



«Кавендиш» (Генри Джонс)

## Происхождение и развитие бильярда

Статья из журнала  
«The Field Quaterly Magazine and Review» (London, 1870)

Перевод: Сергей Тихонов; январь 2015  
Последние изменения внесены: январь 2017

Версии о происхождении превосходных игр всегда подвергаются сомнениям. И причиной тому – то, что никто из людей в одиночку не может просто сесть за стол и по своему разумению безупречно изложить все тонкости хорошей игры. Все первоклассные игры создавались постепенно – как развитие ранее существовавших более простых игр, с заимствованием лучших идей и замыслов, пока практически незаметно не трансформировались к современному виду, подобно тому, как личинка становится куколкой, а затем – бабочкой.

Таким образом, не удивительно, что мы не можем с полной уверенностью сказать – как было дано начало бильярдной игре. Различные авторы отстаивали разные гипотезы по этому поводу, и будет любопытно рассмотреть их точки зрения, не отдавая кому-либо предпочтения.

Согласно доктору Джонсону (имеется в виду [Сэмюэл Джонсон](#) и его «Словарь английского языка», 1755 – [Samuel Johnson](#), «[A Dictionary of the English Language](#)»; прим. пер.), раннее название бильярда *balyards* является составным словом, образованным из названий игровых аксессуаров – шаров (*balls*) и ярдов (*yards*), т.е. палок. Слово ярд, имеющее саксонское происхождение (*gyrd*), первоначально означало стержень или посох, а не меру длины; поэтому ученый утверждает, что слово «бильярд» не имеет французской этимологии, а сама игра, вероятно, имеет английское происхождение. Он приводит цитату из поэмы «*Mother Hubbard's Tale*» (1591), в которой английский поэт [Эдмунд Спенсер](#) (*Edmund Spenser*) говорит об игре в кости, карты, а также о бильярде, о чем свидетельствуют строки

*Balyards far unfit,  
and shuttlecocks misseeming manly wit.*

Однако, некоторые редакторы упомянутого словаря считают этот вывод Джонсона ошибочным. Они говорят, что ранее бильярд назывался не *balyards*, а *balliards*, хотя нужно признаться, что этому факту мы не придаем большого значения. Конечно же, в написании иногда использовалась буква «у»; например, в словаре [Рэндала Котгрэва](#) 1630 года (*Randle Cotgrave*; «[A Dictionarie of the French and English Tongues](#)») можно видеть написание «*billyards*». (На самом деле, слово *billyards* встречается задолго до 1630 года, например – в аналогичном словаре, вышедшем еще в 1611 году; прим. пер.).

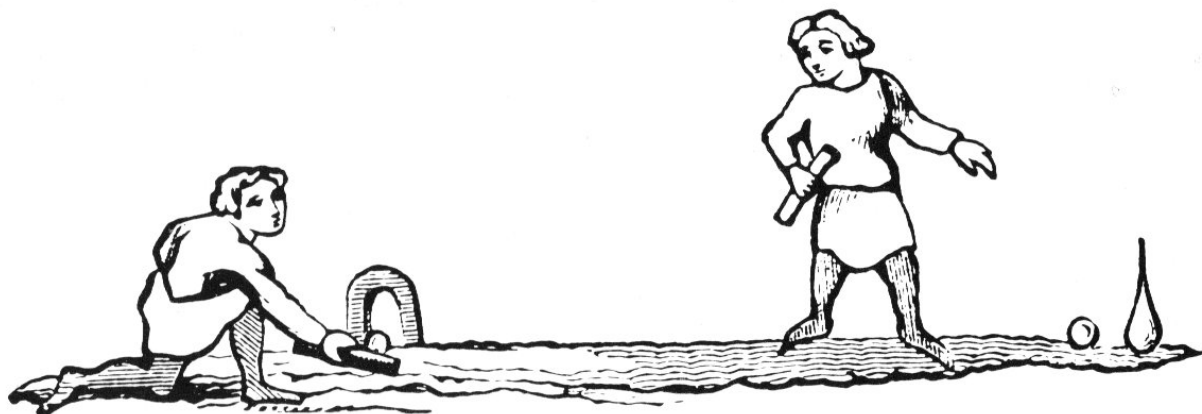
Те, кто не соглашается с этимологией Джонсона, предлагают две другие версии французского происхождения игры. Они отрицают то, что слово «бильярд» является искажением от «*balyard*», и утверждают,

что правильным написанием является *billard* – либо от французского *bille*, означающего *шар* (слово формируется таким же образом, как *campagnard* от *campagne*), или от *billot*, означающего *брус* или *чурбак*, намекая на биты или посохи, которым наносят удары по шарам.

Мнения французских авторов о происхождении бильярда также расходятся. В словаре *Nouveau Dictionnaire* говорится, что бильярдная игра была придумана во Франции. Некоторые исследователи датируют изобретение игры примерно 1571-м годом и приписывают его художнику Анри Девинье (*Henrique Devigne*), жившему в годы правления Карла IX. Однако, Булье ([Мари-Николя Булье](#); *Marie-Nicolas Bouillet*; прим. пер.) в словаре [Dictionnaire Universel des Sciences](#) (Париж, 1854) великодушно возвратил изобретение англичанам. Раскрывая термин «бильярд», он говорит: «Бильярдная игра появилась как ответвление игры в шары (*game of bowls – традиционная английская игра*; прим. пер.), известной в Англии издревле. Бильярд был завезен во Францию во времена Людовика XIV, которому и был рекомендован врачами для занятий после еды. Говорили, что Шамильяр (*Chamillard*), который обыкновенно играл с королем, обязан своей успешной политической карьере, благодаря своим незаурядным способностям к игре». В книге *Académie des Jeux* (Париж, 1866) сказано: «Похоже, бильярд был изобретен в Англии».

Большой авторитет в области английского спорта и развлекательных игр господин Стратт ([Джозеф Стратт](#); *Joseph Strutt*; прим. пер.) высказал свое убеждение (см. журнал *The Field Quarterly*, февраль, 1871) (*весьма странно, что здесь в 1870-м году указана ссылка на выпуск журнала от следующего года; может быть, Кавендиш был в курсе предстоящих выпусков, а может, это – просто опечатка; тем не менее, я не поленился и просмотрел выпуски 1871-го года, но указанного материала там не обнаружил*; прим. пер.) в том, что бильярд – не что иное, как игра *raille-maille*, перенесенная с земляной площадки на стол. Но при всем уважении к писателю, который обычно не ошибается, нам придется с ним не согласиться. То, как изначально играли в *raille-maille* (*le jeu du mail*), скорее напоминает гольф, чем бильярд; и только через некоторое время стали применять арку и короля, встречающихся в старых бильярдных играх. В «[Универсальной Академии игр](#)» (*Académie Universelle des Jeux*; Лион, 1805) сначала описывается старая игра в шары (*mail*), а затем – ее новая разновидность, подобная бильярду (*nouveau mail comme un billard*), которая ясно показывает, что игра в шары (*mail*) с арками была навеяна бильярдом, а не в обратном порядке, как полагал Стратт. В «Академии» приведены следующие инструкции для новой разновидности игры: в деревенской местности в новую игру «шары» играют подобно бильярду. Для этого нужна земляная площадка (*un allée*) длиной сто пятьдесят или двести шагов и шириной от десяти до двадцати шагов, которая должна быть тщательно выровнена и окружена каменной стеной или толстыми дубовыми досками. В каждом конце устанавливается кольцо (*un archet*; *арка*; прим. пер.), а в середине – железный колышек (*un pivot*). Игроки начинают с одного конца и стараются пробросить шары сквозь кольца – как и в бильярде. После того, как это удастся, нужно попасть шаром в колышек. Первый, кому удалось коснуться колышка (который подобен королю из бильярда), считается победителем. Такая игра – весьма приятная забава для людей всех возрастов; в нее можно играть, как в одиночку, так и против соперника, как в бильярде.

