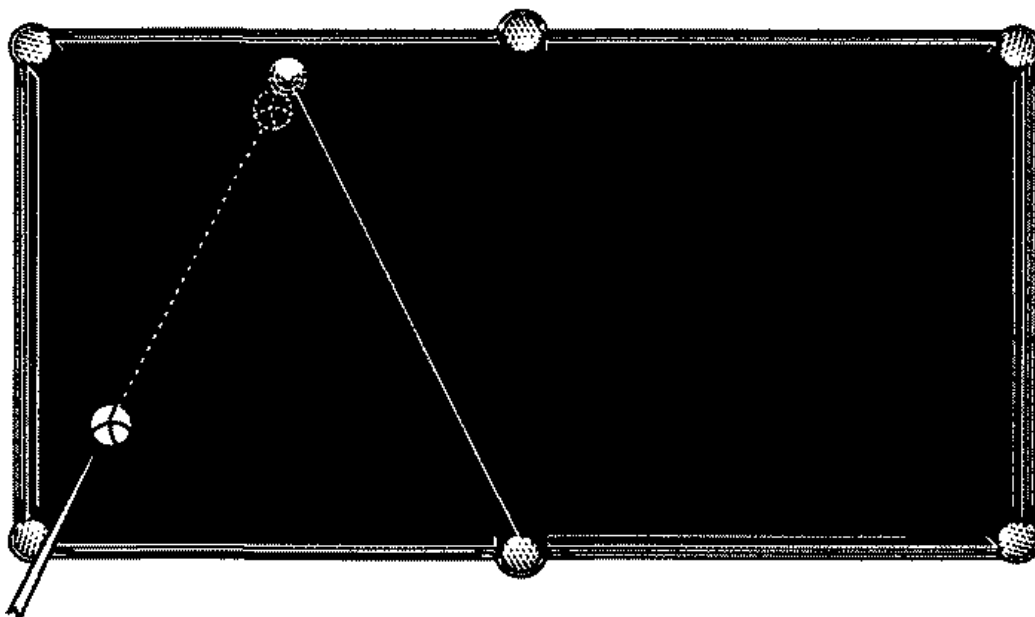
Этими простыми положениями исчерпывается вся сущность дуплетов. Надо только знать и уметь, когда и как применять тот или другой удар.

Приступая к изучению дуплетов, упражняются сначала в простом дуплетировании одного своего шара. Тут тотчас обнаружится влияние «француза» при ударе шара о борт.

Затем, разнообразя удар, силу его и величину углов – мало-помалу *изучают в воображении* бильярд, т.е. размеры его остаются на некоторое время *как бы запечатленными в уме*. Все приемы относительно средних луз надо проделывать и относительно угловых. Затем, когда из 5 дуплетов одним шаром четыре раза свой падает, можно приступать к настоящему дуплетированию шаром по шару.

Выше было сказано, что играть дуплетом можно все равно – стоит ли белый около борта «коле» или не у борта. Вся разница будет в прицеле. Дуплет гораздо легче, когда шар стоит у борта. Вот об этих-то дуплетах и будем теперь говорить.

«Прямой дуплет» – это такой дуплет, для исполнения которого надо прямо ударить белого в полшара своим (фиг. 49).



Фиг. 49. Прямой дуплет

Прямой дуплет для игрока – почти подставка. Многие игроки никогда не играют, из осторожности, других дуплетов. Это – напрасно, у артиста дуплет иногда гораздо надежнее простого шара. Бывают случаи, когда дуплет бывает *мал*, когда *велик*. Вот как надо понимать эти выражения:

Положим, «дуплет мал». Это значит, если мы будем играть «прямым дуплетом», т.е. в полшара, то шар ударится о борт или, может быть, упадет триплетом.

Для того чтобы сыграть дуплетом такого шара, надо ударить *меньше* (тоньше), чем в полшара, тогда он пойдет *искусственным французом* (*простой француз – боковое вращение от кия; примечание автора*), т.е. получит сам боковое вращение *от шара* и попадет в лузу. Как тонко надо ударять шар – определит глазомер.

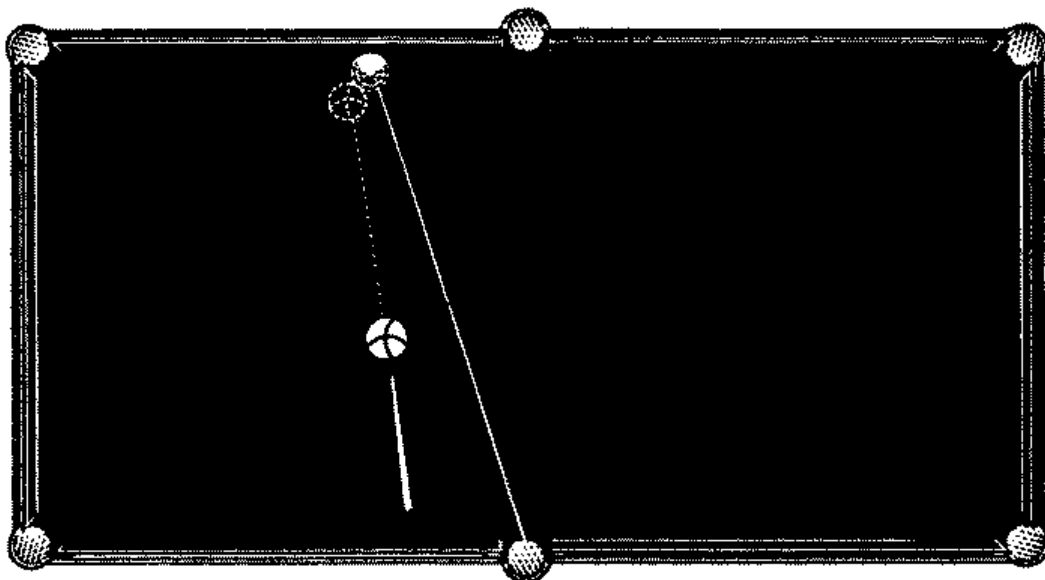
Если «дуплет велик», шар после игры прямым дуплетом уходит по ту сторону средней лузы. Очевидно, в данном случае ничего поделаться невозможно, и назначать дуплет в среднюю нельзя.

Впрочем, есть еще один случай, когда «дуплет мал», и тоже назначать в среднюю нельзя. Это – тогда, когда белый стоит очень близко от средней лузы.

При таком положении, как бы ни играли шара, или будет промах, или будет контр-туш, и шар уйдет за лузу.

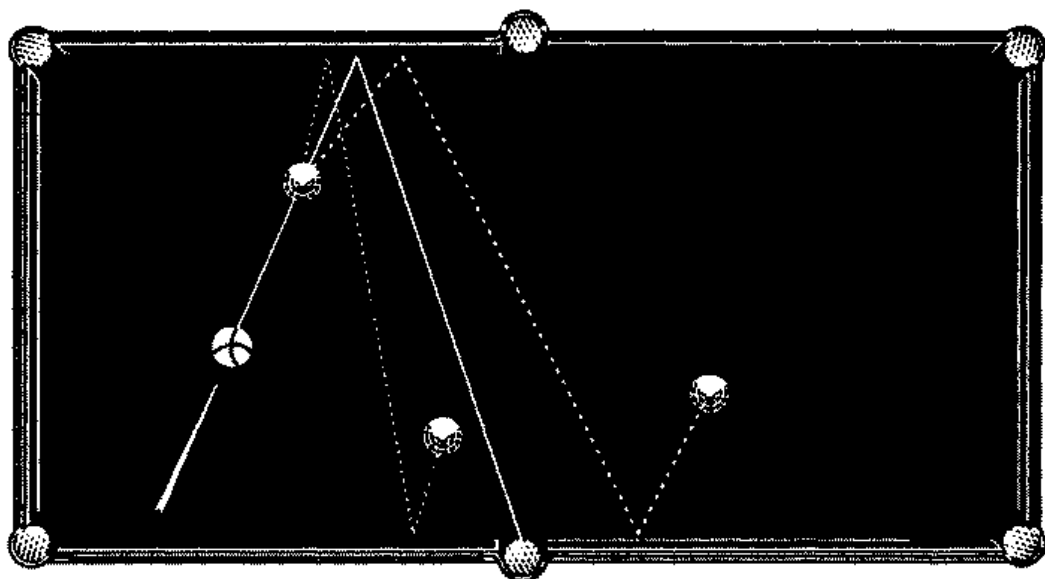
«Искусственный француз» дает возможность не только увеличить, но даже совершенно изменить угол отражения шаров. Иногда случается, что белый стоит дальше от линии между средними, нежели красный. Тогда, ударя белого в сторону, ближайшую к короткому борту, дают ему движение в противоположную лузу (фиг. 50).

Так дуплетуют шаров, которые стоят у борта «коле». Но весьма часто приходится играть дуплетом шаров, отошедших от борта. Тогда тоже следует руководствоваться теми же правилами, но к ним необходимо прибавить еще одно замечание, а именно: *дуплеты шаров, стоящих не у самого борта, можно увеличивать и уменьшать по произволу.*



Фиг. 50. Дуплет «искусственным французом»

В этом нетрудно убедиться. Пусть шары находятся в положении, показанном на чертеже (фиг. 51). Тогда, ударяя в «лоб» шара, тоньше или толще, можно как угодно изменять угол отражения, т.е. дуплет.



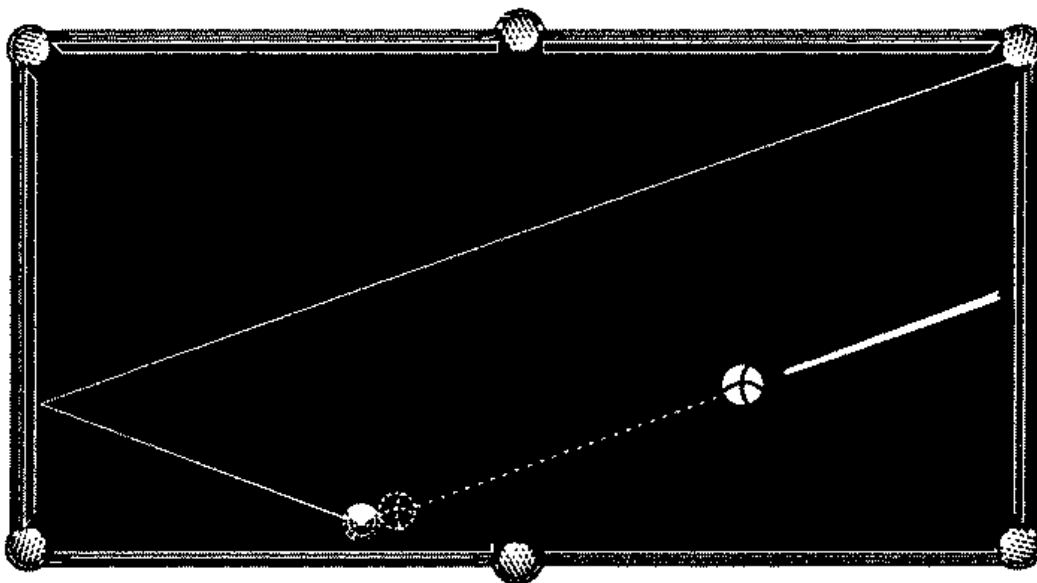
Фиг. 51. Уменьшение и увеличение дуплетов

Увеличение и изменение направления дуплета очень эффектно, но невыгодно в том отношении, что после них свой шар обыкновенно переходит линии средних луз. Поэтому, если шар дуплетом не упадет, то, наверно, для противника найдется подставка.

Все, что сказано о дуплетах, относится и к триплетам. Собственно, триплеты употребляются в игре очень редко, так как в них нет особой нужды. Главное их достоинство заключается в доставлении отыгрыша.

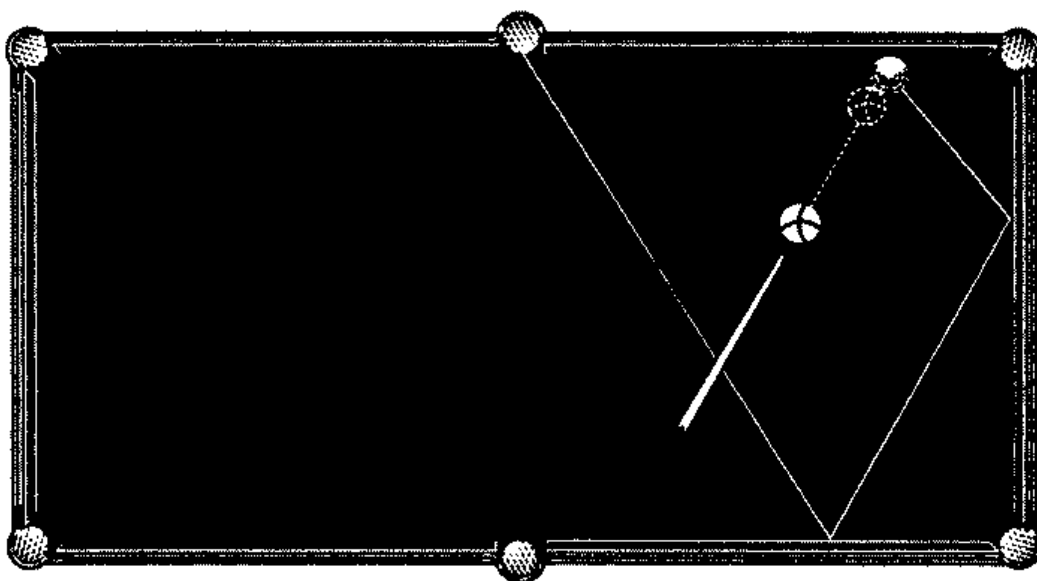
От двух бортов есть частный вид триплета.

Шар назначается и почти всегда не падает (фиг. 52) в лузу.



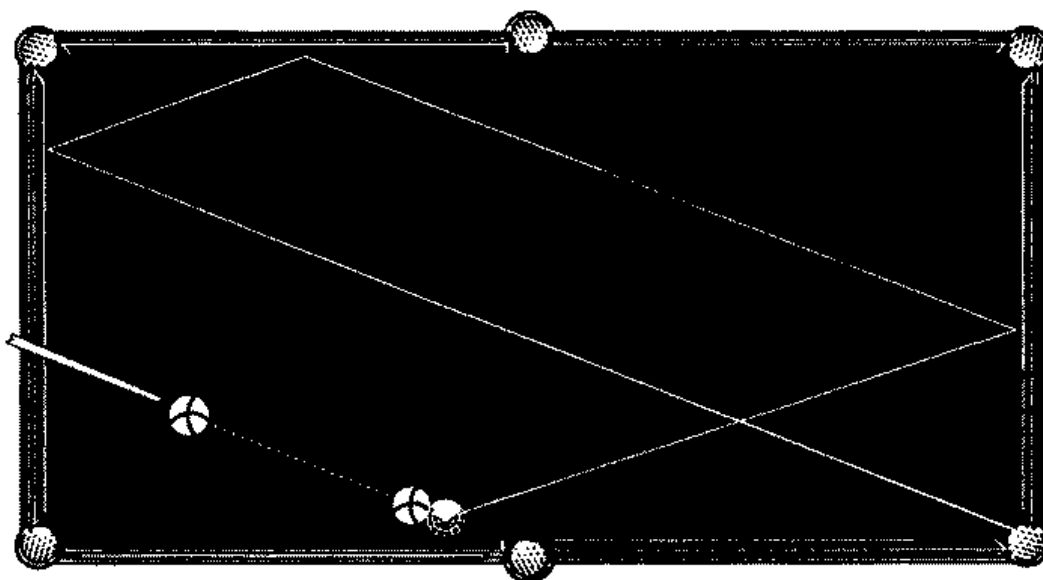
Фиг. 52. От двух бортов в угол

«От трех бортов» (труабан) – этим способом довольно часто играют в среднюю, когда не хотят изменить направление дуплета. Достоинство труабана – то, что после него нет подставки (фиг. 53).



Фиг. 53. От трех бортов в среднюю

От 4-х бортов (катрбан) – не имеет особого значения. При очень упругих бортах приносит некоторую пользу в игре à la guerre (см. о ней ниже; примечание автора) да и то при отличном умении клапштосить (фиг. 54).



Фиг. 54. От четырех бортов (катрбан) в угол

Круазе «оборот в угол или среднюю» – как выше сказано, есть наружный дуплет. Не имея положительных достоинств, дуплет круазе представляет нередко затруднения для отыгрыша. Употребляется преимущественно в пятишарной партии.

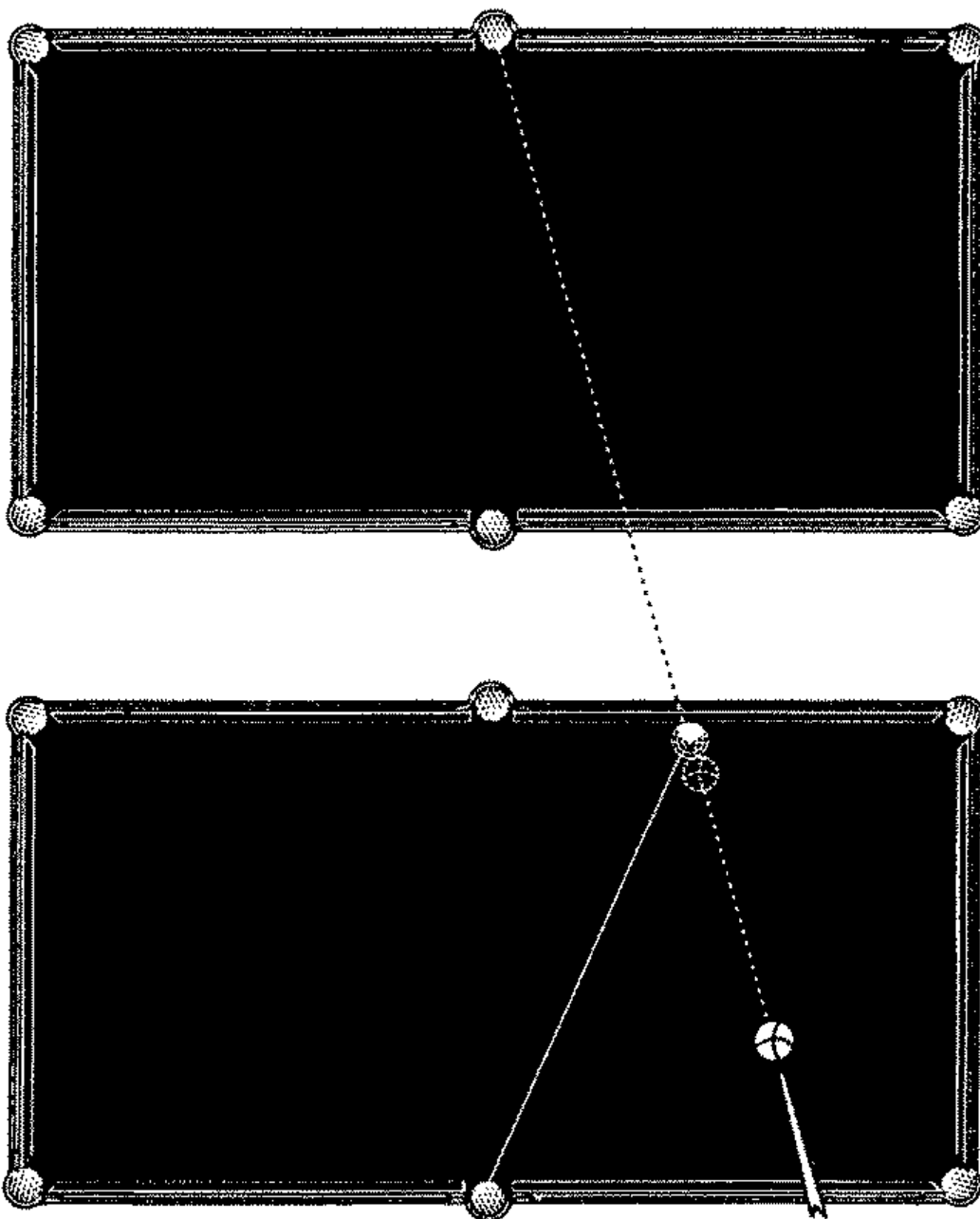
Этими положениями объясняется техника игры «отраженными шарами».

Надо сказать, что искусство дуплетировать вовсе не представляет той трудности, какую ему обыкновенно приписывают. На знакомом бильярде игрок обыкновенно безошибочно кладет все подставки на «дуплет в лоб». Впрочем, практика выработала некоторые вспомогательные средства для более надежной игры дуплетом, которые и перечислим.

Прицелившись в шар для дуплета, переходят потом к лузе, куда должен упасть шар, из этой новой точки прицеливают вновь по тому же шару. Запечатлев величину угла в уме, приступают к дуплетированию.

Кием прикидывают расстояние до принимающей лузы и по основанию судят о величине угла дуплета в треугольнике.

В бильярдных, где стоит много бильярдов, обыкновенно бильярды расположены параллельно друг другу. Делая там дуплет центральным ударом, чрезвычайно удобно взять для точки прицела одну из луз на следующем бильярде (на приложенном чертеже взята средняя луза, фиг. 55). Применяя сюда известный закон, по которому угол падения равен углу отражения, из простого геометрического построения видим, насколько справедливо сказанное относительно точки прицела.



Фиг. 55. Прицел при дуплете на лузу соседнего бильярда

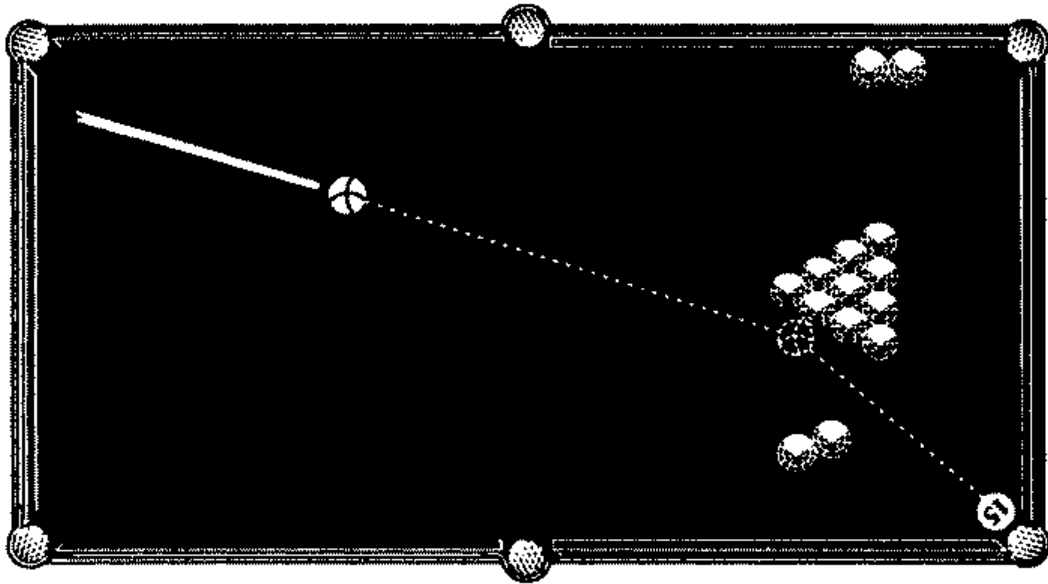
Карамболь и абриколь

Когда много шаров на бильярде, то часто представляются любопытные комбинации для игры. Надо заметить, что эти комбинации имеют значение только для опытного игрока. Для большинства, для начинающих эти тонкости не только непонятны, но даже совершенно ускользают от взора.

К числу таких тонкостей относится «карамболяж». Выше было дано объяснение этому термину. Разберем несколько случаев карамболяжа.

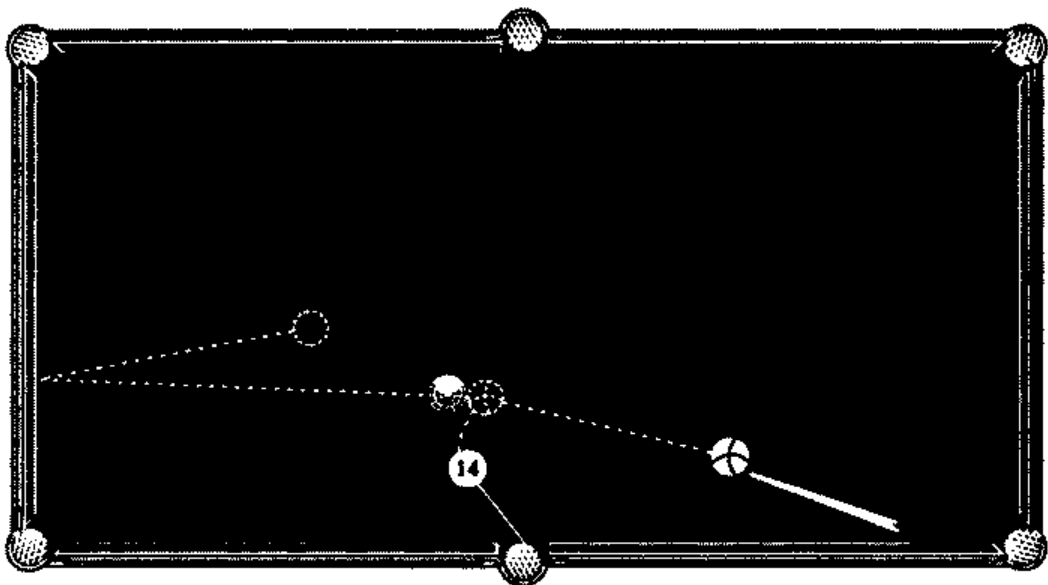
«Карамболяж по части неразбитой пирамидки».

Этот удар очень эффектен. Чертеж объясняет все подробности (фиг. 56), при которых кладут 15-го.



Фиг. 56. Карамболяж по части неразбитой пирамидки

Несколько любопытнее такой пример (фиг. 57).



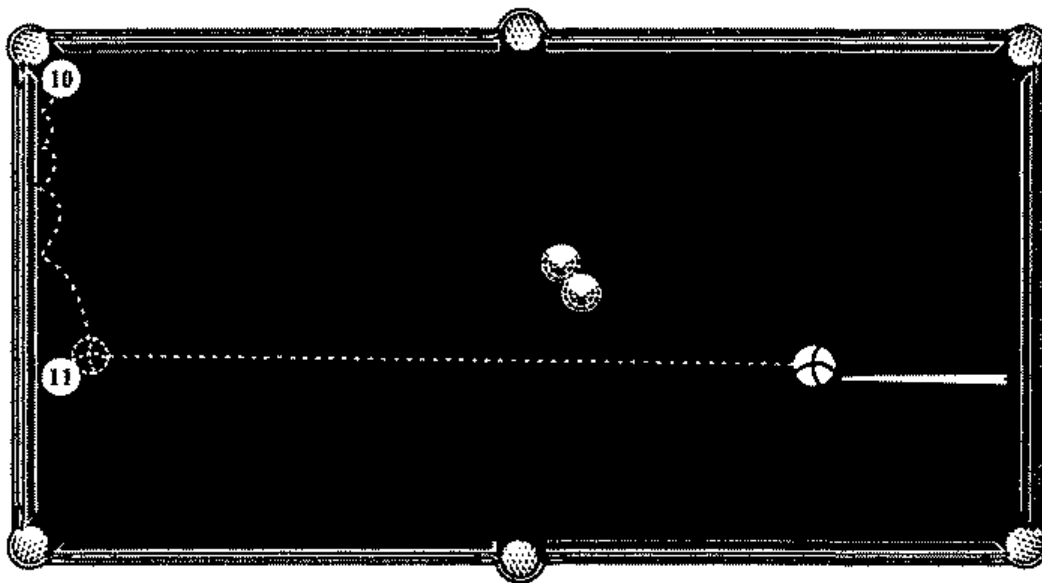
Фиг. 57. Карамболяжем 14 в среднюю

В этом случае прямо играть очень ненадежно, да и опасно. Легко может выйти подставка. Крупный шар, 14, между тем, стоит почти над лузой. Резка немыслима. Тогда ударяют своим по белому французским клапшотсом и карамболяжем кладут 14-го в среднюю. Это – очень незамысловатый удар.

Десятка повисла над лузой. Играть ее, по-видимому, невозможно, а так заманчиво! Ни шаром, ни абриколь – ничто неприменимо. Несведущий игрок, наверно, отыгрался бы (заметим, что при подобном положении шаров и отыгрыш крайне затруднителен), а, между тем, играть десятку карамболяжем так легко. Для этого, пуская свой французом налево (фиг. 58), в полшара ударяют 11.

Тогда свой, чокнувшись с одиннадцатым и потеряв поступательное движение, отскочит вправо, сохраняя и свое первоначальное вращение, пойдет вдоль борта

положить десятку в угол. Это – один из эффектных французских ударов. Употребление его в карамбольных партиях очень широко, но многие Русские игроки, вероятно, и не слышали о подобном ударе.

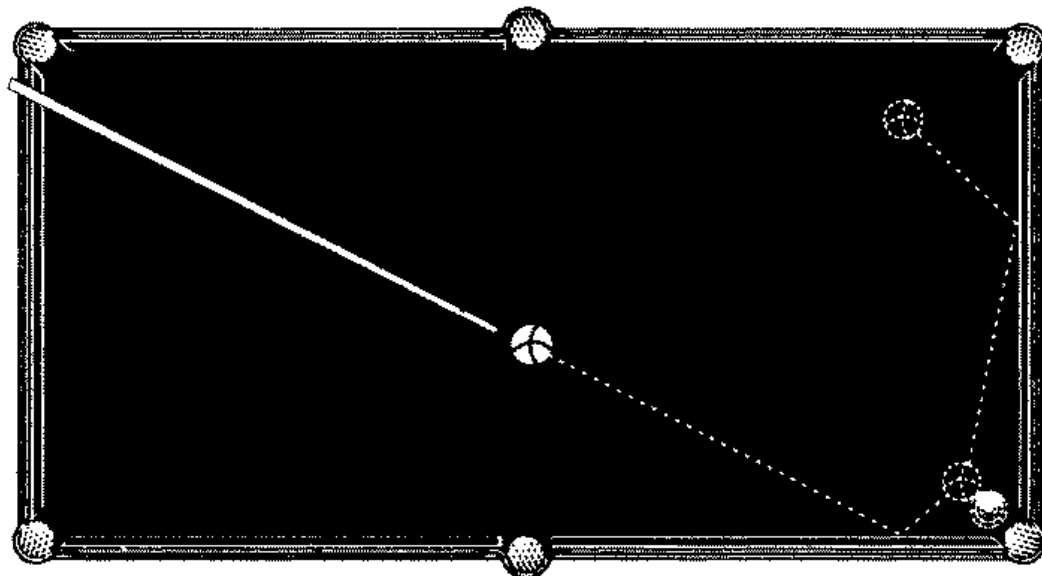


Фиг. 58. Карамболяжем 10 в угол

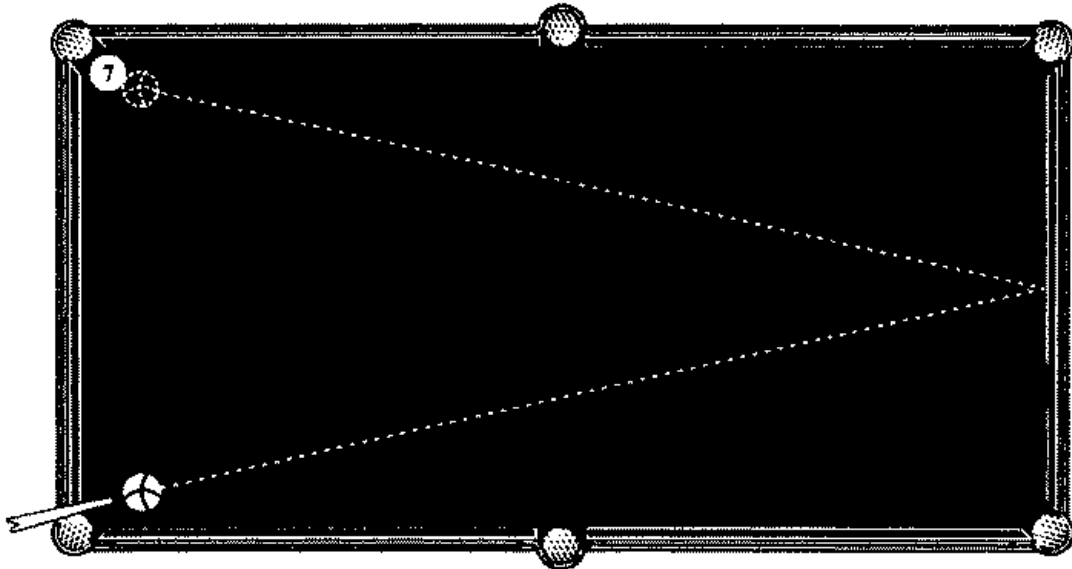
Вот – главные основания для применения карамболяжа. Как бы ни изменялись вариации игры, но законы удара шаров всегда останутся те же. Поэтому, в сущности ничего нового не представится на бильярде после этого курса.

«Абриколь».

Абриколь употребляется очень редко. Да и в самом деле, при большой ненадежности она с успехом может быть заменена игрой «шаром» или «через шара», что гораздо безопаснее. Но все-таки есть положения, когда она ничем не может быть заменена. Конечно, предполагается, что между шарами над лузой и игральным (фиг. 59 и 60) есть маска.



Фиг. 59. Абриколь

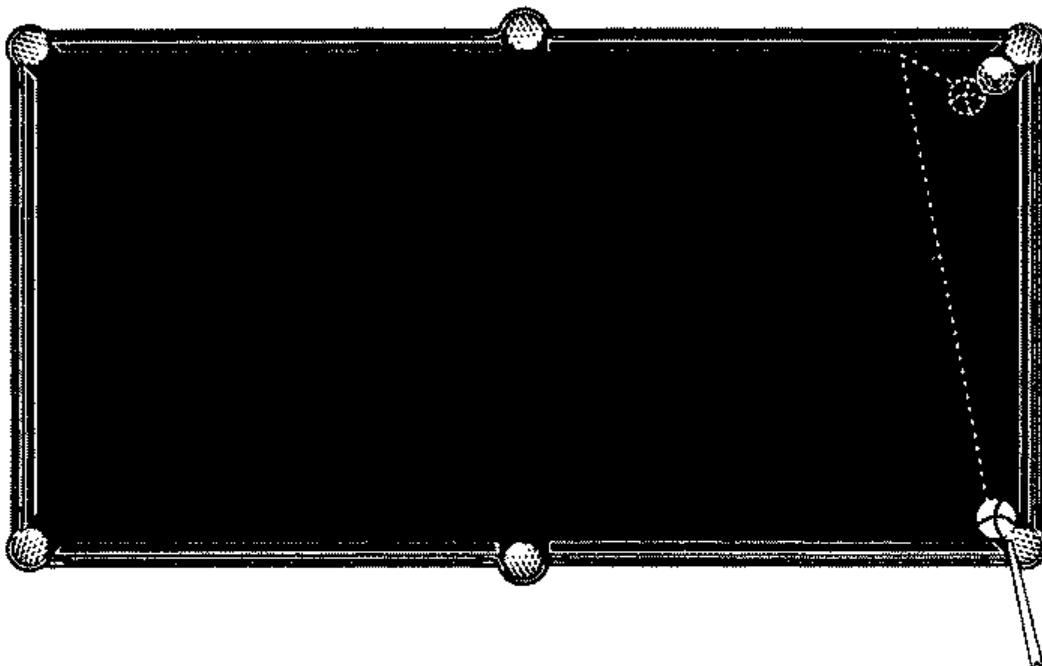


Фиг. 60. Абриколь поневоле

«Абриколь поневоле».

В главе об отыгрыше будет исследован отыгрыш за скулу бильярда. При крупном куше, и когда партия – на последнем шаре (пирамидка), очевидно, каждый *пятак* (5 очков; см. *правила партии в пирамиду; примечание автора*) весьма важен. Положим, противнику удалось поставить своего за скулу бильярда. Игроющему, по-видимому, предстоит дать промах и подставку. Это справедливо, но тут-то артист и проявляет во всем блеске знание бильярда и его законов, и с торжеством выходит из трудного испытания, употребляя абриколь.

Хотя свой шар и стоит за скулой, но представляется полная возможность выбрать тот или другой «угол дуплета». Артист, глубоко изучивший бильярд, не поколеблется ни минуты и всегда ударит по шару (фиг. 61).

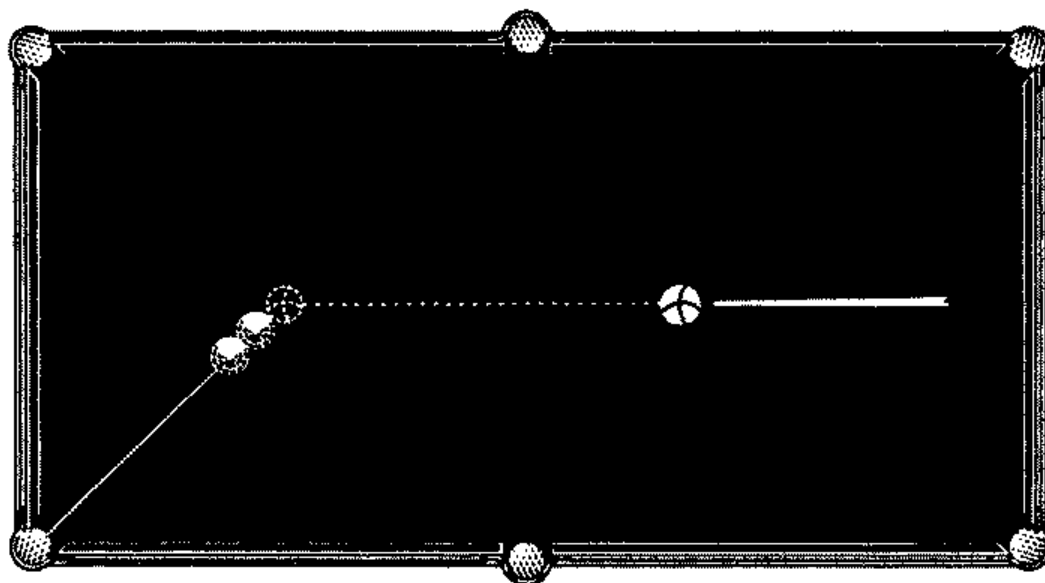


Фиг. 61. Абриколь из-за скулы бильярда

«Шаром».

Чаще всех сложных ударов, удар «шаром (заяц)» или «через шара» практикуется на бильярде. Причины этого очевидны: сравнительная простота удара, ясность точки прицела, безопасность. Некоторые игроки доводят до смешного пристрастие к игре шаром и, разумеется, платятся за это.

В сущности говоря, когда стоят вплотную два шара очень точно один за другим на линии к принимающей лузе, то играть шаром *обязательно*. Это – самый легкий и самый верный удар на бильярде (фиг. 62).

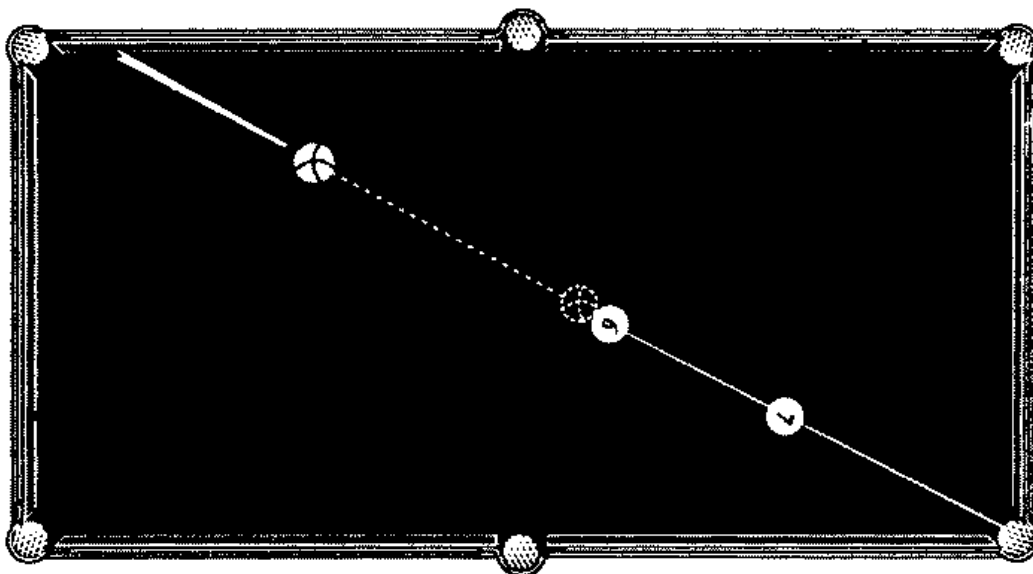


Фиг. 62. Шаром в угол

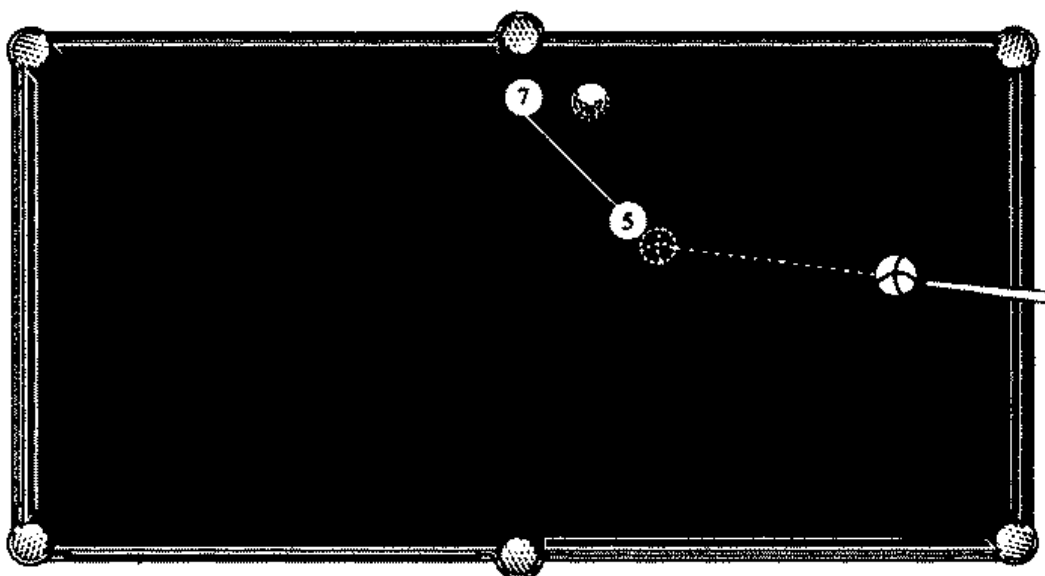
Но если эти два шара, стоящие на одной линии к принимающей лузе, находятся в некотором расстоянии друг от друга (хотя бы на два, на три шара), то играть шаром в этом случае гораздо ненадежнее и опаснее. Надо очень верно ударить по первому, передающему удар, шару. С увеличением расстояния между шарами пропорционально уменьшается и вероятность попадания шара в лузу (фиг. 63).

Очень хорошо играть шарами по борту. В этом случае значительно облегчается прицел по бортовому шару, и почти всегда шар падает.

До сих пор рассматривались случаи, когда два белых стоят *на одной линии* к принимающей лузе. Но иногда играют шаром, когда между белым и лузой есть некоторый угол. Тогда, очевидно, между белыми должно быть какое-нибудь расстояние. Удар в данном случае соразмеряется с углом, расстоянием между шарами и лузой, и, наконец, родом лузы, т.е. угловой или средней. При прицеле стараются пустить своего, чтобы белый о белый ударились так, как если бы они стояли на одной прямой линии. Этого достигнуть крайне трудно, и потому советуем избегать подобных искушений (фиг. 64).



Фиг. 63. Шаром в угол



Фиг. 64. Шаром в среднюю

Игра шаром, когда очень большое расстояние между белыми, также имеет место на бильярде. Но играть с уверенностью можно только тогда, когда один из белых «висит над лузой».

Все, что сказано об игре «через шара», относится и к игре «через шаров». Разницы особой между ними нет.

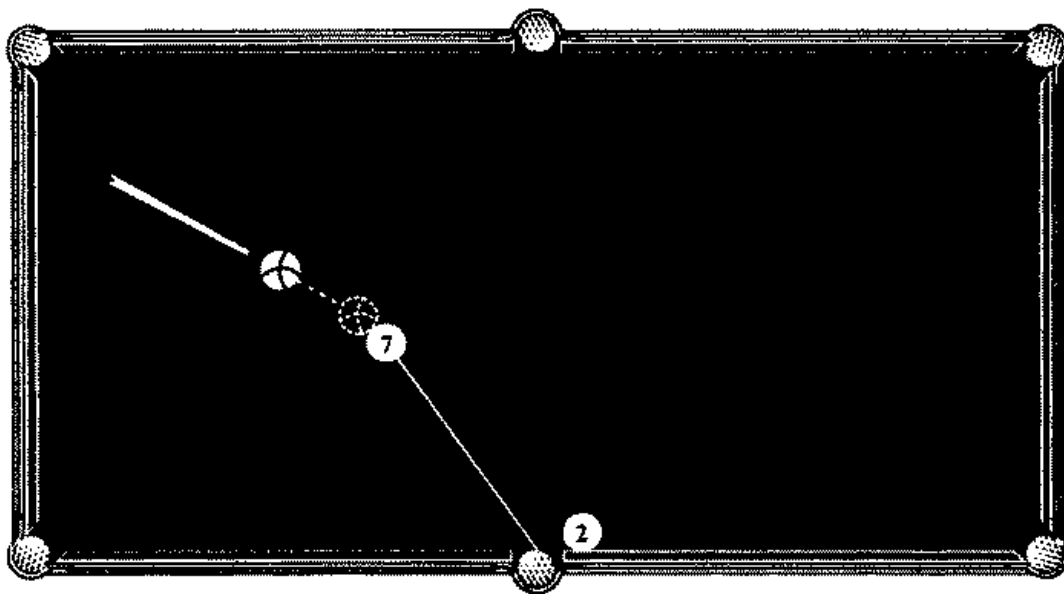
Вообще, игра «шаром» требует большого навыка и осторожности. Ничто так не искушает горячего игрока, как возможность и очевидная, по-видимому, возможность сделать несколько шаров сразу. А между тем, верный шар вдруг оказывается неверным, все расчеты рушатся, партия проигрывается.

При игре в пирамидку часто являются комбинации этого рода. Но при множестве шаров даже привыкшему глазу трудно сразу *разобраться*, рассмотреть «ход игры». Горячий игрок, поэтому, очень часто не замечает подставок «шаром» и вдруг совершенно неожиданно видит, что «отдал даром партию».

Никогда не принимайтесь играть, не рассмотрев хорошенько положения шаров. Пospешишь – людей насмешишь. Эта поговорка вполне применима в бильярдной игре.

Не должно смешивать термин «от шара» с выше разъясненным термином «через шара». Когда белый, по-видимому, *не чисто* проходит в лузу, то каким бы приемом или штосом ни играли его, всегда прибавляют: «чисто» или «от шара»; но этот случай «от шара» вовсе не является самостоятельным родом удара и потому не заслуживает особого разбора.

Для наглядности прилагаю один чертеж (фиг. 65), где семерка от двойки падает в среднюю лузу.



Фиг. 65. Семерка от шара в среднюю

Прибавим, что самая ничтожная практика научит, когда назначить шара «чисто» и когда – «не чисто».

Вразрез – тоже не представляет чего-нибудь особенного.

Когда два шара стоят так близко, что свой одновременно ударяет по обоим, то тогда назначают «вразрез».

Надо внимательно смотреть, чтобы свой не ударил прилегающего и не назначенного белого *раньше*. Тогда, очевидно, переменяется направление движения своего, и назначенный шар не упадет.

Если же свой раньше ударит назначенного белого и почти тотчас – другого прилегающего белого, то первый упадет, но упадет как бы фуксом, хотя тут вовсе нет места фуксу. Поэтому при игре на крупный интерес, да еще с придирчивыми партнерами, всегда советую строго назначать шаров, а не оправдываться *очевидностью прицела и игры*.

С тылу. Необходимость иногда заставляет играть с тылу, как ни труден прицел в таком случае. Этот случай чаще всего встречается в партии в 5 шаров и именно тогда, когда игрок, положив шара противника, загоняет всех других «домой», «на два раза» (см. партии в 5 шаров).

Играть с тылу так трудно, что очень хорошие игроки часто вовсе не попадают в шар, не говоря уж о том, чтобы сыграть его. Со своей стороны, позволю себе сделать несколько замечаний.

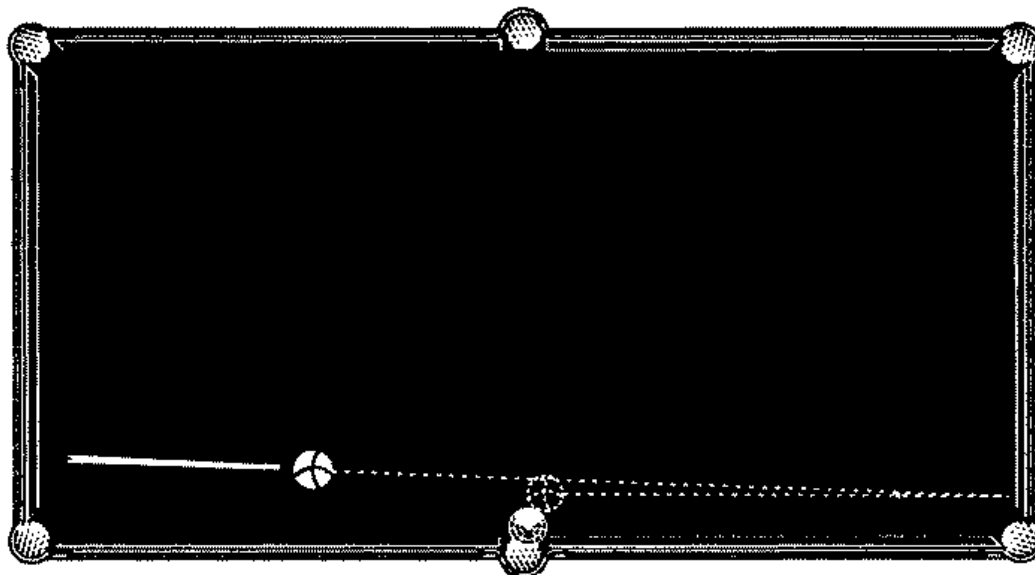
Надо соразмерять силу удара с упругостью бортов.

Пускать своего – чистым умеренным накатом, остерегаясь сфранцузить при ударе.

Стараться исключительно замазать или отбить шара.

В разборе пятишарной партии придется еще раз встретиться с «игрой с тылу» и еще выяснить в ней несколько особенностей.

Впрочем, есть один случай игры «с тылу», где возможность сыграть шара весьма вероятна. Это – при положении шаров, показанном на чертеже (фиг. 66).



Фиг. 66. С тылу в среднюю

Очевидно, это – частный случай абриколь-дуплета.

Для того чтобы сыграть шара в среднюю, пускают в противоположный борт свой шар накатом или «французом направо» или «налево», смотря по тому, у какого борта стоят шары. На возвратном пути шар, идя назад, кладет назначенного шара в лузу.

Этот удар очень легкий и всюду известен.

Контр-тушем в угол или среднюю.

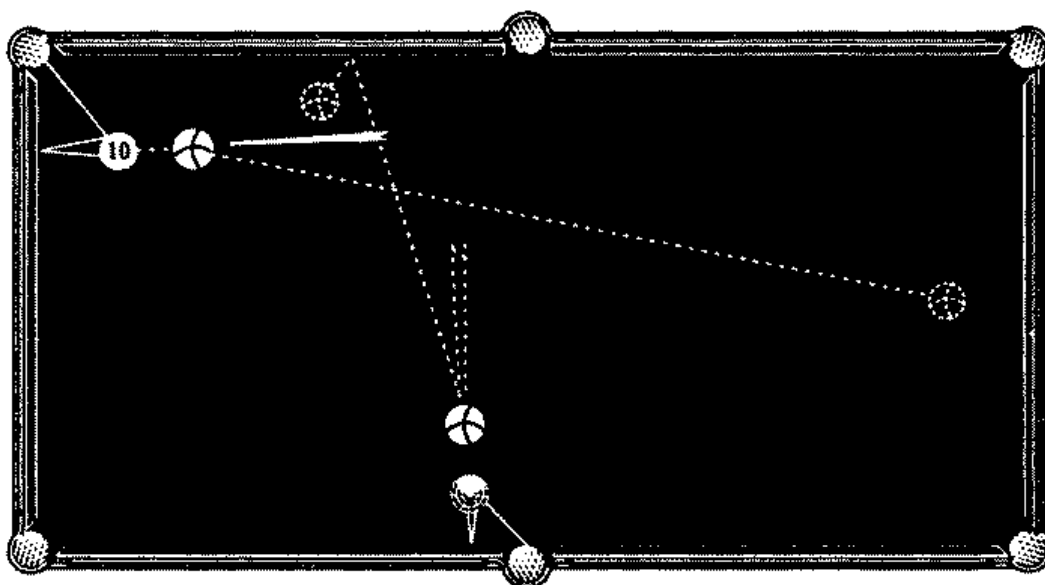
При объяснении этого термина было сказано, что так называется обратный удар шара по шару после столкновения. Искусный игрок, делая контр-туш, может направить этот удар так, что после контр-туша шар пойдет в желаемую сторону и упадет в лузу. Как все экстраординарные удары, контр-туш поражает на первый раз, но потом легко убеждаются, что особых трудностей он не представляет. Контр-туш особенно изящен, когда оба шара стоят недалеко друг от друга и от лузы и не около самого борта. Но в таком случае гораздо легче резать шара, чем делать контр-тушевый удар или дуплет. Так и поступают обыкновенно на практике.

Здесь на чертеже изображено 2 вида контр-туша. Идея одна и та же, положение шаров – разное. Контр-туш в угол и контр-туш в среднюю (фиг. 67).

Из исследования контр-туша ясно, что удар этот следует употреблять в том лишь случае, когда шар находится 1) близ бортов, 2) близ лузы, 3) почти или вовсе по одной прямой, перпендикулярной к ближнему борту. Тогда, ударя игровой шар *несколько в бок*, но не прямо в лоб, другой шар заставляет его сделать дуплет и при встрече и вторичном столкновении загоняет его в лузу, а сам от удара далеко уходит назад.

Изучив эти тонкости игры, отнюдь не следует щеголять или назначать необыкновенных шаров и вообще *форсить*. Все это неминуемо ведет к проигрышу.

Напротив, надо играть просто, разумно, умеренно, не жадничая и не гоняясь за шарами, и только в крайнем случае назначать действительно великолепного шара, обнаруживая этим свое глубокое знание бильярдной игры и высокое совершенство техники. Истинный артист играет незамысловато. Кажется, взял бы, да и сам так сыграл. Но нетрудно убедиться даже поверхностному наблюдателю, что ничто не затрудняет подобного игрока. Назначит он дуплет – падает дуплет, шаром – и шаром падает, круазе – валится и круазе и т.д.



Фиг. 67. Контр-туш в угол и контр-туш в среднюю

Отыгрыш

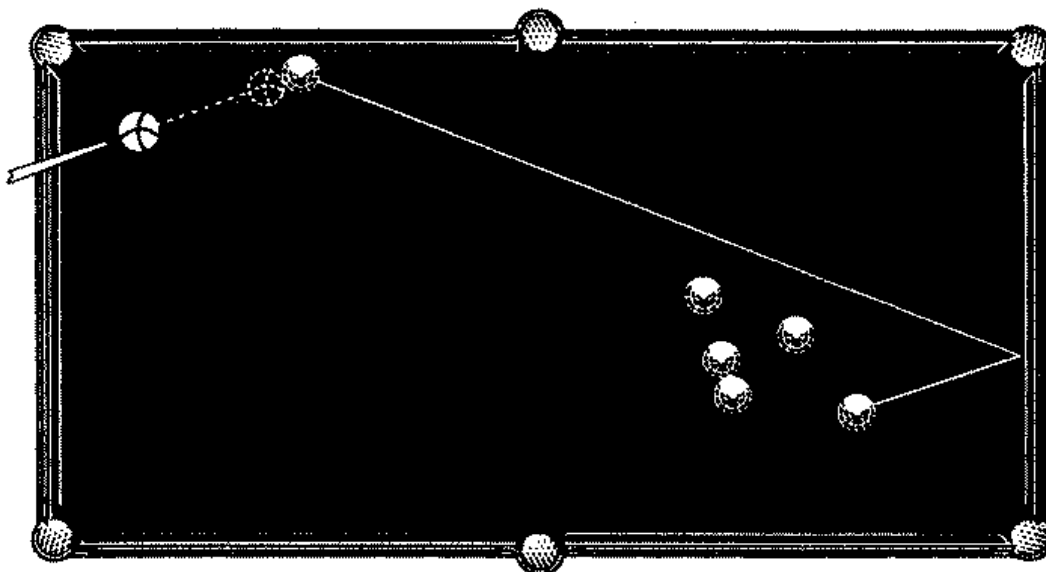
Отыгрышем называют такой прием, посредством которого красный удаляется от белых шаров, или просто становится в положение, совершенно неудобное для игры. Таким образом, когда более не надеются сделать шара, то отыгрываются, заставляя своего противника отыгрываться в свою очередь и рисковать сделать подставку. Из этого видно, какое важное значение имеет при отыгрыше хладнокровие и терпение. Иногда случается делать десять, двенадцать отыгрышных ударов, особенно – играя на нетрудном бильярде с сильным противником, который может партию кончить с кия. Но действительно громадное значение имеет отыгрыш на весьма строгом бильярде большого размера. На подобном бильярде горячий и неосмотрительный игрок, имея дело с противником меньших дарований относительно верности глаза и точности удара, но с характером и выдержкой, все-таки неминуемо проиграет, потому что не выдержит отыгрыша.

