

Леман А.И.

Теория бильярдной игры: руководство для новичков и артистов (с чертежами)

1884

От автора

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 *наузад*, 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. Желающие и увлеченные прелестью и трудностью игры (как то всегда бывает с молодыми

игроками), найдут здесь для себя много добрых советов, и я глубоко убежден – не один студент, не один ротмистр скажет мне от души спасибо за эту книгу.

Я разделил сочинение на три части: первая часть, *элементарная*, включает 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.

Автор

Часть элементарная

Глава I

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 богатые семейные дома. Дамы, молодые девушки с увлечением предаются этой прекрасной игре. Только потому и могли явиться новейшие «столы-бильярды» для игры *сидя на стуле* (См. ниже об этом. *Примечание автора*).

У нас в России культ бильярда далеко не развит, хотя русские и превосходят все нации по своим бильярдным способностям. Только в последнее время заметен прогресс в этом отношении.

Главным препятствием к распространению этой игры служит дороговизна бильярдных столов (от 400 руб. до 3000 р.) и слишком высокая плата, взимаемая за время игры. Везде в публичных местах берут за час 60 к. Следовало бы заставить содержателей бильярдных столов брать плату с каждой партии отдельно не более 5 к., что было бы все-таки солидным вознаграждением, ибо в час играют обыкновенно 5 партий.

Некоторые смотрят на бильярдную игру, как на простое катание шаров. Это происходит оттого, что эти господа ни разу не пробовали серьезно поиграть. Почти всякий, взявший кий в руки, впоследствии становится *страстным* игроком.

Игра на бильярде была давным-давно известна в Китае, когда в Европе об ней не имели и понятия. Там была известна и наклеянная 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.

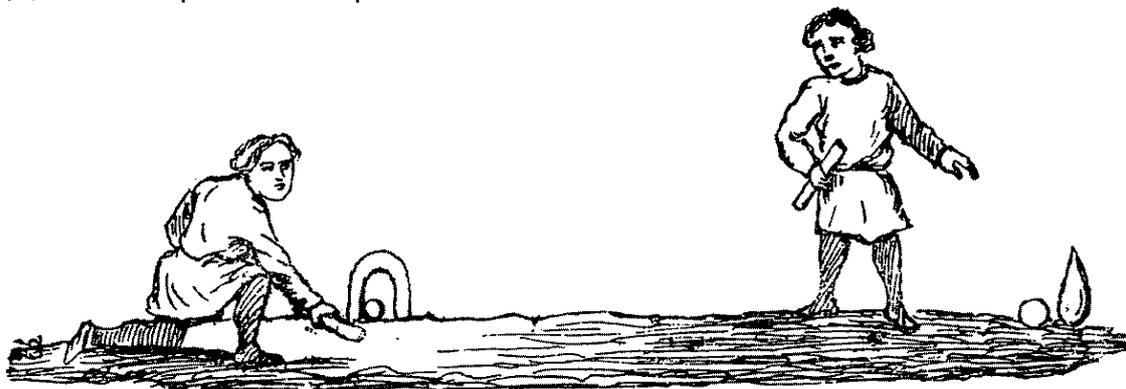
Первое известие о бильярдной игре относится к XVI веку. Одним из историков Франции говорится, что Карл IX, играя в знаменитую Варфоломеевскую ночь на бильярде, «положил шары и кий и схватился за аркебуз, из которого стал стрелять по бежавшим гугенотам».

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* ак. II, сц. 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 древне-саксонских 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 ничто иное как *Pall-Mallspiel* или по-французски *pailee-mailee*. В прилагаемой фигуре 2 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.

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.

Посредине 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*.

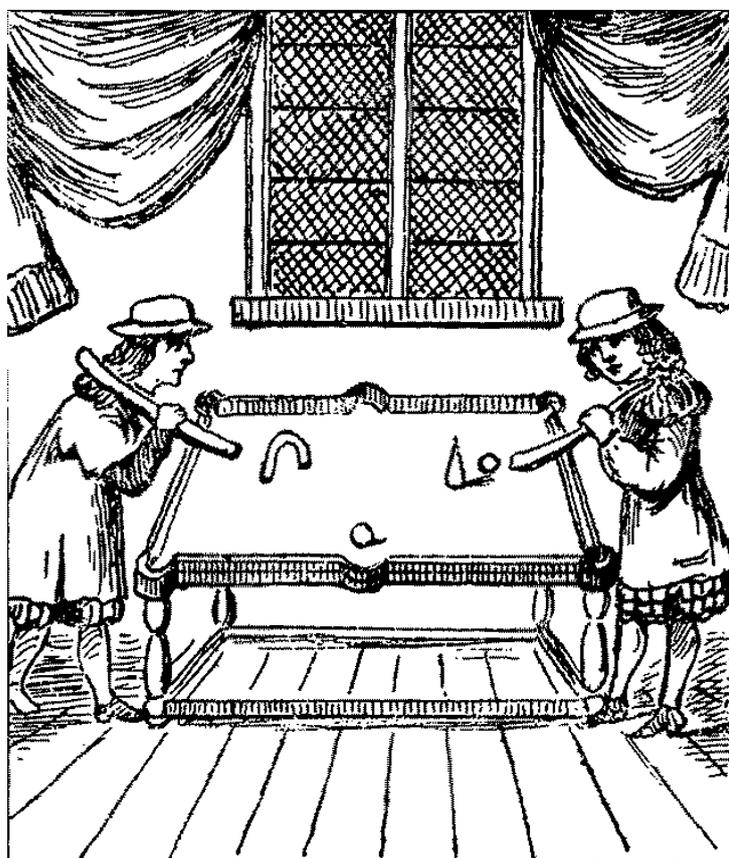
Так как нельзя было давать шару боковое вращение или делать дуплеты, то для облегчения игры и устроилось такое большое число луз.

Через столетие игра изменилась. Так допущено 6 луз.

Обратили большое внимание на тщательное приготовление плоской доски бильярда. Борты 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 смешно, 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 II в 1760 г. стат. 30, воспретил открытую игру на бильярде в трактирах и «локалях» под страхом взыскания штрафа в 10 фунтов стер.



Фиг. 2.

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 современным фрейберговским). 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 fameas Chamillard
Dê son roi le protonaire;
Qui fut un héros au billard,
Un zero dans le ministère ...

Т.е. Здесь Шамильяр похоронен.

Был долго контролером он,
И на бильярде был король,
А в министерстве ноль...

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 турникета. 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 изобрел наклейку из кожи, которая оказала удивительное действие на удары. Манго тотчас сделался основателем новой школы. Своим усовершенствованным кием (*queue á procédé*) он заставлял кружиться шар, убежать вперед, останавливаться неподвижно, отбрасываться без столкновения с другим шаром или бортом назад (могучая 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 (*Theorie mathématique des effets du jeu de billard; par Coriolis. Paris. 1835 г.*)

Вот что говорит один любитель в своей «*La Physiologie du joueur de billard*» о развитии бильярдной игры во Франции:

.... «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, которых 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 ударять 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 непрерывно 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. И его отличные кии не сразу распространились. Игроки хотели воочию убедиться в превосходстве нового кия. Около этого времени (1829 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 собой магический кий, который возбудил в кругу игроков сенсацию. Они волновались сильнее, чем астрономы при появлении новой кометы. Между тем Манго вызвал на состязания знаменитого в Тулузе игрока, майора Дугу.

В то время славился в Тулузе майор Дуга (*Douga*), 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 (*Mingaut*) в Тулузе. До сих пор майор был непобедим со своими гипсовыми киями, в которых он видел свою славу и силу, и который ему пришлось сложить в арсенале негодного оружия. Манго с 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 недолго пережил гибель своего «гипсового кия».

«С введением нового кия, продолжает *Amateur*, – количество луз уменьшилось, а дуплеты заменили простые шары. В продолжении 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 глубокому 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 фут. длины и 2/3 ф. ширины, по которому катали округленные камни, гоняя 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, Тюрингине и Саксонской Швейцарии, где играют в эту игру точно так же, как в средние века.

Затем в Германии распространилась игра на бильярде с лузами. Затем явилась с кием Манго и карамбольная партия, потом – дуплетная с 5 кеглями. В бильярдной

игре Германия целиком пользовалась усовершенствованиями французов. **Немецкая нация** наименее прочих способна к игре на бильярде.

Трудно сказать, когда именно появилась бильярдная игра в России. Достоверно известно, что в публичных местах кое-где бильярды начали встречаться с 1812 г. Это были бильярды с лузами (6), площадка их была чрезмерно велика в сравнении с шарами, которые были очень малы. Борта были слишком низки; проволочное кольцо, служащее основанием лузы, было поднято очень высоко, так что шары часто застревали в лузе, не падая вниз. Вообще до г. Фрейберга в России мало обращали внимания на тщательную фабрикацию бильярдных.

С 1850 года Россия пошла вперед совершенно самостоятельно в развитии бильярдного искусства и скоро далеко оставила за собой и Французов, и Англичан, и Американцев. 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 бильярды, на которых шары могли бы падать только при очень верном ударе. Явились строгие бильярды.

Но, несмотря на всю строгость, происходившую от того, что лузы были узки, а шары велики, бильярды были построены далеко неудовлетворительно. 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 попадали 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. Г. 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 пришлось по характеру русским игрокам, и теперь есть местности, напр. Тамбов, Курск, Воронеж, где истые любители не признают других партии. Затем появилась пирамидка (Figaro). Шары пирамидки были вначале так малы (*автору 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 по малу стали увеличивать размеры пирам. шаров, и только теперь пришли к тому заключению, что *шары пятишарной и пирамидковой партий 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 пирамид. 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 оч. Примечание автора.*). Эта игра по интересу охоты за «желтым» и «красными», по продолжительности и трудности игры, превосходит все другие партии и скоро будет господствующей игрой.

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, Тюря, Жук, маркер Роман *Бакастов* (в Москве у Печкина, ныне владетель многочисленных трактиров) и затем целая плеяда отличных игроков, о которых подробнее поговорю ниже.

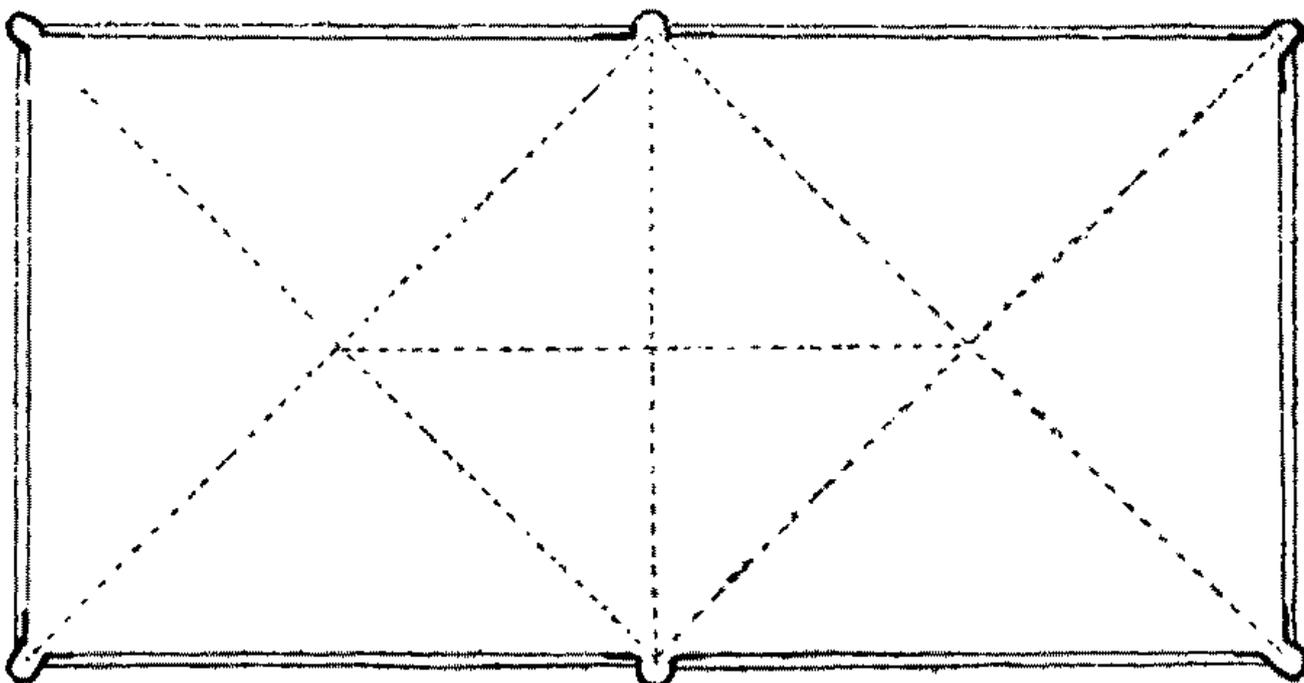
Глава II

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.



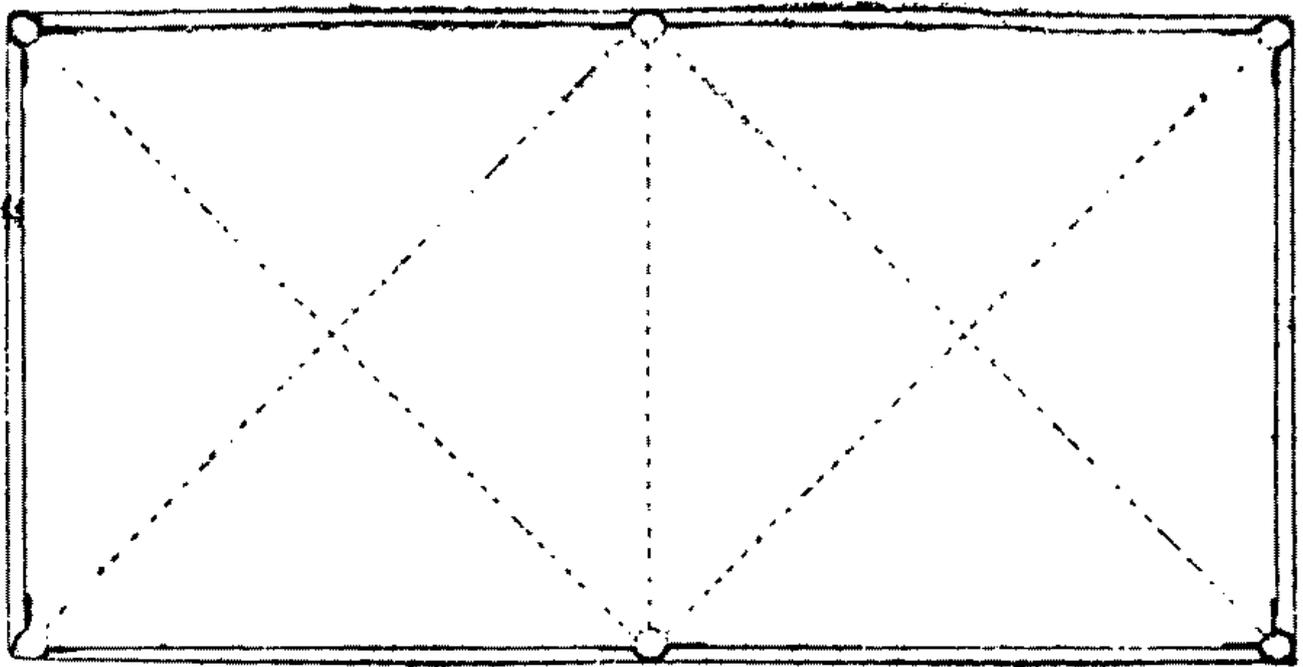
Фиг. 3. Русский фрейберговский бильярд.

Польский бильярд – лузы вырезаны в бортах, очень велики в сравнении с шарами. Борты 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.

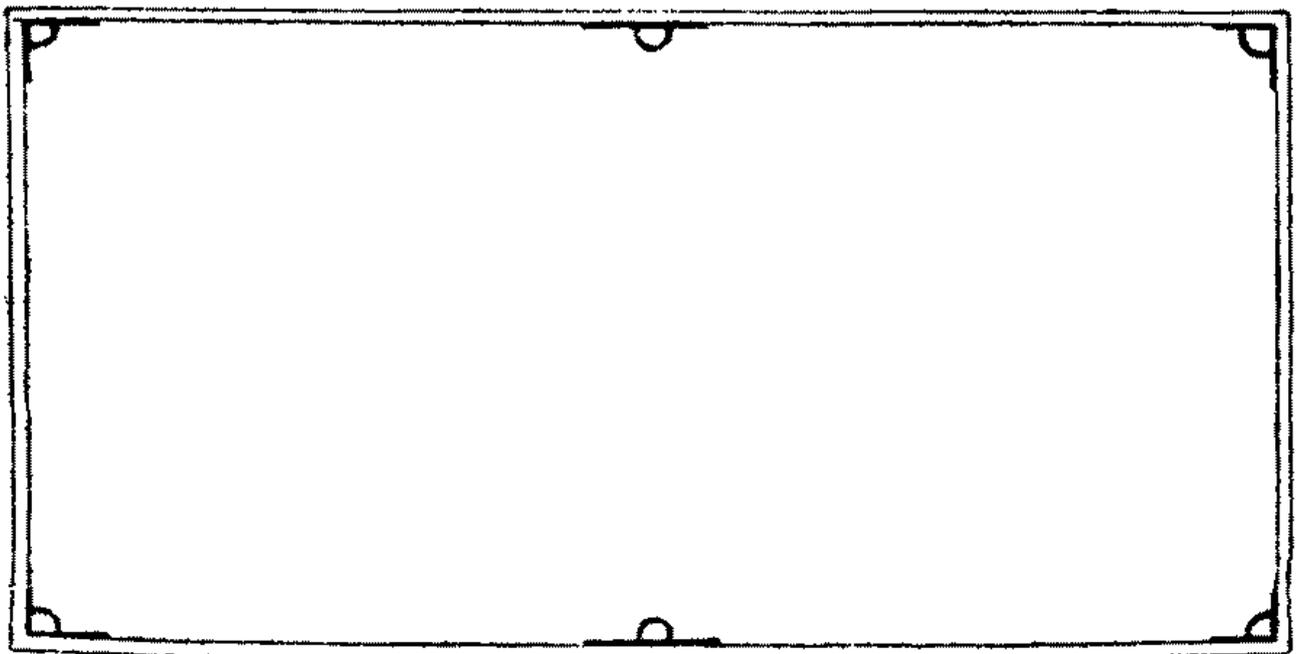
Венский бильярд или Французский бильярд с лузами – имеет большое сходство с польским. Он совершенно исключает силу удара. Борты необыкновенно упруги, средняя луза вырезана даже не в борту, а прямо в *плоскости* бильярда; также вырезаны и остальные лузы. Когда шар попадет в лузу, он проваливается и является 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.

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



Фиг. 4. Польский бильярд.



Фиг. 5. Венский бильярд или Французский бильярд с лузами

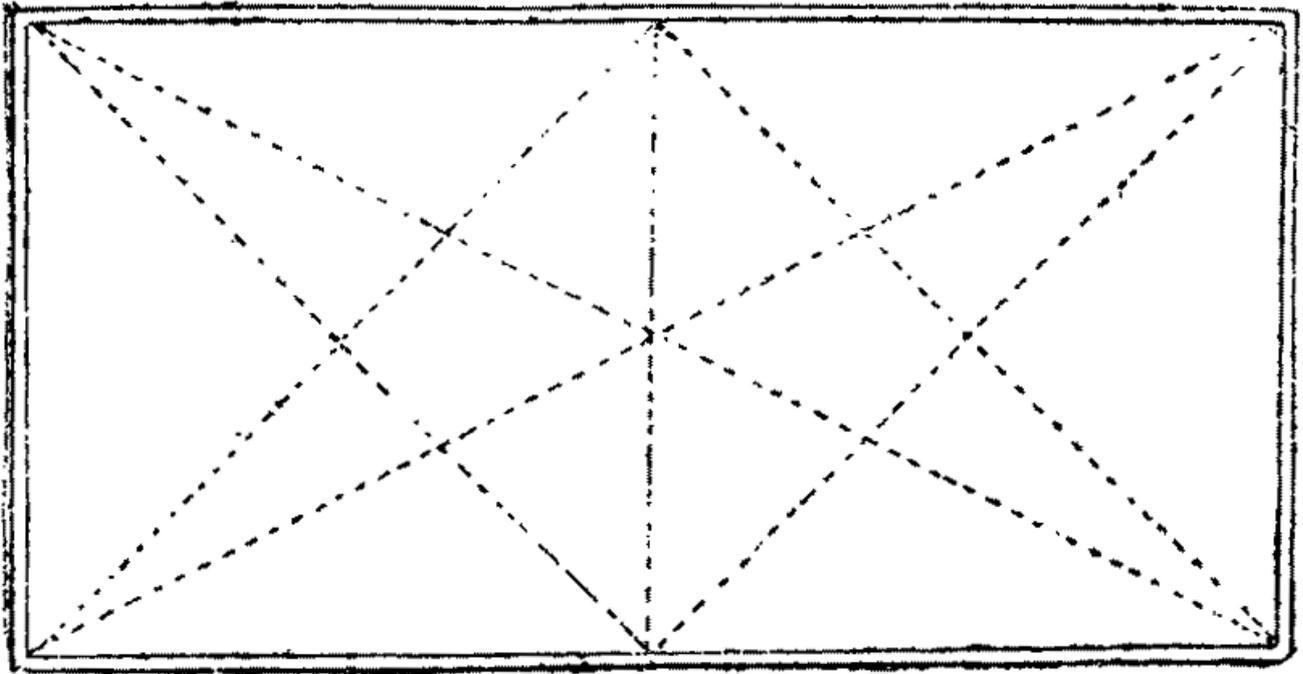
Французский и итальянский карамбольный бильярд – не имеет луз, борта очень упруги. Мал размерами.

Штос – удар.

Свой шар – шар, по которому ударяют кием.

На себя – когда свой шар нечаянно падает в лузу.

Сделать шара – 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.



Фиг. 6.

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 случаям.

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 – обратный удар несделанного шара по своему. (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 и оставлю их без изменения. Так напр. обратный удар – *contre-coup*, а по-русски вышло *контр-туш* и т.д. Примечание автора.).

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.

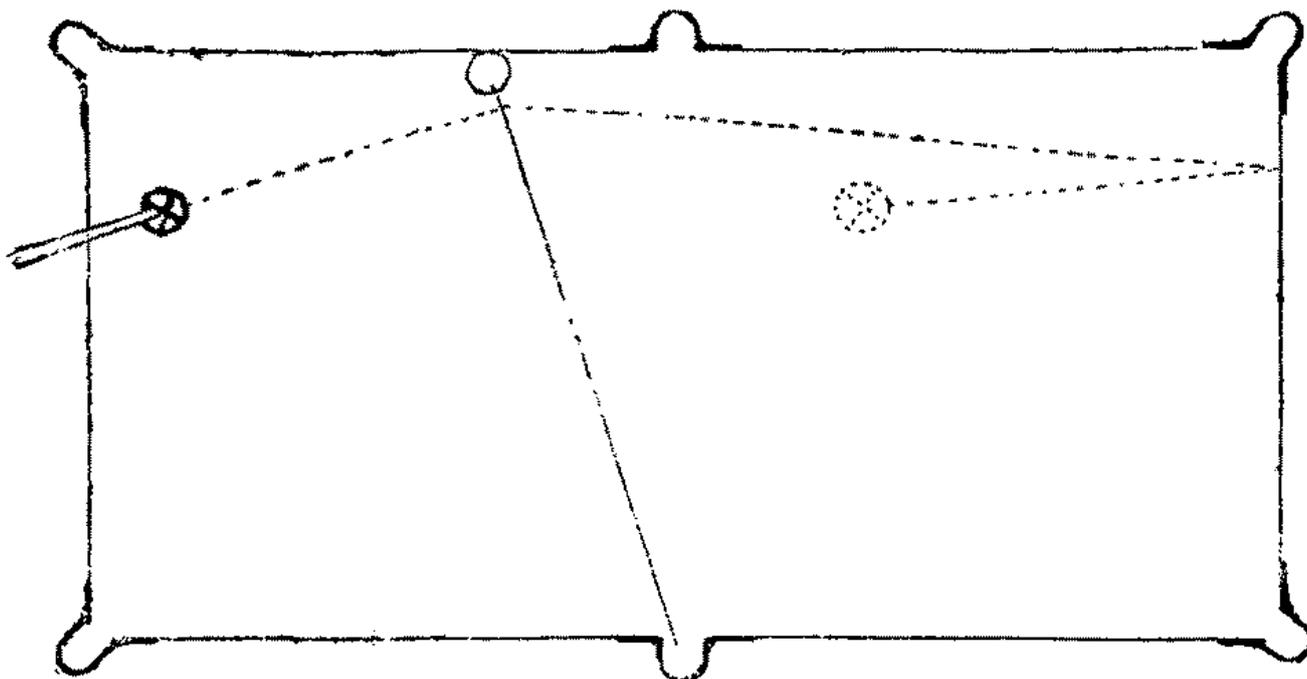
От шара – когда шар, которого играли, входя в лузу, коснется другого и все-таки упадет.

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)».

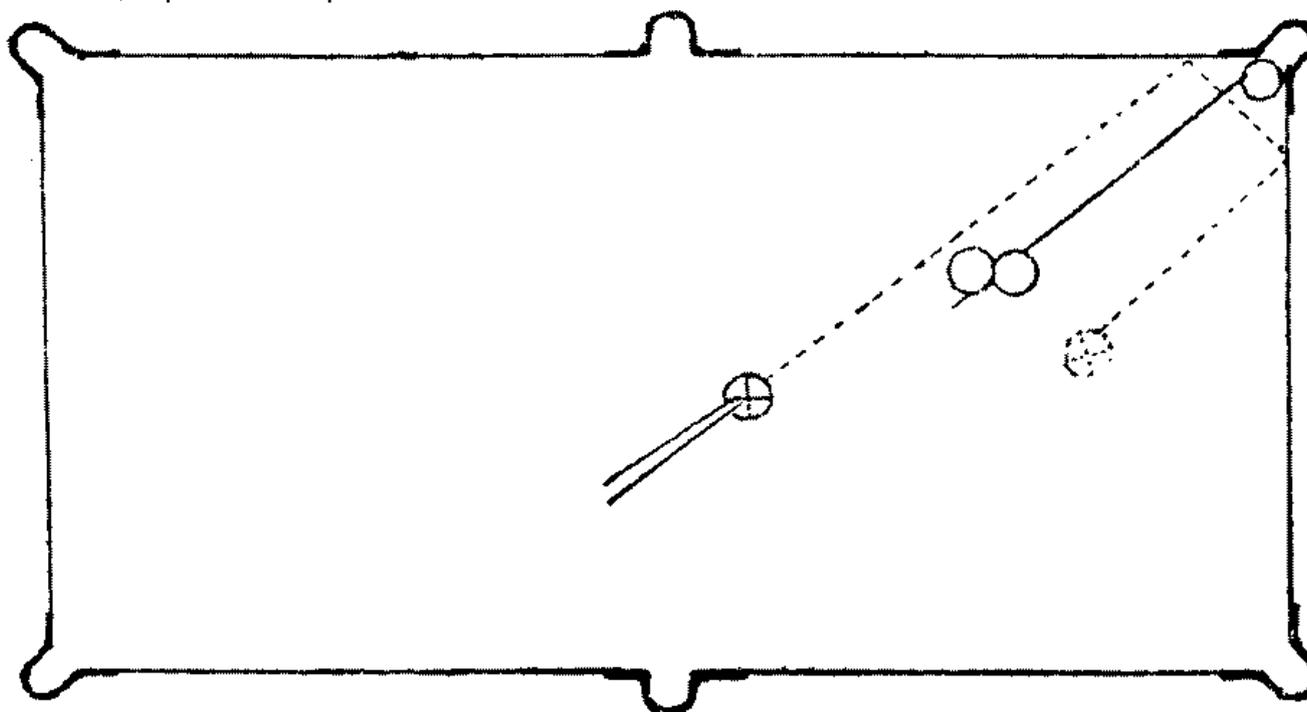
Крузе – наружный дуплет, т.е. такой дуплет, в котором свой шар уходит в другую сторону, а не назад.



Фиг. 7.

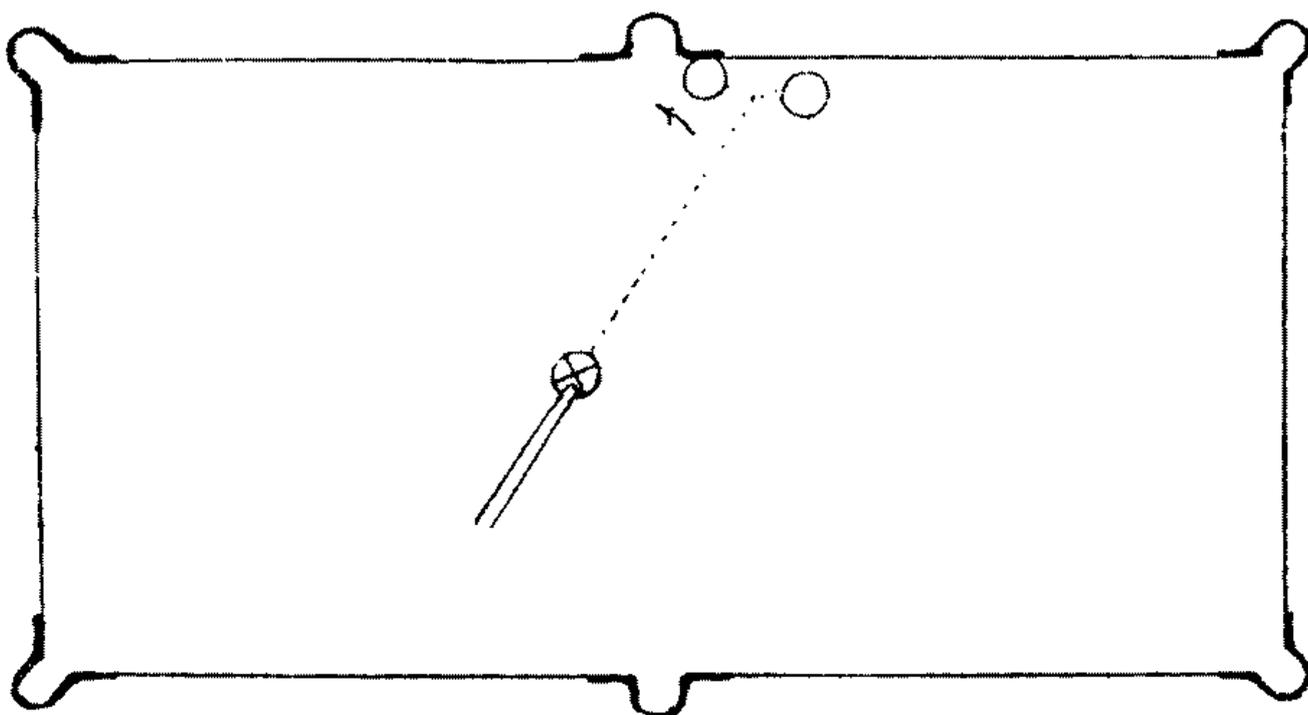
На Фиг. 7, как и на последующих, лузы увеличены для большей наглядности чертежа.

Абриколь – когда шар «повис над лузой», но не имея возможности играть его «чисто», играют от борта.



Фиг. 8.

Карамболяж – когда свой шар, ударив по шару или по нескольким, идет и кладет в лузу назначенного.



Фиг. 9.

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 мелочное и 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 на веки.

Хороший бильярд должен быть прежде всего *велик*. Это основное его достоинство имеет такое важное значение, что как бы маленький бильярд не был точен, изящен и строг, иной отличный игрок и играть-то на нем не станет: «что, мол, на *блюбочке шары катать*».

И это справедливо. На малом бильярде другой удар, другой расчет. (*Малыми бильярдами я называю в 4 аршина, в 4.25 – в игре. Есть бильярды еще меньше, но о них и писать-то унижительно. Самые большие бильярды А. Фрейберга 5 аршин в игре. Примечание автора.*). Игрок, превосходно играющий на большом бильярде, играя на маленьком также 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.

