



Франсуа Мангу

**Благородная игра Бильярд;
необычайные и поразительные удары,
восхищавшие большинство
Государей Европы**

Оригинальная работа: Париж, 1827
Перевод с французского языка на английский
и издание Джона Тёрстона:
Лондон, 1831

Перевод на русский язык: С.Тихонов, февраль 2015

Françoise Mingaud

**The Noble Game of Billiards;
wherein are exhibited extraordinary and surprising strokes,
which have excited the admiration of most of the
Sovereigns of Europe**

Рекомендации

«Кто настолько же компетентен, чтобы перевести книгу капитана Мангу, как господин Тёрстон, превосходно сконструированные столы которого предоставляют возможность и уверенность выполнения самых прекрасных ударов? Сама книга озаглавлена так примечательно, чтобы привлечь внимание бильярдных игроков. По сравнению с прежде известной игрой, Капитан Мангу добился некоторых настолько экстраординарных усовершенствований, что мы посчитали их невозможными, и не обращали внимания на книгу, пока наведенные справки не убедили нас в их действительности. Мы обязаны серьезно сказать, что это – демонстрация всецело удивительной науки. По существу, мы склонны думать, что большинство атакующих ударов, кажущихся невозможными, может быть выполнено даже игроками не самого высокого уровня; и мы уверены, что испытывая их, вы станете лучше разбираться в игре. Эти занятия не только полезны, но и очень любопытны и заняты, а результаты получаются такими, что в них нельзя поверить без подлинного доказательства, демонстрирующего действия, до сих пор считавшиеся противоречащими законам движения». – *The Literary Gazette*.

* * *

«Это – работа, от которой можно ожидать, что она раньше или позже вызовет что-то вроде революции во всем стиле игры, а следовательно – и в ее общем характере. Капитан Мангу представил инструкции и диаграммы, согласно которым можно выполнить некоторые удары, на первый взгляд кажущиеся едва ли не абсурдными и невозможными; но, на самом деле, каждый из них можно сделать на практике, и исполнение самых трудных из них мы сами неоднократно наблюдали. Вероятно, некоторые из этих ударов, известны в этой стране; но большая их часть будет полностью новой для английских игроков».

«Тем, у кого имеются личные бильярдные столы, мы особенно рекомендуем эту книгу в качестве такого же неотъемлемого дополнения к их столам, каким является планка с указанием производителя». – *The Court Journal*

* * *

«Английский Игрок обязан господину Тёрстону за знакомство с работой, заслужившей глубокое уважение на континенте. В ней представлен ряд схем (41) с многочисленными примерами трудных ударов, с помощью которых можно существенно повысить мастерство и изысканность игры». – *The Athenæum*

* * *

«Представив ряд диаграмм и наставлений, автор первоисточника – капитан Мангу – доказал реальность выполнения определенных ударов, которые неопытный игрок наречёт «невозможными»; и большинство этих ударов будет совершенно новыми для английских игроков».

«Познание того, что проиллюстрировано в этом Трактате, существенно усовершенствовало бы общий уровень игры, и, следовательно, придадо бы ей еще большую значимость, чем та, которой она сейчас обладает».

«Следует отметить, что перевод господина Тёрстона солиден, и, рано или поздно, должен найти свой путь к игрокам-любителям». – *The Mirror*

* * *

«Этот труд, представляющий удары, так изумлявшие их Величества – одно из самых величайших угощений, которые, вероятно, когда-либо получал бильярдный игрок, и можно добавить, что оно спланировано так, чтобы развивать Науку об Игре».

«Некоторые из представленных ударов чрезвычайно любопытны, и в самом деле весьма удивительны». – *The Courier*

Анонс месье Мангу

Первый известный во Франции бильярдный стол имел треугольную форму. Он был установлен в замке Блуа (*Château de Blois*), во времена правления Генриха III.

Название «Благородная игра Бильярд», вероятно, было присвоено принцем, который первым сделал бильярд своим регулярным развлечением. На столь высокую оценку бильярд был также вправе претендовать благодаря своему совершенству и увлечённости, возбуждаемой его разнообразными и замысловатыми игровыми действиями.

Как бы ни случилось, игра сформировалась и будет продолжать развиваться, забавляя людей любого общественного положения, включая Государей Франции. Она объединяет пользу с удовольствием – упражняя тело и доставляя самый приятный отдых; в то же время, она требует проявления всего нашего умения и ловкости. По самой общей оценке, следует, что в настоящее время с бильярдом желают познакомиться практически все.

Самой высокой репутацией в бильярде во Франции обладали господа Персику́ и Эсполя (*Persicots; Espolard*); в свое время, они внесли свой вклад в то, что об игре было известно прежде. Ну, а автору этой работы должны быть приписаны самые блестящие современные открытия.

Предисловие

За изысканную и интересную игру, о которой идет речь на последующих страницах, мы признательны Франции. В начале своего развития, в круге благовоспитанных людей она представляла собой развлечение, которое объединяло риск с проявлением мастерства и ловкости. Вскоре игра была наречена любимым развлечением при дворе Генриха III во Франции; а отсюда ее уже переняли и все другие королевские дворы современной Европы.

Практика и опыт придавали самой игре то, что мог приобрести постоянно упражняющийся человек. Как это ни странно, новичку могло показаться, что игра

основана на стечении случайных обстоятельств и предоставляемых шансов; однако, опыт позволил нам определить последствия неисчислимых ударов с удивительной точностью; тем самым, игре был присвоен статус науки и искусства.

Благодаря времени, проведенному за бильярдным столом, многие аристократы и джентльмены в стране и за границей приобрели высокую квалификацию и репутацию; и каждый искусник обладал своей антологией правил, руководствами и рекомендациями, прежде чем растущий интерес к этому изящному времяпрепровождению призвал к созданию правильных трактатов, указывающих различные способы ведения игры, устанавливающих общие правила и отслеживающих систематические характеристики игры.

В течение многих лет такие работы изучались, циркулируя по континенту и Англии. Практическое руководство Е.Уайта, новое издание которого вышло в 1818-м году, включает в себя почти все, что было известно или апробировано по этой тематике до публикации (*речь идет о книге E.White – «[A Practical Treatise on the Game of Billiards](#)», впервые представленной читателям в 1807-м году; прим. пер.*). Этот труд заслуженно обладает репутацией методического трактата; но, как и любая иная опубликованная работа, он отстает от жизни, в которой есть место существенным улучшениям и поразительным открытиям, совершаемым великими мастерами Игры.

На восполнение этого недостатка претендует публикация господина Мангу, справедливо претендующего на звание, присуждаемое за «самые замечательные современные открытия»; можно сказать, что он даровал своему государству честь совершенствования игры, и в дополнение к этому – изысканное развлечение, получившее покровительство и восхищение самых возвышенных и блестящих кругов общества Европы.

Всецело пораженный несомненными достоинствами иллюстраций господина Мангу, переводчик осознал необходимость представить их британской общественности. Он понимает, что многие удары, последствия которых представлены в работе, для новичка могут показаться невозможными. Однако, он не только с удовольствием наблюдал, как эти удары выполнялись на его собственных столах самим месье Мангу, но и с удивлением обнаружил, что те же самые результаты без особых затруднений получаются у тех, кто не обладая превосходным умением в бильярде, выполнял эти удары согласно наставлениям книги.

Джон Тёрстон
14, Catherine Street, Strand.
Апрель, 1830.

Анонс ко второму изданию

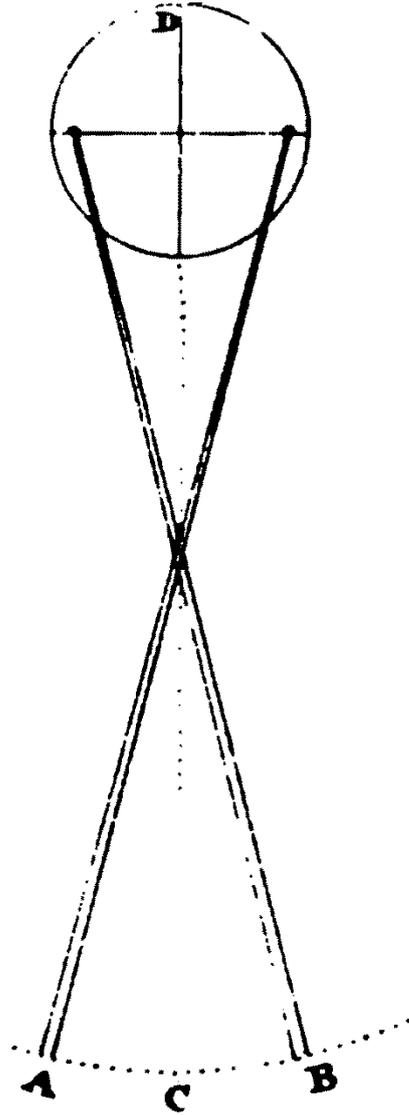
Быстрая распродажа первого издания диаграмм месье Мангу и настоятельные требования о втором выпуске, имевшие место в течение нескольких месяцев после исходной публикации, более чем оправдали оптимистичные ожидания переводчика, и свидетельствуют о высокой оценке работы публикой.

Никакие заявления автора, никакие неоднократные уверения переводчика не в состоянии продвигать и поддерживать репутацию новой системы игры. Только опыт, серьезное испытание на качество и критерий истинности могут подкреплять претензии такой системы. В соответствии с этим, начиная с первой публикации, удары месье Мангу каждодневно подвергались такой проверке любителями и мастерами игры в городской и сельской местности. В итоге, переводчик был удостоен огромным числом сообщений от аристократов и джентльменов, в высшей степени квалифицированных в игре, с выражениями самих высоких восхищений и самых добрых оценок.

Переводчик просит таких господ перестать присылать их благодарные и почтительные признания; то же касается и благоприятного приема и великодушной поддержки широкой общественности. Свою благодарность он попытался выразить с помощью многочисленных исправлений и непрерывных усилий, прилагаемых для того чтобы сделать это издание идеальным настолько, насколько это возможно.

Если какой-либо Джентльмен усомнится в реальности любого из ударов, представленных в нижеследующих диаграммах, предлагаем ему положиться на заверение о том, что эти удары ежедневно выполняются другими людьми уверенно и точно; и предложим ему повторить свои попытки.

Рис.1



*Положения кия
при нанесении
ударов по шару*

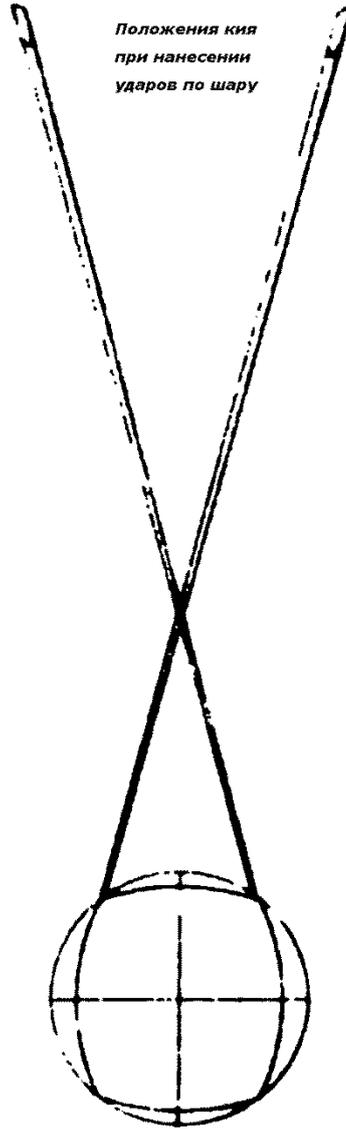
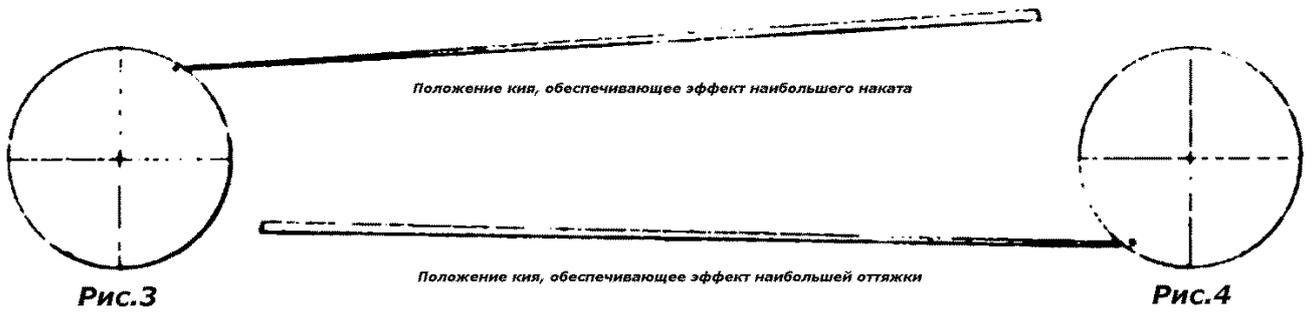


Рис.2



Эффект
левого вращения

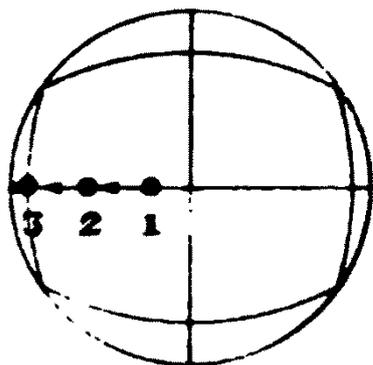


Рис.5

Эффект
правого вращения

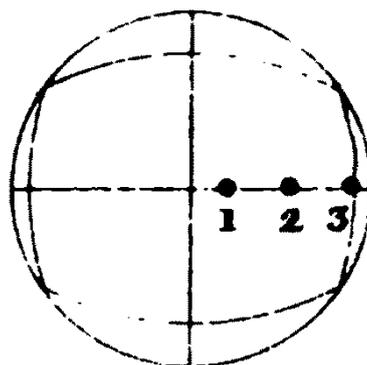


Рис.6

Эффект
верхнего вращения

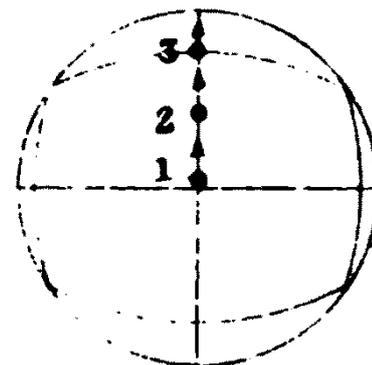


Рис.7

Эффект
нижнего-бокового вращения

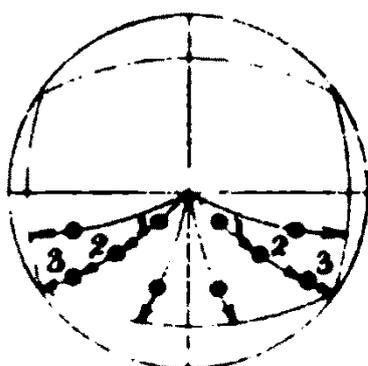


Рис.8

Эффект
верхнего-бокового вращения

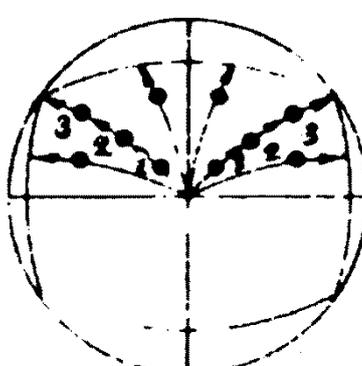


Рис.9

Эффект
нижнего вращения (оттяжки)

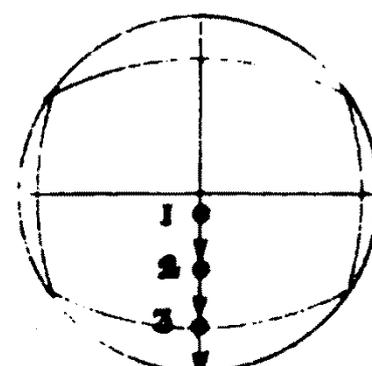


Рис.10

Для пояснения эффектов вращения, создаваемого за счет ударов по отмеченным на рисунках точках, на сферической поверхности шара последовательно выделены шесть кубов. В зависимости от местоположения точки удара (ближе или дальше от центра), его силы и техники выполнения (растянутости или, наоборот, укороченности удара), после соударения с другим шаром или бортом можно получать прямой, тупой, острый или криволинейный угол отраженной траектории.