Стратт привел гравюру к этой игре, которую он называет любопытный древней забавой, имеющей некоторую аналогию с игрой в кегли.



«Здесь», – говорит Стратт, – «вместо бросков рукой, наносятся удары палкой или булавой сквозь арку к отметке, расположенной на некотором расстоянии от нее; и поэтому у меня нет сомнений в том, что отсюда возник бильярд, в который ранее играли с подобного рода аркой и отметкой, называвшейся королем; только, при этом в бильярд играют на столе, а не на земле. Из усовершенствования, внесенного за счет добавления стола, вытекают два достоинства игры; во-первых, у игрока отпадает необходимость становиться на колени или чрезвычайно сильно нагибаться при нанесении удара; а во-вторых, игровое пространство значительно ограничивается».

Авторитетные источники информации сошлись лишь в одном, а именно: до середины шестнадцатого века о бильярде ничего не известно. Представляется, что Спенсер был первым писателем, упоминавшим об этой игре (1590); хорошо известно, что о бильярде говорится у Шекспира в трагедии «Антоний и Клеопатра» (1610).

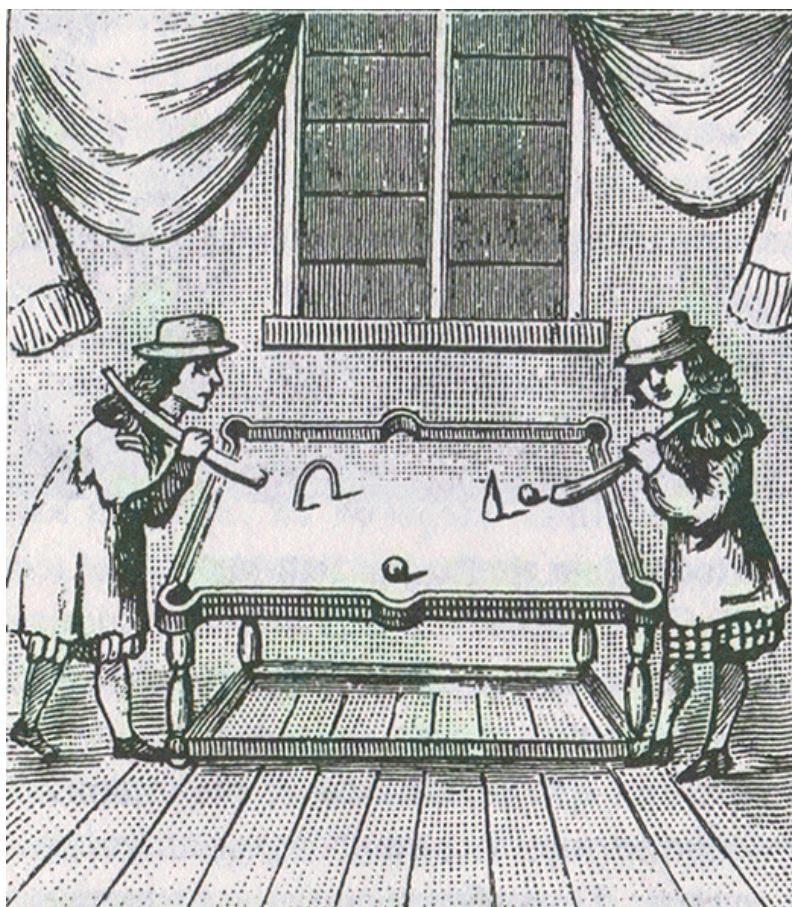
Перед появлением бильярда, в моде была игра на столе, называвшаяся *shovel-board* – весьма похожая на игру [shove-groat](#) (азартную игру, в которой пальцами бьют по монеткам, и те перемещаются по расчерченной специальным образом доске; прим. пер.) или [push-penny](#), до сих пор распространенные в пабах и трактирах. Но как только бильярд распространился, игра *shovel-board* была полностью вытеснена или, вернее, переведена в низший разряд.

Самые ранние описания бильярда встречаются в книге [Чарльза Комтона](#) (*Charles Cotton*) «[The Compleat Gamester](#)» (1674). Автор говорит: «Благородная, целомудренная и весьма остроумная игра на бильярде происходит из Италии (во вкладке же он пишет – из Испании; об этом см. ниже); ввиду высокого исполнительского мастерства, присущего этому времяпрепровождению, она распространилась по большинству стран Европы и пришлась там по душе. Особенную популярность бильярд обрел в Англии, где для развлечения ума и тренировки тела нет общественных бильярдных столов не только в нескольких



известных городах, но и у многих знатных и рядовых семейств в сельской местности».

В продолжение, автор говорит, что по форме бильярдный стол является продолговатым, то есть для него уместно применение понятий длины и ширины. Ниже он заявил, что в некоторых частях континента ранее использовались овальные или круглые столы. В своей книге «[A Practical Treatise on the Game of Billiards](#)» (выпущенной в свет примерно в 1800 году) Е.Уайт (*E.White*) говорит, что для распространенной на континенте игры Каролина (*Caroline; Carline*) применяется круглый или прямоугольный стол; сама же игра ведется пятью шарами, а очки начисляются за сделанные карамболи и успешные атаки луз прицельными шарами (*winning hazards*). Следует отметить, что слово «континент» довольно расплывчато указывает на конкретное месторасположение, и Уайт, вероятно, писал всего лишь понаслышке. В своих наиболее неудачных заметках о бильярде Стратт утверждает, что в начале прошлого века бильярдный стол был квадратным и имел лишь три лузы, расположенные на одной из сторон; он отправляет читателя к гравюре, представленной в книжке «*The School of Recreation*», выпущенной в 1710 году в карманном формате. В ней не говорится о бильярде (*это – не так; прим. пер.*), а при рассмотрении оказывается, что гравюра представляет собой лишь скверную копию с изображением бильярдного стола из книги «*The Compleat Gamester*», выпущенной приблизительно за сорок лет до того. В этой книге изображены и описываются шесть луз. Стол же выглядит, конечно, почти квадратным – согласно ракурсу, но в тексте говорится, что он является продолговатым, и никаких ссылок на иную форму не приводится.