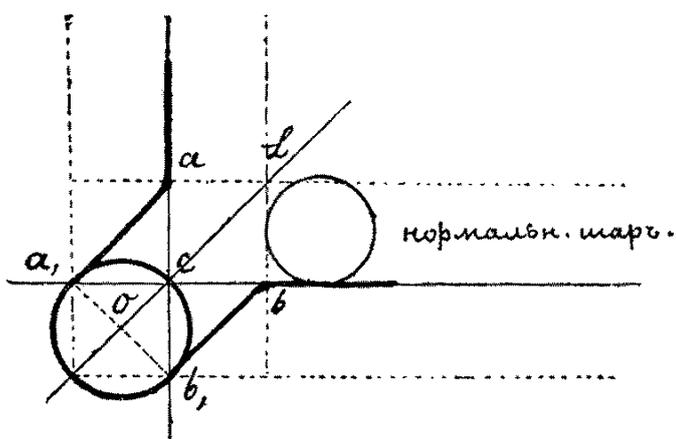
Ведь всякий бильярд на первый взгляд нетрудно сделать строгим: стоит лишь взять шары, которые едва бы входили в лузы. Правда, но это будет весьма жалкая строгость. Истинная строгость заключается в соблюдении математической пропорциональности между размерами бильярда, величиною луз и диаметром шаров (шары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

Удовлетворить этому закону в техническом отношении очень трудно, но возможно. Впрочем, некоторые мастера, например – Феге, даже не признают, чтоб бортовой шар, один из самых блестящих штосов на бильярде, мог падать, идя по борту. Другие мастера и большинство из них (польские все 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.

На точном бильярде вся чистота и прелесть игры зависит от разумной вырезки луз, а поэтому обращаю внимание гг. бильярдных фабрикантов на этот вопрос. При *всех последующих рассуждениях я буду иметь в виду только угловые лузы*. О средних, как менее важных, упомяну потом.

Мастера Бригген в С.-Петербурге, два Шольца и Шульц в Москве нашли почему-то за лучшее вырезывать лузы следующим образом.

Проведем до пересечения крайние линии бортов и продолжим их (фиг.10) От точки пересечения C отложим во все стороны произвольную величину ac и проведем параллельные линии. Тогда, соединяя точки aa_1 и bb_1 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.

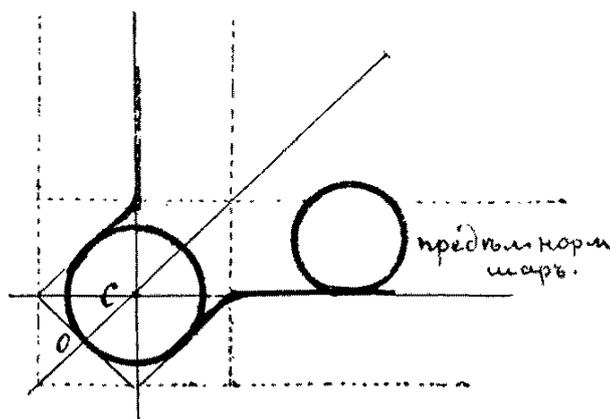
Очевидно, исходя из того положения, что бортовой шар, идя по борту, должен падать, диаметр *нормального* шара для шульцовского бильярда определится величиною Ca , т.е. - толщиной борта, а следовательно шар будет значительно *меньше*

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, не очень точно 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 Бриггеновских, Шульцовских и Шольцовских бильярдов старой системы (*в настоящее время Бригген умер, а упомянутые фабриканты стали стремиться к точной копировке А. Фрейберга; примечание автора*).

Смутно чувствуя недостатки своих бильярдов, эти господа стали делать устья угловых луз чрезмерно широкими, а среднюю лузу очень узкою; более твердые борта, которые позволяли бы развить силу удара. Но это мало помогло, ибо горбатого исправит одна могила.

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 длину устья лузы почти втрое против Бриггена (фиг.11).



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, видя, что все-таки и в его бильярдах есть что-то неладное, 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.

Между тем в Москве, в восьмидесятых годах, ученик Фрейберга, Фега, до сих пор слепо копируя своего учителя, сделал некоторые изменения в бильярде, и нельзя сказать, чтобы к лучшему.

Заметив страсть русских игроков к строгим бильярдам, Фега 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, напр. один экземпляр в Татарском ресторане в Москве.

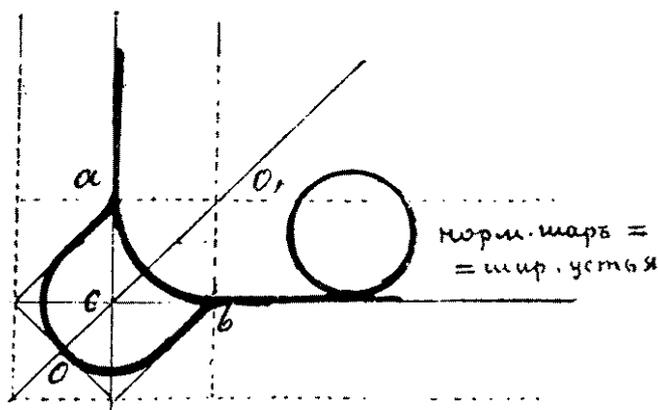
Отличительные признаки игры на последних бильярдах Феге следующие:

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, Фега 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 клапшот.

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 выше приведенные 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 гг. бильярдным фабрикантам вырезать *нормальную лузу* следующим образом.



Фиг. 12.

Подобно Фрейбергу, из точки с радиусом CO опишем полуокружность, которую сопряжем закруглениями с линиями борта. Затем из точки O' , радиусом AO' опишем дугу ab , которая *заменит устье лузы* (фиг. 12).

Очевидно, при такой вырезке луза представится чересчур открытою. 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 вырезать лузы *строго пропорционально* размерам бильярда.

Так учит теория. Простое вычисление доказывает это. Но что скажет практика, не знаю.

Что касается до средних луз, то в фрейберговских и феговыхских бильярдах остается только желать чтобы близь устья, борта не были совершенно подбиты 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

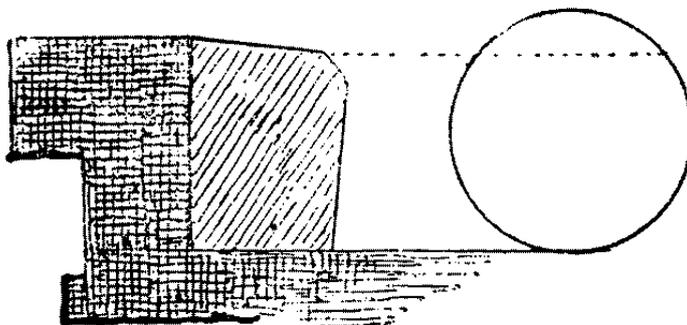
отношении. Из русских бильярдных шаров выскакивают только на бильярдах Бриггена, Шульца, 2-х Шольцев старой системы. (Кроме этих мастеров, известны следующие: Бабин, Яковлев, Янковский, Молчанов, Виноградов, Николаев и другие. Об их бильярдах поговорю во второй части книги. Примечание автора).

Борта и проч.

Огромное значение на бильярде имеют борта.

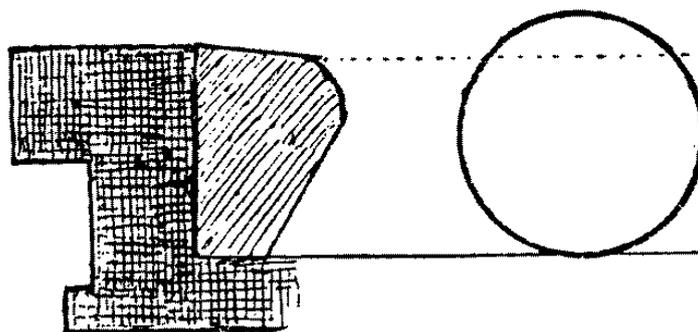
Чем тверже борта, тем грубее и сильнее удары, чем более упруги, «звонки», борта, тем изящнее и гибче удары (вот почему французская карамбольная партия отличается особенной красотой). К сожалению, чрезмерная упругость бортов исключает силу удара, а потому русские игроки требуют, чтоб борта были *упруги 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. 13).



Фиг. 13.

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. 14).

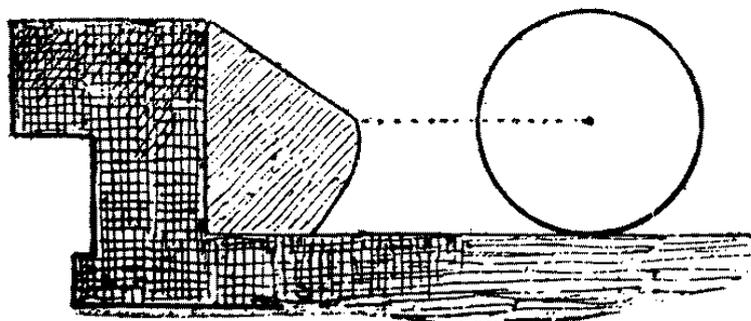


Фиг. 14.

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

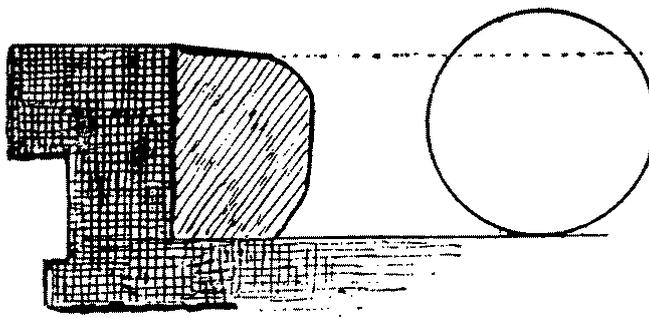
Они не приняли в соображение, как соприкасается шар с бортом: приходится ли точка приложения наибольшей силы отражения борта, против верхней его части шара

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. 15).



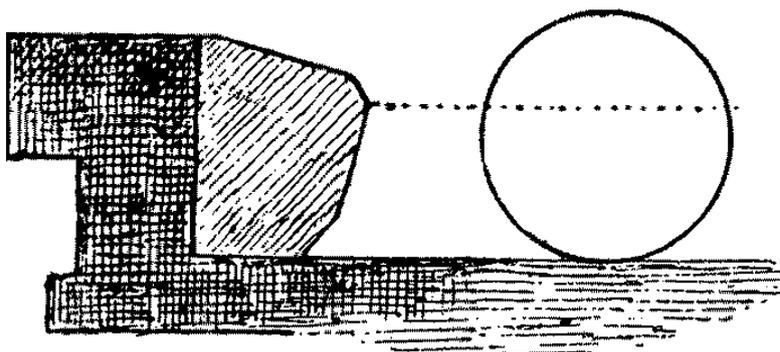
Фиг. 15.

А. Фрейберг избегнул этого недостатка, поместив точку приложения наибольшей силы отражения борта против верхней части шара (фиг. 16).



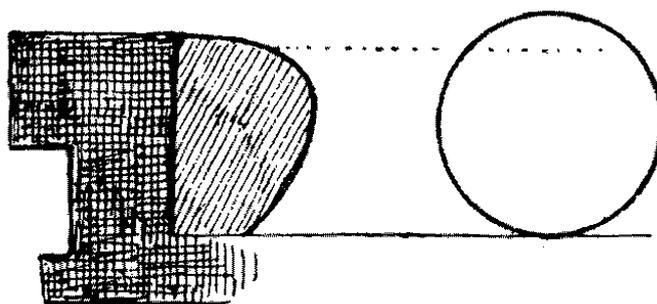
Фиг. 16.

Феге выделяет борт так (фиг. 17).



Фиг. 17.

Однако, я посоветовал бы гг. бильярдным фабрикантам делать выпуклые *полукруглые* борта, как на прилагаемом чертеже (фиг. 18)



Фиг. 18.

Такой борт дает возможность прекрасно дуплетировать и дольше сохраняет свою правильность (соглашаясь с высказанным взглядом, Феге возразил, что переделка формы для фабрикации резиновой подбивки слишком дорого стоит; примечание автора).

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, за границей гладят бильярд утюгом. У нас до этого еще не додумались.

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 осмысленной игры.

В заключение еще несколько слов о высоте бильярда. А. Фрейберг делает ее от 1 арш. 2 вер., до 1 ар. 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, игроки заметили, что на каменных досках трениедвигающегося шара значительно уменьшается против деревянных досок. Особенно это стало заметно при вращательном движении шара вследствие бокового удара («француза»). Многие удары стали невозможны на аспидных досках. Эти обстоятельства и заставили задуматься в настоящее время игроков: из какого материала делать основную доску? Потом я скажу от себя об этом два слова.

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 (турникет), 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).

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

Машинка – приспособление для игры в том случае, когда нельзя положить кий на левую руку.

Шары вытачиваются особенно тщательно из слоновой кости. Они должны быть все строго одинакового диаметра, белы, блестящи 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 бледно-голубую краску. Шары из композиции никуда не годятся (единственное исключение представляет Американская мастика, но из нее шары в России, кажется, не встречаются; примечание автора).*

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 почти не имеет значения.

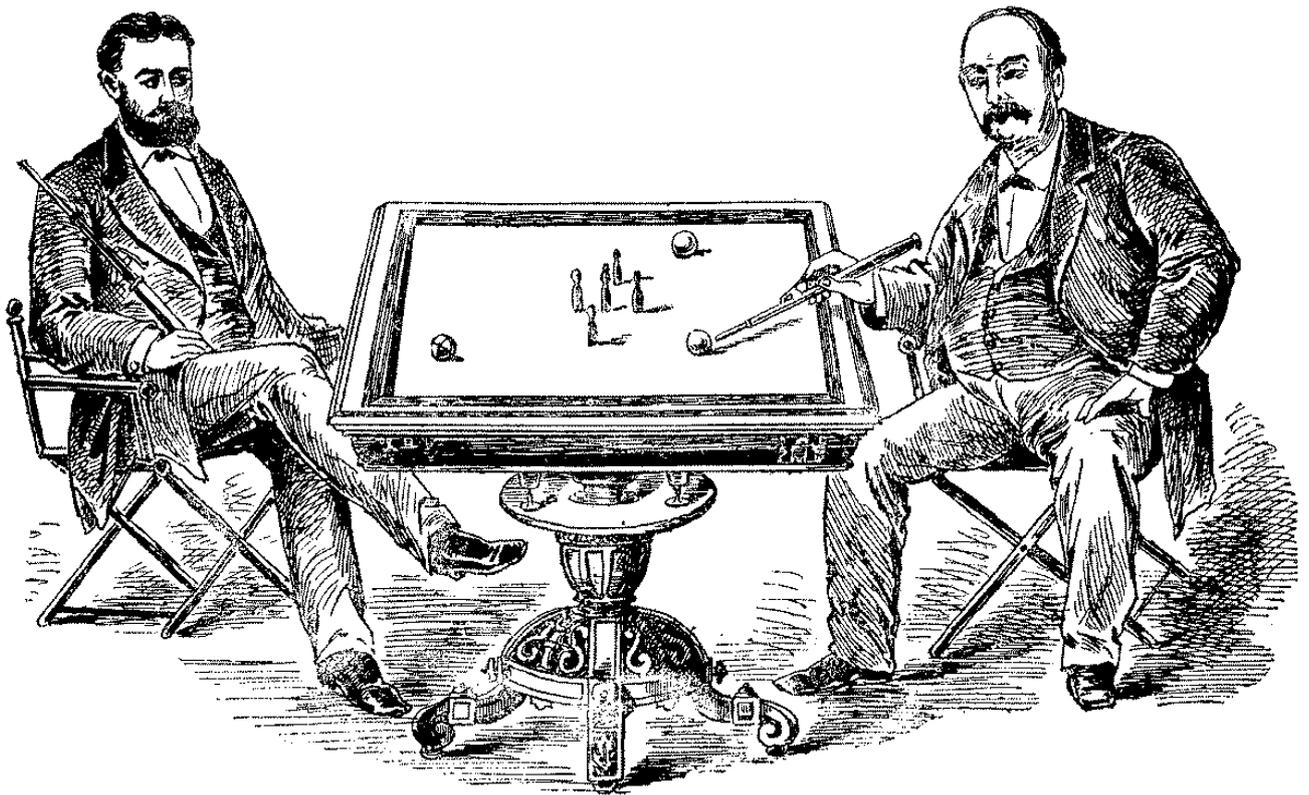
Кегли, употребляемые в немецкой и итальянской партиях, тщательно вытачиваются из пальмового и черного дерева.

Орехи – это простые деревянные шарики с №№. Употребляются для определения, в каком порядке игроки должны играть.

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

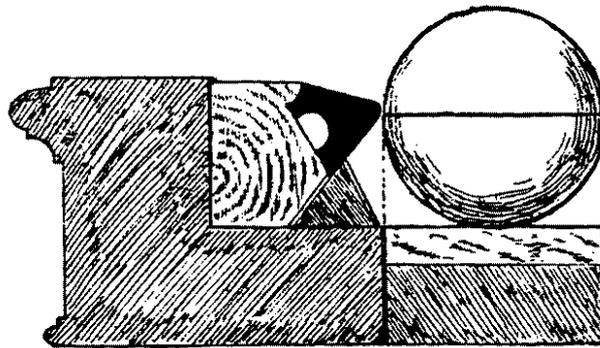
Таков современный бильярд. Однако, бильярдное искусство так быстро идет вперед, что уже в настоящее время необходимы важные и радикальные улучшения в фабрикации бильярдных столов. По всей вероятности, скоро будут, не возвращаясь к штучным деревянным доскам, накладывать на стол бильярда тонкий стальной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

Теперь придумали делать «столы-бильярды» для карамбольных партий (фиг. 19). Такой бильярд совершенно подобен столу, как это видно из прилагаемого рисунка. Когда игроки желают играть, в боковое отверстие стола вставляют ключ и вертят его. Тогда из стола выходят борта, 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.



Фиг. 19.

Кроме того, здесь надо сидеть, а это тоже исключает из бильярдной игры одно из важных достоинств: превосходное гимнастическое упражнение. Чертеж новейшего борта изображен на фиг. 20.



Фиг. 20.

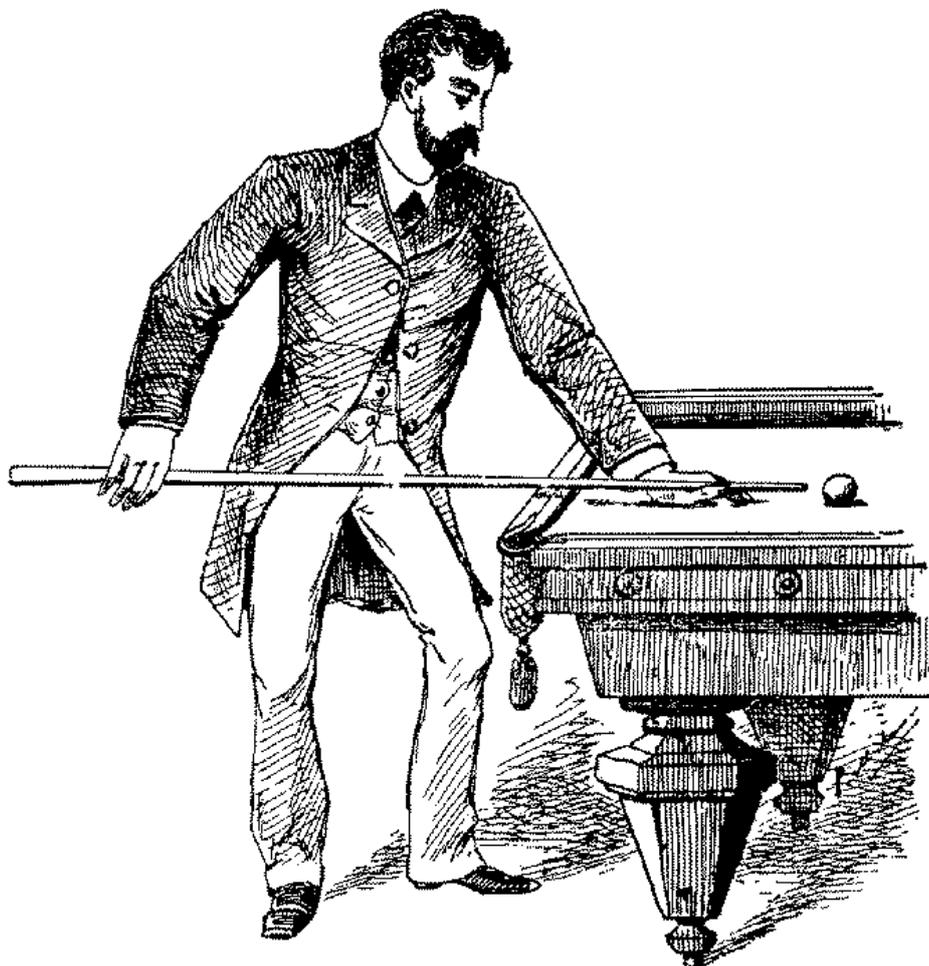
Глава III

Положение игрока у бильярда. Постановка корпуса, правильное держание кия; положение левой руки.

В упомянутых выше сочинениях есть намеки на то, как надо стоять у бильярда, чтобы удобнее играть, как лучше держать кий, – но, право, трудно себе представить что-нибудь более туманное и разноречивое, нежели болтовня этих господ-авторов.

Предлагаемые правила – результат многолетней практики и внимательного изучения приемов первоклассных игроков. Во всяком случае, я эти правила не навязываю, а просто предлагаю на рассмотрение.

Стоять у бильярда надо спокойно, свободно и изящно. Голова при прицеливании немного наклонена, туловище почти вертикально, спина пряма, ноги чуть согнуты в коленях (*как в 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. 21).



Фиг. 21.

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 в три погибели, подниматься на цыпочки и т.д. Самое простое рассуждение убеждает в этом. Действительно, если гнуть спину, заболят голова и поясница. Далеко если 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, ибо оно при всей своей твердости и устойчивости уничтожает гибкость и грацию игры.

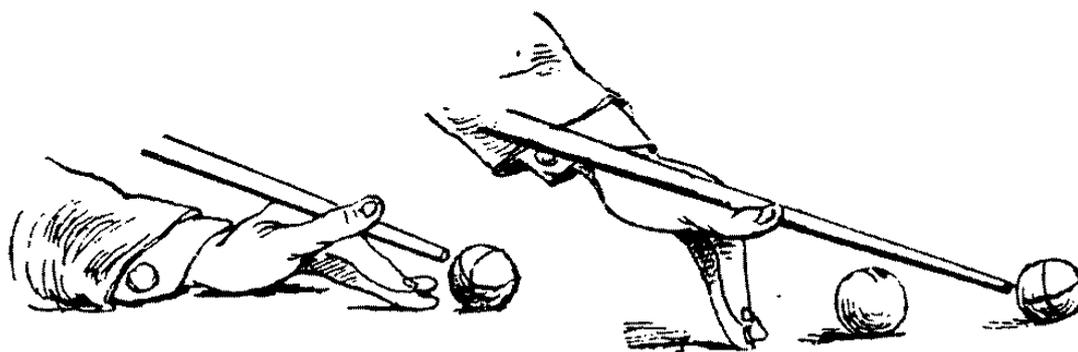
Кий обхватывают пальцами правой руки легко и нежно за турникет; другой конец его вершков за 5 до наклейки кладут на левую руку, упертую в поверхность или борт бильярда. Кий должен ходить в руках плавно, как смычок. Поэтому, вовсе не надо зажимать турникет в кулак; напротив, для развития гибкости кисти и для более ловкого

владения кием необходимо брать турникет только *концами пальцев*: сначала это неудобно, но потом незаметно привыкаешь.

Правая рука должна быть свободно брошена вниз, почти не согнута в локте (нет ничего безобразнее задиранья локтя вверх), что возможно лишь, когда руки не слишком расставлены. Это необходимо для смелого и широкого размаха.

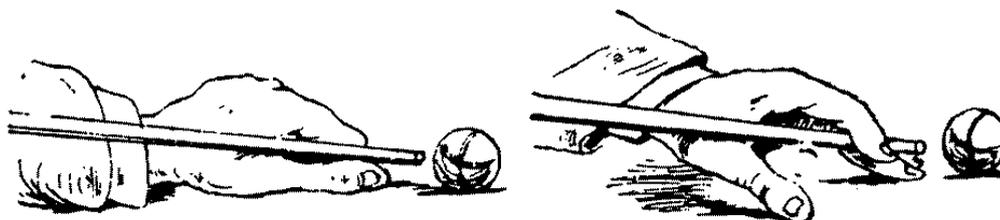
При таком положении правой руки кий будет ходить в плоскости почти параллельной поверхности бильярда. Нетрудно убедиться, насколько это необходимо для правильного удара при всех штрихах (штосах), и вот поэтому-то всякий кий должен иметь центр тяжести ближе к турникету (уравновешенный кий).

Левая рука твердо и уверенно ставится на бильярд, причем четыре пальца упирают в поверхность его, а большой слегка приподнимается. Не надо отставлять или оттопыривать мизинец; это некрасиво и бесполезно (фиг. 22а).



Фиг. 22а.

Впрочем, есть случаи, когда положение левой руки изменяется. Тогда прибегают к способам, показанным на чертеже. Когда употребить какой способ, подсказывает соображение и учит практика (фиг. 22б).



Фиг. 22б.

Вот в сущности и все правила приличного 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 и т.д. Они всецело отдаются желанию «сделать шара», забыв все на свете.

Находясь в глубоком заблуждении, они и не подозревают, что держа безобразно кий, нельзя красиво ударить шар или, нагнувшись до головокружения 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, легко убедятся в справедливости моих слов и захотят сами избавиться от этих неприличных для хорошего игрока недостатков. Многие и очень хорошие игроки держат кий, вывернув правую руку, т.е. держат ее ладонью вверх. Этот способ неестественно скоро утомляет плечо и мало пригоден для тихого удара. Кроме того,

многих шаров трудно достать при таком способе держать кий. Разумеется, все зависит от привычки; не видя в этой привычке особых достоинств, нахожу в ней больше недостатков.

Некоторые игроки, уже достигнувшие некоторых успехов в бильярдной игре, продолжают двигать плечом при ударе, гнутся и т.д. Про них можно смело 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 мельком 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».

Мне случилось однажды проезжать какой-то губернский город, кажется Калугу. Зайдя в «Общественный трактир», я прошел в бильярдную. Бильярд там уже был занят. Играли двое господ и играли превосходно. Один был толстый купец, другой, вероятно экс-маркер, тип, отличающийся характерными особенностями, которые не могут ускользнуть от внимательного наблюдателя. Заинтересованный солидной ставкой (партия шла в 25 руб.), я сел. Купец, слегка подвыпивший, обратился ко мне и сказал:

– Не примажетесь ли вы на красненькую.

Зная по опыту, как рискованно примазываться к партиям незнакомых игроков (см. ниже о «шулерах на бильярде»; примечание автора) я хотел было отказаться, как партнер купца сказал мне вполне искренно:

– Подержите за меня. Не раскаетесь.

Купец загоготал. Я примазался. Партия только что начиналась. Играли в пирамидку. Шары были крупные, бильярд – фрейберговский, большой и превосходный, а главное – в полном порядке. Потом я узнал, что он был куплен по случаю у какого-то разорившегося ремонтера. Купец играл смело и так счастливо, что после остроумной «разбивки» противника положил с кия очков 40. Незнакомец «отыгрался». Купец тоже. Незнакомец опять отыгрался, но при туше, как легко не был он произведен, отодвинулся 15-й шар и стал на «трудную резку». Свой ушел к борту коле. Купец подумал, подумал и говорит: режу. Пятнадцатого как не бывало.

Свистит красненькая, пожалел я, а незнакомец и ухом не ведет. В это время выкатилась двойка на подставку, да еще с выходом. Играть экс-маркеру. Я обрадовался. В это время на бильярде оставались только крупные шары. Двойка была последним из маленьких. Незнакомец помелил кий, вздохнул и отыгрался. Купец кричит: «Что, мол, страшно!» Незнакомец вежливо выражает, что «партия еще на бильярде». Действительно, не прошло минуты, как подставился крупный шар, и незнакомец чисто так, бац-бац, да с кия и кончил партию. Я пришел в восторг. Такой отчетливой и уверенной игры еще я не видывал. Положив последнего шара, незнакомец обернулся ко мне и сказал: никогда не играйте двойку. Вот видите, голубушка и теперь осталась. Помните, я отыгрался. А сыграй двойку, взял бы еще шарика два, три и на последнем. А это не след.

Я не мог не согласиться с ним. Но какова должна быть выдержка характера, чтобы, видя у противника три четверти партии впереди, еще отыгрываться и выбирать шаров, отказываясь от подставок, не имея очка. Только потом, достигнув уже известной опытности, я убедился в справедливости глубокого замечания незнакомца.

Затем игра продолжалась. Как и следовало ожидать, купец проигрался. Однако, надо сказать, он был превосходный игрок, и редкий маркер мог бы сыграть с ним «так на так» (т.е. не получая и не давая ничего вперед; примечание автора). Когда игра кончилась, и купец ушел, незнакомец подошел к моему столику.

– Вы, наверно, были маркером? спросил откровенно я.

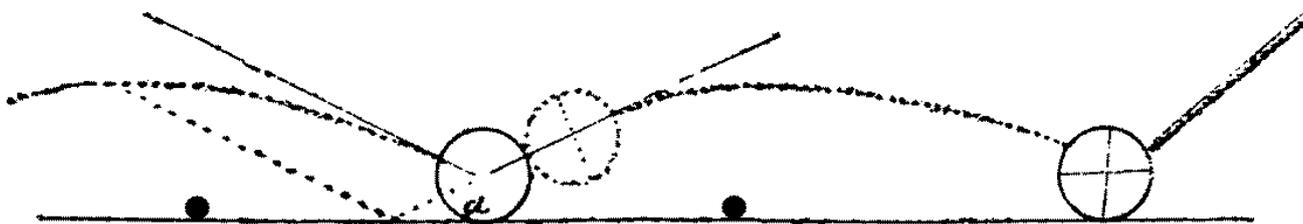
Он улыбнулся.

– Да, был, только нигде не уживался: был в Петербурге у Доминика, в Киеве у Жоржа, в Одессе у Фанкони, в Варшаве в Русском клубе. Везде был и теперь бываю.

– Но ведь вы нигде собственно не служите?

– Нигде-с. Я так, сам по себе езжу и поигрываю. А вы любитель-с?

Я отвечал. Разговор у нас завязался. Экс-маркер произвел на меня довольно хорошее впечатление. Он говорил просто, не рисуясь, потом взялся за кий. Как играл он, как владел шаром, так навряд удавалось маститому Манго или Ноэлю, Шарлю, Дезире, Соре, которые теперь делают по 200 и более карамблей с кия. Он показал мне знаменитую «вилку», т.е. клал на бильярд два кия на 1/2 аршина друг от друга; между ними ставил шара. Потом, поместив «свой» по другую сторону положенного на бильярд кия, «перескоком» ударял по белому, а тот, перескочив через следующий кий, падал в лузу (фиг. 23).



Фиг. 23.

Потом он показывал другие фокусы и все чисто, самоуверенно и превосходно.

Я спросил его мнение о разных бильярдных партиях. Он отвечал:

– Все они незамысловаты. Коли играть из-за наживы – играй в два шара. А побаловаться можно и в 5 шаров, и в пирамидочку. Только в пять шаров больше играет теперь купец: силы на нее надо много, ну, и размахнуться можно, а пирамидка, та похитрее. Любитель и предпочитает ее.

Я скоро уехал. Больше я с ним не встречался. Вероятно, он спился или погиб от удара кия, как это иногда бывает. А хорошо играл, беспощадно. Звали его Григорий.

Глава IV

Начальные удары. Истинная точка прицела. Верный прицел, фальшивый прицел. Игра с машинкой, игра «пистолетом», длинным кием, турникетом, «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 прорвать сукно при первом ударе и заплатить почему-то 25 руб. Во-первых, начинающий не имеет той силы удара, чтобы прорвать сукно, а во-вторых, если и прорвет, то с него возьмут 3, 4 рубля, а чаще же всего ничего не берут (играя чрезвычайно много на бильярде, я более 11 раз рвал сукно, и ни разу мне не пришлось платить; примечание автора).