Числа «1» обозначают наименьшее проявление эффекта, «2» – умеренное, а «3» – максимальное. Чтобы увеличить действие этих эффектов, следует располагать кий не параллельно осям системы координат, а под некоторым острым углом, согласно рисунку 1, на котором перпендикулярная линия CD изображает ось шара, а точки A и B определяют правый и левый угол расположения кия.

Самый большой эффект не может быть достигнут никаким другим способом, помимо удара шар в линию куба, отмеченную на сферах.

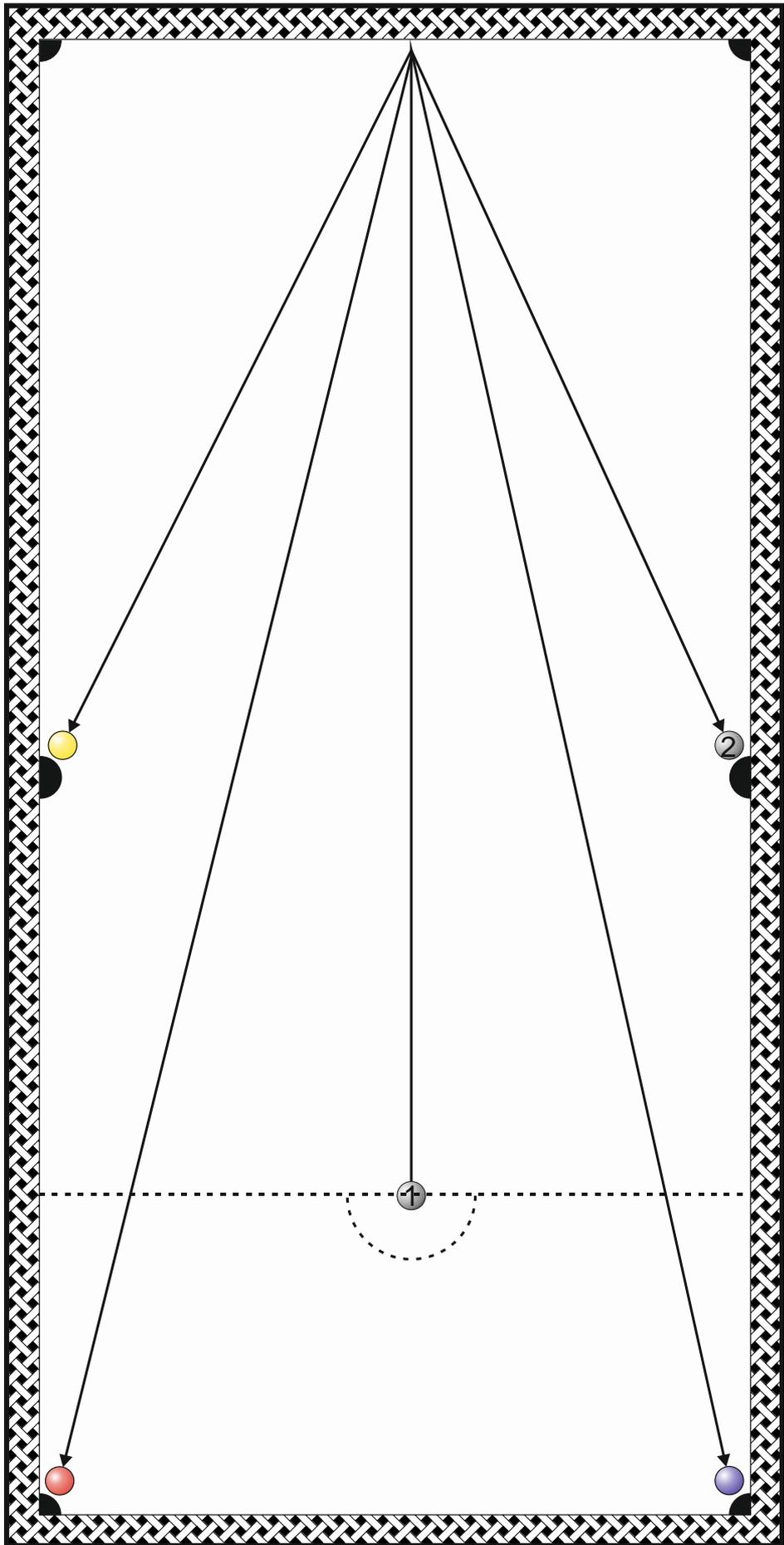
Этюд 1

Постановка задачи:

Необходимо нанести удар по шару №1 (который здесь и во всех последующих этюдах является битком) так, чтобы он прошел через точку пирамиды, а затем по выбору отправил в лузу один из шаров, стоящих рядом с лузными створами.

Решение:

Для того чтобы забить синий шар, нужно нанести удар по правой стороне битка (если смотреть со стороны игрока), а точку удара удалить от центра шара по горизонтали на расстояние, равное двум третям радиуса. Чтобы отправить шар №2 в правую среднюю лузу, необходимо сместить точку удара на три четверти радиуса от центра шара и, к тому же наносить удар в правую нижнюю сторону битка. Красный и желтый шары занимают симметричные позиции по отношению к выше рассмотренным – следовательно, нужно выполнить все то же самое, только изменить сторону битка, по которой наносятся удары кием.



Этюд 2

Постановка задачи:

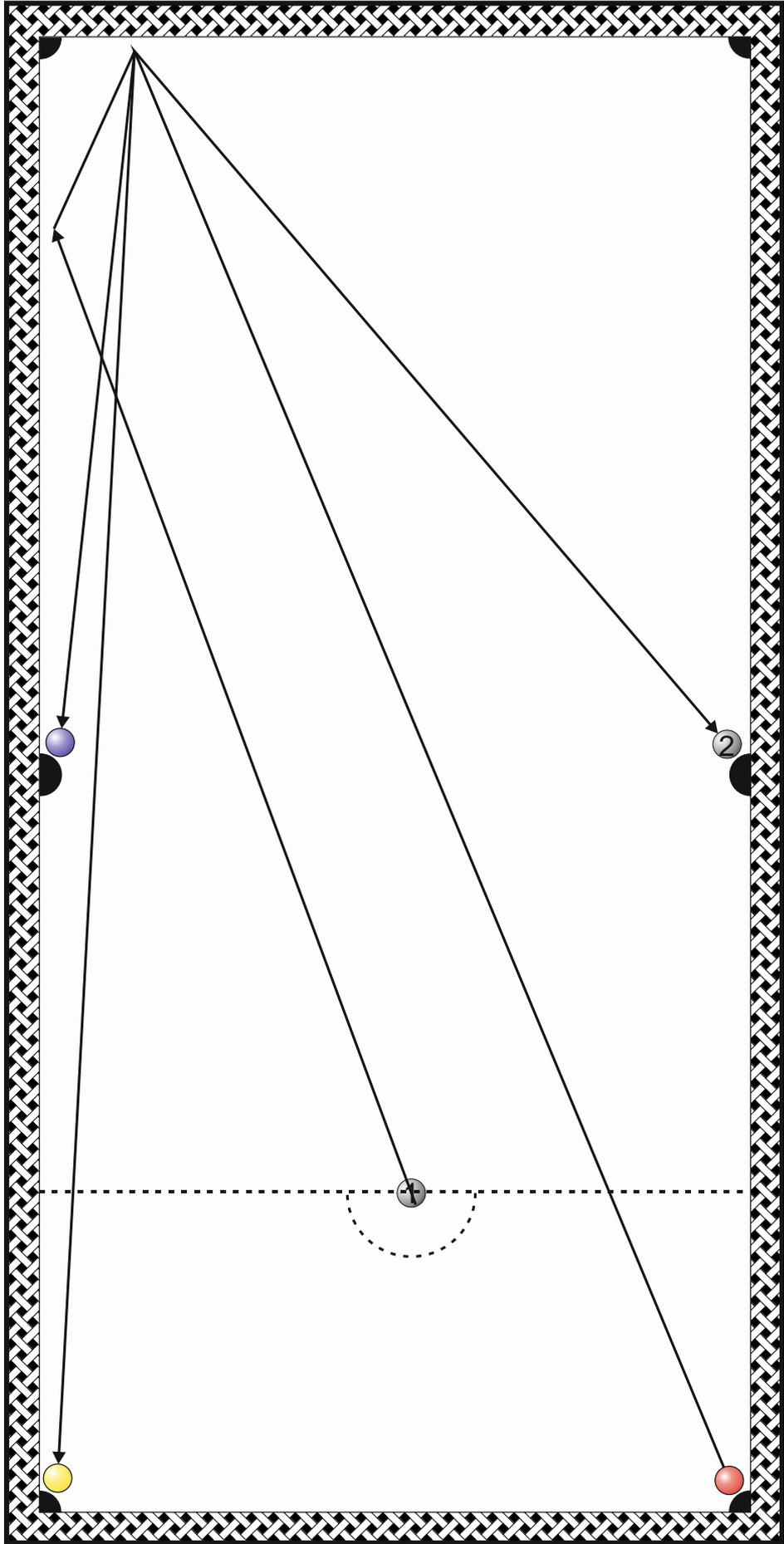
Требуется нанести удар по шару №1, расположенному на черной отметке (*посередине болкерной линии; прим. пер.*), так чтобы он ударился в левый борт, а затем по выбору отправил в лузу один из шаров, стоящих рядом с лузными створами.

Решение:

Чтобы забить красный шар, нужно нанести удар по правой стороне битка в точку, удаленную от центра по горизонтали на расстояние, равное трем четвертям радиуса шара. Силу удара при этом нужно выбрать такой, чтобы биток мог пройти две длины бильярдного стола. Для атаки шара №2 требуется точно такое же смещение, но точку удара нужно опустить вниз. Для того чтобы отправить в лузу желтый шар, требуется смещение точки удара направить влево от центра шара на расстояние, равное трем четвертям радиуса; сила же удара должна быть достаточной, чтобы биток мог возвратиться в «дом» (*baulk; в «межу», в «болк»; прим. пер.*). Для атаки синего шара наносится такой же удар, но с силой достаточной добраться до синего шара от верхнего короткого борта.

Примечание:

Из рисунка (который дублирует авторскую графику) нетрудно видеть, что после первого контакта с бортом при всех ударах шар идет одинаково. Это, конечно же, не соответствует действительности. Тем не менее, для рассматриваемого угла падения на борт разница в отражении будет не столь заметной, чтобы делать на этом акцент. Иными словами, графики господина Мангу не сильно искажают реальное положение дел.



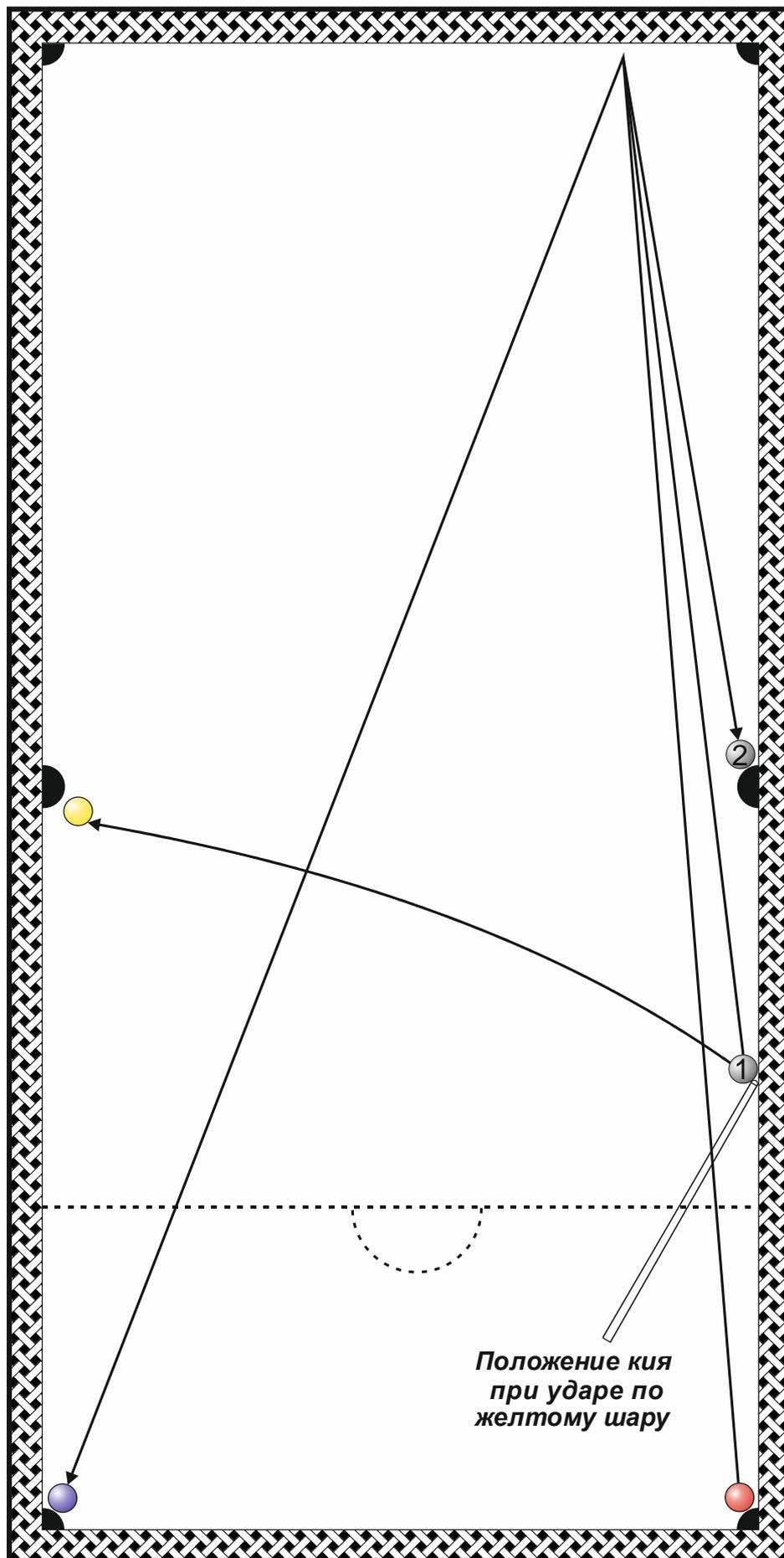
Этюд 3

Постановка задачи:

Нужно последовательно нанести удары битком по каждому из шаров (*естественно, каждый раз – в отдельном ударе; прим. пер.*), не изменяя положение кистевого упора, чтобы прицельные шары оказались в лузах.

Решение:

Для атаки шара №2 необходимо поставить ногу рядом с правой нижней лузой и наклонить тело над бортом. Наносить удар следует в половину шара (*удаление точки удара от центра при этом составляет половину радиуса; прим. пер.*) с силой, достаточной для возвращения битка в «дом». Чтобы попасть в красный шар, нужно сместить точку удара в ту же сторону, но на три четверти радиуса. Удар же при этом следует нанести несколько сильнее. Желтый шар следует забить, не касаясь при этом битком борта: удар нужно нанести между битком и бортом, коснувшись сначала кием борта, а уже потом – шара (*видимо, речь идет о том, что при ударе кий будет скользить вдоль плоского борта, закручивать шар и направлять его к левой средней лузе; описание этого удара выглядит несколько скомкано и странно, хотя, в рамках трюкового бильярда не выходит за разумные пределы; прим. пер.*). Синий шар атакуется точно так же, как и красный, только с противоположной стороны.