Во вкладке к книге приводятся следующие причудливые стихотворные строчки:

*Бильярд, впервые получивший такое название в Испании,  
Является благородной и целомудренной игрой.  
Игрок управляет тем, что происходит на зеленом, как трава, столе.  
И все, как воины, стремятся победить.  
Но прежде, чем победить в состязании,  
Нужно превозмочь опасности, исходящие от соперников.  
И пока мы играем на этой земной сцене,  
Во все века не будет ничего, кроме опасностей.*

Продолжим описание бильярдного стола семнадцатого века в соответствии с книгой «*The Compleat Gamester*»: «Игровое пространство ограничено по периметру бортами, наполненными небольшим количеством льна или хлопка. Поверхность стола должна быть покрыта тонким зеленым сукном высококачественной выделки. Игровая поверхность должна быть выровнена настолько точно, насколько это возможно – чтобы шар, перемещаясь в любом направлении, не сдвигался в сторону вследствие наклона. Однако, можно найти совсем немного бильярдных столов, которые выровнены идеально точно. И тому есть разные причины, например: не полностью выдержанные материалы со временем деформируются, искривляются; пол, на котором установлен стол, является неровным; конструкция стола со временем сдвигается под влиянием своей тяжести и усилий, прилагаемых игроками. На некорректно установленном столе хороший игрок не может полностью проявлять свой истинный уровень мастерства; и наоборот, растяпа, хорошо знающий особенности стола, может победить более мастеровитого игрока, который на правильном столе сам в состоянии дать ему фору в три очка при игре до пяти. Но продолжим описание. В четырех углах стола, а также точно посередине длинных сторон, расположены отверстия, называемые «опасность», «риск» (*hazard*). К этим отверстиям снизу прикреплены сетки для приема шаров, не позволяющие им падать на пол. На некоторых столах я видел иную конструкцию: вместо сеток к шести «опасностям» были пристроены деревянные коробки; но они не так хороши, как сетки, потому что попадающий в коробку после сильного удара шар может и вылететь из нее. На поверхности стола с одной стороны расположена сделанная из слоновой кости арка, а с другой – король, изготовленный из того же материала (см. рисунок). Для игры применяются два небольших костяных шарика и пара бит. Необходимо отметить что, если шары имеют не вполне правильную форму, вам никогда не удастся показать качественной игры. Ваши биты должны быть тяжелыми; для этого они изготавливаются из бразильского железного дерева или другой плотной древесины. На широком конце устанавливается наконечник из слоновой кости; если его не будет, то вы не сможете качественно выполнять удары. Такой недостаток можно легко распознать по глухому звуку от вашего удара и вялому перемещению шара».

В это время основу стола изготавливали из дубовой древесины, а борта наполняли клочками шерсти; для игры использовались булавы (мазики) и шары из слоновой кости. Иногда применялись и деревянные шары ([Académie Universelle des Jeux, 1805](#)).

Игра, которая была в ходу, называлась *White Winning Game*; партия в ней длилась до пяти очков при дневном свете и до трех при свечах. Эта игра была разновидностью простого Пула, но с добавлением очков за прохождение шара сквозь арку или за соприкосновение с королем. Короля ставили посередине той линии, которую сейчас называют болкерной (*baulk line* – «межевая» линия), а арка занимала симметричное положение на другом конце стола. Чтобы определить того, кто начнет игру, наносились удары по шару, расположенному у длинного борта той стороны, где установлен король. Тот из игроков, кто направлял свой шар ближе к королю, получал право первого удара. При первом ударе запрещалось попадать шаром в дальний борт; если это все же происходило, то считалось нарушением правил. В дальнейшем игрок мог действовать так же, как и в обычном Пуле (за исключением того, что при этом не были предусмотрены штрафы за промахи), или пытаться провести шар сквозь арку с дальней стороны. Если же игрок попадал в арку в ином направлении, то «взятие арки» засчитывалось лишь после повторного прохода. После прохождения арки игроку разрешалось коснуться короля шаром, за что начислялось одно очко; если же игрок проходил арку дважды, а соперник вовсе не сделал этого, касание короля оценивалось в два очка. Однако, если после соприкосновения с шаром король падал, игроку засчитывалось поражение. Коттон говорит: «Иногда в игре вместо короля использовался подвешенный на нити колокольчик, и при этом можно было не опасаться проигрыша (*вследствие падения короля; прим. пер.*) после прохода сквозь арку. На мой взгляд, это – неуклюжая игра, в которой исключен интересный аспект аккуратного соприкосновения с королем, по которому наносятся удары с большого расстояния». Игрок, не прошедший арку, очков не получал; тот кто преодолел арку, мог получить очко, если сбивал короля шаром противника; однако, если в любой момент игры своим шаром сбивалась арка или король, это квалифицировалось как поражение. Нанося удары, игрок был обязан касаться ногой пола; при этом ему не разрешалось касаться сукна рукой или одеждой. Как было сказано выше, удары наносились булавой. Как следует из «*The Compleat Gamester*», правила были весьма причудливы. Например: «Зритель, даже держащий пари, не имеет права подсказывать, указывать и разговаривать во время игры, пока к нему не обратились; если он поступает иначе, то тем самым наносит оскорбление, и каждый раз должен немедленно заплатить в пользу компании два пенса; в противном случае он обязан покинуть помещение».

Загребание шара при ударе считалось нечестным приемом, и хотя специально не запрещалось правилами, рассматривалось как «вряд ли простительное нарушение». Впоследствии это было названо волочением (*в современной бильярдной терминологии подобные действия трактуются как «пропих»; прим. пер.*), под которым понимается сопровождение шара булавой на значительном расстоянии, выполненное вместо короткого удара.

В тех случаях, когда шар располагался близко к борту, разрешалось наносить удар тонким концом биты.

Коттон завершает свои бильярдные указания предупреждением о шулерах, которое заслуживает цитирования вследствие его чудаковатости: «В заключение скажу, что это развлечение (*игра в бильярд; прим. пер.*) в последнее время не

так популярно, как прежде, потому что там, где установлены бильярдные столы, роятся жаждущие наживы «жучки», для которых бильярдная становится их магазином, кухней и спальней: магазином – потому, что это – место, где они ожидают того, чтобы покупателями стали невежественные простаки; кухней – потому, что отсюда прибывает основная часть их провизии, выпивки и курева, которые являются их средствами существования; и когда они не могут никого уговорить сыграть на интерес, стол становится для них спальней – местом, под которым можно поспать; пол для них – перина, ножки стола – столбики кровати, а сам стол – испытательный стенд; при этом, они не думают ни о чем, кроме «опасностей» (*hazards*), преодолении препятствий и отражении атак, которые можно подходяще использовать для похотливого существования; и это заставляет их переходить из одной тюрьмы в другую, и это – конец игры». (Непонятно – что такого «чудаковатого» узрел Кавендиш в этом высказывании Коттона? Мне оно таким вовсе не кажется. Прим. пер.)

Весьма сходной с бильярдом была игра Тракс (*Truks*), преимущественно распространенная в Ирландии. Стол для игры в Тракс был крупнее бильярдного стола; его длина на три фута превышала ширину (отсюда становится понятно, что форма стола для Тракс была довольно близка к квадратной; прим. пер.). В своей книге Коттон не привел размеров стола для бильярда. Самые ранние упоминания об этом можно найти в книге «[Hoyle's Games Improved](#)» 1775-го года, где говорится, что длина составляет двенадцать, а ширина – шесть футов. Стол для игры в Тракс имел по три отверстия на торцевых сторонах, а кроме того – угловые отверстия и по 10 отверстий на каждой из длинных сторон. К нему прилагался король, называвшийся «*sprigg*» и арка – «*argolio*», которые прикручивались к столу, а не устанавливались на сукне, как в бильярде. Шары, сделанные из слоновой кости, имели размер теннисных мячей. Палки для нанесения ударов («*tacks*») превосходили по размеру те, что применяются в бильярде; они имели сужающуюся форму и расплющенный толстый конец; с обоих концов были предусмотрены железные защитные вставки. Для выполнения удара можно было использовать любой конец, но Коттон отмечает, что в основном игроки применяли тонкий конец. Это похоже на наиболее раннее упоминание об игре кием. Игроку разрешалось опираться на стол одной рукой, но предусматривались наказания за касание шара рукой или рукавом.