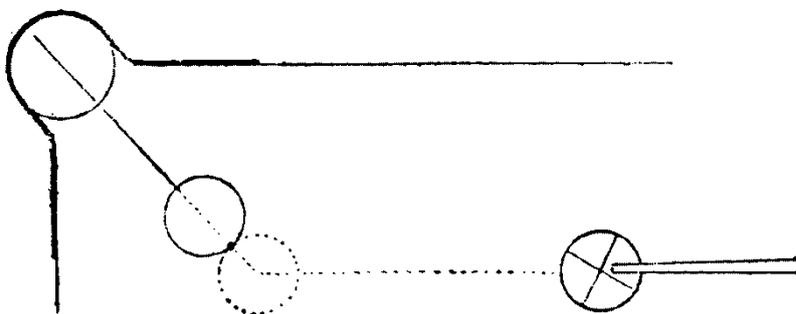
Точный и красивый удар вырабатывается нелегко. Нужны целые месяцы ежедневных упражнений, чтобы только изучить основные правила действия кием. При этом я, конечно, имею в виду глубоко осмысленную игру (которая может быть ведена и при несовершенных ударах). Иной саврас начинает через неделю лущить шаров 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 советую приучаться ударять 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 *С* до центра игаемого шара; продолжим эту линию до поверхности шара, и след линии, точка *К*, будет точкой желаемого прикосновения шаров, «точкой прицела» (фиг. 24).



Фиг. 24.

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 безобразные бильярды, на которых лузы огромные, а шары мелкие. Разумеется, тут нечего и толковать что-либо о точках прицела, потому что шары падают **словно в пропасть**.

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 прицел*. 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 турникет, 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*.

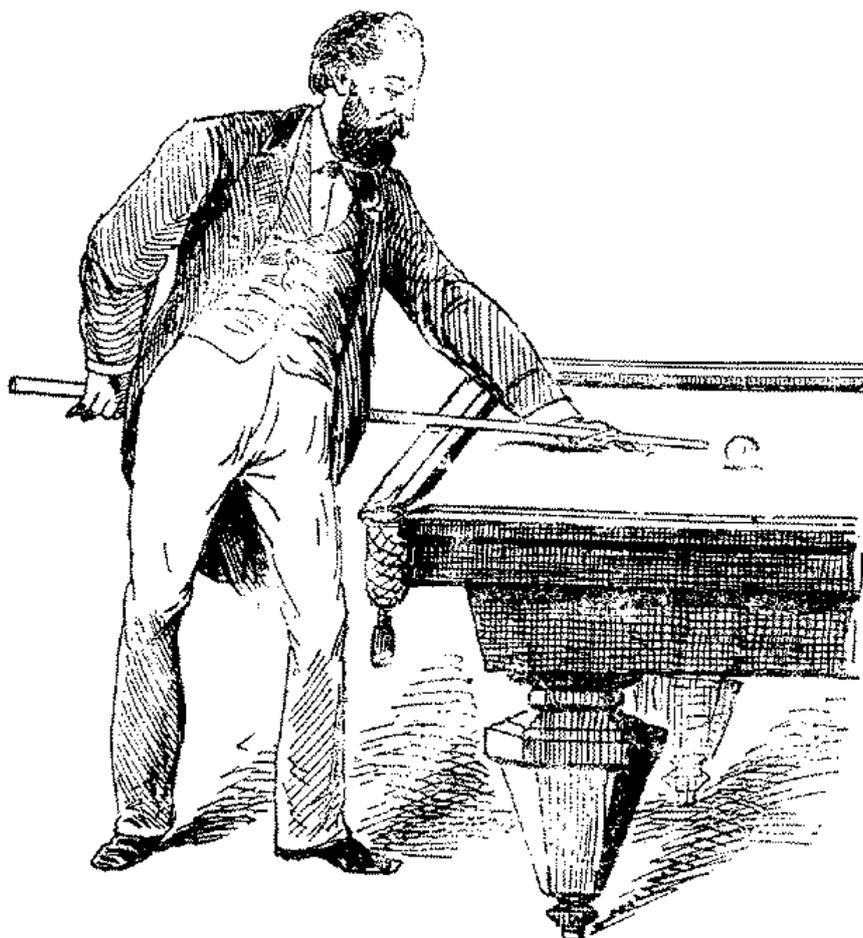
В тех случаях, когда нужно играть пистолетом, можно играть турникетом, т.е. играть другим концом кия, как мазиком. Это неудобно и ненадежно.

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 **половина** шансов к победе на его стороне. Игра через спину не имеет особенно важного значения, но игра пистолетом и левой рукой глубоко влияет на ход партий. Поэтому все молодые игроки должны непременно начать играть последними двумя способами. Незаметно, шаг за шагом они достигнут успеха и на себе испытают благотворность этих замечаний.



Фиг. 25.

Новички, боясь прорвать 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.

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.

Как-то проезжая по западному краю, остановился я в Люблине. Город старый, красивый и веселый. Копия с Варшавы. Даже улицы с теми же названиями. Захожу я в один из лучших ресторанов и иду в бильярдную. Там – стена стеной. Оказывается, какой-то игрок заложил «банк» и играл одной рукой. (Ниже будет подробно исследована игра в банк или ботифон. Теперь же для ясности скажу, что сущность этой игры заключается в том, что банкомет играет поочередно со всяким желающим, на условленную сумму, в 2 шара. Кто первый положит шар противника в

лузу, тот и выигрывает. Когда по разу сыграют с банкометом все, то это будет круг. Потом играет второй, третий и т.д. «Примазаться» имеет двоякое значение: самому вступить в число играющих с банкометом или просто «держаться за кого-нибудь. Примечание автора.). Примазалась чуть не вся бильярдная.

Банкомет, не старый, но сильно помятый господин, некто Лионель, играл удивительно. Ни одна подставка не ускользала от него. В два круга он взял рублей 60. Игроки начали ворчать, но никто не бросал игры. Между противниками Лионеля были игроки превосходной силы, но очень их обескураживало и изумляло, что с ними соглашались играть одной рукой. В то время вошел в бильярдную мой приятель С. – лихой игрок на русском бильярде, и, присмотревшись к игре, сказал:

– Жестоко лупит, бестия! Как же должен он играть обеими руками?

Зная упомянутый выше закон, я улыбнулся и сказал:

– Послушай, С.! Вот тебе бумажник, здесь рублей восемьдесят. Играй за меня, но только иди «по банку» и вызывай Лионеля играть обеими руками.

– Да ты в своем уме? Я просвищусь.

– Ничего, вали, денег не жалко.

С. выступил вперед, игроки заволновались.

Никогда я ничего не жалел, чтобы проверить тот или другой закон бильярдной игры. Так и теперь мной руководили следующие размышления: по игре двумя руками Лионель, вероятно, должен быть не сильнее С., но при игре одной рукой он непременно должен иметь преимущество в подъеме духа; затем, после перехода кия с одной руки на две, не сразу попадешь обыкновенно на штос. Вот почему я напирал на то, чтобы С. шел на один удар и шел по банку.

Игроки схватились. Лионель был не такой человек, чтобы трусить, С. тоже. Не прошло и минуты, как Лионель подставил прямого через весь бильярд, и С. хлопнул его в угол. Банк был сорван.

Глава V

Теория удара упругих тел. Удары бильярдных шаров. Штрихи (штысы): клапшtos, накат, оттяжка. Французский удар (боковик). Все виды его. Дуговик и перескок.

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». Предоставляю убедиться самому читателю, что в бильярде неразъясненного теорией ничего нет. 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.

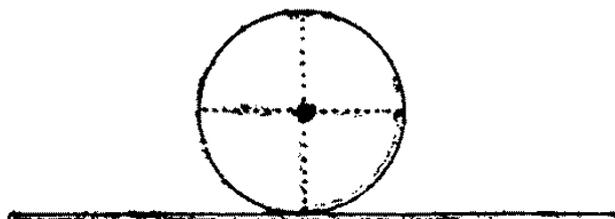
Нетрудно заметить, что шары соприкасаются между собою в точках. Надо добавить, что при сильном ударе, вследствие значительной упругости слоновой кости, эти точки являются далеко не геометрическими. Поэтому шары легко передают друг

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.

Клапштос. 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 «клапштос».

Таким образом, если ударить кием в центр шара в плоскости, параллельной бильярду, то получится «клапштос». (*Разумеется, клапштос можно получить, ударив кием грубо под низ шара, и целить в шара, отстоящего очень далеко от красного. Но я говорю о нормальном клапштосе и вообще буду говорить лишь о нормальных эффектах. Примечание автора.*)

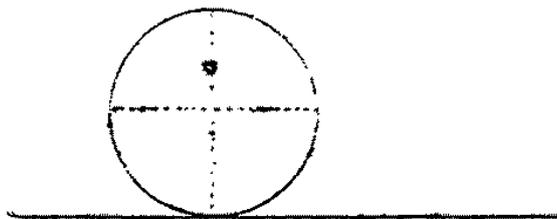


Фиг. 26.

Точку прикосновения кия означаем крестом. Клапштос – очень красивый и полезный штос. 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 клапштос 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, перпендикулярной 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*.

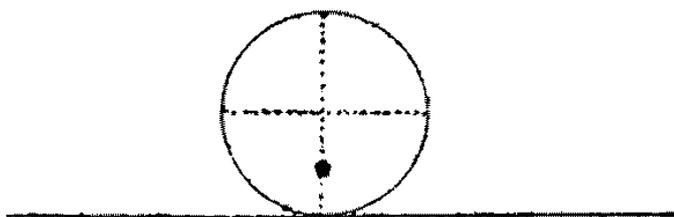


Фиг. 27.

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 штос. Особенно важное значение имеет накат при игре на польских бильярдах. Но при всем том, искусство выхода и отыгрыша требует употребление других штосов, 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 вверх. Тогда по предыдущему, красный после удара передает белому поступательное движение, сохранив свое вращение снизу вверх, и постояв на месте, двинется назад. Этот штос называется *оттяжкой*.



Фиг. 28.

Оттяжка – самый красивый и самый трудный штос. Многие весьма искусные и щегольские удары немыслимы без оттяжки. Применение этого штоса весьма обширно.

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

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

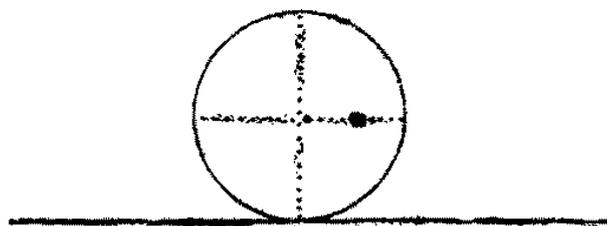
Мне случилось видеть, как один артист из Парижа в Варшаве ставил на точку сторублевого шара стакан с водой. Затем, оставив на бильярде один красный шар, артист пускал его с невероятной оттяжкой вперед, и шар, не долетев на дюйм до стакана, останавливался и вмиг отбрасывался назад.

Артист ударял кием сверху вниз по крайней мере под углом в 75° .

Французские удары (Боковик)

Все рассмотренные штосы – 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 вправо или влево от срединной вертикальной линии красного.

«Клапшотс 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. 29).



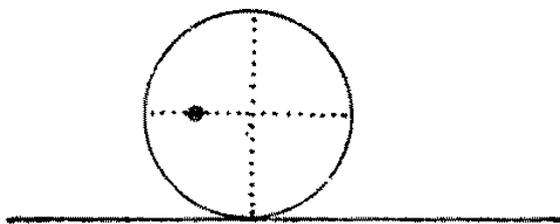
Фиг. 29.

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. 30).



Фиг. 30.

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

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, отступя вправо или влево от вертикальной линии центра.



Фиг. 31.

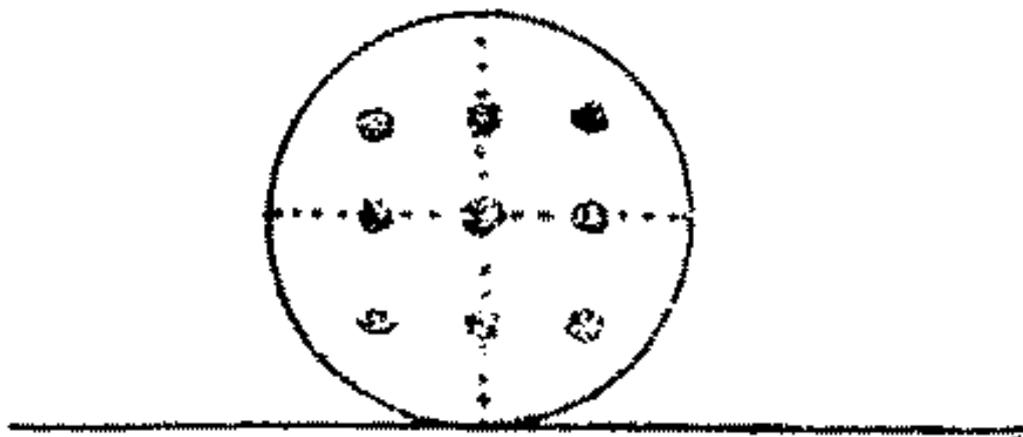
Оттяжка французом – также один из труднейших штосов. Она употребляется тогда, когда требуется, чтобы красный после удара по белому ушел назад и еще вправо или влево. Достигают этого, ударяя коротко и быстро красного вниз, но вправо или влево от вертикальной линии центра.



Фиг. 32.

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.

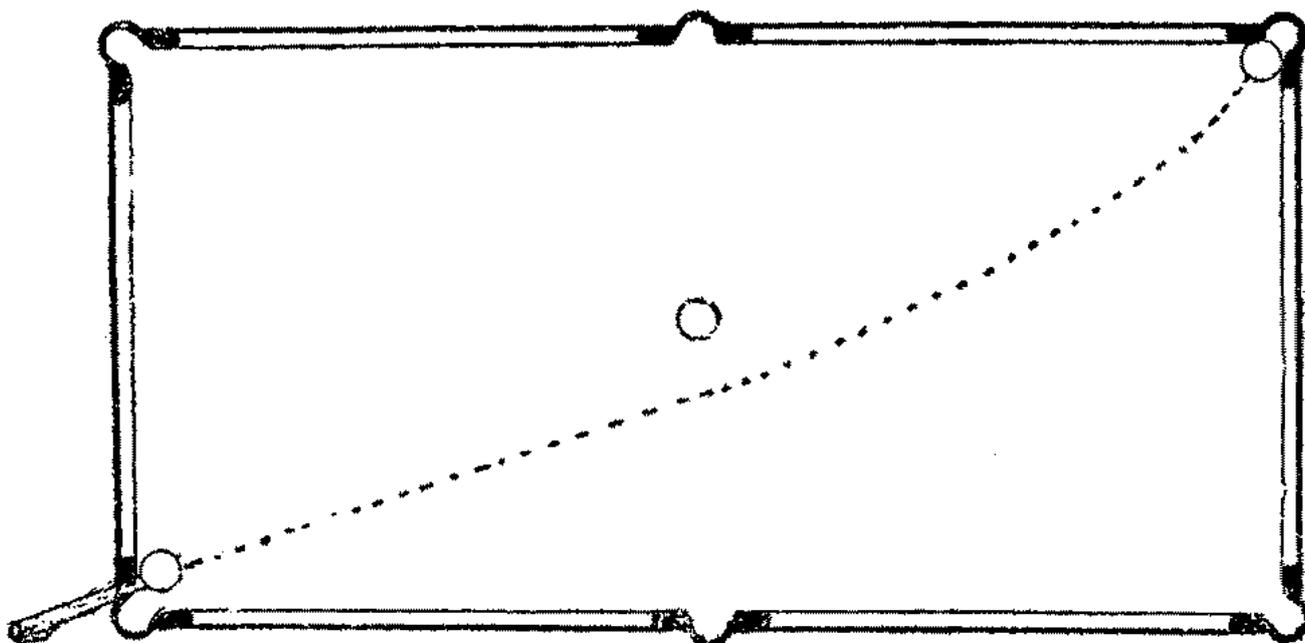
Таким образом, для всех ударов и эффектов существует только девять основных точек прикосновения кия, как и показано на чертеже (фиг. 33). Разумеется, математических точек для удара – бесчисленное множество, но вся суть в том, что все они сводятся только к девяти основным.



Фиг. 33.

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

Предположим, что белый стоит над лузой, другой белый темнит его (фиг. 34).



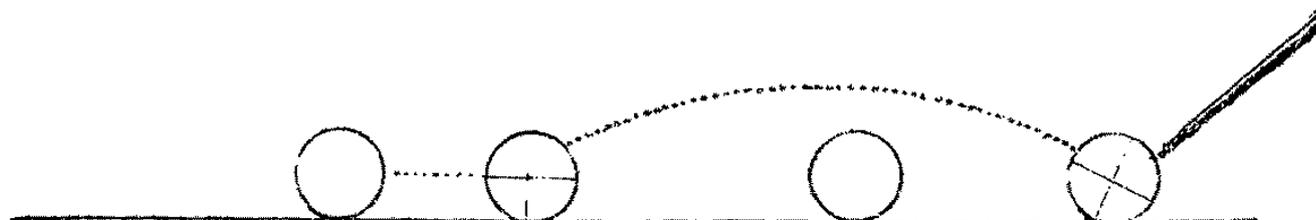
Фиг. 34.

Тогда, чтобы сыграть белого над лузой, надо играть или абриколью, что при настоящем положении шаров крайне ненадежно, или дуговиком. Для достижения последнего штоса ударяют по красному кием *влево и вниз*, приводя его в сильное вращение вокруг вертикальной оси *слева направо*, и в тоже 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 (*эта дуга – парабола (см. вычисление траектории шара, имеющего 2 движения); примечание автора*).

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. 35).



Фиг. 35.

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 шара.

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

Нечего и говорить, что дуговик и перескок – это последнее слово техники бильярдной игры, и знакомство с этими штосами тотчас обличает артиста бильярдной игры.

Глава VI

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 особенный слог.

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

Подобным же образом, смело можно сказать, что штос – человек, и что штос 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 штос*. Повсюду слышны выражения: у него красивый штос, у того-то смелый штос и т.д. Следовательно, штос главным образом есть нечто врожденное, зависящее от талантливости или бездарности каждой отдельной натуры.

Нет сомнения, что путем долгих и непрерывных упражнений можно изощрить до поразительности глаз, усвоить невероятную точность удара, но штоса, этого свободного, смелого и широкого размаха нельзя приобрести ничем.

Выше сказано, какое огромное значение имеет правильная постановка корпуса при продолжительных партиях. Эта постановка много влияет и на смелость или красоту штоса. В сущности говоря, красота игры – это вещь второстепенная. Но все-таки нельзя не отдать ей справедливости, природно 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 штосом. В этом штосе нет резких ни *forte* ни *riano* – он очень сам по себе ровен, плавен и самоуверен. Такой штос 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

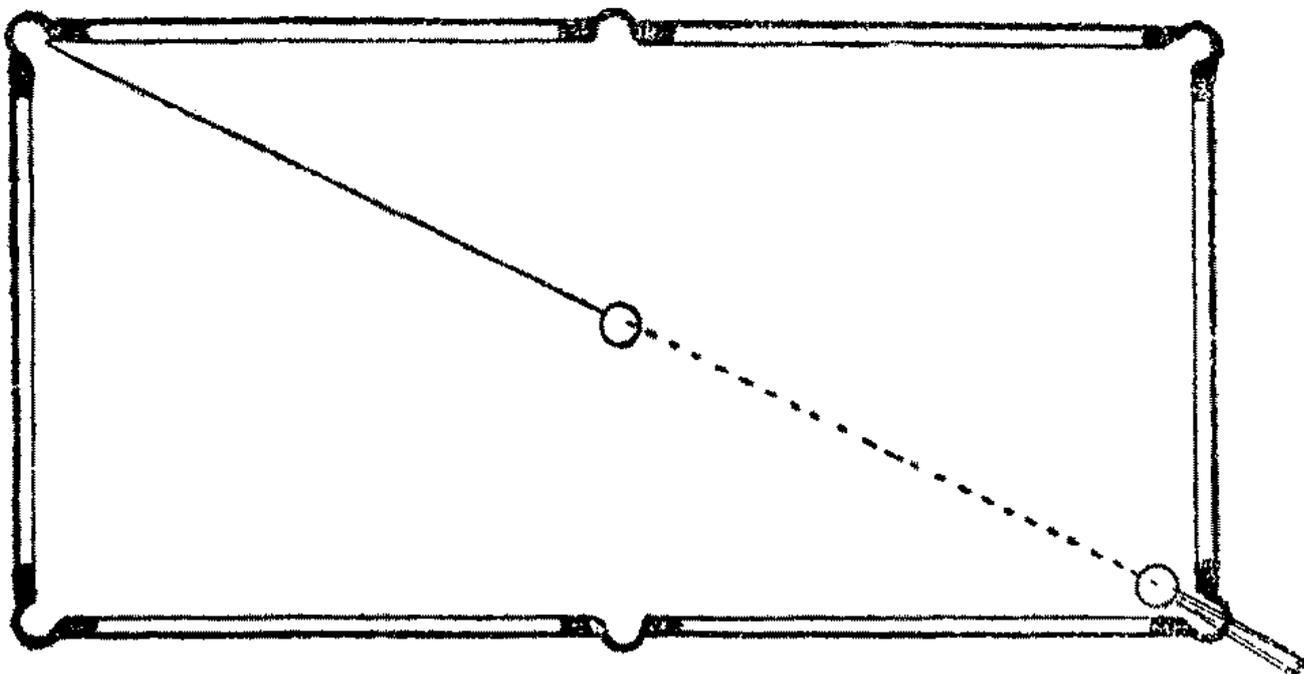
суха и, если можно так выразиться, слишком машинна. В ней нет огня, артистического выполнения и вкуса.

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 подставки играют необычайно осторожным иезуитским штосом, бесконечно долго прицеливаясь и меля кий. Все эти приемы недостойны настоящего игрока.

Совершенно прямой удар на значительном расстоянии между шарами справедливо считается самым трудным ударом на бильярде.



Фиг. 36.

При делании прямых шаров надо обращать очень большое внимание на прицел. Ошибочно многие думают, что если стоит прямой, 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.

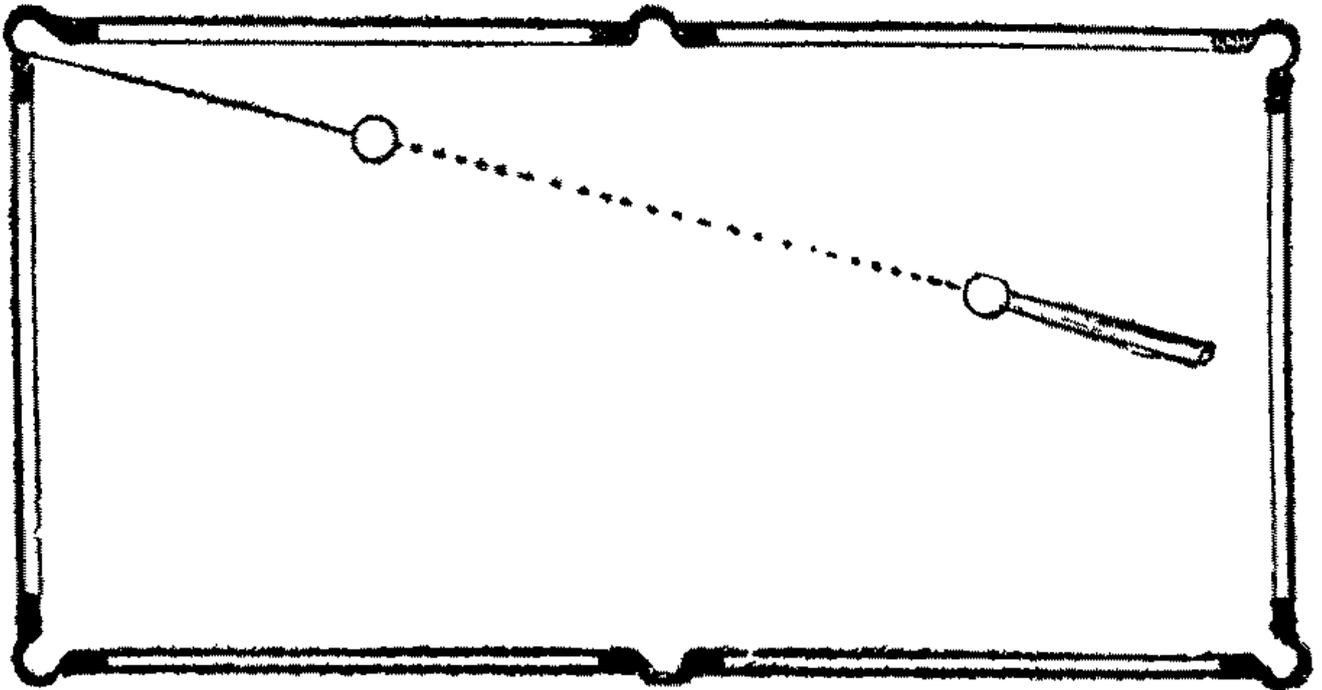
Легче всего сделать прямого шара накатом. Так это и советую делать новичкам. Значительно труднее играть прямого клапштосом и еще труднее – оттяжкой. Однако, этими тремя штрихами не должен довольствоваться артист. Он должен пользоваться иногда и французским ударом.

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 накатом, клапштосом или оттяжкой – белый, очевидно, все равно останется на прямой, соединяющей центры средних луз – и играть потом желтого в угол нет возможности. Вот для этого-то случая и требуется французский удар на прямом шаре, после чего уж желтого легко играть в угол.

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:

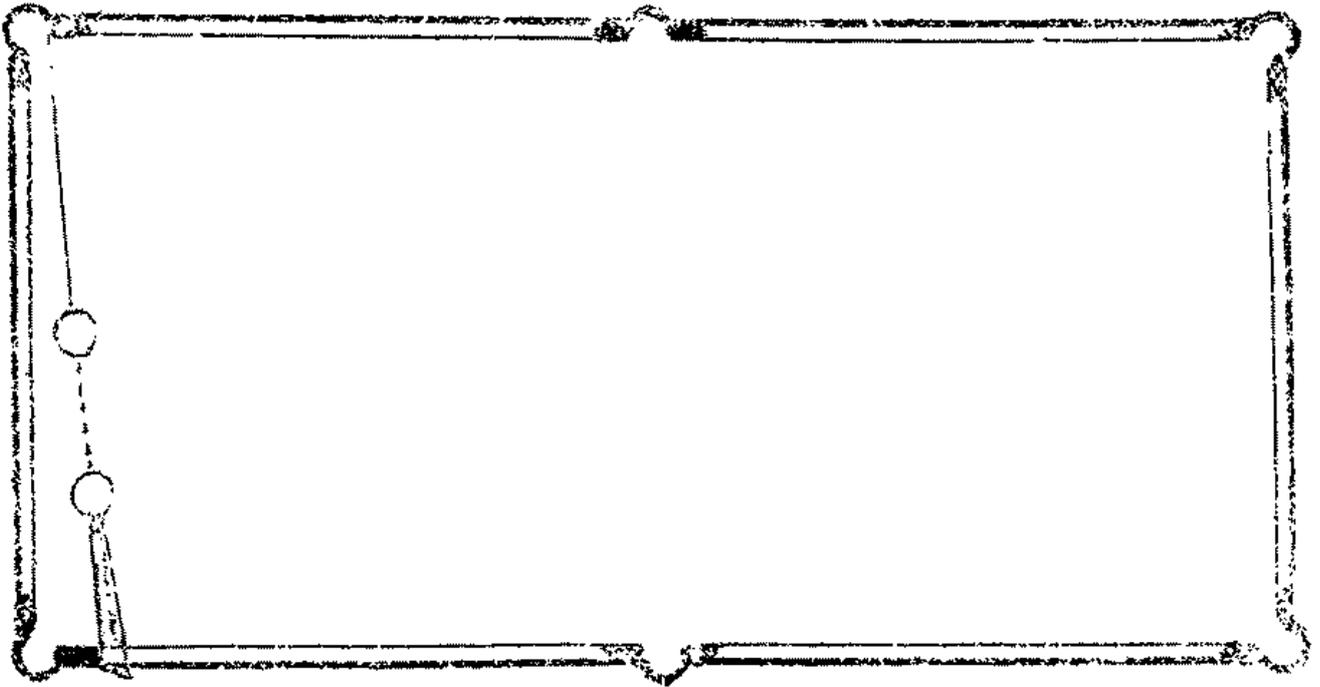


Фиг. 37.

В этом случае безразлично, каким штосом 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* (в данном случае точка прицела означена крестом). Причина этого обстоятельства заключается в самом устройстве фрейбергского 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*.

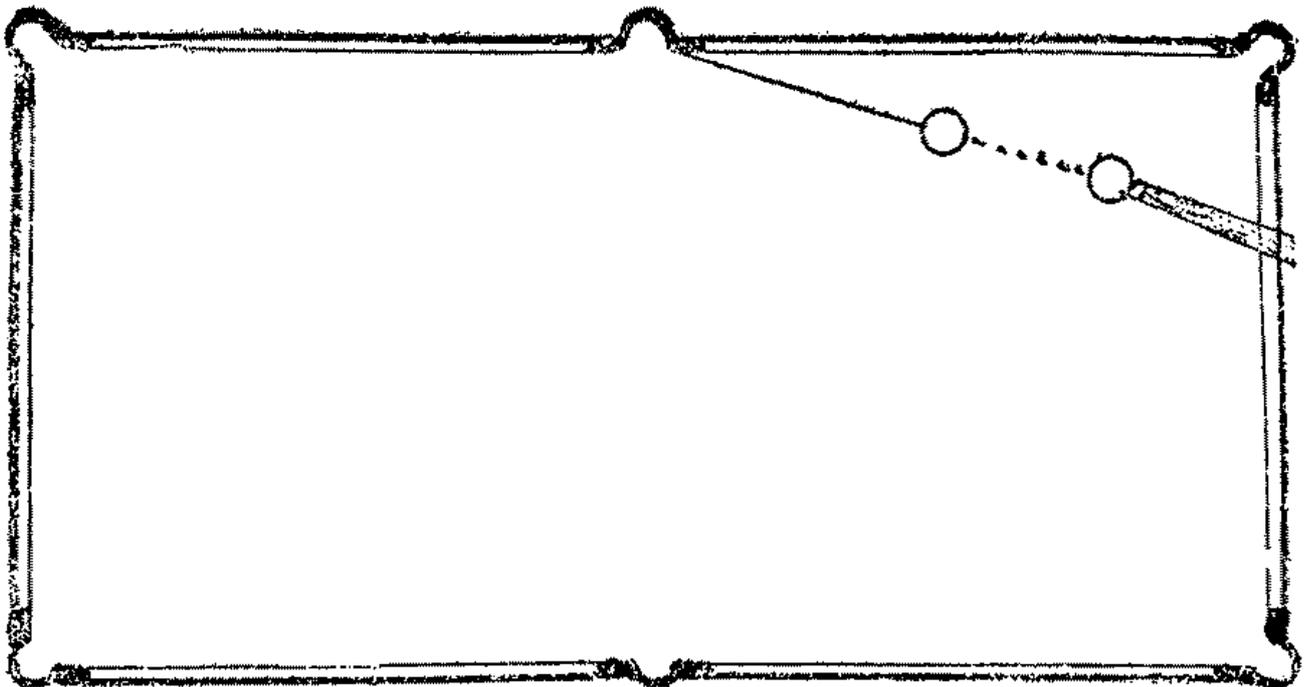
Тоже прямой шар в угол:



Фиг. 38.

Играется лучше тихим штосом. На строгом бильярде очень труден и при неудаче делает подставку. Следует избегать играть подобных шаров.

Прямой шар в среднюю:



Фиг. 39.

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.