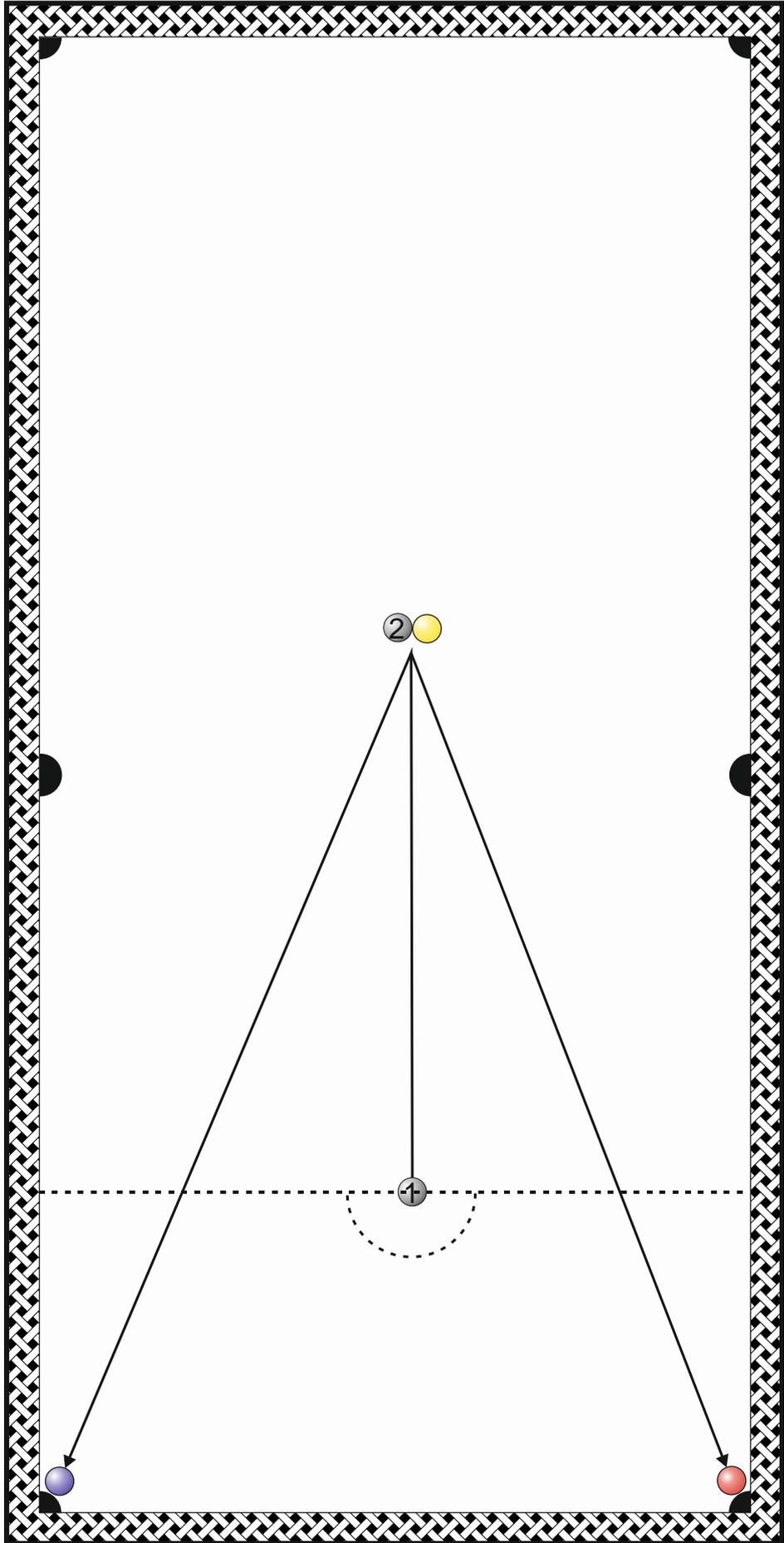
Этюд 4

Постановка задачи:

Направляя шар №1 между желтым шаром и шаром №2, следует добиться карамболя (*последовательного касания битка с этими шарами; прим. пер.*), а затем – оттяжки битка и падения в угловую лузу шара, стоящего около нее (*синего – в случае, если карамболь будет происходить от желтого шара к шару №2, и красного – в противном случае; прим. пер.*).

Решение:

Нанесите удар в нижнюю часть битка, и направьте его промеж пары сдвоенных шаров, уклоняя кий немного в сторону, противоположной той стороне, с которой у угловой лузы стоит атакуемый шар.



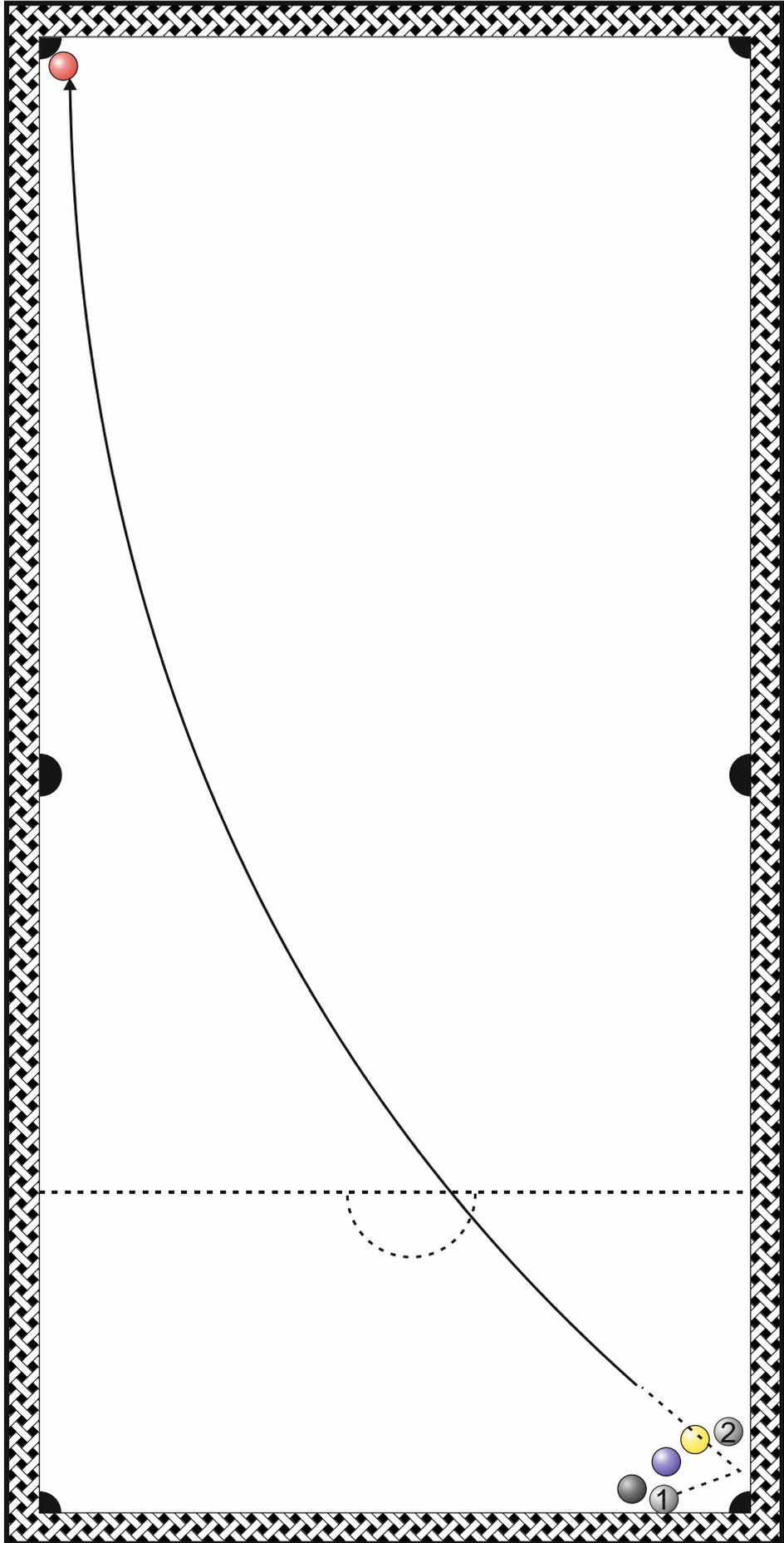
Этюд 5

Постановка задачи:

Необходимо нанести удар по шару №1 и отправить в угловую лузу шар красного цвета, не касаясь при этом прочих шаров на столе.

Решение:

Чтобы решить этюд, нужно нанести удар умеренной силы по точке, расположенной вверху шара №1 (без бокового сдвига). При этом следует позаботиться о том, чтобы убрать опорную руку и кий назад. В результате, биток ударится в борт, перескочит через прочие шары и по криволинейной траектории проследует к красному шару, направив тот в лузу.



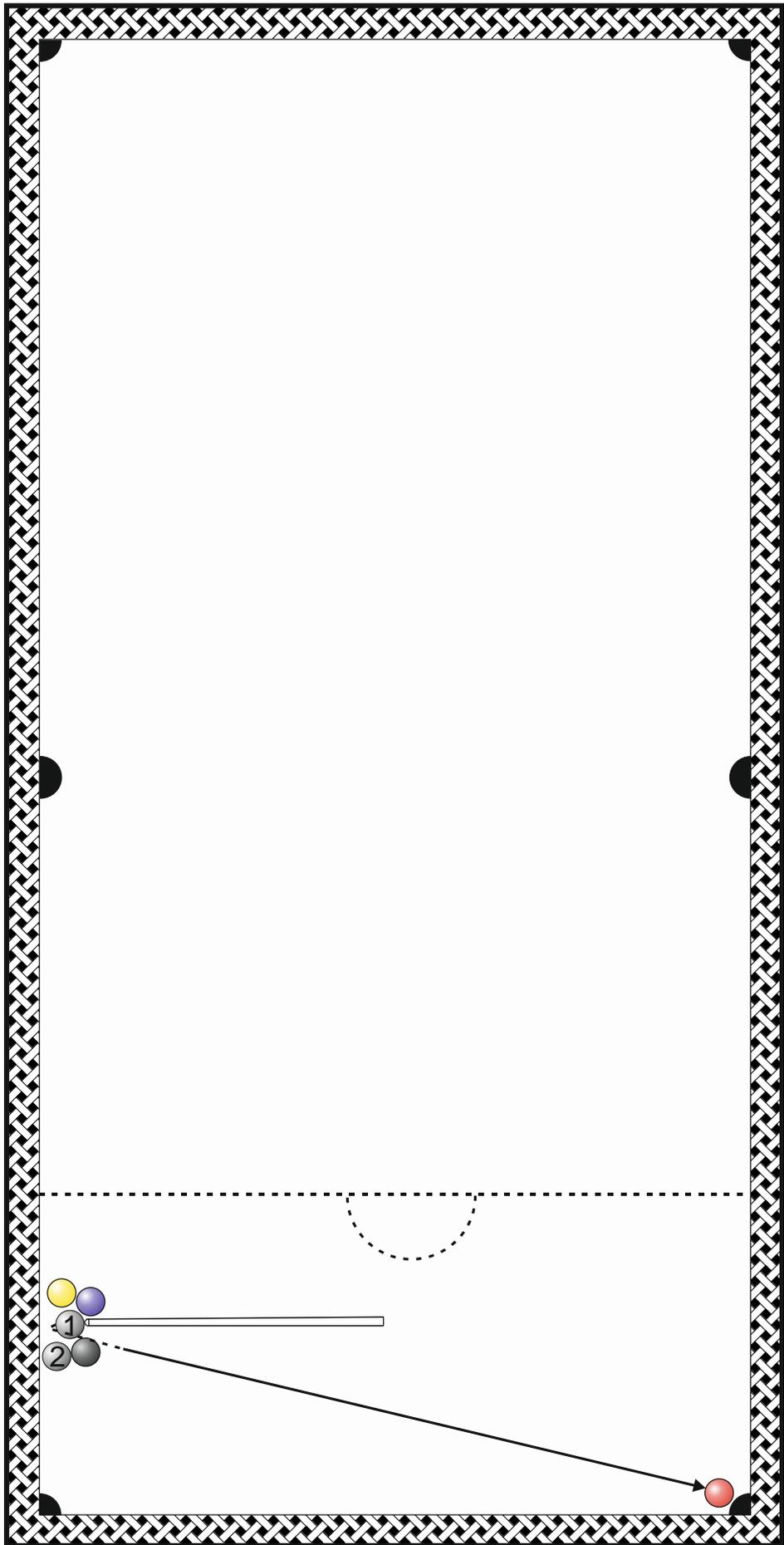
Этюд 6

Постановка задачи:

Этюд несколько напоминает предыдущий. Нужно ударить по битку (№1) и отправить в угловую лузу шар красного цвета, не касаясь при этом прочих шаров на столе.

Решение:

Следует нанести удар в верхнюю левую часть шара №1 (*таким образом, битку будет придано левое боковое вращение, которое впоследствии сработает при контакте с бортом и направит отразившийся биток в красному шару; прим. пер.*) и быстро убрать руку. Биток, отразившись от борта, перепрыгнет через остальные шары и отправится к красному шару, свалив его в итоге в лузу.



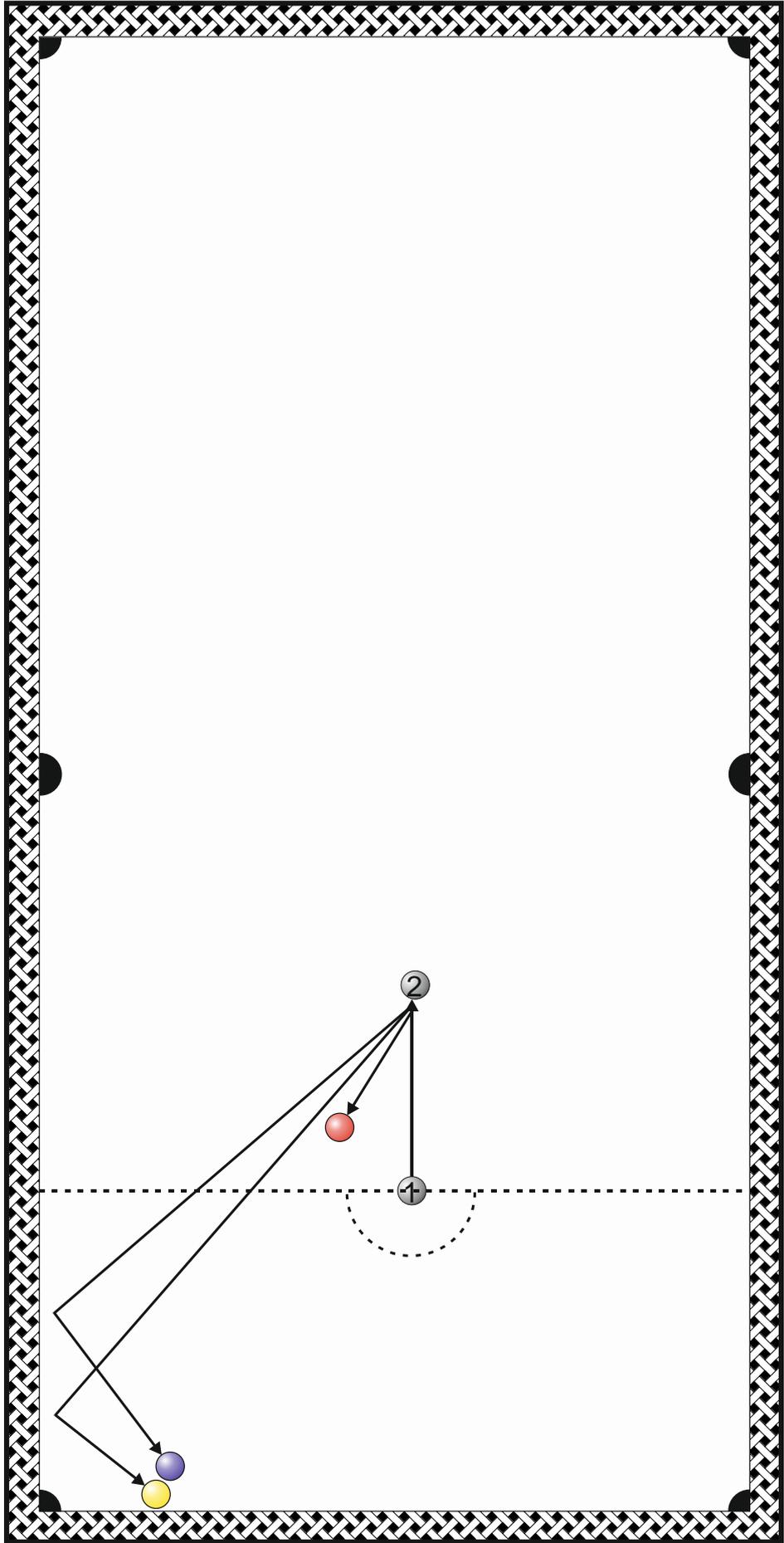
Этюд 7

Постановка задачи:

Требуется сыграть битком №1 по прицельному шару №2, а затем сделать карамболь по трем прочим шарам, расположенным на столе.

Решение:

Чтобы произошел карамболь, необходимо наличие нижнего вращения у битка, оттягивающего его назад после контакта с прицельным шаром №2. А это значит, что удары кием следует наносить по нижней части битка. Для карамболя с красным шаром, необходимо соударение битка с прицельным шаром почти в полный контакт (*на малой резке; почти в «лоб»; прим. пер.*). Для соударения с синим шаром необходим контакт «плотностью» в три четверти шара; такой же контакт нужен и для карамболя с желтым шаром, но удар при этом должен быть нанесен несколько сильнее. Все указанные удары нужно выполнять с левым боковым вращением.