Отыгрыш, впрочем, имеет одно важное неудобство. При частом употреблении он «сбивает с кия», т.е. вредно влияет на прицел и точность удара.

Определив, таким образом, смысл и назначение отыгрыша, перейдем к частным видам его.

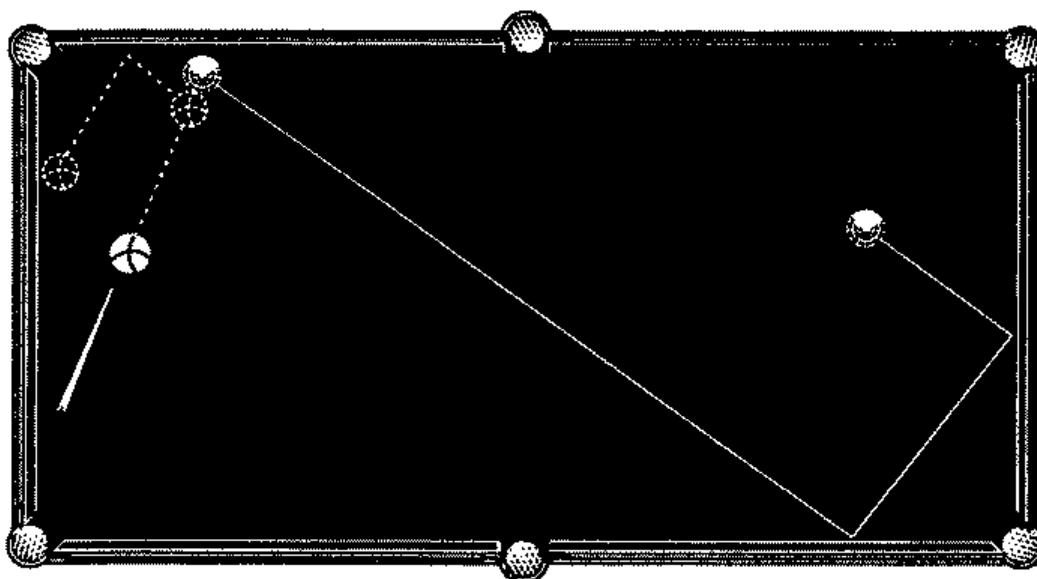
Отыгрыш на клапшотсе – это один из легких ударов, но употреблять его можно только тогда, когда есть шар для отыгрыша (фиг. 68).

По белому, стоящему у борта *коле*, ударяют красным с *клапштосом*. Но если белый – не у самого борта, то, *дуплетирюя*, делают очень малый *накат*, после которого красный уже станет «*коле*» на месте белого.



Фиг. 68. Дуплет без назначения. Отыгрыш *клапштосом*

Отыгрыш дуплетом с отходом назад. Это – один из самых употребительных и легких видов отыгрыша. На фиг. 69 видны все подробности его.



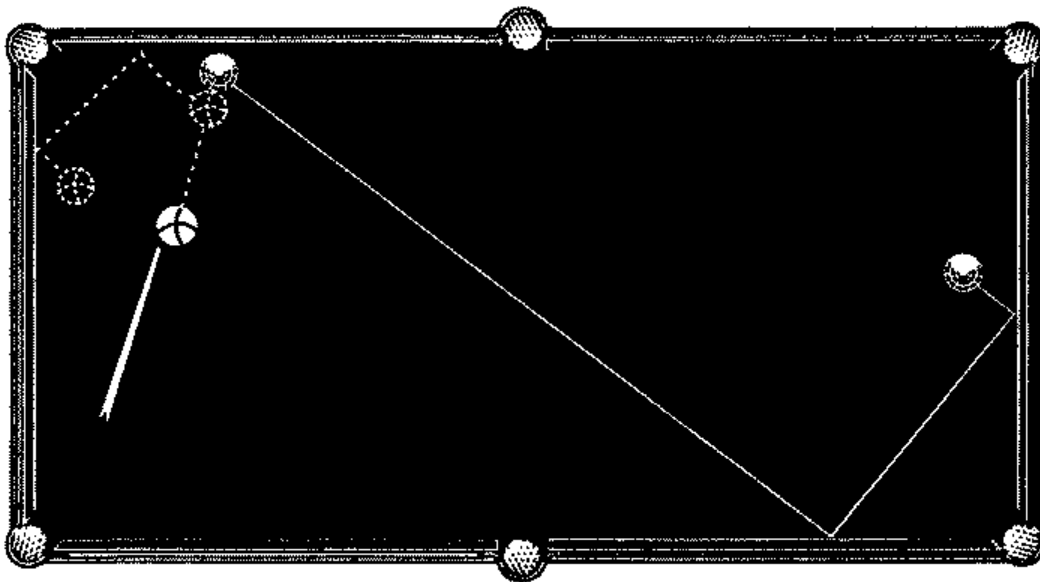
Фиг. 69. Отыгрыш дуплетом с отходом назад

Следует помнить, что если близ «*дома*» осталось два или три шара, надо заранее рассчитать, можно ли отыграться последнему этим дуплетом. Если нельзя, то надо пропустить удар дуплетом, сделав легкое прикосновение к шару, и через это изменится отношение к числу дуплетов.

Положим, осталось близ «дома» три шара. Играют артист и маркер. Маркер, играя первым, угонит одного шара. Артист, дуплетировав в свою очередь, угнал бы второго, и маркеру остался бы легкий шар для отыгрыша.

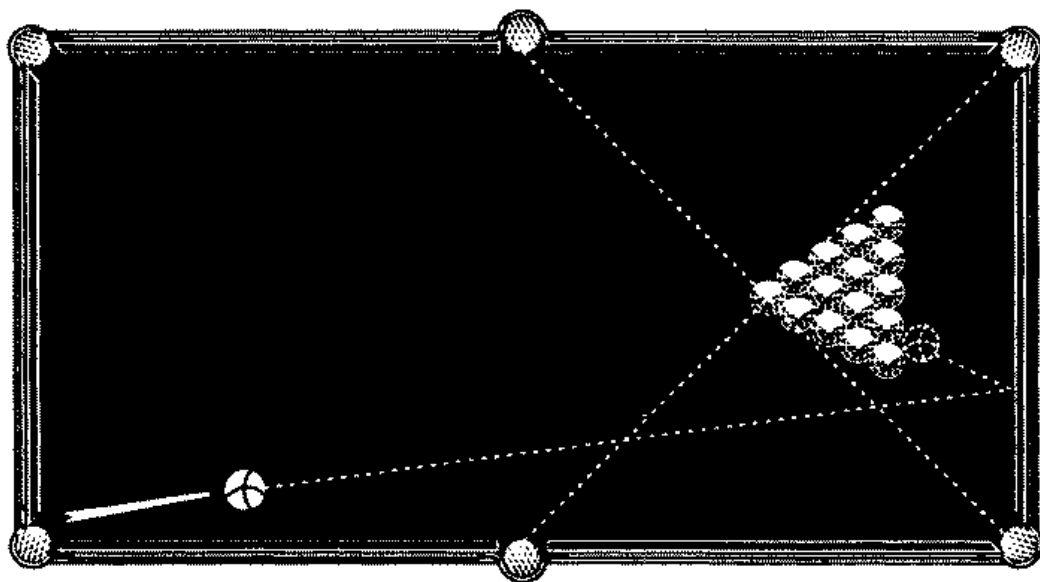
Вот тогда артисту и необходимо вместо дуплета сделать лишь туш по шару, после чего останется два шара, и последний дуплет достанется артисту.

Отыгрыш дуплетом «на французе» – есть облегчение предыдущего удара. По белому, стоящему у борта (положим, левого), ударяют тихо красным, *французя влево*. После удара красный идет к борту назад, а белый – вперед (фиг. 70).



Фиг. 70. Отыгрыш дуплетом на французе

Отыгрыш в тылу целой пирамидки. На рисунке этот отыгрыш показан ясно (фиг. 71).

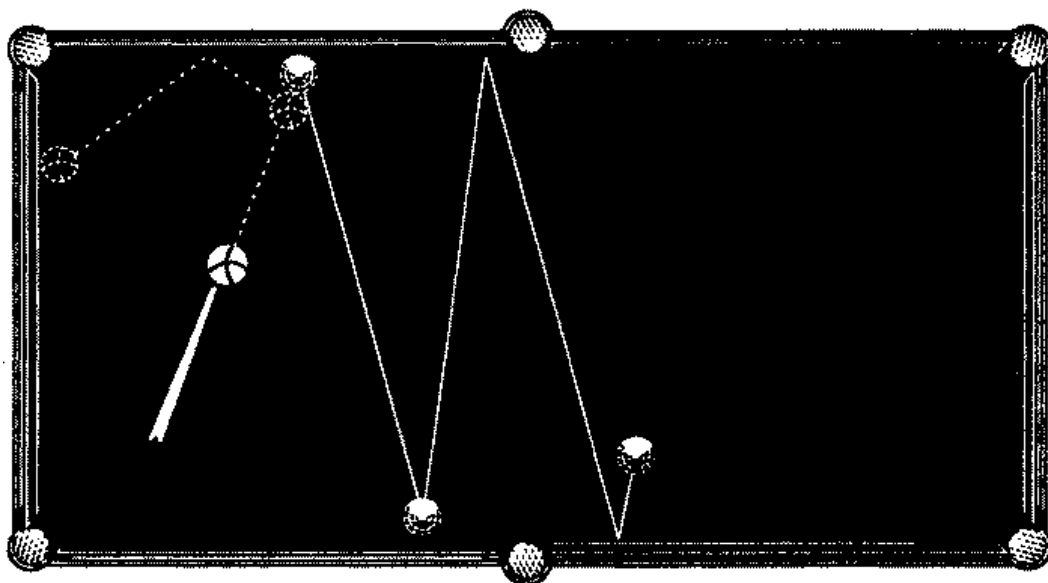


Фиг. 71. Отыгрыш в тылу целой пирамидки

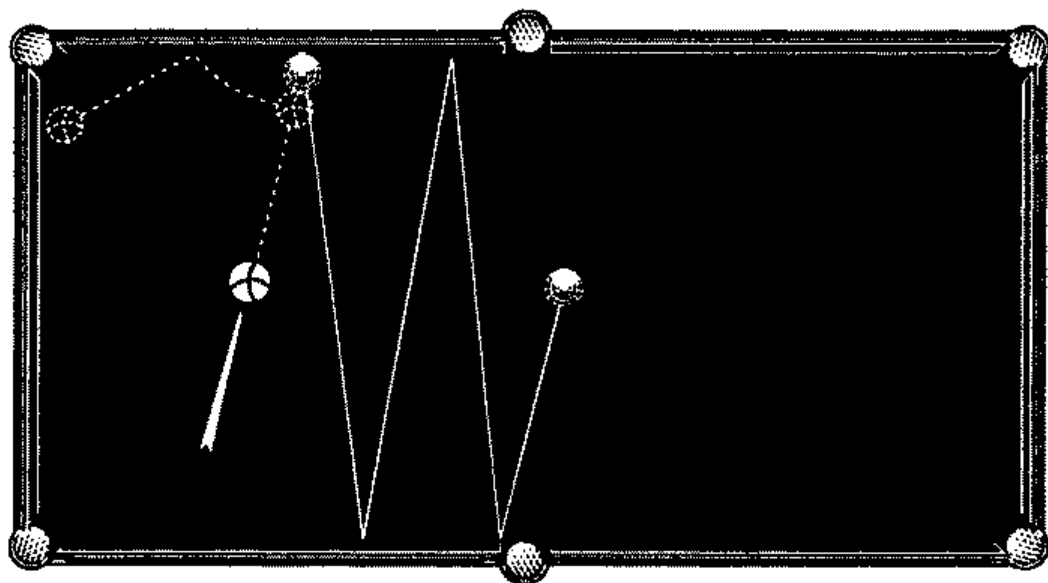
Это – самый легкий из отыгрышей. Но он неприличен для серьезного игрока. Закатывание шара непроизводительно затягивает партию.

То, что сказано об отыгрыше клапштосом и французским дуплетом, относительно шаров, стоящих у левого борта, относится к шарам и у правого борта.

Отыгрыш на триплете. Этот способ употребляется, когда линия между шарами почти перпендикулярна к борту бильярда. Тогда, назначая триплет, вовсе не имеют в виду положить шара, а лишь отыграться, да и во всех случаях, когда отыгрываются, если случайно и упадет фуксовый шар, то это – скорее ко вреду, нежели к успеху партии (фиг. 73).



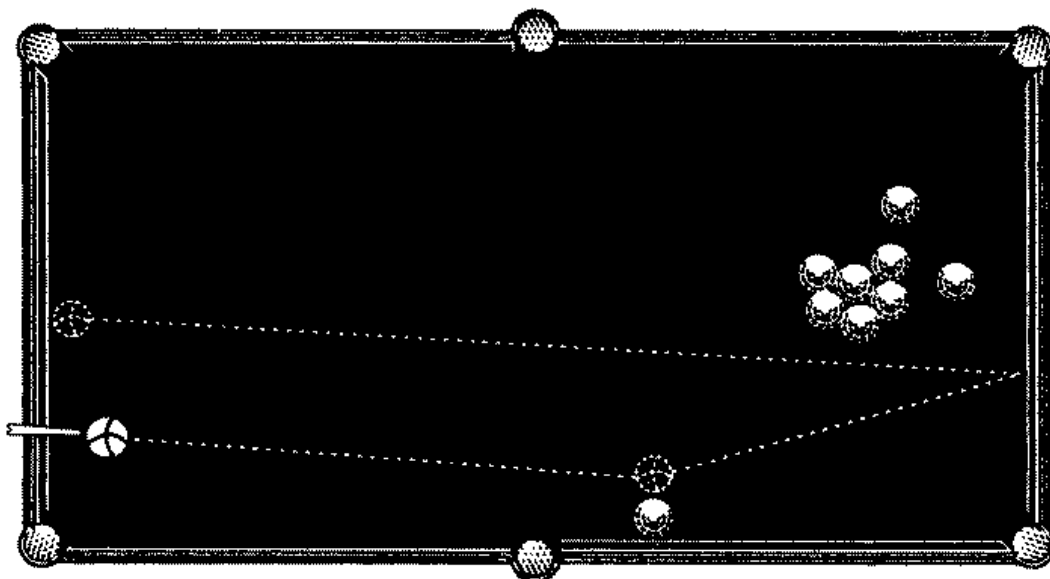
Фиг. 72. Отыгрыш триплетом



Фиг. 73. Триплет без назначения. Отыгрыш французом влево

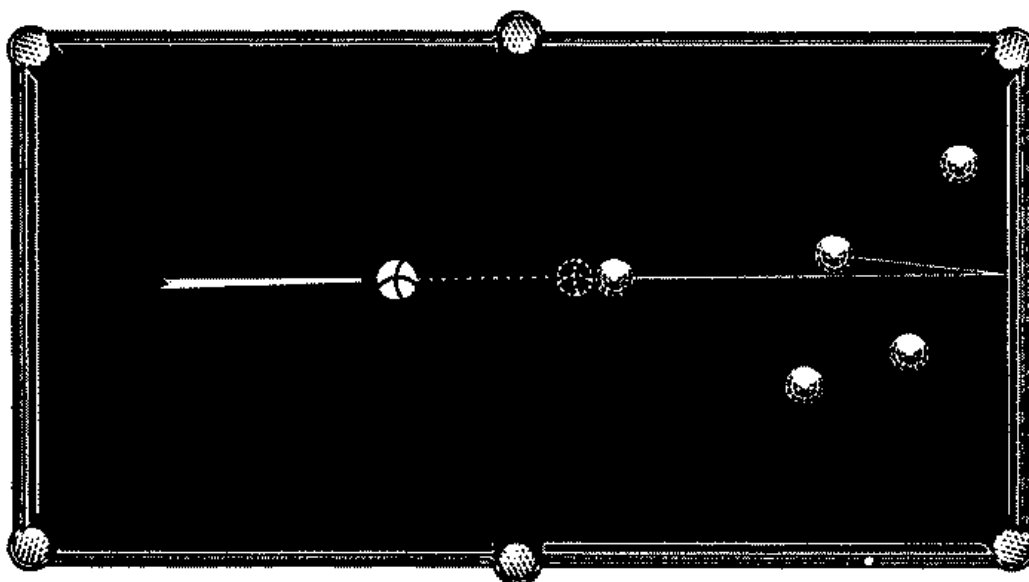
«Отыгрыш французским триплетом» не отличается от отыгрыша французским дуплетом.

Отыгрыш «оборотом» (круазе) представляет весьма надежный способ отыграться, особенно если есть шар у борта (фиг. 74). Это – надежный прием, предпочитаемый профессиональными игроками и опытными любителями. Отыгрыш «оборотом» очень легок, и при развитом чувстве оценки упругости борта всегда есть возможность поставить игровой шар к борту вплотную (к «Фрейбергу» – дощечке).



Фиг. 74. Отыгрыш оборотом по отдельному шару

Отыгрыш простой оттяжкой. Это – один из самых эффектных ударов, но он требует безукоризненного исполнения. По белому, стоящему недалеко от красного, ударяют последним, оттягивая его назад «ветерком» (фиг. 75).

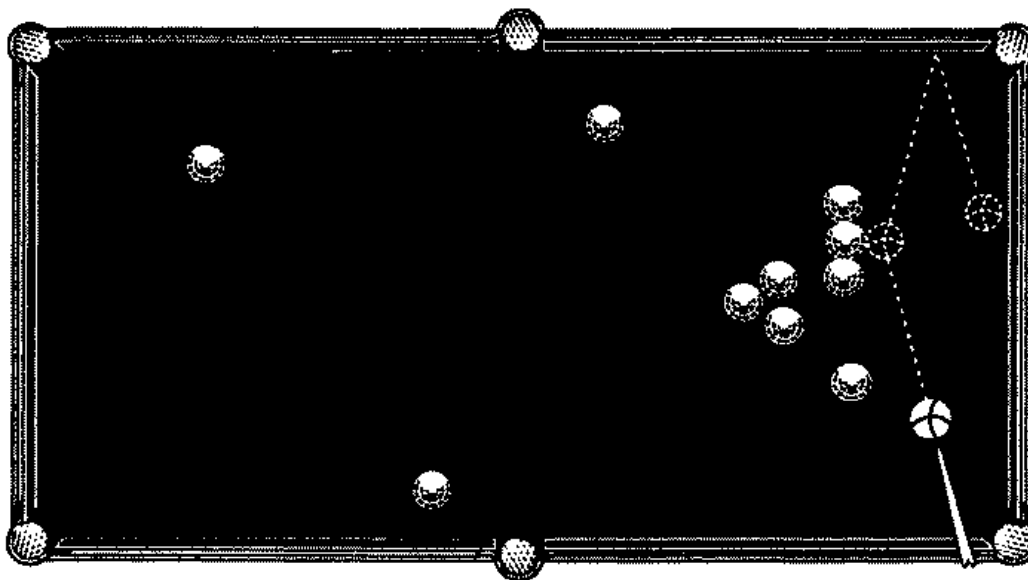


Фиг. 75. Отыгрыш оттяжкой

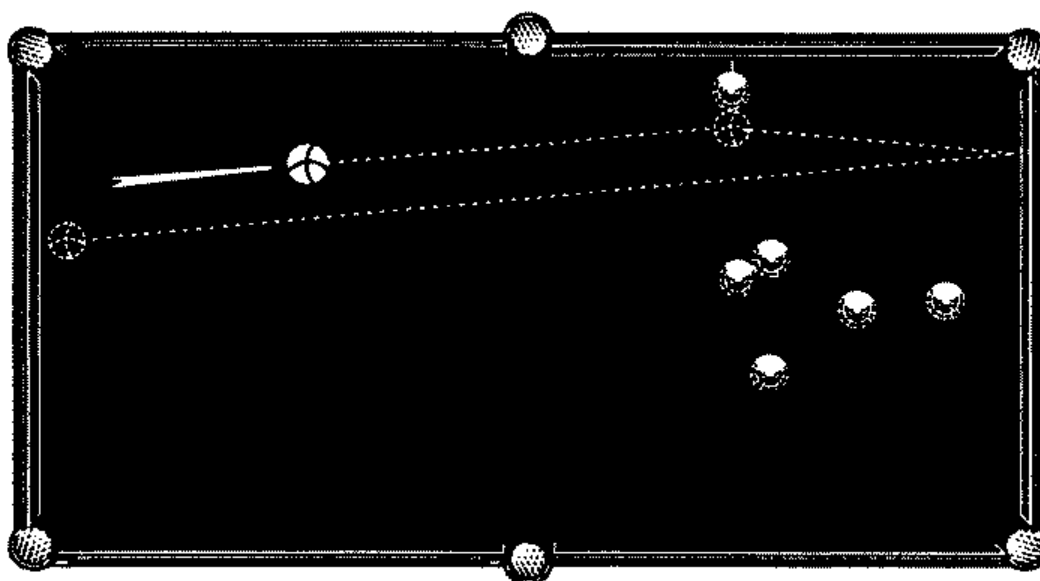
Этот удар опасен. Может случиться, что при ударе вместо оттяжки выйдет перескок или клапштос, как это часто бывает с неопытными игроками. Частое же выполнение этого отыгрыша всегда производит сильное впечатление на противника.

Отыгрыш тонким тушем. Иногда слишком рискованно выводить красного из-за пирамиды. Тогда тихо пускают шар так, чтобы он чуть задел одного из шаров и потом стал в положение, совершенно невозможное для игры.

Этот способ очень легок и очень хорош. Неудобства его состоят в том, что и противник легко может отыгаться этим же способом, и через это партия непроизводительно затянется (фиг. 76).



Фиг. 76. Отыгрыш тонким тушем за пирамидкой

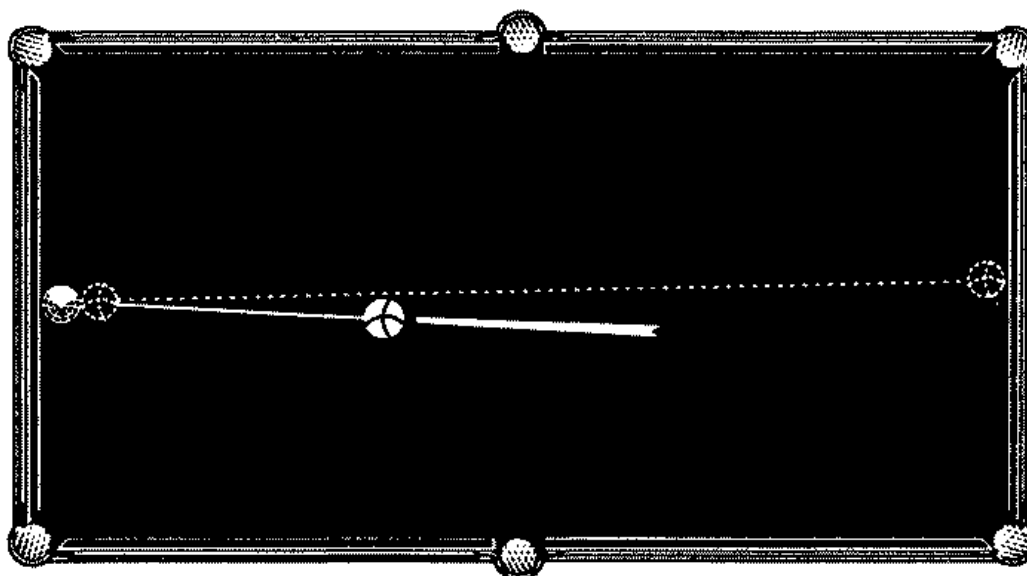


Фиг. 77. Отыгрыш тонким тушем через весь бильярд

Но еще хуже то, что противник легко может угнать игральный шар к дальнему короткому борту и очень затруднить вторичный отыгрыш. Состязание в отыгрышах всегда приводит к победе того, кто лучше делает шаров при равной выдержке и опытности игроков.

Отыгрыш контр-тушем. Этот отыгрыш требует огромного искусства и очень эффектен. Его можно употреблять лишь, когда белый шар – на борту, и сущность его

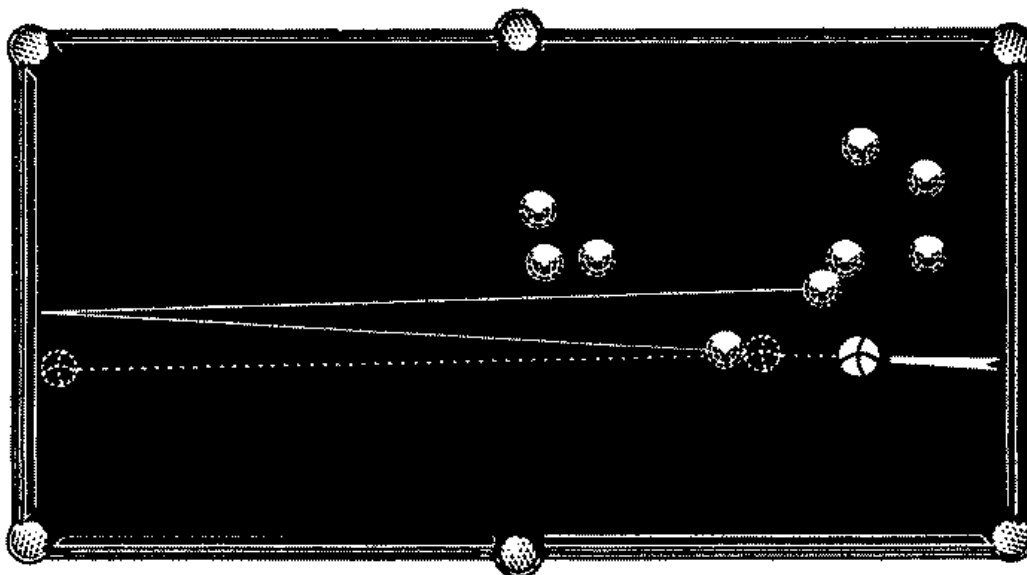
состоит в том, что пускают в белого накатом красного. Красный, прибывая белого к борту, отталкивается в то же мгновение от него и уходит назад (фиг. 78).



Фиг. 78. Отыгрыш контр-тушем

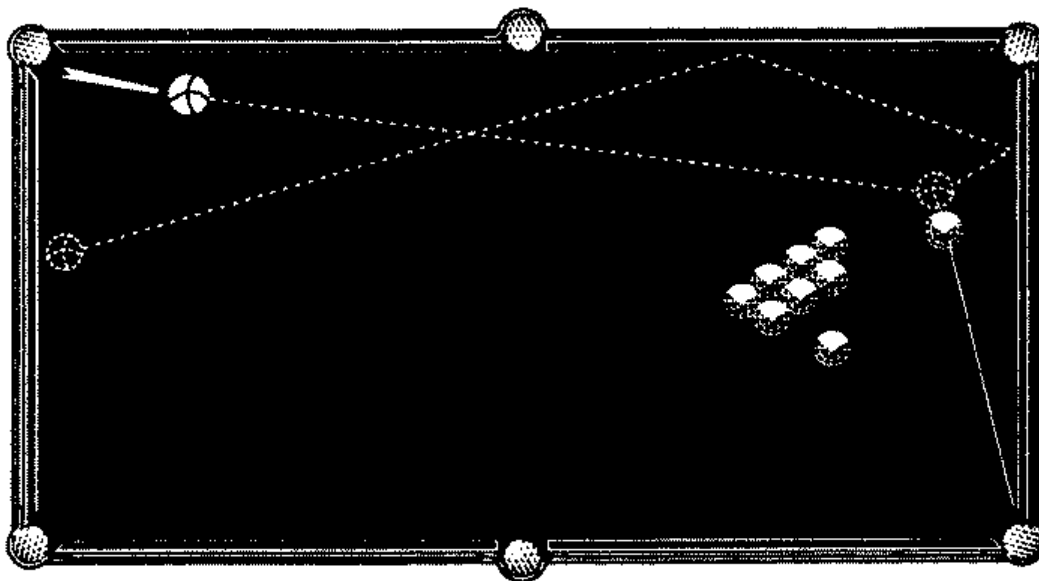
Отыгрыш длинным накатом. Отыгрыш тонким тушем очень часто весьма полезно заменить отыгрышем длинным накатом. Суть этого приема – в том, что если из-за пирамиды виден один шар, то пускают сильным накатом красного в белого, целя последнего в противоположный борт немного под углом.

Очевидно, белый будет иметь более быстрое поступательное движение, нежели красный, и поэтому белый уйдет назад, ударившись о борт, а красный станет у борта вплотную (фиг. 79).



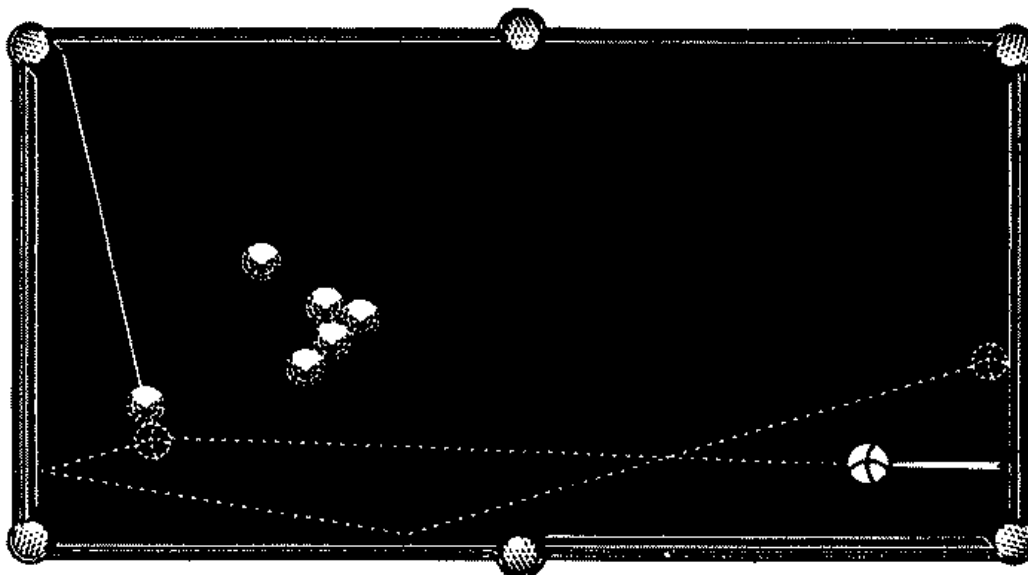
Фиг. 79. Отыгрыш накатом

Отыгрыш тонкой резкой. При игре в пирамиду, когда она еще не разбита, очень употребителен отыгрыш тонкой резкой. Он состоит в том, что красного пускают так, чтобы он, вскользь тронув одного из белых, ушел бы опять назад (фиг. 80).



Фиг. 80. Отыгрыш тонкой резкой без назначения шара

Неопытные и плохо играющие игроки обыкновенно предполагают, что красный, ударившись об белого, непременно упадет в одну из угловых луз. Это неверно. Напротив, красный очень редко падает на себя при резке (фиг. 81).

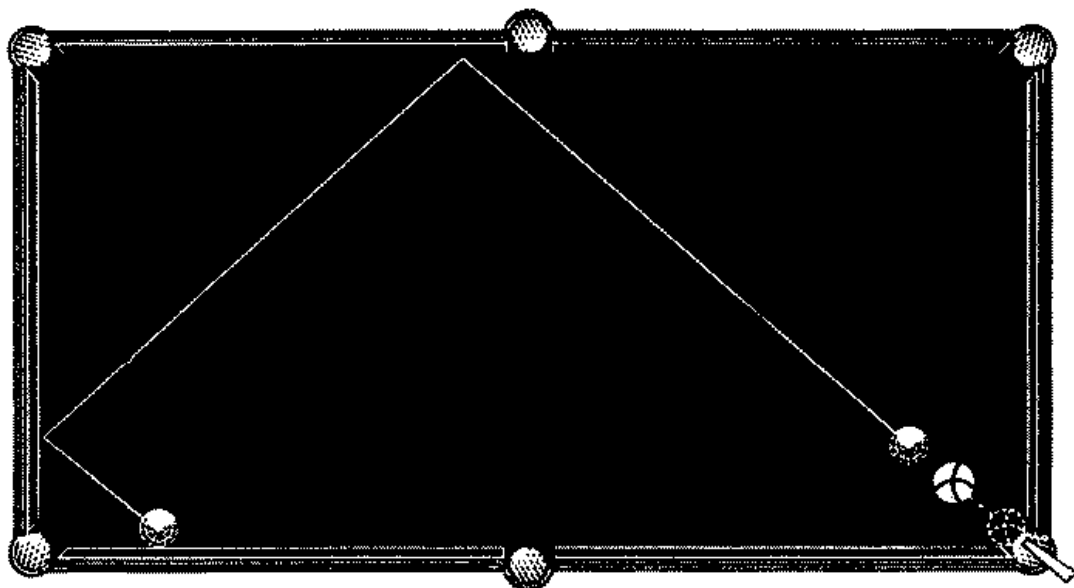


Фиг. 81. Отыгрыш тонкой резкой с назначением шара

Другой недостаток плохих игроков – это тот, что, желая сделать тонкую резку, они в лоб бьют шара, разбивают пирамиду и отдают партию.

Хорошая тонкая резка всегда обозначает искусного и хладнокровного противника.

Но верх отыгрыша – это отыгрыш за скулу бильярда. Сущность его состоит в том, что после удара по белому и *даже без удара* ставят красного в устье бортовой лузы, после чего играть уже ничего нельзя. Этот отыгрыш без всякого сравнения превосходит все остальные, но он необыкновенно труден, часто и невозможен (фиг. 82).



Фиг. 82. Отыгрыш за скулу бильярда

Выход

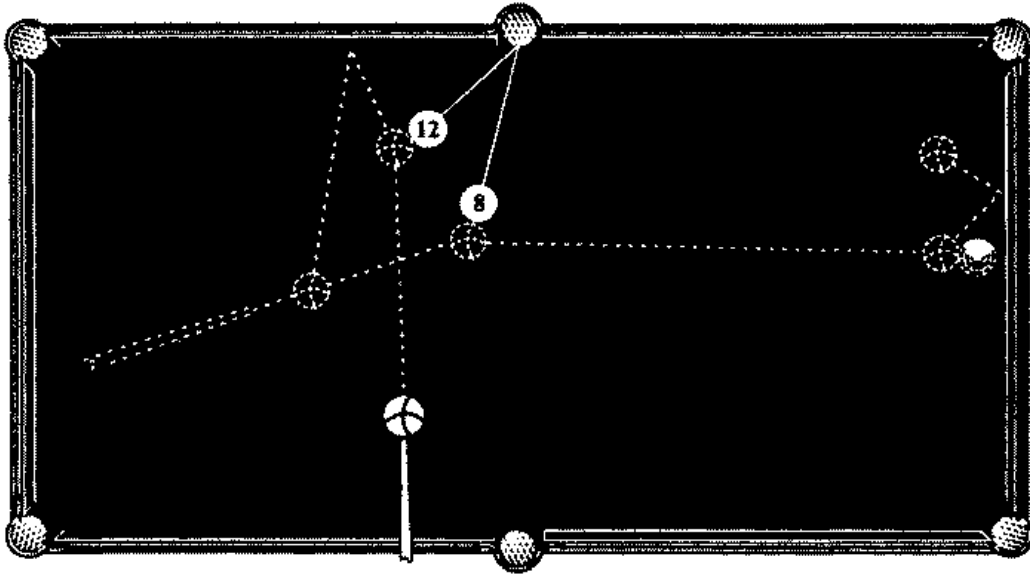
Одновременно с отыгрышем следует изучать и выход. Выходом называется такой прием, после которого красный шар, положив одного белого, выходит под другого так, что сыграть этого другого уж очень легко. Таким образом, выход – прямая противоположность отыгрыша.

Игрок, умеренно пользующийся выходом, приобретает огромное преимущество над своим партнером, пренебрегающим или исключительно гонящимся за выходом. В самом деле, осторожный игрок только тогда делает шара, когда убежден, что положит его наверняка. Раз у него нет этого убеждения, он отыграется, никогда не рискуя. Выход требует терпения и осмотрительности. Поэтому, весьма часто встречаются игроки с прекрасным прицелом, отчетливым и верным ударом и совершенно не заботящиеся о выходе. И что же – результат, в конце концов, всегда печальный.

Также есть игроки, основывающие свою игру исключительно на выходе. Можно сделать шара, нельзя сделать – игрок не рассуждает об этом. Он играет всякого шара, срывает и, разумеется, проигрывает партии. Все крайности вредны в бильярдной игре, как и везде, впрочем.

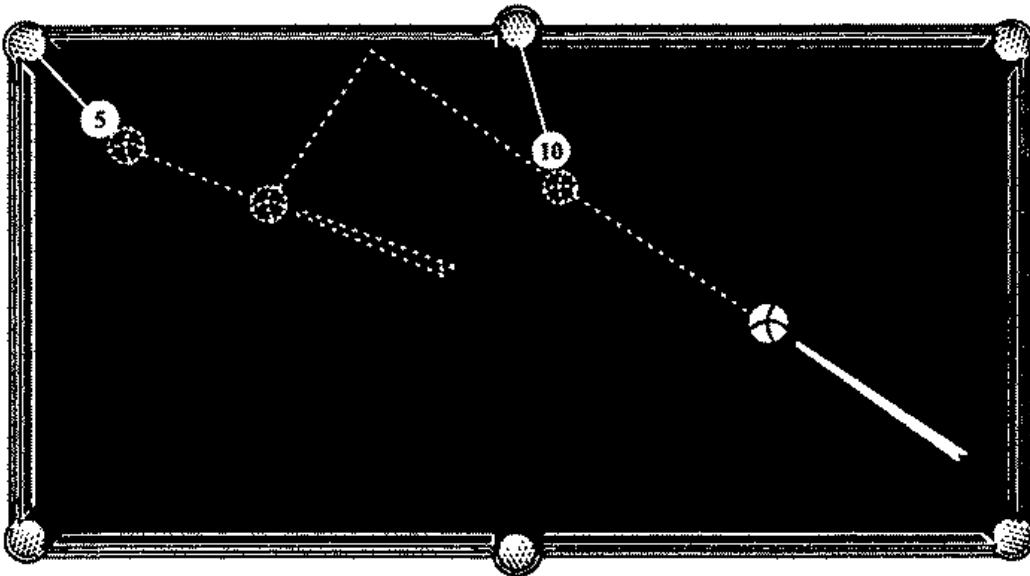
Нетрудно заметить, что при известных положениях шаров существуют простые законы выхода, к рассмотрению которых теперь и перейдем.

Два белых стоят на подставке в среднюю (фиг. 83). Очевидно, надо играть легким накатом 12, после чего красный, ударившись об борт, выйдет под восьмерку.



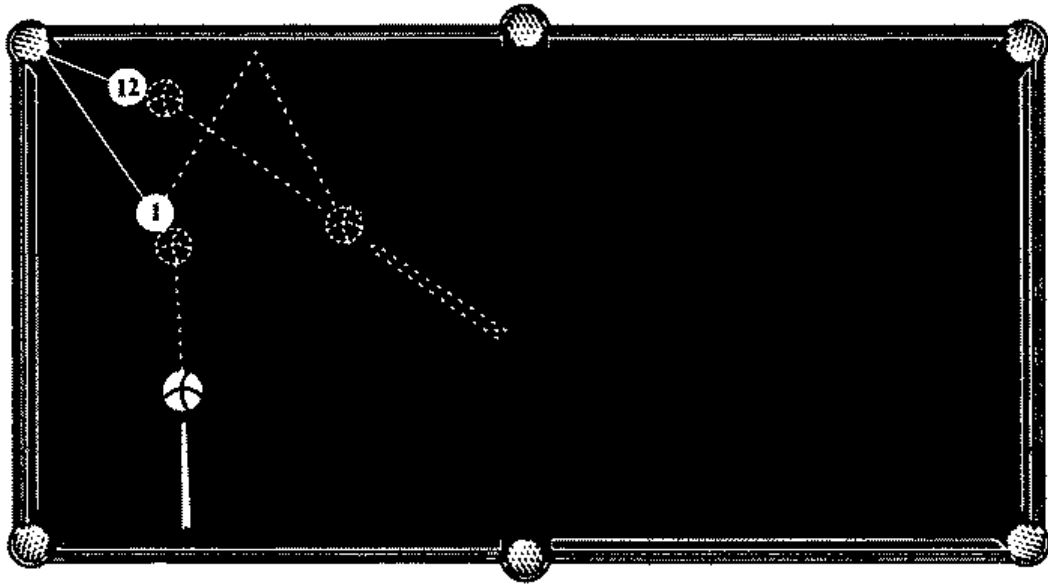
Фиг. 83. Двух шаров с выходом. Двенадцатого в среднюю. Восемь в среднюю

Десять стоит на резке в правую среднюю. Пять около правого борта близ угла. Тогда надо резать весьма тихим ударом в среднюю, а красный подойдет под пятерку (фиг. 84).



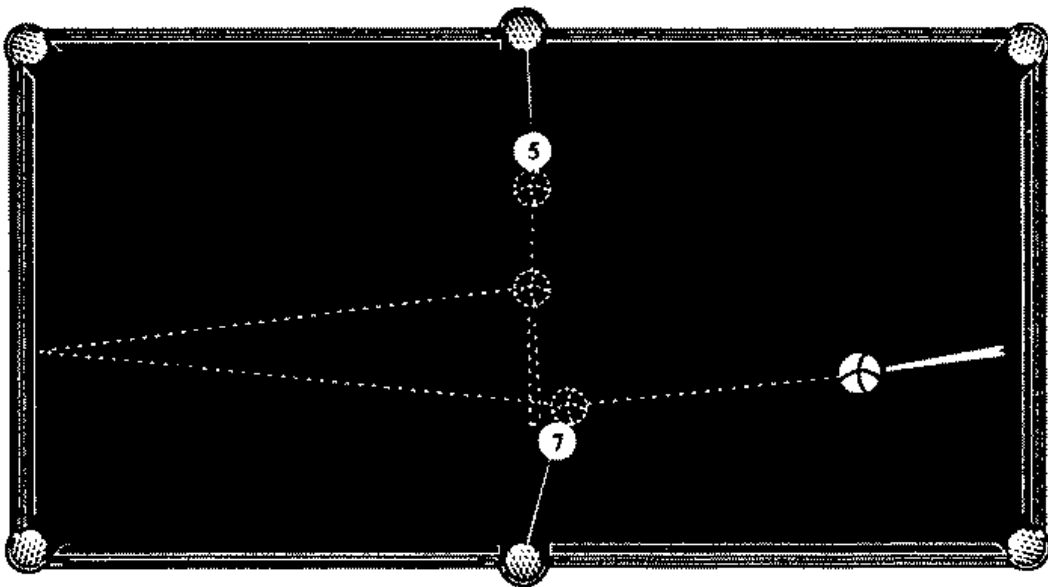
Фиг. 84. Десятку в среднюю с выходом под пятерку в угол

Двенадцать стоит у длинного борта, туз – у короткого борта. Играют сперва умеренным ударом двенадцатого, красный ударяется о борт и становится под тузом (фиг. 85).



Фиг. 85. Туза в угол с выходом под двенадцатого в угол

Два шара стоят на подставке в противоположной средней. Тогда, соразмеряя силу удара, режут одного и выходят под другого (фиг. 86).



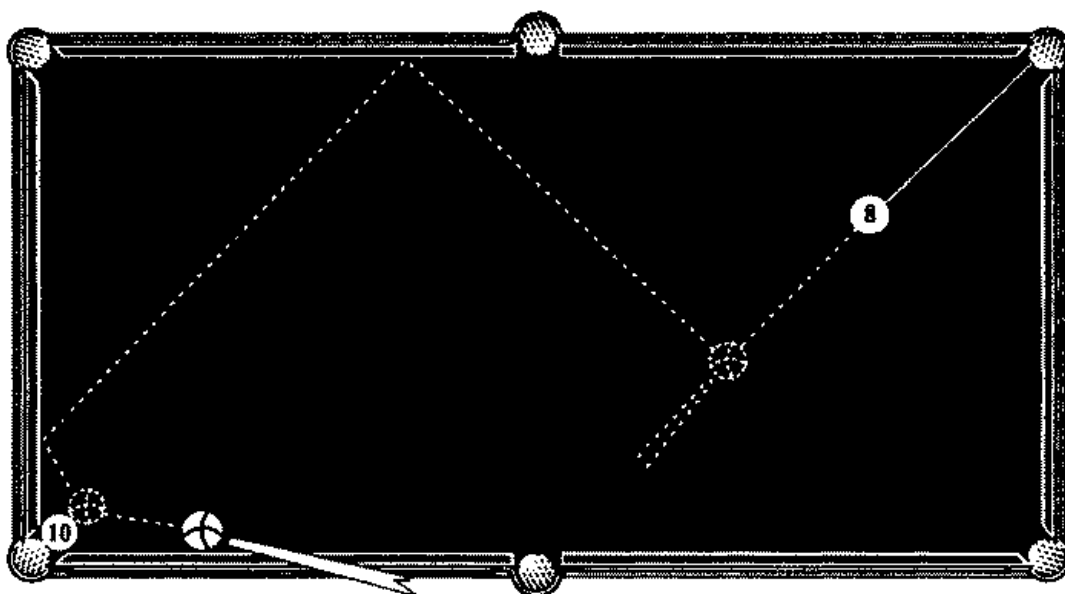
Фиг. 86. Семерку в среднюю с выходом под пятерку в среднюю

Десять подставлено в угол. Восемь – около третьей точки. Очевидно, что, играя с умеренной силой подставку, легко выйти «под прямого» в угол (фиг. 87).

Подобных примеров можно привести очень много. Далее при подробном разборе партий выяснится значение каждого выхода.

Повторю еще, что в бильярдной игре, как и во всем, совершенствоваться можно только тогда, когда замечаешь свои промахи и ошибки. Пусть учащийся отдает себе отчет во всех выдающихся партиях (*иногда случаются очень характерные и поучительные партии, как и наоборот; примечание автора*), и он увидит, какую пользу принесет ему этот анализ. Замечая свои недостатки и стараясь избавиться от них, игрок постигнет, наконец, *тайну владения своим шаром*. Он увидит, в какой

строгой зависимости находятся между собой делание шаров, отыгрыш, выход. Он увидит, как пристрастие к одной из этих частностей вредно отзывается на всей игре – и, в конце концов, несомненно, придет к заключению, что все нюансы, все тонкости и штрихи бильярдной игры должны находиться в полной гармонии между собой.



Фиг. 87. Десять в угол с выходом под восьмерку в угол

Есть партии блестящие, эффектные, и есть партии скромные, незаметные. Зрители всегда предпочитают партии блестящие, но тот, кто изучает бильярд, должен не развлекаться зрелищем интересной партии, но изучать характер игры сильного опытного игрока и выяснить себе, почему он делает тот или иной удар.

Игра мазиком

Теперь следует сказать несколько слов об игре мазиком.

Раньше уже упоминалось, что к мазикку прибегают те, кто боится кием изорвать сукно, принимаясь учиться играть на бильярде. Затем, обыкновенно мазик скоро бросают и переходят к кию, которым только одним достигаются все эффекты бильярдной игры.

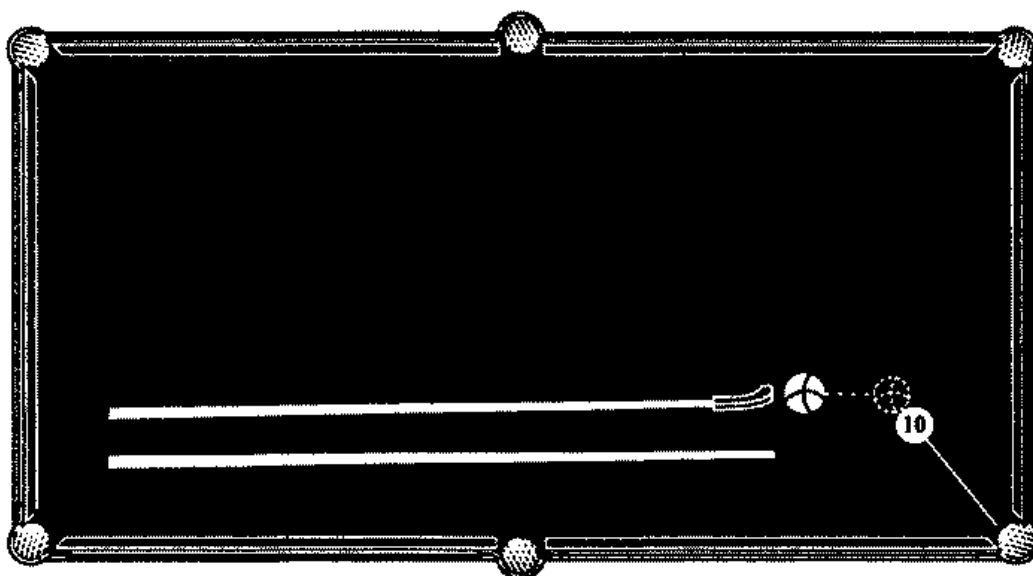
Но есть игроки, которые до того привязываются к мазикку, что не желают совсем выучиться играть кием. Это встречается преимущественно среди простонародья. Дешевые трактиры с чадными и дымными, битком набитыми бильярдными зачестую изобилуют превосходными игроками мазиком.

Сравним кий и мазик. Кий короток, мазик длинен. Мазик длинен не по своим действительным размерам, а потому, что им играют, держа его за самый конец. Мазик не длиннее кия, но он достает легко самых далеких шаров, где угодно. Одного взгляда на фиг. 88 достаточно, чтобы убедиться, чем легче сыграть 10 в угол – мазиком или кием, которые изображены во всю их величину пропорционально размерам бильярда.

Чтобы отдать себе отчет в игре мазиком, следует подробно рассмотреть его свойства.

Мазик состоит из крепкой колодочки, насаженной на длинную рукоятку. Конец палочки, которой ударяют по шару, обыкновенно оклеен зеленым сукном, между тем как давно пора наклеивать сюда кожу, как на конец кия. Но игроки мазиком

нетребовательны, бильярдные фабриканты косны, – и дело продолжает обстоять по-прежнему.



Фиг. 88. Кий и мазик

Нетрудно понять, что мазик изображает собою до известной степени соединение кия с машинкой, а именно тем, что для мазика не нужна левая рука. Разница же – в том, что мазик двигается весь, а кий лишь скользит по машинке. Чтобы усовершенствовать мазик и сделать его несколько не уступающим кию в штрихах, следует только не насаживать на него наглухо колодочку, а соединить ее посредством вращающейся оси с рукояткой. Конец же рукоятки, длиною в дюйм, оклеить кожей, т.е. прямо прикрепить наклейку кия. Тогда получим обыкновенный кий, близ конца которого есть вращающаяся колодочка, представляющая точку опоры для всего кия, причем этот кий с колодкой может скользить по сукну и развивать наибольшую на бильярде силу удара.

Фабрикантам непременно следовало бы выпустить во всеобщее употребление такие мазики-кии. Но пока их нет, будем анализировать наш грубый первобытный мазик.

Мы видели, что сила удара кием находится в зависимости от веса и размера кия. Чем тяжелее кий, тем сильнее может быть им удар. Не то с мазиком. Мазик легкий. Удар им легковесен и слаб, но главную особенность мазика составляет то, что он может следовать за катящимся шаром и постепенно усиливать его скорость до того, что не может быть речи о сравнении силы удара мазиком с силой удара кием. Мазиком можно раздробить шар из хрупкой слоновой кости о другой такой же шар.

Эти свойства мазика: длина, легкость прицела и сила удара составляют драгоценные его преимущества, которые очень дают себя почувствовать в руках опытного искусного игрока.

Штрихи для удара мазика разнообразны. Накат им легкий, но еще легче клапштос, для которого расстояние не играет почти никакой роли, тогда как известно, что на большом расстоянии при игре кием клапштос весьма труден.

Оттяжка, настоящая чистая оттяжка, правда, для мазика невозможна, но только отчасти. Если шар, по которому хотят сделать удар с оттяжкой, стоит близ борта, то такой удар для мазика не представляет никакой трудности. Получится оттяжка

«французом» от борта, совершенно такая, как это изображено в главе об отыгрыше на фиг. 71.

Таким образом, при помощи борта для мазика французские удары возможны.

Отсюда ясно, что мазик несколько не уступает кию при отыгрыше, но даже во многом и превосходит тут его. Мазиком можно отыграть дуплетом, триплетом, трубаном, катрбаном, тонкой резкой, тонким тушем, контр-тушем.

Выход для мазика труднее, чем для кия, но, тем не менее, вполне возможен.

Ход игры мазиком в руках выдержанного игрока таков, что игроку кием далеко не всегда возможно по своей воле направлять партию.

Теперь из всего сказанного ясно, что игра мазиком очень мало уступает в результатах игре кием. Почему же так распространен странный факт, что игроки мазиком требуют таких больших фор с игроков кием?

Это происходит оттого, что отличные бильярдные игроки предпочитают кий мазику. Иной артист и мог бы великолепно играть мазиком, но он отдает предпочтение кию. Но, тем не менее, есть игроки, которые никогда не изменяют мазику, но они крайне редки. Их игра убийственно расчетлива, верна и добычлива. Такие игроки мазиком почти исключительно попадают в простонародных бильярдных, куда не заглядывают интеллигентные игроки, которые поэтому и не имеют надлежащего понятия о силе игры мазиком.

Если фабриканты выпустят кий-мазик, который я описал, то этим усовершенствованным мазиком возможно делать и чистую оттяжку (наклоняя конец кия-мазика на оси колодочки), и состязаться с ними кию будет еще труднее.

Игроки-любители и маркеры. Выбор бильярда для состязания. Форы. Предпочтение той или другой игры

Нет, кажется, ни одной игры, которая требовала бы столько физических и моральных качеств, как игра на бильярде.

В самом деле, превосходный игрок должен иметь великолепное зрение, мастерский удар, красивую постановку, большую силу и выносливость, которая приобретает решающее значение при продолжительной и крупной игре; затем – истинно философское хладнокровие, глубокий расчет, полную невозмутимость при отчаянной смелости и присутствии духа.

Артист на бильярде – это человек, отличающийся особенными способностями к бильярду. Все перечисленные качества развиты у него в высшей степени, но, главным образом, относительно применения их к бильярдной игре. Это свойство человеческого организма к развитию исключительных способностей встречается во всех сферах людей науки и искусства. Напр., Рафаэль (живописец), Лист (пианист), Сарасате (скрипач), Пирогов (хирург), Филидор (шахматный игрок), братья Прис (знаменитые гимнасты) и т.д.

Таким образом, очевидно – в какой связи с физическими преимуществами находится характер. Повторяю, игрок, обладающий острым взглядом, убийственной верностью прицела, но без выдержки, всегда проиграет игроку не с такой блестящей техникой, но вполне владеющему собой.

Мазы доказывают это.

Если вы горячи, вспыльчивы и великодушны, не играйте на крупный интерес. Вы будете непрерывной жертвой шулеров. Если вы и будете иметь успех вначале, то «сдадите» при непрерывном отыгрыше и, в конце концов, проиграете. Всем таким любителям советую выбирать партнера с осторожностью.

Но если вы беспощадны и невозмутимы и знаете тот бильярд, на котором хотите сразиться, то схватывайтесь со всяким: две первые партии определяют вам силу противника, как бы он ни скрывал игру, и вы всегда можете вовремя остановиться, благодаря выдержке. Впрочем, обыкновенно любители играют для удовольствия со знакомыми, изредка заинтересовывая ничтожной ставкой партию и главным образом – на одном и том же бильярде. Они вообще мало видят игру, многие удары им неизвестны, да у них и нет стремления совершенствоваться. Ведь им надо лишь убить время или просто поиграть для моциона.

Вот почему из массы любителей, постоянно упражняющихся на бильярде, так мало дельных игроков. А некоторые игроки, отличаясь действительно выдающимися способностями, скоро достигают высокой силы и, не довольствуясь катаньем шаров со своими знакомыми, начинают посещать клубы и рестораны, где «идет игра», и приобретают известность.

Нет ни одного полка, где бы в офицерском собрании не стояло бильярда и почти всегда – отличного фрейберговского бильярда. Множество офицеров ежедневно, в промежутках между занятиями и вечером, играют между собой, и, странный факт – почти никто из них положительно не умеет порядочно играть. А отчего это? Оттого, что офицеры играют всегда небрежно, не стараясь. Они не изучают удары и довольствуются плохими партнерами. Вот – действительно, поучительный пример, к каким результатам приводит простое катание шаров.

За границей, а также в Варшаве и Одессе, любители относятся гораздо серьезнее к бильярдной игре.

Во-первых, они никогда не играют без интереса, а во-вторых, играют с кем угодно и каждый день. Таким образом, заграничные игроки почти всегда доходят до той высоты игры, до какой им положено дойти природой.