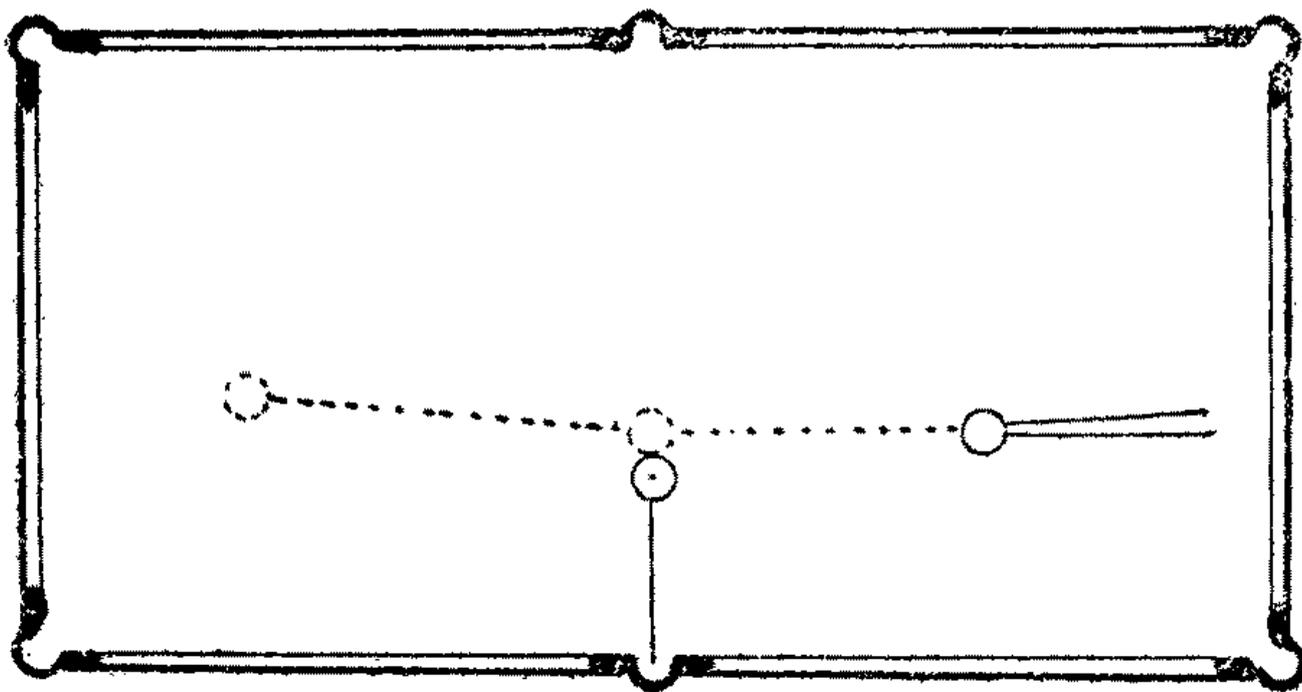
Резка. Под резкой вообще разумеется делание шаров, стоящих на малых углах к принимающей лузе.

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 штоса, долгое время совершенно не могут резать: они перерезают шар, т.е. берут слишком тонко. Зато прямые шары у таких игроков безукоризненны.

Резать в большинстве случаев надо умеренным штосом. 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».

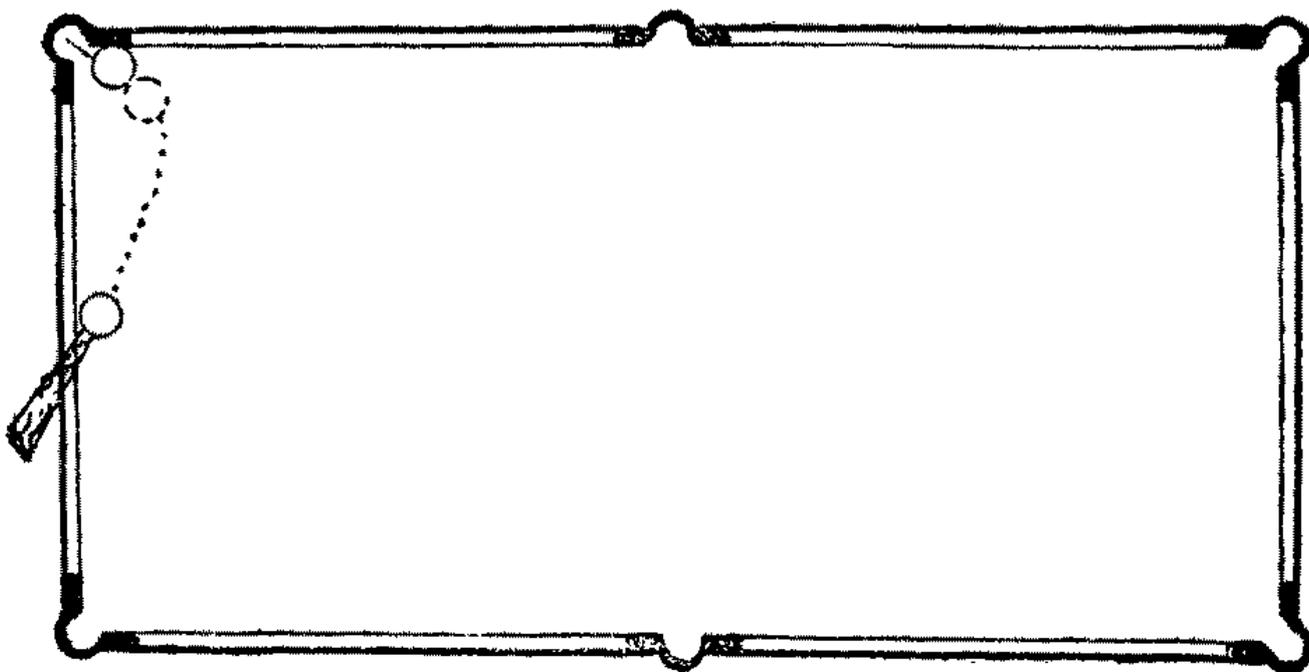


Фиг. 40.

Но на бильярде есть возможность сыграть и тогда шара, когда угол меньше немного 90° , т.е. когда *точки не видно*. Этот факт, пожалуй, не грезился даже и очень сильным игрокам.

При исследовании французского удара выяснилось, что свой шар получает два движения. Вот, пользуясь этими двумя движениями, и достигают выполнения *чрезмерной резки*.

Это лучше всего показать на примере.



Фиг. 41.

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 тушуя 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 *своротить* шара к лузе.

«Прямой шар» и «резка» – это брат и сестра. Никогда не надо отдавать предпочтения и тому, или другому штосу. Пристрастие к «любимчикам» вообще крайне вредно отзывается на игре. Артисты должны одинаково свободно владеть всеми тонкостями игры. Но, к сожалению, все сказанное относится только к правильно построенным и строгим бильярдам.

Очень часто же встречаются бильярды, сооруженные наобум, то с широкой средней, как пропасть, и с узенькими углами, 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.

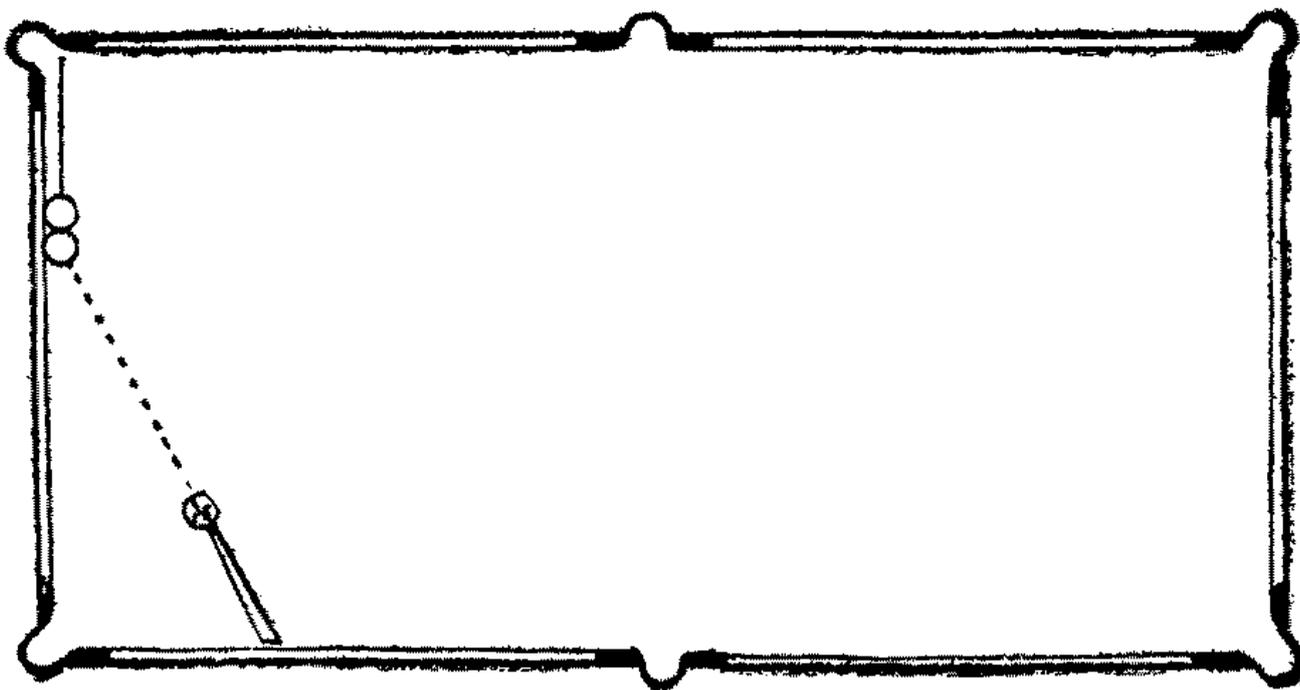
Бортовым шаром следует называть тот, который стоит *коле* (вплотную) у борта. На строгом и верно установленном бильярде *такой шар падает*. Может быть, это замечание возбудит разногласие у игроков, но мне еще не приходилось встречать фрейберговского бильярда с правильно подобранными шарами, на котором 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 не труден. Штос – разнообразный, и в каждом частном случае надо знать, как ударить.

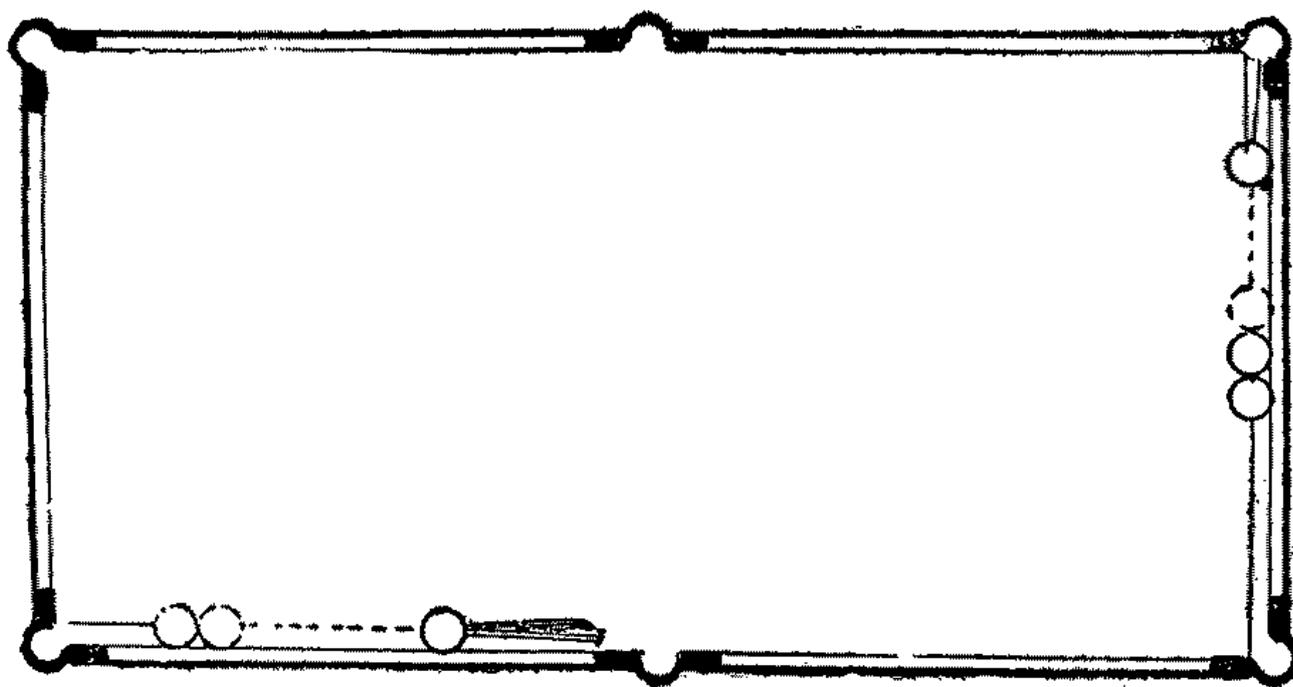
На польских и французских бильярдах бортовики – вполне бессмысленные шары. На польских – борта так положены, что при неверном ударе шар все-таки

следует вдоль борта и сваливается; на французском – лузы вырезаны перед бортами, – делание бортовых шаров сводится на грубое пихание их в дыру.



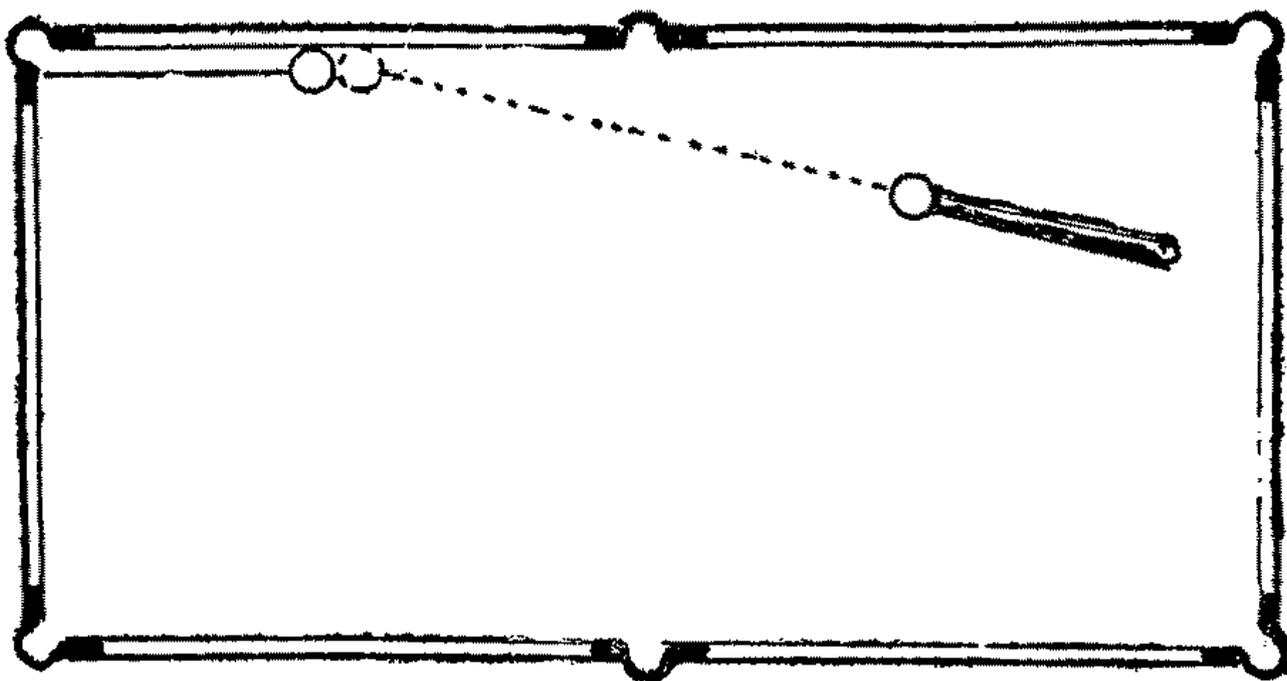
Фиг. 42.

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. Штос – накат или клапштос умеренный.



Фиг. 43.

Этот шар очень легкий. Тщательно прицеливаясь, пускают свой легким клапшотсом.



Фиг. 44.

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

Глава VII

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:

- 1) Угол падения равен углу отражения (при простом ударе).
- 2) Угол падения может быть не равен углу отражения (при французском ударе).
- 3) С увеличением числа ударов шара о борт возрастает вероятность попадания его в одну из луз.

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

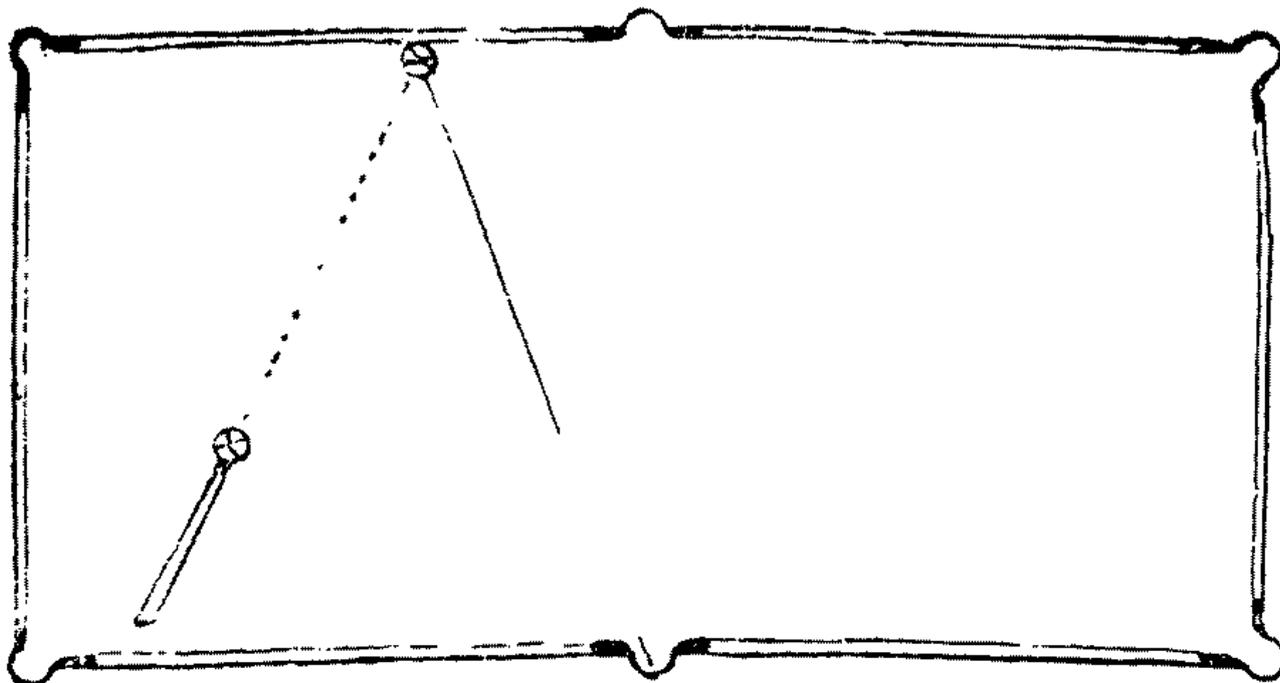
Приступая к изучению дуплетов, упражняются сначала в простом дуплетировании одного своего шара. Тут тотчас обнаружится влияние «француза» при ударе шара о борт.

Затем, разнообразя удар, силу его и величину углов – мало по малу *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 пол-шара своим (фиг. 45).



Фиг. 45.

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 пол-шара, то шар ударится в борт или, может быть, упадет триплетом.

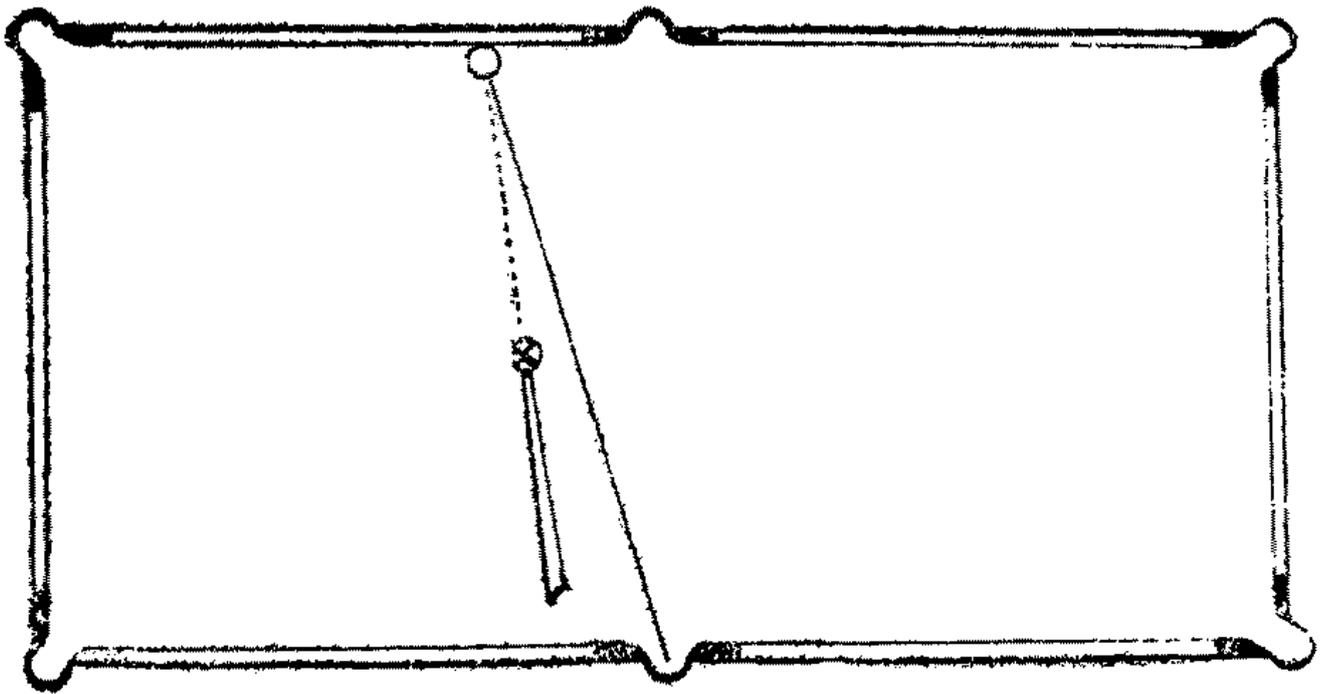
Для того, чтобы сыграть дуплетом такого шара, надо ударить его *меньше* (тоньше), чем в пол-шара. Тогда он пойдет *искусственным французом* (*простой француз – боковое вращение от кия; примечание автора*), т.е. получит сам боковое вращение *от шара* и попадет в лузу. Как тонко надо ударять шар, определит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

При таком положении, как бы не играли шара – или будет контр-туш или шар уйдет за лузу.

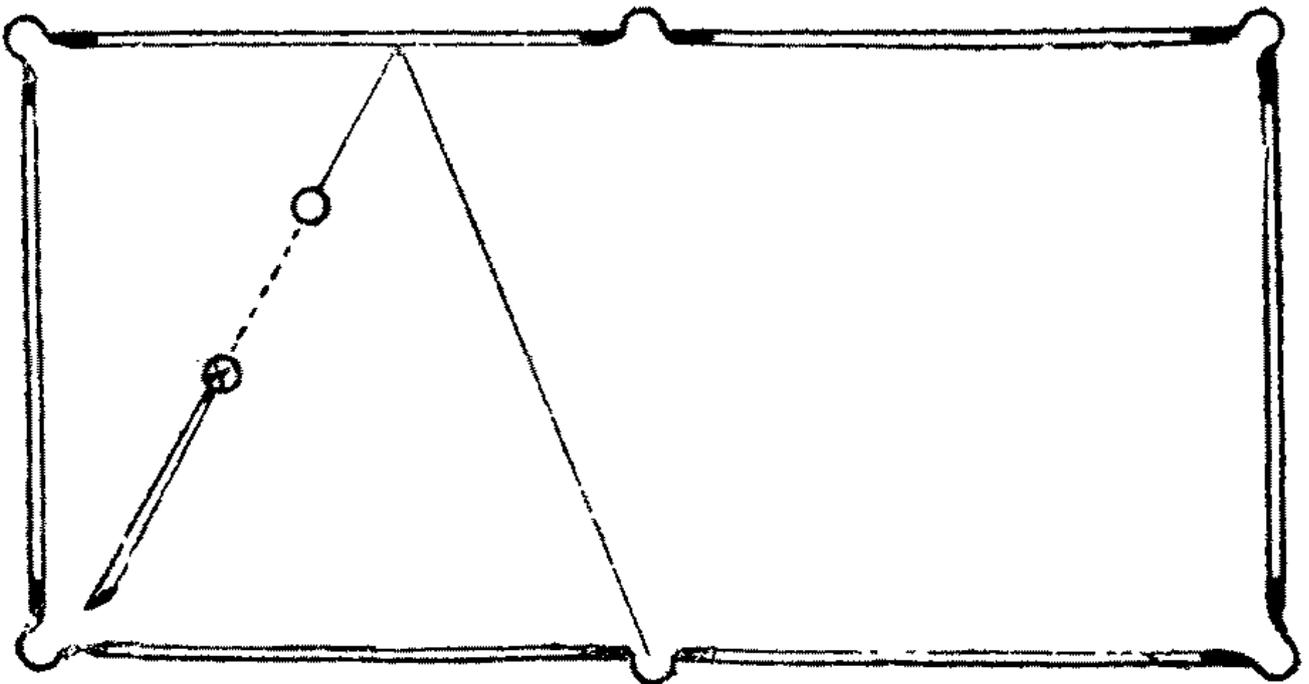
«Искусственный француз» дает возможность не только *увеличивать*, но даже совершенно изменять угол отражения шаров. Иногда случается, что белый стоит дальше от линии между средними, нежели красный. Тогда, ударяя белого в сторону, ближайшую к короткому борту, дают ему движение в противоположную лузу.



Фиг. 46.

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

В этом нетрудно убедиться. Пусть шары находятся в положении, показанном на чертеже (фиг. 47).



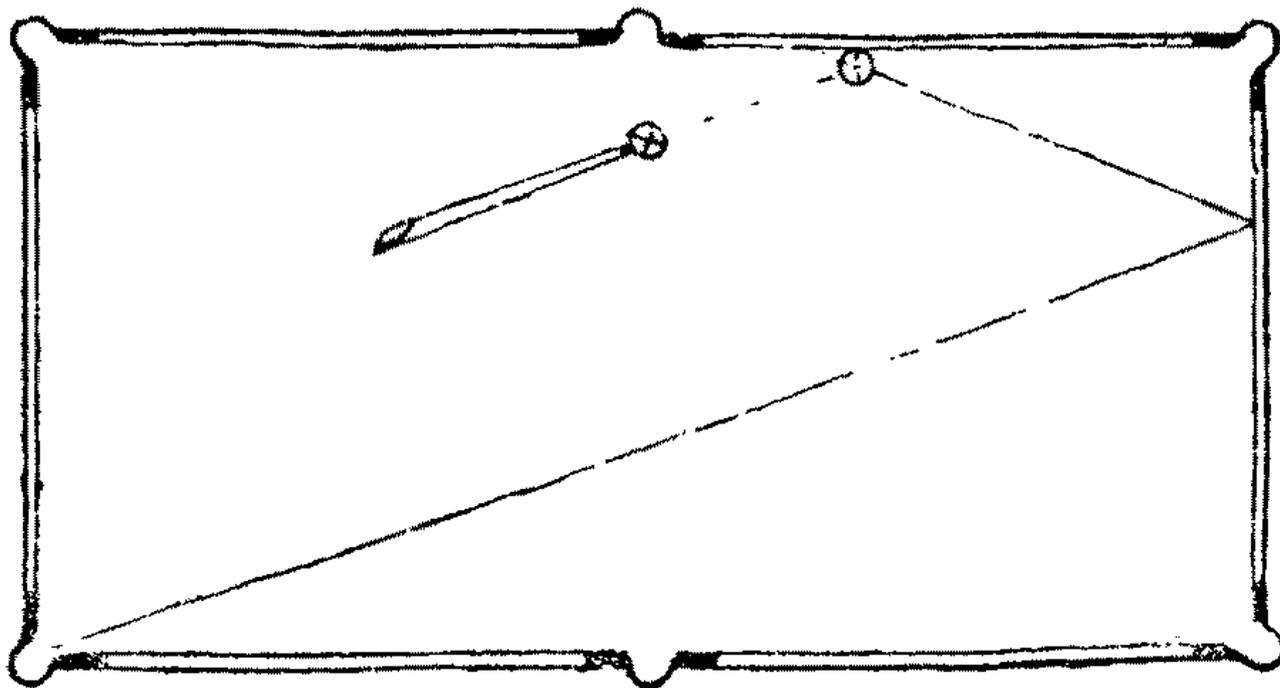
Фиг. 47.

Тогда, ударяя в «лоб» шара, тоньше или толще, можно как угодно изменять угол отражения, т.е. дуплет.

Увеличение и изменение направления дуплета очень эффектны, но невыгодны 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.

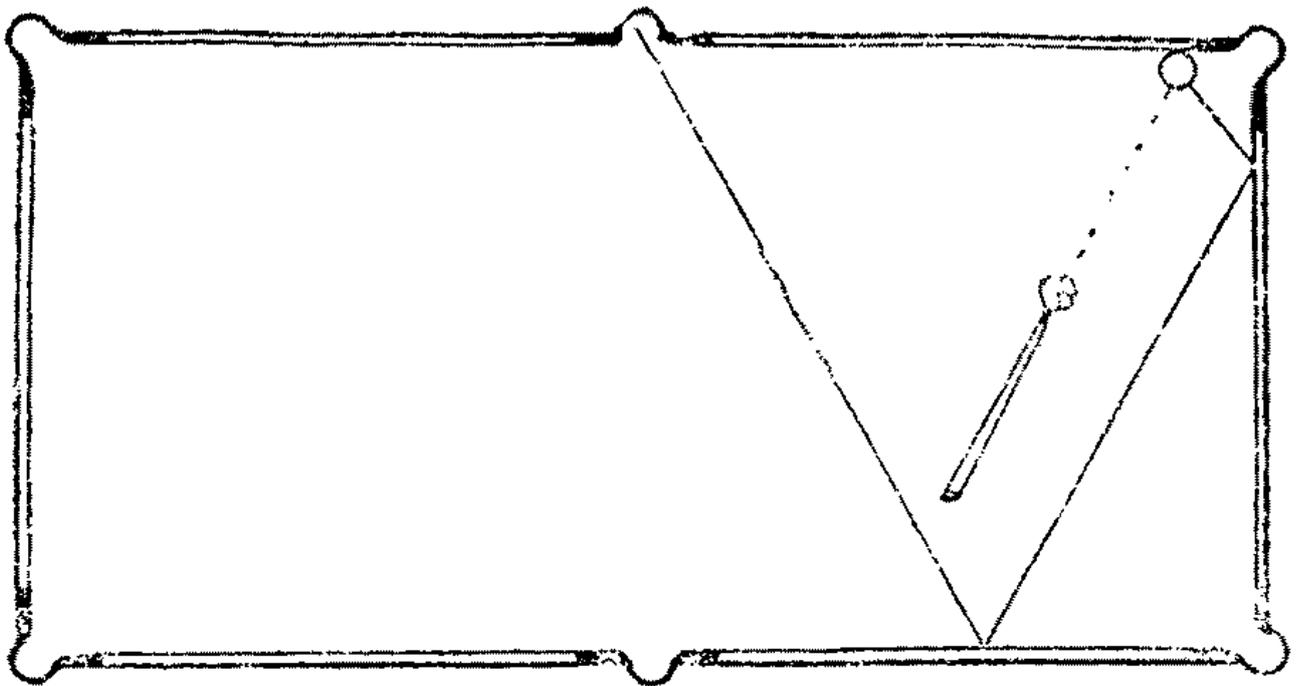
Все, что сказано о дуплетах, относится и к триплетам. Собственно, триплеты употребляются в игре очень редко, так как в них нет особой нужды. Главное их достоинство заключается в доставлении отыгрыша.

От двух бортов есть частый вид триплета. Шар назначается почти всегда в угол и почти всегда не падает (фиг. 48).