Игра велась по правилам, во многом схожим с правилами бильярда. Когда шар располагался около створа арки («*argolio*»), который нужно было пройти следующим ударом, игрок мог быть уверен в победе и не волноваться о том, что столбик («*sprigg*») упадет. Но если в этот момент наносить удар должен был противник, и его шар тоже находился у створа, он мог спастись, нанеся удар с прыжком шара через шар противника. Коттон так описывает эту игровую ситуацию: «При проходе створа бывают особые случаи. Если перед вашим ударом шар соперника стоит прямо перед створом, а ваш шар – недалеко за ним, может показаться, что из-за наличия препятствия пройти в арку нельзя. На самом же деле, можно легко выполнить следующее: поднесите наклонно тонкий конец биты к вашему шару, но не прикасайтесь к нему – иначе проиграете; затем отведите кулак и нанесите сильный удар – ваш шар перескочит через шар противника и весьма легко пройдет через арку (несомненно, речь идет о наклонном коротком кистевом ударе, приводящем к



джампу; прим. пер.). Художники называют такое движение «серповидным»; это – все, что нужно сделать, чтобы за один удар шар прошел через арку и коснулся короля. ... Если вы выполняете удар с выносом руки, будьте крайне аккуратны – по неосторожности или из-за промаха по шару часто повреждают стол».

(По поводу того, что Тракс имеет непосредственное отношение к Ирландии, сказать ничего не могу. Может, оно и так. Только, по всей видимости, [игра была придумана в Италии](#), и ее итальянское название *Trucso* со временем было трансформировано на англоязычный манер в *Trucks*. Нет у меня и сведений о том, что в Тракс играли на столе. Напротив, интернет говорит о том, что Тракс иначе именовался как *Lawn Billiards* – бильярд на лужайке. Прим. пер.).

В начале восемнадцатого века книга Коттона «*The Compleat Gamester*» была объединена с книгой Ричарда Сеймура (*Richard Seymour*) «*The Court Gamester*», и обе публиковались совместно под исходным названием. [В пятом издании](#) (1734) было добавлено описание «французского бильярда» – «называемого так по манере игры французов, в которой оставили шары и биты, а от арки и короля полностью отказались. Шары, используемые при игре во «французский бильярд», намного крупнее тех, которые упоминались выше». Для каждой из игр размер шаров не регламентирован. Он следует из правил, определяющих тот игровой инструмент, которым можно наносить удары – кий или мазик. Установлено, что если игрок сломает кий, то должен будет заплатить шесть пенсов, а если мазик – то два шиллинга. Сама игра в значительной мере напоминала обыкновенный Пул. Тот, кто начинает игру, выкатывает шар за линию, соединяющую средние лузы, после чего игра продолжается так же, как и Пул – за попадание прицельного шара в лузу (называемое «*winning hazard*») начисляется два очка, а за попадание битка («*losing hazard*») – вычитается два очка. При промахе по шару налагается штраф, составляющий 1 очко, а при вылете шара за борт – 3 очка. Игра ведется до двенадцати очков.

Разновидность бильярда с королем и аркой, видимо, продолжала всё же существовать; во всяком случае, в 1754 году ее по-прежнему описывали в «[The Compleat Gamester](#)» как «тщательно пересмотренную и приемлемую для настоящего времени». Но представляется, что вскоре после этого от таких древних правил отказались; в изданиях книги [Эдмонда Хойла](#), опубликованных сразу после его смерти, игра *White Winning Game* упоминается как единственно модная, а о короле и арке не говорится ничего. Хойл, умерший в 1709 году, сам не писал о бильярде, но часть, посвященная бильярдной игре, была добавлена в редакцию Чарльза Джонса (*Charles Jones*) книги «[Hoyle's Games Improved](#)» от 1775 года.

В дополнение к «простой игре», подобной описанной Сеймуром, впервые упоминаются *Losing Game* (в которой игрок добивается успеха, успешно отправляя в лузы биток), *Winning and Losing Game*, Карамболь (*Carambole*) и *Hazards*. *Losing Game* можно рассматривать в качестве «обычной игры, которая практически перевернута» за исключением выполнения ударов по шарам, которые в этих играх сходны. Отправляя в лузу биток, вы получаете два очка, а



если в лузу попадает шар соперника, то два очка вычитается с вашего счета. Однако, одновременное сыгрывание обоих шаров оценивается четырьмя начисляемыми очками.

*Winning and Losing Game* объединяет в себе две предшествующие игры; все успешные атаки луз оцениваются в пользу игрока, выполнявшего удар. В этой игре, также как и в *Losing Game*, выскакивание шаров за борт не штрафуются; в обычной же игре, это наказывается штрафом или поощряется начислением очков в зависимости от того, какой шар оказался вне стола.

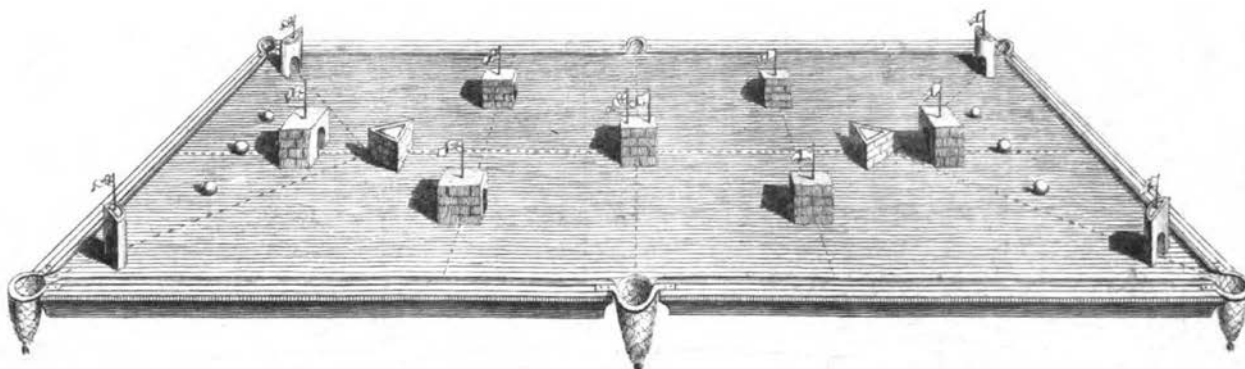
В Карамболе, предшествовавшем бильярду, в который играют сейчас в этой стране, использовали три шара – два белых и один красный, который устанавливался на современной точке пирамиды. Теперь впервые обратимся к понятию «межа» (*baulk*; «балка». Таким термином называют часть игрового пространства, заключенную между болкерной линией и ближайшим к ней коротким бортом. В современном Снукере такое название сохранилось, в Пуле эту часть поверхности стола называют кухней (*kitchen*), а в Русском Биллиарде и Пирамиде – домом. Прим. пер.). Похоже, что межа занимала четверть стола, а не одну пятую часть игрового поля, как в настоящее время. Первый удар производился из середины межи, при этом нужно было сначала попасть в красный шар. Очки начислялись за забитые прицельные шары и кэнноны (*последовательные касания битком разных прицельных шаров; прим. пер.*). Игра велась до шестнадцати очков, а наличие межи заставляло следующего вступающего в игру направлять свой шар в верхнюю часть игрового пространства – как и в современном бильярде. Красный шар был назван «карамболь». Этим же словом именовался и кэннон, или в сокращении – «карром» (*carrom*). После того, как красный шар попадал в лузу, его выставляли на свою точку; если же в лузу падали белые шары, то они выставлялись на болкерную точку и игрались с нее. Когда белый шар занимал точку пирамиды, красный шар выставлялся сразу же после того, как она освобождалась; поэтому, когда красного шара на столе не было, кэннон сделать было невозможно. Удары наносились игроками поочередно. В более поздних изданиях (1788 года и после этого) говорится, что игра Карамболь была недавно завезена из Франции, и это, возможно, породило суждение о том, что сам бильярд имеет французские корни. Любопытно, что французы впоследствии удалили со столов лузы и стали выполнять лишь кэнноны, а то, что раньше именовалось французской партией, стало называться английской.