Ничего подобного не встречается в России, где вполне развивают свои силы обыкновенно лишь маркеры.

Внимательному наблюдателю прямо бросается в глаза то, чем отличается маркерская игра, а именно: серьезное отношение к игре вообще, а к игре с «крупным интересом» – в особенности; отличное знание бильярда и широкое применение в игре этого знания; *смутное понимание идеи игры* и неясное стремление к осуществлению этой идеи.

Полная неразвитость и невежество маркеров весьма много мешают им наблюдать законы удара шаров и делать выводы, могущие содействовать их дальнейшему совершенствованию в игре. Обыкновенно, маркер в шесть-восемь лет наколачивает руку и начинает облущивать купцов и саврасов.

Но когда с ним сойдется тонкий и спокойный игрок, маркер падает духом и тотчас отказывается от игры, если не успел «зацепиться» (т.е. проиграть значительный куш), а если «зацепился», то проигрывается в пух.

Вообще, игра маркеров – коммерческая и средней силы. Редко, редко попадается между ними игрок замечательных способностей. А между тем, сколько было бы действительно отличных игроков, если бы маркеры и любители разумно изучали игру. В данном случае игру на бильярде можно совершенно уподобить игре на скрипке. Самоучка никогда не будет солистом, если не пройдет школы игры под руководством профессора. А так как профессоров на бильярде очень мало, то и учеников, будущих солистов, тоже мало.

Впрочем, лет десять назад почти повсеместно в России изданы были распоряжения, которыми воспрещалась игра маркерам на бильярде с посетителями. Это привело к тому, что маркеры разучились играть. Воспрещение же играть на деньги тоже вредно отразилось на бильярдной игре. Это запрещение и не имеет оснований. В

клубах проигрываются в карты. Всякому известно, что проигрыши на бильярде, сравнительно с картежными, совершенно ничтожны.

Желая поиграть, обыкновенно назначают, куда хотят отправиться. При этом, конечно, соображаются со свойствами того бильярда, который выбирают; относительно выбора бильярда надо сказать следующее.

Если вы – страстный игрок на бильярде, все хорошие бильярды в городе должны быть вам известны. Русские партии (т.е. в которых кладут шаров в лузу) должно играть *исключительно* на бильярдах, удовлетворяющих вышеперечисленным требованиям современного искусства бильярдной игры. Все другие бильярды, в особенности польские и венские, непоправимо портят прицел и удар.

Хороший игрок не должен никогда играть на скверном бильярде.

Затем обратите внимание – кто ваш противник. Чем горячее и зазорнее он, тем строже бильярд следует выбирать для состязания. Только на верном большом и строгом бильярде определяется вполне вся сила отыгрыша и обнаруживается положительный перевес терпения над блеском, беспощадности над великодушием. Возразят, что это – не игра, а пытка. Пожалуй, но, во всяком случае – пытка не для игроков. Для понимающих, один вид превосходной игры – глубокое наслаждение.

Есть прекрасные бильярды одинаковых размеров и строгости, на которых, однако, следует играть различно. Это зависит от *упругости* бортов, *тонкости* сукна и достоинства слоновой кости шаров.

Борта не должны быть слишком упруги, сукно – ново и шары – не точны; об этом подробно говорилось раньше, и потому перехожу к «форам».

Термин «форы» происходит от немецкого слова *for* и обозначает в бильярдной игре то, что лучший игрок дает худшему *вперед*.

Так как бильярдные партии очень разнообразны, то форы бывают различные.

В партии «в пять шаров», положим, 60 очков. Когда один игрок, напр., получает 20 вперед, то, очевидно, ему остается сделать 40, чтобы выиграть, а другой игрок все-таки должен сделать 60. Это – самая незамысловатая фора. Отличные игроки дают часто вперед 40, 50 очков и почти с кия кончают партию.

Артисты предлагают играть *де-контэ*, и вот – что значит де-контэ. Положим, играют артист и маркер.

После всякого шара, сделанного маркером, у артиста все пропадает. Так, если у артиста 59, а у маркера 30, то если маркер положит хоть красного, то у него будет 33, а у артиста ничего. Последний опять делает очков 50, и если маркеру удастся положить шара, то у первого опять все пропадает и т.д.

Таким образом, артист может сделать в продолжение партии хоть 200 очков и все-таки проиграет. Только, этого никогда не бывает. Артист как возьмется за кий, так, значит, и – начинай новую партию. Да это что еще! Я сам знал игрока, который предлагал де-контэ с 30 очков, т.е. он прямо давал вперед 30 очков, играл де-контэ и всегда выигрывал.

Совсем не такие форы в пирамидку. Там в партии – 71-очко. Вот игрок и предлагает или записать известное число очков, или снять с бильярда, или, что удобнее всего, вызывается поставить определенное количество сделанных шаров вновь на бильярд.

Если игрок дает записать 20 очков вперед, то он обязан из своих сделанных очков отдать 20, т.е. чтобы выиграть партию, он должен сделать всего $71 + 20 = 91$. Игрок, получающий вперед, должен сделать, наоборот, $71 - 20 = 51$. Следовательно, разница в количестве очков – всегда двойная, дают 10 – разница 20, дают 30 – разница 60 и т.д. Эта фора – самая тяжелая.

Когда условливаются просто снять шары с бильярда, то снимают столько шаров, сколько нужно для числа очков. При этом надо заметить, однако, следующее.

Положим, дадут 15 очков с бильярда. Тогда ведь можно снять одного пятнадцатого, или 9 и 6, или 7 и 8, или 4, 5 и 6, или 2, 3, 4, 6 и т.д.

Каких шаров и для кого из противников выгоднее всего снимать? Вот – каких. От снятия мелких шаров ход партии ускоряется, от снятия крупных – *замедляется*; поэтому, пришли к заключению, что при снятии шаров с бильярда *без особых условий* снимаются следующие шары:

$6 + 4 = 10$, когда дают 10 вперед;

$10 + 5 = 15$, когда дают 15 вперед;

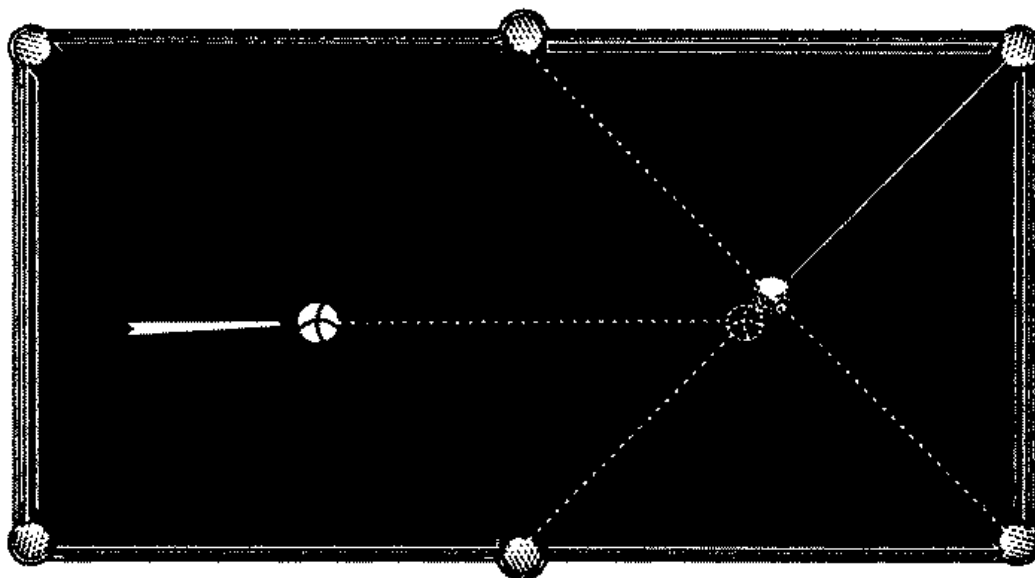
$9 + 11 = 20$, когда дают 20 вперед;

$15 + 10 = 25$, когда дают 25 вперед;

$7 + 8 + 15 = 30$, когда дают 30 вперед.

Когда ставят *сделанных* шаров на бильярд, то лишь условливаются – сколько шаров ставить, т.е. два, три и т.д. Ставят *первых сделанных*, т.е. безразлично – будет 2 или 15.

При партии в 2 шара есть два вида форы: 1) у одного игрока один крест равняется двум крестам другого и т.д., или 2) при выставке игрок, дающий вперед, ставит красного на резку в угол, т.е. вместо того, чтобы своего шара подкатить к противоположному борту так, чтобы его нельзя было сыграть, прямо ставит своего на третью точку шара, и слабейший игрок может прямо делать его в угол. Эта, на первый взгляд, ничтожная фора так чувствительна в игре, что нужно быть уж слишком хорошим игроком, чтобы давать ее. Достаточно раз попасть в угол, чтобы потом подряд раз 5, 6 положить туда же шара (фиг. 89).



Фиг. 89. Партия в два шара, фора: шар на точку

На таких же основаниях дают и желтого в угол, т.е. опять ставят свой шар на точку желтого, т.е. на вторую точку.

При карамбольных партиях дают очки вперед, как в пятишаровую.

Впрочем, фор – бесчисленное множество, и, по-моему, лучше всего, не ссылаясь на известные якобы правила, заключать *самые точные условия* с противником.

Разнообразие человеческих характеров и темпераментов привело к возникновению множества различных бильярдных партий. Игроки, предпочитающие

смелую, блестящую игру, основанную исключительно на верности глаза и точности удара, всегда предпочитают пятишаровую партию.

Таковы были наши знаменитые воронежские, тамбовские и курские ремонтеры, являвшиеся в бильярдную с трубкой в зубах и с человеком позади, обремененным кесетом, «любимым кием» и лягашом на цепочке (*писано в 1882 г.; примечание автора*). Таковы, впрочем, и замоскворецкие толстосумы.

Игроки, предпочитающие тонкую и живую игру, наглядно развивающуюся перед глазами, играют в пирамидку.

Отличные профессиональные игроки (*живущие бильярдом; примечание автора*) предпочитают игру в банк или ботифон и, вообще, в 2 шара.

Все зависит от характера, поэтому, очевидно, игрок, специально изучивший 5 шаров, играет хуже в пирамидку, а превосходящий всех в пирамидку оказывается слабее всех в партии à la guerre и т.д.

Но и помимо этого есть другие причины, влияющие на выбор партий. Тот игрок, кто лучше делает шаров, имеет неизмеримое преимущество над противником в партии в пять шаров, которая только и основывается на резке в среднюю и делании шаров в угол.

При игре же в пирамидку преимущество игрока, отлично делающего шаров, не столь заметно, потому что в пирамидке много значит отыгрыш.

При равном умении делать шаров берет верх тот, кто владеет лучше выходом. И тут это скажется ярче в партии в пять шаров.

Пирамидка более уравнивает шансы противников, и потому она вытеснила почти совсем все другие партии.

Итак, делание шаров, отыгрыш и выход – вот главные элементы игры. Эти элементы должны быть в гармонии между собой. Одно голое делание самых трудных шаров не спасает от проигрыша, а одним отыгрышем никто никогда не выиграл партии.

Выход – есть блестящее дополнение к деланию шаров. Без выхода нет артиста на бильярде.

Игра одним деланием шаров и отыгрышем – вяла и бесцветна. Выход – краса бильярдной игры.

Игра «на время» и «на интерес». Мазы. Шулера на бильярде

Очень часто слышатся восклицания: «Я не понимаю игры на интерес. Я играю лишь для удовольствия»!

Подобным господам не стоит и возражать, потому что действительно они не понимают игры на бильярде и вообще человеческой природы. Так уж создан человек, что денежный интерес для него – наиболее притягательный интерес. Поэтому, все партии «на время» обыкновенно ведутся небрежно, «спустя рукава», с преувеличенным щегольством, а потому партии выходят *фуксовые*.

Да и в самом деле, стоит ли известному игроку тратить время, терпение и силы для того, чтобы доказать, что он может выиграть партию? Если бы состязание на бильярде уподоблялось турниру с многочисленными зрителями, прекрасными дамами, то, разумеется, тогда имела бы смысл игра из самолюбия. Но так как в настоящее время ничего подобного нет, то единственный интерес – это денежный интерес, к разбору которого теперь и перейдем.

Очень распространена игра *розным кушем*. Назначают партию по 50 к., по 1 руб., по 3 руб. и т.д. Разница между выигранными и проигранными партиями определит результат игры. Для горячих игроков эта игра – самая подходящая.

Игра на куш с контрами есть уже видоизменение предыдущей. Положим, играют маркер и игрок по 1 руб. партию. Первую выигрывает маркер, вторую – игрок. Вот третья, *контра*, и решает – за кем все три партии и соответствующий *тройной куш* (за границей рассуждают иначе: первая проиграна, вторая выиграна, значит, кушами в расчете, а контра пусть определит – за кем 3 партии и 1 куш; примечание автора). Иногда случается, один выиграл, положим, 5 партий, другой – 3, что и означается как $5/3$. Тогда контра может идти на 1, на 2 и на все 3 партии. Если идет контра на 3 партии, то или один выигрывает 9 партий, т.е. $5 + 3 = 8$ да еще одна контровая, всего 9, т.е. $9/0$, или он же проигрывает 7 партий ($5 - 3 = 2$) т.е. $2/7$, имея только 2 выигранных.

При игре с контрами лучше всего уговариваться платить за бильярд проигравшему, сколько бы партий ни играли. При игре на ничтожные куши (10 к., 20 к.) обыкновенно платят только за *проигранные партии*.

Весьма часто игроки, привыкшие играть на интерес, играют так: идет три партии – куш, угол и на пе, т.е. первая партия – на один куш, вторая – на двойной куш и третья – на квит. Очевидно, при этом условии результат может быть тройкий, и легко вычислить каждый частный случай, умножая куш на 0, 2 или 6. Так, играя куш по 2 рубля по этому уговору, можно ничего не проиграть ($2 \times 0 = 0$), или проиграть 4 рубля ($2 \times 2 = 4$), или проиграть 12 руб. ($2 \times 6 = 12$), т.е. все три партии и обратно.

Игра на очки имеет множество вариаций. Играют, обыкновенно, в пирамидку по копейке, по две, по пяти и т.д. очко – без *вычета*. Тогда у выигравшего, очевидно, будет 71 очко, необходимые для выигрыша партии и может быть еще что-нибудь *сверх партии*. Так, если всего сделано 85 очков при условии по 1 копейке очко, то всего и выиграно 85 коп. Игра без вычета очень удобна.

Игра на очки с вычетом. Есть два очень распространенных способа делать вычеты: русский и польский.

Первый способ. Положим, играют по 1 коп. очко. Если выигравший сделал 85 оч., то *сверх партии* он сделал 15 оч. ($70 + 15 = 85$), столько же выиграл копеек.

Второй способ. В польской пирамидке – 69 оч. в партии (всего очков 136, а 68 – реми, т.е. ничья). Поэтому, если *проигравший* сделал только 36 оч., то вычитая эту цифру из числа всей пирамидки, $136 - 36 = 100$, полученную разность умножаем на 2 и получаем число выигранных очков.

Очевидно, это – лишь небольшое изменение игры без вычета.

Игра с вычетом ничтожна, хотя и при ней можно очень проиграться. Кроме того, все партии на очки весьма утомительны, ибо всегда должны кончаться на *последнем шаре*, которого сделать труднее всех остальных.

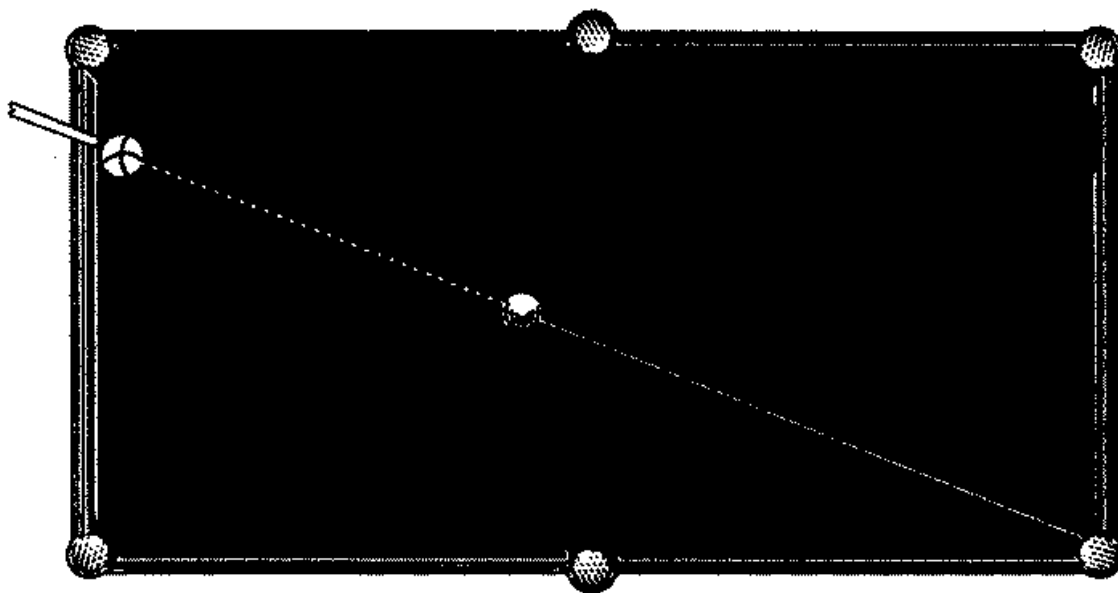
Существует еще игра *на шары*, но она мало распространена. В пирамиде – 15 шаров, выигравший должен сделать не менее 8 шаров. Назначают ставку за шар – 25 к., 50 к., 1 руб. и т.д.

В каждом городе есть такие «излюбленные места», где собираются лучшие местные игроки, обыкновенно хорошо знающие друг друга. Вот, когда схватятся два известных бойца, или просто, когда партия идет на крупный куш, а, следовательно, будет играть весьма серьезно и строго, то зрители держат пари между собой или примазываются к играющим. Наиболее задорный игрок почти всегда принимает мазы, упуская из вида следующее. Если партия идет на 50 руб., да из зрителей примажется человек пять по три рубля или в 10 руб., а иногда и на весь куш, и один из игроков принял мазы, то для него партия идет уже не на 50 руб., а на $50 + 3 + 5 + 15 + 25$ и т.д. до 100 и более или менее – смотря по числу примазавшихся. Очевидно, у него *нервное возбуждение* (см. исследование игры, когда игрок «в ударе» и когда «не в ударе»; примечание автора) проявится сильнее, чем при менее солидной ставке, и ему будет

труднее играть. Таким образом, игрок должен быть весьма уверен в своих силах, соглашаясь принимать мазы. Есть, правда, игроки, которые настолько выработали свой характер, которых, по-видимому, вовсе не волнует никакая ставка, но это – только *по-видимому*, и я, сделав много наблюдений и самых тщательных исследований, глубоко убедился, что нет игрока, у которого нервное возбуждение прогрессивно не увеличивалось бы с высотой ставки и не ослабляло бы силы его игры.

В 1878 г. в Одессе, когда велась там в высшей степени азартная игра, однажды шел удар на 4500 руб. (в два шара) (*в кондитерской Замбрини; примечание автора*). Игрок, артист по игре и стоик по характеру, принявший мазы, схватился с опытным и тоже хладнокровным противником. Партия началась довольно нерешительно, но вот второй игрок и поставил первого к борту коле (фиг. 90). Артист, опасаясь скиксовать, влез на стул, побледнел, затрясся и прицелился... Бильярдная затихла в ожидании. Противник его самоуверенно облокотился на кий и ждал. Сделать шара, по-видимому, было невозможно. Грозил или кикс или неминуемая подставка. Артист видел это ясно. Он вздохнул, и почти закрыл глаза, и ударил шара...

Взвился тот как молния и замер на дивном клапштосе!.. Другого шара – как не бывало! Шум поднялся кругом. Артист понял, что выиграл, вытер пот и перекрестился. Моральное потрясение его было так сильно, будто он работал, не отдыхая, весь день.



Фиг. 90. От борта прямого в угол

Есть страстные охотники до мазов. Сами они не играют, но по целым вечерам просиживают в бильярдной. Надо только сказать, что весьма редко представляется случай действительно разумно мазать. Обыкновенно, примазываться невыгодно, а в особенности – к партиям незнакомых игроков, по какой бы крупной ставке они ни играли. Нетрудно убедиться, что результат игры будет зависеть всегда от суммы мазов, которые игроки благополучно потом разделят между собой.

В каждом городе есть обыкновенно хороший и верный бильярд, который служит источником пропитания многих подозрительных господ, которых вообще величают *шулерами*. Скажут – как можно мошенничать на бильярде? Ведь это – не карты? Возражу, что где бы то ни было, в чем бы то ни было, где ведется игра на деньги, – всюду есть обман и уловки для обмана.

В бильярдной игре, только, мошенничество проявляется в более явной форме, чем в других играх. Вот – главные хитрости шулеров.

Во-первых, играя хорошо, можно делать вид, что играешь плохо, *скрыть игру* и постепенно вовлечь своего партнера, значительно ослабевшего в силах, в крупный проигрыш (обычай всех маркеров).

Во-вторых, ловко обсчитывать простака («пассажира», как выражаются на своем языке эти господа) в счете очков. Обсчитывать очень удобно при игре в пирамидку, и для этой цели помощник обыкновенно нагло перекладывает шары или подменяет крупные на мелкие. На первый взгляд, покажется пустяком, когда шулер подменит хотя только одного шара, напр. 14 на 4; но опытный игрок отлично знает, какое огромное преимущество дадут эти 10 очков. А ведь 10 «сделанных» (*см. форы на бильярдных партиях; примечание автора*) равняются 20 в общем счете! Вообразите же, что подменено три крупных шара – проигрыш неизбежен. Надо сказать, что подмениваются шары преимущественно у подгулявших игроков, но обсчитывать, напр., в 5 шаров можно всякого, кто сам внимательно не следит за своей игрой. Вот почему каждый молодой игрок должен привыкать непременно тщательно считать свои очки и своего партнера. Это чрезвычайно важно.

Одна из ловких штук шулеров – это завлекать на мазы. Два шулера, положим А и Б, уговариваются играть сообща. Зрителям предлагается примазаться. Когда держат за А, выигрывает Б, когда – за Б, выигрывает А. Игра ведется, по-видимому, на очень крупную сумму, и так ловко, с превосходно разыгранными жестами изумления при проигрыше, что часто весьма опытные мазлеты вдаются в обман.

Вот – основные приемы шулеров. В самом деле, подобный образ игры обеспечивает выигрыш, а потому слово «шулер» здесь весьма уместно.

Кроме указанных штук и восхищения при выигрыше, есть еще множество ловушек, в которые попадают неопытные. Употребление той или другой зависит от обстоятельств, вдохновения и личных способностей шулера.

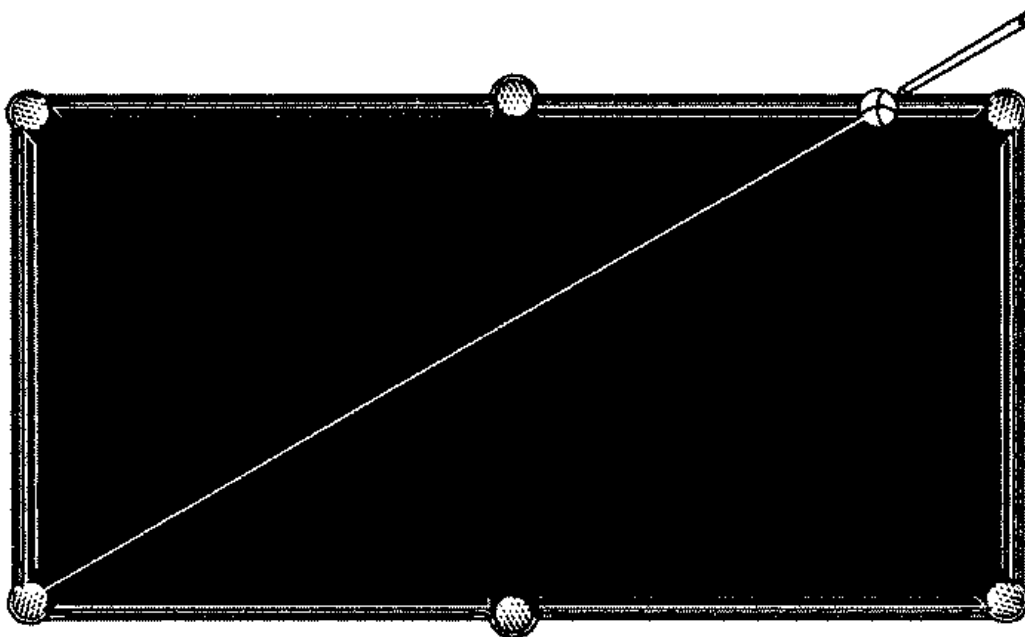
Фокусы бильярдной игры на русском бильярде

К фокусам бильярдной игры относятся такие фортели, которые, не имея особого значения в игре, представляют большой интерес в техническом исполнении.

Строго рассуждая, фокусов – весьма немного на бильярде. Читатель, внимательно усвоивший этот курс теории игры, не затруднится несколько «теоретически решить фокус». Но игрок-самоучка, не выдавший ничего, конечно, очень удивится той или другой штуке. Фокусы, между прочим, служат бесчисленными ловушками, употребляемыми шулерами.

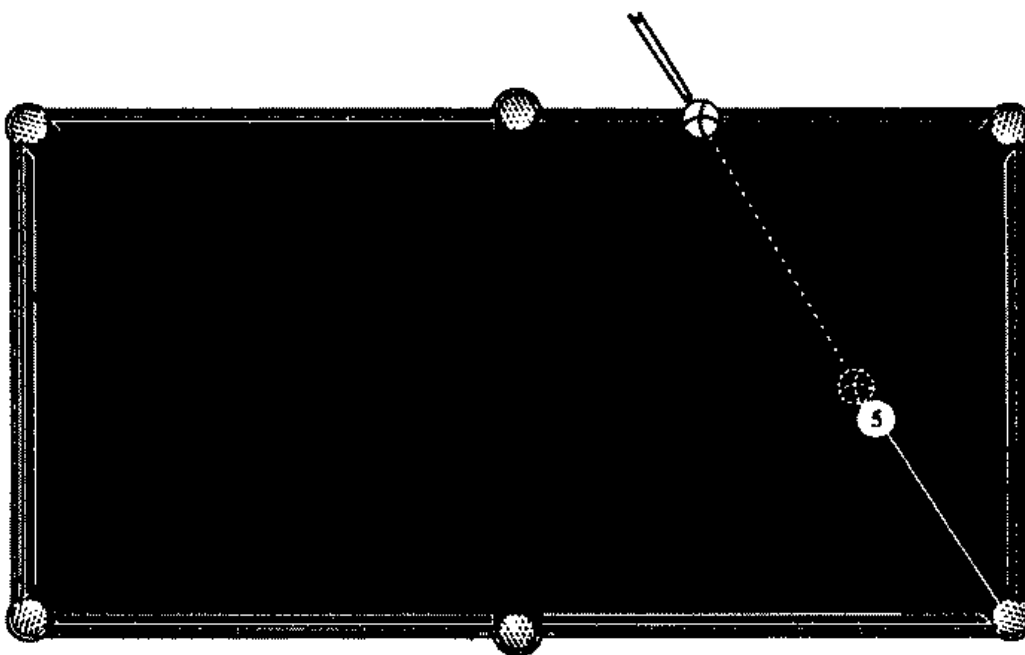
Начну с описания самых простейших.

1) *Сыграть своего с борта*. Положив свой шар *на борт над угловой лузой*, игрок вызывается сделать его в противоположный угол через весь бильярд. На первый взгляд кажется поразительным, как это шар, соскочив с борта, может сохранить направление движения, но нет ничего легче этого. Вся шутка – в том, чтобы сильно пустить шара в лузу. Но простаки попадают иногда на эту глупость (фиг. 91).



Фиг. 91. Своего с борта в угол

Отличные игроки-промышленники предлагают этот фокус в другой форме. Они помещают свой шар *на борт* около средней лузы, ставят другого шара на пункт красного или около него и делают своим шаром другого шара в угол (фиг. 92).

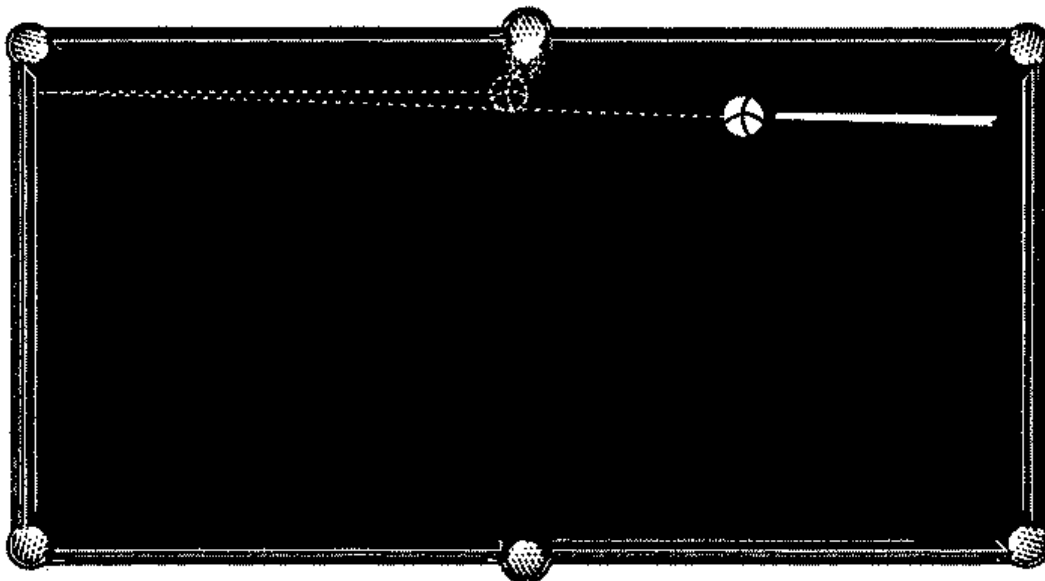


Фиг. 92. С борта пять очков в угол

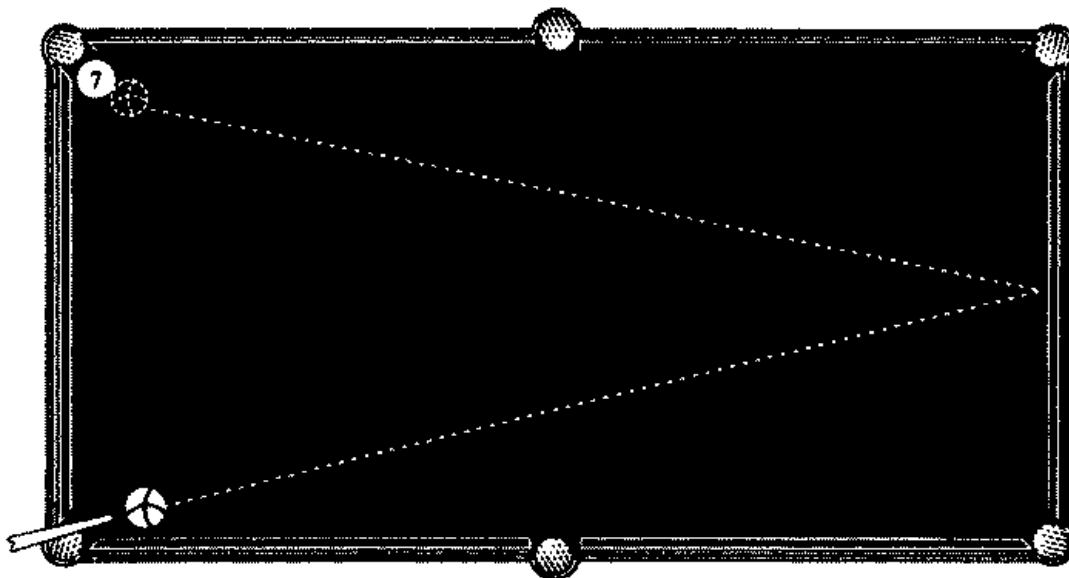
Читатель уже знает, что скачок шара не изменяет направления движения. Следовательно, трудность фокуса почти одинакова с трудностью исполнения простого прямого шара в угол.

2) *Сыграть шара с тылу в среднюю*. Это – не более как дуплет своим шаром, который и кладет шара над лузой (фиг. 93). Ничего нового эта штука, таким образом, для теоретика-игрока не представляет. Относительно же технического исполнения

замечу, что стоит только раз приноровиться попадать в шара, а там уж и пойдет все как по маслу. Это замечание следует, впрочем, отнести ко всем бильярдным тонкостям. То же – и с тылу в угол. Очевидно, что если шары поставить, как показано на рисунке, то прицел будет в точку, делящую противоположный борт пополам, и удар упрощается еще более (фиг. 94).

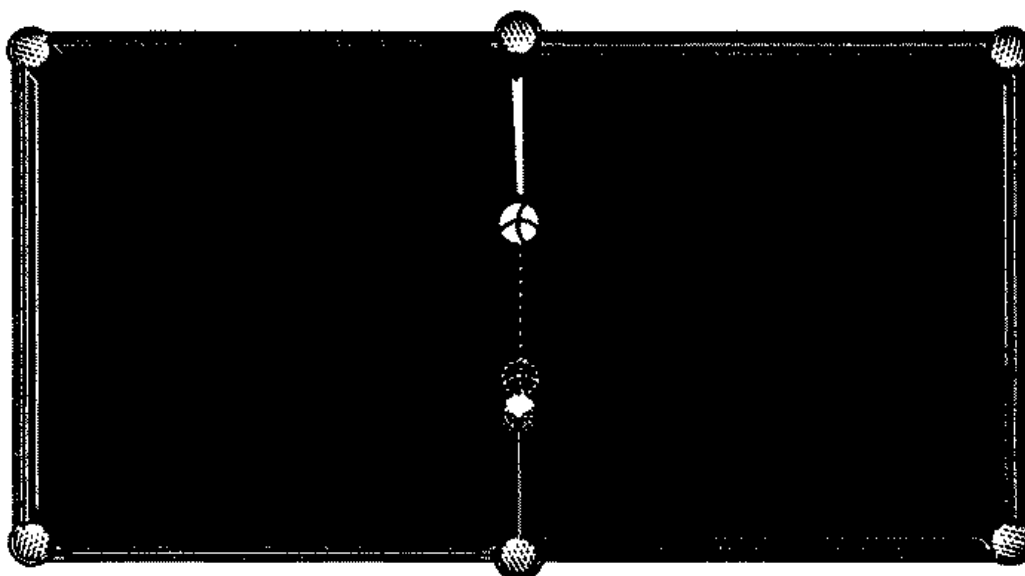


Фиг. 93. С тылу в среднюю



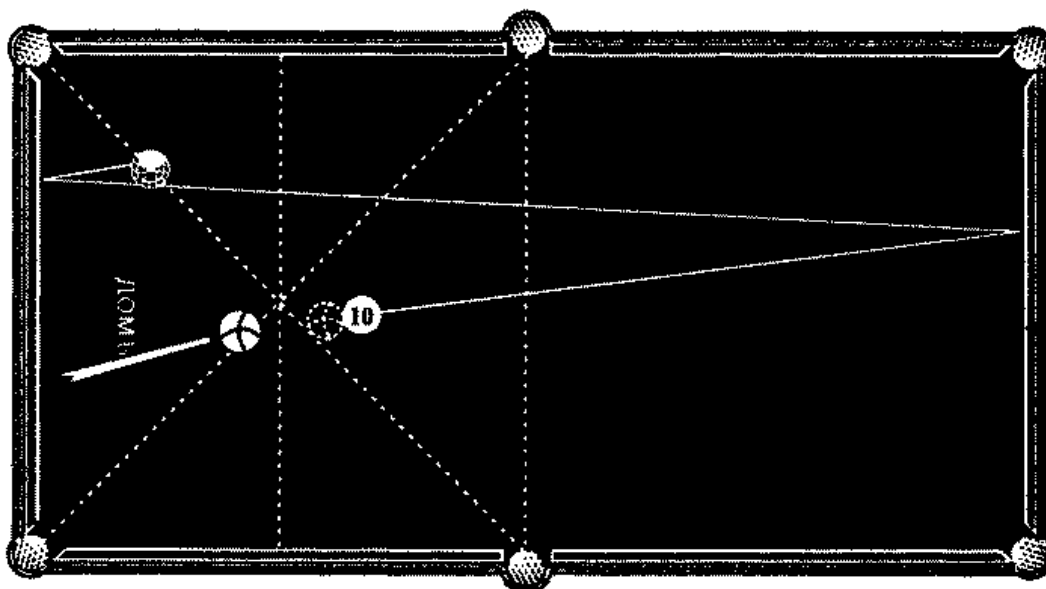
Фиг. 94. С тылу в угол

3) *Сыграть 2-х шаров сразу в две средние лузы.* Этот фокус есть частный вид простой оттяжки. Белый шар падает в одну среднюю от удара шара, а свой шар – вследствие обратного движения, оттяжки (фиг. 95).



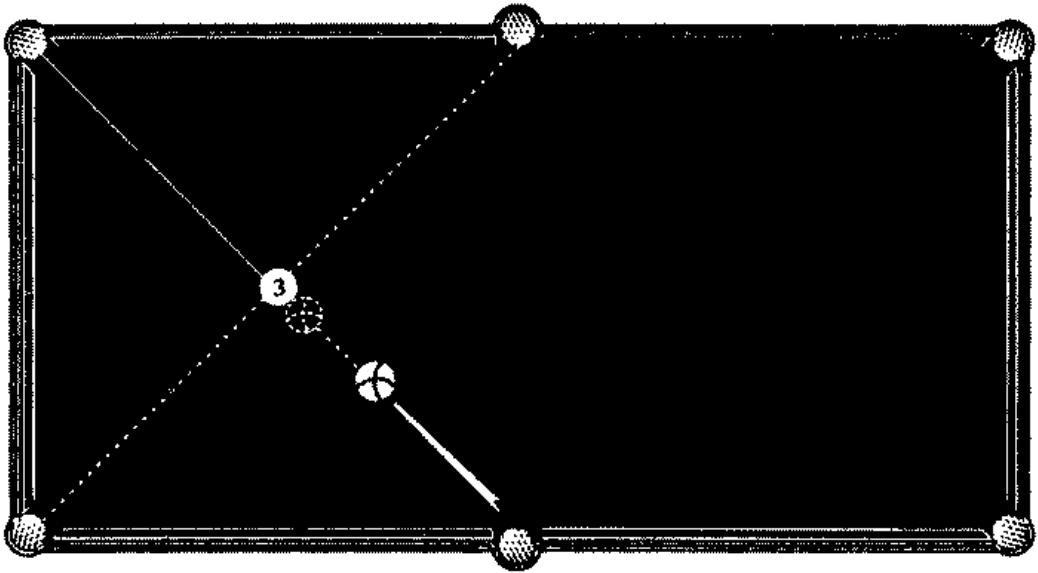
Фиг. 95. Два шара одним ударом в средние лузы

4) *Загнать 20 раз и более шара домой.* Один шар ставится вне дома. Своим шаром *из дома*, т.е. пространства до линии, пересекающей бильярд параллельно коротким бортам через точку первую, требуется загнать его дуплетом домой. Сделать это чрезвычайно легко один раз, два, три и т.д. Но требуется сделать, положим, 20 раз. Возможно ли это? Возможно, но очень и очень трудно. Дело в том, что, видя, как легко загонять шара, неопытный игрок *постепенно неглижирует* прицелом, и вдруг шары сталкиваются, и ставка проигрывается. Это одна из лучших удочек для неопытных (фиг. 96).



Фиг. 96. Загнать 20 раз подряд десятку в дом

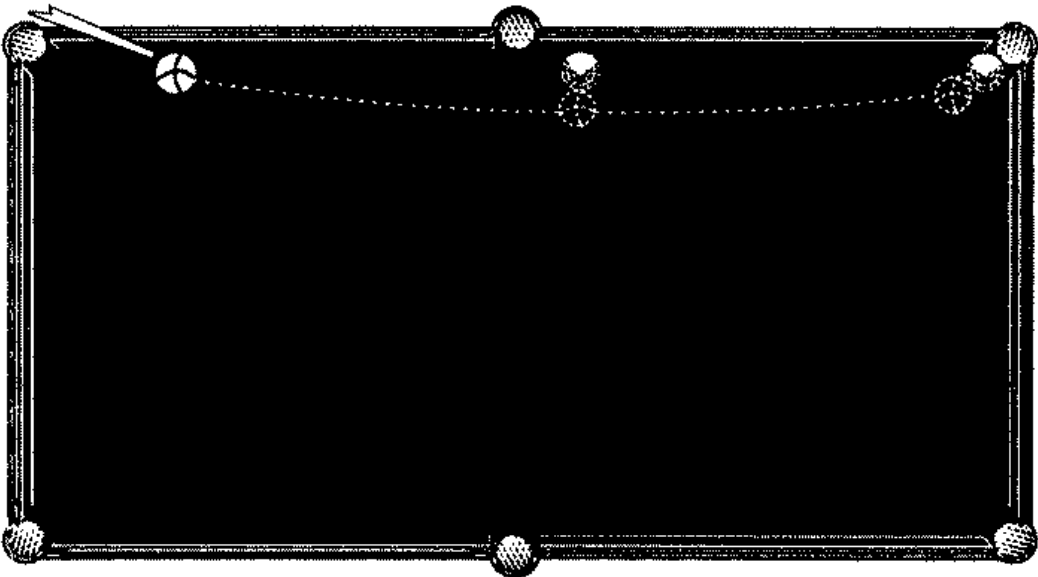
На этом же законе основана игра прямого шара в угол подряд 15, 20 раз (фиг. 97).



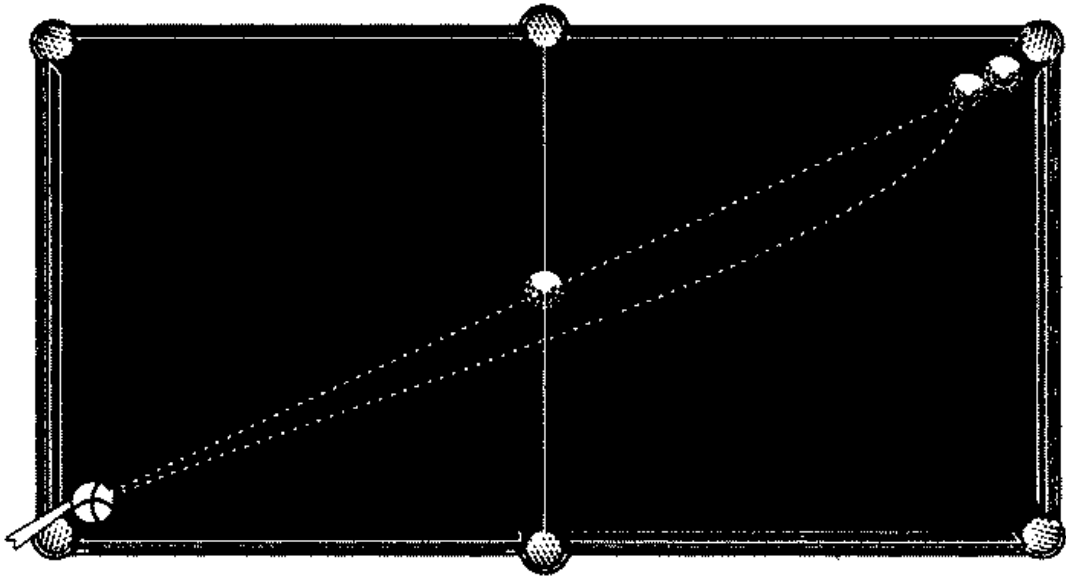
Фиг. 97. Прямой в угол подряд 15 раз

Сюда можно отнести все виды карамболяжа.

Из-за шара сделать по борту шара чисто в угол. Эта довольно трудная штука основана на ударе французом (фиг. 98 и 99).



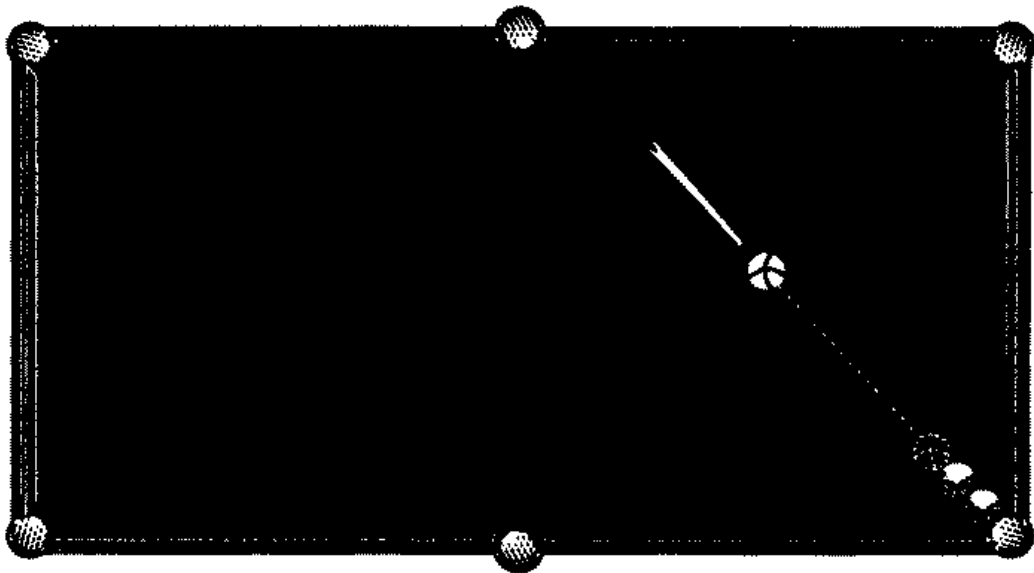
Фиг. 98. Из-за шара чисто шара в угол



Фиг. 99. Из-за шара шаром чисто в угол

При объяснении боковика речь шла о шарах, находящихся посреди бильярда. В данном случае шары ставятся вдоль борта. Чертеж поясняет частности.

7) *Сыграть одним ударом двух смежных шаров над лузой в эту же лузу.* По законам физики следует, что при ударе упругого шара в ряд упругих шаров одинакового диаметра и плотности, ударяющий шар после удара остается неподвижно на месте, а сила удара, передавшись через ряд этих шаров, отбросит лишь один последний (прибор Гравезанда). Подобным же образом на бильярде происходит то же явление при *клапшотесе*, но далеко не то же выходит при оттяжке. Если ударить в два шара, стоящие над лузой, с оттяжкой, то один шар влетит в лузу вследствие упомянутого закона, а другой – вследствие толчка, данного ему вращательным движением своего шара (фиг. 100).

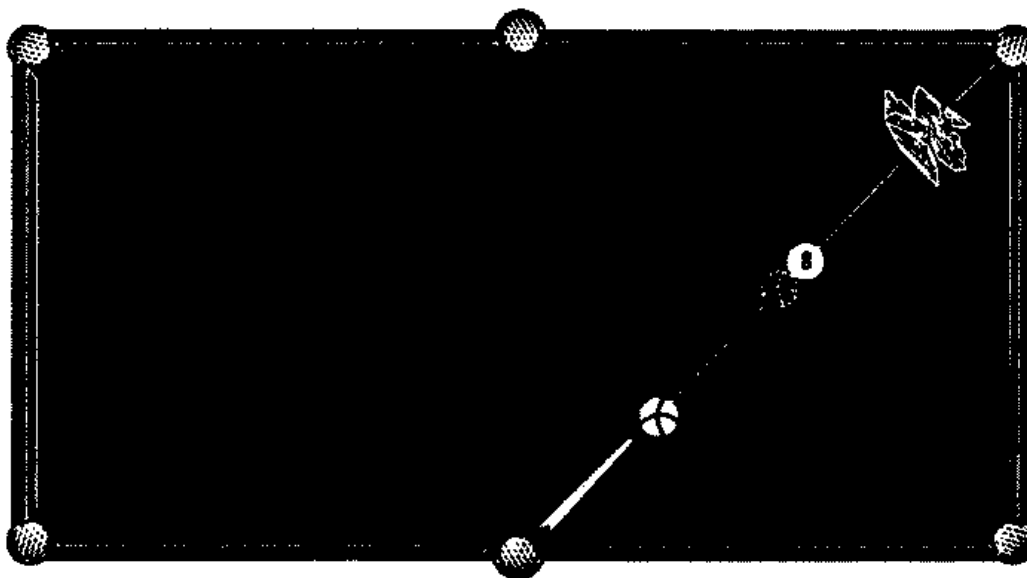


Фиг. 100. Двух шаров в одну лузу

Есть артисты, которые могут этим способом загнать сразу и 3 шара. Этот фокус имеет особое значение при игре solo (чухонская партия).

8) *Сыграть одним ударом 3 шара, стоящие над тремя угловыми лузами.* Это – грубая штука для пьяных купцов. Один шар действительно делается посредством своего шара, а другие сталкиваются в лузы раздвинутыми руками тотчас после удара кием. Таким образом, соблюдено условие, шары сделаны, и пари выиграно.

9) *Сыграть шара через платок в угол.* На бильярд небрежно бросается платок. Требуется, чтобы шар, перекатившись через платок, упал в лузу. При сильном ударе не только платок, но целая мягкая шаль не может влиять на движение летящего шара, а поэтому платок является только *отводом для глаз* (фиг. 101).



Фиг. 101. Через платок шара в угол

10) *Пустить шара в борт, и чтобы он, не ударившись об него, вернулся назад.* Этот фокус есть высшая форма оттяжки. Я упоминал уже про него ранее, описывая, как артист Миньо в Варшаве пускал шар в стакан с водой, и шар не разбивал стекла. Замечу, что этот фокус так труден, что возможен, кажется, только на французском бильярде, где – меньшие шары и короче и легче кий. Это чрезвычайно облегчает все штрихи, а оттяжку и боковые удары – в особенности.

11) *Сыграть своим шаром шара на другом бильярде.* Это штука есть вид перескока. Своего шара заставляют перескочить на смежный бильярд и там сделать шара. Это не так трудно, как кажется. Притом, для облегчения, обыкновенно на другом бильярде шаров размещают для удара шаром, а потому все дело заключается лишь в перескоке.

Теперь меня могут спросить, есть ли такие шары на бильярде, которых *никак нельзя сыграть*.

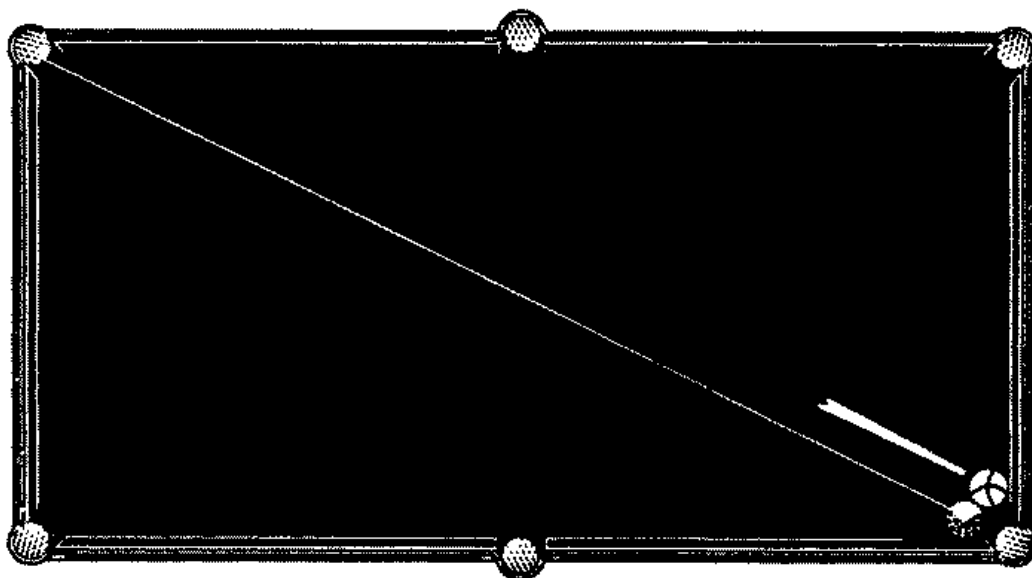
На это отвечу так:

Если на бильярде – всего два шара, и они *удалены* друг от друга, то, по теории, нет такого положения, при котором шара нельзя было сыграть бы.

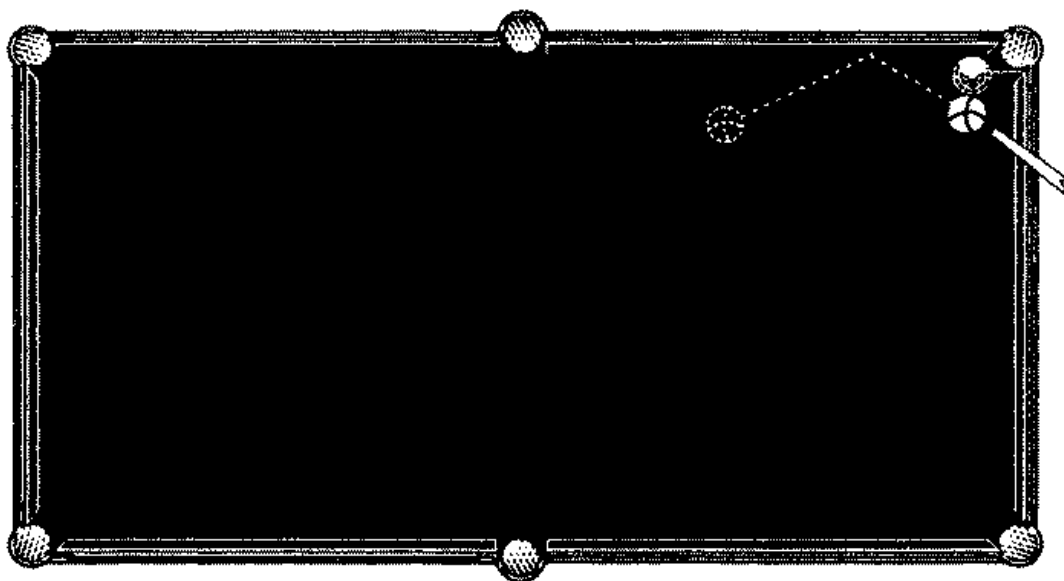
Если два оставшихся на бильярде шара стоят вплотную, то *тоже нет положения*, при котором нельзя было бы сыграть шара.

Действительно, возьмем два самых невыгоднейших положения для игрока: 1) когда шары стоят в устье лузы, и 2) когда шары стоят вплотную перпендикулярно к борту.

В первом случае, ударяя кием, как показано, делают шара дуплетом (фиг. 102). Во втором случае надо плавно *надавить* своего кием в направлении, означенном на чертеже; тогда белый шар тихо пойдет в обратную сторону по борту и упадет в лузу (фиг. 103). Конечно, на практике и это возможно далеко не на всех бильярдах.



Фиг. 102. Дуплет в угол



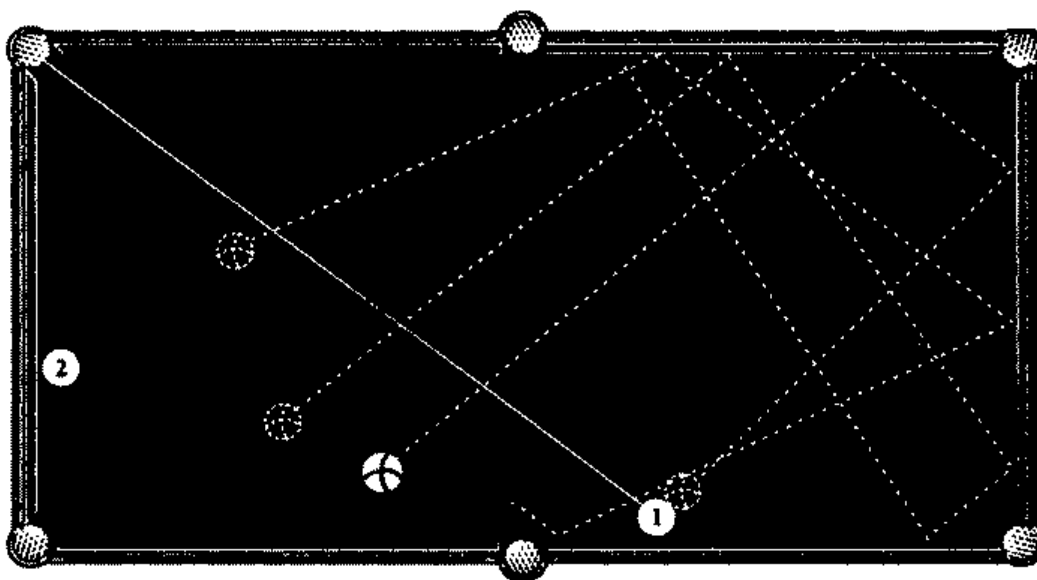
Фиг. 103. Чисто в угол

Новейшие ухищрения на бильярде: Шурум-бурум, пробка с монетами, барак

Не довольствуясь обыкновенными партиями, скорее забавляясь в промежутках между ними, игроки на бильярде придумали много штук, главным образом – для игры на деньги и на мазы, которые я окрестил общим именем «новейшие ухищрения на бильярде».