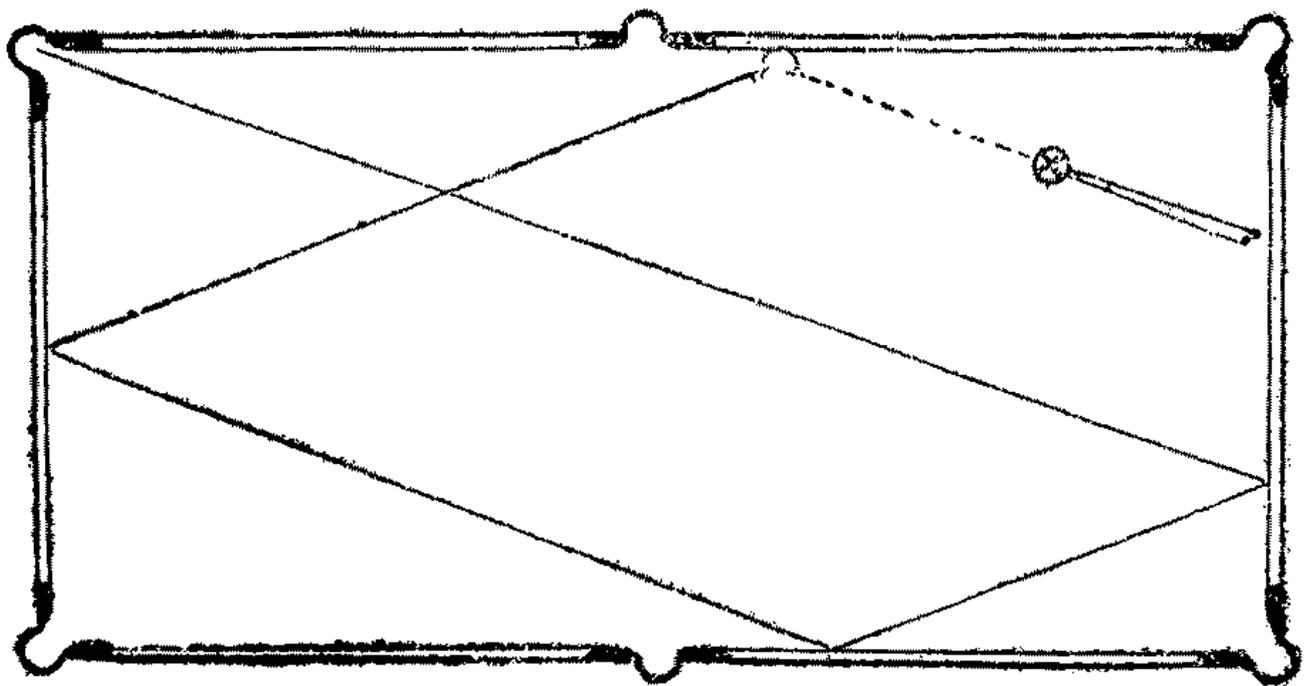
Фиг. 48.

«От трех бортов» (труабан) – этим способом довольно часто играют в среднюю, когда не хотят изменять направление дуплета. Достоинство труабана то, что после него нет подставки (фиг. 49).



Фиг. 49.

«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. 50).



Фиг. 50.

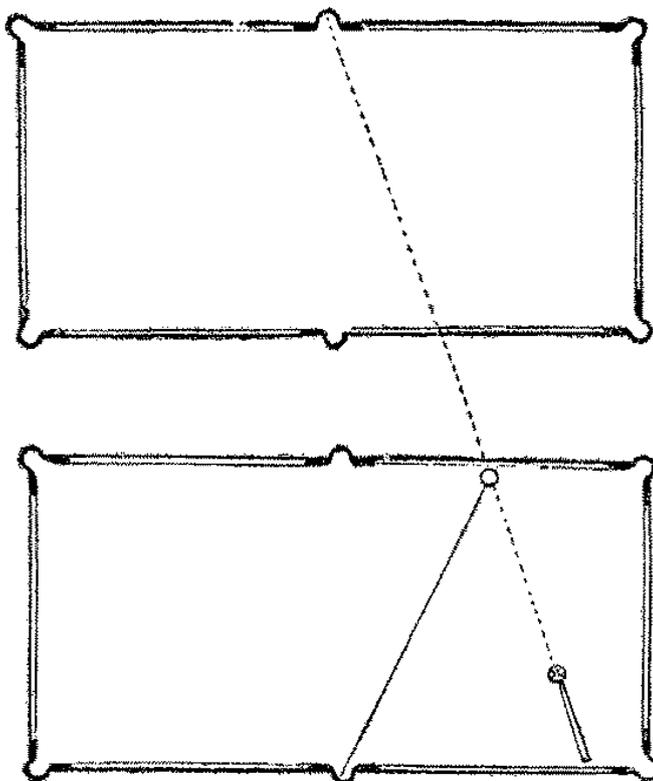
Крузе, «оборот в угол или среднюю» – как выше сказано, есть наружный дуплет. Не имея положительных достоинств, дуплет крузе представляет огромные затруднения для отыгрыша. Употребляется преимущественно в пятишарной партии. Этими положениями исчерпывается вся суть игры «отраженных шаров».

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.

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

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

3) В бильярдных, где стоит много бильярдов, обыкновенно бильярды расположены параллельно друг к 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. 51). Применяя сюда известный закон, по которому угол падения равен углу отражения, из простого геометрического построения видим, насколько справедливо сказанное относительно точки прицела.



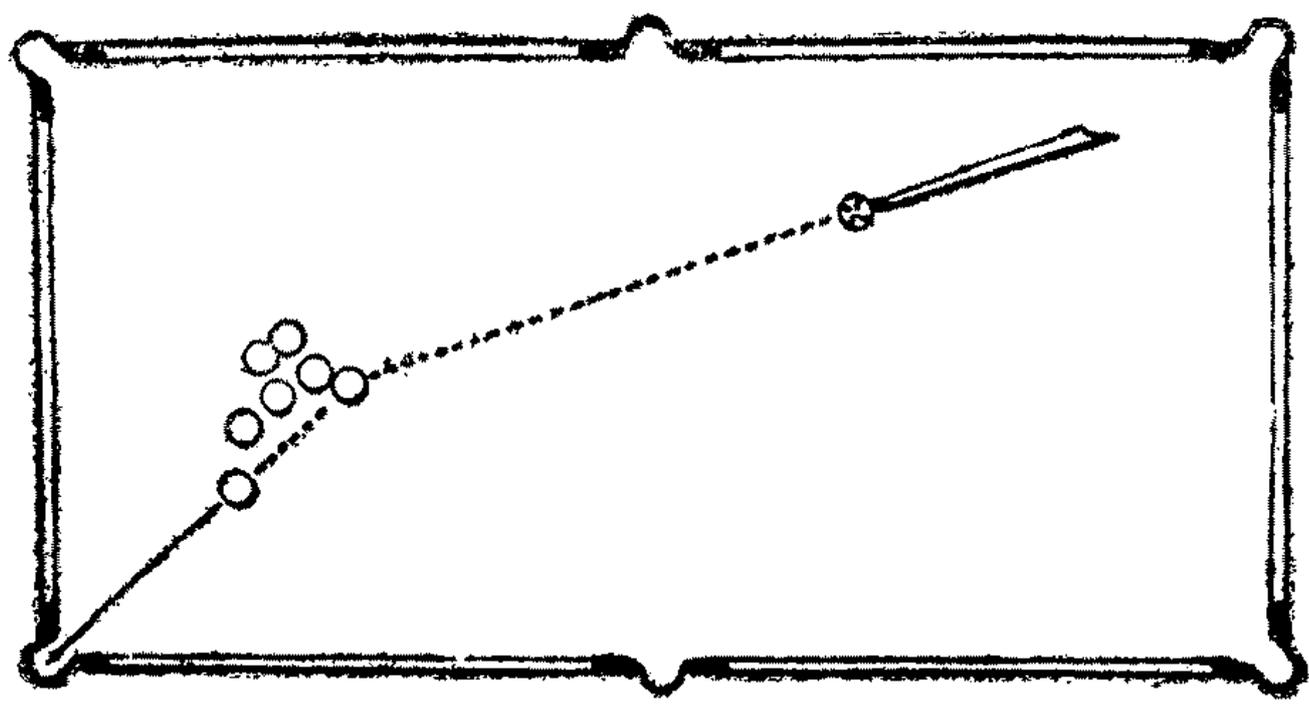
Фиг. 51.

Карамболяж, абриколь и проч.

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 «лапотников», эти тонкости не только непонятны, но даже совершенно ускользают от взора.

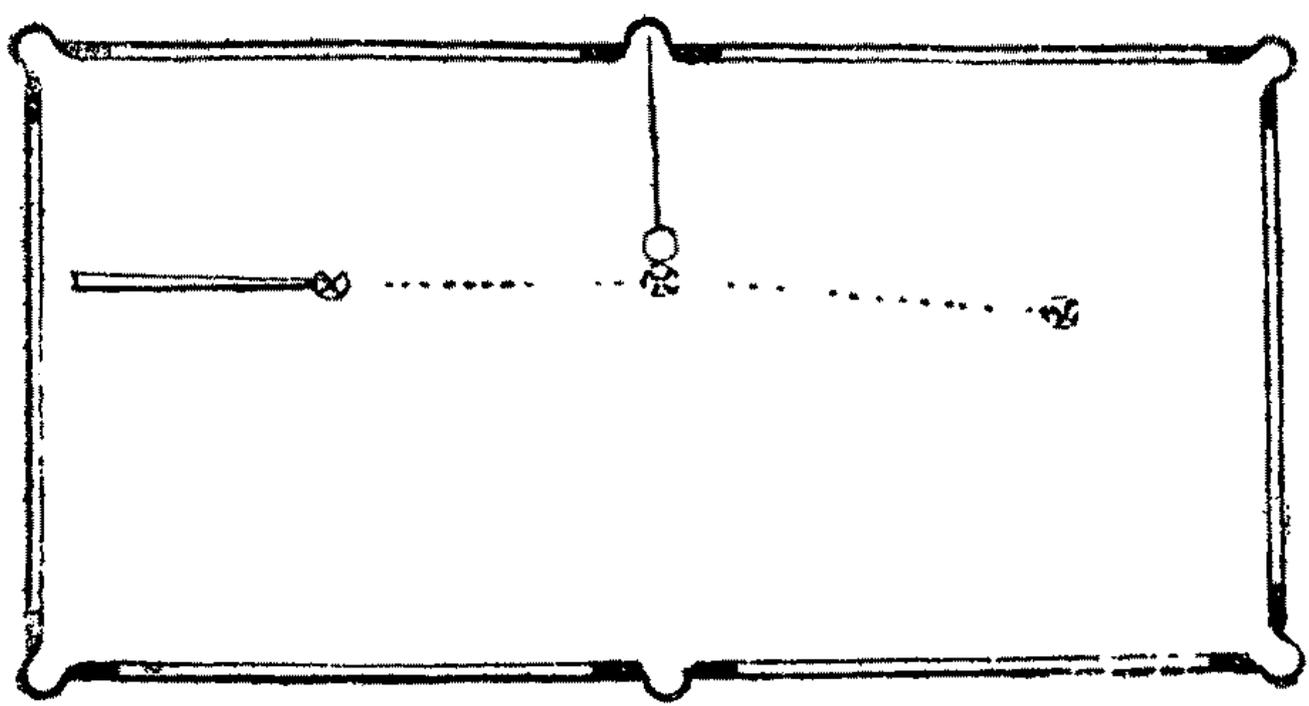
К числу таких тонкостей относится «карамболяж». Выше было дано объяснение этому термину. Разберем несколько случаев карамболяжа.

«Карамболяж по части неразбитой пирамидки». Этот удар очень эффектен. Чертеж объясняет все подробности (фиг. 52).



Фиг. 52.

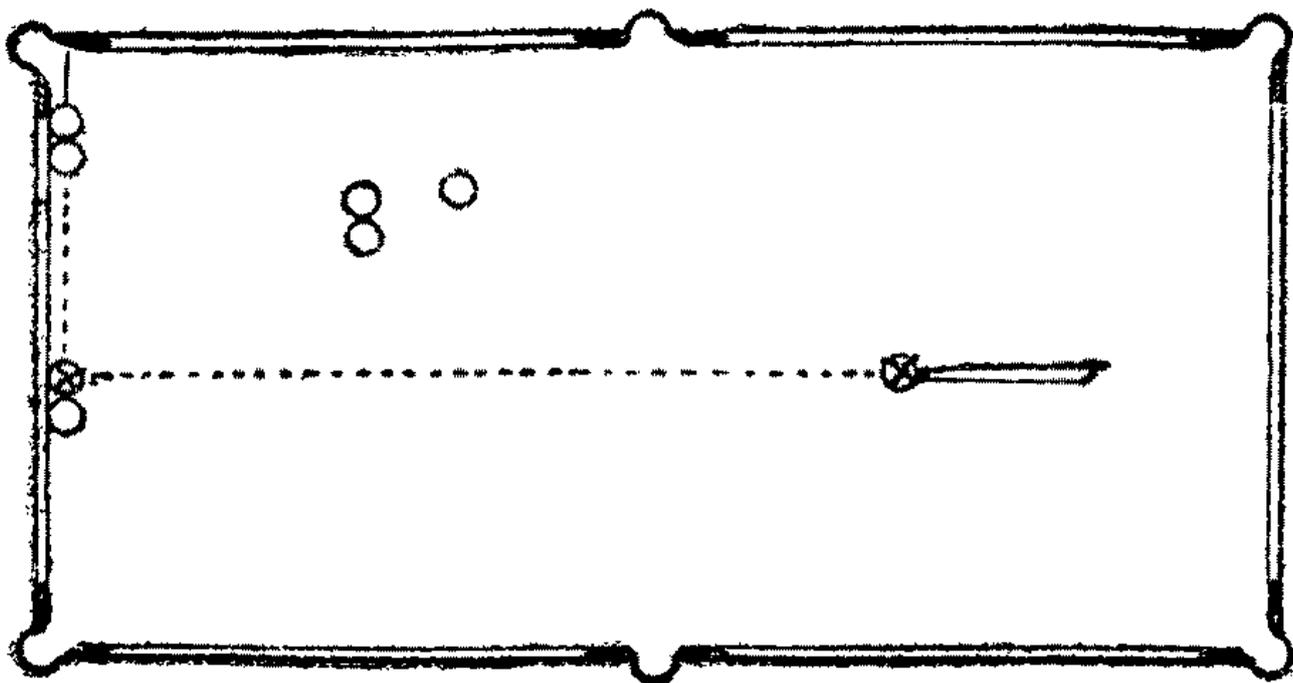
Несколько любопытнее следующий пример (фиг. 53).



Фиг. 53.

В этом случае прямо играть очень ненадежно, да и опасно. Легко может выйти подставка. Крупный шар, 14, между тем стоит почти над лузой. Резка немислима.

Тогда ударяют своим по 5 французским клапшtosом и карамболяжем кладут 14-го в среднюю. Это – очень незамысловатый удар.



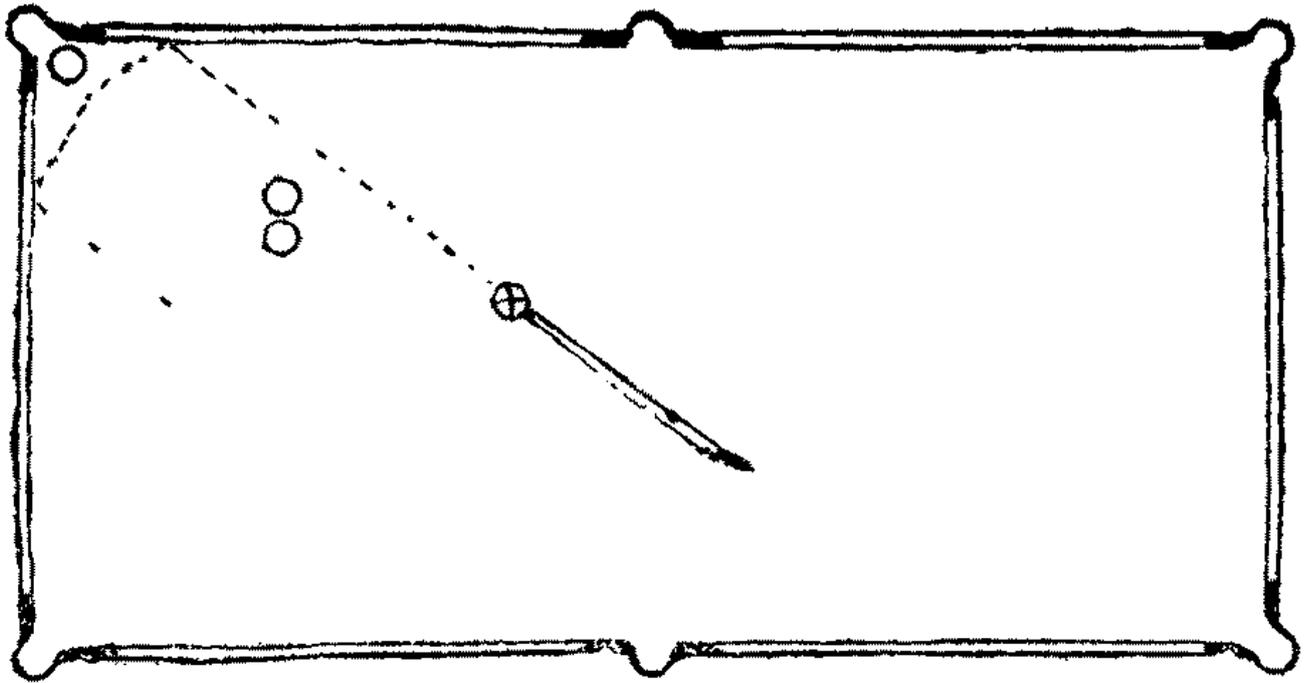
Фиг. 54.

Десятка повисла над лузой. Играть ее, по-видимому, невозможно, а так заманчиво. Ни шаром, ни абриколь – ничто не применимо. Несведущий игрок наверно, вздохнув, 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 направо, в пол-шара ударяют 11. Тогда свой, чокнувшись с одиннадцатым и потеряв поступательное движение, отскочит вправо, сохраняя и свое первоначальное вращение справа налево (француз направо) и пройдя вдоль борта положит десятку в угол. Это – один из эффектных французских ударов. Употребление его в карамбольных партиях очень широко, но многие русские игроки вероятно и не слыхали о подобном ударе.

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

«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. Их-то мы и рассмотрим (фиг. 55).



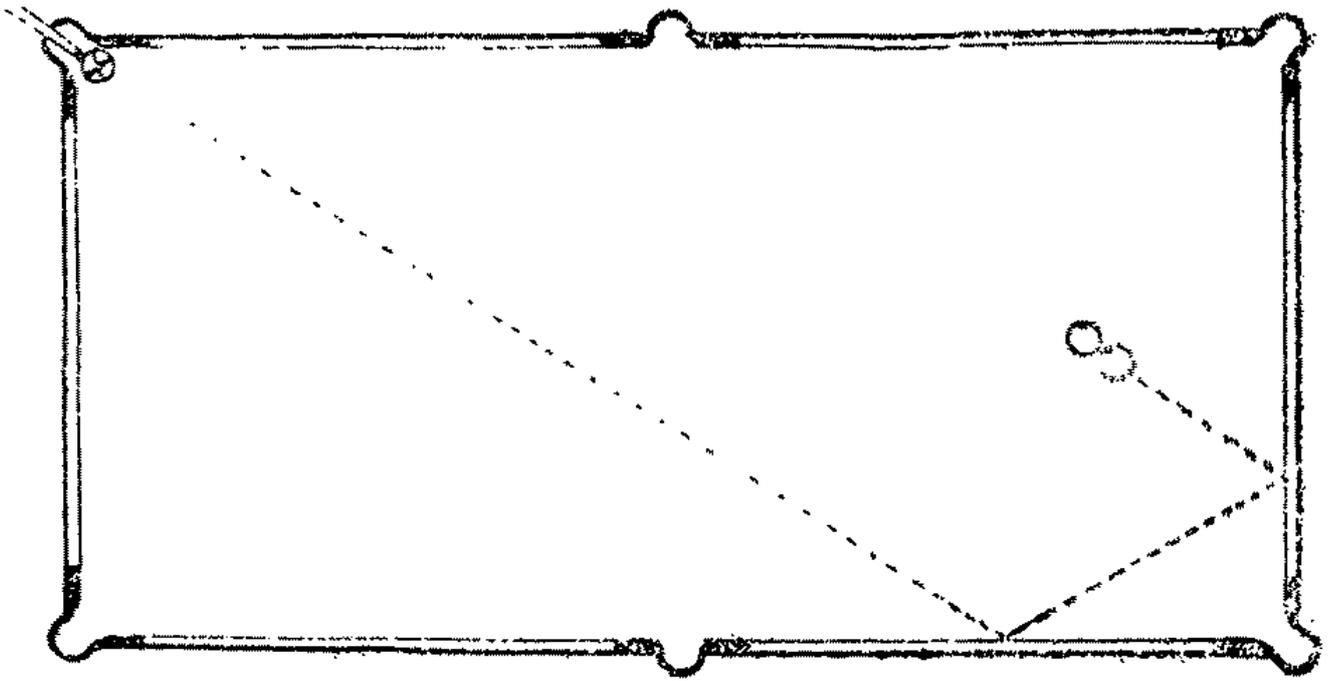
Фиг. 55.

Восьмерка на подставке замазана, как прикажете ее играть? Шаром, карамболяжем, очевидно, нельзя. Дуговиком? Слишком близко шары, трудно дать сильное вращение своему. Поэтому надо прибегнуть к абриколи, которая здесь вполне уместна.

«Абриколь поневоле».

В главе об отыгрыше будет исследован отыгрыш за скулу бильярда. При крупном куше и когда партии на последнем шаре (пирамидка), очевидно, каждый *пятак* – весьма важен. Положим, противнику удалось поставить своего за скулу бильярда. Играющему по-видимому предстоит дать промах и подставку. Это справедливо, но тут-то артист и проявляется во всем блеске знания 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. 56).

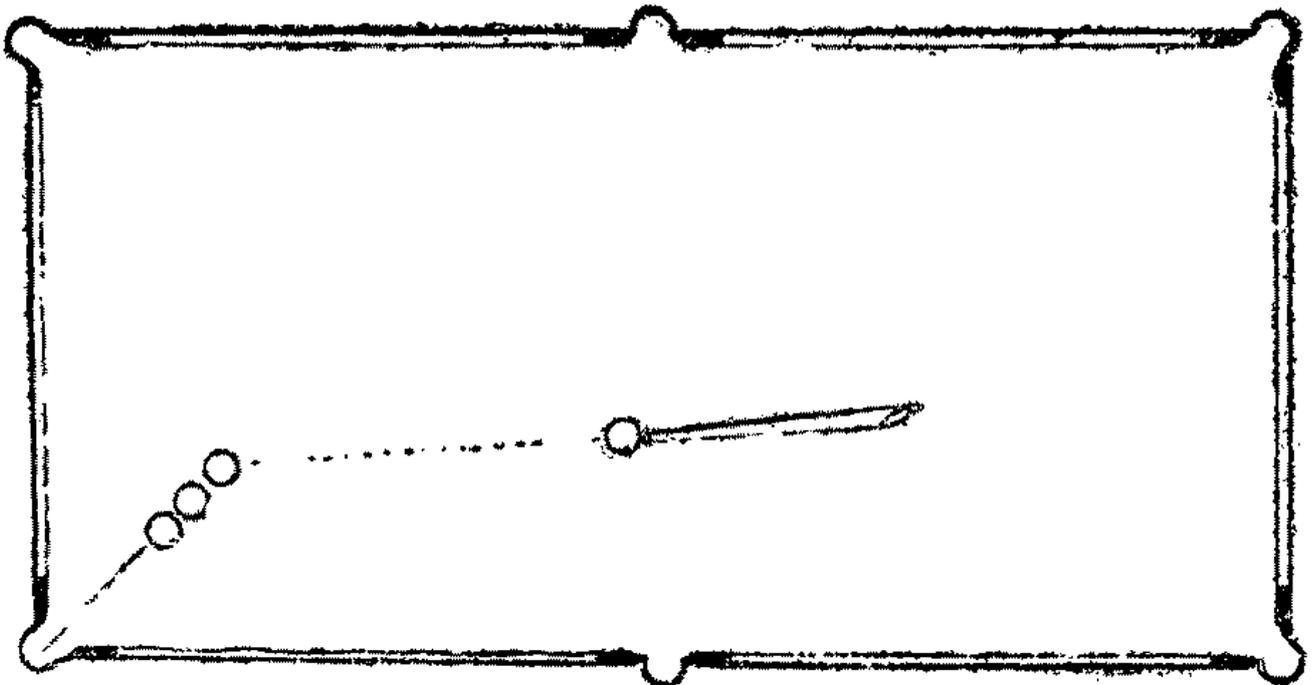


Фиг. 56.

«Шаром».

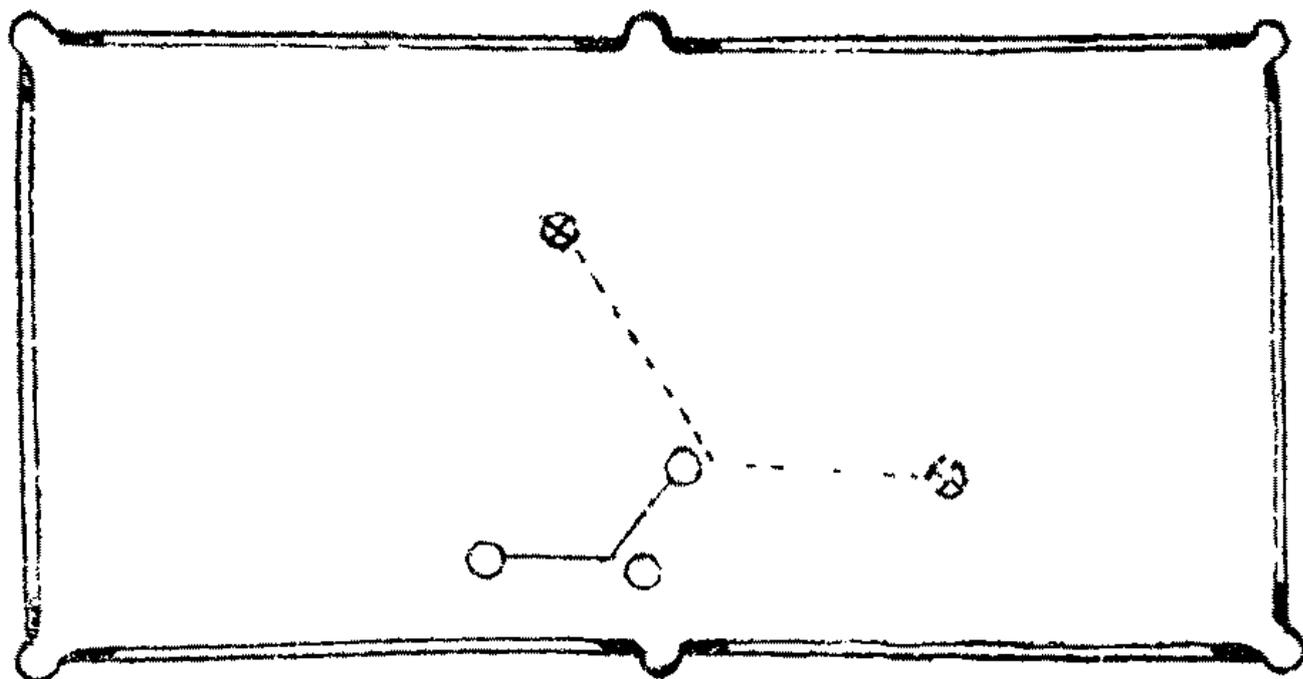
Чаще всех сложных ударов, удар «шаром (заяц)» или «через шара» практикуется на бильярде. Причины этого очевидны: сравнительная простота удара, ясность точки прицела, безопасность. Некоторые игроки доводят до смешного пристрастие к игре шаром и, разумеется, платятся за это.

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. 57).



Фиг. 57.

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. 58).



Фиг. 58.

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 между шарами и лузой, и наконец родом лузы, т.е. угловой или средней. При прицеле стараются пустить своего, чтобы белый о белый ударились так, если бы они стояли на одной прямой линии. Этого достигнуть крайне трудно, и потому советуем избегать подобных искушений.

Игра шаром, когда очень большое расстояние между белым, 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.

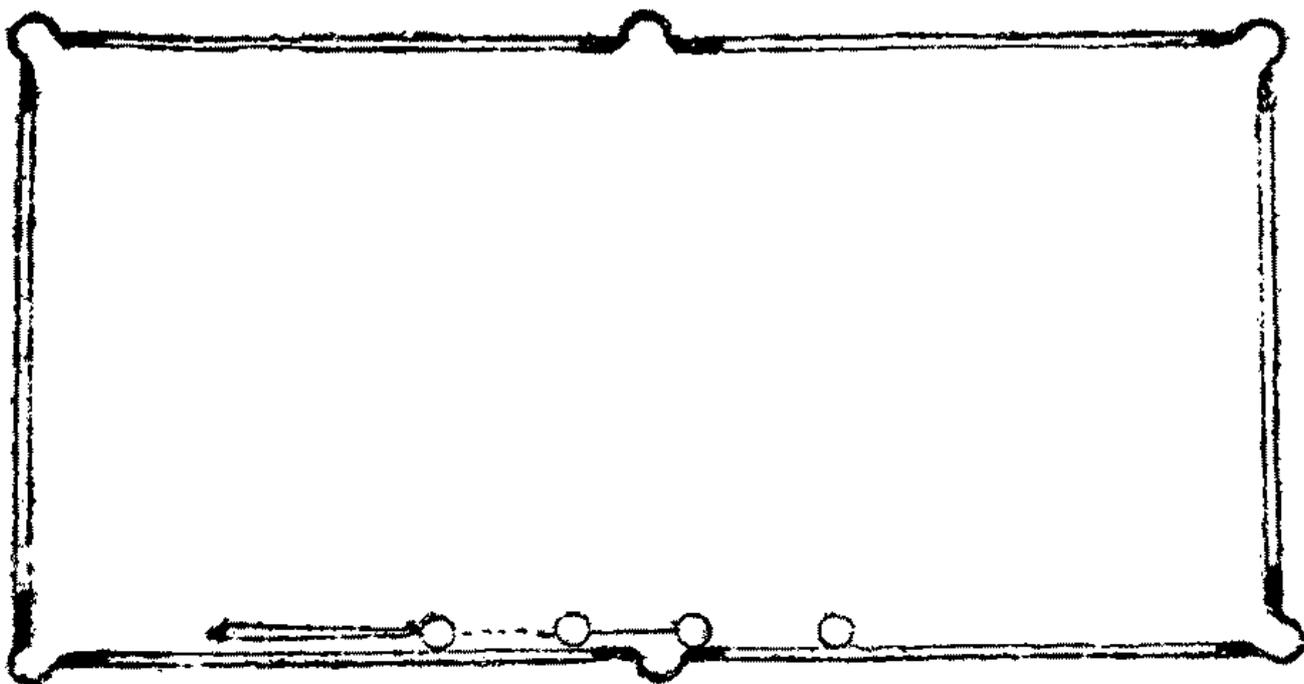
Вообще, игра «шаром» требует большого навыка и осторожности. Ничто так не искушает горячего игрока, как возможность и очевидная по-видимому возможность сделать несколько шаров сразу. А между тем верный шар вдруг оказывается неверным, все расчеты рушатся, и партия проигрывается.

При игре в пирамидку часто являются, комбинации этого рода. Но при множестве шаров (15), 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.

Примечание. 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 не играли его, всегда прибавляют: «чисто» или – «от шара»; но этот случай «от шара» вовсе не является самостоятельным видом и потому не заслуживает особого разбора.

Для наглядности прилагаю один чертеж (Фиг. 59).



Фиг. 59.

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, переменится 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 вообще не попадают в шара, не говоря уже о том, чтобы сыграть его. Со своей стороны позволю себе сделать несколько замечаний.