Этюд 8

Постановка задачи:

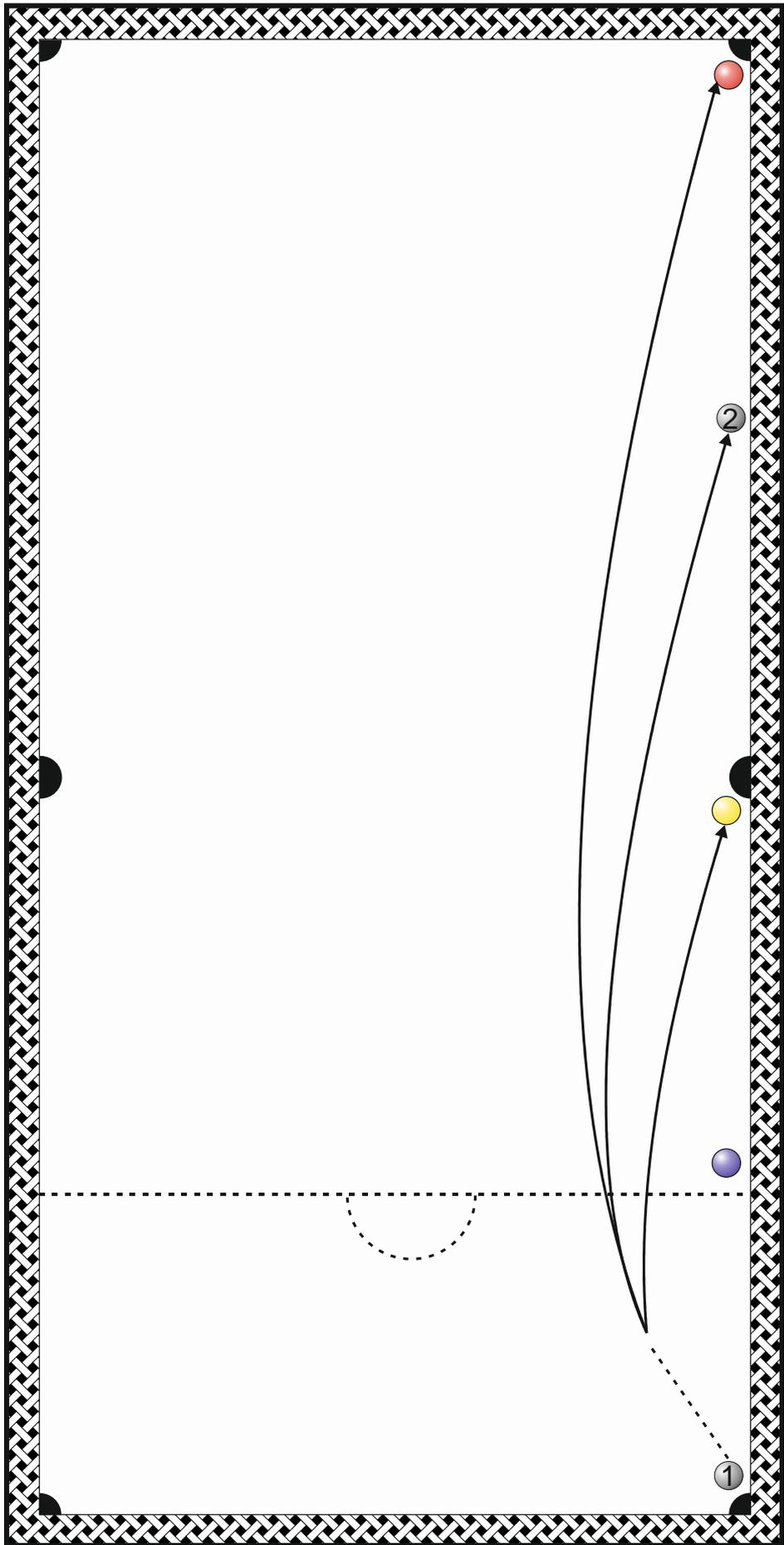
Следует нанести удар по битку №1 и добиться его последующего соударения с прицельным шаром, отправив тот в лузу, если он расположен рядом с ней (как это происходит с красным и желтым шарами). Траектории битка не должны содержать перескоков через синий шар.

Решение:

Чтобы отправить желтый шар в среднюю лузу, нанесите удар по правой части битка. Для шара №2 следует поступить таким же образом, только нужно сместить прицел левее в районе синего шара на два дюйма (*примерно на 5 сантиметров; прим. пер.*). Для забивания красного шара прицел смещается еще сильнее – примерно на четыре дюйма (*чуть более десяти сантиметров; прим. пер.*). Во всех случаях кий при ударе нужно держать почти перпендикулярно.

Примечание:

Подобный трюковый удар без особого труда выполняется в Русском Бильярде игроками даже далеко не самой высокой квалификации. Думаю, большинство из тех, кто читает эти строки, хотя бы раз видел это воочию.



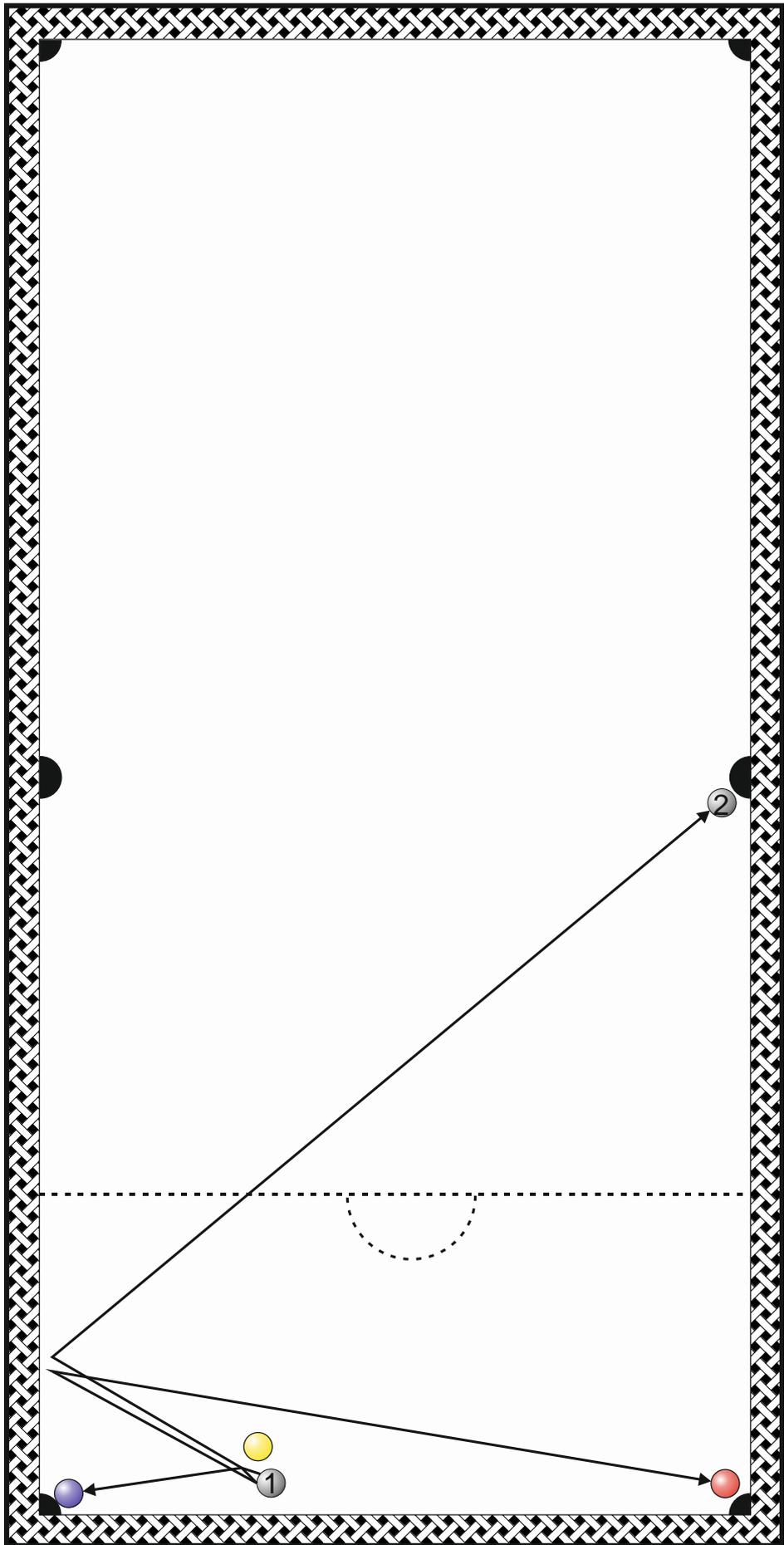
Этюд 9

Постановка задачи:

Нужно нанести удар по шару №1 так, чтобы он сначала коснулся желтого шара, а затем сделал карамболи с прочими шарами и отправил их в лузы.

Решение:

Первое, что необходимо отметить (и что опустил в своем изложении автор) – это то, что касание битка с желтым шаром должно быть весьма тонким – иначе решения излагаемым здесь методом не достичь. Особенно это касается карамблей с красным шаром и шаром №2. Чтобы направить в лузу шар №2, необходимо наносить удар по верхней правой части битка. Для атаки красного шара потребуется удар сверху и слева. Синий же шар можно отправить в лузу гораздо проще – только лишь с помощью левого бокового вращения.



Этюд 10

Постановка задачи:

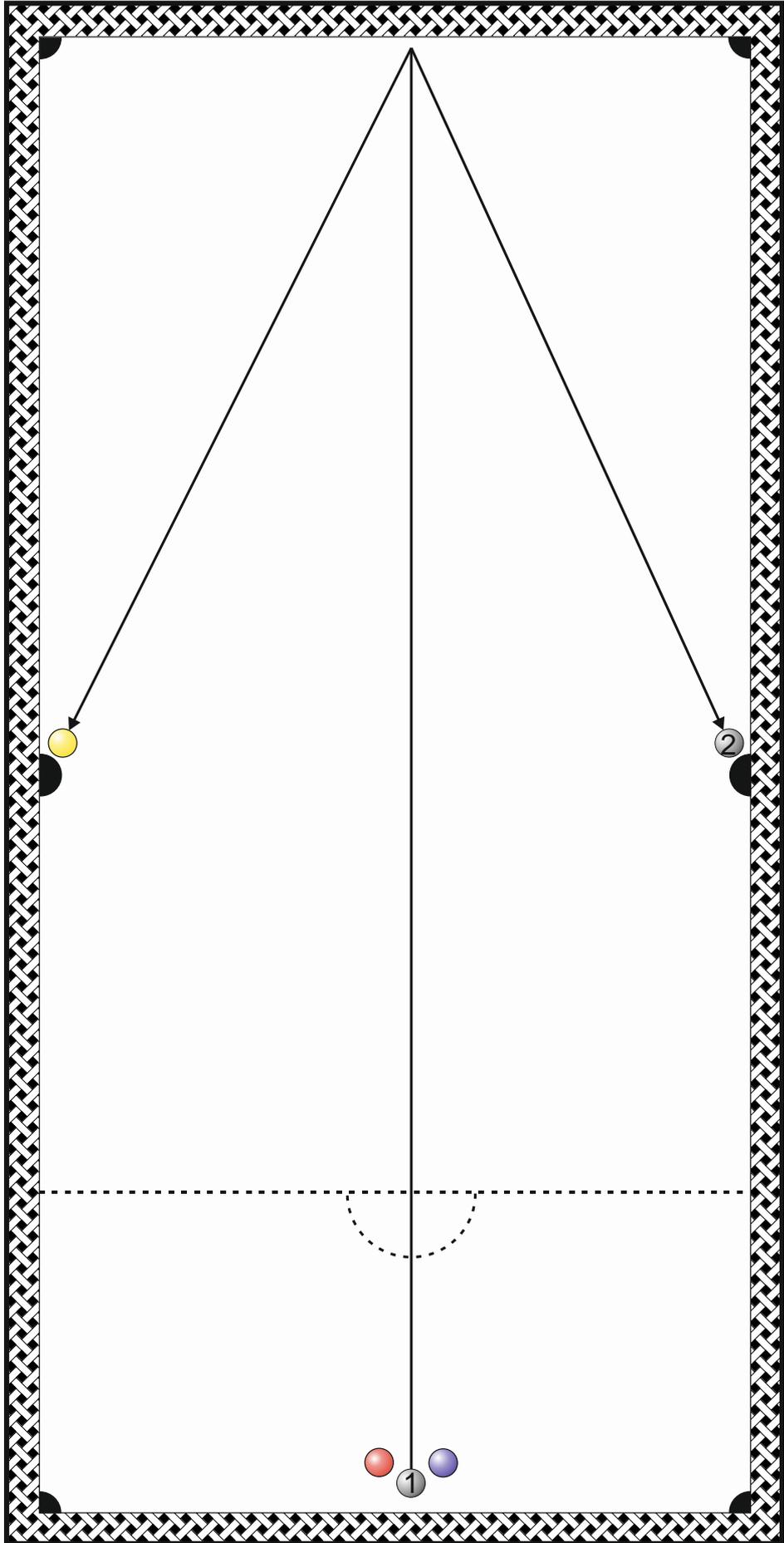
Необходимо так нанести удар по битку №1, чтобы он без перескока прошел между красным и синим шарами, а затем в одном случае отправил в среднюю лузу желтый шар, а в другом – шар с номером 2.

Решение:

Проходя между красным и синим шарами, биток достигает середины противоположного короткого борта, а затем отражается в сторону, определяемую направлением бокового вращения: влево при левом боковом вращении и вправо – при правом. Чтобы отправить в лузу шар №2, нужно придать битку правое боковое вращение, то есть нанести удар кием по его правой части. Для желтого же шара ситуация симметрична – нужно нанести удар по левой стороне битка. При выполнении ударов нужно применять силу, достаточную для плавного возвращения битка в «дом».

Примечание:

Может возникнуть вопрос – а чем этот этюд отличается от этюда 1? Оказывается – только тем, что биток придвинут почти к борту, а его траектория ограничена проходом между двумя шарами.



Этюд 11

Постановка задачи:

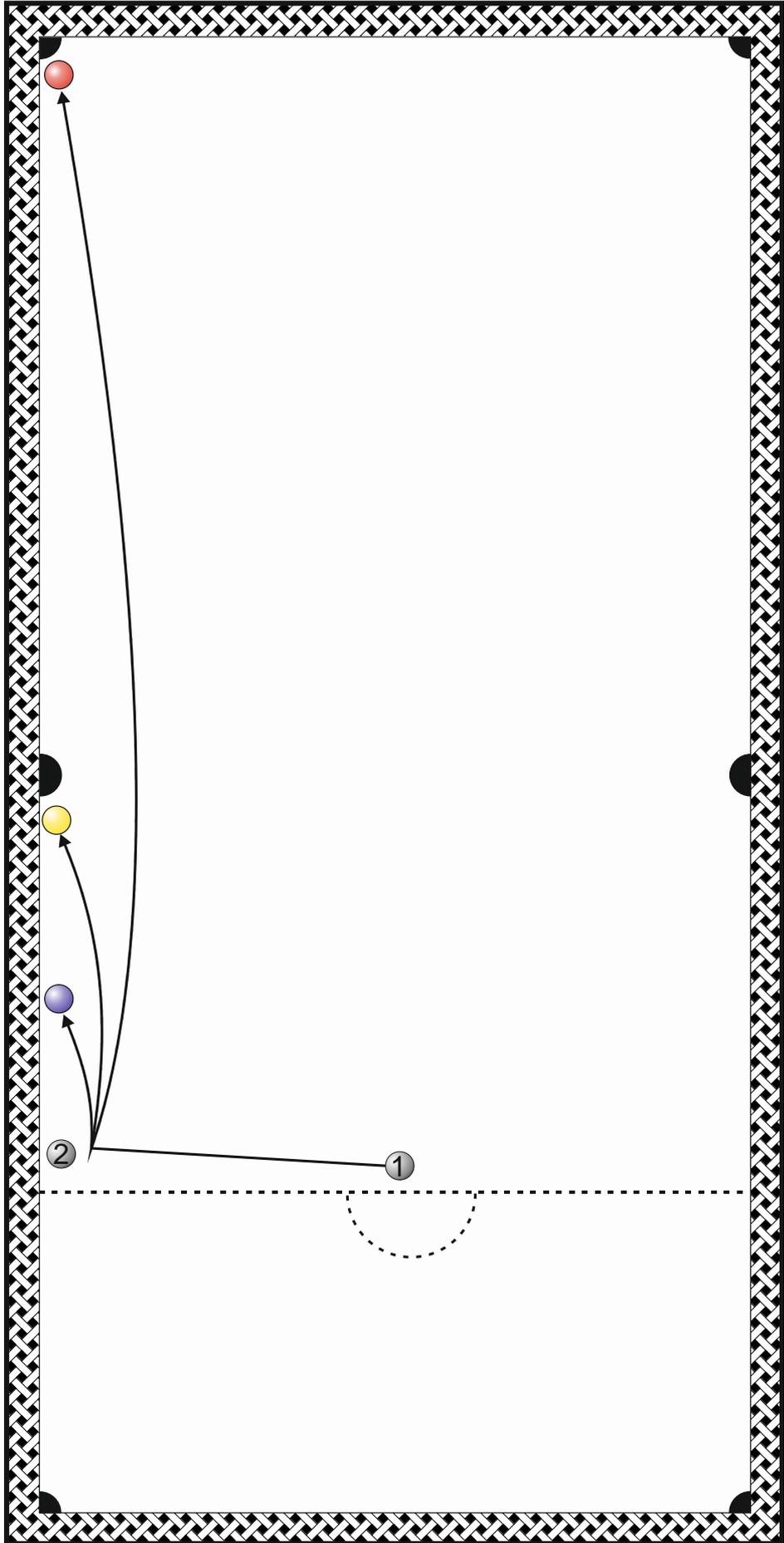
Требуется нанести удар шаром №1 по №2 так, чтобы впоследствии добиться карамблей с прочими шарами.