Собственно, шурум-бурум – вещь далеко не новая. Однако, если принять в соображение, что Петр Великий играл на бильярде (в С.-Петербурге и теперь сохранился его бильярд; примечание автора), а Пушкин со своим Евгением Онегиным не знали других партий, как 5 шаров, да 2 шара (любимая игра Онегина, в чем убедилась и Татьяна; примечание автора), то шурум-бурум окажется игрой не старой.

Так называется партия solo в 2 шара, причем игрок играет без кия. Свой шар беретса в руки, а другой шар становится к борту, причем киевские и одесские игроки ставят этот последний шар к точке, означенной на чертеже шаром №1, а московские к №2 (фиг. 104).



Фиг. 104. Шурум-бурум

Требуется белого шара сделать в лузу А своим шаром, отражающимся от бортов, и во сколько раз – это зависит от искусства игрока и условия.

Новичку покажется, что вовсе при таком положении нельзя сделать шара в лузу. Практика, однако, убеждает в противном. Есть артисты, которые берутся сделать шара №1 с 8-12 раз и №2 с 15-20. Но это – действительно опытные игроки. Обыкновенный маркер может сделать белого шара с 30-35 раз.

Очень трудно дать на словах ясное представление об этой игре, объясняя ее технические трудности. Необходимо, чтобы всякий игрок, чтобы получить точное понятие о шурум-буруме, сам попробовал бы сыграть эту партию.

Играющий пускает рукой своего шара в левый длинный борт, шар отражается от него, ударяется в короткий борт, а от короткого борта в правый длинный борт, у которого стоит белый шар. В этих последовательных отражениях своего шара игрок старается задеть белого шара и подогнать его к лузе А. Иногда это удается с первого же раза. Во всяком случае, игрок, постепенно *корректируя свои ошибки* в пускании шара, непременно попадет в белого шара и пригонит его к желаемой лузе. Тогда, уменьшая силу движения своего шара, он осторожно ставит белого на край лузы и, наконец, сталкивает его в нее.

Как все партии solo, шурум-бурум требует большого спокойствия, уверенности и выдержки характера.

«Пробка с монетами» – вероятно, французского изобретения. Пока у нас в центре России она почти неизвестна. Вот в чем – сущность этой игры.

Собираются человек 5 – 6 игроков и ставят, положим, по 20 к. Эти деньги в виде столбика кладут на пробку, которую помещают на вторую точку бильярда. Затем игроки поочередно в порядке, указанном жребием, начинают играть, стараясь своим шаром тронуть с рук белого, поставленного на третью точку бильярда и затем опрокинуть пробку. Следующий игрок опять играет с руки, а белый вновь становится на прежний пункт, и так играют остальные. Каждый имеет по одному удару, кто первый собьет пробку, тот и берет куш. Понятно, сколько преимуществ имеет в этой игре тот, кто играет карамбольную партию. Ведь здесь все дело сводится к частному виду карамболя.

Русские игроки, желая упростить игру, не ставят шара на третью точку. Они сбивают пробку простым дуплетом. В таком виде эта игра и распространилась в настоящее время. Нечего и говорить, что играть дуплетом несравненно легче, и хороший игрок может без труда сбить пробку 10 – 15 раз подряд.

При всех моих усилиях узнать что-либо о происхождении барака, я лишь узнал, что в первый раз одно высокопоставленное лицо привезло из-за границы барак в московский Английский клуб. Отсюда скоро барак распространился по клубам, а оттуда – по трактирам.

Бараком называется квадратная небольшая площадка с 25 углублениями или «лунками», обозначенными от 1 до 25. К одной стороне эта площадка имеет скат. Барак ставится у ближнего короткого и правого длинного борта. Поочередно играющие игроки пускают свой шар в противоположный борт и стараются, чтобы этот шар, вкатившись на площадку, попал бы в лунку с высшим номером (23, 24, 25). Номер лунки определит число сделанных очков. Играют до 150, 200 и т.д., по условию. «Интерес» – тоже по условию. Иногда одновременно с бараком употребляются и кегельки (кренгельки).

Многие любители обращались ко мне с вопросом, зависит ли игра в барак от слепого счастья или от искусства? Вообще, по этому поводу мнения игроков крайне разноречивы и ведут обыкновенно к бесконечным спорам. В качестве игрока я гляжу на барак так:

Возьмем неоспоримый основной закон всех игр: *счастье в игре обратно пропорционально трудности этой игры*, т.е. чем труднее игра в техническом ли исполнении, в замысловатых ли комбинациях, требующих проницательности и соображения – тем меньшее влияние окажет на исход ее «счастье». И наоборот: чем легче игра, напр., в *чет не чет*, тем рельефнее проявляется в ней влияние счастья. Таким образом, шахматная игра почти совершенно исключает счастье, рулетка основана на нем. Бильярд и главная партия в нем *стремятся* уменьшить вредное влияние счастья на игру, что и достигается увеличением строгости в фабрикации бильярдных, подборов шаров и т.д. Вот почему раньше я говорил, что *чем хуже и легче бильярд, тем силы хорошего и дурного игрока уравновешены*. Между тем, игра в барак, крайне легкая по исполнению, зависит, таким образом, от случая. Поэтому, выходит следующее:

1) Требуя известного умения в игре и выдержки характера при постановке кушей – *игра в барак до некоторой степени зависит от искусства игрока*.

2) Так как игра в барак очень легка и доступна сразу всем, то *главным образом она зависит от слепого случая*.

Это – мое убеждение, основанное на долгих наблюдениях. Вот поэтому ни один опытный бильярдный игрок не затевает серьезной игры в барак: его испытанное искусство ведь здесь не может выручить его. С другой стороны, я знаю много лиц, ежедневно играющих в барак и постоянно выигрывающих значительные куши. При этом, впрочем, добавлю, что я знавал многих игроков, играющих во все *игры и ни в*

одну не проигрывающих. Психологическое исследование этого вопроса, крайне интересное, здесь неуместно, да притом бы и завело нас слишком далеко.

Исследование игры, когда игрок в ударе и не в ударе. Есть ли счастье на бильярде?

Воспитательное значение бильярдной игры. Советы молодым игрокам

Всякому игроку тысячу раз приходилось и говорить, и слышать: эх, вот не везет, вам – счастье, я не в ударе. В другой раз игрок жалуется, что он устал, «удар уже не тот». Иногда победитель говорит, что он сегодня «в таком ударе, как никогда». Подобных восклицаний не перечесть, но все они сводится к тому, что «сегодня» (именно сегодня) одному везет, а другому не везет.

Таким образом, игроки бессознательно признают, что есть какое-то странное, почти необъяснимое соотношение между расположением духа, успешностью игры и собственно «счастьем». В чем же состоит это соотношение? Следует ли допустить, что существует счастье на бильярде в прямом значении этого слова?

Прежде чем ответить на эти вопросы, исследуем игру игрока, когда он «в ударе» и ему «везет».

Игрок начинает играть, когда просто ему *хочется* поиграть, или товарищ приглашает для компании (*пока оставим тот случай, когда игрок-промышленник берется за кий, потому что ему есть нечего; примечание автора*). Когда игроку хочется поиграть, он испытывает легкое возбуждение, проявляющееся в нетерпении занять место у бильярда. Он тщательно выбирает кий, смеивается и спрашивает – по чем будет игра. Если первые удары у него и не тверды, то скоро после двух-трех удачно сделанных шаров, он становится весьма самоуверен, даже дерзок и благополучно выигрывает партию.

Вторая партия, в которой сила противника по моральному закону всех игр будет сильнее напряжена, вновь развивается для него так счастливо, что ему останется только класть шаров.

Третья партия, в которой проявляется и без того упадок духа противника, выигрывается просто шутя. Партнер «игрока в ударе», хоть и равный в силе, начинает жаловаться на то, что «тот в ударе», и требует *форы*. Мало-помалу, он «сбивается с кия», т.е. начинает играть значительно хуже, чем обыкновенно, и проигрывает подряд все партии.

Иногда «игрок в ударе» имеет дело с таким хладнокровным противником, который пережидает, когда *кончится удар*, и затем, возвысив ставку, отыгрывается, сбивает в свою очередь противника с кия и торжествует.

Впрочем, иной раз просто ничего не поделаешь с игроком в ударе.

Он так и лупит шаров, как ни отыгрывайся. Тогда, выдержав две-три партии и не видя перемен в ходе игры, хладнокровный игрок, все время игравший «во всю» свою игру, благоразумно отступает.

В чем же проявляется эта духовная сила удара, и что за причины ее?

Трудно точно ответить на вопрос. Проявляется сила эта в том, что все *бильярдные способности игрока временно напрягаются и достигают* своего maximum'a. Так, зрение у него изощряется до того, что он *почти не целится*, удар приобретает необыкновенную точность, и, наконец, у него является род вдохновения в предугадывании замыслов противника и наисильнейшего противодействия ему. Будто нарочно, напр. при игре в пирамидку, игроку в ударе так и подставляются крупные шары, а противнику – мелкие. При обоюдном отыгрыше – для одного свой шар всегда

останавливается на удобном месте, для другого – непременно у борта, да еще коле. Всего не перечтешь.

Дело в том, что бильярдная игра – искусство весьма тонкое, трудное и требующее многих условий для успешного выполнения. В ней все стоит в тесной связи и гармонии. Усилите здесь – ослабнет там, и обратно. Трудно найти другую игру, в которой *балансирование нравственных сил* противников выражалось бы рельефнее, чем здесь. Эти колебания и влияют на выигрыш или проигрыш. У «игрока в ударе» – ряд прогрессивно возрастающих духовных импульсов, постепенно угнетая дух противника, в то же время наглядно проявляется в физических отправлениях организма: так, *чувства изощряются*, деятельность кровообращения усиливается, глаза блестят, чувство усталости исчезает. Является довольство самим собой и какое-то внутреннее удовлетворение. Вот – физиологические признаки, характеризующие «игрока в ударе».

Посмотрим теперь на игру игрока «не в ударе». Невнимательного даже наблюдателя поражает то, что он играет вяло и неохотно. Если он хорошо прицелится, то неверно ударит. Кажется, самый надежный шар и тот изменяет. Все это расстраивает игрока, действует подавляющим образом на его самообладание, и он начинает подряд проигрывать все партии.

В то же время и *счастье ему не везет*. То свой шар на себя упадет, то кикс выйдет, то наклейка соскочит. Он пьет воду, переменяет кии – ничего не помогает. Обыкновенно, он сильно утомляется, голова у него болит, и появляется озноб. Где уж тут до игры!

Из этого описания ясно видно, что игрок не в ударе переходит мало-помалу все обратные фазисы. Нравственное изнеможение влечет за собой физическое, тотчас обнаруживающееся в успехе игры. И затем опять-таки является счастье посторонней вещью.

Есть такие хладнокровные и выдержанные игроки, которые почти не испытывают только что описанного переходного состояния при игре. Да вообще, чем жизненнее и крепче натура, тем реже она недомогает, бывает не в ударе, – и наоборот, чем впечатлительнее, слабее и нервнее субъект, тем чаще и энергичнее проявляется у него подъем и упадок духа. Вот почему за некоторых превосходных игроков совершенно нельзя держать мазу. Этот закон, увеличивающий энергию победителя и ослабляющий побежденного, особенно рельефно отражается на войне. Раны у победителя заживают быстрее, чем у побежденного, он устает меньше, а делает больше. Болезни развиваются сильнее среди побежденных, чем среди победителей. Это все указывает на какое-то внутреннее флюидическое перемещение психофизических сил состоящих.

Что ж теперь заставляет признавать счастье на бильярде?

А вот что:

Случается, что сходятся два игрока равной силы. Оба они ни «в ударе», ни «не в ударе». Начинается игра, и один выигрывает. На другой день опять сходятся эти же самые игроки, и опять кто-нибудь выигрывает. Чем объяснить такое явление? Скажут, что невозможно найти двух совершенно равносильных игроков. Вовсе нет. В бильярдной игре можно так точно числом очков измерить силу каждого игрока, приняв, напр., маркера за меру силы, что очень легко отыскать двух игроков положительно *одной* силы. Внимательно следя за их игрой, нетрудно убедиться, что одному везет больше, другому – *меньше*.

В результате – проигрыш или выигрыш. Иногда являются такие фуксовые партии, которые ничем нельзя иначе объяснить, как счастьем. Одним словом, *счастье*

есть на бильярде, но оно не играет первенствующей роли, как в других играх, и, до известной степени, оно – в руках у самого игрока.

Давно заметили, какое важное место занимают *игры* в воспитании человека. Но педагоги, руководствуясь своими причинами, ни разу не упомянули нигде, что бильярдная игра может служить хоть отличным гимнастическим упражнением. Они решительно игнорировали бильярд.

С одной стороны, это происходило, разумеется, от того, что обыкновенно бильярды находятся в трактирах, куда вход их воспитанникам воспрещен, а с другой стороны – от того, что сами педагоги даже и не подозревают, какое огромное воспитательное значение может иметь бильярдная игра. Это – не парадокс, а истина, которую я готов доказать рассуждениями и *фактами*.

Бильярд развивает характер, что очевидно только опытному наблюдателю. Старый и превосходный бильярдный игрок – философ, стоик и знаток сердца человеческого. Он осторожен и тверд. Он редко чему удивляется, он проникателен и внимателен. Он добродушен, его разговор исполнен неподдельного юмора. Сравните маркера и лакея. Маркер в громадном большинстве случаев получает 7–9 руб. жалования в месяц, лакей – 15-25. Маркер читает книги. Маркер сохраняет всегда собственное достоинство, вежлив, предупредителен и вовсе не раболепен, как лакей. Что же так облагородило маркера? *Бильярд!*

В 1882 г. я жил одно время в Варшаве. Там на углу Нового света и Свентокшишской улицы была очень приличная «цукерня» (кондитерская) с бильярдами. Она находилась как раз в центре многих учебных заведений, и вот приходящие ученики в большую перемену, в 12 часов, сбегалась сюда сыграть две-три партии и опять устремлялись в классы. Я часто посещал эту цукерню, где любил поиграть со старым маркером Каролем (Карлом) и послушать его рассказы. Там я видел из молодых игроков – почти мальчиков и юношей, учеников более старших классов. Мелочь играла плохо, но между старшими попадались отличные игроки. Меня поражала *свежесть, живость и понятливость* этой молодежи. Они перезнакомились со мной, и надо было видеть их глубокомысленное внимание, с которым они слушали мои наставления, и трудно описать то восхищение, с которым они встречали практическое исполнение того или другого теоретического вывода.

Конечно, не спорю, печально то, что с такого раннего возраста дети попадают в публичные места, что, несомненно, приносит вред, но, с другой стороны – очевидно благотворное влияние бильярда. Одним словом, распространение бильярдной игры положительно принесет большую пользу.

Трудно только выучиться играть на бильярде. Самому способнейшему игроку необходимо не менее *4-х лет усердной игры*, чтобы достигнуть известной силы (игра большей части маркеров на их бильярдах). Затем нужно два-три года серьезной игры *на интерес*, чтобы превзойти маркеров. А для того, чтобы стать действительно артистом, для этого необходимы, кроме обыкновенной игры, ежедневные упражнения solo, подобно гаммам на скрипке или рояле.

Советую всем молодым игрокам придерживаться приблизительно следующего способа изучения бильярдной игры.

Во-первых, *основательно* познакомиться с теорией бильярдной игры, что тотчас сообщит им известное развитие и укрепит в желании выучиться играть на бильярде. Затем им надо начать играть друг с другом, спрашивая по возможности чаще *практических советов* у своих знакомых, хороших игроков.

Наконец, им следует искать игроков все большей и большей силы и играть с ними без форы. Форы очень развращают игроков, всегда понижая качество игры.

Молодой игрок должен сознательно относиться к своим силам и силам противника. Следует обращать внимание на число партий. Сколько было проигрышей из-за одной лишней партии. Надо помнить, что силы человека ограничены. Нельзя пренебрегать этим. Иной игрок может сыграть хорошо только шесть партий, а другой – двенадцать.

Очевидно, на восьмой и девятой партии второй игрок будет легче побеждать первого. Не должно играть более двух часов подряд на бильярдах. Конечно, азартные противники, обыкновенно, играют до закрытия бильярдной, но это – в ущерб здоровью и качеству игры.

Первоклассный исполнитель во всем должен беречь себя, свой талант, а не расточать его зря, попусту.

Но особенно надо это помнить молодому, неокрепшему игроку, а такие-то обыкновенно – азартнее всех.

Но и этого мало для изучения бильярдной игры. Надо ежедневно посвящать не менее часа специальным упражнениям, играя только своим кием на одном и том же бильярде. Эти упражнения должны состоять в делании шаров всеми штрихами, в изучении отыгрыша и выхода.

Игра в чухонку без интереса обыкновенно бесполезна. Игра в пирамидку solo тоже мало полезна.

Специальные упражнения должны состоять из ряда трудных ударов, причем переход от одного к другому должен быть сделан только после известных успехов. Эти упражнения в связи с игрой с серьезным противником разовьют талант молодого игрока, который тогда приобретет известность. Его имя будет произноситься с уважением в кругу настоящих игроков, его появление всегда будет встречено с оживлением и вниманием.

Талант – это редкий дар. И если он есть, надо ценить его. Настоящий талант в бильярдной игре встречается крайне редко. Этот талант – дар свыше, и никакими его упражнениями нельзя приобрести самому.

Но, тем не менее, всякий должен разумно относиться к своим дарованиям, и если он правильно разовьет свои силы, свои способности, то надо отдать ему справедливость и не требовать более того, что он может дать.

Великий талант легко сгубить. Вино, бессонные ночи, беспорядочная азартная игра лишают верности глаза и руки. Первоклассный игрок теряет свои силы и опускается до поражений от всякого встречного новичка.

Физическое падение всегда происходит в связи с моральным. Какое множество отличных игроков погибло таким образом.

Но игра без страсти тоже не увлекательна. Живая любовь к бильярду, серьезное отношение к игре, внимание к противнику – вот, что делает бильярдную игру притягательной, а отличного игрока – столь интересным.

Так надо играть на бильярде!

Правила бильярдной игры. Положения общие

§ 1. Для устранения споров и пререканий, бильярдная игра подчиняется точным правилам и условиям. Правила постоянны и для всех обязательны; условия дополняют правила.

§ 2. Во всех партиях выставка шара начинается из дому. В польских и иностранных партиях, дом – пространство до линии средних луз, в русских – до линии, параллельной коротким бортам и проходящей через пункт красного шара (домовая линия).

§ 3. Шар вышел из дома, когда центр его вышел за домовую линию.

§ 4. Не допускается садиться и ложиться с ногами на бильярд, ударяя шар.

§ 5. Всякий упавший по назначению шар, как бы ни был назначен, считается в пользу сыгравшего его.

§ 6. Все, что влечет потерю 1 очка или 5 очков, в то же время лишает права на следующий удар.

§ 7. Играть с машинкой – по условию. Когда условия никакого не было, играть с машинкой можно.

§ 8. Игрок, уклоняющийся от начатой партии, может оставить ее не иначе, как признав ее проигранной.

§ 9. Когда случится ошибка в счете очков, каждый зритель имеет право поправить маркера, а за неимением его – и играющего.

§ 10. Если кто-нибудь нечаянно помешает игроку при ударе шара, и через это выйдет кикс или промах, то следует шары поставить на прежнее место и повторить удар.

§ 11. Маркер обязан не отлучаться от бильярда во время хода партии, и на его прямой обязанности лежит правильно считать очки и устранять все недоразумения между игроками.

§ 12. Произвольных правил содержателей бильярдных – нет. Все недоразумения разрешаются или по обоюдному соглашению, или зрителями.

Правила партии в 2 шара

§ 1. Эту партию играют только два игрока в два шара, и цель игры – положить в одну из луз без назначения шар противника.

§ 2. Первоначальная выставка – по условию. При продолжении игры выставляет всегда выигравший последнюю партию.

§ 3. Положивший чужого шара фуксом, все равно выигрывает партию.

§ 4. Промах, кикс, на себя, удар по чужому шару кием считаются за проигрыш партии, и после этого новая партия назначается с выставки выигравшего.

Ботифон или банк

§ 1. Участвовать в игре может произвольное число игроков. Один из них, банкомет, занимает и платит только один за бильярд. Выставка всегда – его же.

§ 2. Каждый из партнеров по очереди играет с банкометом на условленный куш в 2 шара по правилам этой партии (за исключением выставки). Когда сыграют все по одному разу, то это будет круг.

§ 3. Желающие вступить в число играющих могут приписаться только по окончании круга. Оставить игру может всякий когда угодно, но только – до начала своей личной партии; бросив же начатую партию, игрок обязан считать ее проигранной.

Разбор партий в 2 шара

В правила А. Фрейберга не вошла партия в ботифон, потому что она – сравнительно новейшего происхождения. Строго же говоря, все партии в 2 шара – вариации древнейшей игры *à la guerre*. Партия в 2 шара представляет, главным образом, денежный интерес: она так замысловата, что без ставок скучна.

Один из двух игроков выставляет. Выставку можно сделать несколькими способами: можно поставить шар руками на точку у борта; можно поставить шар на третью точку бильярда; можно, наконец, просто выкатить шар из дому. Ставка на точку

у борта малоупотребительна, так как она неинтересна. Постановка шара на пункт третьей точки имеет тоже совершенно исключительное значение. Это – такое огромное преимущество (фора) для игрока, даже плохо играющего, что нужно слишком хорошо играть, чтобы согласиться на постановку «красного на резку» (техническое название этой выставки), при условии простого выкатывания шара из дому, с другой стороны.

Выставка же для обоих игроков на пункт красного тоже неудобна, потому что – кто лучше режет, тот и будет иметь преимущество. Поэтому, заправские игроки иначе не играют, как просто выкатывают шар из дому, стараясь плотно поставить его к противоположному короткому борту.

Многие любители, выставляя этим последним способом, часто преследуют катящийся шар кием, чтобы поближе поставить его к борту; но между хорошими игроками принято пренебрегать этим облегчением.

Предположим, играют любитель и маркер. Любитель выставил, как раз, к борту. Так как при таком положении сыграть шара очень трудно, то маркер должен отыграться. Поэтому, отыграться легче всего «на клапштосе»; но маркер, зная, что на большом расстоянии клапштос довольно труден, а частое употребление его скоро утомляет, пускает свой шар легким накатом, целя в полшара. Тогда шар любителя пойдет приблизительно дуплетом в угол, а шар маркера останется у длинного борта.

Но не всегда так разыгрывается это вступление в партию. Иногда выставляющий подставит своего шара на резку в угол или даже просто – на прямого в угол. Тогда противник тотчас кладет шара, и партия кончается. Необходимо при этом заметить, что, когда шар подставлен на резку в угол, можно не сыграть его, сделав удар или слишком сильно (толсто), или слишком слабо (тонко).

Последствия от этих двух ударов бывают совершенно различны. Когда удар слишком силен, то оба шара почти всегда выкатываются на линию средних луз, и получается легкая подставка. Исключения бывают лишь на бильярдах с чересчур жесткими бортами.

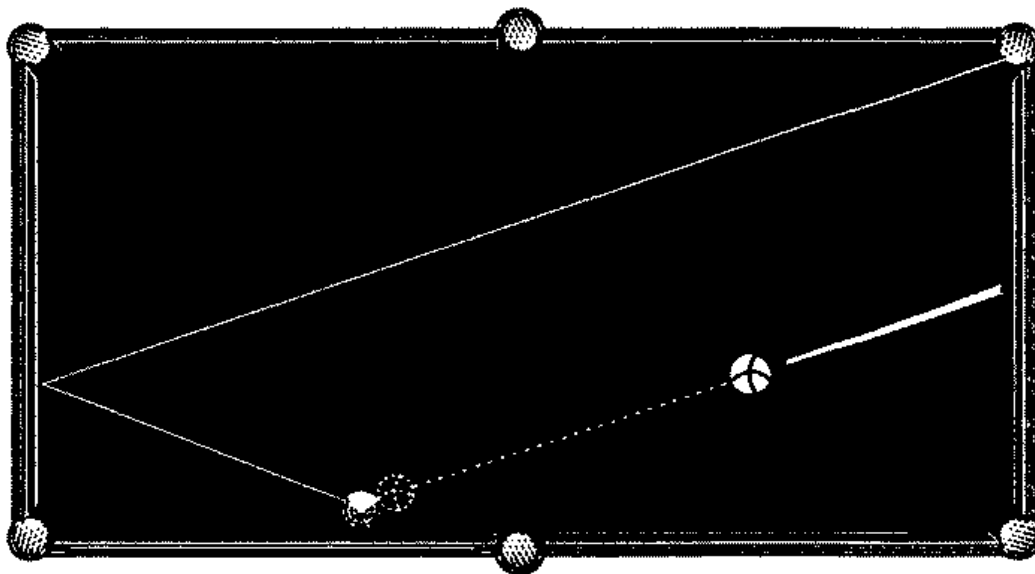
Если же удар слишком слаб, то несыгранный шар остается у короткого борта, а шар промахнувшегося игрока становится на подставку в угол к противоположному короткому борту. Значит, как в том, так и в другом случае, невыгодно резать в угол, потому что в результате является подставка. Поэтому, все коммерческие игроки режут в угол лишь тогда, когда промах невозможен.

Мы рассмотрели лишь обыкновенные удары, но могут явиться и исключения, например – при слишком тонкой резке, французском ударе, промахе в шар или ударе с тылу. Все это нисколько не затруднит игрока, размышляющего над движением шаров. Но обратимся к нашему примеру игры любителя с маркером.

После удара маркера, очередь за любителем. Так как шар маркера – у борта, то его, казалось бы, удобно играть по борту в угол. Но опытный любитель никогда не рискнет на это. Действительно, каким бы ударом ни играл он, после удара в борт его шар отойдет от борта; другой же шар, наверно, по борту в угол не упадет, так как на строгом бильярде этот удар очень труден. Таким образом, оба шара останутся друг около друга, т.е. будет подставка. Итак, любитель не станет играть шар маркера. Отыгрываясь, он употребит или клапштос, или накат (фиг. 105).

Клапштос в партии *à la guerre*, ботифон, как и во всех партиях в два шара, имеет огромное значение. Не надо только злоупотреблять этим ударом. Как сказано уже, на большом расстоянии между шарами клапштос труден и скоро утомляет. А партия в два шара именно и основана на утомлении одного из противников. Вот почему очень выгодно, по возможности, заменять трудный клапштос легким накатом, что с успехом можно сделать и в данном случае.

Шар любителя, пущенный с накато, ударит в лоб шар маркера и, сохраняя свое вращательное движение сверху вниз, вместе с движением, полученным от борта, пойдет по параболе (в данном случае эта дуга – весьма малой кривизны) и вплотную станет у короткого борта. Исключения происходят или от слишком сильного наката, или от неверного удара шара в шар.



Фиг. 105. Отыгрыш на клапштосе в партии в 2 шара

Теперь, после удара любителя, играть опять маркеру. Но так как играть нечего, то маркер отыграется и в данном случае обязательно употребит клапштос.

Как бы ни встал шар любителя, все равно: играть шар маркера можно только дуплетом. Любитель отыгрывается в свою очередь, как отыгрался маркер после выставки, и таким образом продолжается игра до первой подставки, которая должна быть непременно сыграна. При знании условий игры подставка может явиться или как ошибка в прицеле при ударе шаров (т.е. неверность), или как невыдержка характера, например, при рискованной резке в угол, часто влекущей за собой подставку.

Словом, при игре в два шара нужно не только владеть шаром для полного отыгрыша, но необходимо также знать эффекты, т.е. предугадывать последствия каждого удара.

Эти последствия могут быть так строго определены, когда играют два отличных игрока, что можно заранее вычислить несколько ходов-ударов, конечно – обладая достаточной опытностью. Вот почему, исключив по условию фуксы из этой партии и играя лишь по назначению, можно заранее указать ту лузу, куда будет положен шар.

Что касается общего характера игры в два шара, то игра эта, как коммерческая по преимуществу, не дает возможности выказывать особенную красоту удара, владение выходом и, вообще, знание тонкостей бильярдной игры. Поэтому, она пользуется особым почетом в глазах шулеров и всех промышляющих бильярдом. Ни в одной партии не обрисовывается так определенно моральная сторона игрока, как здесь. Обыкновенно, при игре в ботифон первые партии всегда идут довольно ровно: то один проиграет, то другой. Но вдруг характер партии изменяется. Один игрок начинает систематически проигрывать: подставки у него следуют за подставками, удар слабеет, прицел – тоже. Несчастный рискует проиграться в пух, если не поспешит бросить игру. Истинная причина этого заключается в невыдержанности характера.

Алягер (à la guerre)

§ 1. Партия à la guerre играется в два шара: красным и белым. Число игроков – произвольное.

§ 2. Перед началом партии игроки условливаются – по чем играть, до скольких крестов, и бросают жребий – кому за кем играть.

§ 3. После первого удара никто еще не может принять участие или выйти из партии, или переменить номер без общего согласия участвующих. Если приписывается новый игрок или выбывший из игры, то он обязан принять столько же крестов, сколько у того, кто имеет их больше всех.

§ 4. Как выставлять, решают по условию.

§ 5. Если первый выставляет красным шаром, второй играет белым по красному; третий играет опять красным по белому и т.д. до последнего игрока, после которого опять начинает первый.

§ 6. За сделанный шар предыдущему игроку ставится крест. Следующий игрок выставляет с рук. Получивший условленное число крестов выбывает из игры до новой партии или может приписаться, подчиняясь § 3.

§ 7. За промах, кикс, на себя, игру не в очередь, удар по чужому шару кием становится крест, и следующий игрок выставляет с рук.

§ 8. Кто может сыграть за другого, тот говорит: беру на аферу (à la faire), и если не сделает шара, получает крест, а если сделает – очередь этого игрока пропускается в одном кругу.

§ 9. Если вызывается на аферу несколько человек, то право, кому уступить, принадлежит очередному игроку.

§ 10. За отсутствующего играет следующий за ним игрок, продолжающий играть и за себя.

§ 11. Следующую партию игроки играют в том порядке, в каком в предыдущую партию они выбывали из игры, т.е. выставляет первый выбывший, за ним – второй выбывший и т.д.

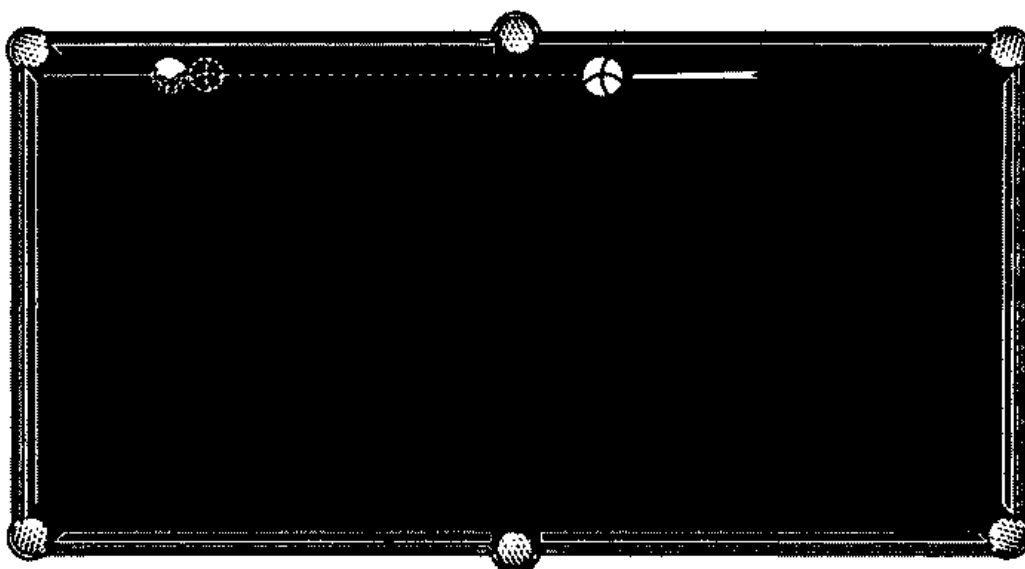
Разбор партии в алягер

Партия à la guerre, по существу дела, ничем не отличается от партии в 2 шара, поэтому продолжаем исследование ходов-ударов.

Положим, что после нескольких ударов шары очутились бы в положении, показанном на нашем рисунке (фиг. 106), т.е. оба шара – около длинного борта. Играть по борту в угол, как было разъяснено раньше, крайне опасно, потому что сделать шара очень трудно, сыграть на очень тихом клапштосе еще труднее, а если играть сильным клапштосом, то игральный шар может вырваться из лузы, и тогда непременно будет контр-туш, после которого шар с двумя черточками откатится назад и станет на подставку. Поэтому, такое положение шаров, обыкновенно, сильно смущает неопытных игроков, и, при всем желании, им редко удается счастливо отыграться.

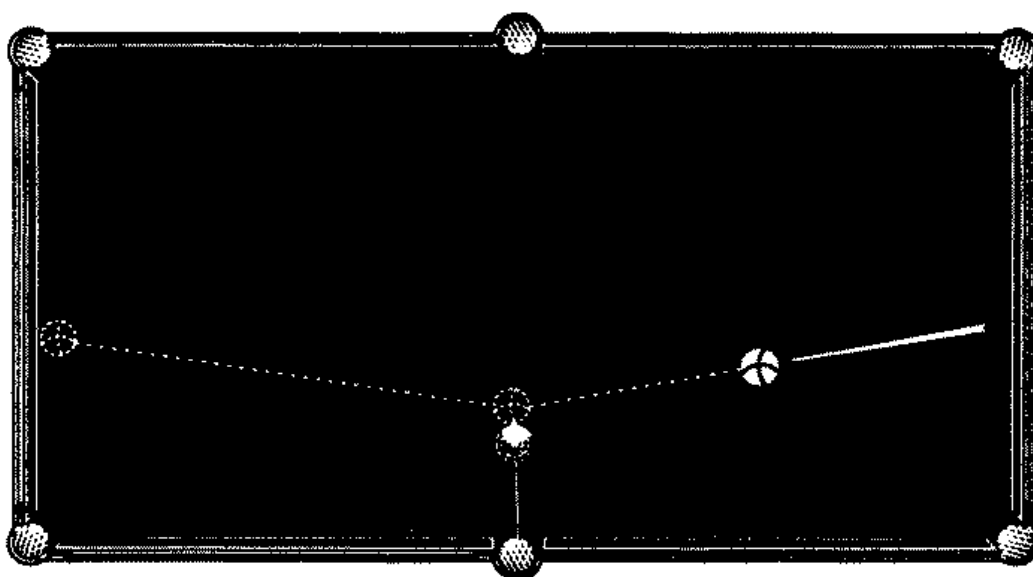
А между тем есть весьма простой и удобный способ для отыгрыша: надо умеренным накатом пустить свой шар (с двумя чертами), как бы дуплетирова шар противника к противоположной лузе. Тогда свой шар ударится о короткий борт и уйдет далеко назад, шар противника останется у короткого борта.

Теперь скажем о резке в среднюю. Всякое положение шаров, при которых можно играть надежно в среднюю, следует считать за подставку.



Фиг. 106. Партия à la guerre. Два шара у длинного борта

Но надо, впрочем, оговориться. Следует заметить, что вообще резка неудобна в том отношении, что, при существовании на бильярде нескольких шаров, всегда трудно определить, где остановится свой шар; при игре же 2 шарами, наоборот, легко предвидеть, где очутится шар после удара по другому. Опыт доказывает, что в огромном большинстве случаев надо резать очень тихим ударом, чтобы в случае промаха избежать подставки. Это наглядно можно видеть на фиг. 107.



Фиг. 107. Партия алягер. Резка в среднюю

Прямые шары тоже, строго говоря, следует отнести к подставке. Относительно выбора удара, в каждом частном случае, укажет соображение. Вообще, все партии в 2 шара требуют живого и быстрого соображения, подобно карамбольным партиям. Но, при частом упражнении, практика до такой степени устраняет нужду в обдумывании хода-удара, что опытные игроки играют всегда без перерыва, без «бильярдничанья», т.е. колебания перед ударом.

Очень часто приходится слышать замечания, что партии в 2 шара труднее и головоломнее прочих бильярдных партий. Очевидно, что партии в 2 шара труднее лишь для малоопытных игроков, не знакомых с эффектами ударов. Для маркеров и артистов по технике игры все партии равны по трудности (принимая в соображение время игры). Игра à la guette в кружке хороших знакомых, особенно же – в частном доме, имеет огромную привлекательность. Она жива, наглядна, остроумна; она дает неистощимый материал для веселых шуток. Невольно пожалеешь, что у нас так мало бильярдных в семейных домах.

Пирамидка

§ 1. Партия в пирамидку играется в 16 шаров, 15 белых устанавливаются в виде равностороннего треугольника вершиной на пункт красного, причем самые крупные помещаются внутри. Играют одним красным. Число игроков произвольно.

§ 2. При игре назначают шар и лузу, после чего всякий указанный шар, упавший в назначенную лузу, считается бесспорным, как бы он ни упал, т.е. чисто, дуплетом и т.д.

§ 3. Если играют двое, очко (туз) считается за 11, если трое, то сверх сего 2 очка считаются за 12, если четверо, то и 3 очка за 13, но только в том случае, когда каждый играет за себя.

§ 4. Сумма очков всех 15 шаров (считается очко за 11) равна 140. Последний шар всегда считают 10 очками более. Итого всех очков – 140 для двух партнеров, и ничья (реми), когда у каждого по 70; 150 для трех игроков, ничья – когда у каждого по 50; 160 для четырех игроков, ничья – когда у каждого по 40 очков; 170 (4 считается за 14) для пяти игроков, ничья – когда у каждого по 34; 180 для шести игроков, ничья – по 30 очков и т.д.

§ 5. Подобно двум партнерам, могут играть и двое против двух.

Тогда игра ведется так: первый, второй (противник), третий (союзник первого), четвертый (союзник второго). Каждая сторона для выигрыша должна сделать не менее 71 очка.

§ 6. Игра втроем. Один может играть против двух. Тогда он называется королем. Король выставляет, за ним играет один из союзников, потом опять король, затем другой союзник. Партия выиграна, когда король или союзники сделали 71 очко.

§ 7. Выставляющий должен дотронуться красным до белых. В случае трехкратного промаха лишается пяти очков или ставит первый сделанный шар на бильярд. Первоначальная выставка – по жребию, а потом выставляет выигравший последнюю партию.

§ 8. В среднюю играть с рук не допускается.

§ 9. Кикс без удара красного о белый, туш кием или рукой по любому шару, промах по всем шарам, «на себя» лишают права на удар и влекут или потерю 5 очков (пятак), или постановку обратно на бильярд меньшего из сыгранных шаров.

§ 10. Обратные шары ставятся всегда плотно к середине короткого борта, так чтобы нельзя было играть «шаром».

§ 11. Последнего шара с рук играют всегда из дальнего конца бильярда. Так же играют, когда все оставшиеся шары пирамидки – «дома».

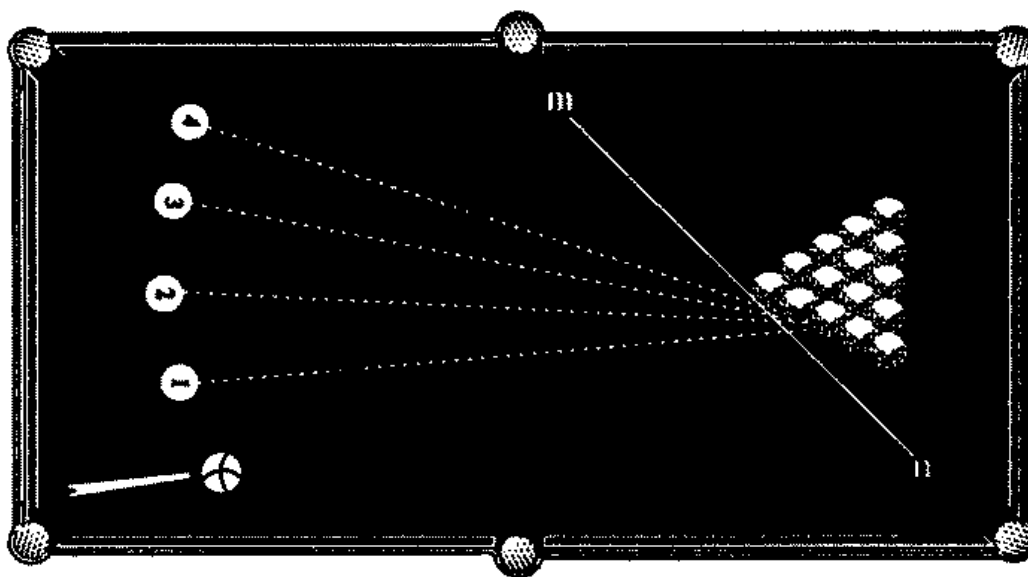
§ 12. Последнего шара по условию разыгрывают, как партию в два шара, т.е. один игрок играет красным по белому, другой – белым по красному и т.д. Число очков в обоих шарах одинаково.

Разбор партии в пирамидку (Figaro). Теоретические основания этой игры. Особенности польской пирамидки

Игра в пирамидку – одна из интереснейших бильярдных партий. Это доказывается тем, что она распространяется более и более и совершенно вытесняет партию в 5 шаров. Везде, где есть только крупная пирамидка (не менее 68 мм), преимущественно играют в нее. Действительно, пирамидка представляет такую массу разнообразных положений и ударов, что никогда не может быть и двух партий, сколь угодно похожих одна на другую. Однако, во всех партиях можно различать три фазиса: первый – разбивка пирамидки и завязка игры; второй – середина партии; третий – окончание партии. Для удобства, рассмотрим эти части порознь.

Прежде всего, следует условиться, как играть: с назначением, как именно упадет назначенный шар или просто шар и луза (§ 2 правил игры в пирамидку). Первый способ – старый, второй – новый и более предпочтительный, т.к. заранее устраняет пререкания между игроками, и принятый в игре на интерес.

Завязка партии находится в безусловной зависимости от строгости и величины бильярда, а также от силы партнера. Чем легче бильярд, тем осторожнее должна быть выставка. Все польские бильярды так легки, что если разбить пирамидку в лоб, то она обязательно будет сыграна с кия – даже игроком средней силы. На фрейберговских бильярдах разбивать можно гораздо смелее. Слишком осторожная выставка, так называемым «задним ударом», неприлична для дельного игрока. Есть много приемов для выставки. Наилучший из них показан на шаре (фиг. 108).

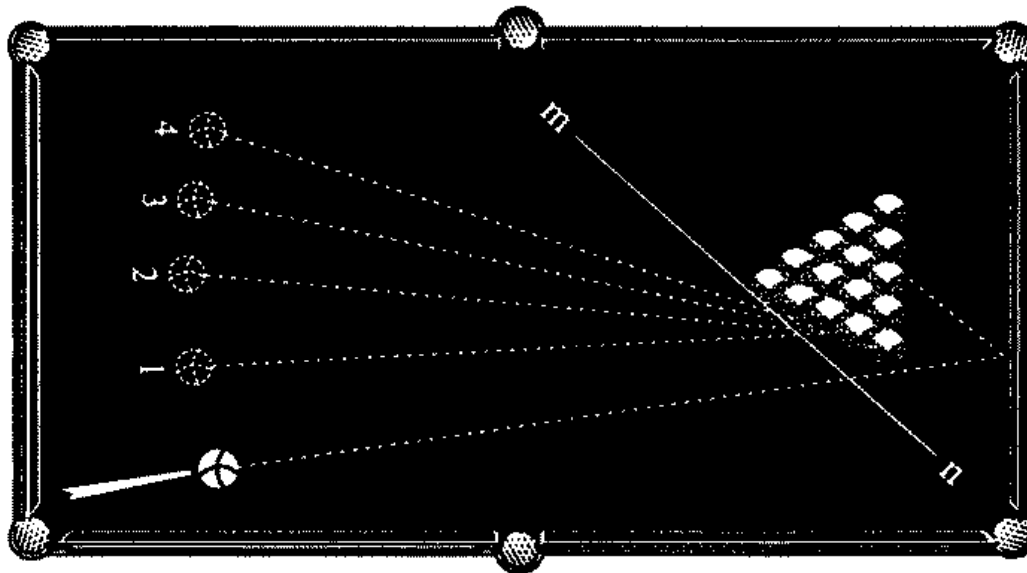


Фиг. 108. Разбивка пирамидки накатом по боковым шарам

Следует заметить, чем более мы будем приближать путь своего шара к положению той стороны пирамидки, в которую целят шаром (линия *mn*), тем меньше будет разбита пирамидка после выставки. Так, шар № 1-й сильнее разобьет, чем № 2-й, № 2-й сильнее, чем № 3-й и т.д.

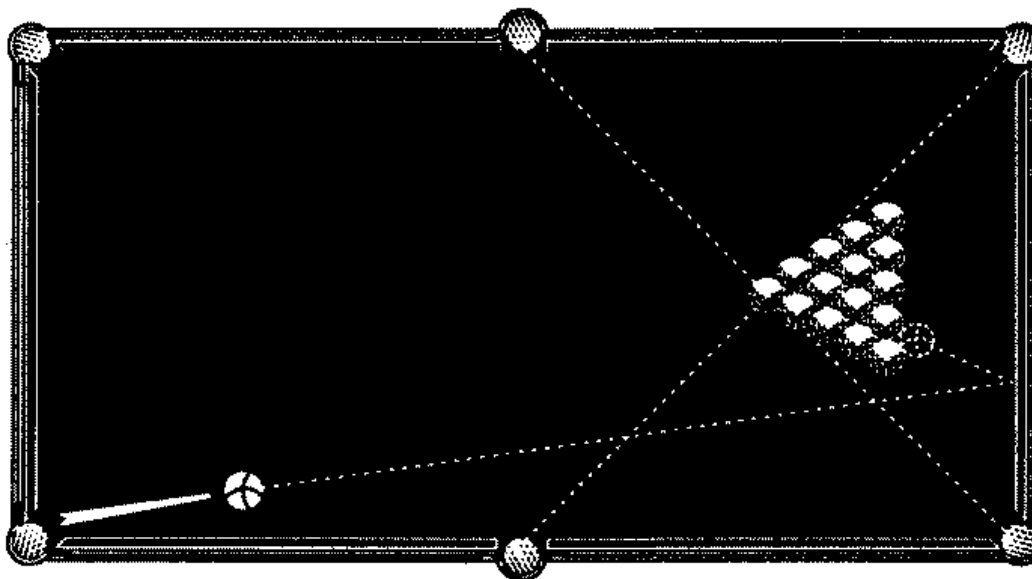
При этой выставке особенного значения не имеет французский удар. Прицеливаться лучше всего в середину стороны пирамидки. Разбивка ударом по угловому шару употребляется многими игроками, но она имеет то неудобство, что если угловой шар получит сильный толчок, то он непременно выкатится на линию средних луз, т.е. будет подставка (фиг. 109). Разбивка в лоб с оттяжкой назад является одним

из самых щегольских ударов. Однако она, обыкновенно, более вредит, чем «подавляет», якобы, дух противника (мнение некоторых игроков); если играет сильнейший игрок со слабейшим, то она представляет смешное хвастовство, а если партнеры равны, то хвастовство – опрометчивое, которое почти всегда бывает наказано. Иные употребляют эту разбивку, думая ускорить ход партии, но для этого лучше употреблять способ, гораздо более безопасный в дальнейшем развитии партии.



Фиг. 109. Разбивка пирамидки по угловому шару французом

Разбивка с тыла состоит в том, что свой шар ударяет пирамидку сзади после дуплета. Так как свой шар пускают при этом чересчур тихо, то пирамидка совершенно не разбивается, и партия бесполезно затягивается (фиг. 110).



Фиг. 110. Разбивка пирамидки с тылу

После разбивки игроки начинают играть, не особенно заботясь об отыгрыше (если, конечно, игроки равных сил), так как конец партии далеко. При этом они

стараятся, однако, не отставать в числе очков друг от друга. Тот и другой стараются поставить партию так, чтобы она не кончалась на последнем сыгранном шаре. Они выбирают крупных шаров, потому что, обыкновенно, сделать один крупный шар выгоднее трех мелких. Когда шаров еще много, у одного 58 очков, то противник для выигрыша должен положить всех остальных шаров. Поэтому, середину партии следует считать до 58 очков.

Окончание партии бывает самое неожиданное: вдруг игрок положит 4 – 5 шаров и выигрывает. Замечено, что выгоднее всего кончить партию не далее предпоследнего шара.

Действительно, партия в пирамидку, требующая расчета и выхода, при разыгрывании последнего шара, сводится к игре в 2 шара, основанной на терпении и знании ходов-ударов. В польской же пирамидке последний шар разыгрывается совершенно, как партия в 2 шара, и один партнер играет красным по белому, а другой – белым по красному. Поэтому, очень часто случается, что один игрок выигрывает, когда дело не дошло до последнего шара. Когда дают много вперед, то вся задача сильнейшего игрока состоит в том, чтобы довести партию до последнего шара, в разыгрывании которого он и будет иметь значительное преимущество. Справедливость требует сказать, что польский способ разыгрывания последнего шара гораздо целесообразнее, нежели наш.

Внимательному наблюдателю нетрудно заметить, что все бильярдные партии, а в пирамидку – в особенности, ведутся перерывами. Эти перерывы состоят в том, что то один игрок делает сразу много очков, то – другой. Эти скачки идут так систематично, что в середине партии уже можно, почти безошибочно, сказать, кто выигрывает. Любопытное явление это объясняется импульсами энергии играющих. Чем нервнее игроки, тем эти колебания рельефнее.

Польская пирамидка вообще имеет много особенностей. Назначение шаров очень стеснено. Нельзя, напр., играть «шаром» более, чем через одного шара. В среднюю с рук не играют, потому что дом простирается до линии средних луз. Играя, ложатся на бильярд прямо с ногами, желая достать далеко отстоящего шара. Эта последняя вольность – в таком употреблении в Варшаве, что даже в самом лучшем ресторане можно видеть игрока, взгромоздившегося с грязными сапожищами на бильярд. В польской пирамиде киксы и туши не считаются; когда свой шар упадет на себя, то игрок ставит меньший шар обратно на бильярд. Этот способ расплаты, без всякого сравнения, лучше, чем наши «пятаки» (5 очков). Строго говоря, «пятак» составляет несчастный случай. Взыскивая пять очков, слишком обременительно пользуются этим случаем, а так как при бильярдной игре должно стремиться к уменьшению случайностей, то поэтому и следует заменить «пятаки» обратными шарами, постановка которых отзывается не так чувствительно. Кроме того, постановка обратных шаров имеет другое, огромное достоинство. Как было сказано уже, не выгодно кончать партию на последнем шаре. Так, если у одного игрока 65 очков, а на бильярде осталось 10 и 2, то этому игроку положительно не следует играть 2, как бы двойка ни подставлялась, разумеется, если после двойки не предвидится легкий выход под 10. Другой игрок имеет 53 очка, и, положим, он сыграет 2 очка. Тогда у первого 65, у второго 55 очков, в 10 – партия для того и другого. Если у первого есть шар в 3 очка, то ему следует обязательно поставить его обратно на бильярд, играя 10, прижав свой шар к борту. Тогда у него остается 62 очка, но партия для него все-таки будет в 10, т.е. на предпоследнем шаре.

Этим приемом на Западе широко пользуются. Там очко всегда считается за единицу, а не 11. Пирамида же имеет в общей сумме 136 очков, и ничья – 68.

Из этого беглого сравнения видно, что русская пирамида не отличается большей строгостью, но уступает польской в гибкости и растяжимости шансов игры, потому многие изменения в ней решительно необходимы.

Правила игры в большую пирамиду

§ 1. В эту партию играют 16-ю шарами пирамидки и 5 шарами пятишарной партии. Играют одним красным. Число игроков произвольно.

§ 2. К 15 белым шарам пирамидки, установленным в виде треугольника, приставляют сзади желтый, 2 красных и 2 белых на одной линии. Желтый считается в 60 очков, красные по 30 и белые по 20 очков. Сумма очков всей пирамиды – 300. Партия выиграна, когда сделано 151 очко. Очко считается всегда за 11.

§ 3. Во всех тех случаях, когда в обыкновенной пирамидке игрок теряет 5 очков, здесь ставится меньший из сыгранных шаров обратно на бильярд. Остальные правила – обыкновенной пирамидки.

Большая пирамида. Причины появления этой новой игры

Когда я в первый раз увидел эту игру, она показалась мне бессмысленной; когда же я изучил ее, она показалась мне остроумной. Главное ее отличие от обыкновенной пирамидки состоит в том, что здесь есть желтый шар в 60 очков. Очевидно, игрок, положивший этого шара, да еще одного красного, будет иметь сразу более половины партии (90 очков). Между тем, игрок, положивший все 15 шаров пирамидки, будет иметь только 140 очков, т.е. все-таки не партию. Эти крайности и составляют характерную черту партии. Из этого, однако, не следует, что здесь есть широкое место для фуксов: большая пирамида едва ли не более других партий устраняет влияние счастья и случая в игре.

После обыкновенной разбивки оба игрока, не отвлекаясь особенно мелкими шарами, стремятся положить красные или желтый. Но, при установке всех шаров, эти шары помещаются сзади пирамидки, и потому их нужно еще выкатить оттуда. Горячий неосмотрительный игрок гонится только за названными шарами, но, обыкновенно, отдает их своему противнику. Хладнокровный же игрок, желая положить крупные шары, совершенно отказывается от риска и кладет время от времени те шары, которые подставляются. Когда после этого предстоит выход под крупного шара, то можно быть уверенным, что оба шара будут им сделаны. Словом, не надо рисковать. Отличные игроки строго придерживаются этого правила; поэтому, прежде чем противная сторона успеет положить шар в пятишарной партии, пирамидка бывает почти сыграна ими.

Положим, что вначале один из игроков овладел желтым. Партия другого далеко не проиграна, потому что надо сыграть еще 91 очко, а такое количество очков положить не так легко. Другое дело, если желтого сделают к концу партии. Тогда, при значительной разнице в числе очков, партия другого игрока, наверно, будет проиграна. Впрочем, довольно часто бывают случаи, что один игрок имеет 20, а другой 140 очков, и последний все-таки проигрывает. Надо заметить еще, что в эту игру с одного приема делают весьма часто 80 – 90 очков. Очевидно, таким образом, что соображение и комбинации здесь гораздо шире и остроумнее, чем в простой пирамидке, но партия играется не более 1/4 часа. Не надо только горячиться и рисковать во время игры, не надо торопиться делать всякого шара, лишь бы сделать его; нужно овладеть не спеша крупными шарами в середине партии и не доводить развязку до последнего шара.

Большая пирамидка придумана за границей. В России в нее играют только в Петербурге (в частных домах) и в Одессе.

Спросят, может быть, для чего усложнять таким образом простую пирамидку? Не лучше ли ограничиваться меньшим числом шаров на бильярде? Все зависит от того, кто преследует какие цели в бильярдной игре. Кто играет исключительно на деньги, с целью выигрыша, тот, разумеется, предпочтет партию в 2 шара, разыгрываемую в одну минуту. Кто же стремится уменьшить значение денежного интереса увеличением занимательности самой игры, тот, без сомнения, остановится на большой пирамидке. Другими словами, эти две партии – крайности, между которыми заключаются все остальные бильярдные игры.

Правила русской карамбольной партии в 5 шаров

§ 1. Русская партия считается до 60 очков. Играют ее 5 шарами: двумя белыми, двумя красными и одним желтым. Желтый шар ставится в центральной точке бильярда, а красный один – на верхней точке, а другой – на домовой. Каждый игрок играет своим белым шаром, какой придется по жребию. Выставляет № 1.

§ 2. При выставке должно дотронуться белым до желтого или дальнего красного. При продолжении игры выставляет всегда выигравший последнюю партию.

§ 3. За выставку платится 1 очко. Желтый в середину считается 12 очков, в углы – по 6. Красные шары всюду – 3 очка, белые – по 2 очка. Желтого более раза подряд нельзя играть в среднюю, в углы же его можно играть сколько угодно раз. Красные можно играть во все лузы произвольное число раз.

§ 4. Кто сделает или не сделает шар, но свой упадет на себя, то это не игравшему игроку считается во столько, сколько сочлось бы его противнику, если бы шар не упал на себя. Вообще, на себя – 2 очка, с промахом по шарам – 3 очка.

§ 5. К вышеозначенным очкам присчитываются карамболи в следующем порядке:

Один карамболь

Белого в лузу; по красному карамболь: 4 очка
Красного в лузу; по белому карамболь: 5 очков
Красного в лузу; по красному карамболь: 6 очков
Белого в лузу; по желтому карамболь: 7 очков
Красного в лузу; по желтому карамболь: 9 очков
Желтого в угол; по белому карамболь: 11 очков
Желтого в угол; по красному карамболь: 14 очков
Желтого в среднюю; по белому карамболь: 17 очков
Желтого в среднюю; по красному карамболь: 18 очков

Два карамболя

Белого в лузу; по обоим красным карамболь: 7 очков
Красного в лузу; по белому и красному карамболь: 8 очков
Белого в лузу; по красному и желтому карамболь: 10 очков
Красного в лузу; по желтому и белому карамболь: 11 очков
Красного в лузу; по желтому и красному карамболь: 12 очков
Желтого в угол; по белому и красному карамболь: 14 очков
Желтого в угол; по обоим красным карамболь: 15 очков
Желтого в среднюю; по белому и красному карамболь: 20 очков
Желтого в среднюю; по обоим красным карамболь: 21 очко

Три карамболя

Белого в лузу; по обоим красным и по желтому карамболь: 13 очков
Красного в лузу; по белому, красному и желтому карамболь: 14 очков
Желтого в угол; по белому и по обоим красным карамболь: 17 очков
Желтого в среднюю; по белому и по обоим красным карамболь: 23 очка

§ 6. Карамболи, сделанные прежде столкновения с упавшим шаром в лузу, считаются таким же образом, как и обыкновенные.