Игра *Hazard* была предтечей Пула. В ней могут принимать участие вплоть до шести человек – при большем количестве может начаться путаница. Игрок, отправивший в лузу прицельный шар, получает за это от «хозяина» забитого шара определенную ставку – сумму, установленную участниками в качестве платы за успешную атаку лузы. За промах по шару взимается штраф в размере половины ставки. О попадании же в лузу битка не говорится ничего. Удары выполнялись игроками в порядке очереди – в то время бильярдная мысль еще не доросла до концепции серийной игры ни в одной разновидности бильярда. Удары разрешалось наносить по любому шару, находящемуся на столе. Вместо цветных шаров, для игры использовались белые пронумерованные шары.

В следующем издании ([1779](#)-го года) бильярду было уделено больше места – в виде трактата, написанного маркёром Джоном Дью (*John Dew*), который давал уроки в бильярдной отеля *Half Moon* на улице *Clipstone* (в Лондоне; прим. пер.). Он рекомендует игрокам обращать внимание на способ удерживания мазика, на игровую стойку (игрок-правша должен играть с выставленной вперед левой ногой) и на то, как мазик контактирует с шаром; Джон Дью убеждает (в качестве наставления для занятий) в том, что овладеть техникой игры гораздо проще с помощью советов хорошего игрока, а не по письменным предписаниям.

Затем господин Дью приводит правила различных игр, среди которых, как и прежде, наиболее распространенной является *White Winning Game*. Согласно этим правилам, при розыгрыше начального удара игрок должен находиться в пределах, ограниченных углом стола (в современном бильярде это означает, что игроку запрещено выходить за линии, являющиеся продолжениями длинных бортов стола; прим. пер.), и не имеет права поставить свой шар вне межи. Тот, кому удалось привести свой шар ближе к расположенному в меже борту, получает право выполнить начальный удар. Начинаящий игрок выкатывает шар в верхнюю часть стола, причем ему запрещено сопровождать шар кием или мазиком после пересечения линии, соединяющей средние лузы, а располагаться при ударе необходимо опять же в пределах, ограниченных углом стола. Соударение с шаром соперника было запрещено, но удар нужно было выполнять настолько сильно, чтобы биток переместился дальше, чем был расположен шар оппонента. Если этого не удавалось сделать, противник имел право требовать, чтобы игрок возвратил свой шар и повторил начальный удар. Наносить удары можно было как мазиком, так и кием, причем разрешалось менять ударный инструмент в ходе партии; но иногда некоторые партии играли, соперничая «кием» против «мазика» без права замены; в этих играх тот, кто играл кием, был ограничен зоной, в которой он мог достать до шара кием. Соглашаясь использовать исключительно кий, игрок лишался права наносить удары его толстым концом (*турняком*; прим. пер.); однако, разрешалось выполнять удары кием, облокотив тот на мазик. Отсюда можно заключить, что в то время рест (*мостик, машинка, «тёща»*; прим. пер.) еще не был известен.

Игра «*Losing Game*» названа «ключом к бильярду в целом». Согласно господину Дью, она всецело основана на оборонительных действиях и понимании той силы, которую нужно прикладывать при выполнении каждого удара (в современном бильярде это называется «размером удара»; прим. пер.). Приведены правила этой игры, после чего следуют правила *Carambole Winning Game* и *Carambole Losing Game*. О *Carambole Winning Game and Losing Game* не сказано ничего. Дальше автор переходит к так называемому Фортификационному бильярду. Вроде бы, в то время эта игра была новинкой, но долго не просуществовала. В определенных местах стола были установлены десять деревянных фортов с арками, сквозь которые было необходимо проводить шар (что называлось атакой форта). Дополнительно были расставлены батареи и флаги, которые нужно было захватить подобным образом.



Последующие издания книги Хойла вплоть до 1800 года повторяли подобные инструкции. В 1788 году Джеймс Бьюфорт (*James Beaufort*) также опубликовал книгу усовершенствованных игр Хойла с некоторыми правилами и примечаниями по бильярду. По его замечаниям можно заключить, что примерно в это время начали тщательно изучаться относительные достоинства (и, соответственно, недостатки) мазика и кия. В начале внедрения деревянных киев с плоским концом наносить удары позволялось только лишь умелым игрокам, а владельцы бильярдных залов настаивали на применении мазиков – из-за опасений по поводу возможных повреждений сукна. Бьюфорт говорит: «В бильярд играют палками, называемыми мазиками, или киями; мазики состоят из длинного прямого стержня с головкой на конце, они мощнее киев. Кий представляет собой толстую палку, которая постепенно сужается до диаметра в половину дюйма; этот инструмент опирается на левую руку и поддерживается указательным и большим пальцами. Именно кий в моде за границей – особенно у итальянцев и частично среди голландцев; но в Англии более распространен мазик, к которому иностранцы относятся неуважительно, поскольку он не требует такого ловкого обращения в игре, как кий. Но мазик предпочтительней в силу своего специфического достоинства, которое кто-то из игроков искусно ввел в бильярдный лексикон под именем «буксировка»; имеется в виду то, что, сопровождая мазиком шар на подходящее расстояние к другому шару, можно легко отправить его в лузу. Глубина буксировки бывает различной и по-разному называется знатоками игры, например: толчок, подметание, длинный удар, след, неподвижный хвост, вспашка; такими терминами хорошие игроки закрепляют достоинства различных ощущений; даже турняк кия становится мощным средством, когда его используют для буксировки».

Примерно в 1810-м году Е.Уайт (*E. White*) сказал (*речь идет о книге «[A Practical Treatise on the Game of Billiards](#)» 1807-го года; прим. пер.*), что наиболее популярна игра *Winning and Losing Carambole Game*: «До самого последнего времени обычно играли в *White Winning Game* и *Winning Carambole Game*, по-иному называемые «белой» и «красной» игрой, но *Winning and Losing Carambole Game* сейчас приобрела такую популярность, что может быть названа общепринятой бильярдной игрой». После успешного завершения удара игроки продолжают свою серию; но в *Winning Carambole Game* (в которой засчитываются только кэнноны и попадания в лузы прицельных шаров) могут по договоренности наносить удары поочередно или серийно. Уайт говорит, что сейчас серийная игра прижилась практически всецело.

Примерно в это же время появилась и игра Русский Карамболь, которая была описана в небольшой книжечке «Бильярд от любителя», вышедшей в 1801 году. Игра была похожа на Карамболь, упоминавшийся выше; однако, здесь со счета игрока, одновременно отправившего в лузу биток и сделавшего кэннон, списывалось столько очков, сколько было бы начислено в случае удачи. При ведении игры применялось серийное правило, а счет велся до двадцати четырех очков.

В книге [Académie Universelle des Jeux](#) (1805) мазик (*bâton recourbé*) упоминается как основной инструмент игрока. Можно было использовать и кий, но для этого необходимо было заручиться согласием соперника. Буксировка не разрешалась, кроме случаев взаимной договоренности («*si l'un des joueurs trîne, il est obligé de le dire avant que de commencer, sans quoi il sera obligé de l'achever sans trâiner*»); при буксировке игроку запрещалось продвигаться за шаром, ему полагалось лишь передвигать шар, стоя на месте.

Далее Уайт говорит, что в это время кий применяется практически повсюду, и что его неизменно предпочитают использовать все хорошие игроки.