Решение:

Для карамболя с желтым шаром необходимо, чтобы произошло соударение битка с шаром №2 на резке, при которой плотность контакта составляет три четверти радиуса шара. Удар кием по битку при этом должен быть нанесен с верхней и правой стороны (*согласно рисунку автора, желаемая траектория битка, направляющегося после контакта к желтому шару, достигается за счет совместного действия от контр-туша и правого-верхнего вращения битка; такая же физика вложена и в следующий рассматриваемый удар, при котором биток отправляется к красному шару; прим. пер.*). Чтобы произошел карамболь с красным шаром, необходимо соударение битка и прицельного шара в половину шара; удар же по битку в этом случае нужно нанести несколько сильнее.

Примечание:

Странно, но у автора нет никаких слов о карамболе с синим шаром, хотя в данном случае достичь его вовсе незатруднительно.



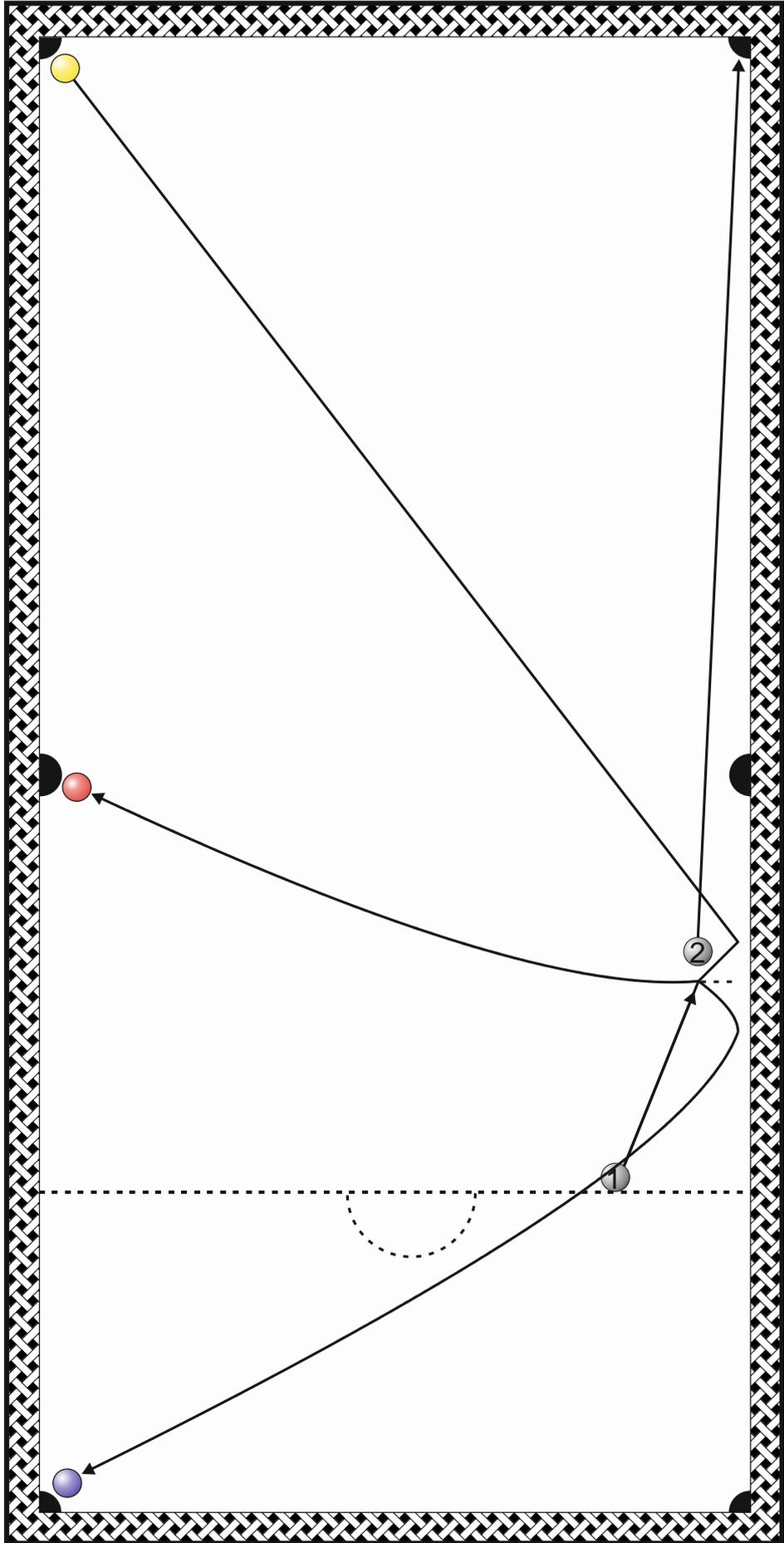
Этюд 12

Постановка задачи:

Нужно битком №1 отправить прицельный шар в верхнюю угловую лузу, и в этом же ударе направить биток затем так, чтобы он забил в лузу и другой шар по выбору.

Решение:

Чтобы забить синий шар, нужно нанести удар в нижнюю часть битка на расстоянии от центра, составляющем три четвертых радиуса (*в итоге, биток, подверженный оттяжке и движению вправо, ударится в правый борт, отразится и последует к синему шару; прим. пер.*). Для атаки красного шара, битку следует придать левое и верхнее вращение, ударив по нему слева сверху на расстоянии трех четвертей радиуса от видимого центра шара. Чтобы забить в лузу желтый шар, нужен несильный удар по битку без придания ему какого-либо бокового вращения.



Этюд 13

Постановка задачи:

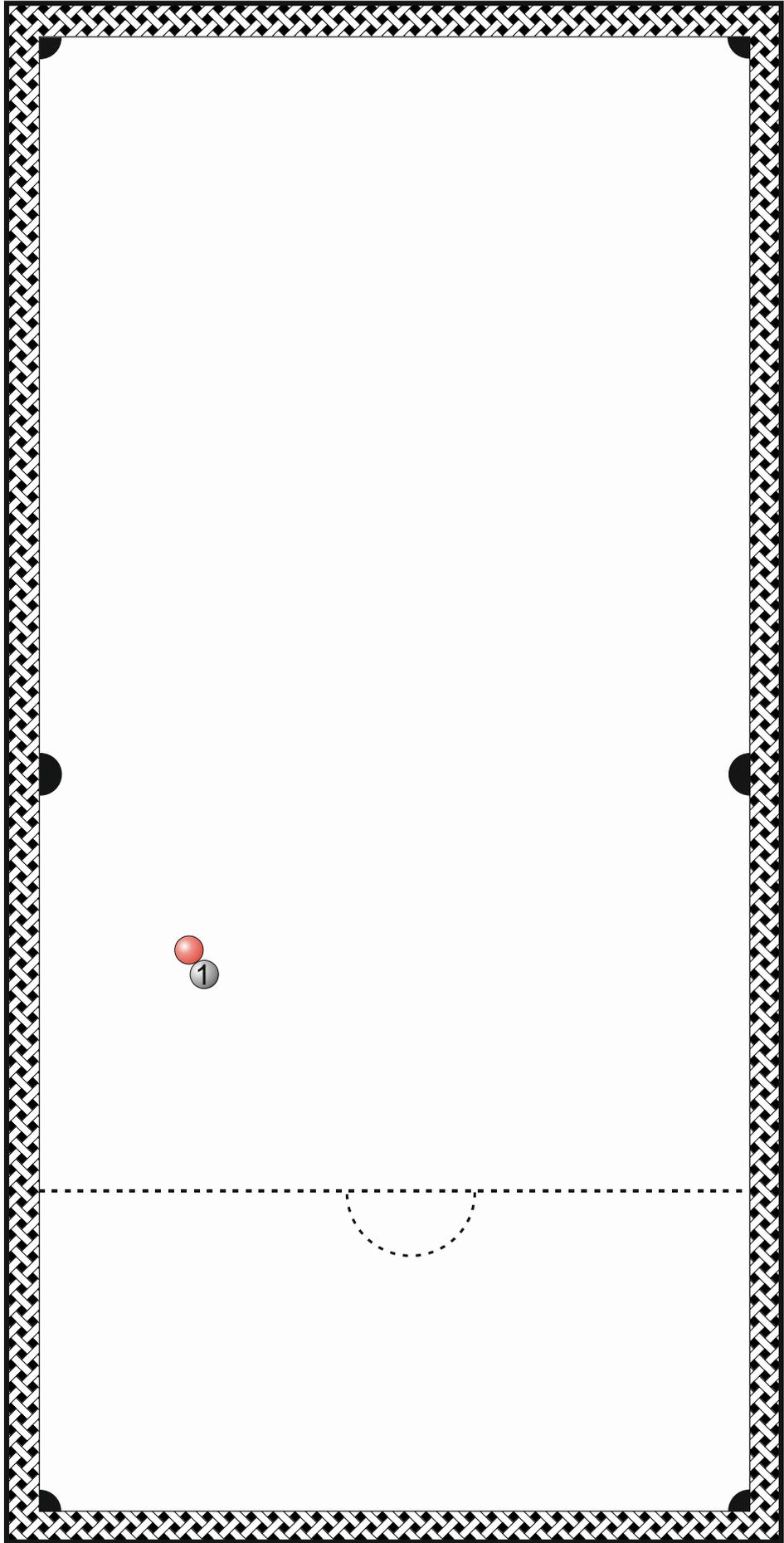
Ставится задача первоначального попадания битком по красному шару так, чтобы затем произошел карамболь с шаром №2, расположенным в любом месте игровой поверхности стола.

Решение:

Этот один из самых привлекательных ударов может быть выполнен лишь после того, как на стол будет установлен второй прицельный шар.

Примечание:

По сути, речь идет о том, что битком можно управлять по выбору игрока – направляя его в любую желаемую точку стола.



Этюд 14

Постановка задачи:

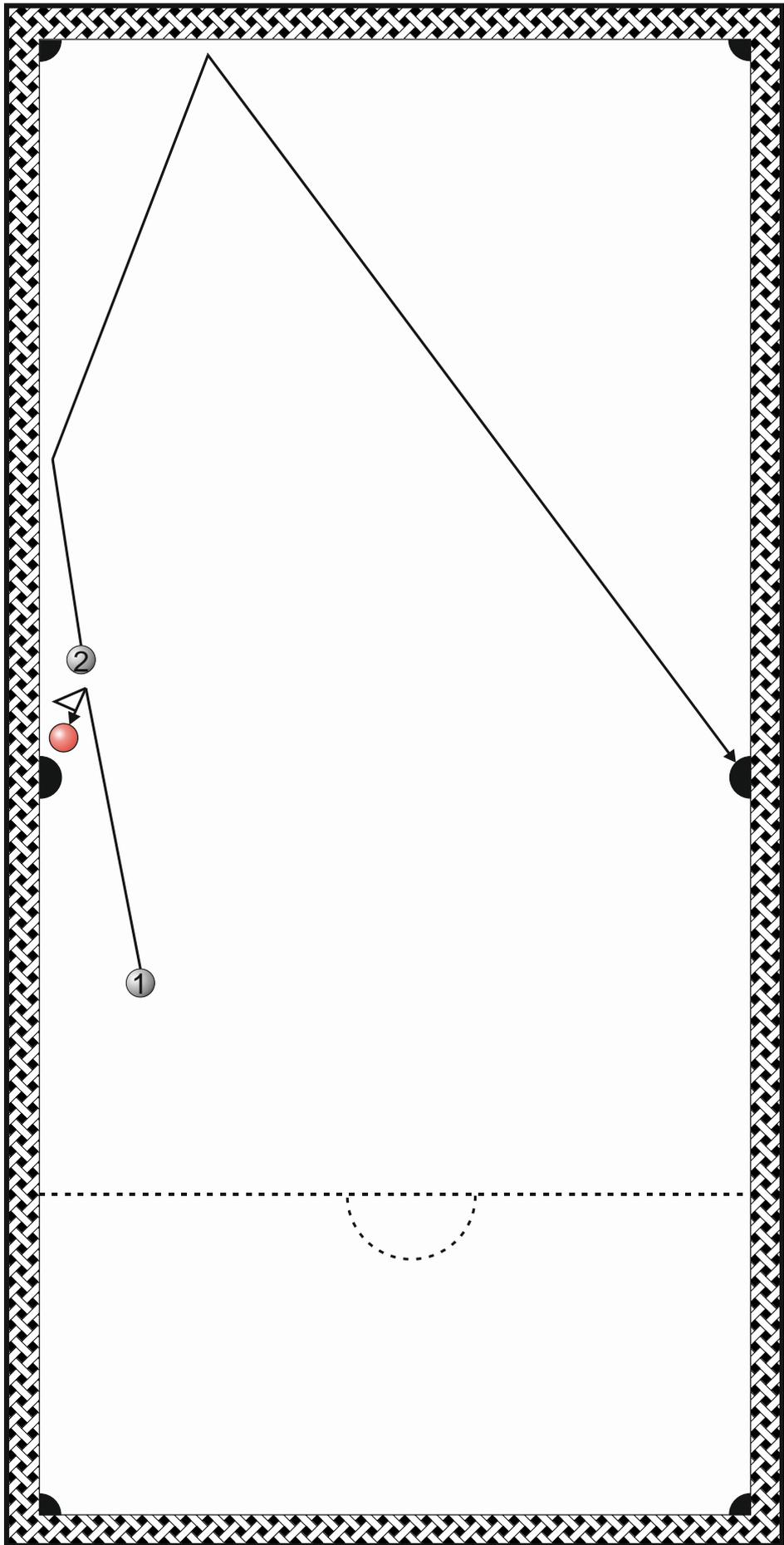
Необходимо так нанести удар шаром №1 по шару №2, чтобы тот оказался в лузе, а биток отправил в другую среднюю лузу красный шар; причем предполагается, что по выбору можно назначить – какой из этих шаров окажется в лузе раньше.

Решение:

Чтобы получить решение этого этюда, следует направить прицельный шар №2 в правую среднюю лузу (*за счет двух соударений с бортами; прим. пер.*), нанося удар в точку нижней части битка, удаленную от центра на три четверти радиуса (*за счет этого, биток приобретет нижнее вращение и оттянется к красному шару, направив его затем в левую среднюю лузу; прим. пер.*). Чтобы красный шар упал в лузу раньше белого (с номером 2), удар кием следует наносить слабее, а если позже – то сильнее.

Примечание:

Из авторского рисунка следует, что после соударения с шаром №2 биток может перемещаться к красному шару как напрямую, так и через соударение с левым бортом.