§ 7. За промах причитывается одно очко в пользу противника.

§ 8. После промаха или «шара на себя», если этим дополняется 60 очков, то партия кончается.

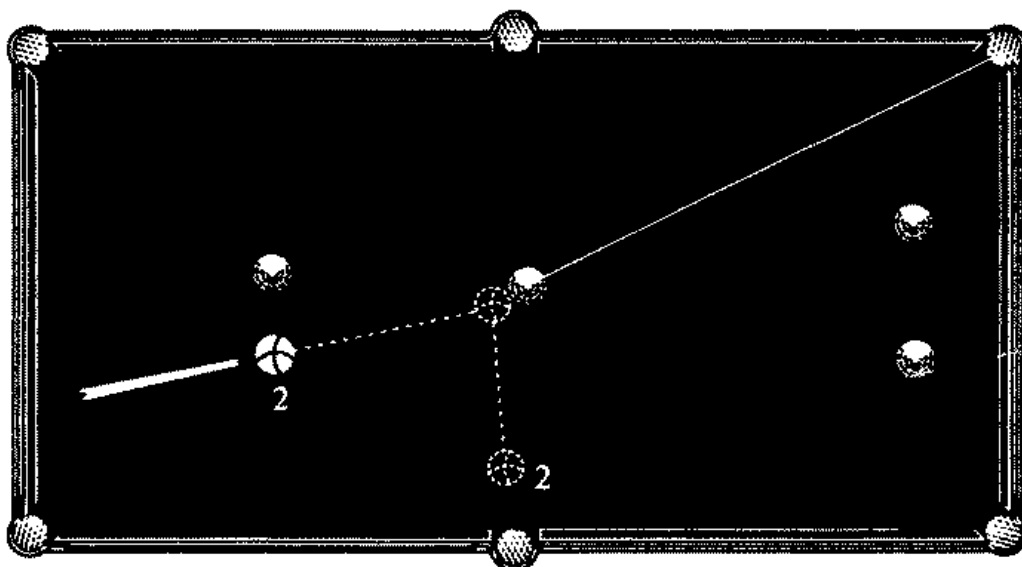
Разбор русской карамбольной партии в 5 шаров

Эта игра долгое время была любимейшей партией русских игроков; теперь она сохраняется еще в средней России почти в первобытном ее виде.

Только в одном изменилась она лет 20 тому назад: *(Писано в 1883 г. Бакастов пишет: «Ширина луз должна быть такова, чтобы два шаром разом не могли бы вкатиться в лузу». Вот как определяли тогда размеры луз и шаров. Однако, на весьма многих старых бильярдах и два шара сразу рядом могли попадать в лузу. Примечание автора.)* прежде можно было играть желтого в среднюю лузу сколько угодно раз (тамбовская партия). Когда игрок ставил своего шара на линию средних луз (это называлось «встать на шоссе»), то, разумеется, он кончал партию с кия, что было вовсе не мудрено, особенно – если принять во внимание указанное условие и легкость тогдашних бильярдов.

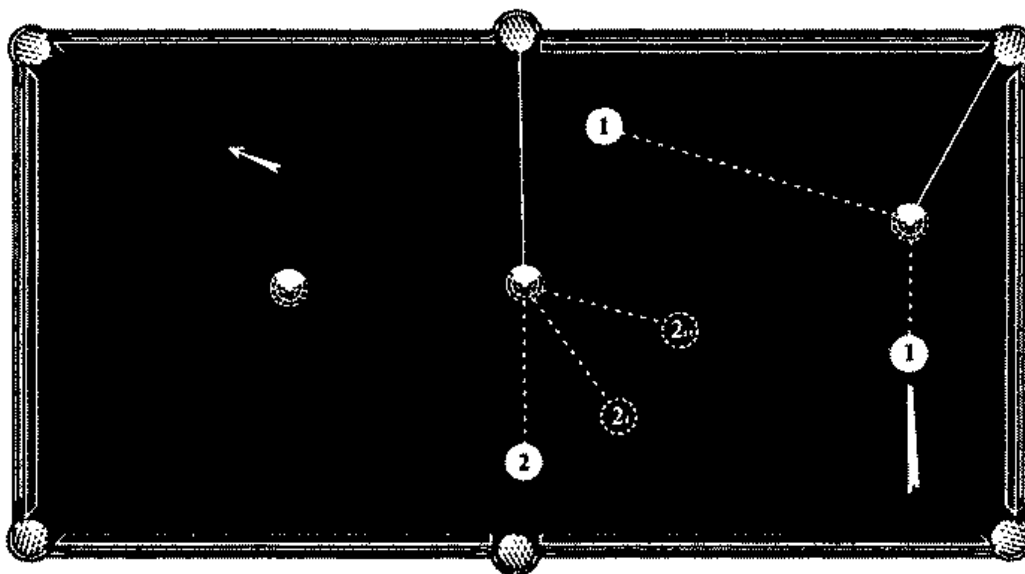
Характерная черта пятишарной карамбольной партии состоит в том, что игрок, положивший шар на себя, проигрывает своему противнику столько очков, сколько он выиграл бы, если бы шар не упал на себя. Так, например, если игрок объявил – желтого в среднюю; карамболь по красному – и положил своего шара в лузу, то его противнику присчитывается 18 очков.

Партия, примерно, разыгрывается так. Положим, играют любитель и маркер. Маркер выставил и сбил красного (это – невыгодная выставка: надо сбивать всегда желтого, загоняя его дуплетом домой или придвигая его к дальнему красному). Тогда любитель играет желтого в угол, но избегает поставить белого на совершенно прямую линию. Играя желтого с легким клапшотсом, любитель удерживает белого против центральной точки, куда ставится сыгранный желтый, и делает его вновь в среднюю (фиг. 111).



Фиг. 111. Партия в 5 шаров. Желтого в угол и затем желтого в среднюю

Французский удар, как было уже раньше объяснено, имеет особенное значение в том случае, если, после удара почти прямого шара, свой шар должен отойти в сторону. Поэтому, любитель играет желтого в среднюю боковым ударом, затем ему удобно играть желтого в угол, куда и назначает его (фиг. 112).



Фиг. 112. Партия в 5 шаров. Желтого в среднюю и затем желтого в угол

Рассмотренные три удара находятся в такой связи между собой в пятишарной партии, что почти во всякой правильно разыгрываемой хорошими игроками партии они неизбежно встречаются. Главный их недостаток – в том, что, подготавливая следующий удар, они не заключают карамболя, который мог бы увеличить число сделанных очков вдвое; кроме того, каждый из ударов довольно труден.

Маркер, со своей стороны, тоже будет стараться устроить себе игру, для этого сыграет красного в угол и выйдет под желтого (фиг. 112). Сыграв желтого в среднюю,

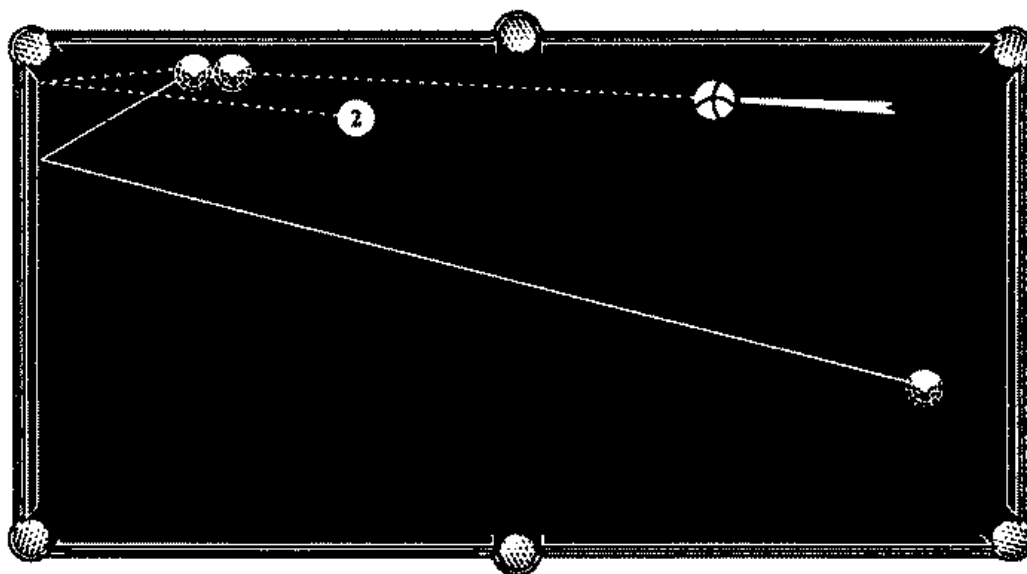
выйдет под желтого в угол. Сделав желтого в угол, он скарамболирует по красному или встанет под него для дальнейшего удара.

Значит, при этом способе игры, карамболь у того и другого является вещью второстепенной, а сущность игры заключается в том, чтобы сыграть желтого и затем снова, посредством красного, выйти под желтого.

Манера старых игроков была не такова. Так как сыграть шара на прежних бильярдах было очень легко, то игроки мало заботились о выходе, обращали все свое внимание на карамболь, стараясь сделать два и даже три карамболя. От этого прежняя партия уступала нынешней пятишаровой партии по замыслу и комбинациям игры, но выигрывала в блеске и быстроте. Старому игроку нечего было заботиться и об отыгрыше, потому что маленькие шары легко сваливались в громадные лузы; не угодно ли теперь, с прежним расчетом и техникой, пробовать теперь сыграть партию в 5 шаров? Это было бы просто забавно!

Главная задача современного игрока – избегать подставок и не спешить с наколачиванием возможно большего числа очков. Надо терпеливо поджидать «игру» и затем быстро кончить партию. Нужно помнить, что и в настоящее время можно 60 очков сделать с кия; а поэтому, если у противника 59 очков, то всё еще партия не выиграна. Недаром у московских игроков сложилась поговорка: «За очком в Киев поехал».

Часто случается, что желтый прижмется к борту в начале партии, и игра долгое время ведется одними красными шарами (играть белый шар лучше, как можно реже). Это очень выгодно тому партнеру, который хорошо делает шаров, но не владеет выходом. Есть игроки, которые могут подряд сделать в угол красного 10 – 12 раз; а поэтому, заметив такое преимущество партнера, следует немедленно вводить в игру желтого (фиг. 113).



Фиг. 113. Партия в 5 шаров. Желтый с краю на борту. Вывод его в игру

Другая характерная черта пятишарной партии – возможность загнать всех шаров домой, что очень часто и практикуется. Так как, по правилам игры, можно играть только шара, вышедшего из дома или находящегося дома, но с тылу, то игрок, вынужденный играть с тылу, находится в очень затруднительном положении. Его партнер, загоняя шаров домой, имеет в виду играть шара в два раза, т.е. одним ударом приблизить безопасно шара к лузе, другим сыграть его. Поэтому, после загонки шаров партия

быстро двигается вперед. Как сказано уже, играя с тылу, главным образом нужно стараться отбить или «замазать» подставленного шара.

Когда сходятся два хороших игрока, то партия в 5 шаров получает такой характер. Оба игрока стараются не давать подставок друг другу; поэтому, каждый игрок только тогда решается делать шара в лузу, когда твердо уверен, что положит его. Если же сделать шара трудно, то игрок будет «отбивать белого», т.е. отгонять шар противника подальше от других шаров. Другой игрок, в свою очередь, отбивает шар партнера, и таким образом игра ведется до первой подставки, после которой быстро кончается партия. Таким образом, отыгрыш здесь имеет огромное значение и другой характер, чем в прочих партиях с одним «своим» (игральным) шаром.

Часто сравнивают партию в 5 шаров с пирамидкой. Одни утверждают, что первая труднее, ибо шары в ней больше (?); другие говорят, что в пирамидке нужно терпение и расчет, а в 5 шаров можно валять сплеча и т.д. Те и другие неправы. Теперь доказано, что для одной лузы возможен только один нормальный шар; следовательно, если в сравниваемых партиях предполагается играть на одном и том же бильярде, то все шары должны быть одинакового диаметра. В пятишаровой партии больше однообразных ударов, но зато они труднее, чем те удары, которые делают, обыкновенно, в пирамидку. В пирамидке же более важное значение имеет отыгрыш. Отсюда, характеры этих двух партий настолько различны, что их нечего и сравнивать.

Не мешает заметить, что с увеличением диаметра шаров пирамидка более и более вытесняет пятишаровую партию.

Офицерская партия в 5 шаров

§ 1. Эта партия считается до 60 очков и играется 5 шарами: желтый (мать) в среднюю – 12, в углы – 6, два красные и белые всюду по 3 очка.

§ 2. Карамболи не считаются, на себя и выставка тоже.

§ 3. Остальные все правила – русской карамбольной партии.

Польская партия в 5 шаров

§ 1. Партия считается до 60 очков. Карамболи по правилам русской партии не считаются.

§ 2. Играют каждый шар только один раз. В одну лузу допускается делать несколько шаров.

§ 3. Для выигрыша партии нужно дополнить недостающее число очков, положив белый шар противника или сделав 60 очков, сверх сего положить еще и белый шар.

Разбор офицерской партии в 5 шаров. Польская и французская партия в 5 шаров

«Офицерская партия» есть не что иное, как искажение и облегчение русской карамбольной партии. Так как эта партия вошла повсюду в употребление, необходимо сказать о ней несколько слов. Строго говоря, эта партия непригодна для истого игрока. Здесь допускаются разные вольности во время игры, напр., туши кием по шару, не считается «на себя» и т.д. Даже счет белого в 3 очка введен для ускорения хода игры. Словом, все, что есть лучшего в русской карамбольной партии, отброшено. Эту партию можно, что называется, «валять сплеча», как это действительно и делается.

Польская партия имеет то отличие, что одного шара нельзя играть подряд, хотя бы – и в разные лузы. Это произошло вследствие особенной легкости польских

бильярдов, так что, играя, напр., одним красным, делая его то в угол, то в среднюю, свободно можно с кия кончить партию.

Таким образом, русская пятишаровая партия совершенно невысказана на польском бильярде. Поэтому, чтобы затруднить партию, введено условие – играть всякого шара только один раз.

Но и этого оказалось мало, потому что обыкновенно играли красного в среднюю с накатом и выходили под желтого. Затем играли желтого в среднюю и выходили под красного и т.д. Игра с накатом в среднюю, столь рискованная на фрейберговском бильярде, здесь чрезвычайно легка, и, таким образом, партия кончалась весьма быстро. Тогда придумали кончать партию на белом шаре – и она получила совершенно другой характер.

В самом деле, иной партнер сделает уже 60 очков, а у другого только очков 30. Но первому следует положить белого, и вот, пока он гоняется за белым, другой партнер, имевший только 30 очков, может дойти до 60, положить белого и выиграть партию. Неудобная во всех отношениях партия эта, однако – во всеобщем употреблении в западном краю. Французская партия тоже основана на «разношарье». Партию кончают на белом – по условию.

Итальянская партия в кегли

§ 1. Эта партия играется в 24 очка тремя шарами: двумя белыми и одним красным и 5-ю кеглями: одной черной и 4 белыми.

§ 2. Каждая из четырех белых кеглей считается по два очка, а 5 черных – за 5 очков, если упадет одна; вместе же с другими считается тоже 2 очка. Белый шар в лузу – 2, карамболь по красному – 4, красный в лузу – 2 очка.

§ 3. Начинаящий партию ставит свой и красный шар произвольно, толкнув их кием.

§ 4. Каждый из играющих имеет право только на один удар.

§ 5. Играют по чужому шару, но если тот упадет в лузу, то и по красному.

§ 6. Кто играет красного раньше белого, теряет 2 очка.

§ 7. Карамболь по красному считается, не только когда задела его своим шаром, но и по чужому.

§ 8. Когда место кегли займет шар, то ее не ставят до тех пор, пока ее место не очистится.

Русская партия в кегли

§ 1. Русскую партию в кегли играют со следующим изменением: белые кегли считаются по 2, а черная, упавши одна, или с другими вместе – 5 очков, карамболь по 2 очка; билии: красный – 3, а белый – 2 очка.

§ 2. Карамболи считаются, когда оба шара сдвинутся с занимаемого ими места. Играть позволено как по белому, так равно и по красному шару, и ударять не один раз, как в итальянской партии, а продолжать игру по правилу, установленному для обыкновенной русской партии в 5 шаров.

§ 3. При каждом ударе должно объявить, что намерен сделать. Исполняющий обещание получает сделанные им очки и продолжает играть.

§ 4. Играть в кегли можно не только белым или красным, но и своим шаром, т.е. от карамболя, и за свой шар, положенный в лузу (если было заранее о том объявлено), считается 2 очка в пользу играющего.

§ 5. Кто обещает сделать шар или дуплет, должен непременно означить и лузу, в которую намерен сыграть шар; упавший в неназначенную лузу считается на себя. На себя считается также после каждого необъявленного удара.

§ 6. Объявить вперед удар достаточно только по одному предмету, но присчитываются и случайные очки, сделанные при исполнении обещания; например, если игрок сказал: «красный шар в лузу», и притом собьет кеглю или сделает карамболь, то все это присчитывается к его выигрышу.

§ 7. Обещание считается исполненным и тогда, когда было сделано и вслед за ударом. Например, если играющий объявляет: «я своим шаром попаду в кеглю», и уронит ее чужим, и после этого шар, отразившись от борта, заденет хоть одну кеглю, то это считается за исполнение обещания.

§ 8. При игре с рук позволяется выйти не только из дома шаром, но и стать сбоку бильярда. Не позволяется только корпусом выйти за линию домового точки.

§ 9. С рук играют всегда из домового конца бильярда.

Кегельные партии. Новейшие пульки

Кегельные партии малоупотребительны в России. Играют их преимущественно на окраинах: в Польше, Кишиневе, в Одессе, где 5 хороших фрейберговских бильярдов, а вместе с тем и русских партий, имеющих огромный перевес над всеми другими по разнообразию и трудности игры. Первый бильярд Фрейберга был поставлен в Одессе в 1880 году в кондитерской Фанкони. Бильярд – небольшой, но превосходной работы. И что же? Несмотря на то, что в Одессе была масса кондитерских с прекрасными венскими и парижскими бильярдами, все городские игроки бросили игру на местных бильярдах и стали вновь учиться играть на русском бильярде. Это позволяет отчасти понять тот факт, что А. Фрейберг посылает свои бильярды не только в Западную Европу, но даже в Турцию, Персию, Китай и Японию.

В кегельных партиях нет разнообразия в ударах, и большую роль играет случай. Все удары – почти одного характера.

После карамбольных партий за границей наиболее употребительны кегельные партии. Нужно сказать правду, что для общественной игры они – самые удобные. Тут слабый игрок может состязаться с сильным, и каждому предоставляется много случаев отличиться.

Случай играет здесь немаловажную роль, но тем более чести игроку, достигающему благоприятных результатов по верному расчету. Для этой игры годится только бильярд без луз, так как при других бильярдах шары постоянно падают «на себя». Ставят пять кеглей на середину бильярда или три кегли на одну из бильярдных точек, или, наконец, ставят их на те места, куда они падают. Своим шаром играют в шар противника, а в некоторых странах и в третий шар, карамболируя его. Делаемый шар должен каждый раз попадать в кегли от борта: иначе считается, что свой шар сделан «на себя».

Карамболи своего или посторонних шаров увеличивают очки кеглей, и также считаются кегли, если им предшествовал карамболь своего или хотя бы двух чужих шаров. Каждому игроку предоставляется только один удар, после чего игрок ожидает снова своей очереди. Но играют и такие партии, в которых игрок сменяется следующим только после промаха. Вот – главные правила для кегельной игры, все же остальное – по соглашению. В спорных случаях вопрос решается хозяином, или маркером, или же бильярдными правилами. Цель игры – опрокидывание как можно большего числа кеглей, причем игрок должен стараться карамболировать, не играть «на себя» и не давать хороших шансов (*шансом в карамбольных партиях называется вероятность*

сделать карамболь или свалить кеглю; примечание автора) следующему за ним партнеру.

Французские удары неудобны в этого рода партиях, так как они мешают правильному прицелу и верному отражению бортов. «Тонко» резать здесь также неудобно, потому что от этого свой шар легко делает «на себя», контр-тушем и карамболяжем нужно играть с большой осмотрительностью. При этой партии встречается множество неожиданных положений, в особенности – при очень эластичных бортах. Самые опытные игроки часто попадают здесь впросак. В общем, нужно сказать, что главное условие при кегельной партии заключается в верном прицеле и в правильном ударе, так как, строго говоря, чтобы попасть в кегли, существует только одна точка на шаре, в которую необходимо ударять кием. Оттяжка и контрудары играют важную роль, так как ими умеряется скорость движения своего шара. Не последнее место занимают при игре в кегли и «гусары», т.е. далеко катящиеся шары, и «фуксы».

Итак, надежнее всего здесь верный удар кием. Самым лучшим ударом в кегельной партии считается удар клапшотсом или сильная оттяжка. Впрочем, опытный игрок найдет и здесь случай применить к делу свое искусство во всех отношениях. В виде курьеза, упомянем еще о двух вошедших в употребление в последнее время «пульках», а именно об «учредительской игре и о пульке с костями» (писано в 1885 г.; примечание автора). В первой игрок продолжает играть до тех пор, пока он опрокидывает кегли или карамболирует, причем все сделанные им очки идут в счет, если же он сыграет «на себя», то теряет все сделанные им очки, к которым присчитываются еще и те очки, которые он теряет от сделанного «на себя» шара. Положим, например, что он сыграл 50 очков и после этого сделал «на себя» 12 очков, значит, сумма проигрыша составляет 62 очка.

При партии в кегли с костями короля ставят на кость, причем очки на кости обращены кверху. Кегли и карамболи считаются как в обыкновенной партии; если же падает король, то число сделанных прежде очков помножается на цифру очков, открывшихся на кости, и произведение или приписывается игроку, если он сделал хороший шар, или вычитается у него, если он сделал «на себя». Так, например, если игрок, имея 40 очков, сделал «на себя», опрокинув короля, причем кость показывает 6 очков, то проигрыш выразится так: $40 \times 6 = 240$ очков.

Очевидно, таким образом, что бильярдная игра подвергается в этом случае слепой случайности, причем ловкость отходит на задний план; но, тем не менее, и здесь опытный игрок имеет преимущество перед неопытным, играющим на счастье.

Чухонка

§ 1. Эту партию играет и оканчивает один играющий. Участвовать может произвольное число лиц.

§ 2. Для этой игры употребляются шары пирамидки, которые ставятся на бильярд или как обыкновенная пирамидка, или следующим порядком: на краю каждой лузы ставят по два шара плотно один к другому так, что при малейшем прикосновении один шар должен упасть в лузу; остальные три шара – на середине бильярда по линии средних луз.

§ 3. Игра начинается красным шаром из дому и состоит в том, чтобы сделать наименьшим числом ударов все шары в лузы; считаются только удары.

§ 4. Если шар вылетает за борт, то это считается за сделанный шар. «На себя» не считается, и игрок продолжает играть с рук из дому.

§ 5. Каждое прикосновение кия по своему шару считается за удар.

§ 6. Число ударов отмечается каждому играющему отдельно на доске: у кого окажется наименьшее число ударов, тот и выиграл.

§ 7. Если у двух окажется одинаковое количество ударов, то они разыгрывают между собой партию.

Колбаса

§ 1. Эта партия играется всеми шарами пирамидки, установленными в один ряд перпендикулярно к середине короткого борта, противоположного дому. Число игроков произвольно.

§ 2. Начинаящий разбивает своим шаром «колбасу» и после разбивки играет тем шаром, которым удобнее, меняя его по своему усмотрению. Красный шар сам по себе считается за 10 очков.

§ 3. Когда игрок ошибется, т.е. не сделает шара, то вновь ставят колбасу, и продолжает играть следующий. Разница в числе сделанных очков определяет выигрыш.

§ 4. Туш на себя, промах и кикс без удара по шару считаются за «ошибку», после чего играющий уступает место следующему.

§ 5. Выигравший начинает. Разбивка всегда из дому.

Партии solo

Различают партии solo троякого рода: «чухонка», «простая пирамидка» и «колбаса».

«Чухонка» или финская партия – новейшего происхождения (*писано в 1885 г.; примечание автора*). В правилах Фрейберга 1853 года ее нет, и до сих пор во многих местностях она неизвестна.

Когда шары поставлены, как следует по правилам этой игры, игрок начинает играть. Обыкновенно, держат пари, со скольких ударов шары должны быть положены.

Но как определить норму для надлежащего числа ударов? Это, очевидно, зависит от искусства игрока и трудностей бильярда. Строго рассуждая, так как шаров 15, то и ударов должно быть 15. Но при этом количестве ударов, если допустить один только промах, партия должна быть проиграна. Поэтому, хорошие игроки и выговаривают себе один лишний удар, т.е. всего 16 ударов. Любителям маркеры охотно дают и 18 ударов, особенно если бильярд велик, с твердыми бортами и мелкими шарами.

Минимальное число ударов может быть вычислено так: в 4 угла – 4 удара, по 2 шара за раз (с помощью оттяжки, как это было объяснено раньше) – 8 шаров; 2 удара в средние лузы – 4 шара; всего, значит, 12 шаров с 6 ударов; наконец, 3 шара центра – с трех ударов. Итого наименьшее возможное число ударов 9. Особенно редким фуксом можно положить и с 8 ударов; но это – чрезвычайно редкое исключение, быть может – один случай из тысячи.

Таким образом, отличный игрок обязан кончить партию «чухонку» меньше чем с 14-ти ударов. Выговаривая себе 16 ударов, он этим обеспечивает выигрыш.

Играть чухонку нужно с полным хладнокровием. Чем меньше остается шаров, тем осторожнее нужно играть. Многие, промахнувшись однажды, но, не проиграв еще партии, начинают бить шаров зря и проигрывают.

Любители начинают, обыкновенно, играть так: они режут в среднюю (в любую, это безразлично) и стараются в то же время красным сбить одного углового шара в

лузу. Потом опять режут в другую среднюю и сбивают, если удастся, другой угловой шар, потом добивают остальных угловых шаров и, наконец, разбивают центр.

Этот способ игры, несмотря на кажущуюся легкость исполнения и осязательность результатов, весьма неудовлетворителен и требует особенной осторожности: почти всегда, при начальной резке, один шар падает в среднюю, а другой уходит далеко от лузы по борту, и на него непременно придется истратить два удара. Затем часто неожиданно разбивается середина, и тогда проигрыш неизбежен.

Лучше играть эту партию так. Когда соглашаются на небольшое число ударов (14 – 15), то легко выговорить себе право начинать партию не из дома.

Получив согласие на это, нужно поместить свой шар на пункт одного из красных и положить в угол одним ударом два шара; затем, когда шар оттянется назад (иначе не упадут первые два шара одновременно), нужно положить в угол 2 другие ближайšie шара. После этого следует резать в среднюю. Если резка, то, пуская своего «французом», срезавают двух шаров одновременно. А если это не удалось, то нужно играть опять угловых шаров по два с удара и, наконец, добивать центр. Это – самый надежный способ, при котором необходимо только делать хорошую оттяжку. Замечу, что чем более вытерто сукно, тем легче сыграть «чухонку»; крупными шарами удобнее играть, чем мелкими.

Иногда артисты предлагают играть, вместо чухонки, простую пирамидку. Во сколько ударов можно кончить эту партию?

Если считать так: удар на разбивку, удар на выводку шара из-за шаров и 15 ударов по шарам, получается всего 17 ударов. Расчет верный. Артист всегда сделает ее с 17 ударов, но даже и отличный игрок никогда не должен браться окончить партию менее, как с 23 – 24 ударов. При этой партии требуется большое хладнокровие, иначе малейшая оплошность может быть причиной проигрыша. Так, например, неожиданно упавший шар «на себя» может разрушить все расчеты. Эту партию solo следует играть преимущественно тихим штосом и до последнего удара не терять надежды на выигрыш.

Партия «колбаса» – петербургского происхождения и впервые появилась в 1883 году. Свое название она получила от оригинальной формы постановки шаров. 15 шаров пирамидки ставят в ряд перпендикулярно к середине короткого борта.

Затем из дома разбивают этот столб своим шаром и начинают играть тем шаром, которым удобнее и по которому выгоднее. Таким образом, свой шар имеет значение только при разбивке и сам по себе считается за 10 очков. Игрок играет, пока кладет шаров. В случае же промаха вновь ставят «колбасу», и играет другой. Разница в числе сделанных очков определяет выигрыш. Число участвующих произвольно. Огромное значение в этой партии имеет разбивка. Чем сильнее разбежались шары, тем более шансов положить значительное количество их. Но удачная разбивка так трудна, что очень часто и превосходный игрок сбивает с места только несколько шаров. По этому поводу необходимо заметить следующее.

Если бы шары могли быть поставлены с математической точностью, центр против центра, и если бы при разбивке свой шар был пущен по направлению длины колбасы и клапштосом, то, ударившись о колонну, свой шар неподвижно остановился бы рядом с остальными шарами, которые, в свою очередь, не сдвинулись бы с места. Это произошло бы от того, что сила удара своего шара о шары, по теории удара упругих тел, передалась бы борту, а от борта – обратно всем шарам. Если же теперь принять в соображение потерю силы при ударе о борт (что зависит от величины коэффициента упругости бортов – на русских бильярдах 0,4 – 0,45), и инерцию, то вышесказанное предположение станет очевидным. Но так как на практике нет

возможности математически правильно уставить шары, то «разбивка в лоб» для колбасы, как показывает опыт, является возможной, и шары раскатываются.

Выигрывает колбасу обязательно тот, кто лучше кладет шаров.

На этом я кончаю изложение правил для игры на русском шестилузном бильярде и разбор партий на них.

По моему мнению, правила должны быть *кратки, ясны и вполне современные*, т.е. – совершенно удовлетворять новейшей конструкции бильярдных и технике современной игры, которая возвышается с каждым годом.

В 1853 году маркер Роман Бакастов напечатал свои правила, которые в настоящее время даже странно читать. Однако, тогда они были во всеобщем употреблении. Вот, напр., на стр. 21, пункт 8: «Если шар, *медленно катясь* к лузе, почти касаясь ее, остановится на минуту, а потом почему-нибудь (?) в нее упадет, то его ставят *опять к лузе* (??) и почитают недействительным».

Итак, что за напасть? Шар докатился благополучно до лузы, свалился в нее, и все же он недействителен. Но – мало того. За это колебание, упасть или не упасть, его прямо отдают противнику, который, разумеется, мигом сыграет его назад в лузу.

Отсюда ясно, что правила должны обновляться, а не могут оставаться на все времена неизменными.

Также обновляются, исчезают и создаются вновь бильярдные партии и пульки.

Но есть партии, столь прочно установившиеся, что они изменяются очень мало. Такова партия в пирамидки и в особенности – французская карамбольная партия в 3 шара, к изучению которой теперь и перейдем.

Правила французской карамбольной партии

§ 1. Эту партию играют 3 шарами: двумя белыми и одним красным. Число игроков произвольно.

§ 2. Число очков для исполнения партии – по условию. Шары ставятся: один – на верхнюю точку бильярда, другой – на нижнюю. Начинает первый по жребию и прямо играет с рук из дому, стараясь сделать карамболь.

§ 3. Карамболом считается последовательное столкновение своего шара с двумя другими шарами. Каждый карамболь считается в одно очко.

§ 4. Свой шар, карамболируя, может удариться сначала о шар противника и затем о красный или наоборот. Фуксы не считаются.

§ 5. Играют до тех пор, пока делают карамболи.

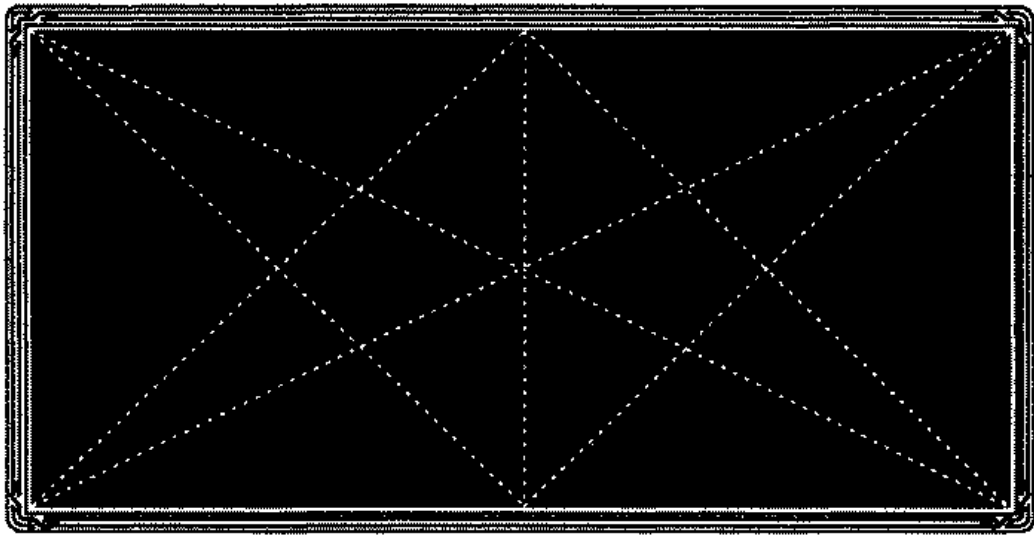
§ 6. Шар, выскочивший за борт бильярда, считается на себя и ставится обратно на верхнюю точку. После этого право игры принадлежит другому партнеру. Все остальное – по взаимному соглашению.

Разбор французской карамбольной партии в 3 шара

Как было уже сказано, первые зачатки трехшаровой карамбольной партии относятся к 1775 г. и появились во Франции.

Таким образом, по старшинству это – вторая партия из всех известных теперь бильярдных партий (первая – в 2 шара). С введением кия Манго в 1827 году, эта карамбольная партия вытеснила во Франции все другие и была единственной причиной распространения бильярдных без луз.

И до сих пор на Западе господствуют бильярды без луз. Бильярды с лузами находятся в полнейшем упадке.



Фиг. 114. Французский карамбольный бильярд

Только в Англии несколько выше ценят бильярды с лузами, да и то характер игры на них значительно разнится от русского, так как преимущественно игрального шара делают там на себя, что и дает известный счет очков.

Говорят, что однажды Дизраэли, наблюдая партию в 3 шара, воскликнул: «Если бы я не знал, откуда взялась у нас эта игра, я все равно сказал бы, что ее придумали французы». Действительно, на партии в 3 шара, так сказать, отразился живой, подвижный, легкомысленный характер французов. В ней нет ни той солидности, пожалуй, даже тяжеловесности, которой отличается русская пятишаровая партия, ни той алчности, которая составляет особенность ботифона, ни скарденности, характеризующей немецкие и итальянские пульки. Цель партии в 3 шара очень проста: нужно сделать определенное число карамблей для выигрыша партии. Число карамблей в партии зависит от уговора игроков. Слоном (американец), Шарль, Соре, Миньо и другие играют партии и в 3000 очков, делая по 200 карамблей «с кия». Обыкновенно, игроки играют партии в 25 очков (*писано в 1885 г.; примечание автора*).

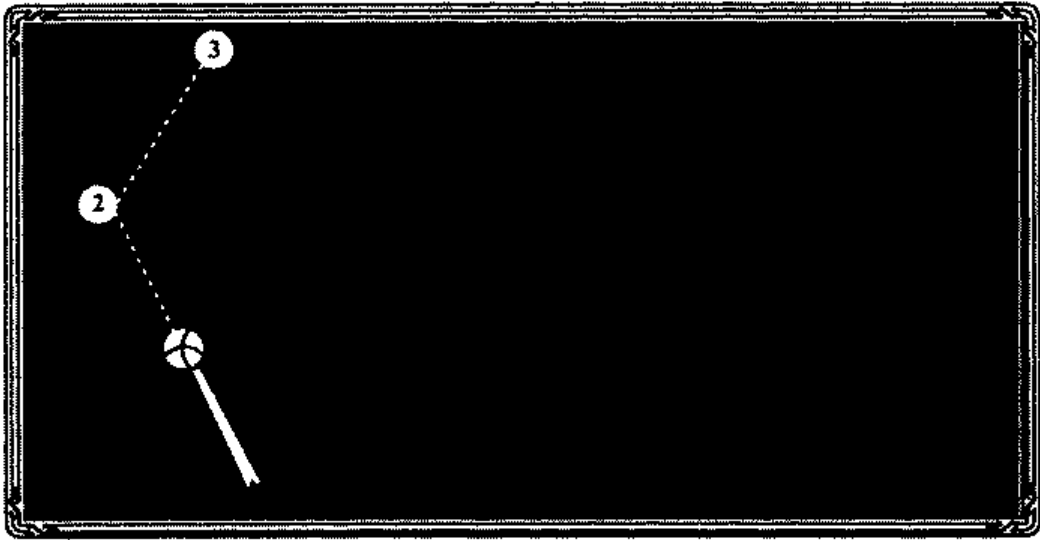
Карамболь сделать очень легко, когда шары находятся близко друг около друга. Карамболирующий шар может ударяться о борта, и это условие дает возможность широко воспользоваться всеми тонкостями игры. Огромная упругость бортов бильярда без луз еще более способствует движению шаров по всем направлениям.

Для большей ясности дела нам остается разобрать несколько примеров исполнения карамблей партии в 3 шара. Но предварительно нелишне напомнить вкратце особенности основных бильярдных штрихов или штосов (ударов кием).

Если игровой шар получит удар кием в центр, то после столкновения с другим шаром («в лоб») он остановится (клапштос). Получив удар в верхнюю половину, игровой шар после столкновения с другим шаром покатится вперед (накат); получив же удар в нижнюю половину, игровой шар пойдет назад (оттяжка). Если игровой шар ударяют в верхнюю правую четверть, получают «накат французом направо» (движение по диагонали); если же удар сделан в верхнюю левую четверть, то получают «накат французом налево». Подобным же образом, ударяя в нижние четверти, делают «оттяжку французом вправо и влево».

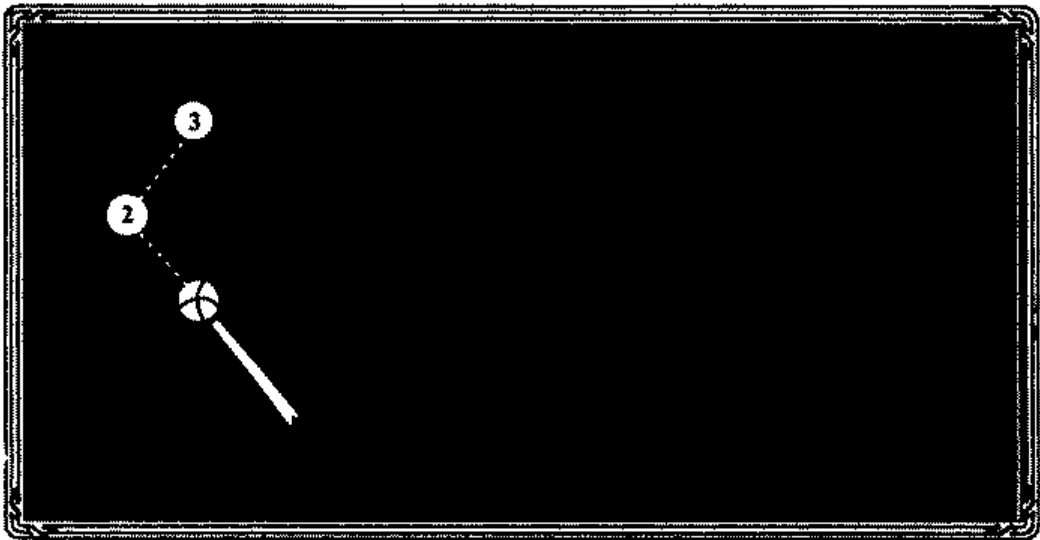
Теперь обратимся к разбору примеров рассматриваемой нами партии.

Пример 1-й. Шары расположены, как показано на фигуре 115. Для выполнения карамбля режут слегка влево 2-й шар, после чего сталкиваются и два другие шара.



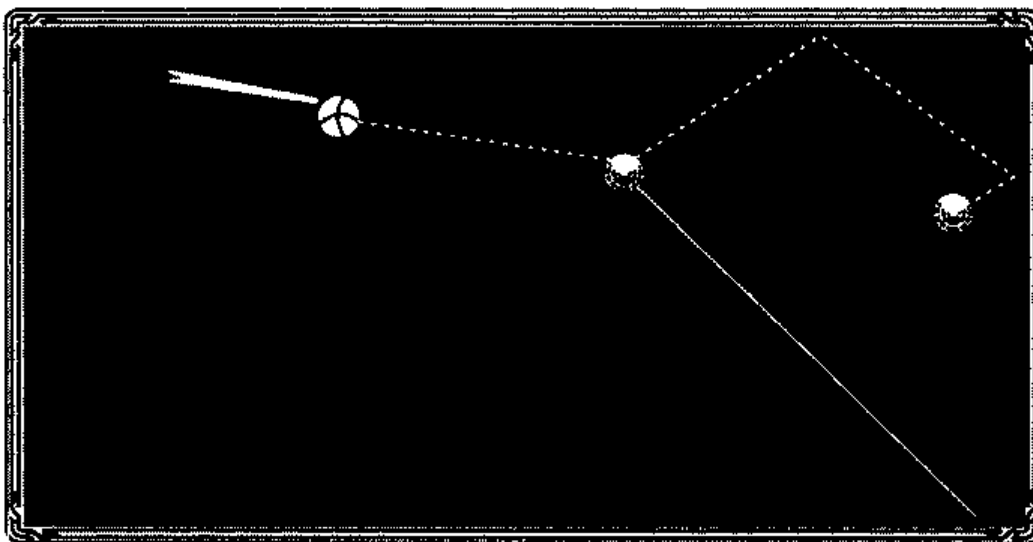
Фиг. 115. Пример 1-й

Пример 2-й. Если шары при только что указанном расположении их относительно углов в треугольнике (фиг. 115) находятся очень близко друг к другу (фиг. 116), то для карамболя надо пустить свой шар с сильным накатом, ударяя почти в лоб 2-й шар. Этот удар несколько труднее предыдущего.



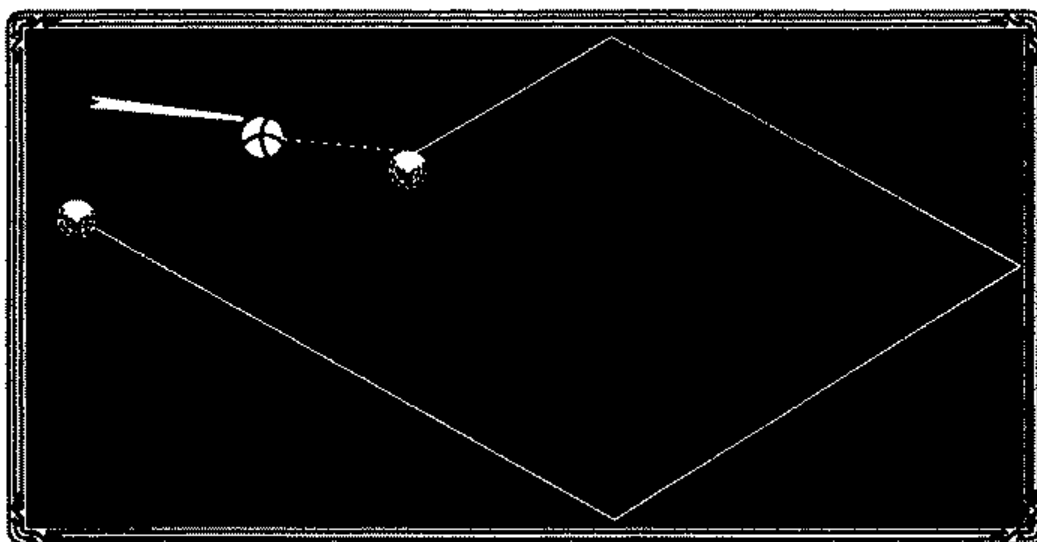
Фиг. 116. Пример 2-й

Пример 3-й. Шары стоят, как показано на фиг. 117. Чтобы сделать карамболь, необходимо пустить свой шар «французом направо». Коснувшись ближайшего шара, свой шар ударяется о длинный борт, потом о короткий и производит карамболь.



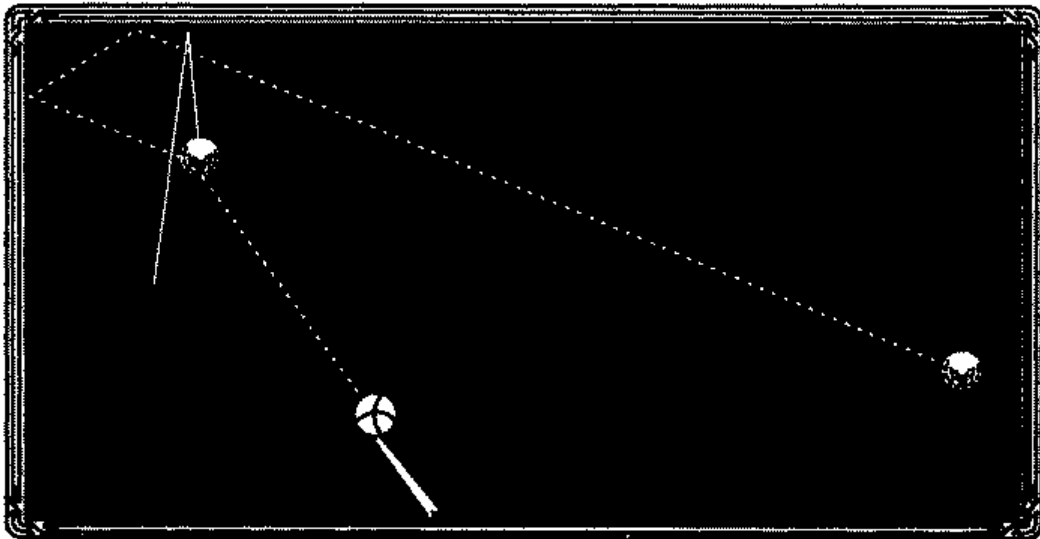
Фиг. 117. Пример 3-й

Пример 4-й. Свой шар находится между двумя шарами, как показано на фиг. 118. Чтобы удобнее сделать карамболь, пускают свой шар «французом налево» и тушуя его о другой шар влево. Ударившись три раза о борта, свой шар делает карамболь.



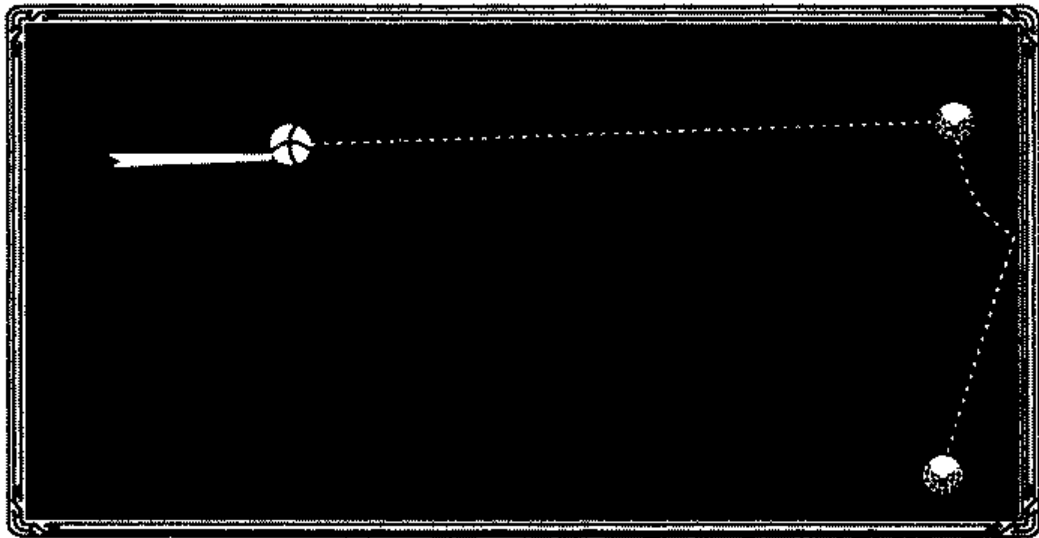
Фиг. 118. Пример 4-й

Пример 5-й. Требуется сделать карамболь при значительном расстоянии между шарами. Раньше было сказано, что трудность штриха прямо пропорциональна расстоянию между шарами, т.е. чем шары дальше отстоят друг от друга, тем труднее исполнить штрих. Это правило справедливо и для карамболя. При расположении шаров, как показано на фиг. 119, карамболь делают, поступая так, как в предыдущем примере.



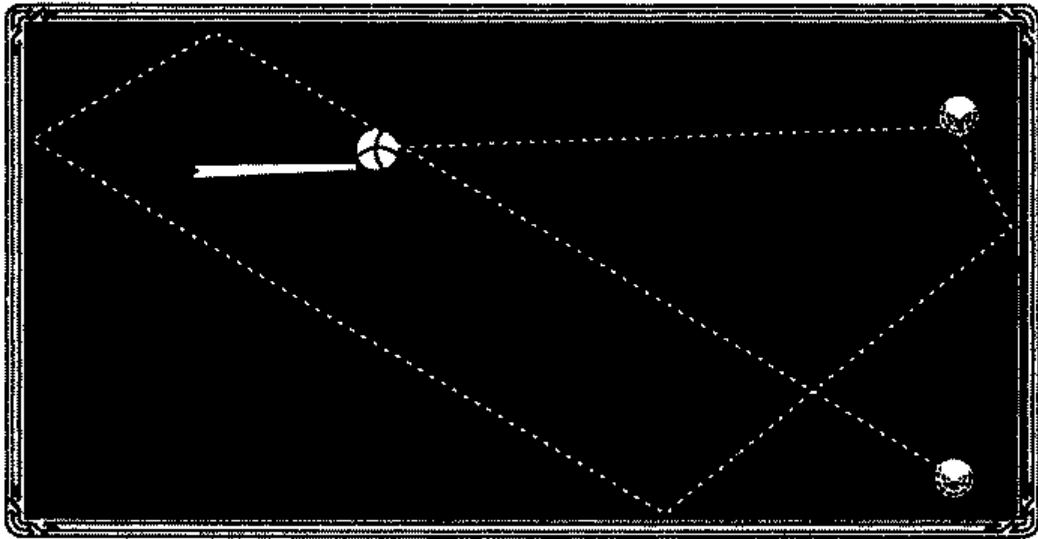
Фиг. 119. Пример 5-й

Пример 6-й. Если два шара находятся у одной линии близ короткого борта (как это можно видеть на фиг. 120), то карамболь в этом случае достигается тем, что свой шар пускают сильным «французом направо», целя в правую половину левого шара; после удара свой шар, потеряв почти все свое поступательное движение при столкновении с первым шаром, продолжает двигаться около короткого борта (фиг. 120) и производит карамболь.



Фиг. 120. Пример 6-й

Такой же результат может быть достигнут и посредством отражений карамболирующего шара от борта, как показано на фиг. 121, т.е. катрбаном. Этот удар очень изящен.



Фиг. 121. Пример 7-й

Кривые, описываемые шарами на французском бильярде

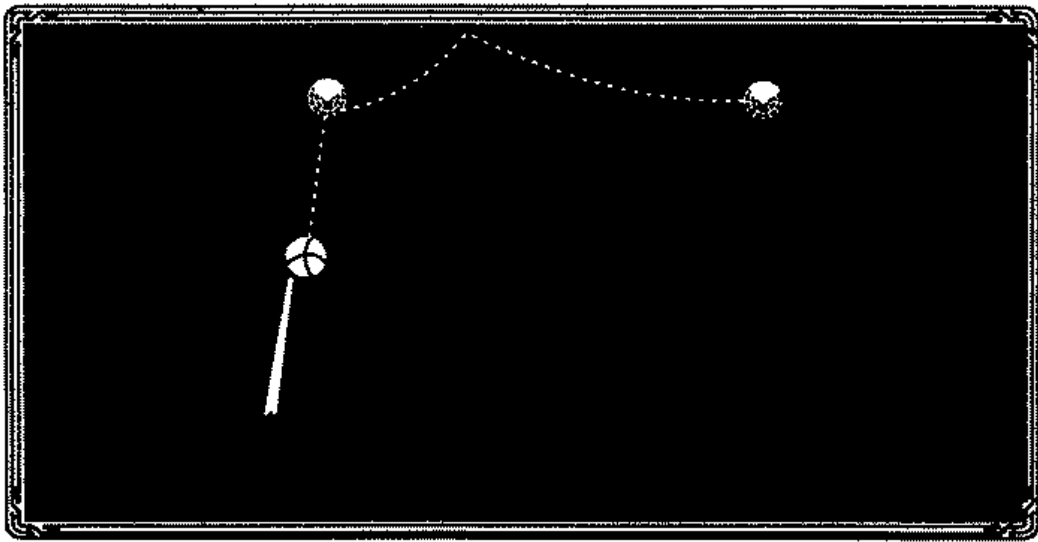
Кривые линии могут быть описаны всяким шаром и на всяком бильярде, но на французском эти эффекты особенно заметны. Кривые часто составляют необходимость для достижения известной цели и придают особенную красоту французской партии.

Есть много обстоятельств, облегчающих исполнение кривых при карамбольной партии. На французском бильярде сукно всегда тщательно выровнено и выглажено утюгом, без чего немислима утонченная игра. Кии очень легки и коротки; при нанесении удара их чрезвычайно удобно держать под большими углами к плоскости бильярда, последствием чего и бывают кривые при движении шара.

Эти кривые – параболы или часто параболь. Движущийся шар всегда описывает кривую, если на него действуют две силы в разных, но не противоположных направлениях, причем действие этих сил постепенно ослабевает. Как известно из баллистики, вращающийся шар всегда уклоняется в сторону вращения передней точки. Поэтому, если желают, чтобы шар уклонился вправо, надо ударить его в правую часть (верхнюю или нижнюю, смотря по обстоятельствам); если требуется уклонение шара влево, ударяют его в левую часть. Взаимодействие поступательной силы и силы бокового вращения и выразится в том, что двигающийся шар опишет кривую параболу.

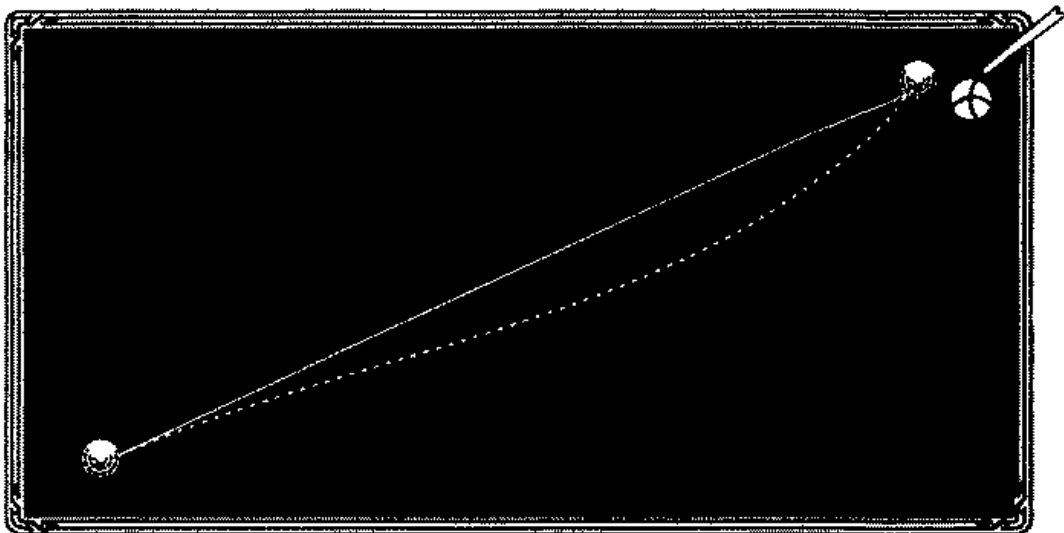
Мы рассмотрим наиболее важные и интересные примеры.

Пример 1-й. Шары могут стоять вдоль длинного борта. Для выполнения карамболя ударяют шар в левую нижнюю точку коротким и мягким штосом с умеренной силой. Шар идет по пути, указанному на фиг. 122.