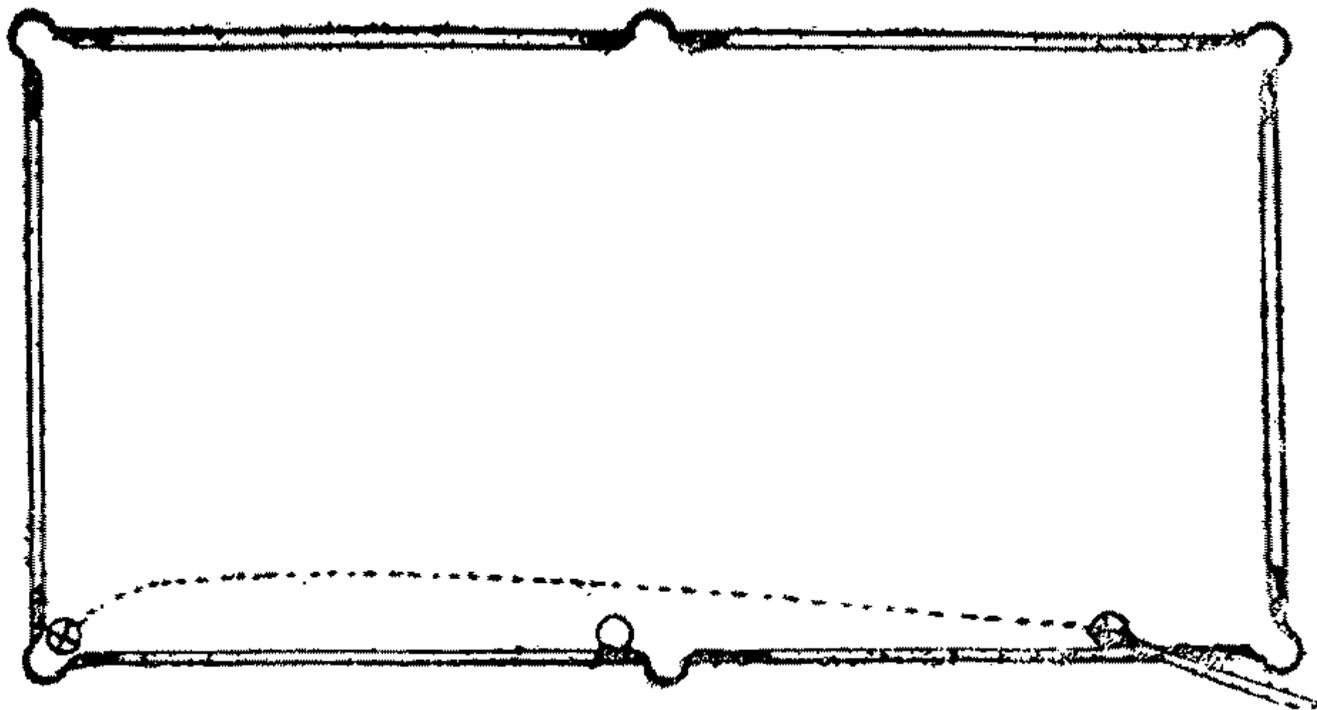
1) Надо соразмерять силу удара с упругостью бортов.

2) Пускать своего чистым умеренным накатом, остерегаясь сфранцузить при ударе.

3) 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. 60)



Фиг. 60

Для того чтобы сыграть шара в среднюю, пускают в противоположный борт свой шар «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.

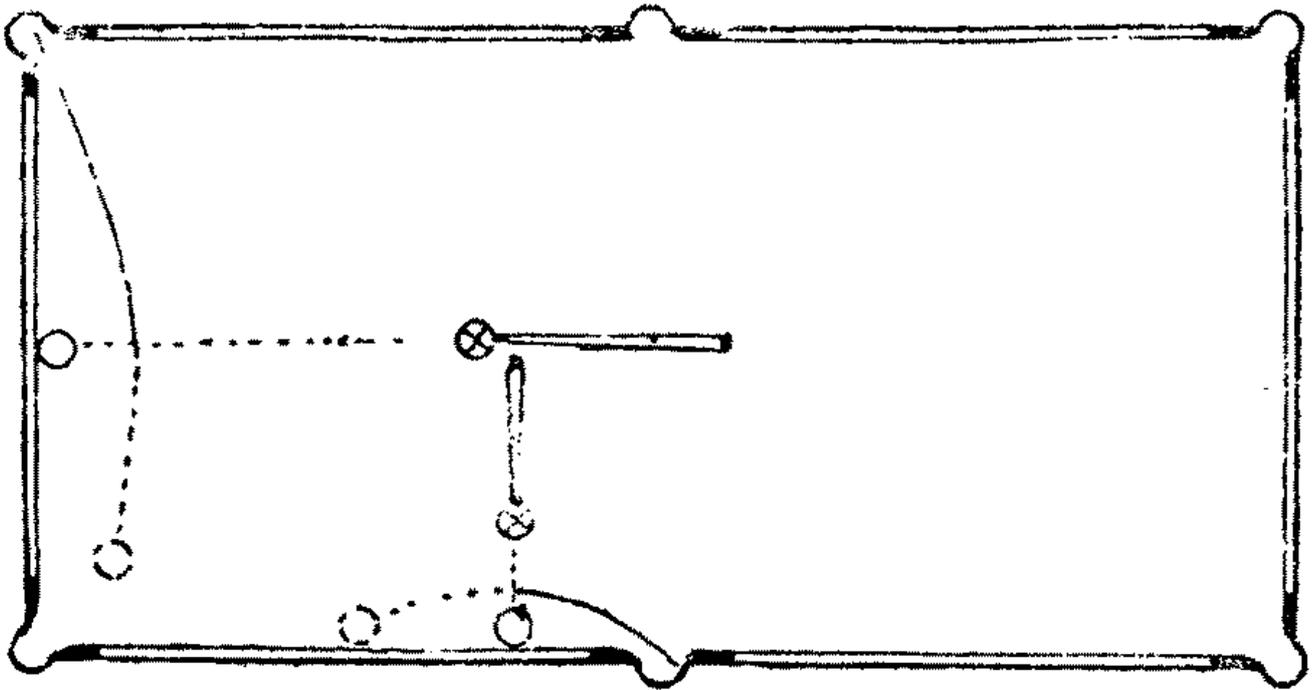
Контр-тушем в угол или среднюю.

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 белый 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. Я лично видел такие эффекты: с контр-тушевыми ударами, которые просто кажутся невероятными, а взявшись за кий, нашел, что не боги горшки обжигают.

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. 61).



Фиг. 61.

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.

Глава VIII

Отыгрыш вообще. Отыгрыш дуплетом, триплетом, французским ударом, оттяжкой, тушем, контр-тушем, накатом, тонкой резкой. Отыгрыш за скулу бильярда. Выход. Злоупотребление выходом. Гармония всех тонкостей игры.

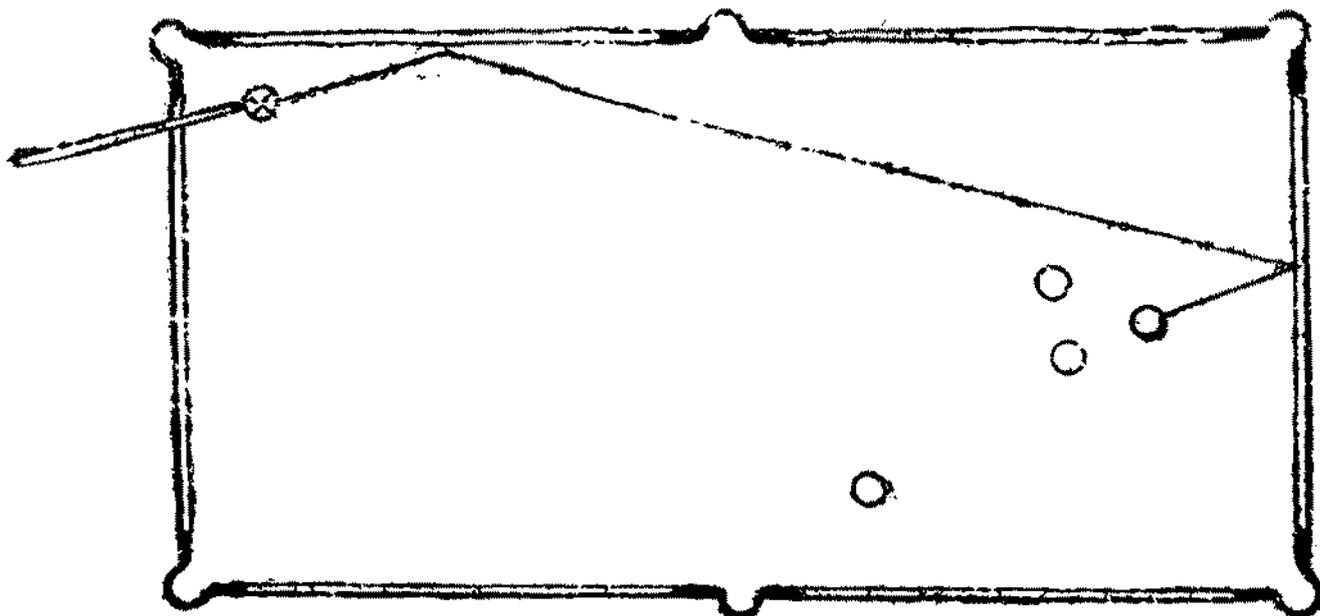
Отыгрышем называют такой прием, посредством которого красный удаляется от белых шаров, или, просто, становится в положение, совершенно неудобное для игры. Таким образом, когда более не надеются сделать шара, то отыгрываются, заставляя своего противника отыгрываться в свою очередь и рисковать сделать 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.

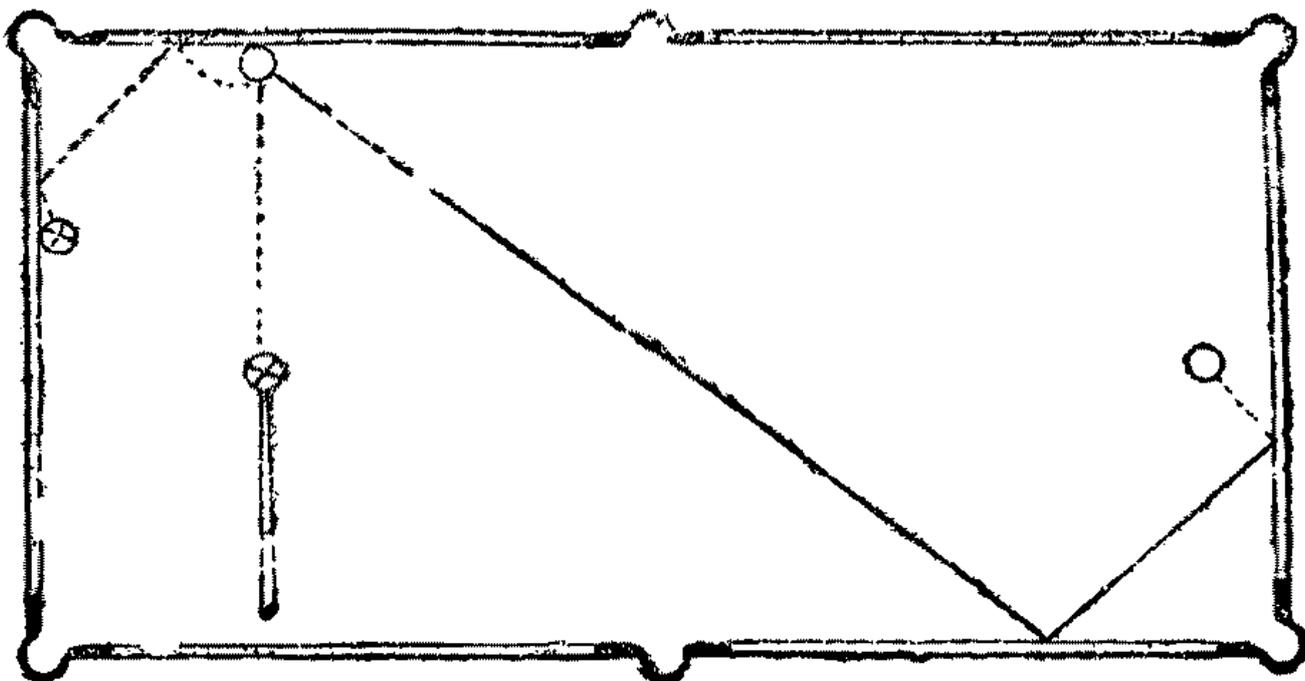
Отыгрыш на клапштосе – это один из легких штосов, но употреблять его можно только тогда, когда есть шар для отыгрыша (фиг. 62).



Фиг. 62.

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

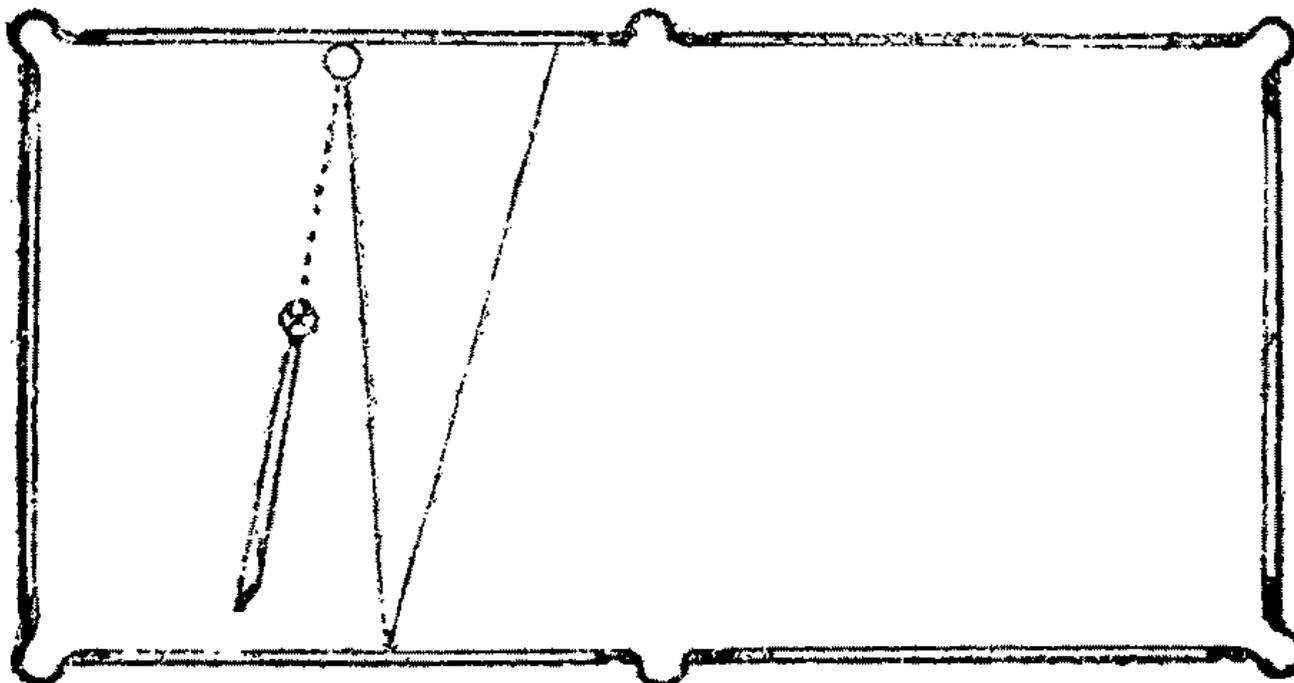
Отыгрыш дуплетом «на французе» – есть облегчение предыдущего удара. По белому, стоящему у борта (положим, левого), ударяют тихо красным, *французю влево*. После удара красный идет к борту назад, а белый вперед (фиг. 63).



Фиг. 63.

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

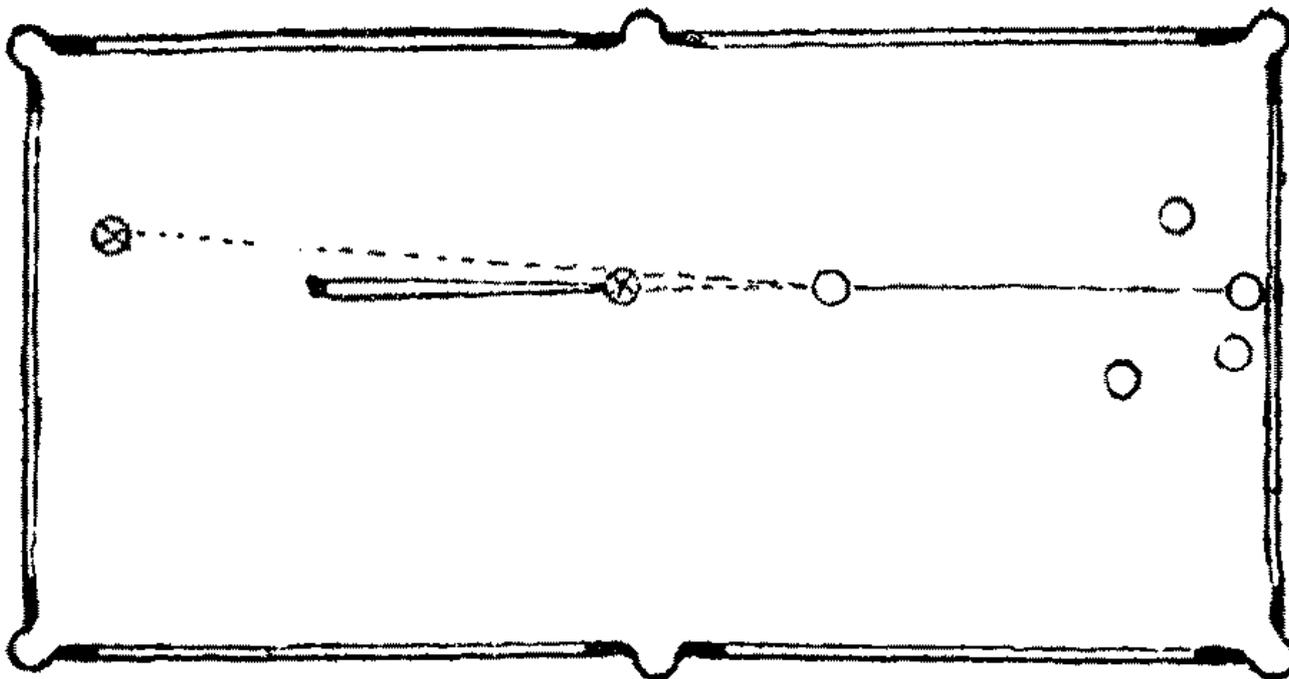
Отыгрыш на триплете. Этот способ употребляется, когда линия между шарами почти перпендикулярна к борту бильярда. Тогда, назначая триплет, вовсе не имеют в виду положить шара, а лишь отыграться, да и во всех случаях, когда отыгрываются, если случайно и упадет фуксовый шар, то это скорее ко вреду, нежели к успеху партии (фиг. 64).



Фиг. 64.

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

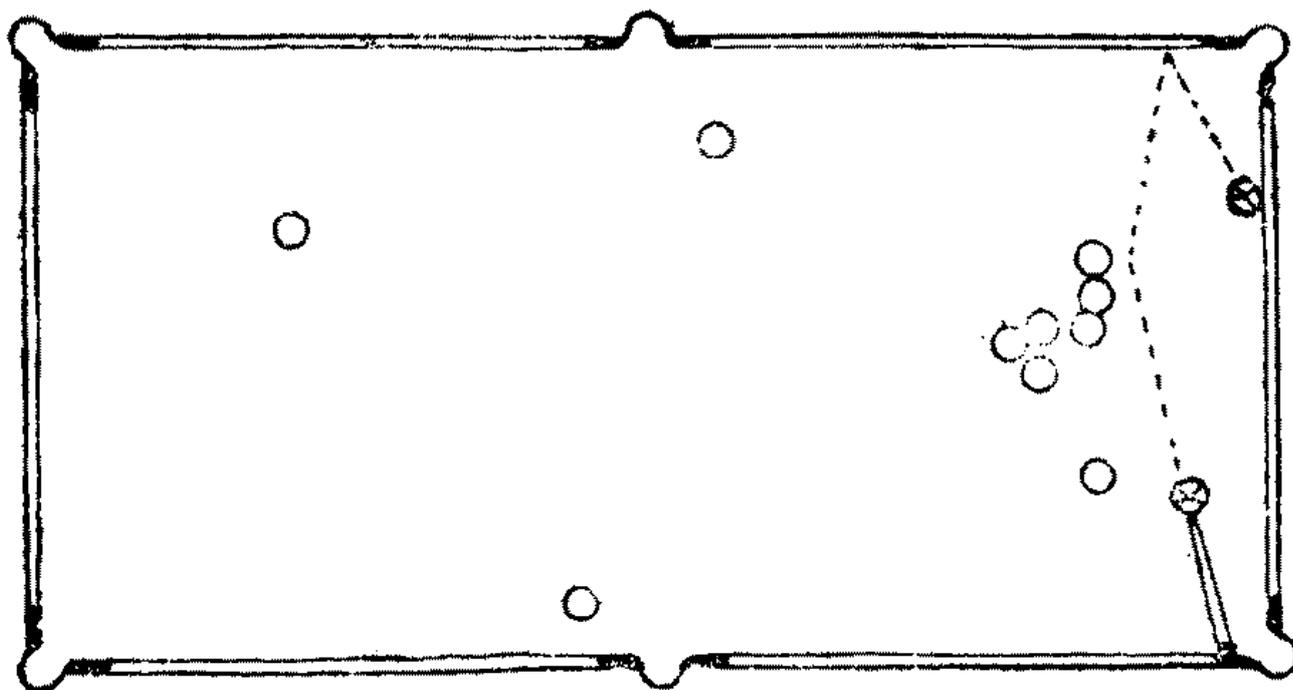
Отыгрыш простой оттяжкой. Это – один из самых эффектных ударов, но он требует безукоризненного исполнения. По белому, стоящему недалеко от красного, ударяют последним, оттягивая его назад «ветерком» (фиг. 65).



Фиг. 65.

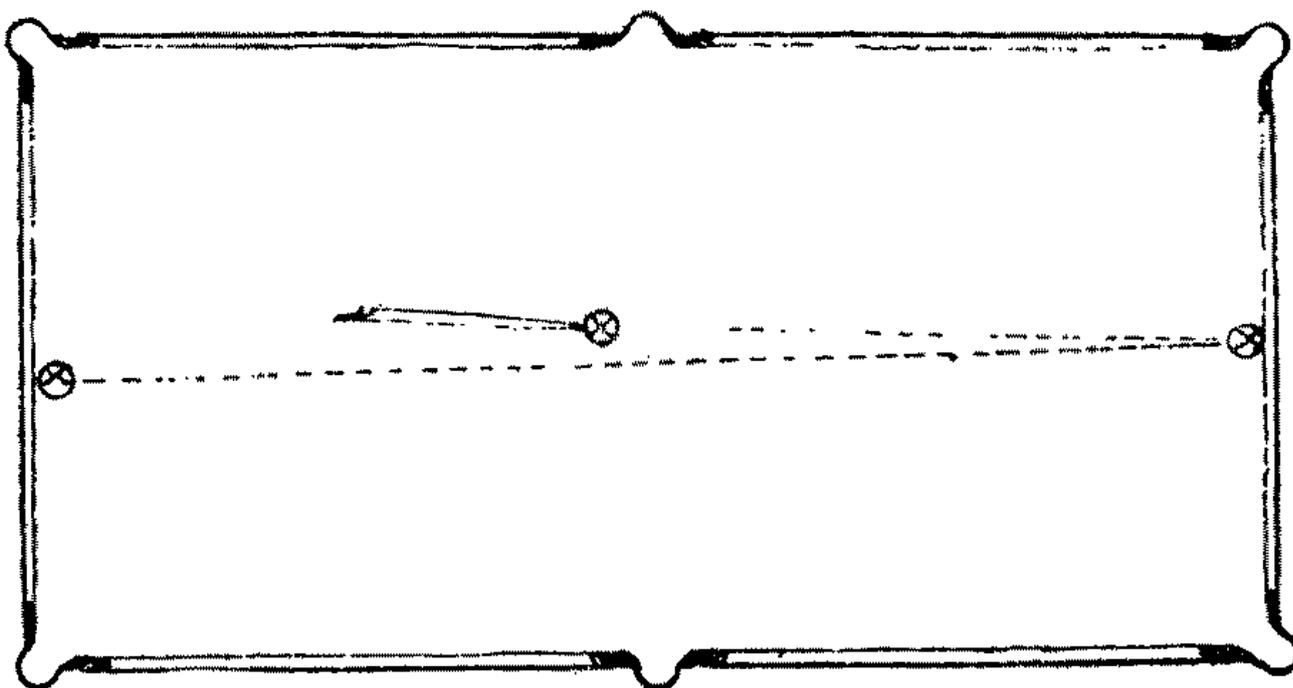
Этот удар **очень** опасен. Может случиться, что при ударе вместо оттяжки выйдет перескок или клапштос, как это часто бывает с неопытными игроками. Частое же выполнение этого отыгрыша всегда производит сильное впечатление на противника.

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 произвольно затянется (фиг. 66).



Фиг. 66.

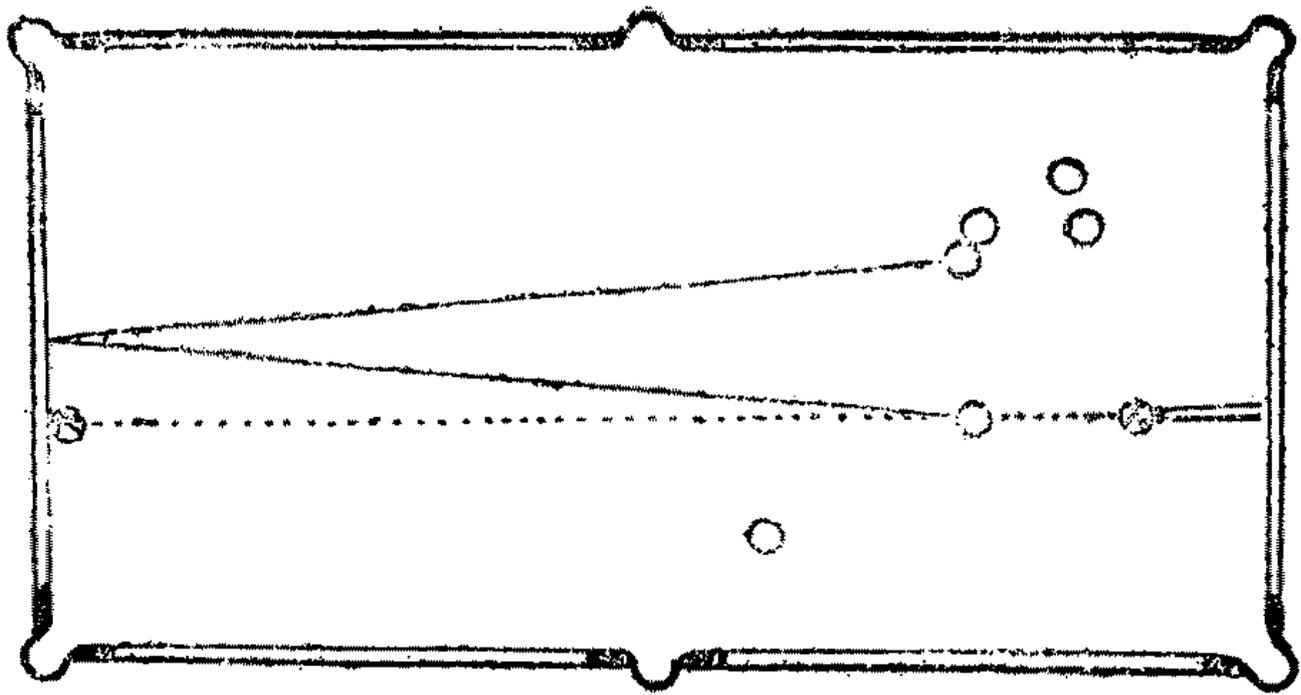
Отыгрыш контр-тушем. Этот отыгрыш требует огромного искусства и очень эффектен. Его можно употреблять лишь, когда белый шар на борту и сущность его состоит в том, что пускают в белого накатом красного. Красный, прибывая белого к борту, отталкивается в то же мгновение от него и уходит назад (фиг. 67).



Фиг. 67.

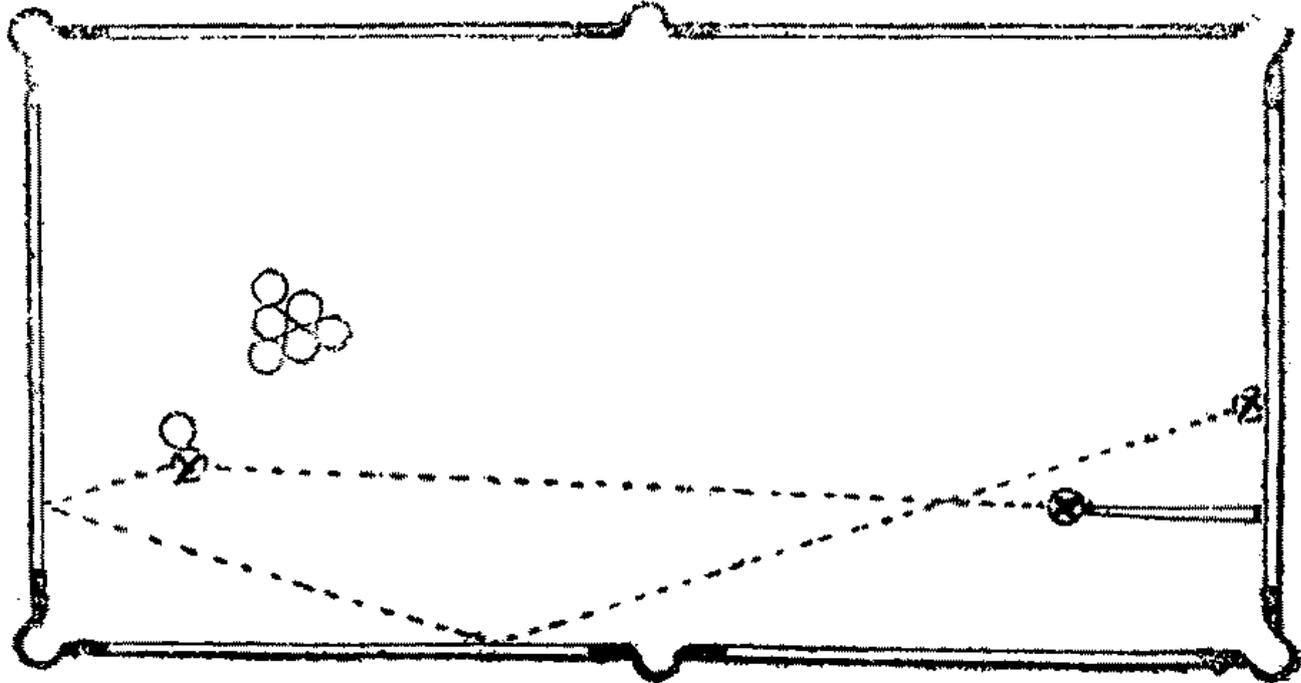
Отыгрыш длинным накатом. Отыгрыш тонким тушем очень часто весьма полезно заменить отыгрышем длинным накатом. Суть этого приема – в том, что если из-за пирамиды виден один шар, то пускают сильным накатом красного в белого, целя последнего в противоположный борт. Очевидно, белый будет иметь более быстрое

поступательное движение, нежели красный, и поэтому белый уйдет назад, ударившись об борт, а красный станет «коле» (фиг. 68).



Фиг. 68.

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. 69).