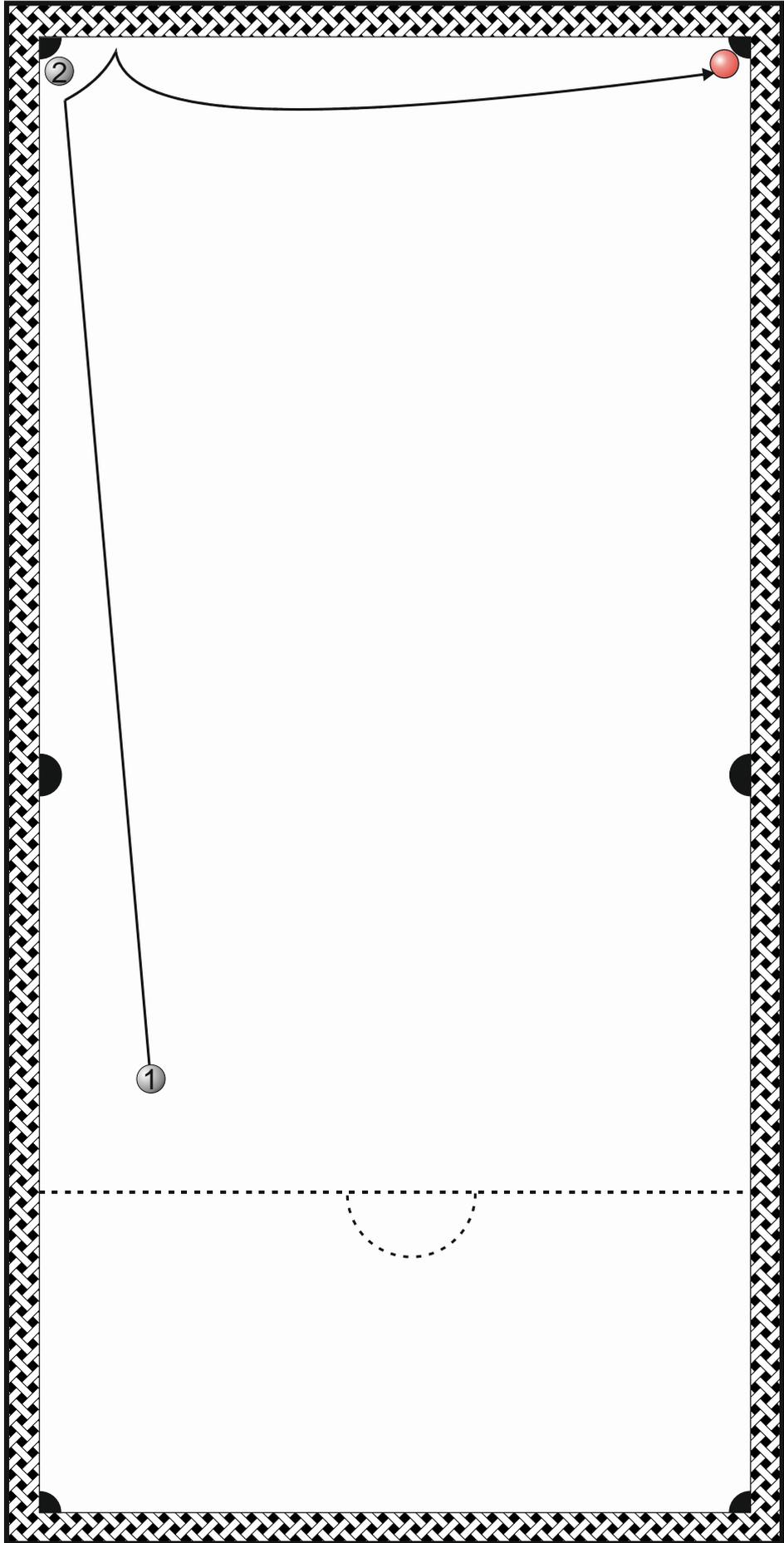
Этюд 15

Постановка задачи:

Следует битком №1 нанести удар по прицельному шару №2 так, чтобы тот оказался в лузе, а биток затем переместился к шару красного цвета и направил в лузу и его (*автор указывает, что за такую комбинацию, в результате которой в лузах окажется два шара, по правилам начисляется семь очков; прим. пер.*).

Решение:

Для выполнения такого удара, прицельный шар нужно забить в лузу при полной плотности контакта с битком (*видимо, все-таки, не при полной, но близкой к тому – во всяком случае, и рисунок свидетельствует об этом; прим. пер.*). Удар по битку должен быть нанесен сверху и немного справа. *NB.* Этот же этюд можно решить и другим способом, если наносить удар так, что биток до контакта с шаром №2 ударится в левый длинный борт (*а затем, отразившись от него, направит прицельный шар в угловую лузу, а сам проследует к красному шару; прим. пер.*).



Этюд 16

Постановка задачи:

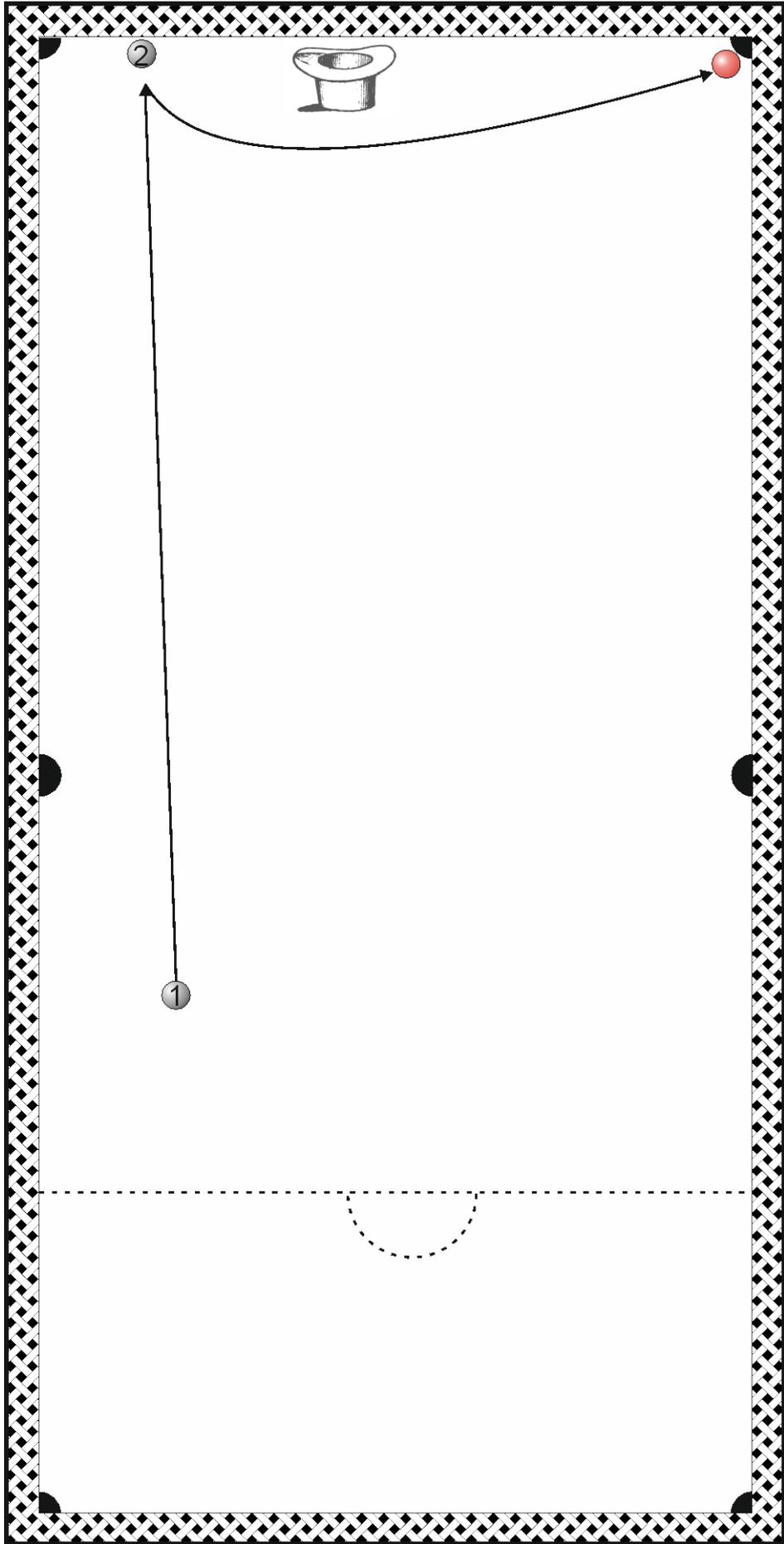
Сыграв битком по шару №2, требуется добиться того, чтобы шар №1, не касаясь шляпы, переместился к правой угловой лузе и столкнулся в нее красный шар, размещенный рядом со створом (*автор отмечает, что за такую комбинацию, в которой после соударения с бортом шар оказывается в лузе, по правилам начисляется пять очков; прим. пер.*).

Решение:

Для получения решения нанесите сильный удар по битку сверху и справа (*придайте ему верхнее и правое боковое вращение; прим. пер.*), а соударения с шаром №2 добейтесь почти в полный контакт, но чуть ближе со стороны шляпы.

Примечание:

Этот удар довольно широко известен среди игроков в Пирамиду. Чаще всего его называют «сухой лист», но есть и еще несколько других названий.



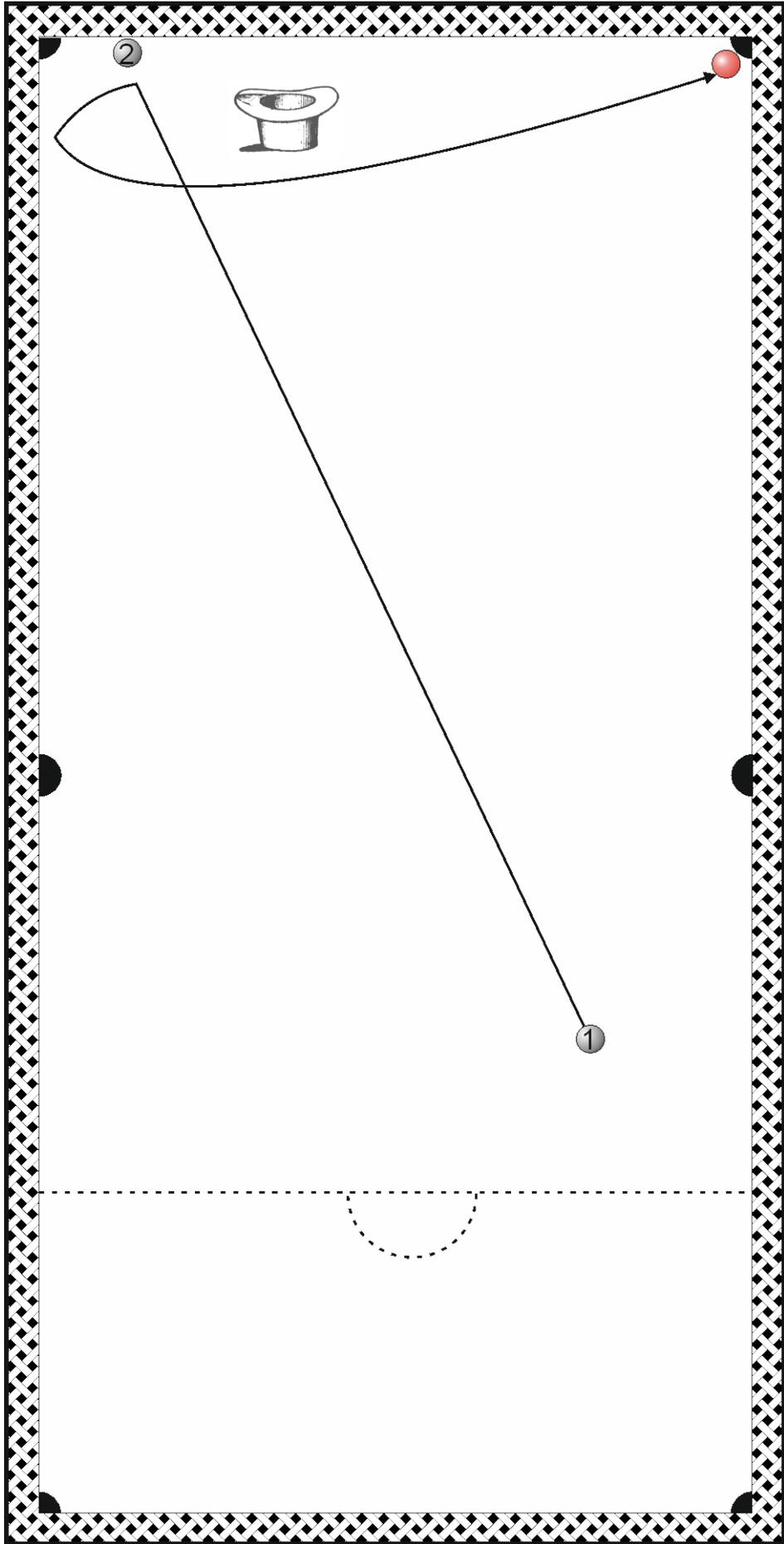
Этюд 17

Постановка задачи:

Здесь мы имеем место с небольшой модификацией предыдущего этюда. Нужно направить биток №1 в шар №2 так, чтобы после соударения биток прошел по траектории, не затрагивающей установленной шляпы, и в конечном счете соприкоснулся с красным шаром, в результате чего тот окажется в лузе.

Решение:

Чтобы получить решение, следует нанести по битку сильный удар кием, выбрав точку удара сверху и немного справа. Соударение битка с шаром №2 должно произойти с левой стороны при плотности контакта, равной трем четвертям радиуса.



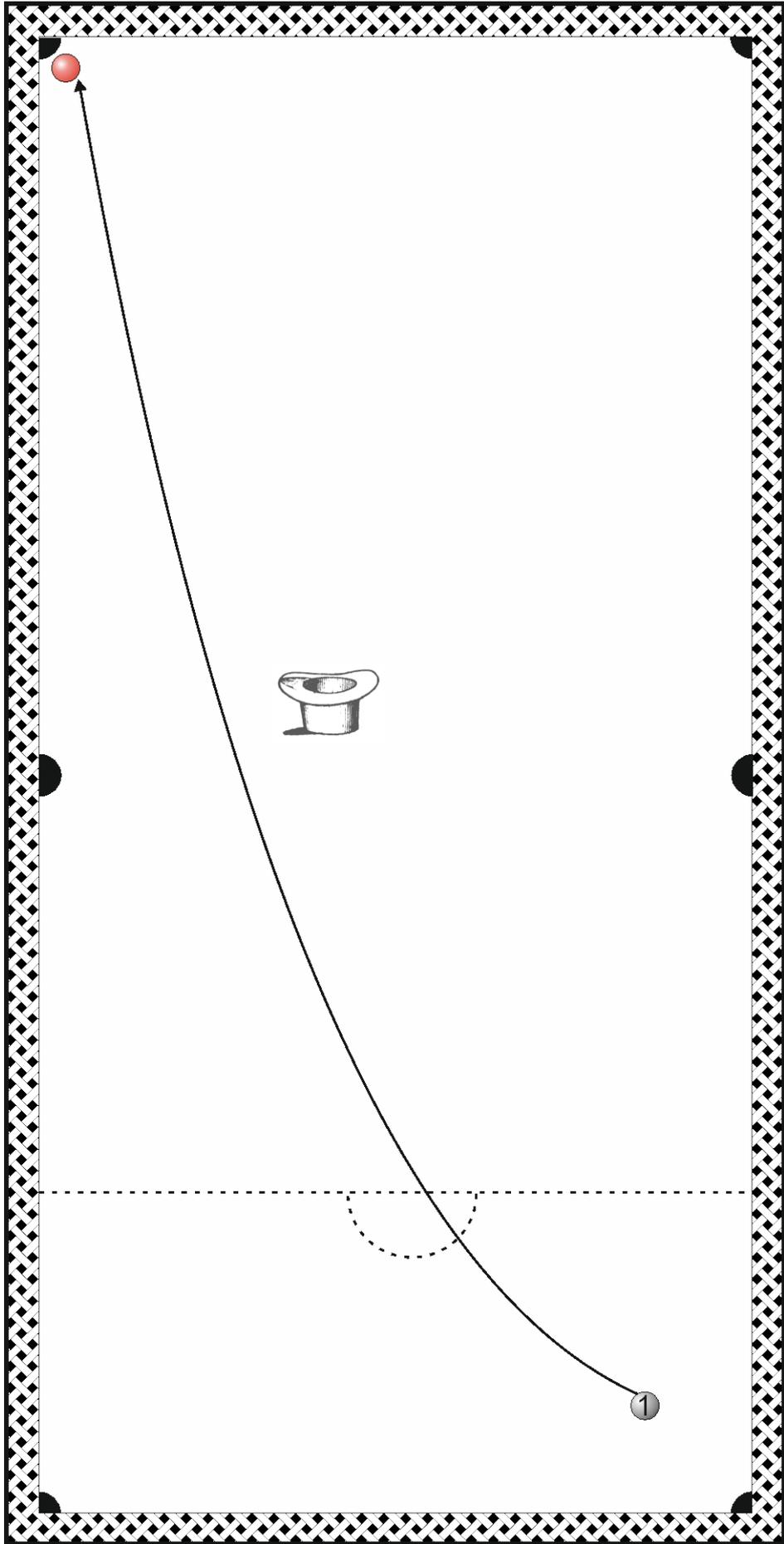
Этюд 18

Постановка задачи:

Необходимо нанести удар по шару №1, чтобы тот, не задев и не перескакивая шляпу, а также без касания бортов отправил бы в лузу шар красного цвета.