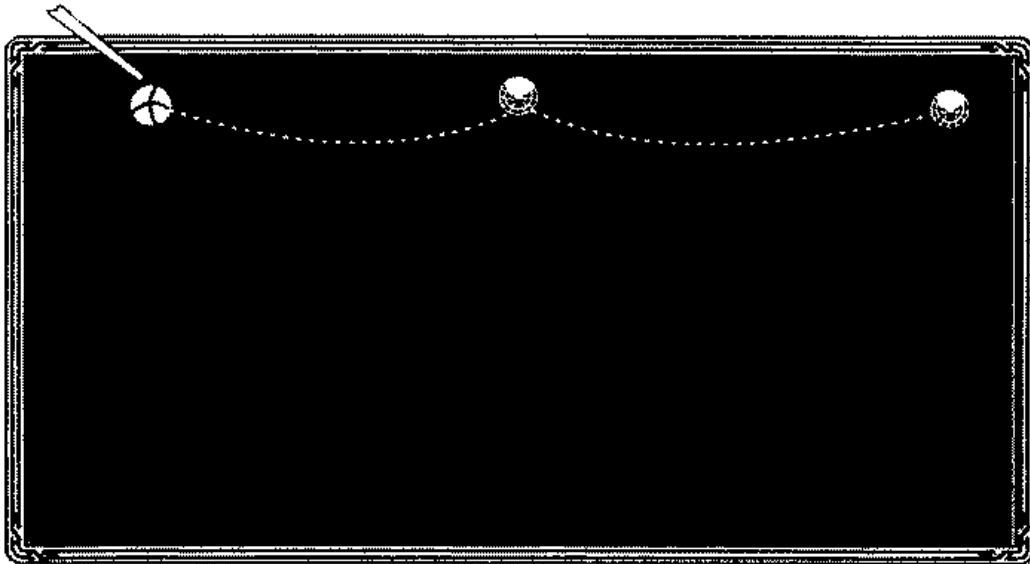
Фиг. 122. Пример 1-й

Пример 2-й. Если свой шар находится очень близко от первого шара, надо сделать очень сильный боковой удар, держа кий под углом в 30° или 40° градусов; ударять следует в нижнюю правую часть шара указанным выше образом (фиг. 123).



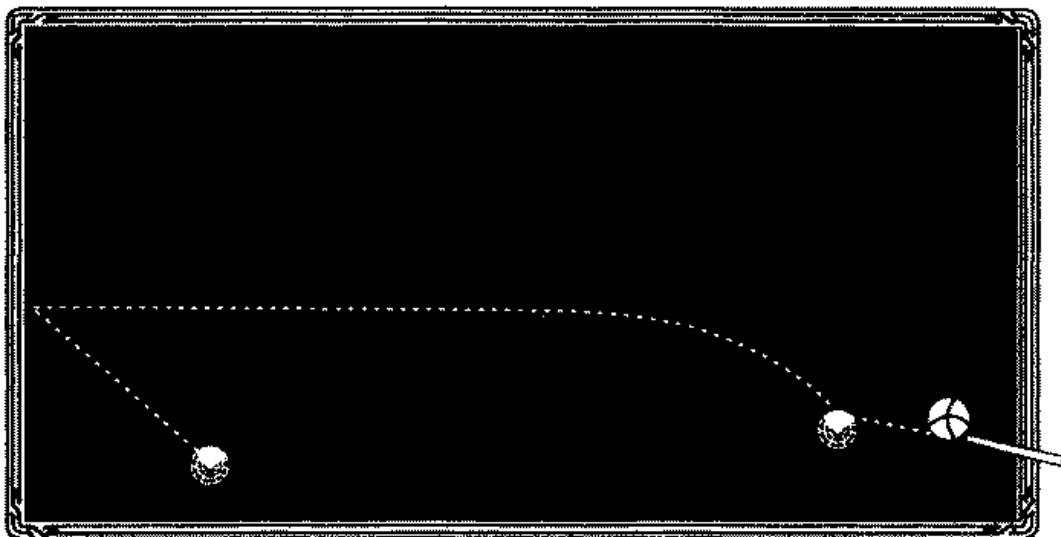
Фиг. 123. Пример 2-й

Пример 3-й. Когда шары равномерно удалены друг от друга, сделать карамболь труднее. В этом случае, пуская шар с умеренным боковым вращением слева направо, режут очень тонко первый шар, после чего происходит карамболь (фиг. 124).



Фиг. 124. Пример 3-й

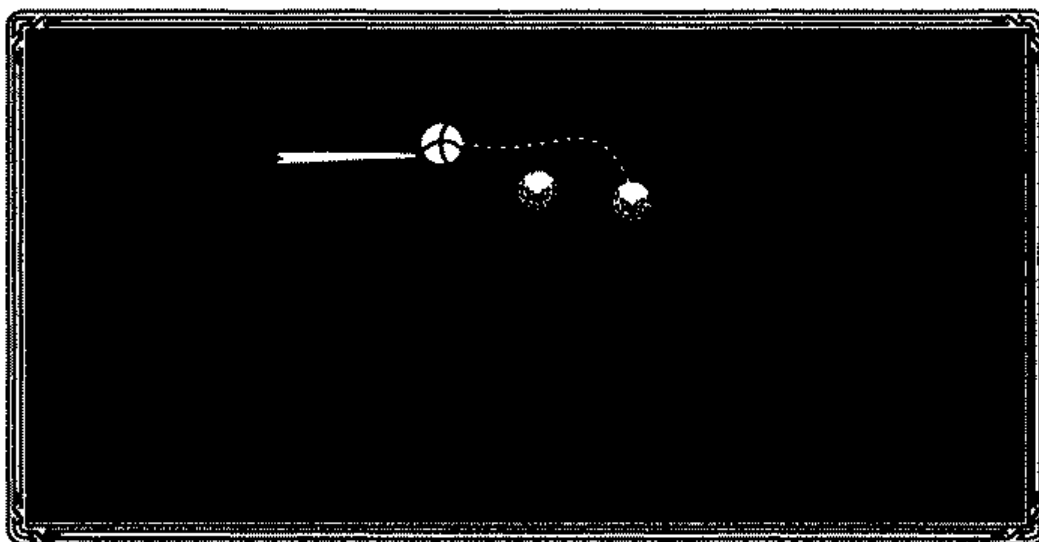
Пример 4-й. Иногда только что указанный пример разнообразится ударом о борт карамболирующего шара (фиг. 125).



Фиг. 125. Пример 4-й

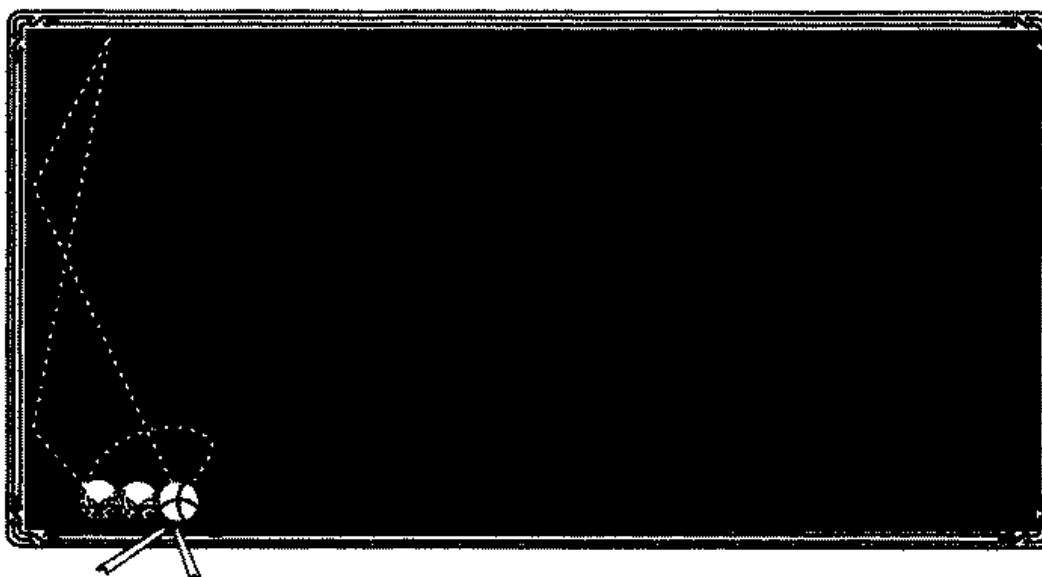
Тут особенно важен закон, что угол удара шара не равен углу отражения его при боковом ударе. Рисунок объясняет подробности этого примера.

Пример 5-й. Если три шара близко стоят друг от друга, то, желая резать шара и в то же время сделать карамболь, пускают шар с сильным боковым вращением, ударяя в нижнюю часть шара; после столкновения с первым шаром карамболирующий шар, потеряв значительную часть своей поступательной силы, круто заворачивает в сторону, вследствие бокового вращения, и производит карамболь, как показано на фиг. 126.



Фиг. 126 Пример 5-й

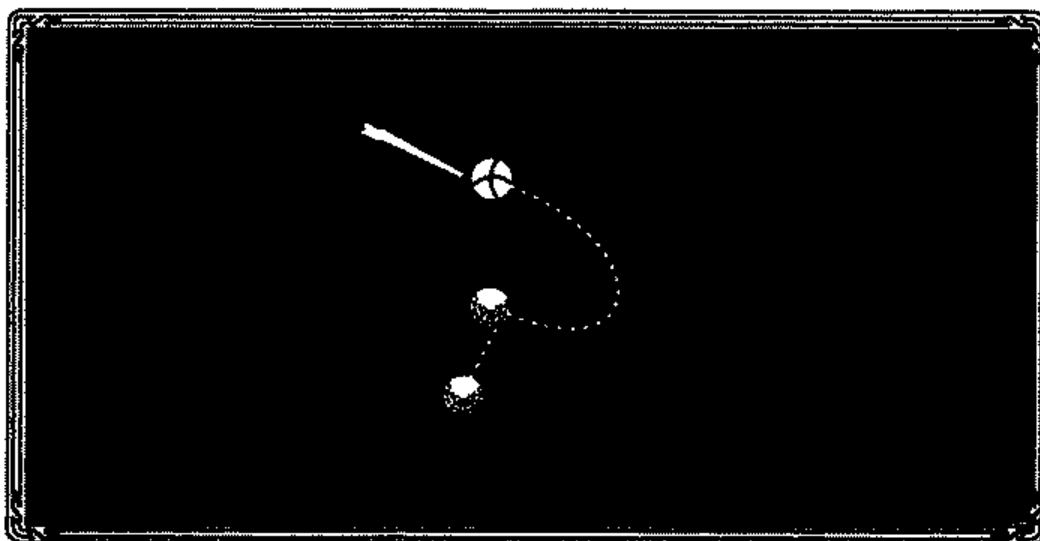
Пример 6-й. Кривая может достигнуть весьма значительной крутости, что зависит, главным образом, от силы бокового вращения и от ослабления действия поступательной силы. С этой целью практикой выработаны удары кием под очень большими углами. На фиг. 127 представлен тот случай, когда нужно ударять шар в левую нижнюю точку, держа кий почти вертикально. Тогда свой шар, после удара о левый шар, описывает явственную дугу и делает карамболь. Этот удар чрезвычайно труден, и потому, при рассматриваемом положении шаров, можно достигнуть карамболя другим путем: ударяя шар в левую же часть (положение кия показано на фиг. 127), чуть режут левый шар. Ударившись три раза о борт, шар производит карамболь.



Фиг. 127. Пример 6-й

Пример 7-й. Еще труднее сделать карамболь, если карамболирующий шар, описав уже дугу, последовательно ударяется в оба шара. Удар при этом условии так труден, что он доступен виртуозам бильярдной игры. Держа высоко кий, как и всегда,

ударяют в нижнюю правую или левую часть шара мгновенным и сильным штосом. Тогда шар, двинувшись вперед, вдруг заворачивает назад и производит карамболь, как показано на фиг. 128. Этот удар очень эффектен.



Фиг. 128. Пример 7-й

Карамболь с подготовкой следующего карамболя. Игра в углах

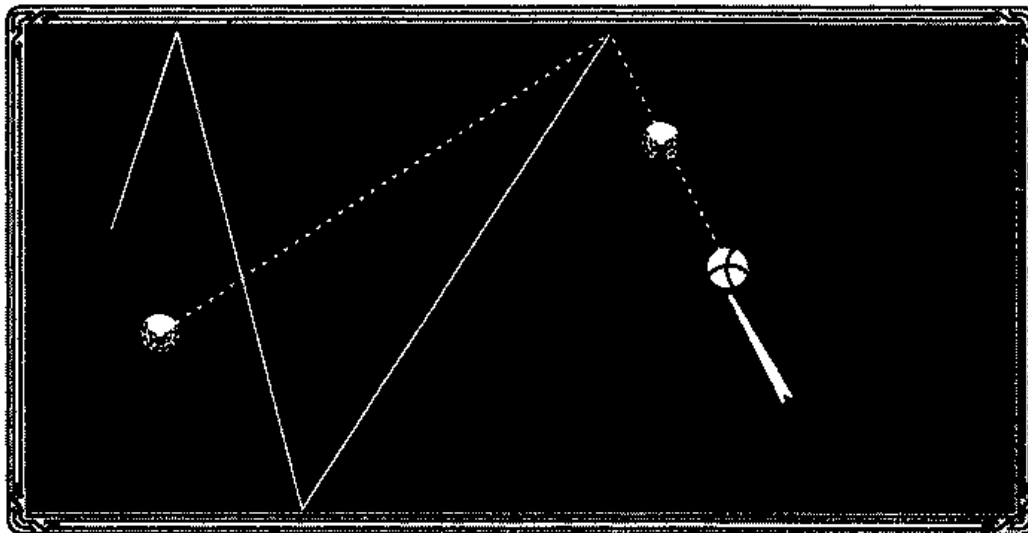
Совершенно такое же значение, как выход под следующего шара после сделанного на русском бильярде, имеет карамболь с подготовкой нового карамболя на французском бильярде. Карамболь можно сделать разными способами, поэтому хороший игрок всегда употребляет тот, после которого все три шара обязательно должны собраться друг около друга. А когда шары близко, карамболь опять очень легко, и шары вновь сближаются. Новичку необходимо просто заучить несколько карамблей-выходов, чтобы сообразоваться с ударами при вариациях партии. Практика очень скоро облегчает обдумывание штоса до такой степени, что отличные игроки иногда машинально играют, не затрудняясь ни выбором приема для карамболя, ни ударом. Они отчеканивают, не останавливаясь и не колеблясь, карамболь за карамболом, употребляя всегда, тем не менее, наилучший способ для выполнения каждого из них.

При внимательном наблюдении за игроком, делающим, положим, 200 карамблей с кия, тотчас замечаешь *систему*, которой он придерживается. Когда у него шары собираются в углу бильярда, то игрок, карамболируя, всякий раз подготавливает новый карамболь в этом же углу. На примерах показано, как легко достигнуть подготовки следующего карамболя. Игрок бережет свой угол, «выжимает из него все», если можно так выразиться, и, сделав карамблей 40 – 50, переходит в следующий угол. Здесь он повторяет то же самое и таким образом последовательно, методически двигается со всеми шарами вокруг всего бильярда. Карамболи следуют быстро один за другим, и это передвижение совершается очень явственно. Отдельные шары перекрещивают бильярд по всем направлениям, и так ясно, как все они повинуются воле игрока. Это придает особенную характерность французской партии.

Ничего подобного, конечно, не бывает в партиях заурядных игроков. У обыкновенных любителей удары грубы, подготовка нового карамболя им неизвестна, и ни о какой системе игры не может быть и речи.

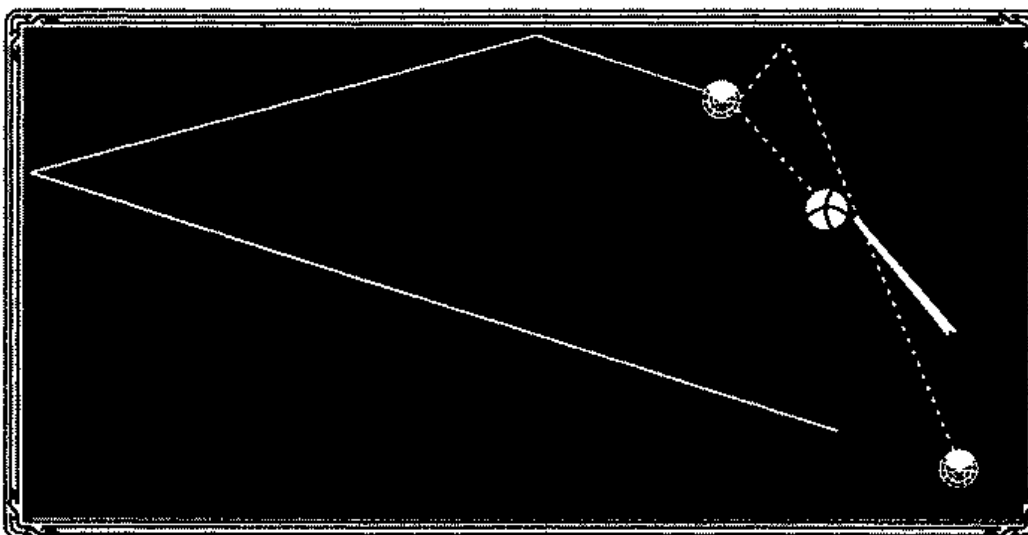
Вот – несколько примеров подготовки следующего карамболя.

Пример 1-й. Допустим такую комбинацию, что легче всего было бы резать тонко вправо первый шар; свой шар ударится о борт и закончит карамболь. Но при таком приеме шары разбежались бы по всему бильярду, и новый карамболь был бы в высшей степени труден. На фиг. 129 показан удар «в лоб» по ближайшему шару, но своему шару необходимо дать при этом сильное боковое вращение слева направо. Тогда угол отражения от борта у своего шара будет больше, чем у первого шара, получившего одно только поступательное движение, следствием чего явится карамболь и подготовка к следующему.



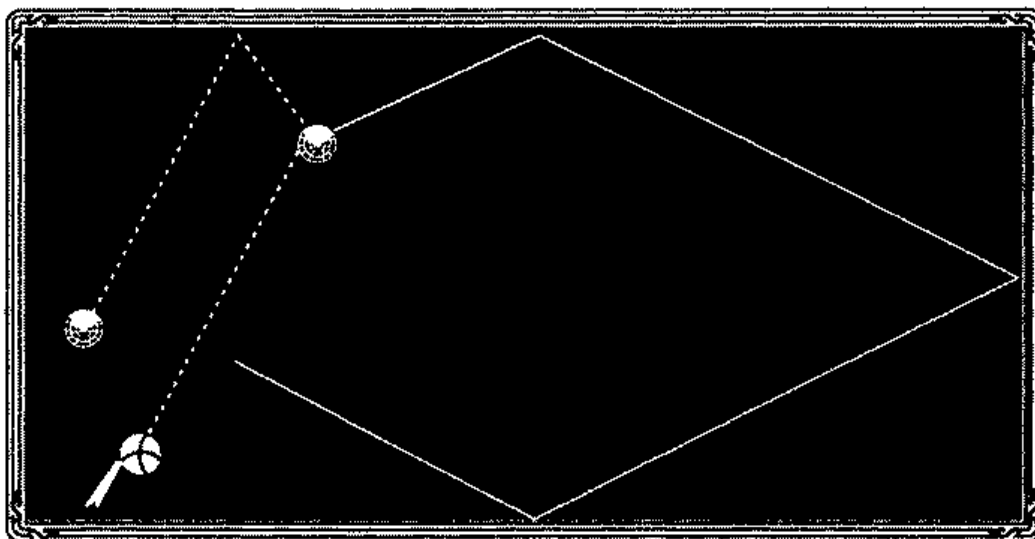
Фиг. 129. Пример 1-й

Пример 2-й. Пускают свой шар с сильным боковым вращением, стараясь «толсто» резать налево первый шар. Свой шар, ударившись о борт, закончит карамболь, столкнувшись со вторым шаром; первый же шар, оббежав бильярд, в свою очередь приблизится к ним (фиг. 130).



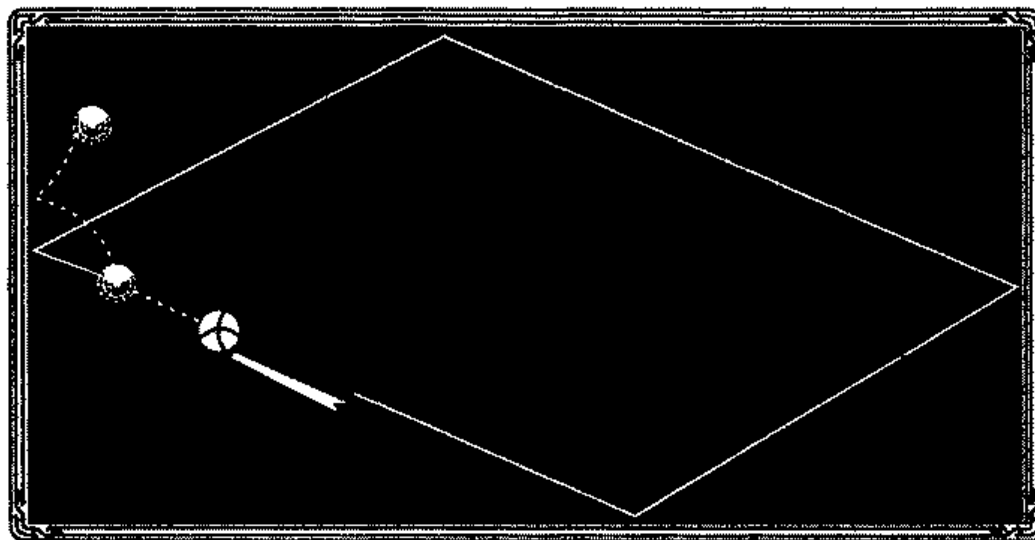
Фиг. 130. Пример 2-й

131. *Пример 3-й.* Предыдущий пример может варьироваться, как показано на фиг.

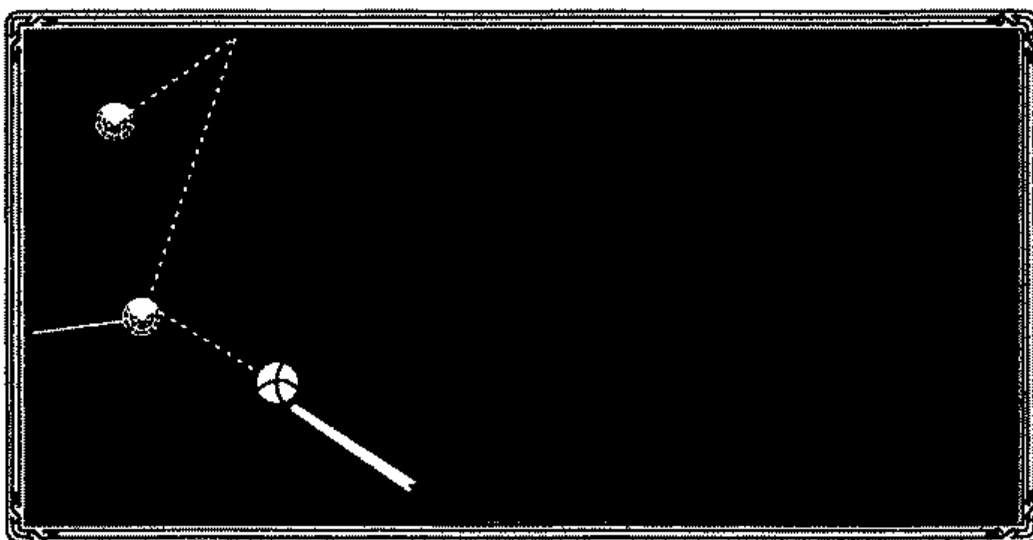


Фиг. 131. Пример 3-й

Пример 4-й (а и б). Весьма часто приходится заставлять первый шар обежать весь бильярд даже тогда, когда три шара находятся близко друг от друга. На фиг. 132 показан карамболь с подготовкой, причем первый шар делает катрбан. Этот же результат может быть достигнут и другим путем: режут весьма «тонко» влево первый шар, давая своему шару вращение слева направо (фиг. 133). Карамболь происходит, и шары вновь находятся близко друг от друга.

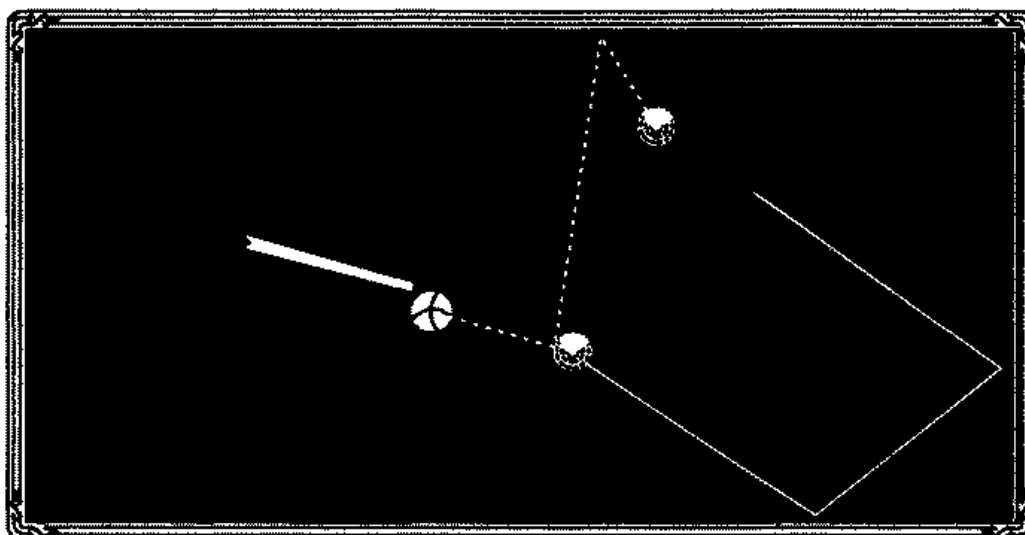


Фиг. 132. Пример 4-й - а



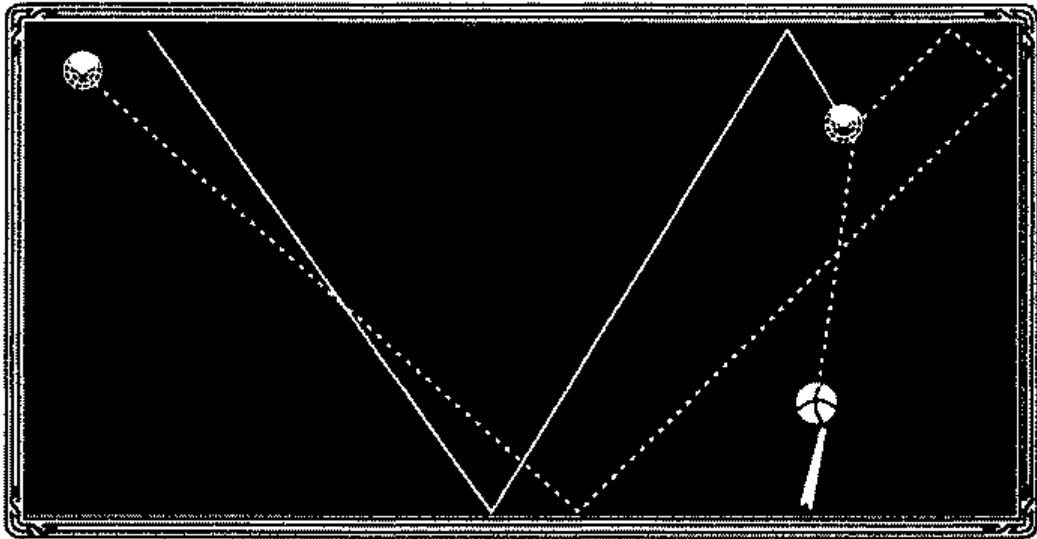
Фиг. 133. Пример 4-й - б

Пример 5-й. Очень часто свой шар описывает самые прихотливые углы для выполнения карамболя. Во взятом нами случае (фиг. 134) показан весьма легкий удар, употребляющийся то и дело в карамбольной партии.



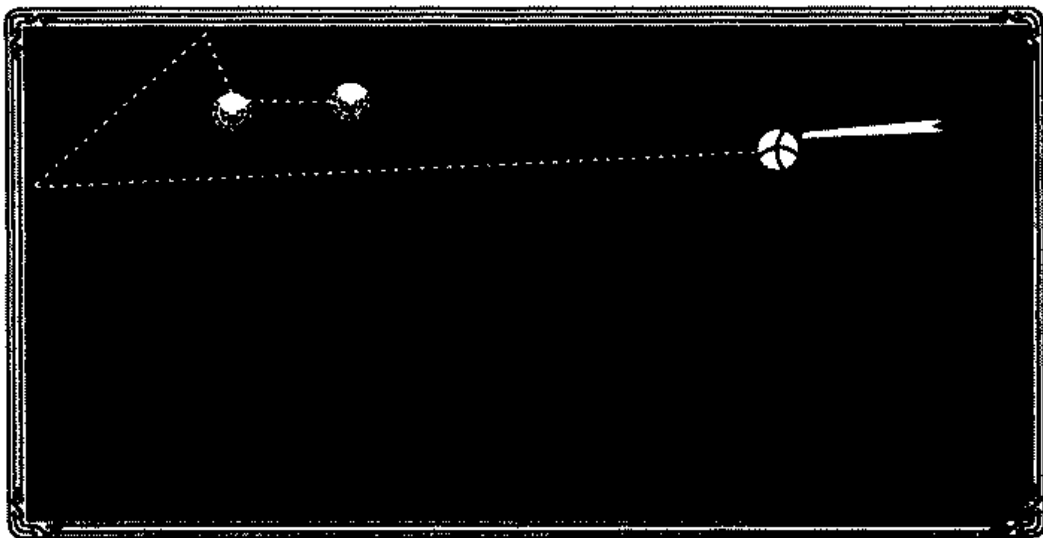
Фиг. 134. Пример 5-й

Пример 6-й. Этот случай интересен в том отношении, что, как видно на фиг. 135, здесь показано, как следует сблизить шары после отыгрыша противника, чтобы образовать «игру в угле».



Фиг. 135. Пример 6-й

Пример 7-й. На фиг. 136 указан такой случай выполнения карамболя, что свой шар, прежде столкновения с шаром, ударяется о борта. Следует заметить, что свой шар надо пускать умеренной силой, чтобы не разогнать после карамболя шары и тем не наделать себе затруднений. Этот прием употребляется редко.



Фиг. 136. Пример 7-й

Сопоставление французской и русской игры

Во французской партии, подобно русской, тоже есть отыгрыш, назначение которого имеет совершенно тот же характер, как и на русском бильярде, т.е. — затруднить противнику выполнение карамболя и вызвать подставку, заключающуюся в том, что шары будут находиться близко друг от друга.

Искусные игроки никогда не отыгрываются, если чувствуют себя в силах кончить партию с кия. Однако, сделав 100 – 120 карамболей, не желая чересчур напрягать свои силы и приберегая их к концу, игрок тоже иногда отыгрывается, причем отыгрыш представляет или какое-нибудь очень выгодное положение шаров вместе, или

расположение их в разных концах бильярда, а свой – непременно на борту, чтобы еще более затруднить штрих.

Обыкновенные же игроки отыгрываются очень часто. Они не рискуют, опасаются подставок и т.п. Поэтому, партию в 25 карамблей они часто играют дольше, чем артист в 200.

Нередко можно слышать вопрос: какая партия труднее и интереснее – русская или французская? Ответим на этот вопрос.

Самое беглое сравнение убеждает, что сделать шара в лузу несравненно труднее, чем выполнить карамболь. В самом деле, чтобы сделать шара в лузу, существует только одна точка прицела – след линии, проведенной от центра назначенной лузы чрез центр игаемого шара до поверхности его. Удар во всякую другую точку на правильном бильярде производит промах.

При карамболе безразлично, как ни столкнутся шары, лишь бы произошло столкновение. Поэтому, принимая нормальный шар для французского бильярда в 60 мм, найдем, что точки столкновения и прицела могут находиться на полуокружности одного шара (πr) + полуокружность другого (πr), т.е. на протяжении $2\pi r$, где $r = 60 / 2 = 30$ мм. Полагая на миллиметр хоть 3 точки, найдем, что всех точек будет $2\pi r \times 3$, где $\pi = 22 / 7$. Отсюда $2 \times 22 \times 30 \times 3 / 7 = 3960 / 7 = 565$ точек для удара шара.

Этот вывод делает дальнейшее сравнение между «сделанным шаром» и «карамболом» бесполезным: слишком резкая разница. При ударе шаром о шар на бильярде с лузами точка попадания, дающая требуемый результат, только одна. На карамбольном бильярде при ударе шара о шар точек попадания, дающих требуемый результат, 565 – приблизительно.

И это – умеренное число. Было бы слишком гадательно – оценить «сделанный шар», например, в десять – двадцать карамблей. Точная оценка, очевидно, может быть сделана только для каждого частного случая, которая может дать самый неожиданный результат. Окажется, напр., что возможен и такой случай, когда шар и карамболь сделать одинаково легко; это бывает тогда, когда шар, что называется, висит над лузой, а в карамбольной партии все три шара очень близко друг от друга. Поэтому допустим вообще, что сделать шар труднее, чем карамболь, и рассмотрим вопрос с другой стороны.

Есть много заграничных игроков, которые могут сделать 200 карамблей с кия. Спрашивается: возможен ли в России (только в России и больше нигде!) игрок, который мог бы с кия положить 200 шаров в 5-ти шаровой партии, т.е. сделать *minimum* 599 очков (считая белый 2, который будет потом на руках)? Разумеется – нет. Самые невероятные рассказы приходилось слышать о тамбовских, саратовских и других помещиках, обладавших собственными бильярдами, да и эти записные игроки могли сыграть не более трех партий с кия (т.е. 180 очков). Но на совершенно правильном бильярде трудно допустить, чтобы кто-нибудь мог сделать и 120 очков, т.е. только две партии с кия. Самая превосходная игра, какая только известна пишущему эти строки, состояла в том, что из 3-х партий игрок одну кончал с кия, когда ему особенно «везло». Но в 120 очках самое большее может быть 40 шаров. Поэтому, не имея причин считать заграничных игроков неизмеримо превосходнее русских, надо поставить, с одной стороны, 200 карамблей, с другой – 40 шаров, откуда выходит, что один сделанный шар равняется, по трудности исполнения, 5 карамблям.

В настоящее время известные игроки делают такое число очков, что не прерывают партии в продолжение *целой недели*. Тут уж число карамблей доходит до десятков тысяч, и сделанный шар на бильярде с лузами надо уподобить доброй полсотне карамблей.

Относительно интереса и занимательности игры вопрос решить гораздо легче. Французская партия очень жива. Каждый игрок играет долго, делает, например, 20 – 40 карамблей с кия, что представляет игру порядочной силы. Зрители любят его ударами, его выдержкой и знанием бильярда. Куш обыкновенно – очень незначительный (по 1 – 2 коп.) очко. Русская партия гораздо серьезнее. Игроки играют друг за другом, сменяясь очень быстро. Красота в русской партии – вещь второстепенная. Денежные ставки велики, и нервное возбуждение противников сильно.

Отсюда ясно, что французская партия интереснее для французов, потому что она больше подходит к их характеру. Для русского заправского игрока она показалась бы слишком пустой, «щелкопёрной». Вот почему эти две национальные партии не нужно и сравнивать. Общего они между собою ничего не имеют, и интерес каждой из них обуславливается субъективностью игроков.

Французская партия, при всем разнообразии и тонкости ударов, менее развивает способность к игре, чем игра на русском бильярде. Этот факт не подлежит никакому сомнению. Никто из величайших французских игроков никогда не мог достигнуть такой силы, чтобы на русских бильярдах побеждать русских артистов этой игры. Мне приходилось наблюдать много любопытных состязаний между заграничными и русскими игроками, и все они кончались поражением «чужака».

Много фактов можно было бы привести в подтверждение того, что заграничные игроки не достигают той силы игры, какой они могли бы достичь, упражняясь на строгих русских бильярдах. Да и то обстоятельство, что русские игроки, не выдавшие никогда французского бильярда, через две недели игры на нем начинают обыгрывать своих учителей, – также подтверждает высказанное мнение.

Жаль, что никогда не попробовали устроить международный бильярдный турнир с русскими игроками. Это дало бы богатый материал для оценки бильярдной игры вообще и в частности.

Фокусы на французском бильярде

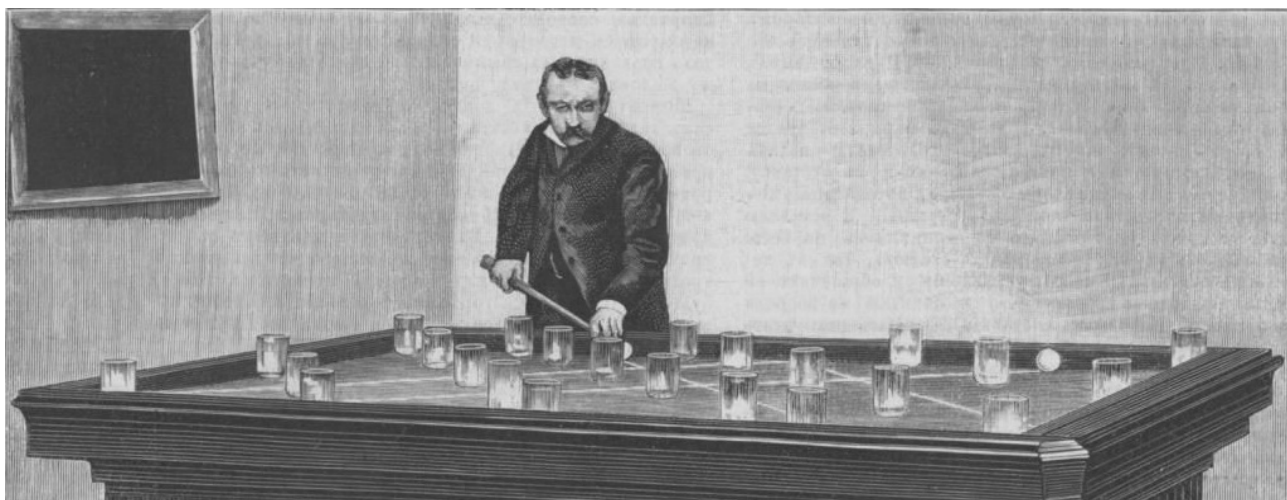
Во Франции, Бельгии, Голландии, Англии и Америке часто появляются замечательные игроки, положительно поражающие публику своим искусством. К числу таких же изумительных игроков относится и Георг Меслахер – содержатель бильярдных в известном кафе Бауэр в Берлине «Под Липами». 14-летним мальчиком он поступил в маркеры в один клагенфуртский ресторан, затем жил в Граце и Будапеште, где еще более усовершенствовался в бильярдной игре, впоследствии поселился в Вене, а оттуда проехал в Германию и тут во многих больших городах показывал с большим успехом свою замечательную игру. Вот – некоторые из его кунштюков, которые также свободно делает другой немецкий игрок – Керкау.

24 стакана и 3 шара. Карамболь от пяти бортов, не задевая ни одного стакана. 24 стакана расставляют поперек бильярда по прямым линиям, в восемь рядов, по три стакана в каждом ряду, так чтобы ряды проходили в равном расстоянии один от другого.

При этом крайний стакан в шести средних рядах ставится через ряд к самому борту бильярда, что повторяется и с другой стороны; стаканы же в первом и последнем ряду ставятся у самого борта в ширину бильярда, причем ряды стаканов нужно выровнять и по косому направлению.

Влево от игрока, в линию второго ряда, как видно на рисунке (фиг. 137), кладут к борту оба шара, над которыми производится карамболь, а игровой шар кладется в линию четвертого ряда, вправо от игрока, на три шара расстояния от борта. Силу удара кием в игровой шар надо при этом соразмерить с силой отражения от борта, и

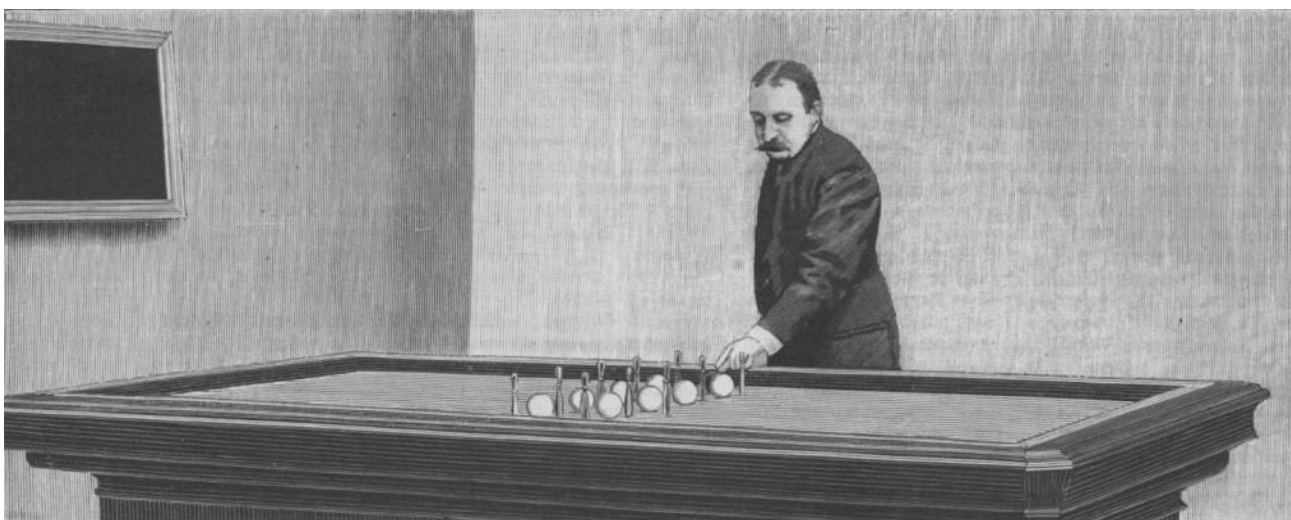
тогда он сделает карамболь от 5-ти бортов, не задев ни одного стакана. Всякому знатоку бильярдной игры будет понятен ход игрового шара по положению игрока и по белым линиям на бильярдной доске. Тот же карамболь можно сделать и с правой стороны без всякой перестановки стаканов.



Фиг. 137. После пятикратного удара о борта карамболь по двум шарам

8 шаров и 10 кеглей. Игральный шар карамболирует *прямо* поочередно все шары, не уронив ни одной кегли. Прежде всего восемь белых шаров ставятся рядом поперек бильярда. Потом из них берутся четыре шара, через один, и ставятся на расстоянии одного шара против первых, но так, чтобы шар одного ряда находился против промежутка между двумя шарами второго ряда. Здесь требуется большая точность.

Затем нужно взять 10 кеглей и поставить их, как показано на рисунке (фиг. 138), таким образом, чтобы первая кегля стояла несколько поодаль, а другая – возле самых шаров. Потом нужно поставить игральный шар вкось от крайнего на расстоянии одного шара и играть, строго соразмеряя силу удара, который не должен быть ни слишком силен, ни слишком слаб, и тогда карамболь удастся блистательным образом.



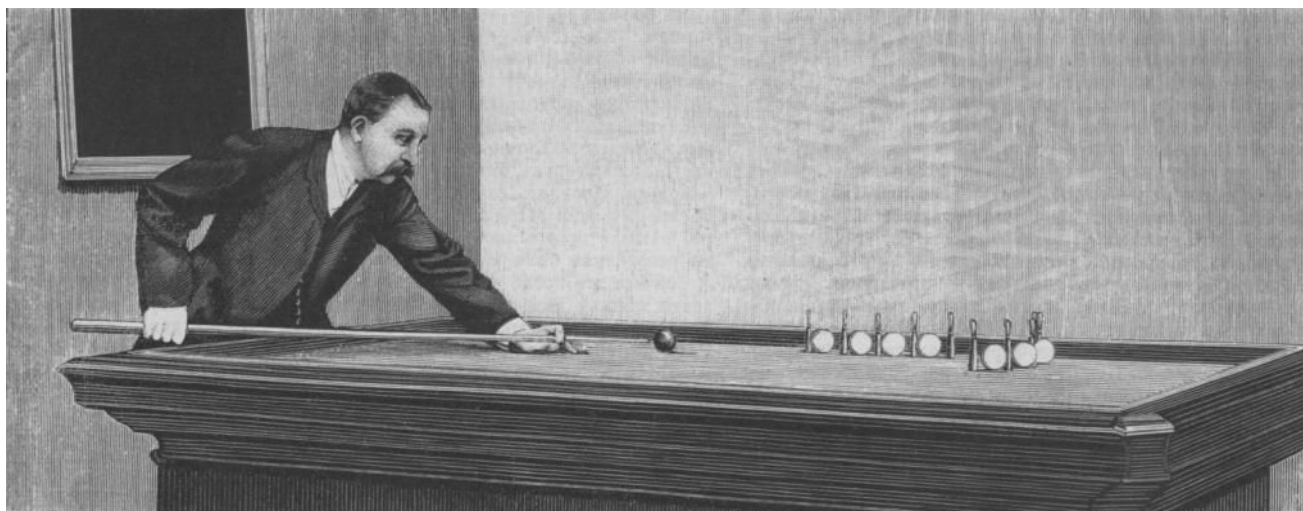
Фиг. 138. Карамболь по восьми шарам, не касаясь ни одной кегли

8 шаров и 10 кеглей. Игральный шар делает карамболь от переднего борта по всем шарам, не уронив ни одной кегли.

Прежде всего, берут четыре шара и ставят их вдоль борта таким образом, чтобы между ними были промежутки в половину величины шара, и чтобы они были удалены от борта на 2 – 3 миллиметра более диаметра шара. Потом, первые пять кеглей ставятся таким образом, чтобы четыре из них со стороны игрока стояли возле самых шаров, а пятая была удалена от шара на четверть величины шара.

Потом, шестую кеглю ставят на расстоянии трех шаров от пятой возле борта, а остальные шары и кегли – по кривой линии в виде серпа под прямым углом к ряду, состоящему из 5-ти кеглей и 4-х шаров.

После того игрок становится с кием и игральным шаром в том положении, как показано на рисунке (фиг.139), и целится при ударе прямо в борт позади первой кегли; тогда желаемый карамболь легко удаётся. Но для верности удара необходимо, чтобы все шары были одинаковой величины, формы и тяжести.

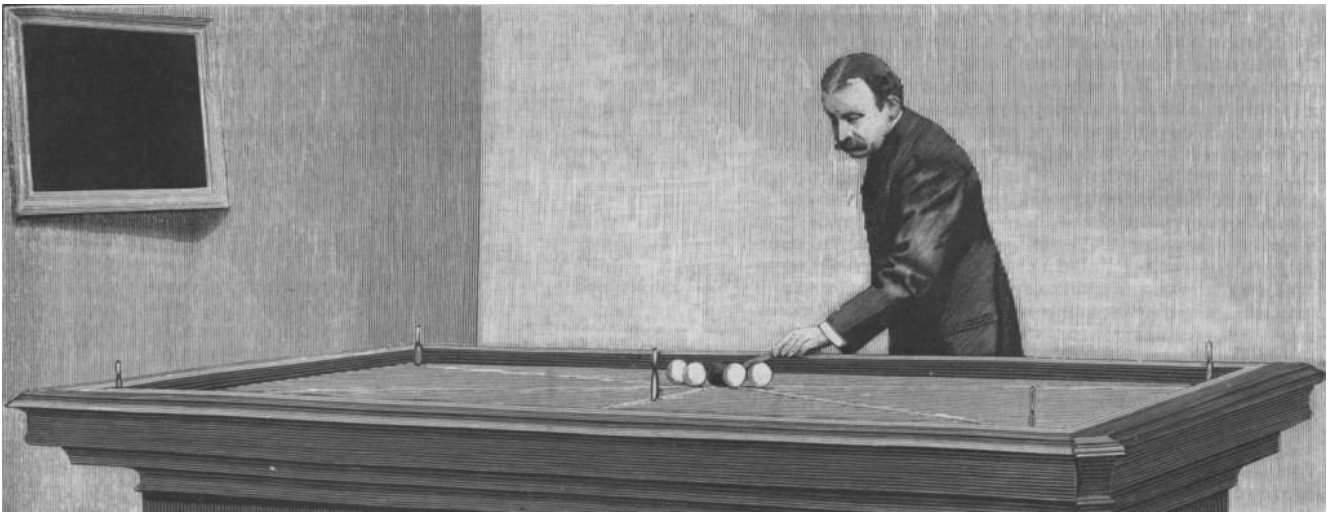


Фиг. 139. Вариация. Карамболь по восьми шарам, не касаясь ни одной кегли

5 шаров и 5 кеглей. Один удар. Каждый шар должен сбить по одной кегле.

В каждый угол бильярда ставится по кегле на расстоянии одного шара от борта, и одна кегля – посередине бильярда; игральный шар стоит между последней кеглей и бортом бильярда со стороны игрока. Слева и справа от красного шара ставится сперва по одному шару, так чтобы эти шары образовали полукруглую линию, а потом – еще по одному в том же направлении, как видно на рисунке (фиг.140).

Удар должен быть очень верен, чтобы все шары получили одинаковый толчок и, равномерно раскатившись в разные стороны, сбили каждый по кегле.



Фиг. 140. Одним ударом сбить все кегли

Бильярдные задачи

Рассматривая бильярд, как физический прибор, мы можем найти такие комбинации шаров, при которых происходят интересные движения шаров, вследствие сложения и разложения действующих сил.

При этом следует заметить, что комбинации эти бесконечны, и тому, кто захочет придумывать задачи, представляется безграничное поле для исследований.

Задачи могут быть *простые* и *сложные*.

Простыми я называю все задачи, не требующие штрихов – ударов, т.е. личного искусства со стороны игрока, решающего задачу.

При решении сложных задач требуется всестороннее владение кием и знание тонкостей бильярдной игры.

Простые задачи слишком элементарны, чтобы сами по себе удовлетворить артиста бильярдной игры.

Сложные задачи могут быть бесконечно разнообразны и интересны.

В основу всякой задачи должна быть положена простая и ясная геометрическая или механическая идея.

Без этого условия задача представляется пустой, бессодержательной.

Таким образом, составление задач требует известного рода творчества, «*бильярдной фантазии*», если так выразиться.

В литературе я нигде не встречал бильярдных задач.

Задача № 1

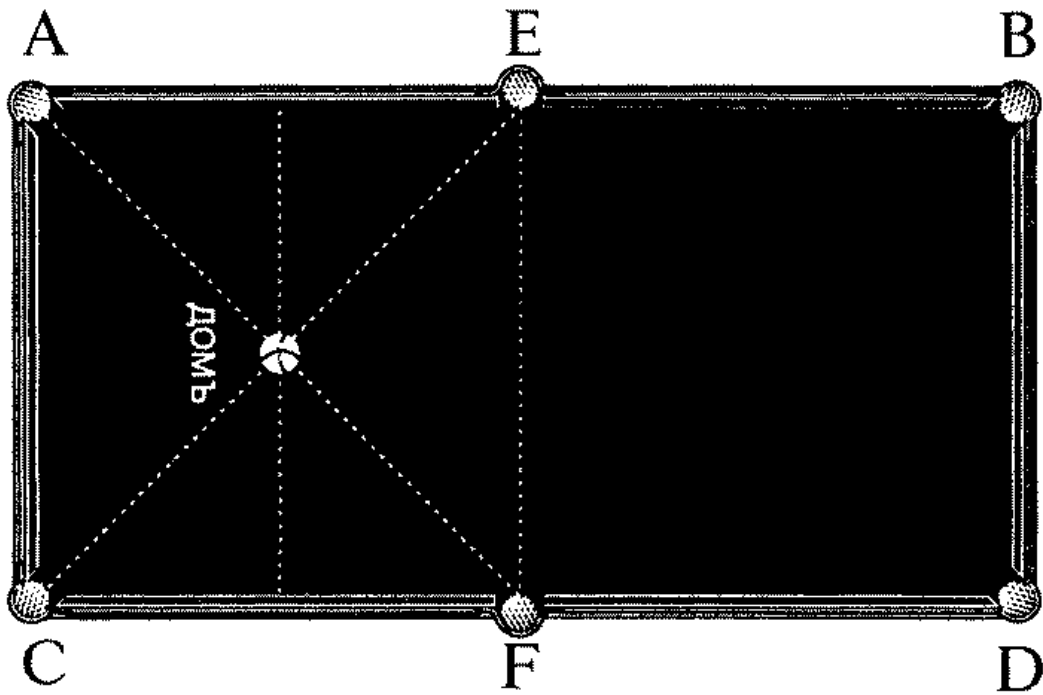
(В один удар)

Составить вплотную два шара так, чтобы после удара по ним игральным шаром, поставленным на «домовой» точке бильярда, один шар упал в лузу **B**, а другой в **D**.

Шары поставить на некотором расстоянии от игрового шара.

Задача быть может задана и так:

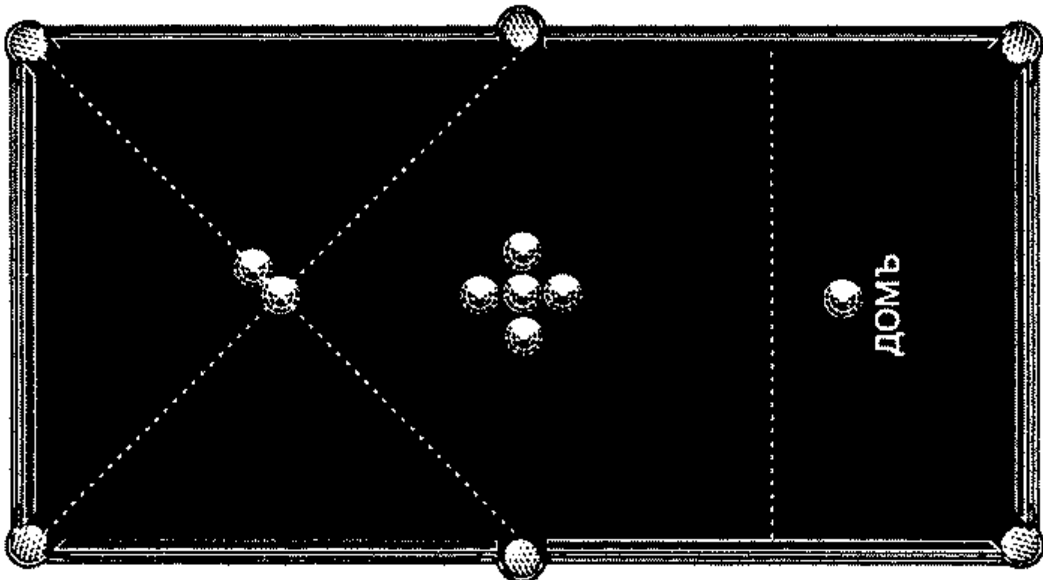
Шаром из дома одним ударом положить два шара, составленных вместе, в две разные лузы.



Фиг. 141. Задача № 1

Задача № 2
(Вариация задачи № 1)

Если разместить шары, как на фиг. 142, то задача явится более красивой и интересной, причем сохранятся все данные условия ее решения.

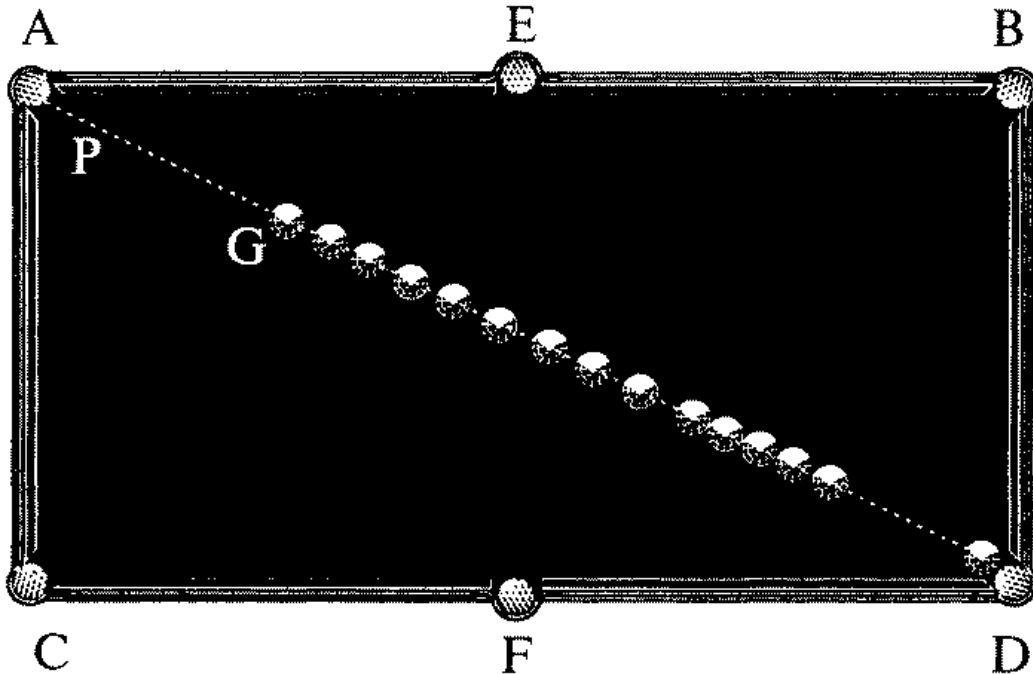


Фиг. 142. Задача № 2

Задача № 3 (В один удар)

Шары пирамидки стоят по диагонали бильярда на расстоянии диаметра шара друг от друга, занимая более половины длины диагонали. Один из шаров повис над лузой D.