До настоящего времени игра развивалась крайне медленно. Это было обусловлено тем, что столы изготавливались некачественно, повсеместно использовались мазики, а по отношению к применению киев устанавливались препоны. Использувавшиеся для игры разновидности бильярда также были лишены многосторонности. Так продолжалось до тех пор, пока после 1800-го года не появилась игра, известная сейчас как Английский бильярд (в то время ее называли *Winning and Losing Carambole Game*). Вариативность этого вида бильярда вскоре привела к популярности игры. Примерно в это же время окончательный переход на игру кием, а также изобретение ударов с боковым вращением и кожаных наклеек, вызвали едва ли не революцию в развитии бильярда.

Согласно Эдвину Кентфилду (*Edwin Kentfield*; «[The Game of Billiards](#)», 1839), примерно в 1790-м году было обнаружено, что если косо обрезать ударный конец кия, так что увеличится площадка, соприкасающаяся с шаром, то можно будет наносить удары ниже его центра. И такой скошенный кий, получивший название Джеффери (*Jeffery*), был адаптирован для редко выполнявшихся ударов. Именно тогда игроки поняли, что если кончик кия сделать слегка округлым, его ударная поверхность увеличивается, и можно наносить удар по шару без проскальзывания кия, даже если попадать не в центр. Приблизительно с 1807-го года стал применяться кожаный наконечник кия (наклейка), и с тех пор игра начала стремительно прогрессировать. Считается, что кожаная наклейка была изобретена французом [Франсуа Мангу](#) (*Françoise Mingaud*) – известным профессиональным игроком начала того века. Частые разочарования от того, что при выполнении удара кий соскальзывал с шара, привели к тому, что Мангу заставил свой ум основательно потрудиться, и в конечном итоге придумал наклейку. В начале девятнадцатого века он стал известен как величайший мастер игры.

Едва ли существуют какие-то документы о знаменитых игроках давних лет. С конца прошлого века сохранились имена Брентон (*Brenton*), Филлипс (*Phillips*),



Оррел (*Orrel*), капитан Уоллис (*Wallis*) и капитан Гейтс (*Gates*), однако ничего не известно об их стиле игры. Говорят, в это время практически на таком же уровне «давали жару» игрок-любитель Эндрюс (*Andrews*) и маркёр Авраам Картер (*Abraham Carter*). Этот маркёр в конце девятнадцатого века работал в бильярдной, расположенной в пассаже *Piazza* на углу Рассел-стрит (*Russel Street*) в лондонском районе Ковент Гарден (*Covent Garden*). Молва свидетельствует о том, что в течение многих лет в бильярдной не выдавалось ни дня без присутствия Эндрюса. Он играл на большие деньги, и следующая история повествует о его азартных пристрастиях. Как-то ночью он выиграл 1000 фунтов стерлингов у полковника *W-e*, и чтобы вернуть долг, тот назначил встречу в городе на следующий день. Встретились в конном наемном экипаже и решили бросить жребий – кому следует заплатить за поездку. Эндрюс проиграл, и с разыгравшимся азартом предложил продолжить подбрасывать монету; в итоге, он расстался со всей суммой, которая причиталась за бильярд. Когда же кучер остановился, чтобы высадить пассажиров, ему было приказано ехать обратно, так как у пассажиров не было никакой нужды выходить. Говорят, что через несколько лет после этого Эндрюс умер в графстве Кент (*Kent*), а жизнь его закончилась в относительной бедности.

В начале этого века боковые удары по битку не были известны. В своей публикации 1818-го года Е.Уайт говорит (*имеется в виду переиздание книги «[A Practical Treatise on the Game of Billiards](#)» 1807 года; в первом издании сказано то же самое; прим. пер.*), что удар по шару можно наносить четырьмя способами: 1 – в центр; 2 – ниже центра; 3 – выше центра, располагая кий параллельно плоскости стола; 4 – выше центра наклоненным кием. Совершенно ясно, что автор не имел понятия о боковом ударе, поскольку рекомендовал выкатывать шар в начале партии не так, как это делается сейчас (через дальний борт с возвратом в между), а с отражением от бокового (*длинного; прим. пер.*) борта. Он также предупреждал игроков, что первое соударение шара с бортом требует точности исполнения удара – чтобы достигать правильного (*естественного; прим. пер.*) угла отражения. Он говорил, что в некоторых случаях этот угол увеличивается в зависимости от местоположения точки удара на битке, но нельзя полагать, что ему приходило на ум соображение о возрастании угла вследствие бокового удара.

Говорят, что боковой удар был открыт следующим образом. В начале этого века хозяином бильярдных столов, установленных в развлекательном комплексе [Upper Rooms](#) в городе Бат (*Bath*), был некто Бартли (*Bartley*). У него служил маркёр по имени Джон Карр (*John Carr; aka Jack Carr*). Когда посетителей было «не густо», хозяин с маркёром коротали время, развлекаясь на бильярде; они устанавливали красный шар в центре стола и пытались отправить биток из дома (межи) в среднюю лузу так, чтобы красный шар, отразившись от дальнего борта, не прикатился в дом. На современных столах такой удар выполнить можно лишь, применяя массу (*наклонный боковой удар по битку; прим. пер.*). Но, возможно, иначе дело обстояло на старомодных столах – медленных, деревянных, с грубым сукном и с бортами из полосок. Основу стола прежде делали, как правило, из дуба, а иногда – из мрамора. Столы со сланцевыми плитами не находили применения до 1827 года, а каучуковые борта – до 1835 года. И вот как-то Бартли удалось в одиночку выполнить задуманное; он рассказал Карру, что это получилось после удара, нанесенного в нижнюю

боковую часть поверхности битка. А тот, как говорят, значительно усовершенствовал этот замысел и впоследствии развил немалые способности при выполнении боковых ударов. В силу этого, можно утверждать, что Карр был первым игроком, который на практике стал систематически применять боковые удары. [Пирс Иган](#) (*Pierce Egan*) называет Джона Карра «родоначальником бокового удара», но в равной степени этот титул принадлежит и Бартли.

Карр сохранил свою тайну при себе, но, тем не менее, умудрился извлечь из нее пользу благодаря, так сказать, весьма изобретательному мошенничеству. Он объявил о создании (за счет прессования особенными силами) коробочек с мелом, закручивающим шары, который он назвал своим изобретением. На самом же деле, он заполнял упаковки для пилюль обыкновенным мелом и продавал их по цене в половину кроны (*два с половиной шиллинга; прим. пер.*) за штуку. Это – версия господина Мардона (*Эдвард Расселл Мардон (Edward Russel Mardon); Billiards: «Game, 500 Up»; 1849*), но, вероятно, Карр мог действительно обнаружить необходимость намеливания наклейки для предотвращения проскальзывания при придании шару бокового вращения; последствия таких ударов были бы непредсказуемы при отсутствии мела, и заплатить пол-кроны за такой секрет – вовсе не дорого. Мел – нечто настолько само собой разумеющееся в современном бильярде, что людям свойственно упускать из виду то, что ранее никто и никогда не обрабатывал им наклейку кия. В 1818-м году Е.Уайт ничего не говорит о кожаных наклейках, но отмечает, что для противодействия проскальзыванию нужно с помощью напильника сделать кончик кия шероховатым или натереть его мелом. Отсюда можно заключить, что практика намеливания в то время не была повсеместной, и вполне вероятно, боковые удары и мел вошли во всеобщее употребление одновременно. Первооткрыватель намеливания вполне достоин ниши в храме бильярда, так же как и изобретатель наклейки.