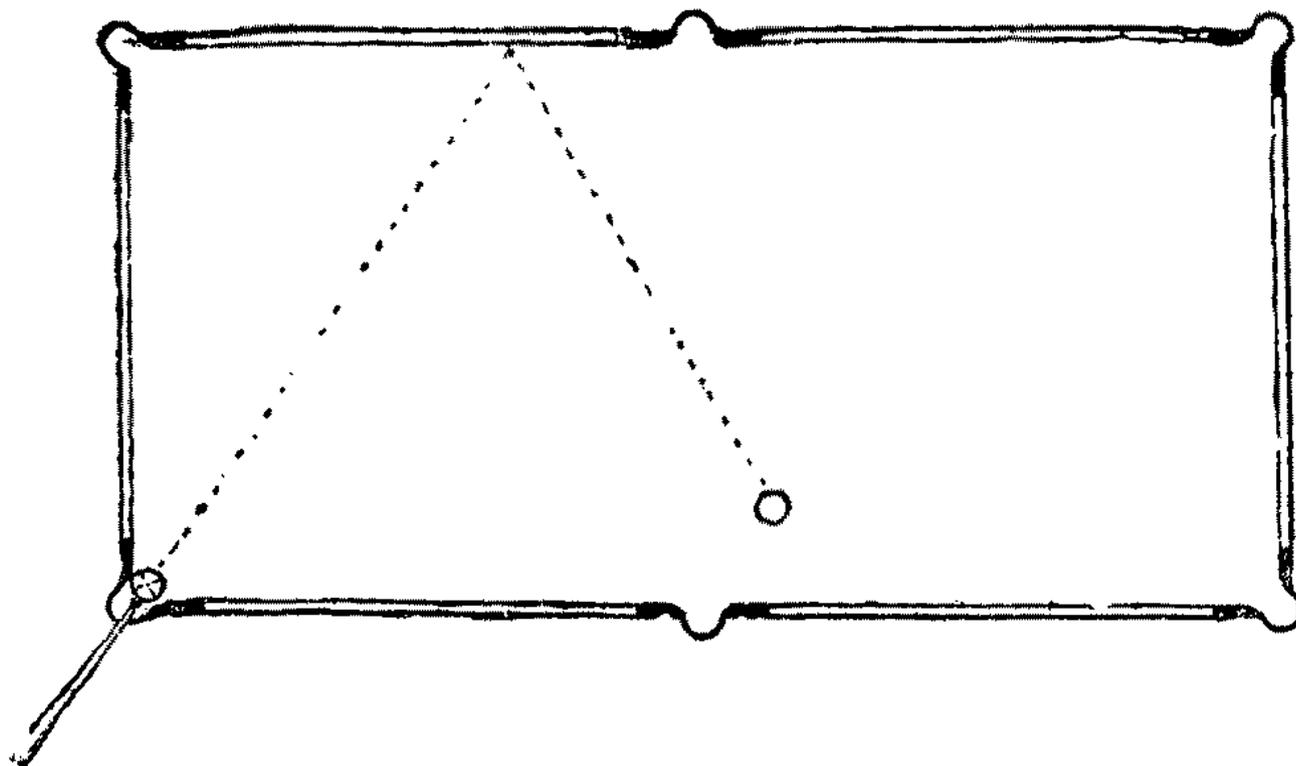
Фиг. 69.

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.

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 к сожалению он необыкновенно труден, а часто и невозможен (фиг. 70).



Фиг . 70.

Выход

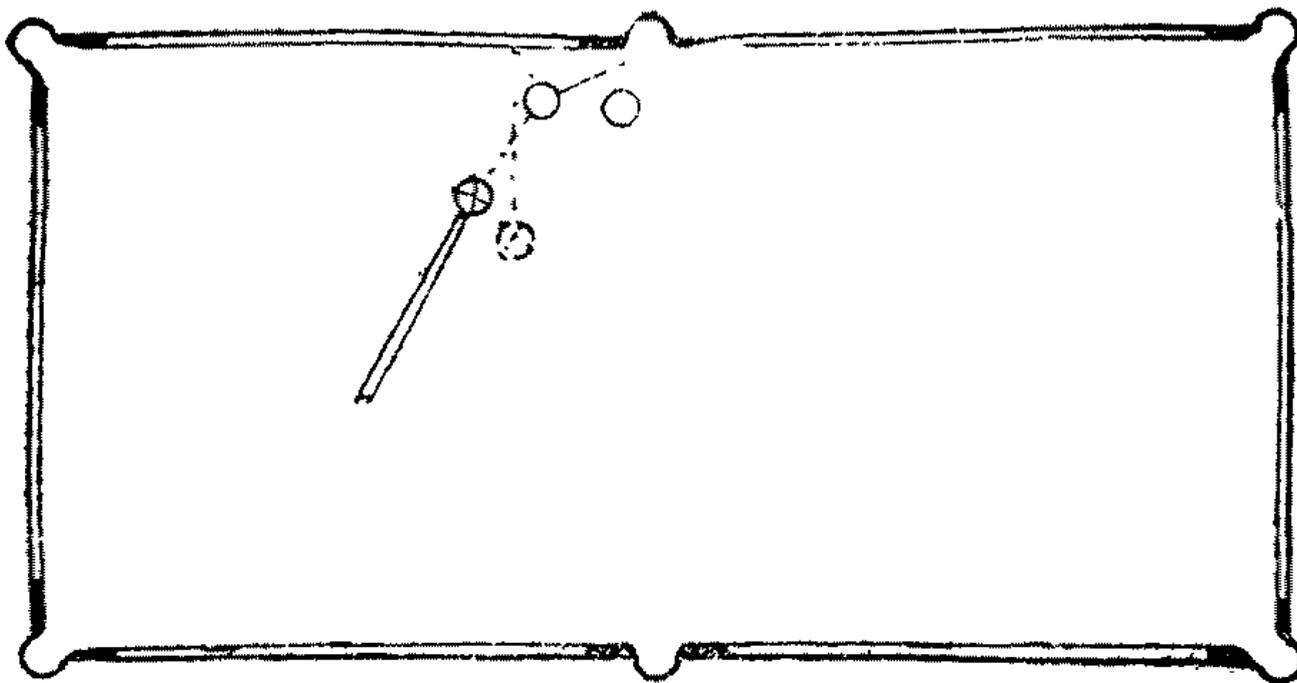
Одновременно с отыгрышем следует изучать и выход. Выходом называется такой прием, после которого красный шар, положив одного белого, выходит под другого, так что сыграть этого другого уж очень легко. Таким образом, выход – прямая противоположность отыгрыша.

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 массы 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 – так игрок не рассуждает об этом. Он играет всякого шара, срывает и, разумеется, проигрывает партии. Все крайности вредны в бильярдной игре, как и везде впрочем.

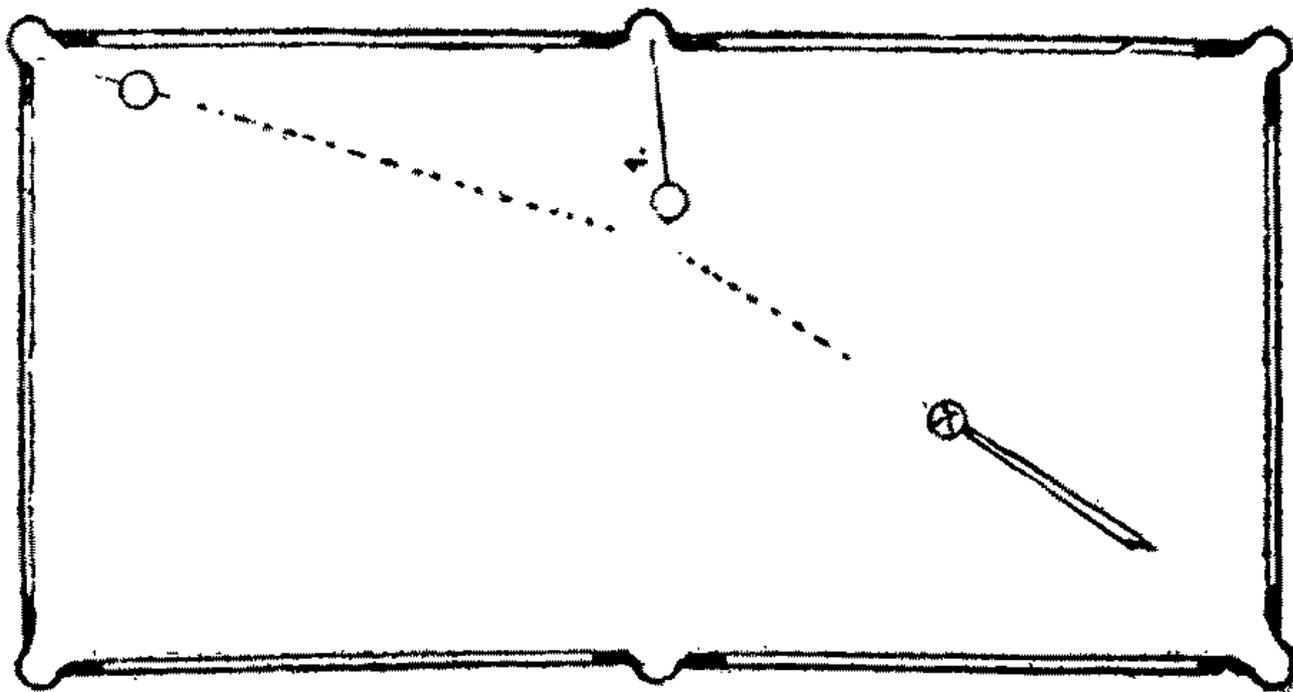
Нетрудно заметить, что при известных положениях шаров – существуют простые законы выхода, к рассмотрению которых теперь и перейдем.

Два белых, 1 и 2 стоят на подставке в среднюю (см. фиг. 71). Очевидно, надо играть легким накатом 2, после чего красный, ударившись об борт, выйдет под 1.



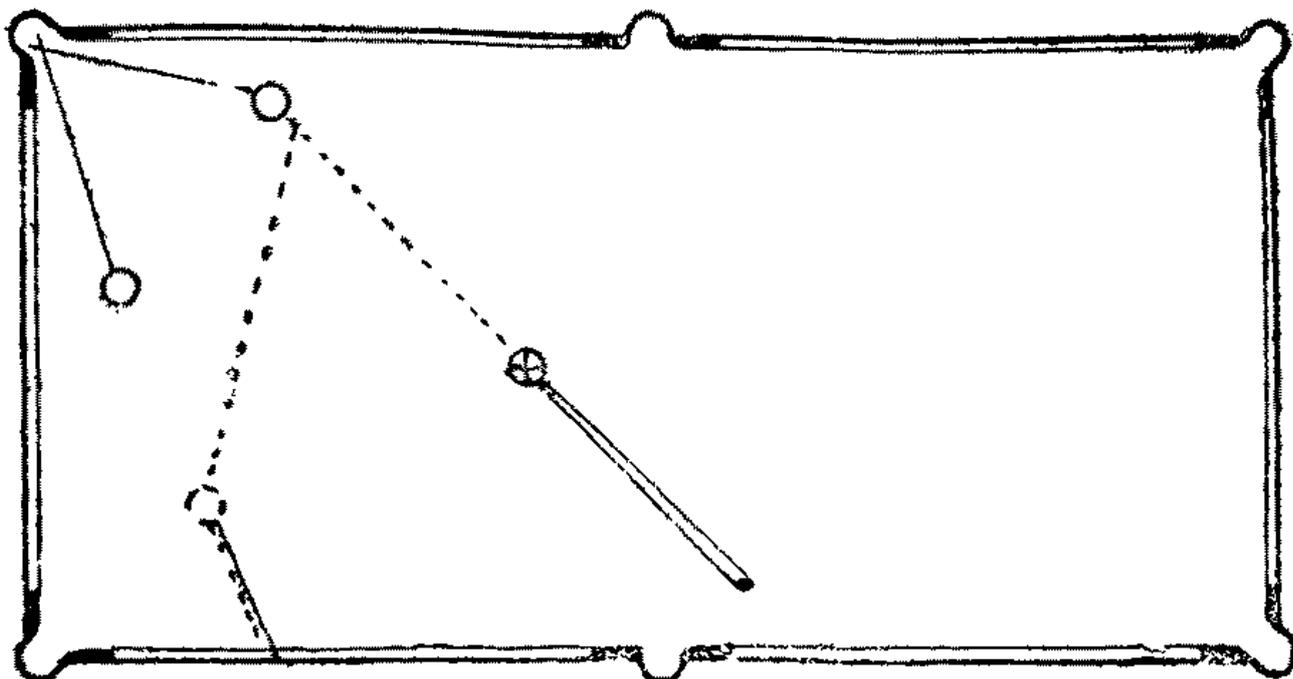
Фиг. 71.

Белый 1 стоит на резке в правую среднюю. Белый 2 – около правого борта близ угла. Тогда надо резать весьма тихим штосом в среднюю, и красный подойдет под белого (фиг. 72).



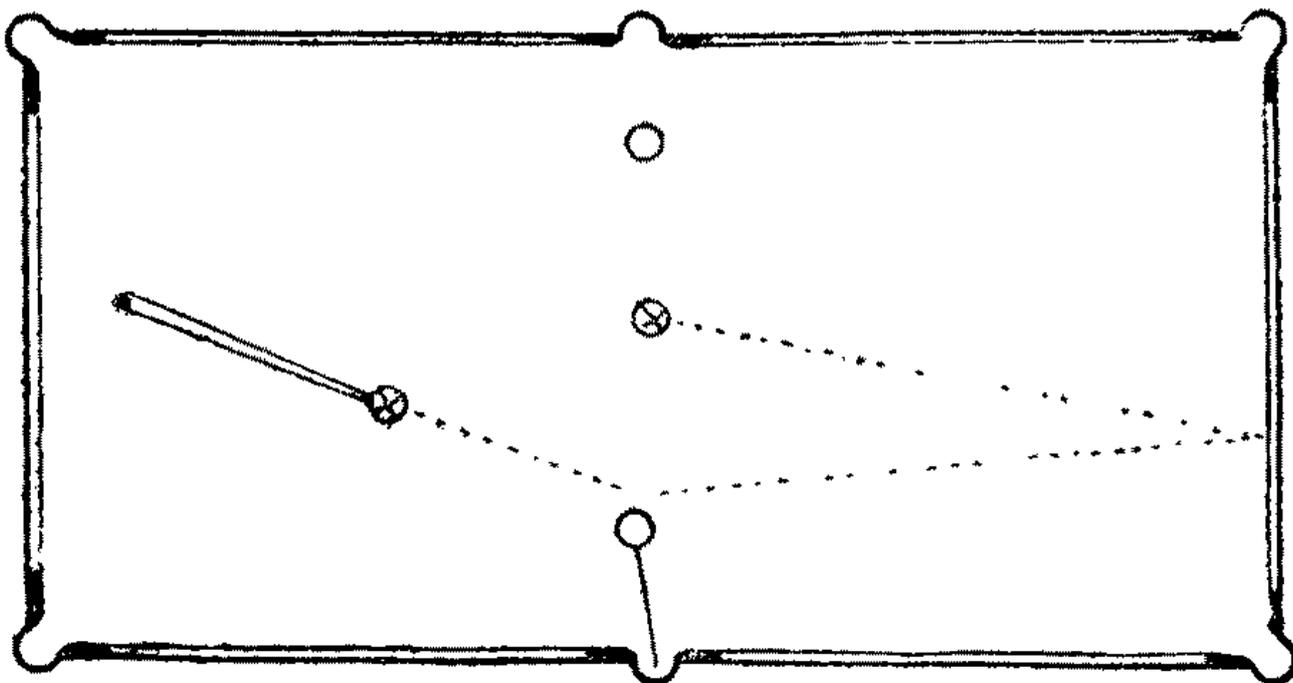
Фиг. 72.

Белый 1 стоит у левого борта, другой белый 2 – у короткого борта. Красный – у правого длинного борта. Играют сперва умеренным штосом белого 1, красный ударяется о борт и становится под другим белым (фиг. 73).



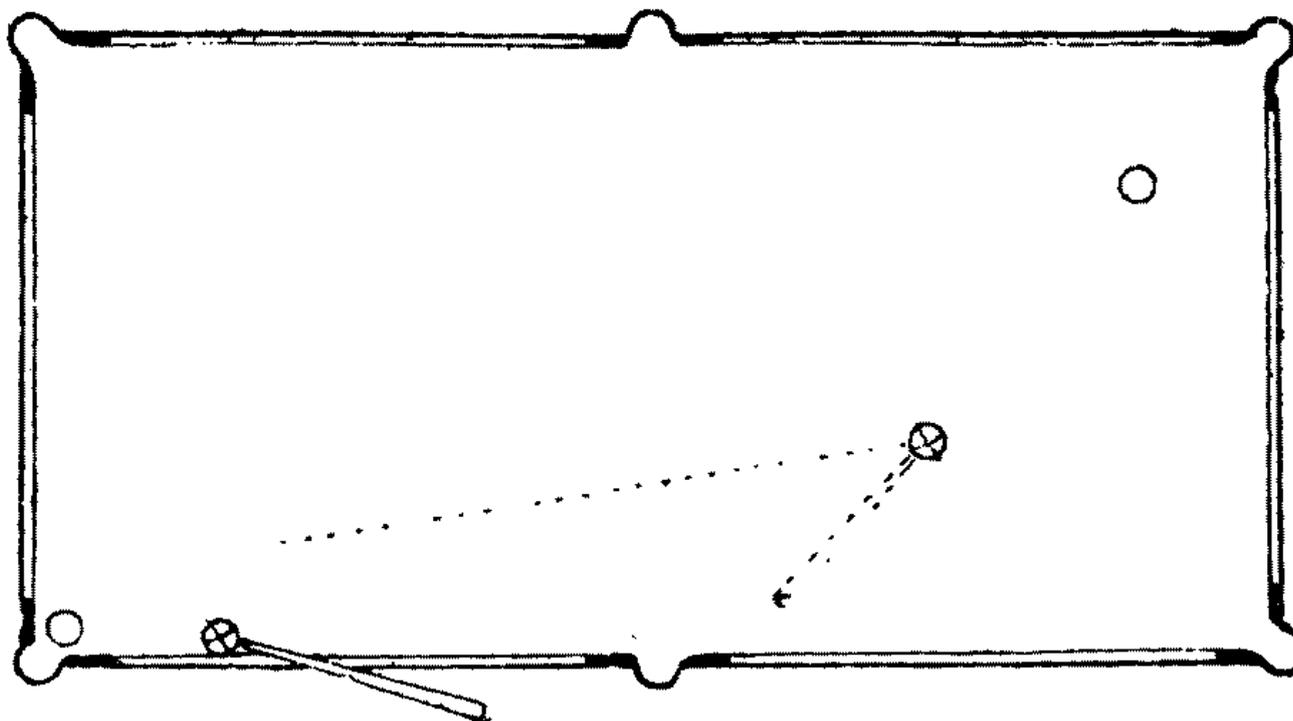
Фиг. 73.

Два белых стоят на подставке в противоположные средние. Тогда, соразмеряя силу удара, режут одного и выходят под другого (фиг. 74).



Фиг. 74.

Белый «подставлен» в угол. Другой белый – на точке сторублевого. Очевидно, что играя с умеренной силой подставку, легко выйти «под прямого» в угол (фиг. 75).



Фиг. 75.

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 частных 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.

Глава IX

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

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

В самом деле, превосходный игрок должен иметь великолепное зрение, мастерской 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 особыми 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. Например – 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 партнеров 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 не скрывал игру, и вы всегда можете *вовремя* остановиться, благодаря выдержке. Впрочем, обыкновенно любители играют для удовольствия с 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 нет и 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 себе 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 гг. 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. Я сам – офицер и говорю откровенно, что из 4-х, 5-ти тысяч игроков-офицеров, которых я знал, едва наберется *три* человека, которые умели сознательно играть. Остальным любой маркер мог дать пол-партии вперед.

Несколько лучше прочих родов орудия играют саперы, потом артиллеристы и кавалеристы, потом пехотинцы, а хуже всего резервисты.

Заграницей, 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 *удобно 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; глубокое знание бильярда и широкое применение в игре этого знания; *смутное понимание идеи игры* и неясное стремление к осуществлению этой идеи.

Полная неразвитость и глубокое 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 – глубоко коммерческая и средней силы. Редко, редко попадает 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.

Относительно того, как облегчает теория изучения игры на практике, сообщу следующий факт:

В 188* году, в Одессе, в кругу бильярдных игроков, знал я одного подпоручика Б*, большого любителя бильярдной игры, который, однако, сам не играл, только смотрел на игру других и на вопрос, почему он не играет, обыкновенно отвечал: «боюсь, господа, сукно прорвать; 25 руб. сдерут».

В то же время в двух ресторанах знал я двух маркеров, из которых один играл отлично, а другой почти вовсе не умел играть.

Размышляя вообще об успехах бильярдной игры, я пришел к одному выводу, который и вознамерился проверить на опыте. Я предложил упомянутому хорошо игравшему маркеру обучить его новым ударам и решать задачи. Маркер отвечал: «где

нам, сударь! с вами не сравняться, а купчика и так обыграем. Да лучше-то и играть мне не придется. Вся моя игра тут».

Ожидая такого ответа, я и не настаивал, и отправился к другому маркеру и убедил его работать под моим руководством. В тоже время я занялся и с подпоручиком Б*. Прошло шесть месяцев. Маркер, отказавшийся от моих советов, играл по-прежнему. Маркер, учившийся у меня, постиг «суть игры», но не владел еще своим шаром. Подпоручик Б*, пройдя полный курс игры в теории, сделался первым игроком в полку, и по бильярдной проницательности и соображению превосходил неизмеримо всякого маркера.

Прошло еще полгода. Подпоручик Б* играл уже «так на так» с обоими маркерами и душил их. Маркер, мой ученик, обыгрывал другого маркера и все шел по успехам вперед. А тот маркер продолжал обыгрывать купчиков, но увы! не подвинулся и на 5 очков вперед.

Вот – весьма назидательный пример для молодых игроков!

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, все бильярды в городе должны быть вам известны. Русские партии (т.е., в которых кладут шаров в лузу) должны играть *исключительно* на бильярдах, удовлетворяющих выше перечисленным требованиям современного искусства бильярдной игры, т.е. на фрейберговских и на весьма немногих бильярдах Феге. Все другие бильярды, игры в особенности польские и венские непоправимо портят прицел и удар.

Хороший игрок не должен никогда играть на скверном бильярде. А я даже не могу глядеть без отвращения на Бригеновские, Шульцовские и двух Шольцов бильярды. (*Бильярды старых мастеров, как-то Молчанова, Яковлева, Янковского, Бабина и других теперь сохранились кое-где в трактирах низшего разряда. Борты в них очень тверды, лузы вырезаны без толку. Для артиста они неприличны. Примечание автора.*)

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.

Борты не должны быть слишком упруги, сукно ново и шары неточны; 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, например, 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-конте*, и вот что значит де-конте. Положим, играет 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 продолжении 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-конте с 30 очков, т.е. он прямо давал вперед 30 очков, играл де-конте 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, дают 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 снимания мелких шаров ход партии *ускоряется*, от снимания крупных – *замедляется*; поэтому пришли к заключению, что при снимании 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 то 2 или 15.

При партии в 2 шара есть два вида форы: 1) у одного шара 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 точку сторублевого 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.

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

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 наши знаменитые Воронежские, Тамбовские и Курские ремонтеры, являющиеся в бильярдную с трубкой в зубах и с человеком позади, обремененным кisetом, «любимым кием» и лягашом на цепочке. Таковы, впрочем, и замоскворецкие толстосумы.

Игроки, предпочитающие тонкую и живую игру, наглядно развивающуюся пред 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.

Глава X

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 *ровным 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* (*в Австрии, Германии и Франции рассуждают иначе: первая проиграна, вторая выиграна, значит – кушами в расчете, а контра пусть определит за кем 3 партии и 2 куша; примечание автора*). Иногда случается, один выиграл, положим, 5 партий, другой 3, что и означает так 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 не 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 троякий, 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 распространенные способа делать вычеты: русский и польский.

Первый способ. Положим, играют по 1 коп. очко. Если выигравший сделал 85 оч., то сверх партии он сделал 14 оч. ($71 + 14 = 85$), 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.

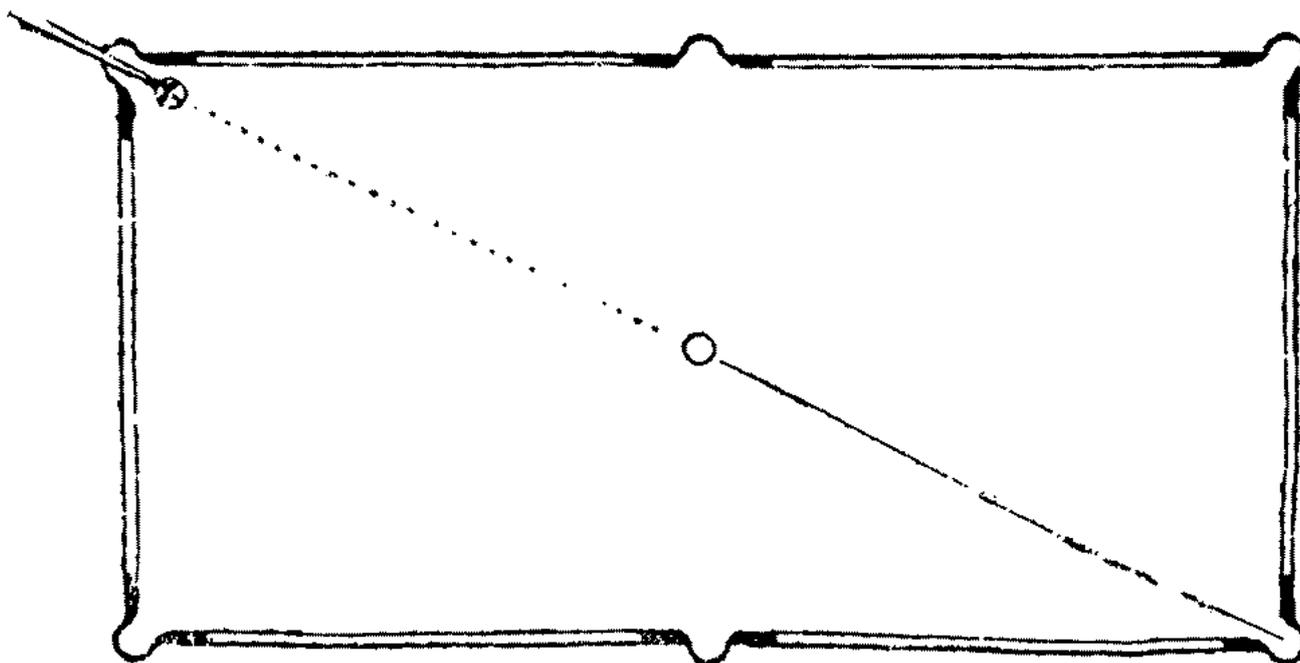
Игра с вычетом **очень** ничтожна, хотя и при ней можно сильно проиграться. Кроме того все партии на очки весьма утомительны, ибо всегда должны кончаться на *последнем шаре*, который сделать труднее всех остальных.

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 зазорный 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 или более, или менее, смотря по числу примазавшихся. Очевидно, у него *нервное возбуждение* (см. исследование игры, когда игрок «в штосе» и когда «не в штосе»; 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 массу наблюдений и самых **тончайших** 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 и стоик по характеру, принявший мазы, схватился с опытным и тоже хладнокровным противником **по 100 руб. удар**. Партия началась довольно нерешительно, но вот второй игрок и поставил первого к борту коле (фиг. 76). Артист, опасаясь скиксовать, взлез на стул, побледнел, и 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 не было. 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. 76.

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 она не играли. Нетрудно убедиться в этом из следующего.

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 и 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 – главнейшие хитрости шулеров:

Во-первых, играя хорошо, можно делать вид, что играешь плохо, *скрыть игру* и постепенно вовлечь своего партнера, значительно слабейшего 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 в бильярдных партиях; примечание автора*) равняется 20 в общем счете! Вообразите же, что подменено три крупных шара – проигрыш неизбежен. Надо сказать, что подмениваются шары преимущественно у подгулявших игроков, но обсчитать 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 правило 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 и восхищения при выигрыше, что часто весьма опытные мазлеты вдаются в обман. Про «саврасов» и говорить нечего: они ловятся целыми сотнями.

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

Кроме указанных штук есть еще множество ловушек, в которые попадают неопытные. Употребление той или другой зависит от обстоятельств, вдохновения и личных способностей шулера. Привожу несколько примеров из моих воспоминаний.

В 1883 году зашел я как-то в бильярдную гостиницы М. в С.-Петербурге. Там было довольно много народу. На одном бильярде играл сам хозяин «с гостем». Кругом зрители держали мазы: «игроки» были известные.

Я присел в уголке, любуясь превосходной игрой и поразительной выдержкой игроков. Партия была сыграна, мазы распределены, игроки сели пить чай, но страсти еще были возбуждены! В это время в бильярдную вошло трое прилично одетых господ, высокий и маленький, и спросили 5 шаров. Высокий вынул туго набитый бумажник, достал 100 руб. и положил на борт.

– Идет на всю? спросил он товарища.

Тот колебался.

– Ну, ладно – произнес нерешительно он и также достал радужную. Игроки и завсегдатаи так кругом и встрепенулись. Глаза их с жадностью устремились на билеты. Я подсел поближе и внимательно вглядывался в лица новоприбывших. Высокий, брюнет, был недурен собой, но разврат и бессонные ночи положили неизгладимые следы на его лице. Маленький, пышно, но безвкусно одетый, с огромными брелоками и брильянтами, имел весьма подозрительный вид. Через минуту я не сомневался более: предо мной было два шулера.

Игра началась. Маленький выставил. Высокий хлопнул желтого в угол, потом среднюю и пошел. Чисто, самоуверенно сделал он 48 очков и осекся. Маленький начал сыпать в свою очередь и чуть-чуть не кончил партии. Не хватило 3 очков. Зрители зашептались. Игроки действительно были достойны друг друга. Интересно, кто же выиграет?

Надо сказать, оба они играли молча. Теперь высокий заволновался, покраснел и не сделал легкого шара. Маленькому играть было нечего, он отыгрался, но несчастливо, ибо подставил совершенно случайно своего в среднюю. Высокий сделал подставку и вновь от волнения осекся на пустом шаре. Маленький кончил партию. Пока маркер ставил шары, высокий присел к столику и потребовал вина.

– Играть так играть! напряженно воскликнул он: трусы на бильярде не играют, а деньги на то, чтобы веселиться. Идет еще на сотню?

Маленький кивнул головой.

– А вы позволите примазаться? произнес один господин, обращаясь к высокому игроку.

– Извольте, хвастливо отвечал тот, может быть, еще, господа, кто хочет?

Опытная бильярдная молчала.

Господин примазался на 25 руб. Опять высокий ушел было вперед, но маленький быстро догнал его, «сбил с кия» и выиграл партию; на самом деле, он играл лучше товарища.

– Получите 25 р., сказал высокий: ну, попробуем третью. Угол!

Маленький согласился. Зрители заволновались. Человек десять выразили желание примазаться. Высокий хмелел все больше и больше. Он был на все согласен.

Старый маркер, Григорий, глубокий философ и знаток сердца человеческого, ставя шары, с многозначительной улыбкой посмотрел на меня. Я его понял, но все-таки мне хотелось фактически убедиться, что предо мной два шулера. За маленького держали рублей на 90, я предложил *ответный маз* маленькому игроку за высокого.

– Если ты согласишься, думал я, то во всяком случае вы вдвоем ничего не выиграете, потому что за 90 и против 90. Если не согласишься, значит высокий обязательно должен выиграть, и вы оба шулера.

Действительно, маленький не согласился. Господин, выигравший 25 руб., не примазался. Сморкаясь, он вынул платок совершенно такой же, как и у высокого. Теперь было ясно, что это три сообщника. И я решил спокойно наслаждаться поучительным зрелищем. Да и зачем стал бы я мешать? Примазалась все такая выжига. Поделом вору и мука.

Мудрый Григорий поставил за высокого 3 руб. Ему великодушно разрешили. Игра началась. Высокий выиграл.

Но каковы люди? На четвертую партию опять все держали маленького и опять он проиграл. Да что! В этот вечер шулера выиграла рублей около 600 и вовремя благополучно убрались. Разумеется, это не всегда так сходит с рук. Иногда зрители жестоко потчуют этих господ киями.

Однажды в Батуме (*в прошлом году, в июле т.е. в самый разгар папортниковых лихорадок; примечание автора*) зашел я в Центральную гостиницу со своим приятелем фон-Г. Мы завязали игру. Он играл недурно, я дурачился. Не сыграв и первой партии, я уселся обедать, а к фон-Г. подошел хорошо одетый господин, следивший за нашей игрой «и предложил сыграть по маленькой». Г. рьяный игрок – и тотчас согласился. По своему обыкновению, я принялся изучать незнакомца и заподозрил в нем сильного игрока-промышленника. Однако, он играл слабо, ударял шара неверно, а кий так и ходил, как смычок. От души любя Г., я решил выручить его!