Решение:

Для того чтобы столкнуть красный шар в лузу, нанесите по битку удар, максимально удалив точку соприкосновения с кием вправо от центра. При этом нужно целиться на 6 дюймов левее шляпы, а кий – наклонить (*иными словами, удар должен быть не горизонтальным, а наклонным; прим. пер.*).



Этюд 19

Постановка задачи:

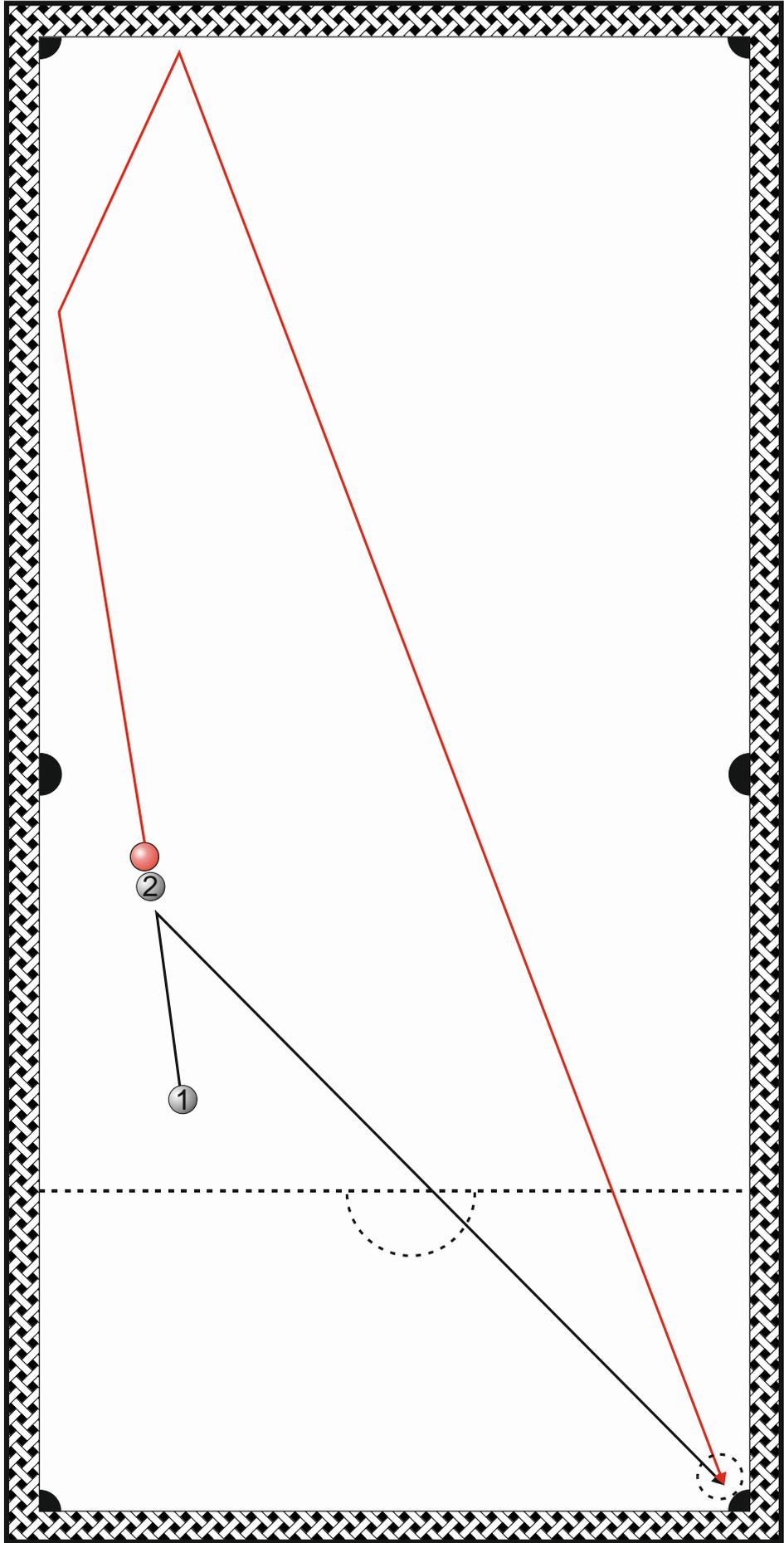
Следует так сыграть битком №1 по прицельному шару №2, чтобы вследствие этого соударения произошел карамболь битка с красным шаром в области стола, помеченной небольшим кругом (в *районе правой нижней угловой лузы; прим. пер.*).

Решение:

Чтобы произошел карамболь, нужно нанести удар по нижней части битка с силой, достаточной для того, чтобы красный шар триплетом (через два касания с бортами) вернулся в «дом». Плотность контакта с шаром № 2 при этом должна составлять три четверти радиуса.

Примечание:

Во-первых, отмечу, что автор указал левую (а не правую, как это мне представляется верным) сторону резки шара № 2 битком. Полагаю, здесь просто имела место опечатка. Ну а во-вторых, выражу серьезное сомнение в том, что для изображенной позиции шаров биток и красный шар будут одновременно «прибывать» в район изображенного кружка. Думается, что при подавляющем большинстве ударов красный шар будет значительно опережать биток. Однако, не сомневаюсь, что все же возможен удар, после которого шары сойдутся у правой нижней лузы, но для этого необходимо проявление незаурядного мастерства нанесения удара существенно наклоненным кием в сочетании с нетривиальным расчетом.



Этюд 20

Постановка задачи:

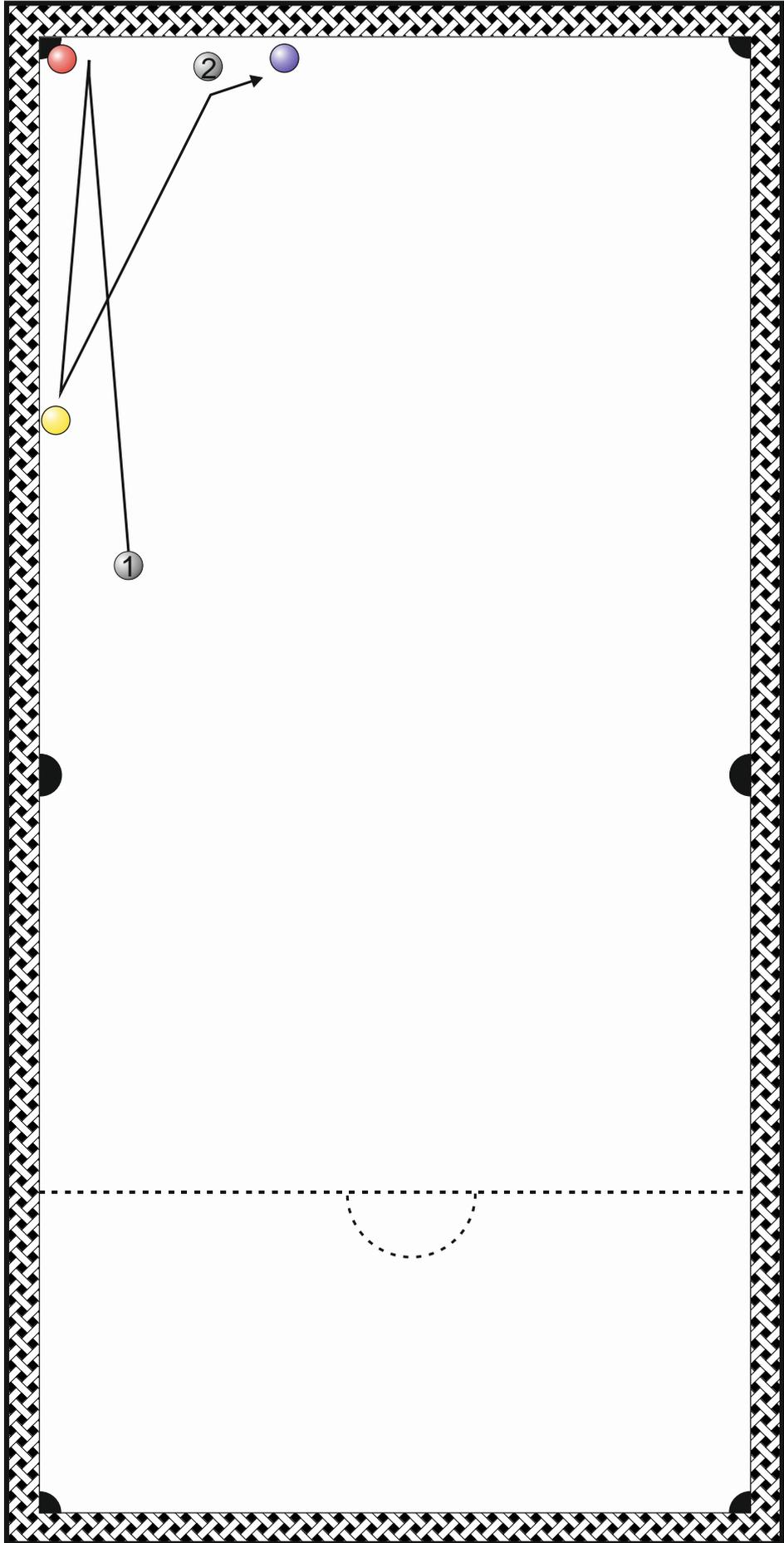
Требуется в одном ударе сыграть битком №1 по красному шару, отправить его в угловую лузу и затем сделать карамболи со всеми прочими шарами на столе.

Решение:

Добиться решения поставленной задачи можно благодаря удару в верхнюю часть битка, наносимому очень сильно и практически вертикально расположенным кием. После контакта с шаром, следует резко отдернуть кий – чтобы он не затормозил разгоняющийся вперед биток, которому придано сильное верхнее вращение. Биток нужно направить на тонкой резке в красный шар, который упадет в лузу. За счет соударения с упругим бортом, биток отскочит и ударится в желтый шар. Если это соударение произойдет «в лоб» или на очень толстой резке, то при этом биток потеряет свою поступательную скорость и за счет имеющегося верхнего вращения направится к остальным шарам (шару №2 и синему), где и произойдут еще два карамболя.

Приложение:

Способность выполнения такого удара свидетельствует об экстра-классе бильярдного игрока.



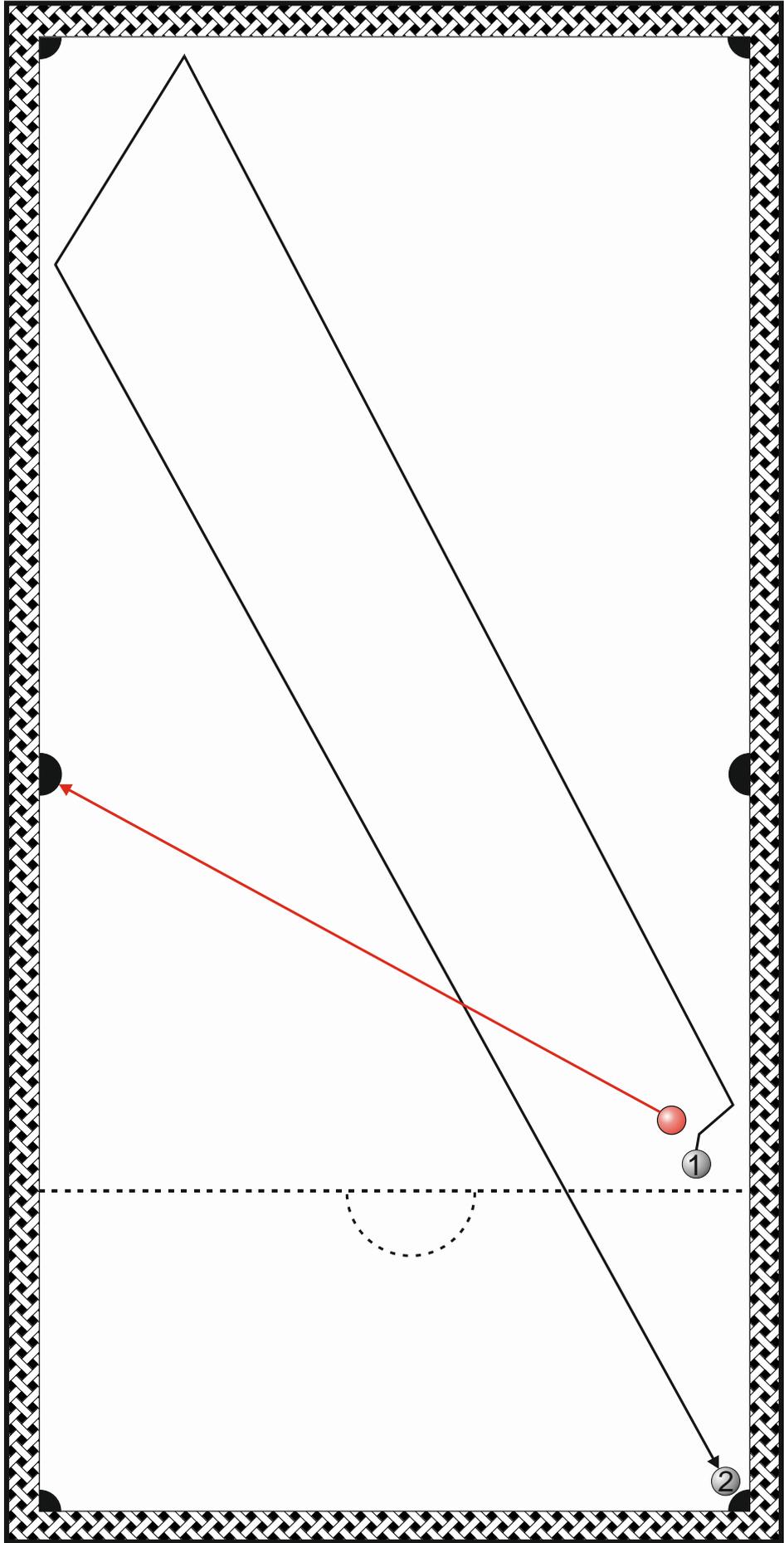
Этюд 21

Постановка задачи:

Нужно одним ударом отправить в лузы два шара – красный и шар с номером 2.

Решение:

На необходимой резке красный шар отправляется в среднюю лузу, а биток при этом последовательно следует в три борта – правый, дальний короткий и левый, после чего попадает в шар №2 и сталкивает его в правую нижнюю угловую лузу. Чтобы добиться успеха, при ударе нужно придать битку левое и верхнее вращение.