В конечном счете, Карра разорили азартные игры, и он был вынужден уехать за границу. Он жил благодаря поддержке бильярда, и через некоторое время вернулся в Англию.

Примерно в эти годы мы впервые слышим об «ударе с точки» (*spot stroke*), который в последнее время вызвал столько сенсаций в бильярдном мире. Говорят, что маркёр по имени Мэй (*May*) прекрасно выполнял удары с точки, хотя и был весьма нервным игроком. Он играл с лучшими любителями в игру «*Go-Back Game*» до 50 очков, давал 20 очков форы и обычно выигрывал посредством этого специфического удара. (*По-видимому, под «Go-Back Game» автор имеет в виду игру, по условиям которой очки одного из игроков (того, кто играет лучше) «сгорают», когда противник набирает хотя бы одно очко. Такая договоренность представляет собой один из видов форы, причем – весьма проблематичной для последующего выигрыша того, кто эту фору дал. В своей книге А.И.Леман называл такую фору «де-конте». Помимо обсуждаемой форы, Мэй давал своему сопернику еще и 20 очков вперед, что я и указал в переводе, согласно сведениям из упомянутой выше книги Мардона. Кавендиш же, в силу каких-то неведомых мне причин, опустил эту частность. Прим. пер.*). Следует помнить, что пятьдесят лет назад створы луз были намного шире, чем сейчас. Однако представляется, что успешный удар с точки можно было выполнить только, придавая битку нижнее вращение, а не за счет его

возврата после соударения с медленным (*не очень упругим; прим. пер.*) бортом, как это делается сейчас с помощью борта из каучука. Е.Уайт говорит, что если вам предстоит отправить прицельный шар в лузу прямым ударом и вывести биток для следующего удара, то достичь успеха можно с помощью упомянутого выше удара ниже центра шара. Так вы заставляете биток возвратиться на то место, которое он занимал прежде, и таким образом можете продолжать серию. Он добавляет: «Это – весьма достойный способ».

*(Удар с точки – один из типичных ударов с выходом, применяющийся в Английском бильярде. Он основан на том, что прицельный шар, отправленный в лузу, перед следующим ударом серии возвращается на свою отметку. Благодаря этому, и за счет того, что биток выводится в определенную область игровой поверхности стола, строится серийная игра. Выгода от применения удара с точки заключается в том, что при безошибочном исполнении умелый игрок может набирать множество очков в отдельной серии ударов при подходе к столу. Прим. пер.)*

В начале этого века был известен и другой знаменитый игрок, которого называли «маркёр из Корка» (*Cork; очень похоже, что речь идет об ирландском городе Корк; если это так, то Корк не только славен великим гитаристом Рори Галлахером (Rory Gallagher), но и внес определенную лепту в историю бильярдной игры; прим. пер.*). Чтобы выявить чемпиона среди бильярдистов, примерно в 1825-м году Карр и маркёр из Корка сыграли ряд матчей. В один из вечеров в отеле *Four Nations' Hotel* было условлено провести три партии, в каждой из которых победитель должен был набрать 100 очков. Карр выиграл все три партии, а во второй из них сделал серию из двадцати двух результативных ударов. По завершении матча, капитан С. от имени Карра бросил вызов всем игрокам метрополии – испытать себя в соперничестве с Карром за бильярдную корону; при этом было обусловлено, что с каждого игрока будет ставиться на кон по сто гиней. На вызов откликнулся Джонатан Кентфилд (*Jonathan Kentfield*) – владелец *Subscription Rooms* в Брайтоне, однако матч так никогда и не состоялся из-за болезни Карра. (*На самом деле, владельцем Subscription Rooms был [Эдвин Кентфилд](#) (Edwin Kentfield) – искусный игрок, навечно оставивший свое имя в истории бильярда. Он активно занимался проблемами усовершенствования бильярдного оборудования, а в 1839 году опубликовал книгу «[The Game of Billiards](#)». Но автор здесь не допустил какой-то ужасающей ошибки, указав имя Джонатан. Ведь, как засвидетельствовано на стр. 11 книги 1896-го года «[Billiards](#)», Кентфилд был больше известен именно под именем Джонатан).* Впоследствии Карр неоднократно встречался с Кентфилдом за бильярдным столом, однако никогда не оспаривал его первенства, и до 1849 года Кентфилд удерживал бильярдный олимп.

Наиболее сильными элементами игры Кентфилда были «свойки» и мягкие удары. Его наибольший брейк составлял 196 очков, а исключительно ударами с точки он выполнил наилучшую серию из 57 результативных атак. Кентфилд демонстрировал исключительное мастерство при игре в одну лузу. Предоставляя такую фору своему оппоненту, он сыграл 100000 партий до двадцати одного очка против игрока-любителя (*это – весьма странное утверждение, если не сказать большего; ведь, если оценить время, необходимое для того, чтобы сыграть такое количество партий, то*

получится поражающая воображение длительность; например, если для получения оценки предположить, что каждая партия длилась всего лишь одну минуту, то общая длительность игры составит почти семьдесят суток напролёт! прим. пер.).

Среди лучших игроков этого времени следует упомянуть и Бедфорда (*Bedford*) – домовладельца из Брайтона. Он был знаменит своим мастерством «укладывания» прицельных шаров в лузы, а его наибольшая серия составляла 159 успешных ударов.

В 1845 году Джон Робертс (*John Roberts*) из Ливерпуля стал управляющим клуба *Union Club* в Манчестере. Рассказывая впоследствии о себе («[Roberts on Billiards](#)», 1869, стр.39 – 40), этот знаменитый игрок вспоминал, как осознал то огромное преимущество, которое удар с точки дает тому, кто умеет его уверенно выполнять. Поняв это, он в течение шести месяцев постоянно тренировался; сотни часов были затрачены только лишь на освоение единственного удара. Свое игровое превосходство (определяемое величиной форы, которую он мог дать всем посетителям) Робертс объясняет, в основном, мастерством игры с точки.

Тем не менее, он был великолепным разносторонним игроком, и мог как отправлять шары в лузы, так и делать кэнноны практически на любой силе ударов. Его силовые атакующие удары, после которых шар двигался с огромной скоростью, поражали своей точностью – шары залетали в лузы, не касаясь их губок. В его наибольшую серию из 346 забитых шаров вошла и серия из 104 ударов с точки. Помимо этого, им были сделаны брейки 186, 188 (55 ударов с точки), 256 (78 ударов с точки), 240 (102 кэннона), а также два последовательных брейка в одной партии – 128 (38 ударов с точки) и 124 (39 ударов с точки).

В 1849 году Робертс отправился в Брайтон, чтобы бросить вызов Кентфилду в борьбе за чемпионство. Однако, по словам Робертса, после того, как они сразились в безлюдной бильярдной, Кентфилд отказался от соперничества в публичном матче. Относительно того, кто является лучшим игроком, мнения разделились; но так как Кентфилд не стал играть, чемпионом объявили Робертса. Он им оставался и по настоящий год, ведь никто даже и не решался вызвать его на матч, по крайней мере – в Английском бильярде. В 1850 году Робертс победил американского чемпиона Старка (*Starke*), играя по правилам американской партии (в четыре шара), однако в 1862-м уступил Бергеру (*Berger*) во французской (карамбольной) игре. Бергер продемонстрировал удивительное мастерство управления шарами, превосходящее все то, что можно было увидеть до тех пор. К сожалению, он никогда не состязался с Робертсом в Английском бильярде.

Робертс безмятежно владел главенствующим положением чемпиона до 1870 года. Любопытно, что до этого времени чемпионат вообще никогда не проводился, а сам чемпион всегда получал такой титул из-за отказа всех соперников побороться за эту честь.