Партия шла за партией, и незаметно Г. проиграл более двадцати рублей. Когда он подошел к столу выпить вина, я ему шепнул, чтоб он не играл больше. Он последовал моему совету.

– А вам не угодно ли сыграть? трусливо обратился незнакомец ко мне – не будете ли вы счастливее? я утомился и удар уж не тот!

Смеясь в душе, я лениво отвечал:

– А я вот пообедал. От вина в голове шумит.

– Так вот для моциона и сыграйте.

– Давайте, пожалуй.

Маркера там не было. Бильярд был большой фрейберговский, превосходной работы. Шары и кии в порядке. Начали мы играть по 3 руб.

Незнакомец играл чрезвычайно легко, маскируя игру и делая исподволь нужных шаров. Зорко следя за партией, он нет, нет, да и положит два, три шара, когда я чуть уходил вперед. Играл он с такой силой, как с Г. Я тоже сдерживал себя. Наконец, у меня 58, у него 54. Будто фуксом хлопаю я двух шаров и выигрываю партию. Он предлагает «угол». Мы играем. По-прежнему он не отстает от меня, и опять как бы фуксом я выигрываю.

– А вы счастливо играете, произнес он, не теряя надежды обыграть меня. Угодно еще угол?

– Э! беззаботно воскликнул я: смелость города берет.

Он неприметно улыбнулся и так быстро повел партию, что одну минуту я думал, что он кончит ее с кия. Однако, этого не случилось. Партия опять дошла до последнего, и опять я выиграл.

– А вы недурно играете, поморщился он: хотите еще угол и куш мазу (*т.е. он проиграл уже $3 + 6 + 12 = 21$ р. и, значит, шел на $42 + 3 = 45$ р.; примечание автора*).

– Извольте!

Он понял, что шутить нельзя. Началась игра «вовсю». Но не сделал он и 3-х шаров, как я, не стесняясь, кончил партию. Он положил кий и сказал с досадой:

– С вас 20 очков вперед надо брать. Дадите, буду играть.

Желая окончательно проучить шулера, я согласился, и, разумеется, выиграл партию. Незнакомец позеленел от злости. Денег у него не хватило для расплаты, да я и не требовал, только сказал ему:

– Вот вам урок, милостивый государь! Вы счастливы еще, что мало поплатились. Советую избрать вам другой род занятий!

Он проворчал что-то сквозь зубы и скрылся. Фон Г. был восхищен таким оборотом дела. Я возвратил ему его деньги, и мы уехали.

Глава XI

Фокусы бильярдной игры.

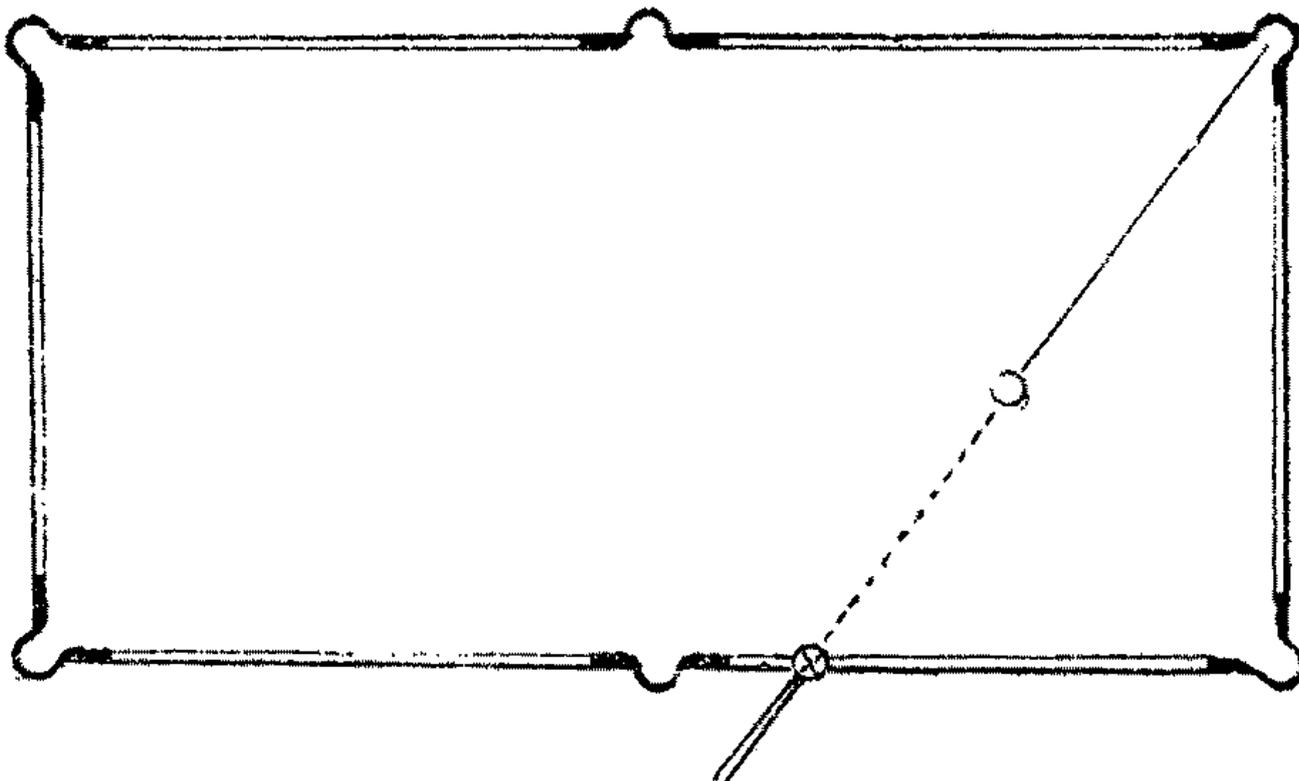
К фокусам бильярдной игры относятся такие фортели, которые, не имея особого значения в игре, представляют большой интерес в техническом исполнении.

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 вынуждается 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 штука в том, чтобы сильно пустить шара в лузу. Но простачки попадают иногда на эту глупость.

Отличные игроки-промышленники предлагают этот фокус в другой форме. Они помещают свой шар на борт около средней лузы, ставят другого шара «на пункт красного» и делают своим шаром другого шара в угол.

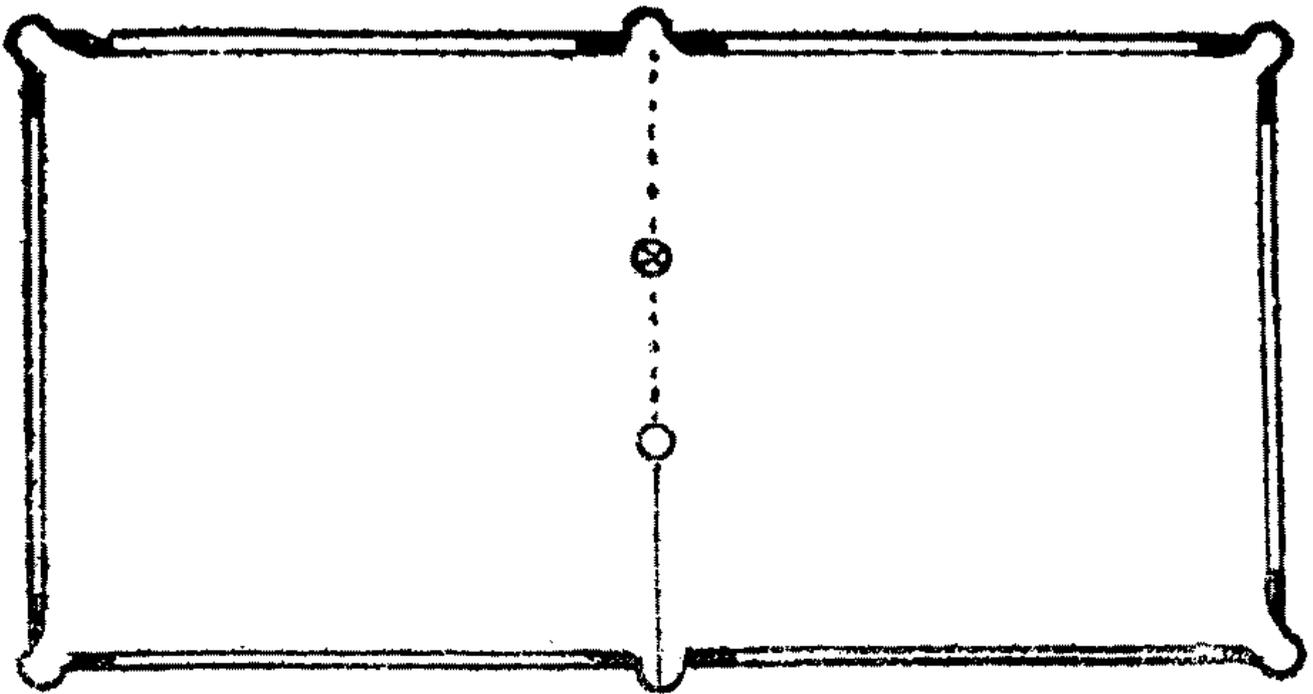


Фиг. 77.

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

2) *Сыграть шара с тылу в среднюю.* Описание и чертеж этого фокуса был при разборе французского удара. 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.

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.



Фиг. 78.

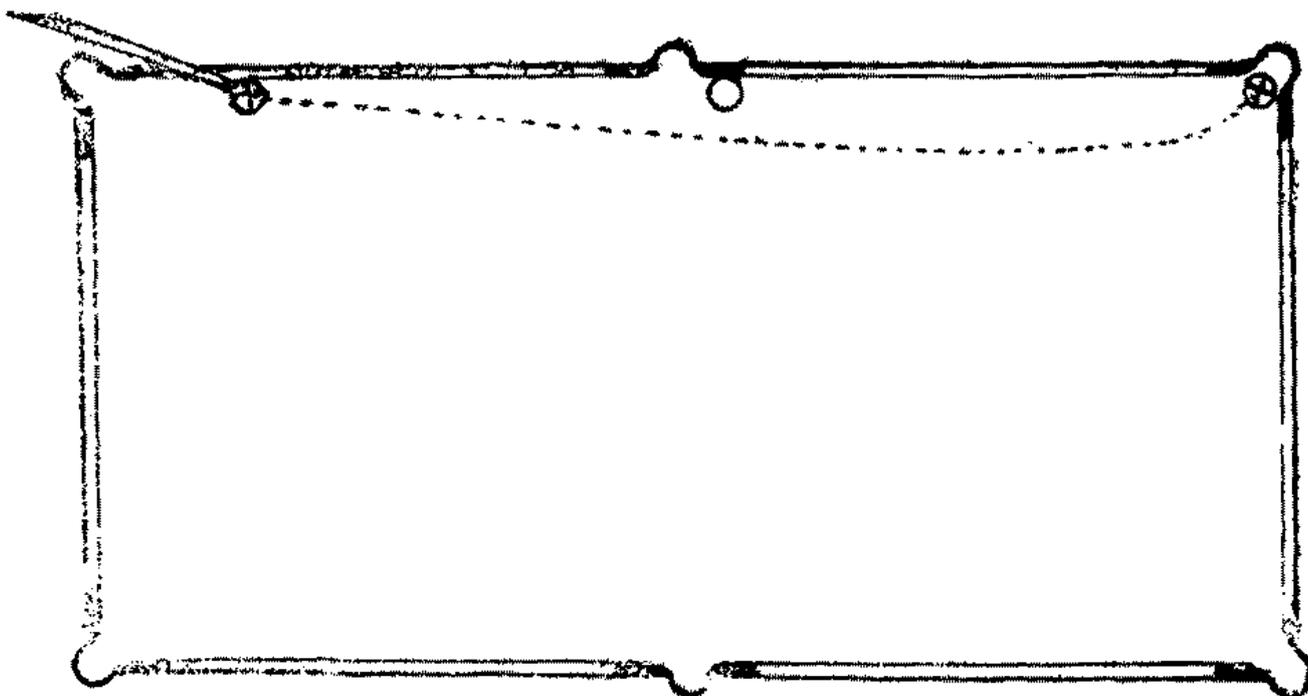
4) *Загнать 20 раз и более, шара, домой.* Один шар ставится на пункт сторублевого; своим шаром из дому т.е. из пространства до линии, пересекающей бильярд параллельно коротким бортам через точку первого красного, – требуется загнать его дуплетом домой. Сделать это чрезвычайно легко один раз, два, три 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 negliжирует* прицелом, и вдруг шары сталкиваются, и ставка проигрывается. Это – одна из лучших удочек для саврасов.

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

5) Сюда можно отнести все виды карамболяжа.

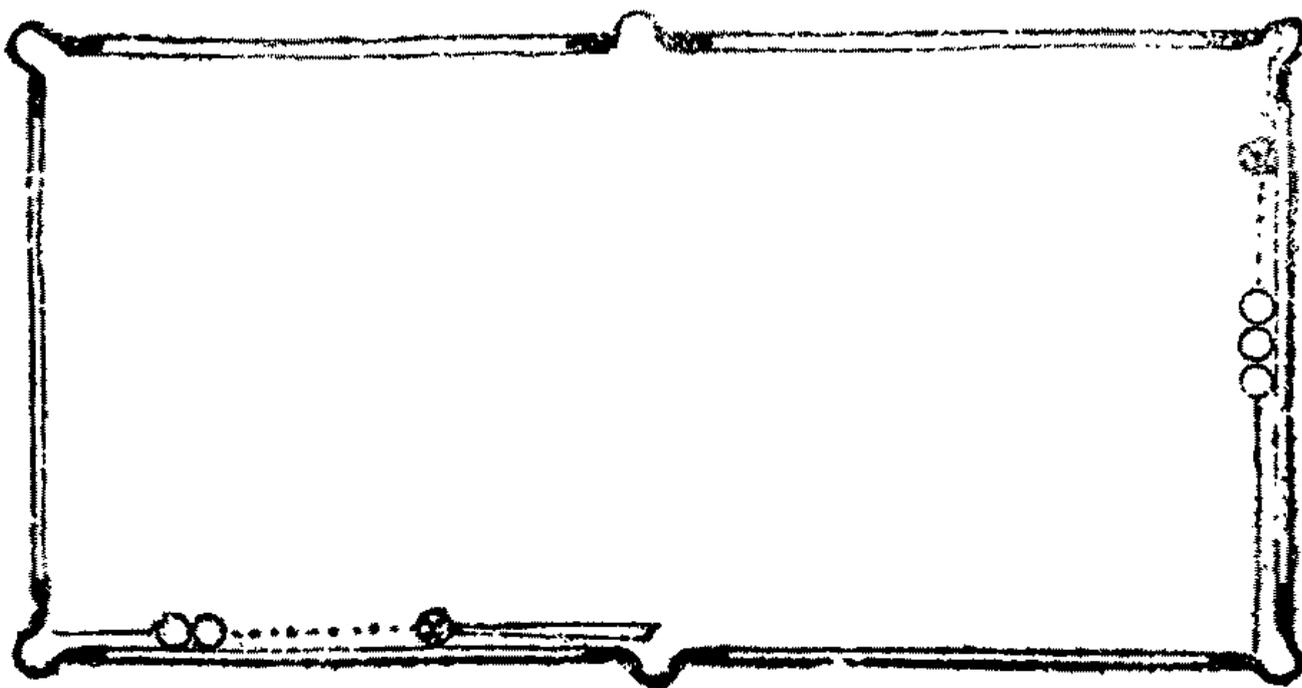
6) *Из-за шара сделать по борту шара чисто в угол.* Эта довольно трудная штука основана на ударе боковиком.

При объяснении боковика речь шла о шарах, находящихся посреди бильярда. В данном случае шары ставятся вдоль борта. Чертеж поясняет частности (фиг. 79).



Фиг. 79.

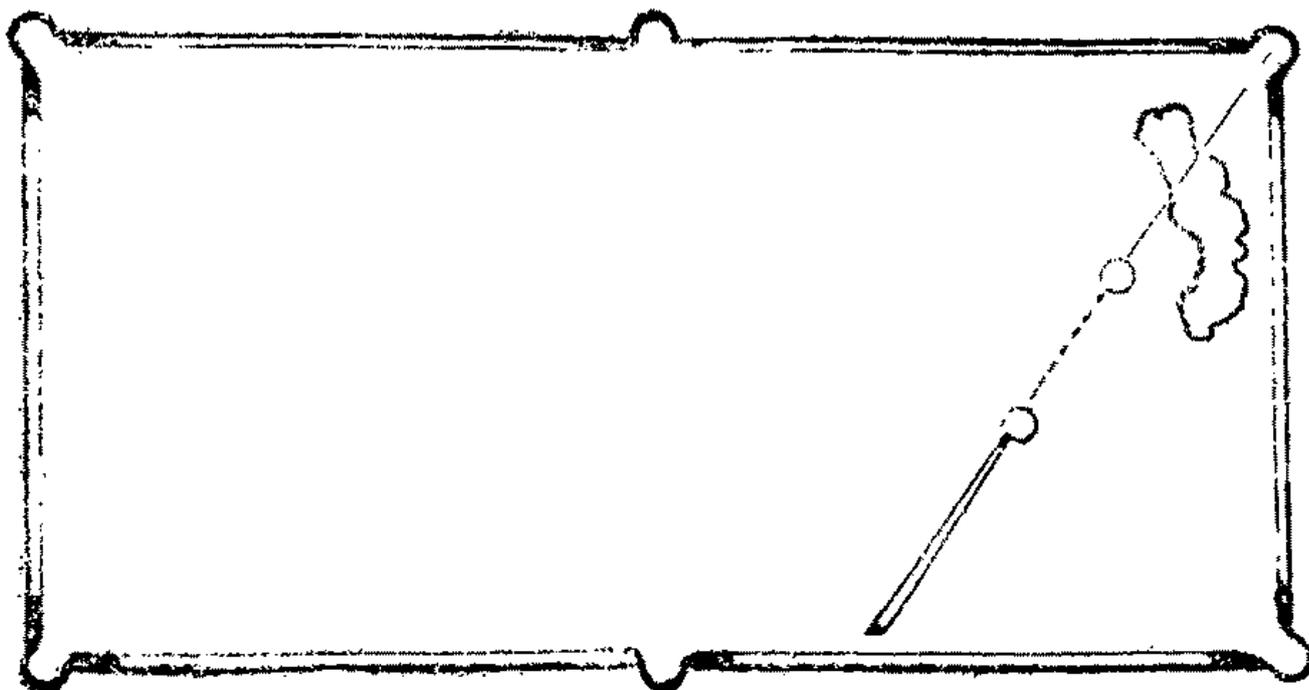
7) *Сыграть одним ударом двух смежных шаров над лузой в эту же лузу.* По законам физики следует, что при ударе упругого шара в ряд упругих шаров одинакового диаметра и плотности, ударяющий шар после удара останется неподвижно на месте, а сила удара, передавшись через ряд этих шаров, отбросит лишь один последний (прибор Гравезанда). Подобным же образом на бильярде происходит то же явление при *клапшотсе*, но далеко не то же выходит при оттяжке. Когда ударить в два шара стоящие над лузой с оттяжкой (см. фиг. 80), то один шар влетит в лузу вследствие упомянутого закона, а другой – вследствие толчка, данного ему вращательным движением своего шара. Есть артисты, которые могут этим способом загнать сразу и 3 шара. Этот фортель имеет огромное значение при игре solo (чухонская партия).



Фиг. 80.

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 два другие сталкиваются в лузы раздвинутыми руками тотчас после удара кием. Таким образом, соблюдено условие, шары сделаны и пари выиграно.

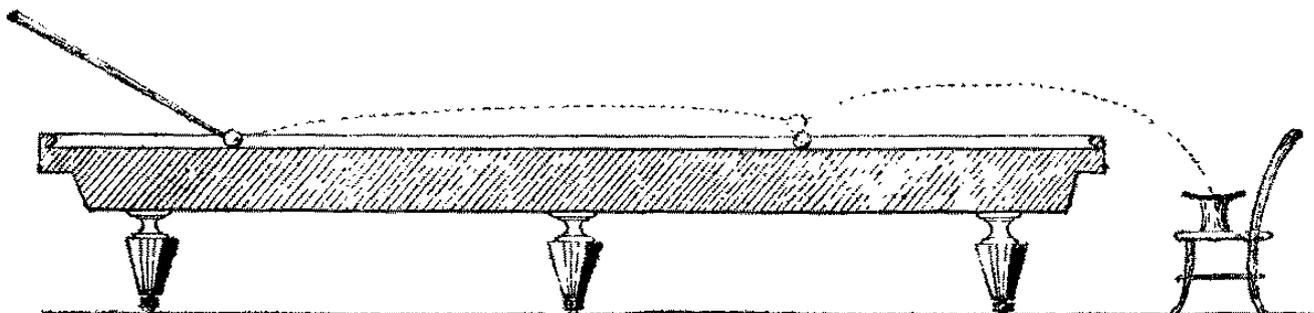
9) *Сыграть шара через платок в угол.* На бильярд небрежно бросается платок, Требуется, чтобы шар, перекатившись через платок, упал в лузу. При сильном ударе не только платок, но целая мягкая шаль не может влиять на движение летящего шара, а потому платок является только *отводом для глаз*.



Фиг. 81.

10) *Пустить шара в борт и чтоб 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 я решительно даже не могу указать любителя или маркера, кто бы мог это сделать.

11) *Сделать шара в шляпу.* Это – один из любимейших фортелей заграничных артистов состоит в том, что один шар ставят на пункт сторублевого, а свой шар пускают из дома так, чтобы он, задев другого бы шара, отскочил и попал бы в шляпу, положенную на стул за коротким бортом бильярда.



Фиг. 82.

12) *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.

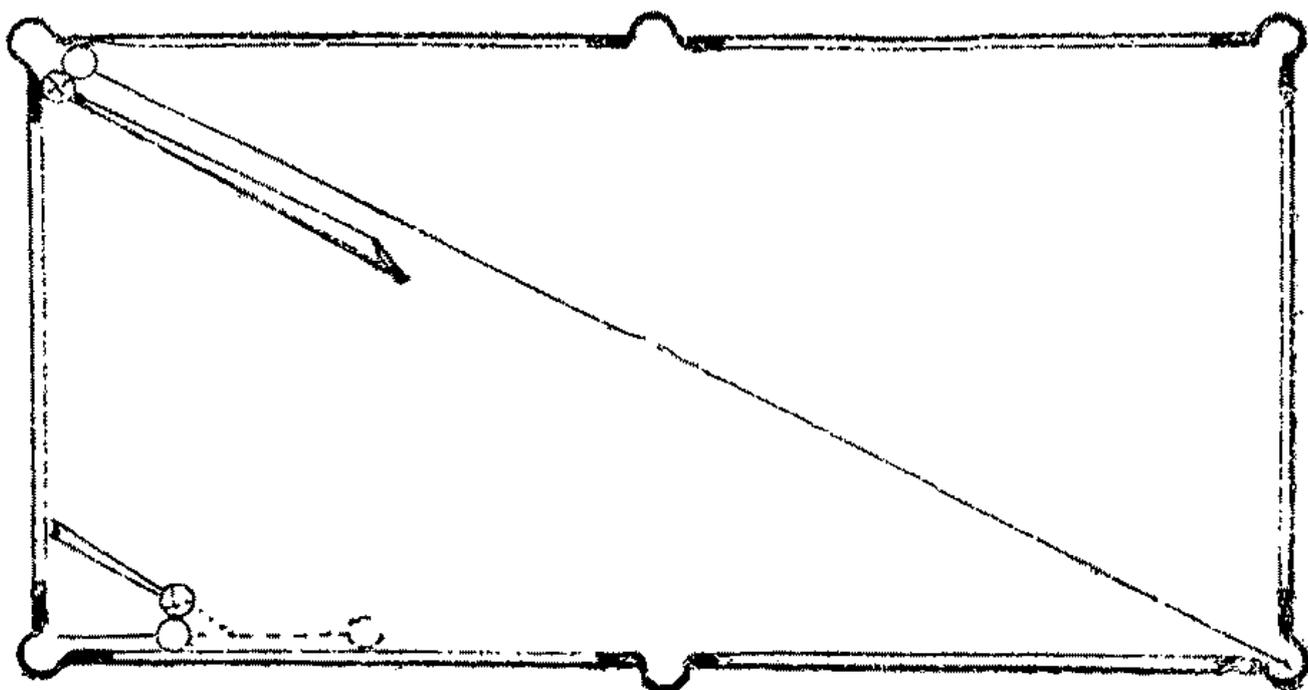
Вот – несколько из употребительнейших фокусов. Про многие (напр. «вилку») я говорил еще раньше в курсе, а потому теперь повторять не стану.

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

На это отвечу так:

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

2) Если два оставшиеся на бильярде шара стоят вплотную, то *тоже нет положения*, при котором нельзя было бы сыграть шара. Действительно, возьмем два самые невыгоднейшие положения для игрока: 1) когда шары стоят в устье лузы, и 2) когда шары стоят вплотную перпендикулярно к борту. (Фиг. 83).



Фиг. 83.

В первом случае, ударяя кием, как показано, делают шара дуплетом. 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. Ручаюсь смело, этот удар неизвестен ни одному маркеру.

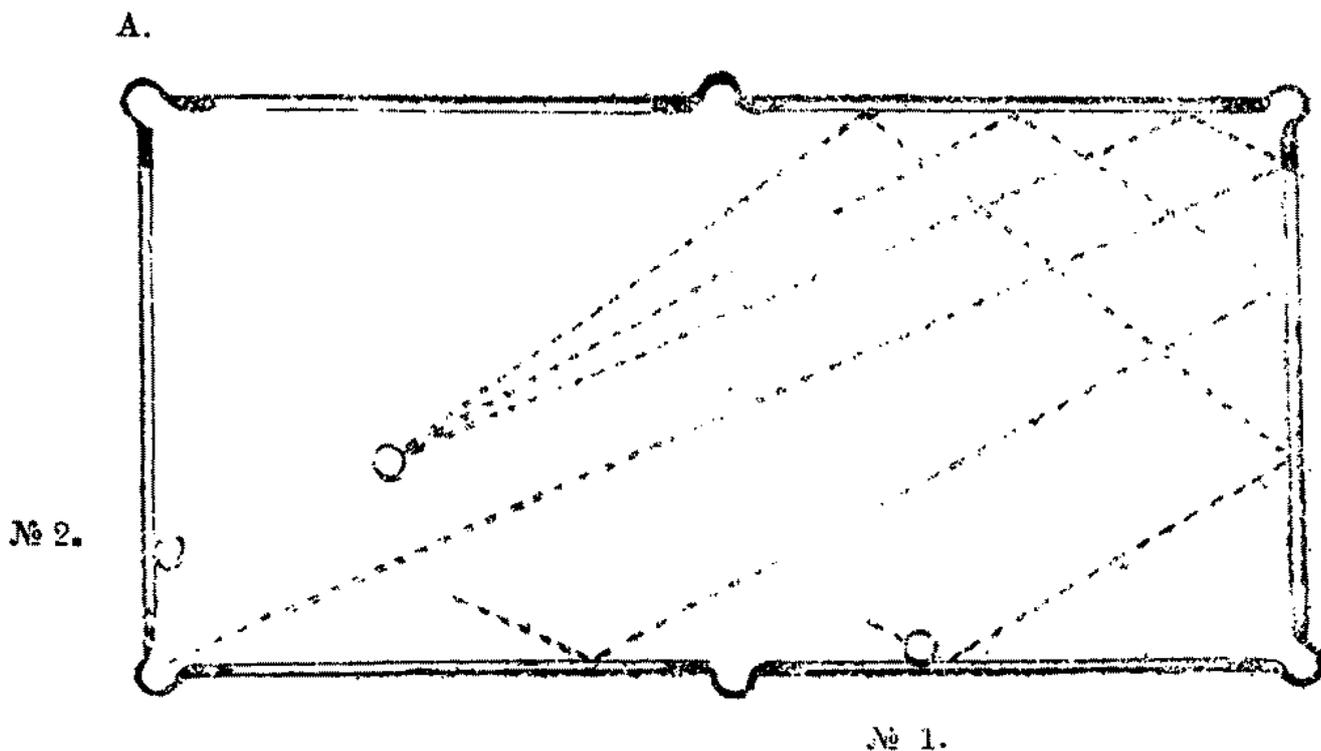
Глава XII

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 еще сохранился его бильярд, как уверяет А. Фрейберг; примечание автора), а А.С. 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 берется в руки, а другой шар становится к борту, причем киевские и одесские игроки ставят этот последний шар к точке, означенной на чертеже №1, а московские заправские игроки к №2. (Фиг. 84).



Фиг. 84.

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, попадет непременно 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 точку желтого шара. Затем игроки поочередно в порядке, указанном жребием, начинают играть, стараясь своим шаром тронуть с рук белого и затем опрокинуть пробку. Следующий игрок опять играет с рук, 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 пункт сторублевого. 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 какое-то высокопоставленное лицо привезло из заграницы барак в Московский Английский клуб. Отсюда скоро барак распространился по клубам, а оттуда – и по трактирам.

Бараком называется квадратная небольшая площадка с 25 углубленьями или «лунками», обозначенными номерами 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) *(подробное изложение правил барака будет приведено во второй части; примечание автора)*.

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-теоретика 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 главные партии на нем *стремятся* уменьшить вредное влияние счастья на игру, что и достигается увеличением строгости в фабрикации бильярдных шаров, подборе шаров и т.д. Вот почему еще раньше я говорил, что *чем хуже и легче бильярд, тем силы хорошего и дурного игрока более 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 глубокое убеждение, основанное на долгих наблюдениях. Вот поэтому ни один опытный бильярдный игрок не затеет серьезной игры в барак: его испытанное искусство ведь здесь не может выручить его. С другой стороны, я знаю массу 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.

Глава XIII

Исследование игры, когда игрок «в штосе» и «не в штосе». Есть ли счастье на бильярде? Воспитательное значение бильярдной игры. Последние советы молодым игрокам. Заключение.

Всякому игроку тысячу раз приходилось и говорить, и слышать: «эх, вот не везет-то, вам – счастье, я не в штосе» и т.д. В другой раз игрок жалуется, что он устал, «удар уже не тот». Иногда победитель говорит, что он сегодня «в таком штосе, как никогда». Подобных восклицаний не перечтешь, но все они сводятся 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 штосе» 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, посмеивается и спрашивает, по чьему 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 остается только класть шаров.

Третья партия, в которой проявляется и без того упадок духа противника, выигрывается просто шутя. Партнер «игрока в штосе», хоть и равный в силе, начинает жаловаться на то, что «тот в штосе», 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 штосе» имеет дело с таким хладнокровным противником, который переживает, когда *кончится штос*, и затем, возвысив ставку, отыгрывается, сбивает в свою очередь противника с кия и торжествует.

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

Он так и лупит шаров, как не 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 штоса, 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 наиславнейшее противодействие ему. Будто нарочно, напр. при игре в пирамидку, игроку в штосе 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 массы 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 штосе» ряд прогрессивно возрастающих духовных импульсов, постепенно угнетая дух противника, в тоже 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 штосе».

Относительно счастья игры скажу, что так как все сводится в бильярдной игре к самой тесной зависимости друг от друга, то потому успех в одном влечет за собой и успех в другом, т.е. собственно счастье является вещью второстепенной. А что и само по себе до некоторой степени оно есть – в этом вскоре мы несомненно убедимся.

Посмотрим теперь на игру игрока «не в штосе». 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 тоже время и *счастье ему не везет*. То свой шар на себя упадет, то кикс выйдет, то наклейка соскочит. Он пьет воду, переменяет кии – ничто 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 штосе 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 штосе, – 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.

Что ж теперь заставляет признавать счастье на бильярде?

А вот что:

Случается, что сходятся два игрока равной силы. Оба они ни «в штосе», ни «не в штосе». 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 гг. 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 – глубокий философ, стоик и тонкий знаток сердца человеческого. Он осторожен и тверд. Он редко чему удивляется, он проницателен и памятлив. Он добродушен, его разговор исполнен неподдельного юмора. Сравните маркера и лакея. Маркер в громадном большинстве случаев получает 7, 9 руб. жалованья 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 в отходящие ученики в большую перемену, в 12 часов, сбегались 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, новые 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. Вот и вся премудрость. *Практика* сделает остальное. Время от времени не мешало бы им заглядывать для освежения своих знаний в эту книгу.

Конец первой части