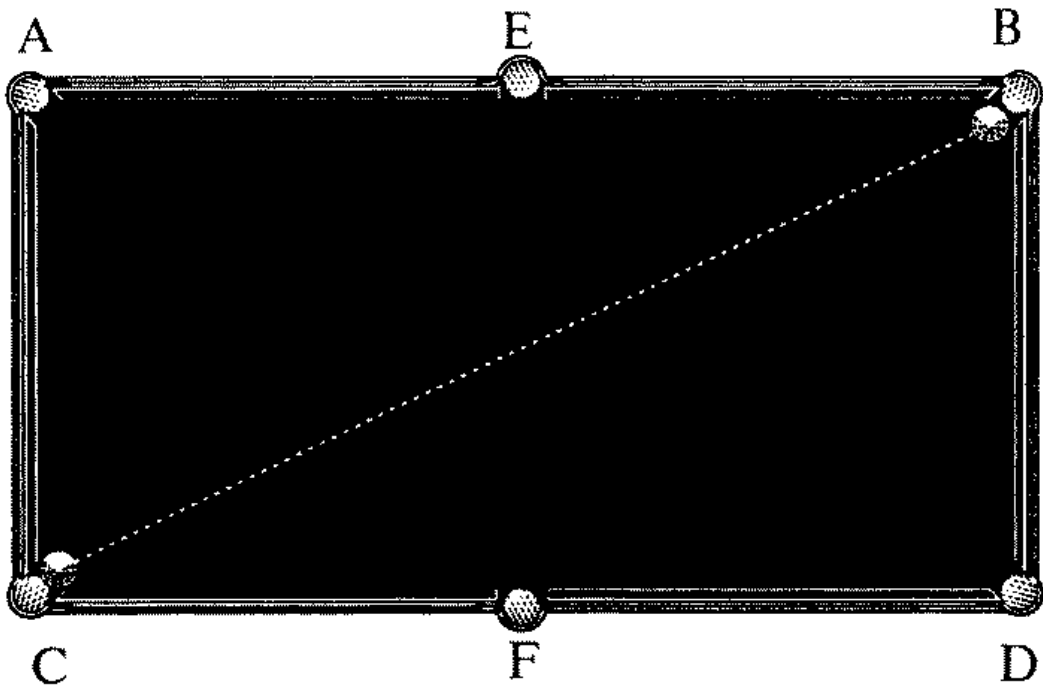
Требуется его сыграть игральным шаром, стоящим на одной из точек отрезка PG. Где стоит игровой шар, какой надо сделать удар и в какую точку его направить?



Фиг. 143. Задача № 3

Задача № 4 (В один удар)

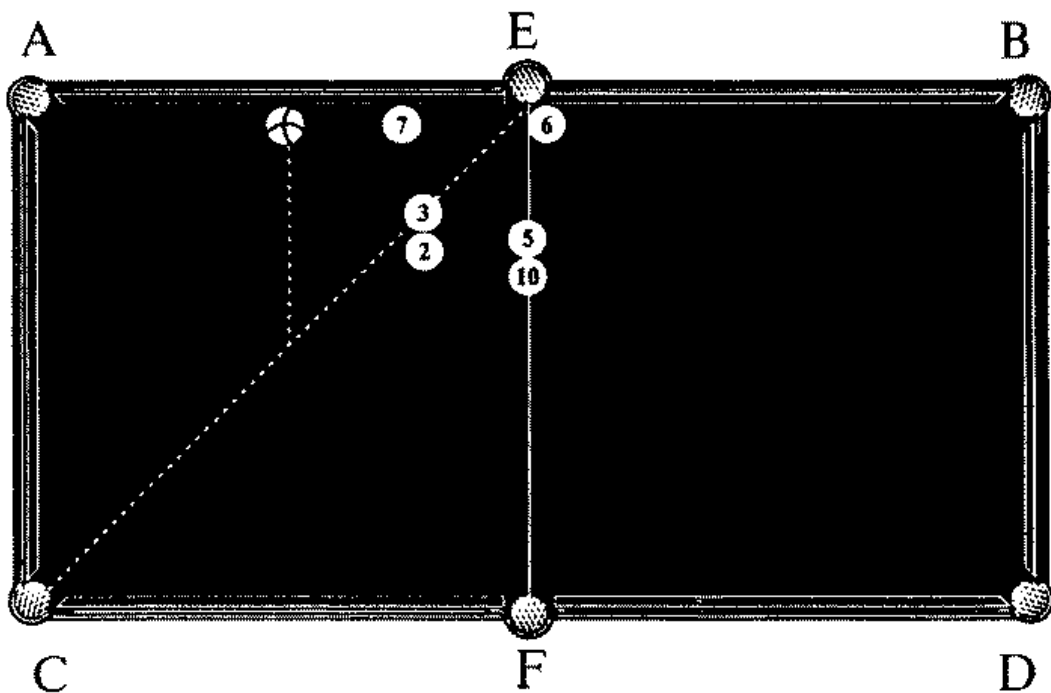
Два шара стоят над лузами, как показано на чертеже (фиг. 144). Требуется *поставить* игровой шар так, чтобы можно было сыграть шары над лузами одним простым ударом.



Фиг. 144. Задача № 4

Задача № 5
(В один удар)

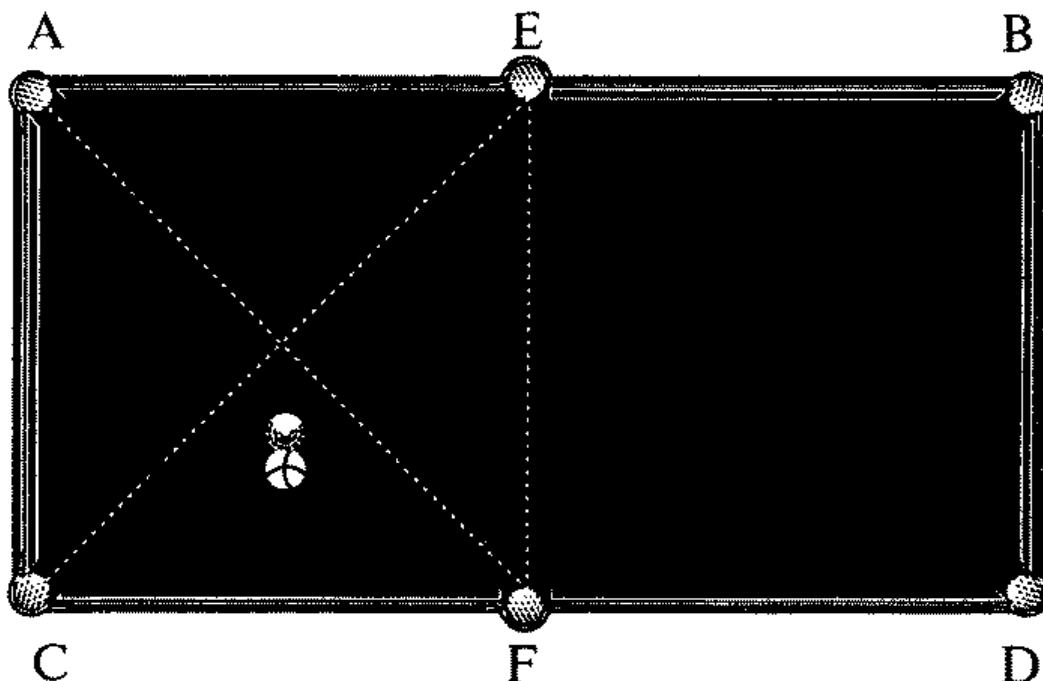
Игроки *кончали* партию в пирамидку (70 очков). Начинающий сделал удар и выиграл партию. Какой удар он сделал и какого и куда положил шара, если у него уже было 65 очков, а шары стояли, как показано на чертеже (фиг. 145)?



Фиг. 145. Задача № 5

Задача № 6
(В один удар)

Требуется положить шар с двумя черточками (игральный) последовательно в лузу **A**, **E**, **B**, т.е. всякий раз определить точку прицела на линии **AB**. Шары тщательно уставить, как показано на чертеже (фиг. 146).

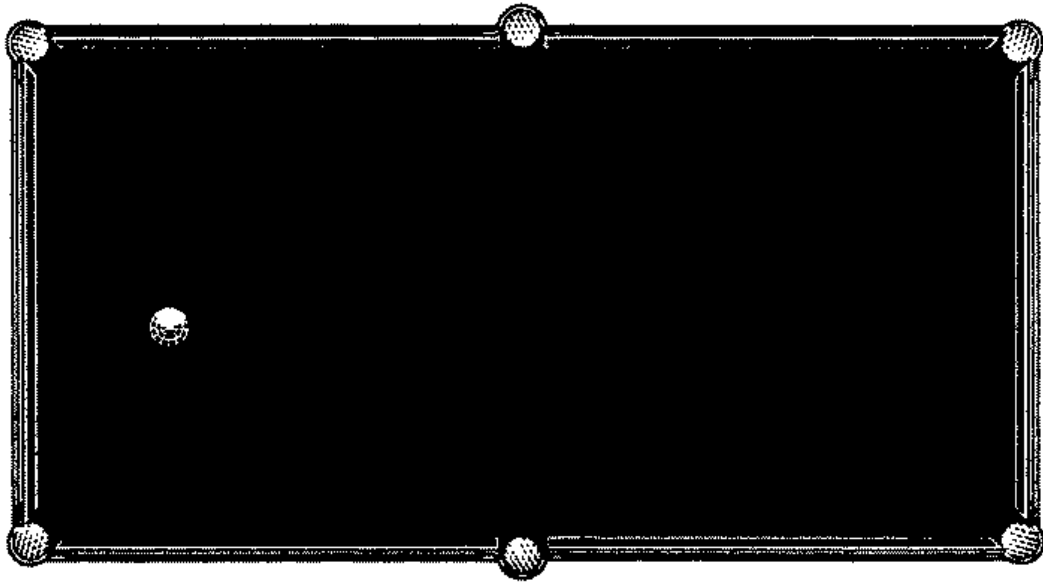


Фиг. 146. Задача № 6

Задача № 7
(Без удара)

Известно, что при центральном ударе угол падения равен углу отражения, а также, что с возрастанием числа отражений от бортов увеличивается и вероятность падения шара в одну из луз.

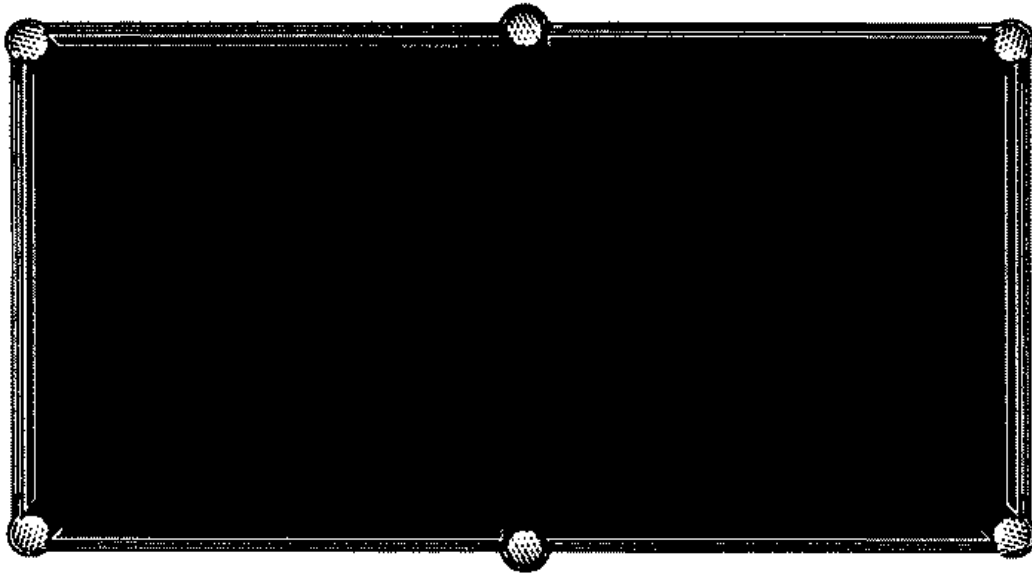
Определить частный случай, при котором шар *никогда* не попадет в лузу, хотя бы отражения продолжались до бесконечности.



Фиг. 147. Задача № 7

Задача № 8
(Без удара)

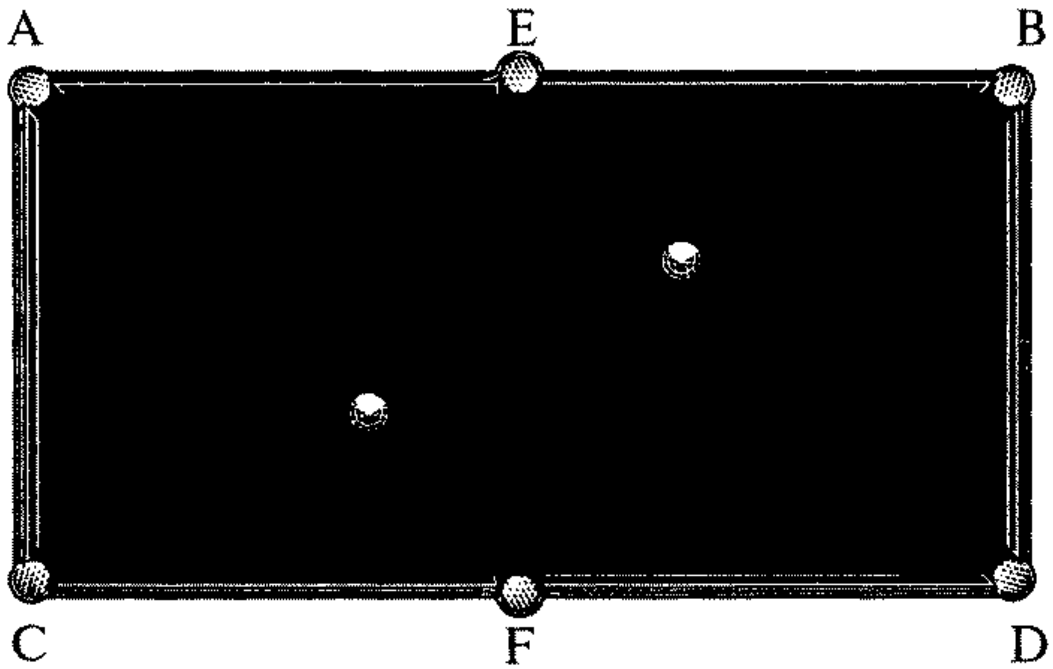
Поставить 4 шара на бильярде так, чтобы все прямые линии, проведенные из луз, делились бы *на три равные части* в точках расположения шаров



Фиг. 148. Задача № 8

Задача № 9
(В один удар)

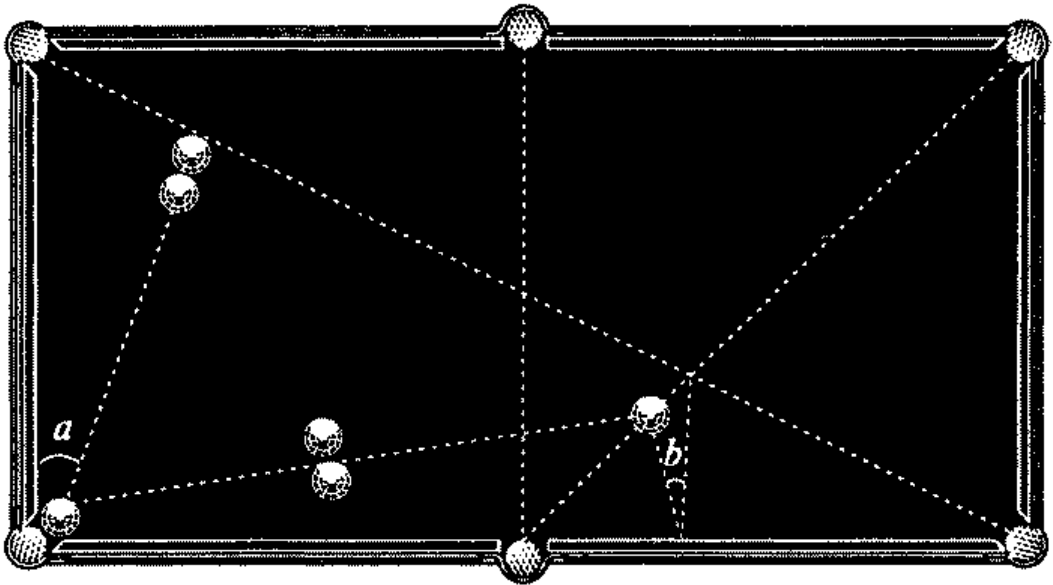
Два шара стоят, как на чертеже (фиг. 149). Требуется поставить куда-нибудь еще один шар, чтобы безошибочно положить нижним шаром другой шар в лузу **Е**.



Фиг. 149. Задача № 9

Задача № 10

Положить шар над лузой в эту же лузу. Игральный шар и прочие стоят, как на чертеже. Определить удар и точку прицела, полагая, что угол $b = a$, причем игральный шар стоит близ угла b (фиг. 150).

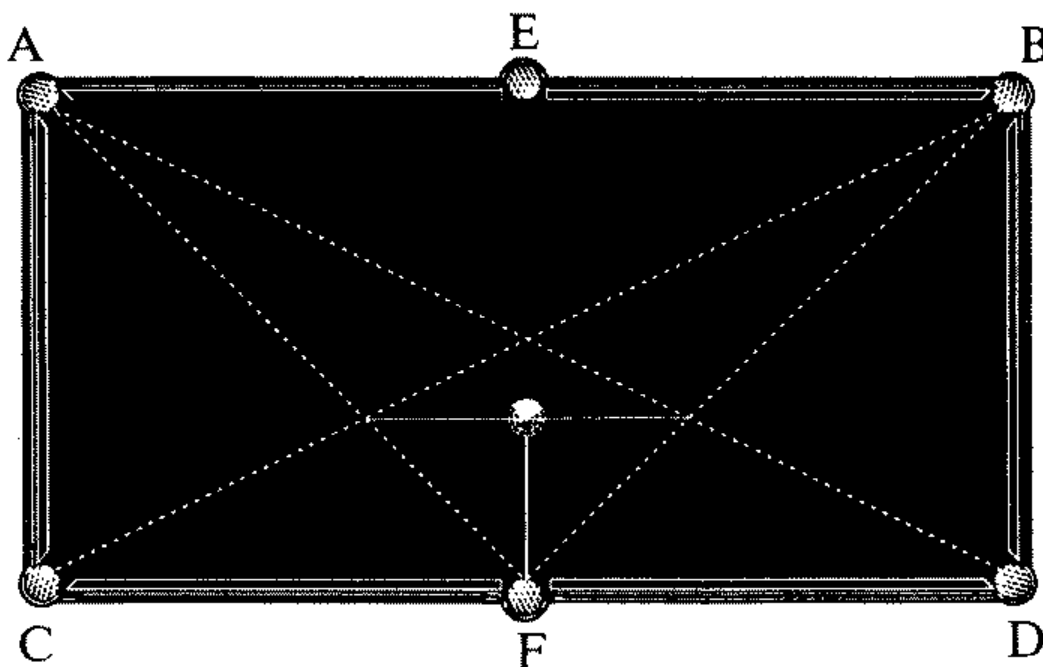


Фиг. 150. Задача № 10

Задача № 11

Игральный шар стоит на $1/3 EF$.

Определить направление и точку прицела, чтобы шар три раза отразился от бортов **EB**, **BD** и **DF** и попал в лузу **E**, полагая, что угол падения равен углу отражения (фиг. 151).



Фиг. 151. Задача № 11

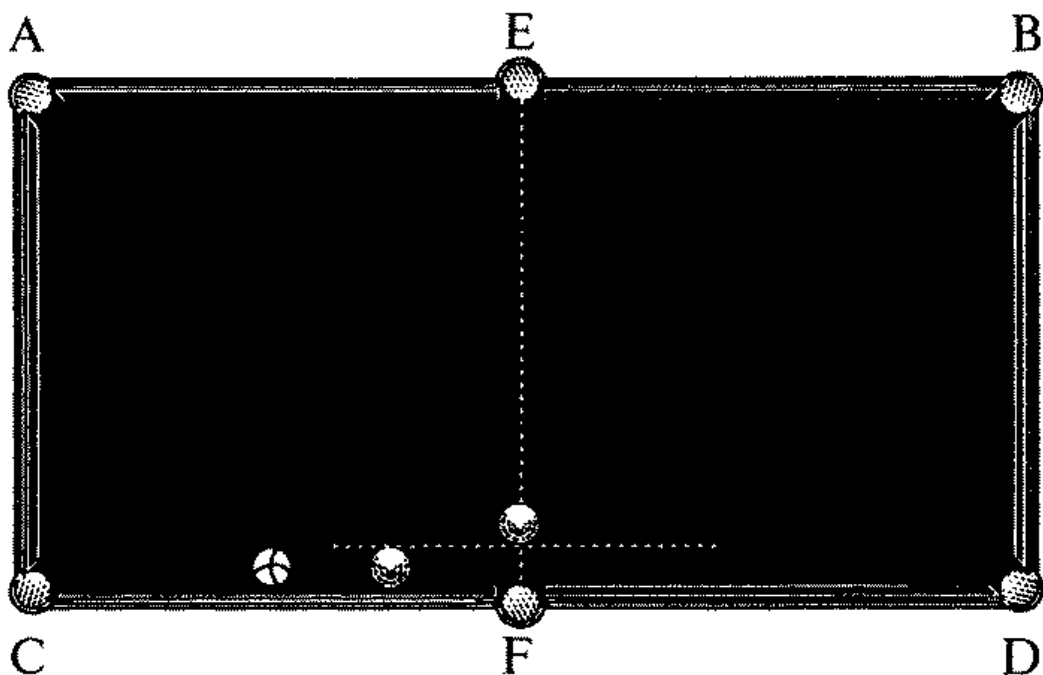
Задача № 12

Продолжить линию, проходящую через три точки бильярда, до пересечения с коротким бортом. На этой линии стоят, соприкасаясь, рядом два шара: белый шар – вплотную у борта, игровой – рядом, прижимая его к борту.

Найти способ положить белый шар игральным в любую лузу.

Задача № 13

Придумайте способ положить одним ударом без всяких дуплетов игровой шар в лузу **F**. Шары стоят, как показано на чертеже (фиг. 152).



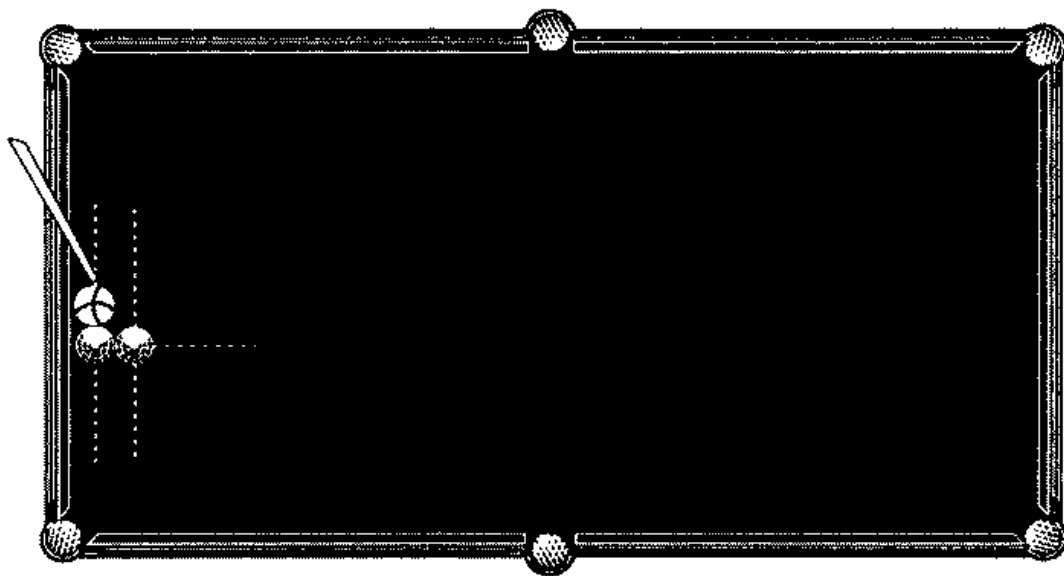
Фиг. 152. Задача № 13

Задача № 14

Шары стоят, как на предыдущем чертеже (фиг. 152). Снимается белый бортовой шар и требуется сыграть игрального в лузу F, причем оставшийся белый шар ставится от этой лузы F на расстояние четырех диаметров шара по направлению к лузе E.

Задача № 15

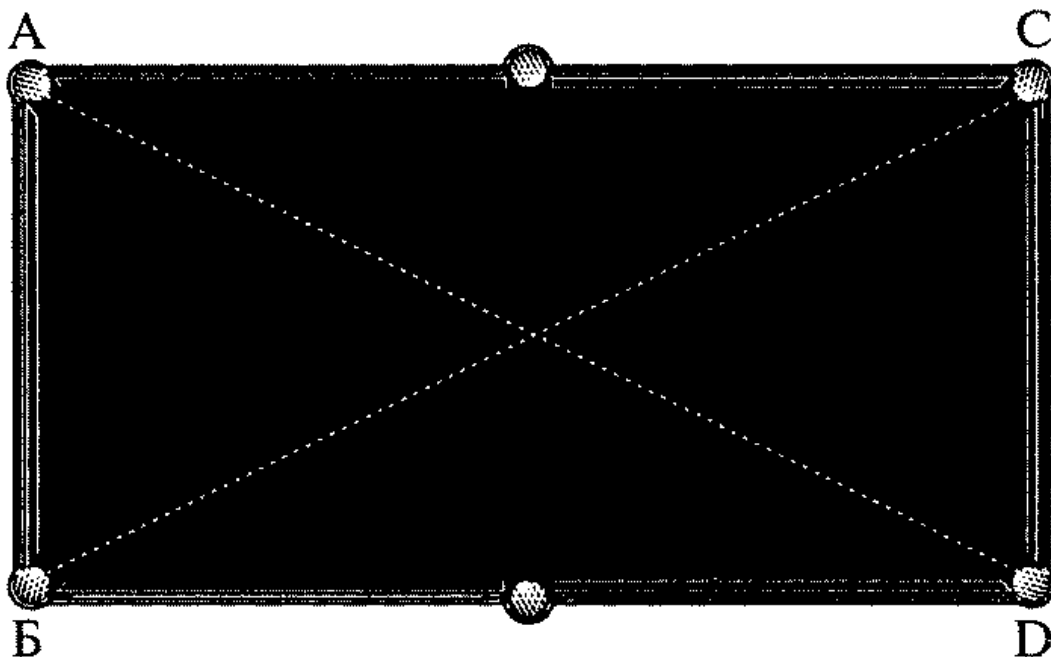
Шары стоят, как показано на фиг. 153. Требуется сыграть одного из шаров в любую лузу, причем воспрещается играть бортовых шаров по короткому борту.



Фиг. 153. Задача № 15

Задача № 16

При произвольном числе шаров расставить их так, чтобы, пуская игровой шар в лузу **C**, сделать шара в лузу **A** (фиг. 154).

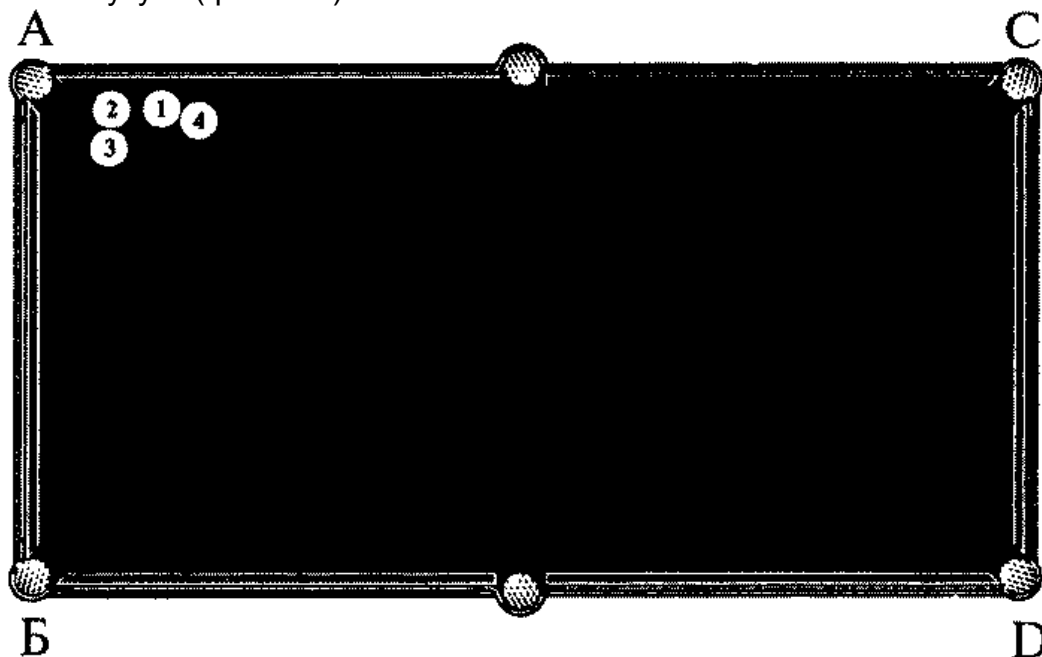


Фиг. 154. Задача № 16

Задача № 17

Шары №2 и №3 стоят вплотную друг к другу и борту на линии, параллельной борту **AB**. Между ними и двумя другими шарами нельзя поставить шар.

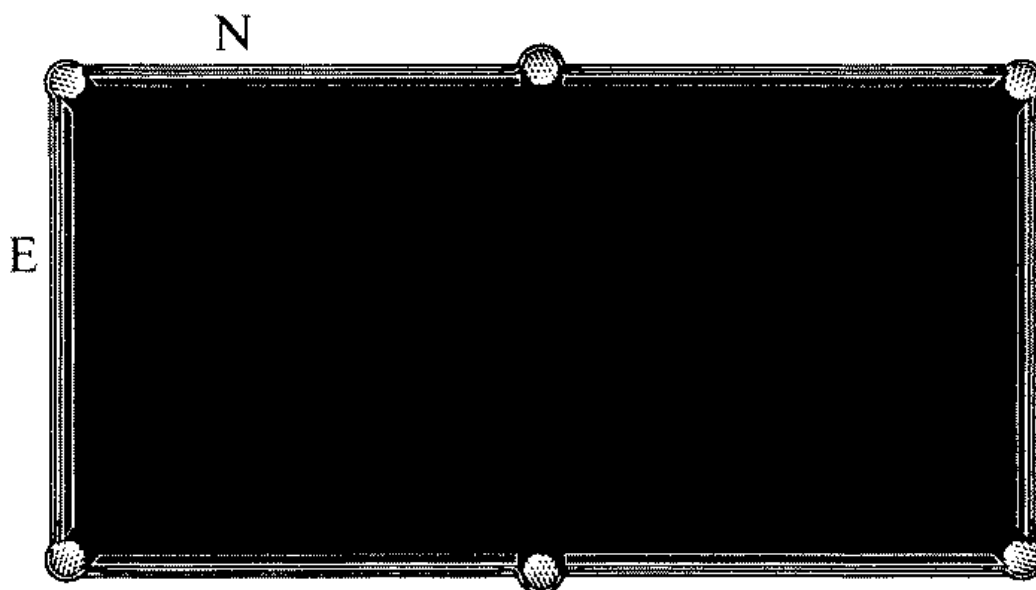
Определить точку стояния и удар игрового шара, для того чтобы шар №2 мог быть сделан в лузу **A** (фиг. 155).



Фиг. 155. Задача № 17

Задача № 18 «Ожерелье»

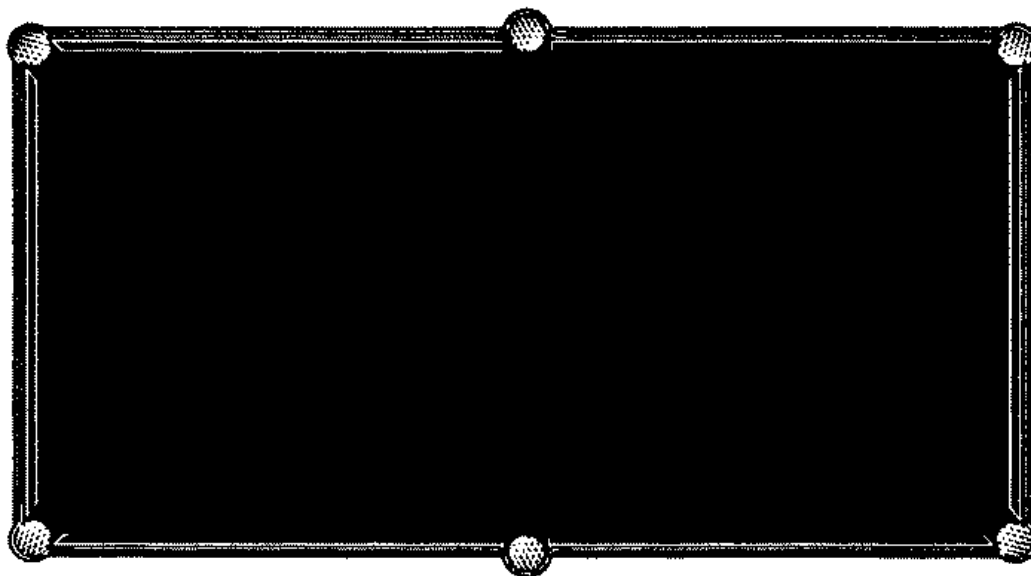
Сколько шаров и как именно можно сделать из семи шаров пирамидки, поставив их так, чтобы точки **Е** и **Н** были непрерывно соединены ими (фиг. 156)?



Фиг. 156. Задача № 18

Задача № 19

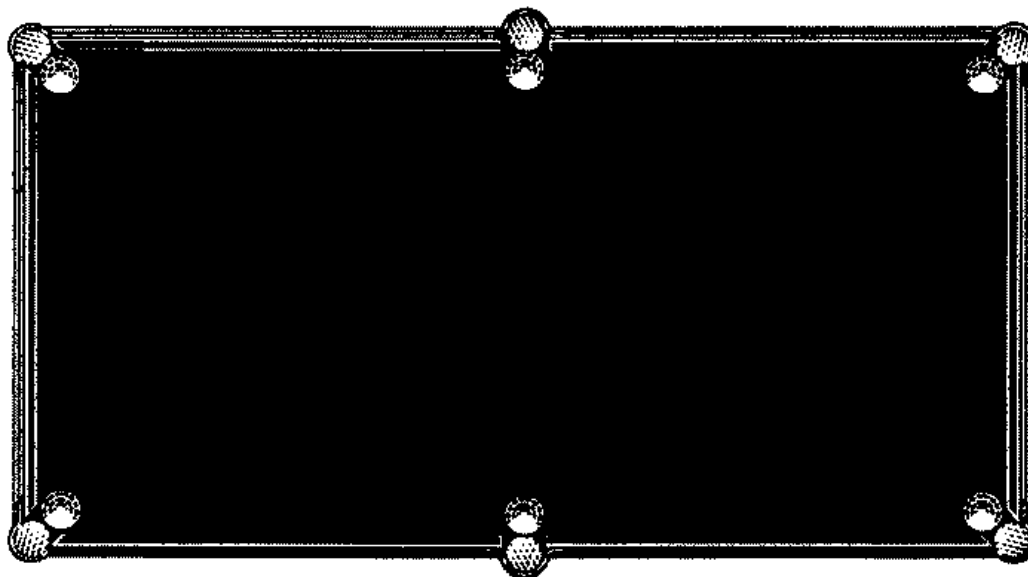
Поставить на бильярд шары пирамидки так, чтобы после сильного удара по ним ни один из них не тронулся бы с места.



Фиг. 157. Плоскость бильярда. (К задаче № 19)

Задача № 20
(Бильярдная формула Лемана)

Сыграть одним ударом шесть шаров, висящих над шестью лузами (висит – значит так близко стоит к лузе, что достаточно к шару прикоснуться, чтобы он немедленно упал). Для решения предлагается взять произвольное число еще других шаров (фиг. 158).



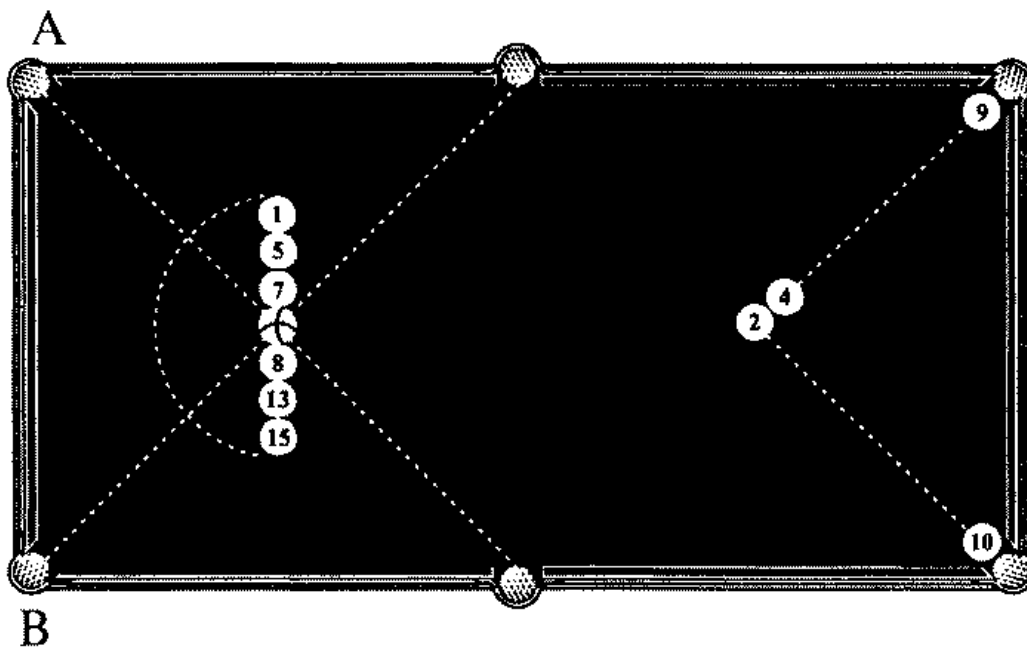
Фиг. 158. Бильярдная формула Лемана

Задача № 21

Поставить тесно семь шаров по одной линии, параллельной коротким бортам бильярда, так чтобы средний (игральный) пришелся на точку первого красного (в пятишаровой партии). Очертить мелом полукруг. Осторожно выкатив игральный шар, поставить его на какой-нибудь точке, не выходя из полукруга и не тронув оставшиеся шары, положить два шара с одного удара, в разные лузы (фиг. 159).

Два шара, стоящие на точке второго красного, находятся на линии, идущей не в середину лузы, а в ее угол (скулу).

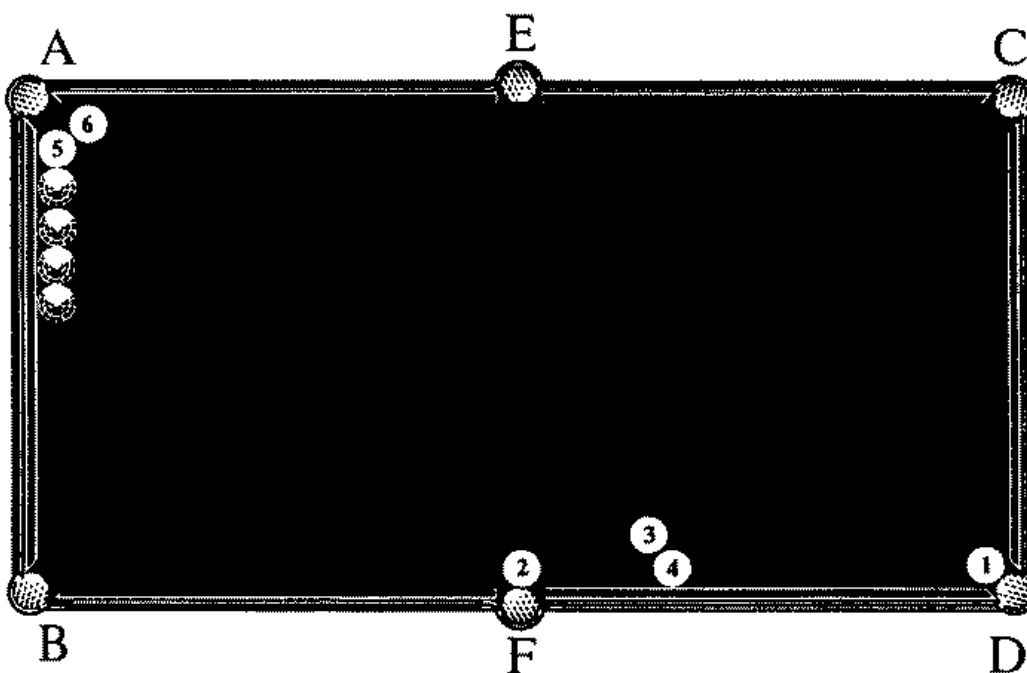
Вследствие трения приходится центры смежных шаров направлять не в лузу, а в ее скулу.



Фиг. 159. Задача № 21

Задача № 22

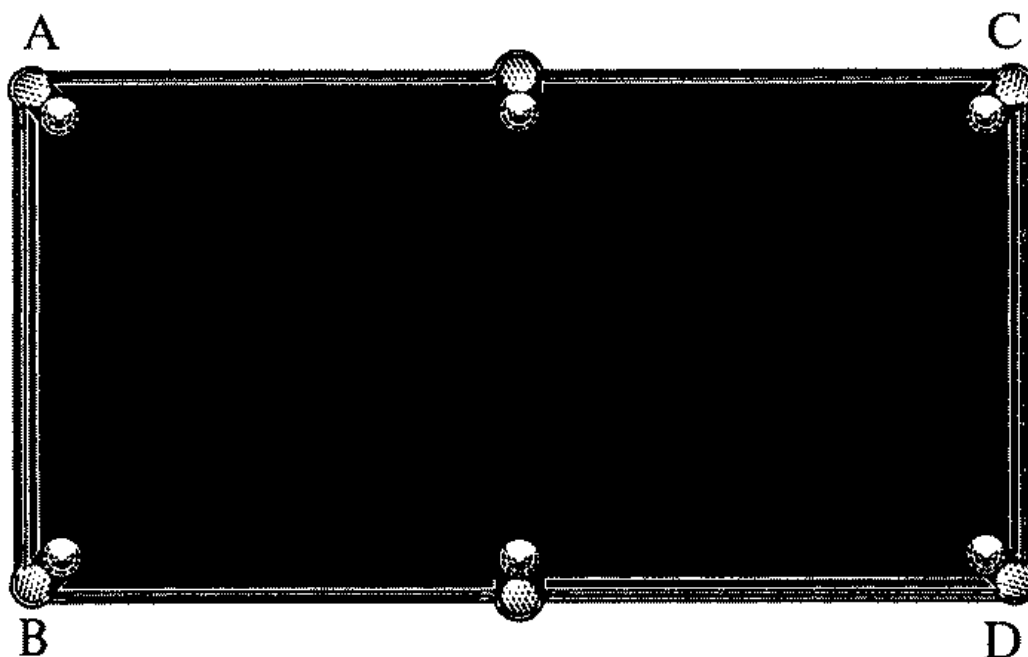
Поставить шары пирамидки, как означено на чертеже (фиг. 160). Найти точку, откуда можно было бы сыграть игральным шаром, который для этого и надо поставить сюда, два любых шара одним ударом.



Фиг. 160. Задача № 22

Задача № 23

Шесть шаров «висят» над лузами. Поставить игровой шар на бильярд так, чтобы нельзя было сыграть ни одного из упомянутых шести шаров (фиг. 161).



Фиг. 161. Задача № 23

Задача № 24

Сыграть одним ударом 2 шара, поставленные над разными лузами, из дома.

Задача № 25

Сыграть одним ударом 3 шара над разными лузами, при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 26

Сыграть одним ударом 4 шара над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 27

Сыграть одним ударом 5 шаров над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 28

Сыграть одним ударом 6 шаров над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 29

Сыграть из дому одним ударом 2-х шаров, из которых один стоит над левой средней лузой, а второй – на правой дальней угловой лузой.

Задача № 30

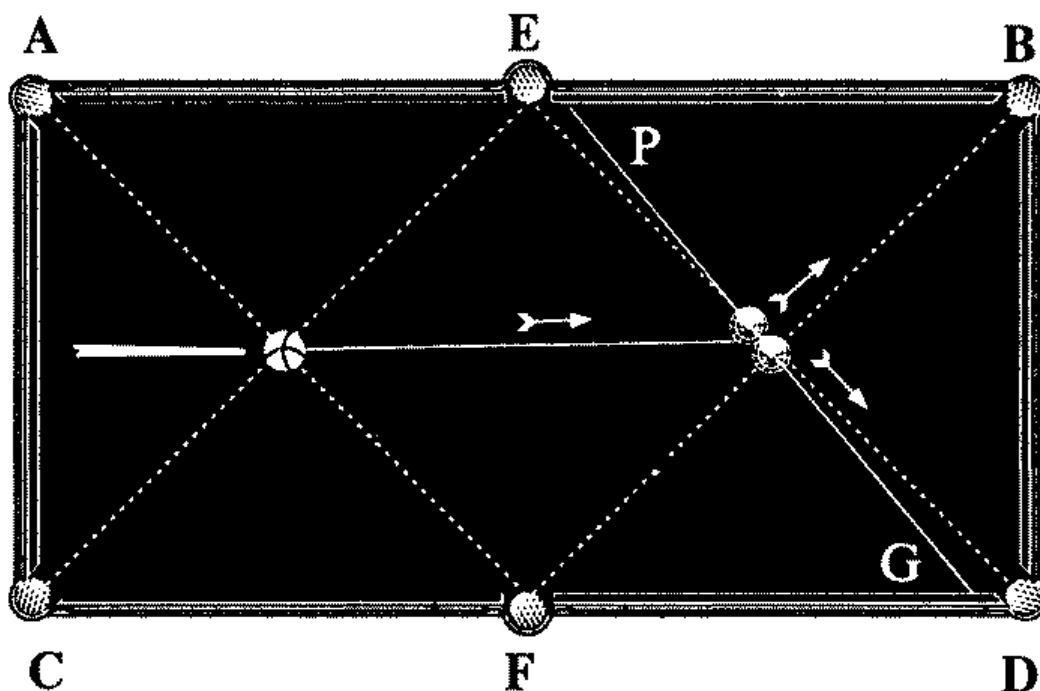
Пусть шары стоят так, как показано на фиг. 156 (задача «ожерелье»), и пусть еще один шар стоит над угловой лузой в «ожерелье», а игровой – по ту сторону «ожерелья».

Требуется, не трогая «ожерелья», положить шар над угловой лузой в эту лузу.

Решение задач

Решение задачи № 1

Ставят один шар на «верхней точке» бильярда, а другой – рядом с ним, причем центры обоих шаров находятся на линии **PG**. После удара игральным шаром по левому шару два шара пойдут, как требуется в задаче. Постройте параллелограммы сил, и вы получите строгое доказательство этого любопытного явления (фиг. 162).



Фиг. 162. Решение задачи № 1

Решение задачи № 2 (Вариация задачи № 1)

Ударяют сильным ударом клапшотсом в три смежных шара по линии, соединяющей три точки бильярда. Третий шар, от удара шаром ударит в два шара, стоящие на третьей точке бильярда, и положит их в разные лузы (фиг. 142).

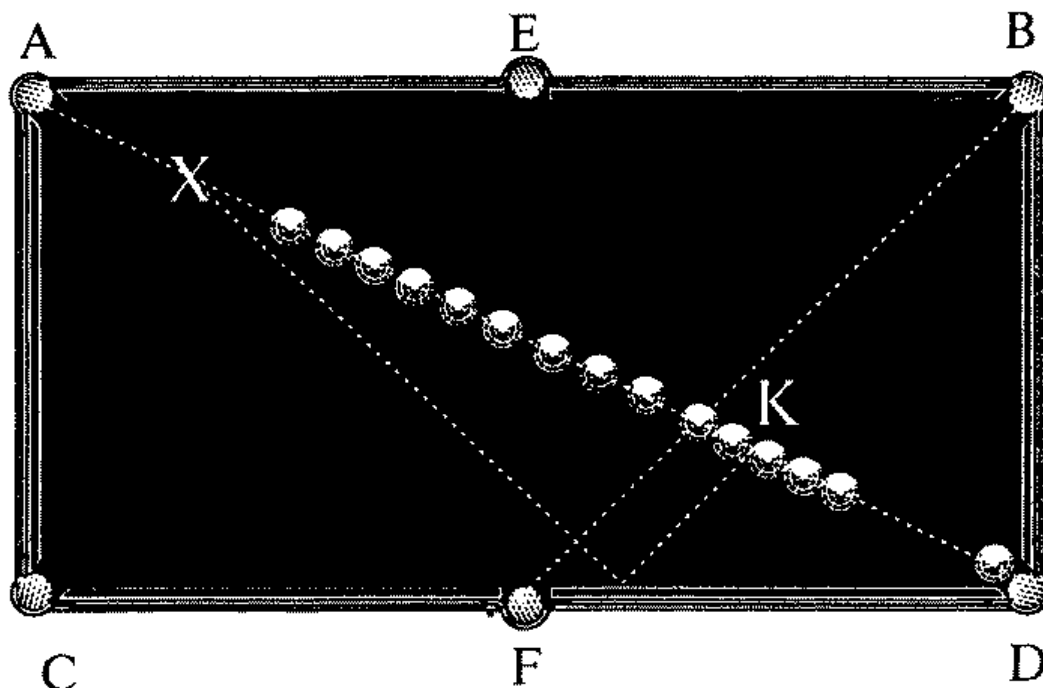
Если бильярд очень труден, то следует над лузами поставить шары, которые должны упасть от удара двух смежных, стоящих на третьей точке бильярда. Этим

облегчится решение задачи, которая должна во всем остальном остаться в прежнем виде.

Решение задачи № 3

Силы прямого удара не хватит, чтобы положить в лузу **D** через шаров (шарами), потому что она израсходуется вся на трение раньше, чем достигнет крайнего головного шара. Отсюда ясно, что этим приемом нельзя решить задачи.

Вот – оно. От середины четырех головных шаров проводим линию близ лузы **F** в любую точку и строим угол дуплета **X**. Точка пересечения сторон треугольника **KX** и **LX** определит место игрального шара на отрезке **PG** (фиг. 143 и 163).

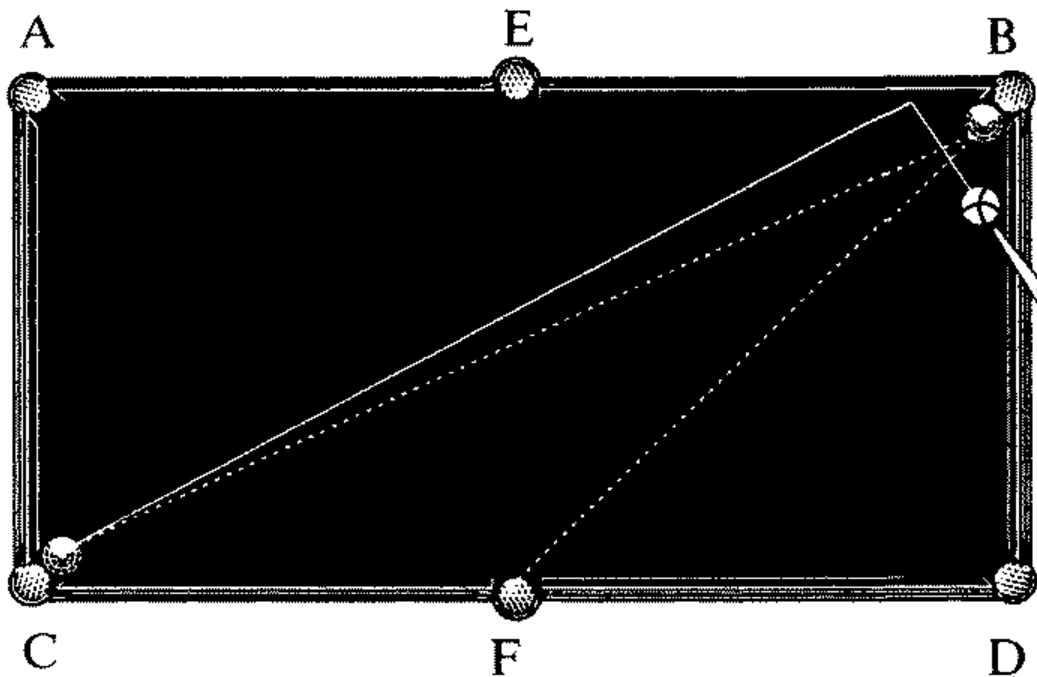


Фиг. 163. Решение задачи № 3

Решение задачи № 4

Ставим игральный шар, как показано на фиг. 164. Тонко режем шар в лузу **B**.

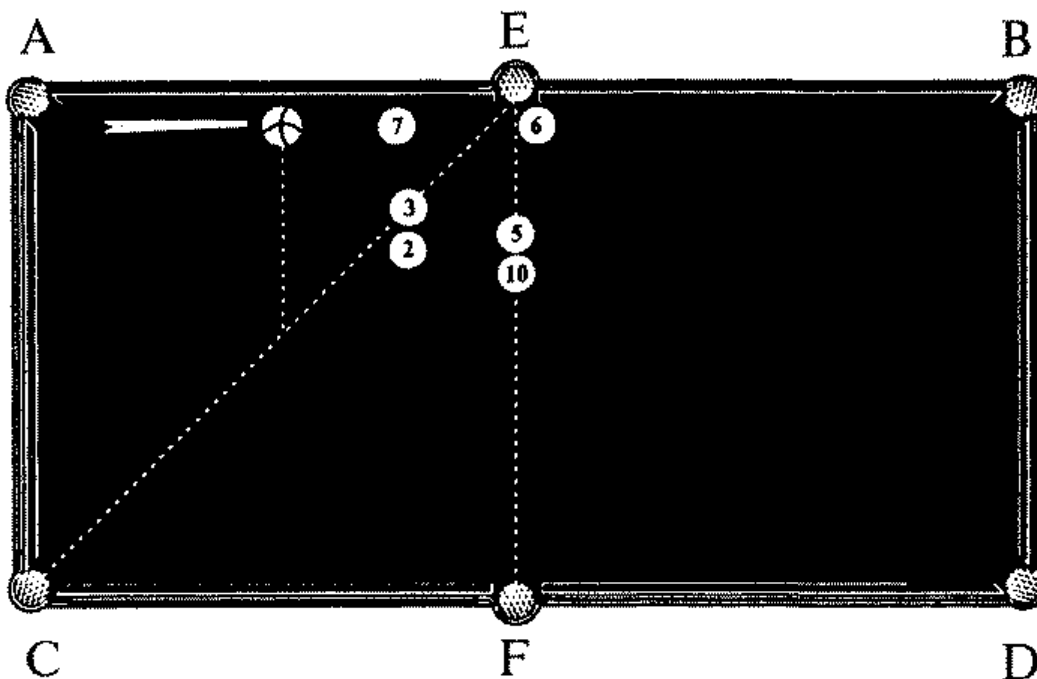
Очевидно, если игральный шар правильно срежет одного шара, он непременно положит и другого.



Фиг. 164. Решение задачи № 4

Решение задачи № 5

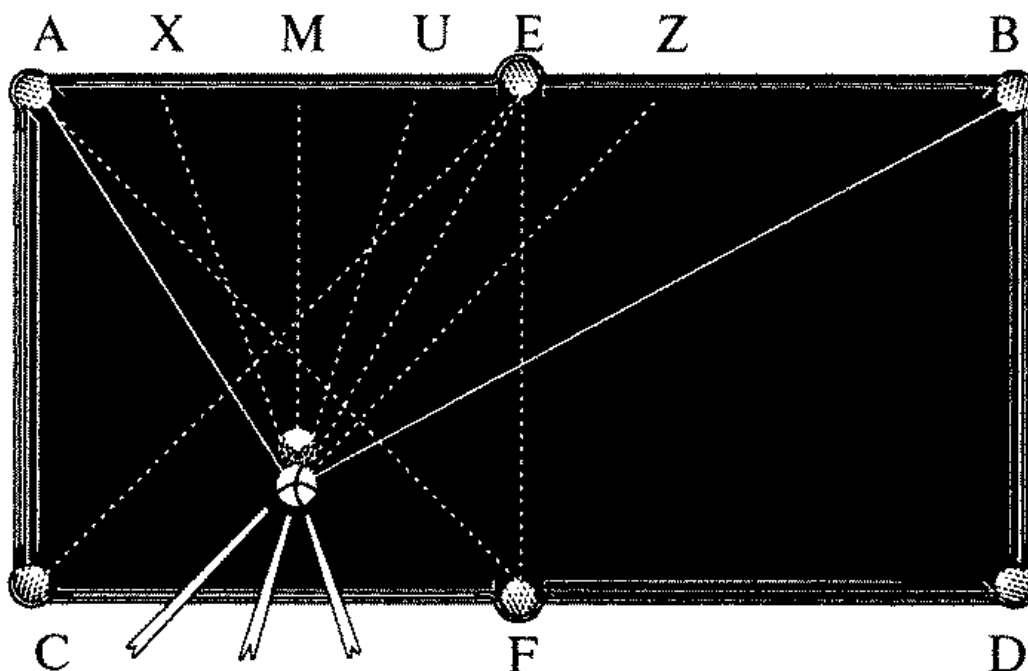
Ударяют спокойно и сильно в шар 7, он, в свою очередь, сталкивается с шаром 6 и, отразившись по перпендикулярному направлению к длинному борту **AB**, ударяет по 5, после чего 10 падает в лузу **F**, и партия кончается (фиг. 165).