Около двух лет назад стали обсуждаться успехи молодых профессионалов, и было заявлено, что Робертс младший (*Roberts, junior*), Джозеф Беннетт (*Joseph Bennett*) и Уильям Кук младший (*William Cook, junior*) вплотную приблизились по мастерству к Джону Робертсу. Однако, ни один из них не решился вызвать Робертса на чемпионский матч, понимая превосходство старшего игрока во владении ударом с точки. Тем не менее, сообщалось, что Кук усердно тренирует такие удары на собственном столе, пока бильярдное сукно не протрется. В прошлом году неожиданно, как тогда показалось, Кук начал выполнять экстраординарные серии и выигрывать матч за матчем. Он сделал брейки 351, 357, 367, 388 (119 ударов с точки), и 394 (112 ударов с точки); все они превосходили брейки прочих игроков. Его игра с точки превзошла даже то, на что способен Робертс – как представляется, благодаря умелому варьированию силы удара. Так, отправляя в лузу красный шар, он научился практически безошибочно приводить биток к «красной» отметке из любого места стола. Помимо этого, проводя серию ударов с точки, Кук научился делать превосходные выходы для легкого выполнения каждого очередного удара.

В конце концов, Кук вызвал Робертса посостязаться за чемпионство, и матч состоялся в этом году 11-го февраля. К этому поединку был проявлен необыкновенный интерес, частично – благодаря недавно приобретенной репутации Кука, а отчасти – потому, что через двадцать лет кто-то, родившийся примерно в то время, когда Робертс стал чемпионом, набрался смелости и бросил ему вызов.

Большой концертный зал Сент-Джеймс Холла (*St. James's Hall*) был забит от пола до стены над галерками; люди были готовы заплатить по фунту стерлингов, чтобы только увидеть игру на бильярде – даже в таких условиях. Действительно, многие заплатили по 2, 3 и даже по 5 фунтов за сидячее место.

Были и другие привходящие обстоятельства, которые придали игре дополнительный интерес. Впервые в истории бильярда было предложено играть за кубок чемпиона, учрежденный главными производителями бильярдных столов, а именно – Барроуз и Уоттс (*Burroughes & Watts*), Кокс и Йеман (*Cox & Yeman*), Тёрстон & Ко. (*Thurston & Co.*). Все затраты в равных долях легли на учредителей. В качестве трофея была представлена искусно изготовленная ваза стоимостью 120 фунтов стерлингов. Дополнительным условием было установлено, что победитель, будучи чемпионом, обязан играть с любым противником на столе чемпионата в матчах до 1000 очков с уплатой ста фунтов стерлингов с каждой стороны и с уведомлением за два месяца. Если кому-нибудь удастся выиграть все свои чемпионские матчи в течение пяти лет, то он навсегда получит трофей в собственность.

Кроме того, так как удар с точки стал практически безотказным игровым средством в руках Кука и Робертса, было решено использовать экспериментальный стол с уменьшенными створами луз и отметкой, смещенной к верхнему борту – чтобы значительно усложнить успешное выполнение удара с точки. Лузы сузили с 3.25 до 3-х дюймов, а точку отодвинули от борта не на 13, а на 12.5 дюймов. И результат этих изменений показала игра. Очень больших серий выполнить не удалось: у Кука наибольшие брейки составили 80 и 68 (незавершенная серия), а с точки ему удалось выполнить пять успешных ударов

подряд; Робертс с точки сделал серию из четырех ударов, а наибольшие брейки составили 62 и 39 (дважды). Идея увеличения строгости стола оказалась весьма успешной; но, на наш взгляд, преобразования были излишне «жесткими». Луза со створом 3.125 дюйма вполне строга даже для лучших игроков, выполняющих крупные серии ударов с точки. Нам также кажется, что было ошибкой выявить чемпиона по результатам единственной встречи.

Результат матча, игравшегося до 1200 очков, сейчас хорошо известен. Робертсу повезло меньше; он проиграл, но устроил с Куком отчаянное сражение. В середине игры было полное равенство (517:517); затем Робертс повёл 1041 против 1037 очков, но Кук все же вышел вперёд и выиграл матч.

Сразу после матча Куку бросил вызов сын Джона Робертса. Претендент на титул является игроком с качественной разносторонней подготовкой; особенно хорошо ему удается забивать чужие шары. Он уже предложил всем желающим состязаться с ним в игру «Пирамиды» (*Pyramids*), и мы считаем, что этот вызов никогда не будет принят. Он, конечно же, хорошо выполняет удары с точки, но с Куком в этом не сравнится.

В период между двумя матчами за чемпионство, Кук на обычных столах дважды побил все предыдущие рекорды, сделав брейки 417 (в том числе 137 ударов с точки) и 512 (в том числе 167 ударов с точки при одном промежуточном кэнноне). В той же игре он сделал брейки 127 и 117, вряд ли замеченные противоборствующей стороной.

Перед матчем с Робертсом младшим, Кук стал фаворитом. Ставки принимались с коэффициентами 2 к 1 и 7 к 4. Но в день матча (14 апреля) он был не в ударе, и ставки составляли уже 6 к 4. Он играл явно ниже своих возможностей, и был легко побеждён, набрав лишь 478 очка в матче, победитель которого должен был набрать 1000. Сама же игра была скучной и неинтересной; это было выступление одного артиста, а брейки оказались маленькими. Самые крупные серии Робертса составили 55, 47 и 46, а Кук сделал лишь один заметный брейк из 52 успешных ударов. Пребывание Кука в ранге чемпиона было весьма кратковременным; результат матча отчетливо продемонстрировал абсурдность решения о проведении чемпионата из одной лишь игры. То, что игрок, будучи в один из вечеров не в ударе, получает основательную трёпку, свидетельствует лишь о том, что он не продемонстрировал своих истинных возможностей. И такая единственная игра лишает его титула на месяцы и месяцы.

Следующим в списке претендентов на чемпионское звание был Альфред Боулс (*Alfred Bowles*) из Брайтона. Робертс старший считал, что Боулс был вторым в списке лучших игроков во времена, когда сам Робертс был чемпионом. По словам Робертса, Боулс отлично выполняет удары с точки, и в этом с ним никто не сравнится. О его спортивной форме перед матчем никто не мог сказать ничего определенного. Одни утверждали, что сейчас он еще более искусен, чем в давние времена; другие же поддерживали версию о том, что он давно не тренировался и потерял игровые навыки. Также сообщалось, что в Брайтоне у Боулса стояла точная копия стола, на котором разыгрывается чемпионский титул, и игрок готовился на нем к матчу. Несмотря на это, накануне матча

Робертс младший был записан в фавориты, а ставки принимались в соотношении 3 к 1.

Матч состоялся в Сент-Джеймс Холле 30 мая, а результат доказал, что Боулса как будто бы и не было – Робертс младший выиграл с разницей, составившей 241 очко. Это продемонстрировало, что по уровню исполнительского мастерства нынешний чемпион является таким же выдающимся игроком, каким был и его отец.

Следующий кандидат на титул чемпиона – Джозеф Беннетт. Он и действующий чемпион решили отложить свой матч до конца сентября; думается, это было сделано потому, что публика немного устала от чемпионских матчей, которые частенько игрались в последнее время. Джозеф Беннетт – прекрасный всесторонний игрок; он является и отличным судьей, управляющим своей головой так же искусно, как и руками. Он будет иметь хороший шанс при игре на столе с маленькими лузами, и в ближайшем сентябре можно будет увидеть интересное состязание.