Фиг. 165. Решение задачи № 5

Решение задачи № 6

Проводим через центры двух шаров линию mn , параллельную AC . Делим расстояние AM пополам. Найденная точка X будет искомой точкой прицела для лузы A . Так же, деля расстояние ME и MB , находим точки прицела U и Z , для луз E и B (фиг. 166).



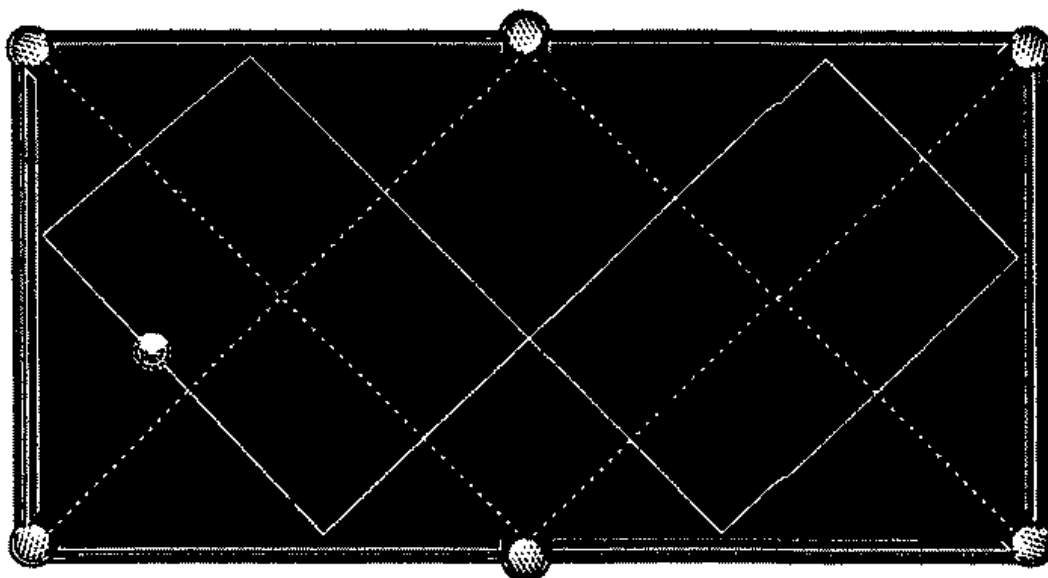
Фиг. 166. Решение задачи № 6

Есть разница в ударе шара непосредственно кием и шаром. Если ударить третьим шаром эти два смежных шара хотя бы по направлению AE , то шар с 2-мя черточками пойдет к борту AC , а другой шар – в точку M . Это очевидно, потому что один шар (без черточек), получив толчок, будет двигаться по прямой линии к точке M , между тем как другой шар, получив удар шаром по направлению к A или E , все равно изменит направление своего движения от столкновения в точке соприкосновения с первым шаром и пойдет или вправо, или влево.

Не то происходит от удара этих шаров кием. Можно кием сделать *короткий* и *длинный* удар. Короткий удар по эффекту очень похож на удар шаром, но длинный удар дает возможность совершенно изменять направление нормального движения двух стоящих вплотную шаров. Этим и пользуются в данном случае. Нужно только отыскать точку прицела, по направлению к которой и толкают шары. Этот удар называется «пропёшка» (от глагола пихнуть, пропихнуть).

Решение задачи № 7

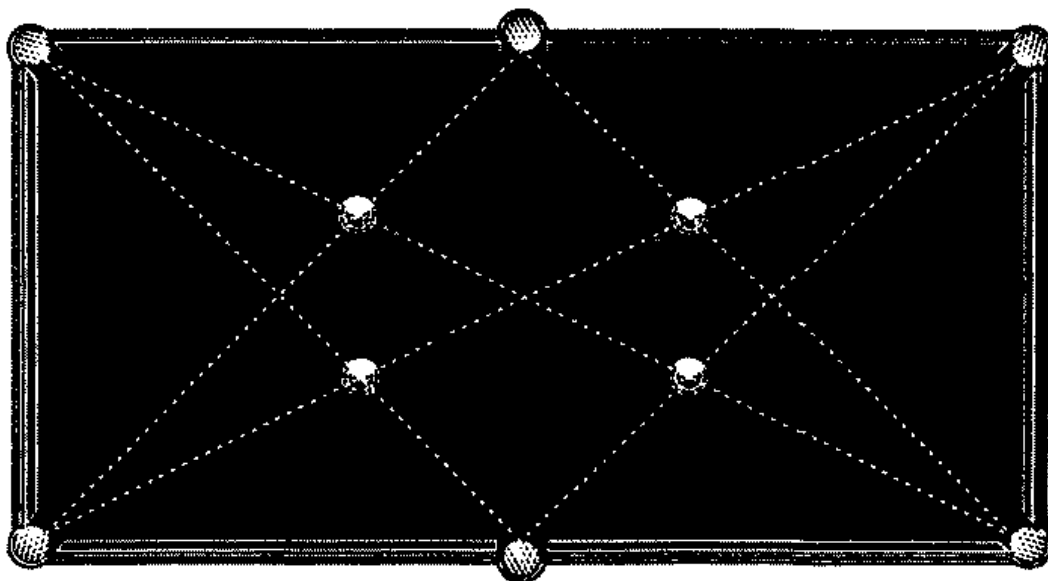
Это произойдет только в том случае, когда *первоначальное направление* движущегося шара перпендикулярно или параллельно одной из натуральных линий (диагоналей) бильярда (фиг. 167).



Фиг. 167. Решение задачи № 7

Решение задачи № 8

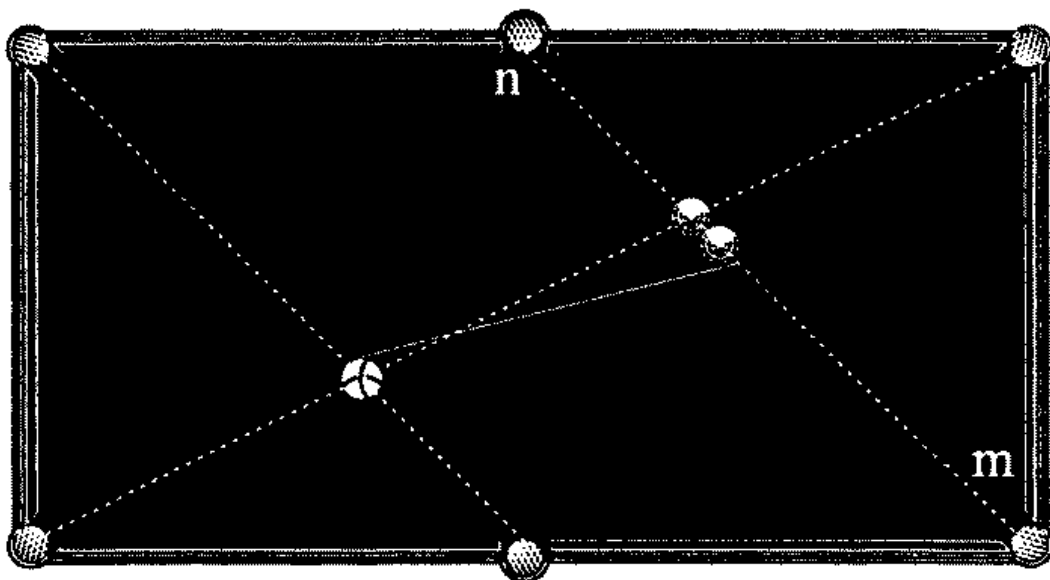
Проводим натуральные линии бильярда. Точки пересечения больших и малых диагоналей определяют положение шаров, потому что в этих именно точках все линии, проведенные из луз, делятся на три части (фиг. 168).



Фиг. 168. Решение задачи № 8

Решение задачи № 9

Эта задача легка на чертеже, но очень трудна для решения в уме.



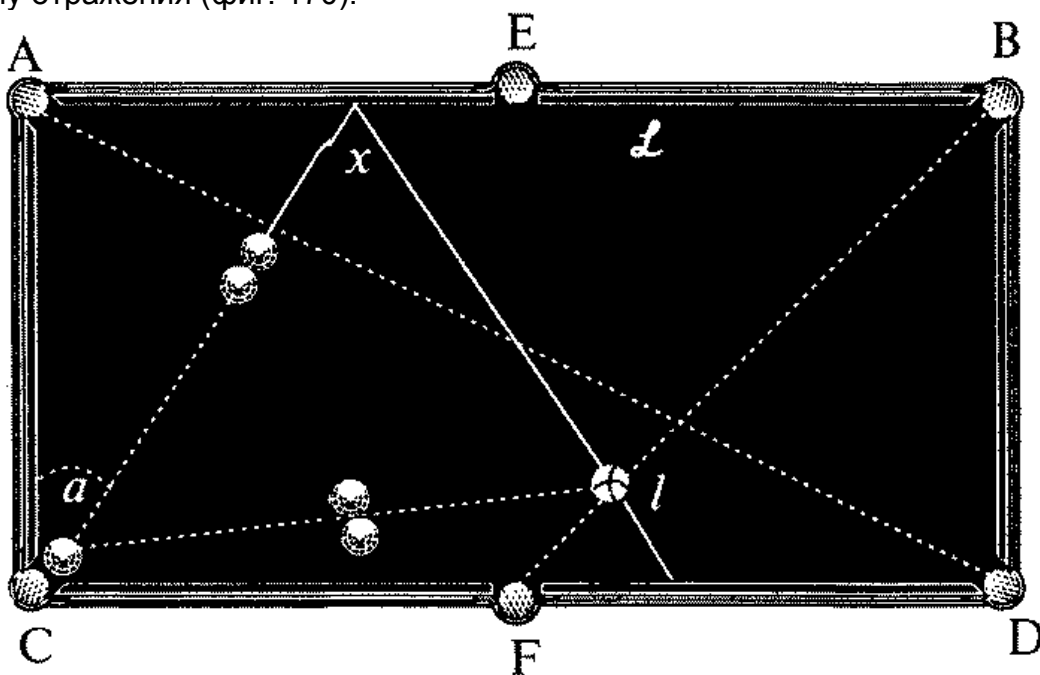
Фиг. 169. Решение задачи № 9

Приставляем к шару, которого нужно положить в лузу, другой шар так, чтобы центры обоих шаров находились на линии mn .

После удара игральным шаром шар получает движение по диагонали прямо в лузу E (фиг. 149), что можно строго доказать, разложив силы удара и сопротивления, и найдя равнодействующую.

Решение задачи № 10

Если углы a и b равны, то и треугольники, заключающие в себе эти углы, тоже равны. А поэтому точка X будет точкой прицела, потому что при ней угол падения равен углу отражения (фиг. 170).



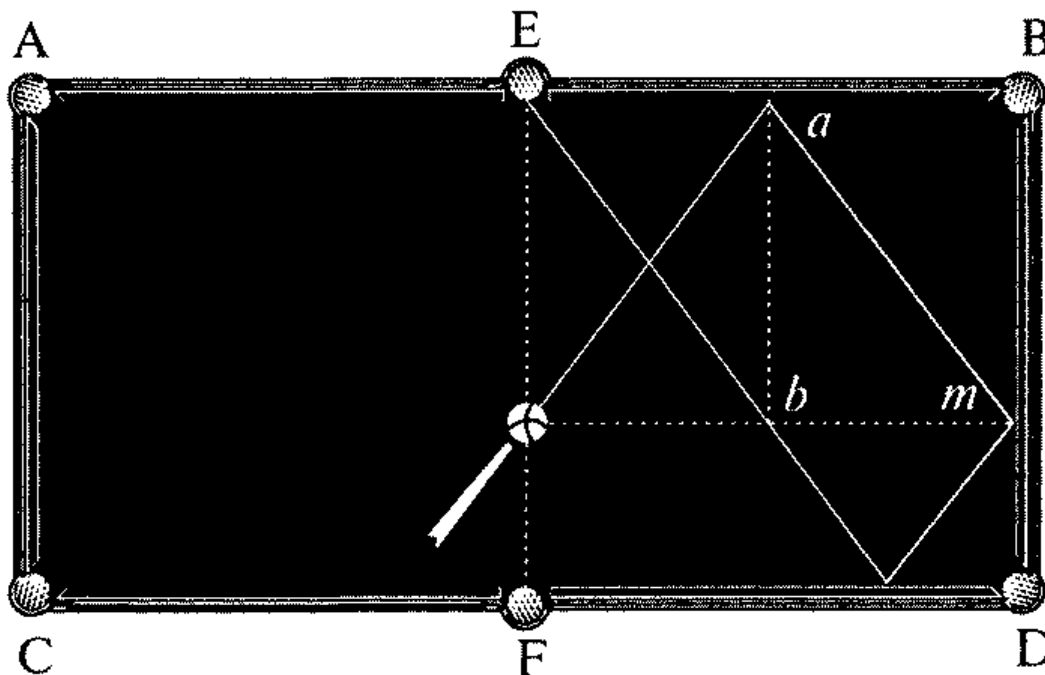
Фиг. 170. Решение задачи № 10

После дуплета игровой шар ударит в два шара, и шар над лузой **C** упадет в нее от удара «шаром».

Решение задачи № 11

Проводим через верхнюю точку бильярда линию **ab**. Откладываем от лузы **D** к точке **B** – $1/3 DB$ и к **F** – $1/4 DF$. Пускаем игровой шар в точку **a**. Он отразится в трех точках и упадет в лузу **E**.

Доказательство – в равенстве углов равных и пропорциональных треугольников.

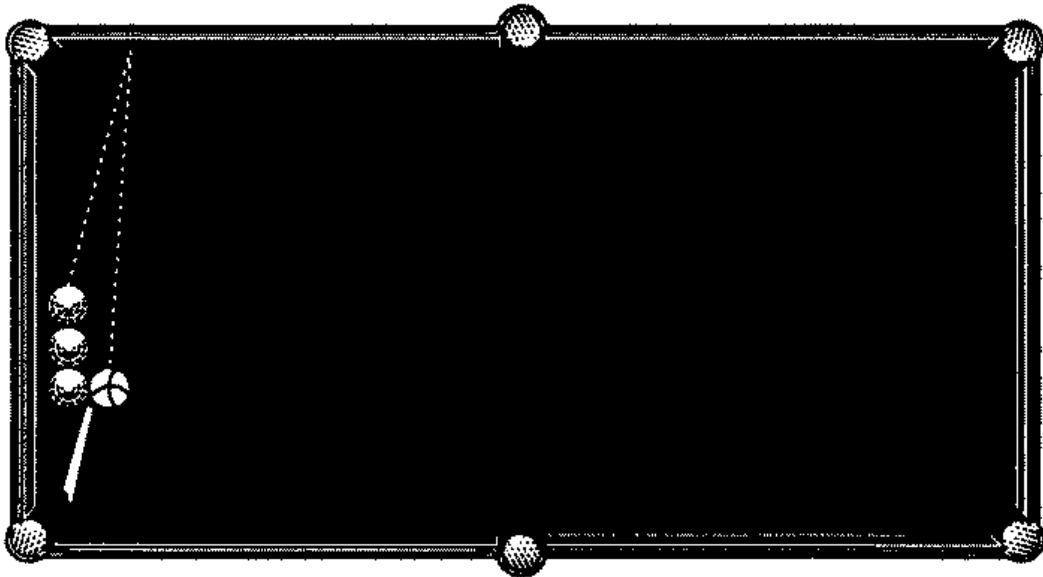


Фиг. 171. Решение задачи № 11

Решение задачи № 12

Так как на всяком правильно установленном бильярде шары по борту падают, то в данном случае задача решается весьма просто.

Надо приставить два шара вплотную к шару, которого требуется сыграть, и пустить свой шар с легким боковым левым ударом в борт, после дуплета кладут шаром через шара назначенный шар в лузу (фиг. 172). Если бильярд очень строг, то приставляют шар и к лузе, причем шар падает и «от шара».



Фиг. 172. Решение задачи № 12

Решение задачи № 13

Шар играет по борту и падает от шара в среднюю лузу французским ударом. Надо тщательно расставить шары (фиг. 152).

Решение задачи № 14

Сыграть возможно игральным шаром в лузу при этом условии лишь при помощи французского удара, который следует изучить для данного случая. Это – род короткой оттяжки «французом».

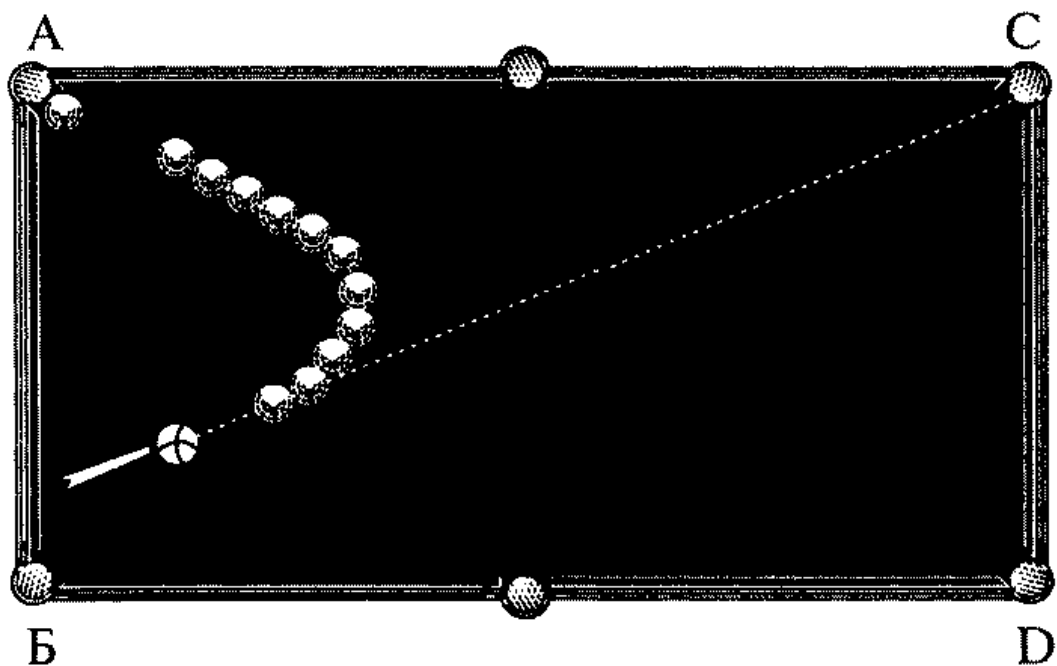
Решение задачи № 15

Решение этой задачи уже указано направлением кия. Этот удар производит дуплет, после которого один из белых падает в среднюю или угловую лузу (фиг. 153).

Решение задачи № 16

Эта задача не лишена интереса в том отношении, что она на плоскости бильярда точно подтверждает закон относительно передачи силы удара упругими телами. Шары ставятся дугообразно, параболой, и после удара игральным шаром по ее короткому концу от длинного конца отделяется шар и сталкивает шар, висящий над лузой **A** (фиг. 173).

Фигура параболы напоминает австралийское метательное оружие бумеранг.

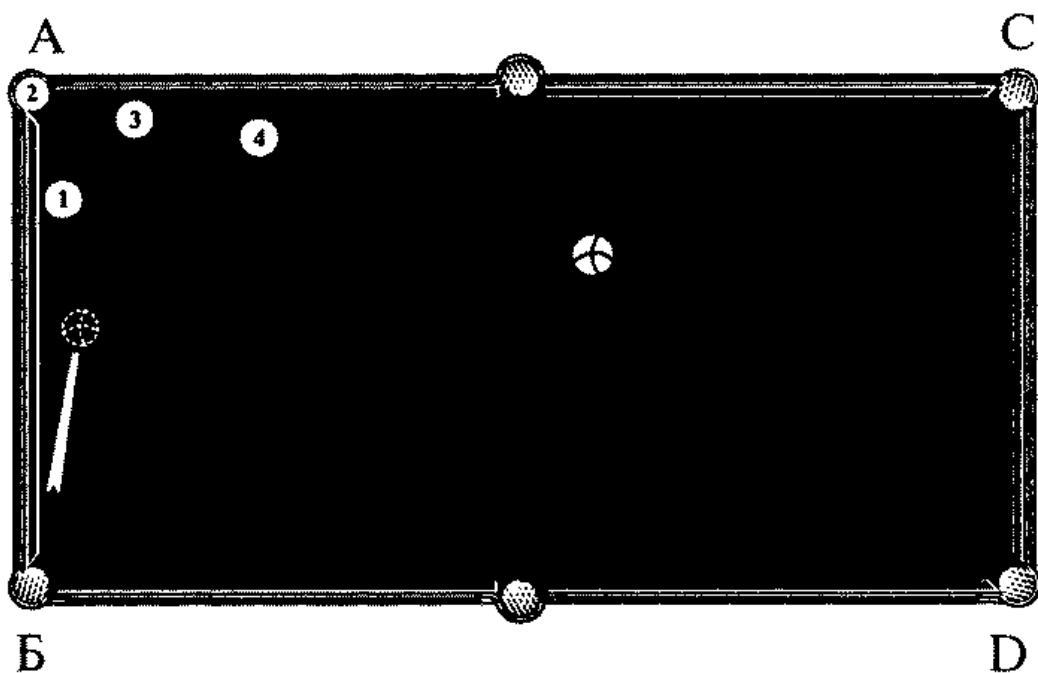


Фиг. 173. Решение задачи № 16

Решение задачи № 17

Решение этой задачи нелегко. Шар №2, очевидно, может упасть в лузу А, лишь двигаясь по борту. Раньше я уже объяснил, почему и как падает вращающийся бортовой шар (некоторые руководства по бильярдной игре назвали его моим именем). Надо поставить игровой шар на линии, соединяющей центры шаров №2 и №3.

Затем следует «резать» налево в угол шар №3. Этот шар сообщит шару №2 вращательное и поступательное движение, которое, вследствие отражения борта, перейдет в боковое, а именно – влево к лузе А, куда и свалится шар №2. Два другие шара поставлены для «маски».

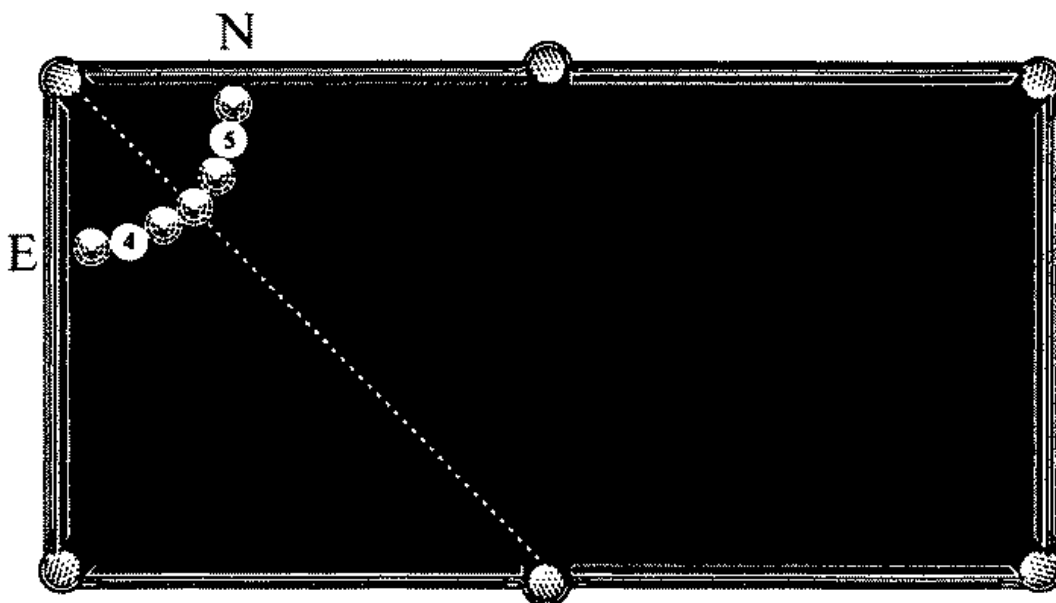


Фиг. 174. Решение задачи № 17

Решение задачи № 18

Надо поставить их «ожерельем». Если бильярд таков, что бортовые шары падают, то из семи может быть сделан любой, т.е. падают все семь. Если бильярд очень строг, то за вычетом бортовых (2) упадут пять.

Интересно при этом следующее. Три центральные шара идут по прямой в опоясанную ими лузу. Но шары №4 и №5 упадут в нее лишь при известном ударе. Для того чтобы положить шар №4, надо игральный шар поставить близ короткого борта и целить в «лоб». Причина – та, что сопротивление пяти шаров сильнее одного плюс упругость борта бильярда.



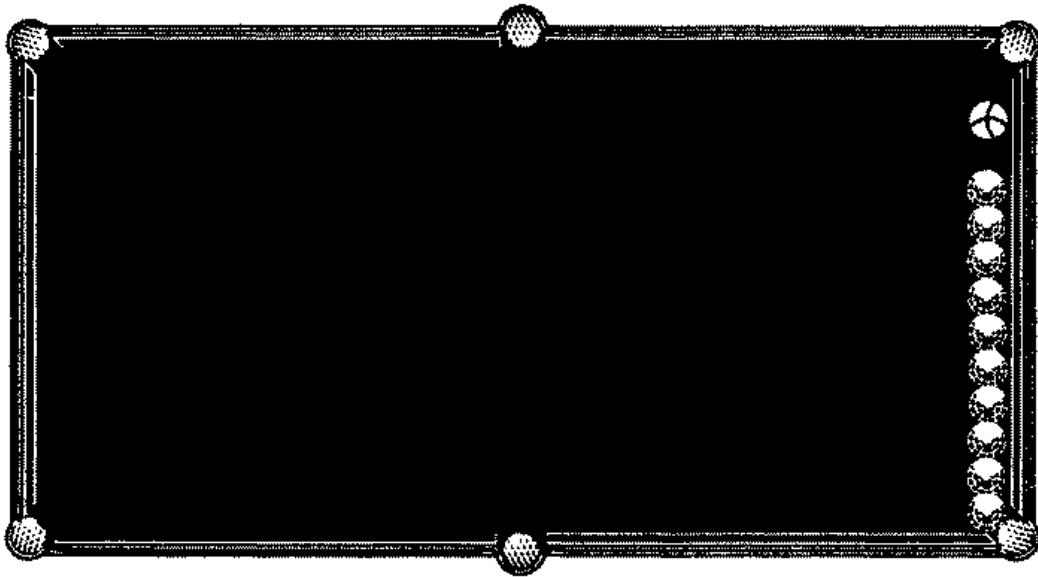
Фиг. 175. Решение задачи № 18

Решение задачи № 19

Для этого их ставят, как показано на чертеже (фиг. 176). На строгом бильярде шары после удара будут неподвижно стоять на прежних местах. На «свободных» бильярдах крайний шар неизбежно упадет в лузу, а цепь расстроится.

Эта задача любопытна в том отношении, что она показывает, каким образом сила, переданная борту, возвращается и теряется в массе шаров. Если бы сила передавалась от борта через шар в другой шар, то этот последний шар (игральный) далеко отлетел бы в сторону, и получился бы дуплет контр-тушем.

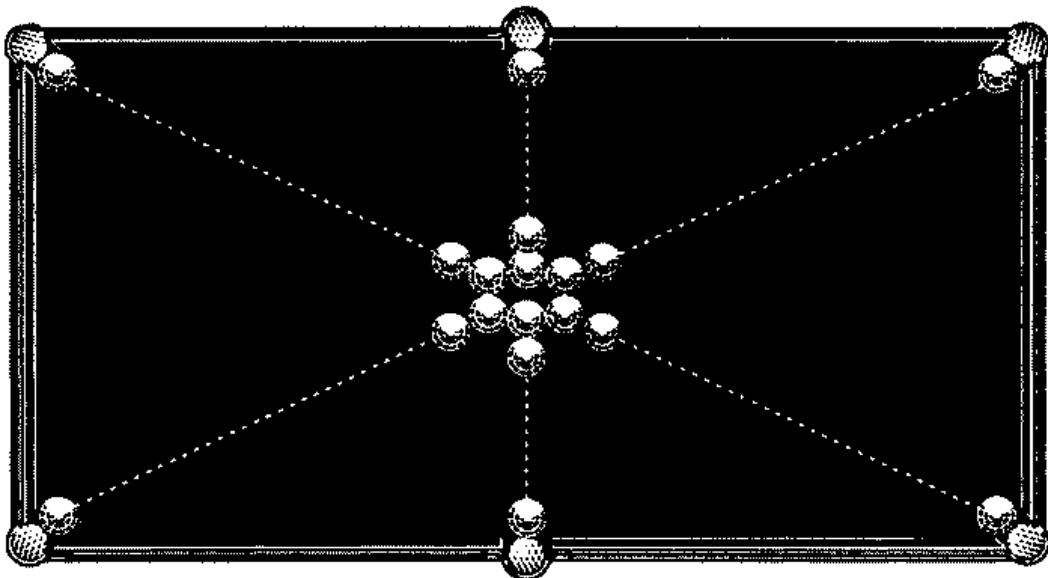
Если шар поставить к середине короткого борта, перпендикулярно к нему, то после удара шары раскатятся, как это и бывает при игре в колбасу.



Фиг. 176. Решение задачи № 19

Решение задачи № 20

Среди русских игроков и маркеров существует мнение, что шесть шаров в шесть луз могут исполнять и исполняют только заграничные игроки, играющие в карамболь. Для того чтобы положить конец всем рассуждениям по этому поводу, я показываю решение этой задачи (фиг. 177).



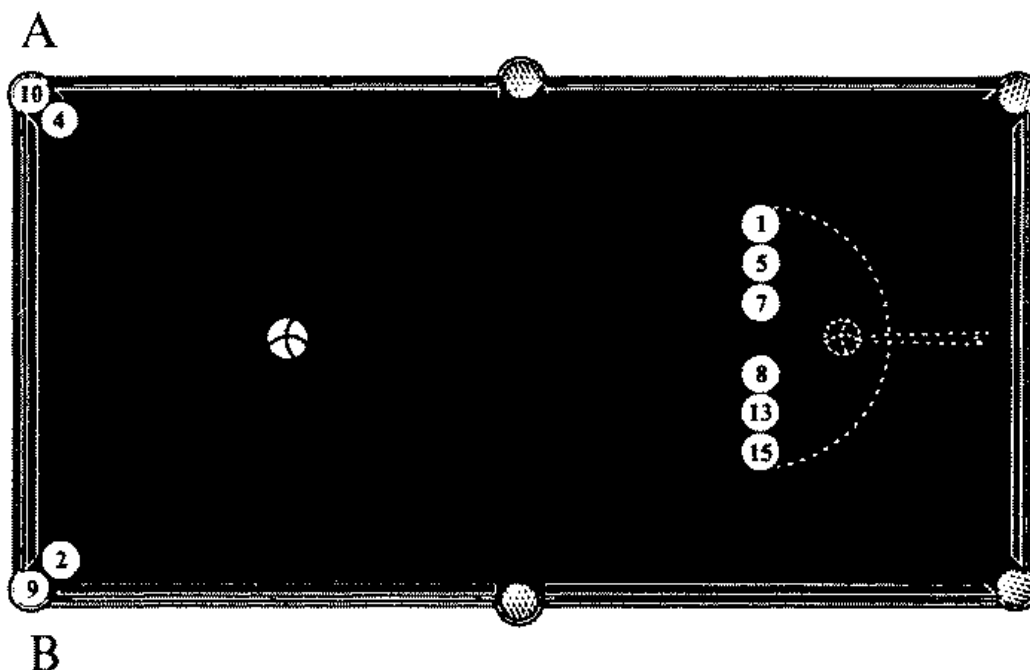
Фиг. 177. Решение к формуле Лемана

Карамбольный бильярд очень мал сравнительно с русским пятиаршинным. Борты на нем чрезвычайно упруги, и игровой шар может обежать бильярд шесть-семь раз. На русском шар не может обежать и двух раз. Для того чтобы сделать карамболом 6 шаров, надо игровому шару обежать бильярд не менее 4-х раз, что, очевидно, невозможно. Надо поставить вспомогательные шары, как показано, и, взяв в

руку игральный шар, сильно ударить им по шарам сверху вниз. Сила удара разложится по требуемым направлениям, и шары будут сделаны.

Решение задачи № 21

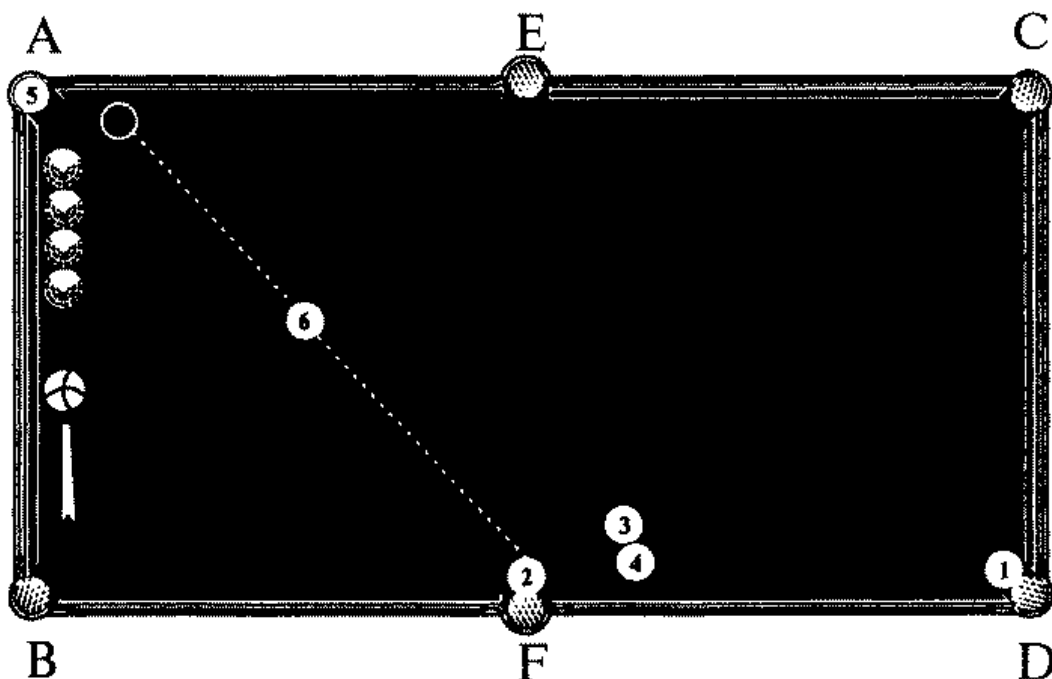
Эта задача очень эффектна в исполнении. Игральный шар откатывают назад по линии, перпендикулярной к короткому борту бильярда, не выходя из полукруга. Так как оставшийся промежуток между шарами – темный, а вынутый шар – белый, как и прочие, то вследствие иррадиации, шары сравнительно с промежутком будут казаться шире – как бы сдвинувшимися. Игральный шар чистым сильным ударом пускают вперед, он ударится в один из стоящих вплотную на точке красного шаров. Один из них пойдет в лузу **A**, другой – в **B**, куда они и столкнут соответствующие шары (фиг. 178).



Фиг. 178. Решение задачи № 21

Решение задачи № 22

Надо поставить игральный шар, как показано на фиг. 179.



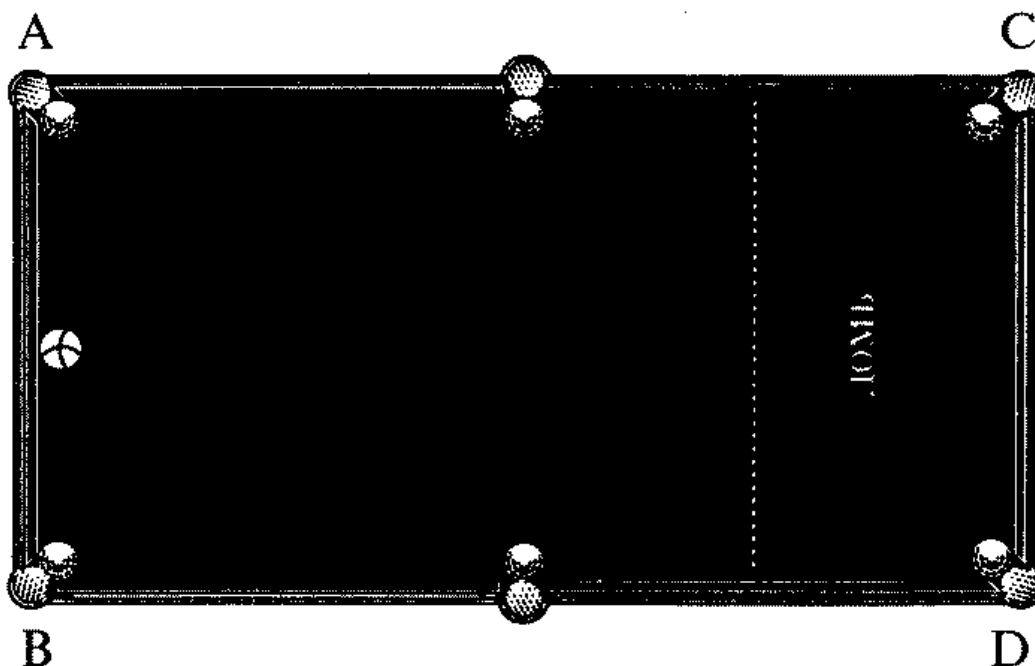
Фиг. 179. Решение задачи № 22

От сильного удара шар №5 упадет в лузу **A**. Шар №6 пойдет дуплетом или в лузу **D**, или в лузу **F**, причем столкнет туда соответствующий шар. Шары №3 и №4 поставлены для маски. Иначе было бы легко игральным шаром резать шар №2 в лузу **F** и затем абриколью в лузу **D** сделать шар №1.

Маскированный дуплет выходит или в угол, или в среднюю – в зависимости от установки шаров №5 и №6. Если центры их находятся на линии, перпендикулярной к короткой диагонали бильярда, соединяющей лузу **A** с лузой **F**, то шар №6 пойдет в угол. Если шар №6 будет стоять ближе к лузе **A**, чем шар №5, то шар №6 пойдет в среднюю.

Решение задачи № 23

Эта задача представляется невозможной, но на самом деле она легко выполнима. «Дом» или та часть бильярда, откуда начинают играть, пусть примыкает к борту **CD**. Если шар поставить в точке к середине борта **AB**, то ни одного из висящих над лузами шаров нельзя сыграть из дому. Бесполезно прибегать к машинке и «тычку». Игральный шар даже не пойдет дуплетом (фиг. 180).



Фиг. 180. Решение задачи № 23

Решение задачи № 24

Это очень легко, если поставить один шар над средней лузой, а второй – над угловой по тому же борту.

Решение задачи № 25

Эта задача труднее предыдущей, но все-таки решается легко. Три шара ставят: один – над средней лузой и два – над угловыми дальнего короткого борта.

Около средней точки бильярда ставят два шара по линии, соединяющей средние лузы, для игры шаром. Подобным же образом ставят по два шара по диагонали в каждую угловую лузу. Когда поставлено так шесть вспомогательных шаров, их сближают настолько, чтобы одним ударом игрального три шара покатались бы к шарам над лузами и положили бы их туда. Этот удар красив и интересен.

Решение задачи № 26

Решают эту задачу, как и предыдущую, но прибавляют еще два шара для второй средней лузы. Значит, шары следует поставить над двумя угловыми лузами дальнего короткого борта и двумя средними. Вспомогательные шары ставят несколько ближе к дому от средней точки бильярда.

Решение задачи № 27

Шары ставят над всеми лузами, кроме одной. Вспомогательные шары ставят еще ближе к дому, чем в предыдущей задаче. Прием при решении – тот же.

Решение задачи № 28

Решается задача подобно задаче № 27.

Решение задачи № 29

Эта задача весьма эффектна. Сильным французским ударом пускают игровой шар в правый борт близ угловой лузы, сбивают стоящего над ней шара абриколью, после чего, делая дуплет, игровой шар идет к левой средней лузе и кладет в нее стоящего над ней шара.

Решение задачи № 30

Ставят игровой шар близ «ожерелья», концом кия перебрасывают его через «ожерелье» и кладут шара над лузой в эту лузу. Интереснее – другой штрих. В игровой шар ударяют сверху кием под углом примерно в 50°. Игральный шар делает скачок от плоскости бильярда и кладет шара в лузу.

Техника исполнения

Техника исполнения во всех отраслях человеческой деятельности неудержимо идет вперед и вперед. И, по-видимому, нельзя положить ей предела. Это – до такой степени важный всемирный закон прогресса, что нужно удивляться, почему до сих пор он не сделался предметом изучения и специального исследования.

Что такое эта техника исполнения? Всякое исполнение: игра, беганье, пение, физические упражнения – это все исполнение различного рода действий, которые могут быть совершены с большим или меньшим искусством.

Отсюда является *техника исполнения*.

Насколько она возвышается с течением времени, видно из самого беглого обзора разных сторон деятельности человека.

Возьмем искусства. Скрипичная техника скрипачей XVII века едва достигала упражнений ученика второго класса консерватории. Концерты Виотти, вызывающие фурор, казались в свое время верхом трудности.

Их без труда исполняет теперь десятилетний мальчик. Что же касается концертных вещей для скрипки нашего времени, то вещи Эрнста, Венявского, Чайковского (великолепный первый концерт) даже не могли пригрезиться древним скрипачам; так они трудны и разносторонни.

Но если уж зашла речь о музыке, то поистине здесь шагает в сапогах-скороходах фортепьянная литература.

Как жалки и элементарны были ее первые шаги! Как пышен и роскошен расцвет ее в наше время!

Сравните наивные песенки, аранжированные для слабого шестиоктавного клавиесина, каждой клавише которого соответствовала тоненькая кишечная струна, с великолепными фортепьянными пьесами нашего времени. Что за звук издает подобный инструмент: жалобный мягкий писк на высоких нотах и нечто вроде тихого шума на низких.

И вот этот инструмент превратился в ослепительно блестящий громогласный рояль Штейнвея, Бехштейна, Ратке (Петербург), а соответственно этому выросла и развилась игра фортепьянных виртуозов.

Факт налицо: техника инструмента и техника исполнителя находятся в соответствии между собой. Этот принцип распространяется решительно на все. Сравните револьвер Кольта – пятизарядный, заряжавшийся, как пистонное ружье, с

дула, стрелявший слабо и неверно, с новейшим браунингом, с автоматической коробкой, наполненной пулями со стальной оболочкой.

Сравните и стрельбу из этих револьверов. Сравните артиллерию – древнюю и новую.

Сравните литературу прошлого века с новейшей, технику театральных пьес, старинных пьес и новейших, взгляните на успехи фотографии, электротехники, которые являются плодами человеческого мышления и технического исполнения.

Взгляните на всемирные рекорды в беге, поднимании тяжестей, борьбы, плавании, езде на велосипедах.

Ведь это только человек, совершенно не знакомый со спортом, может наивно и невежественно утверждать, что древние атлеты стояли выше современных.

То же самое замечается и в той отрасли человеческой деятельности, которой посвящена эта книга – бильярдной игре. С каждым годом игроки становятся все сильнее и лучше. Это находится в прямой связи с улучшением фабрикации бильярдных.

Тут я должен оговориться.

Всякий предмет, всякая вещь развивается более или менее быстро, пока идея ее не будет выражена с достаточной силой. После этого дальнейший прогресс вещи становится весьма медленным. Двухколесный велосипед с пневматическими шинами, появившийся в 1892 г., в первые десять лет своего существования подвергся невероятным превращениям, пока не выработался теперешний тип его, который улучшить уже нелегко: идея близка к своему надлежащему осуществлению.

Подобно велосипеду, после кия Манго 1827 г., стал развиваться французский бильярд и скоро достиг того совершенства, которое только возможно для инструмента этого типа.

Я скажу более: идея французского бильярда в настоящее время исчерпана, по-видимому, вполне. Дальнейшие улучшения для него могут быть ничтожны.

В самом деле, взгляните на французский бильярд. Это – стол с четырьмя сплошными бортами. Никакое искусство столярной техники не сделает в нем чего-либо, что влияло бы заметно на игру. Размеры бильярда, вес и диаметр шаров, длина и вес кия, упругость резины – все это было тысячу раз измерено, вычислено на практике.

И вот, имея столь прекрасный, вполне законченный с технической стороны инструмент, игроки принялись изучать его и усовершенствовать карамбольную игру.

Двадцать лет назад игроки, делавшие 200 карамблей с кия, считались выдающимися. Теперь есть игроки, делающие *десятки тысяч карамблей с кия*.

Это показывает с достаточной ясностью, как шагнула вперед *техника исполнения*.

Далеко не так обстояло дело по отношению к русскому бильярду. До 1840 года шары для этого бильярда были с *китайское яблочко*. Шары пятишаровой партии – величиною с грецкий орех считались в пятидесятых годах прошлого века уже крупными. Я сам их видел и играл такими шарами.

Бильярды представляли подобие высокого стола на тонких ножках с огромными, неуклюжими лузами. Именно про эти лузы Бакастов писал, что в них шары могут вкатиться рядом.

Представьте себе превосходного игрока доброго старого времени, игра которого развилась на таком бильярде. Про него говорят, что он кончает партию с кия.

Да какая же заслуга ее кончить при таком отношении величины шаров к размерам луз? Чтобы столкнуть в них шары, не нужно ни верности глаза, ни руки.

Такой бильярд и такая игра для нас смешны, наивны и неинтересны. Такой бильярд в настоящее время – не более, как игрушка для подростка.

И вот, иной ремонтер резал желтого в среднюю, т.е. сваливал орех в огромный ковш, потом загонял этот орех в другой ковш – в угловую лузу и т.д., и партия была кончена с кия. Грош цена такой игре!

М. Ерыкалов и А. Фрейберг первые в Петербурге стали работать над усовершенствованием бильярдных. Бильярд М.Н. Ерыкалова, который издал в 1834 г. и правила бильярдной игры, дальше Петербурга не пошли и со смертью своего автора не получили особой известности.

Но А. Фрейберг повел дело иначе. Я знал его лично. Прежде всего, он обладал большим талантом: он понимал интуитивно, к чему надо стремиться, чтобы возвысить игру на шестилузном бильярде. Он определил ширину устья лузы (76 мм), наилучший размер шара (70 мм).

По его лекалам режутся лузы на современных фабриках.

Шестилузные бильярдные еще раньше фабриковались в Вене, Берлине и в Варшаве. Когда я начинал писать эту книгу, в 1883 г. в Варшаве играли преимущественно на бильярдах с лузами. Эти бильярдные были малы (4 аршина), с громадными лузами и шарами в 65 – 66 мм, т.е. довольно мелкими.

Когда игральный шар при игре в пирамидку выходил на середину, то партия посредственным игроком, обыкновенно, кончалась с кия. Приходилось все время жаться к борту, и это уменьшало интерес игры.

Когда являлся в Варшаву игрок из Петербурга или Москвы, воспитанный в игре на фрейберговском бильярде, он бил всех, как хотел. Это был общеизвестный факт. Про такого игрока заранее говорили, что он должен давать большие форы. Иначе с ним и играть не хотели.

Отчего же это происходило?

От того, что хороший бильярд развивает до высокой степени игру игрока.

Из всего того, что сказано о французском карамбольном бильярде, видно, что этот бильярд доведен в наше время до такой высокой степени совершенства, что дальнейшие улучшения в нем незаметны.

Сообразно этой законченности в выработке карамбольного бильярда, неизмеримо развилась и техника игры на нем.

Но русский шестилузный бильярд далеко еще не доведен до совершенства. По мере того как он улучшается и будет улучшаться, будет возвышаться и техника русских бильярдных игроков.

Что могло бы улучшить, однако, русские бильярдные?

Вот – что.

Во-первых, бильярдные фабриканты должны согласиться делать *лузы только одного размера*, а не трех (бильярдные трудные, средние и легкие).

Затем, фабриканты должны остановиться только на одном диаметре шара. Я предлагаю 71 мм диаметр шара и лузу в 75 миллиметров.

Тогда для всех русских бильярдных будут шары только одного диаметра. Это тотчас улучшит фабрикацию бильярдных и возвысит игру.

Затем, бильярдные фабриканты должны признать то, о чем я твержу с давних пор.

Бильярд – не кегельбан. Чем он строже, тем он лучше и тем хуже.

Лучше – потому что такой бильярд требует лучшей техники, т.е. тотчас разделяет игроков на хороших и плохих.

Хуже – потому что такой строгий бильярд в большинстве случаев принимает только прямые шары в *угловые лузы* и крайне туго и неохотно берет все остальные шары.

Когда игра сводится к деланию только прямых шаров, она – груба, кегельбанна.

Я терпеть не могу кегельбанной игры на бильярдах с узенькими крошечными лузочками и огромными шарами.

Бильярдная игра должна быть в возможно высокой степени *разнообразна*. Сделайте узкие лузы, крупные шары, но пусть обязательно *правильно и резко взятые на сильном ударе* бортовые шары падают.

Я требую только, чтобы лузы имели бы более короткое устье, нежели это делается теперь. Поверьте, такой бильярд вовсе не будет легким. Он будет требовать и верности глаза, и силы удара. Отыгрыш на нем будет превосходен.

Когда будет выработан окончательно диаметр лузы и шара, тогда решится спорный вопрос о силе упругости борта. Я стою за среднюю упругость борта. Играть на бильярде с жесткими бортами отвратительно.

Играть на бильярде с слишком упругими бортами – тоже неприятно: они мешают силе удара.

Ввиду той тесной связи, в какой находится искусство играющих с конструкцией бильярдных, и того важного значения, которое имеет совершенство фабрикации на высоту бильярдной игры – этим вопросом следует серьезно заняться. В наше время профессиональных съездов пусть соберутся бильярдные фабриканты. Это для них давно пора.

В настоящее время шестилузные русские и французские карамбольные бильярды вырабатывают следующие фабрики:

В Петербурге: «Торговый дом А. Фрейберг», П.Н. Соловьев.

В Москве: В.К. Шульц, К.К. Шольц, братья Богомолы.

В Варшаве: Я. Турский, И. Павловский, Ф. Трошель, К. Миллер.

В Одессе: В. Галушкин, Дагис.

В Лодзи: А. Клиосе.

В Ростове-на-Дону: «Яков Гоц».

Бильярдные шары

Слоновая кость состоит из расположенных радиусообразно от средней оси мелких сосудов, заключающих продукты животного клея, и имеет характерную свойственную ей упругость.

Резкая перемена температуры сильно влияет на слоновую кость. От жара, от мороза она легко дает трещины, что происходит от неравномерного быстрого сжатия или расширения ее. Отсюда следует, что с бильярдными шарами надо обращаться крайне осторожно и хранить их в теплом сухом помещении.

Опыт показывает, что шары из здоровой кости не крошатся при самых сильных ударах друг о друга или о края лузы, защищенной обивкой.

Шары крошатся от удара в выставившийся гвоздь. Если на шаре показалась щербина, его надо немедленно заменить другим, так как такой шар портит борта, сукно и другие шары.

Шары из композиции пока не могут вполне заменить шары из настоящей слоновой кости.

Эти шары делаются из бумажной массы (американские), из каучука, из целлулоида с костяными опилками. Последняя композиция по весу, упругости и виду наиболее приближается к слоновой кости. Эти шары известны под названием бонзолиновых.

Бонзолиновые шары были выпущены одной лондонской фирмой в 1902 г.; через Берлин они попали в Россию. Вес такого шара почти вполне соответствует весу шара из слоновой кости. Бонзолиновая масса, по моим опытам, горит, слоновая кость – нет.

Шары из композиции, безусловно, необходимы ввиду постепенного вымирания слонов и тех ужасов, с которыми сопряжено добывание слоновых клыков. По отчетам исследователя Центральной Африки Стенли, торговля слоновьей костью сопровождалась сожжением негритянских деревень и истреблением целых племен.

Каждый бильярдный шар из настоящей слоновой кости стоит жизни одному человеку (Стенли).

Литература бильярдной игры

Литература бильярда очень бедна. Это относится не только к сочинениям на русском языке, но и к иностранным. За несколько столетий существования бильярда не наберется и двадцати хороших сочинений о бильярде на всех языках вместе.

Большая часть этих сочинений – это правила игры на бильярде или небольшие статьи, рассуждающие не столько об игре, сколько о разных предметах, относящихся к бильярду.

Русская

1. Правила бильярдной игры, составленные М.Н. Ерыкаловым. С.-Петербург, 1834 г.

Эти правила, кажется, древнейшие. Они заключают в себе описания пятишаровой партии, партии в пирамидку и карамбольной французской в 3 шара, русской карамбольной в 5 шаров, «гусарской», «морской» и в «а-ла-гер».

2. Правила бильярдной игры, составленные маркером Московского купеческого собрания Р. Бакастовым. Москва, 1853 г.

3. Общепринятые в России правила бильярдной игры, составленные А. Фрейбергом. С.-Петербург, 1853 г.

4. Правила игры в шахматы, шашки, бильярд и т.д. С.-Петербург, 1880 г. Сергея Галактионова.

5. Теория бильярдной игры. Перевод с французского. С.-Петербург, 1847 г., издание типографии Праца.

Это – перевод книги Манго: *Noble jeu de billard*. Брюссель, 1828 г., почти неизвестный любителям бильярдной игры и составляющий библиографическую редкость.

6. Самоучитель бильярдной игры Москва. К.К. Шольц.

Это небольшая малограмотная брошюрка, составленная из ненужных «правил» и наивных рассуждений, не имеющих значения.

Бильярд, практическое пособие для изучения теории и техники бильярдной игры. С.-Петербург, 1890 г., изд. тип. А. Траншеля.

Автор лингвист, образованный человек. Книжка его заключает прекрасную сравнительную терминологию бильярда на главных европейских языках.

Нельзя, однако, согласиться со взглядом автора на теорию бильярдной игры. По его мнению, теория должна представлять собрание математических (механических) законов, управляющих движением шаров на бильярде.

Несостоятельность этого взгляда уже доказана книгой Кориолиса, наполненной дифференциалами и интегралами; это не математический трактат и не руководство к игре. Ни то, ни другое.

Теория бильярдной игры должна представлять как бы *живого превосходного игрока, который стоит около любителя и учит его играть, объясняя все удары и*

шансы игры. Но чтобы написать подобную книгу, надо иметь такую мощь изобразительности, какая редко встречается и у великих мастеров слова.

Немецкая

- 1) Anweisung und Regeln zum Billard-Spiel. *C.G. Huhn*. Leipzig. 1791.
- 2) Taschenbuch für Billardspieler. Leipzig. 1800.
- 3) Gründliche und vollständige Anweisung in der Kunst Billard zu spielen. Leipzig. 1800.
- 4) Taschenbuch für Billardspieler. Wien. 1805.
- 5) Neuster Spielalmanach für Karten, Schach, Brett, Billard, Kegel und Ball Spieler. *G.W. von Abenstein*. Berlin. 1820.
- 6) Die Kunst im Billardspiel Meister zu werden aus dem Französischen. 1825.
- 7) Die Kunst in kurzer Zeit im Billardspiel Meister zu werden. *V.R. Grüner*. Wien. 1836.
- 8) Billardschule für Lernende und geübtere Billardspieler. *H. Alectius*. Quedlinburg. 1837 (1830?).
- 9) Der Billardspieler wie er sein soll. *A. Edlon*. Quedlinburg. 1840.
- 10) Unterricht im Billardspiel. *E. Möley*. Leipzig. 1841.
- 11) Theorie und Praxis des Billards. *A. Frei*. Weimar. 1847.
- 12) Allgemeine Regeln zum Billardspiel. *A. Edlon*. Quedlinburg und Leipzig. 1850.
- 13) Der Billardspieler in seiner größten Ausbildung. *C. Vanderheid*. Wien. 1866.
- 14) Der elegante Billardspieler. *Th.An. Thoropos*. Kolberg. 1873.
- 15) Das feine Billardspiel. *W. Kranefeldt*. Berlin. 1874.
- 16) Das Billardspiel und die ihm zu Grunde liegenden Gesetze der Naturlehre. *M. Eduard*. Wien. 1874.
- 17) Der Lehrer des Billardspiels. *J.B. Dorfelder*. 1874.
- 18) Das Billardbuch. *C. Bogumil*. Leipzig. 1876.
- 19) Das Billardspiel: theoretisch-praktische Anleitung zur Erlernung und zum Verständnisse des Billardspiels. *M. Eduard*. Wien. 1887.
- 20) Das Carambolage-Spiel. *C. Achard*. Berlin. 1874.

Английская

- 1) Billiards Made Easy. *Winning Hazard (Albert De Vere)*. London. 1873
- 2) Billiards for Beginners. *Captain Crawley (George Frederick Pardon)*. London. 1868
- 3) The Billiard Book. *Captain Crawley (George Frederick Pardon)*. London. 1866.
- 4) Billiards. *Joseph Bennett*. London. 1873.

Французская

- 1) Théorie mathématique des effets du jeu de billard. *G. Coriolis*. Paris. 1835.
- 2) La physiologie du billard. *Amateur*. Paris. 1840.
- 3) Le billard: appris sans maître. *E. Mangin*. Paris. 1891.