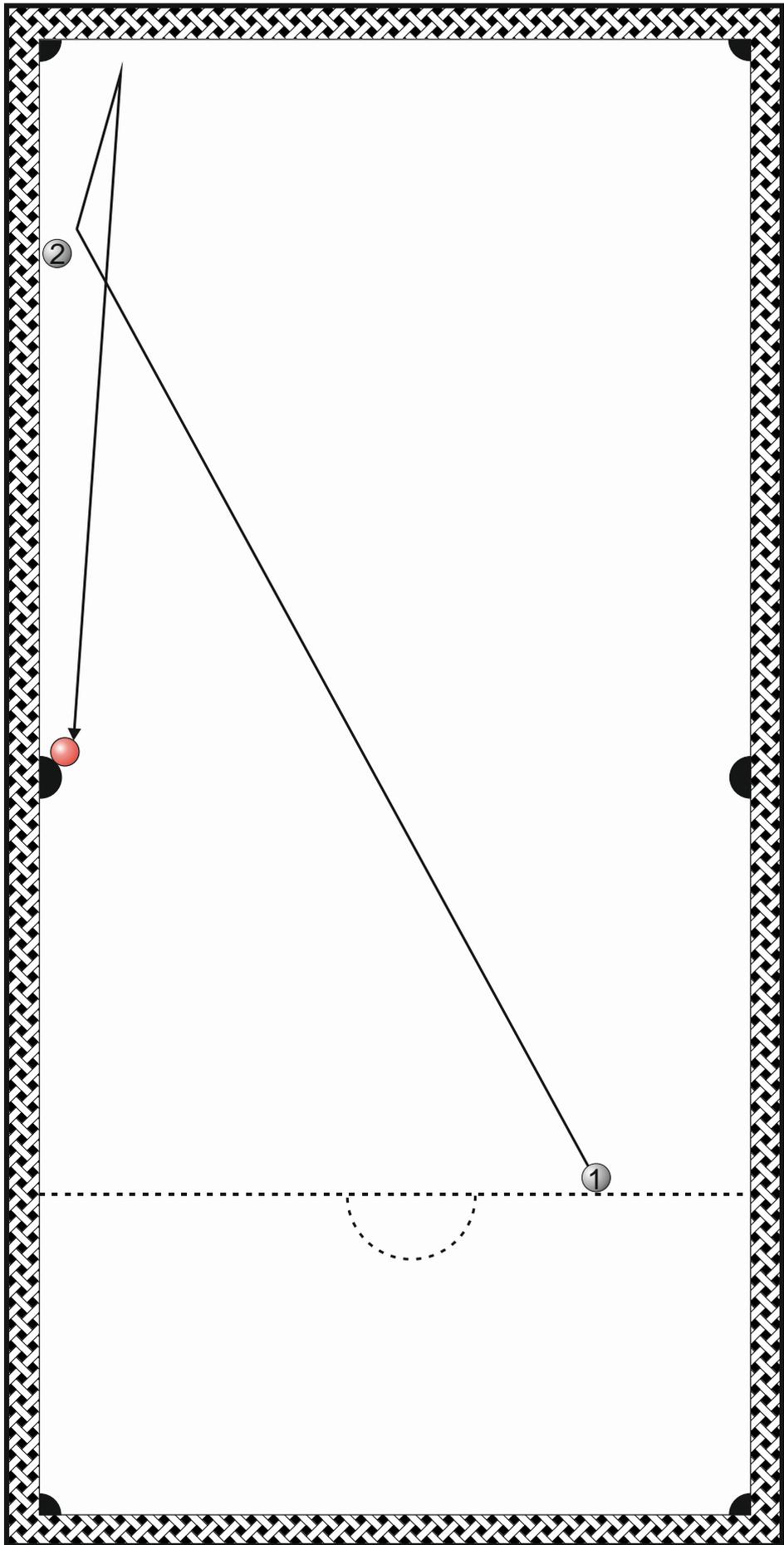
Этюд 22

Постановка задачи:

Необходимо добиться такого соударения шаров №1 и №2, после которого красный шар будет отправлен в лузу.

Решение:

Для решения этюда нужно направить биток в шар №2 с такой силой, чтобы этот шар отразился от левого длинного борта и докатился до правого. Битку же при ударе нужно придать левое боковое вращение, сместив точку удара на половину радиуса от видимого центра (*именно за счет этого бокового вращения биток отразится от короткого борта так, как изображено на рисунке, и переместится к шару красного цвета; прим. пер.*).



Этюд 23

Постановка задачи:

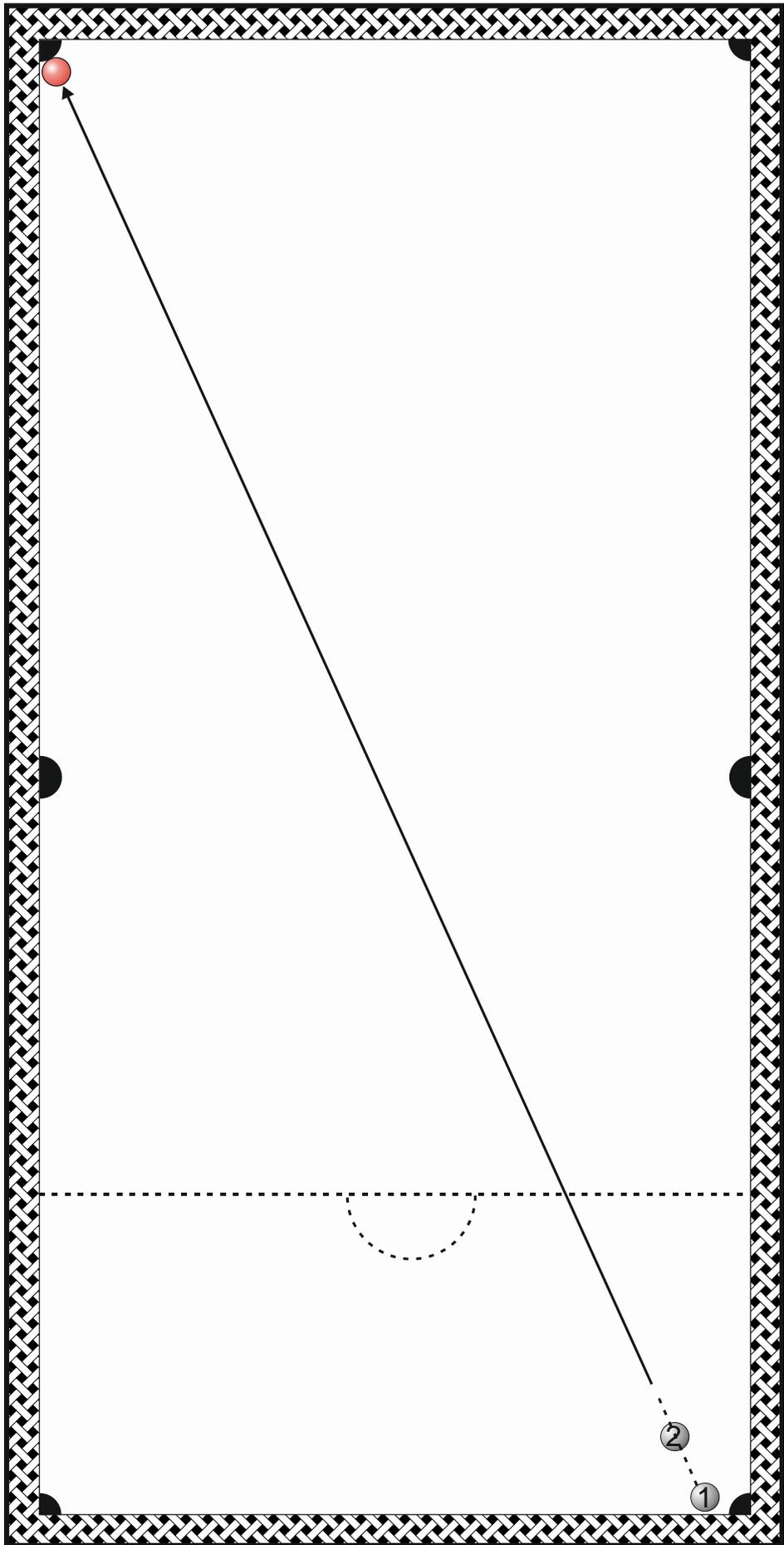
Следует нанести удар шаром №1 по №2 и забить два шара в одну и ту же лузу.

Решение:

Нанесите удар по битку так, чтобы он перескочил через шар №2, а сам удар сделайте настолько протяженным, чтобы шар №2 последовал за битком. В итоге, в угловую лузу попадут красный шар и биток. *NB.* Удар по битку нужно нанести сверху на удалении, составляющем три четверти радиуса, а касание с шаром №2 следует сделать вскользь.

Примечание:

Не совсем понятно – зачем здесь используется перескок? Ведь, при такой расстановке шаров вовсе не трудно отправить в угловую лузу красный шар и шар №2. Вообще-то, несколько странноватой выглядит эта постановка задачи. Может быть, господин Тёрстон что-то не так перевел из первоисточника Мангу, например – ставилась задача отправить в лузу все три, а не два шара?



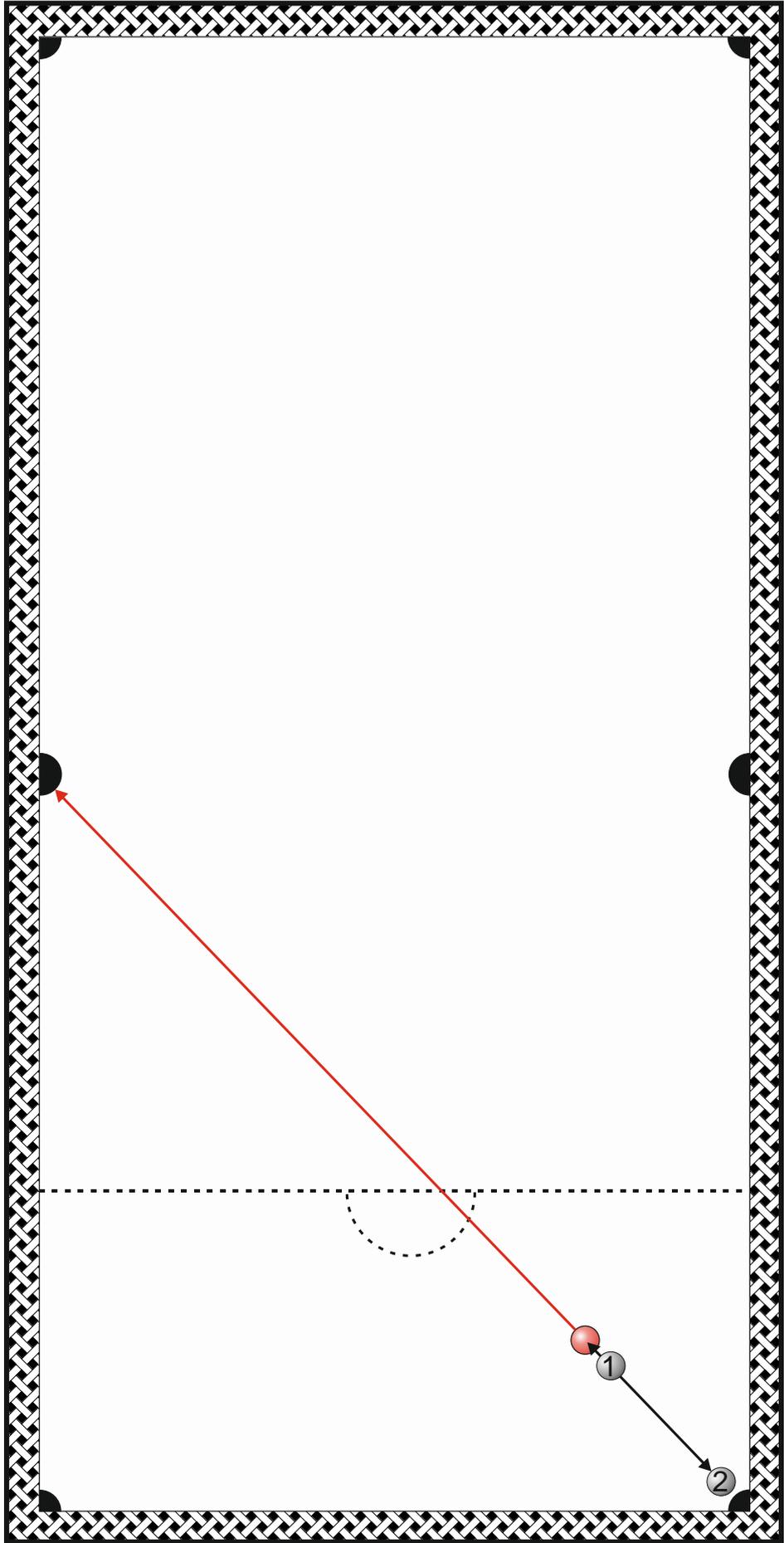
Этюд 24

Постановка задачи:

Требуется, чтобы после соударения шара №1 с красным шаром, в лузах оказалось два шара.

Решение:

несите по нижней части битка плотный удар и затем быстро уберите кий назад. В итоге, биток приобретет нижнее вращение; *столкнувшись с красным шаром, он отправит тот в левую среднюю лузу, а сам начнет двигаться назад к шару №2 и направит его в угол.*



Этюд 25

Постановка задачи:

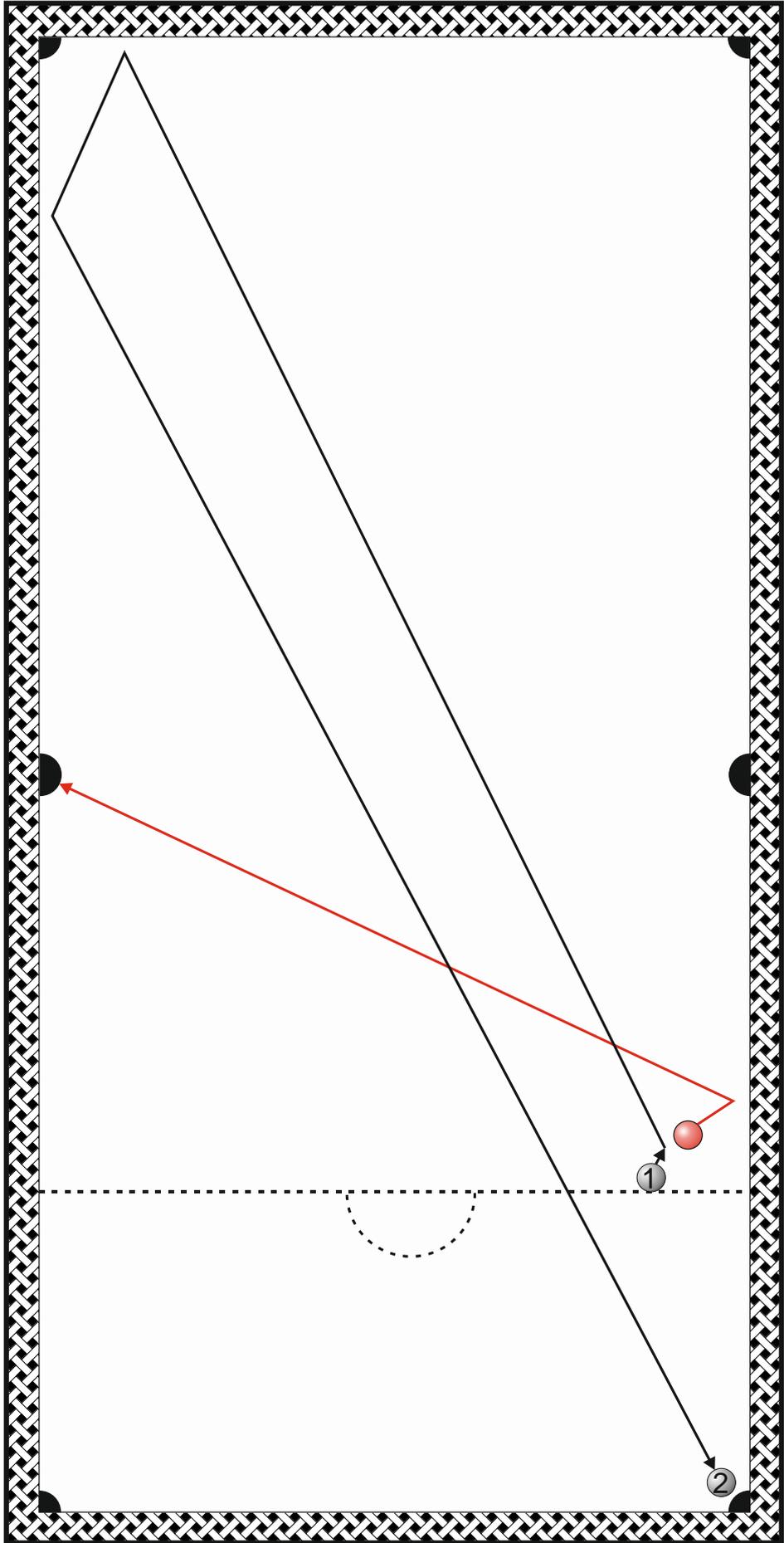
Нужно нанести удар кием по шару №1, чтобы произошло его соударение с красным шаром, а затем два шара оказались в лузах, благодаря предварительно произошедшим соударениям с бортами стола.

Решение:

Удар кием следует нанести по точке битка, расположенной слева от его центра на расстоянии, составляющем три четверти радиуса шара. Биток должен войти в контакт с красным шаром на резке, равной половине шара. В результате, красный шар ударится в правый борт и дуплетом отправится в противоположную среднюю лузу. *Биток же, в свою очередь, через два касания с бортами проследует к шару №2 и забьет его в угловую лузу.*

Примечание:

Постановка задачи и решение весьма напоминает этюд 21.



Этюд 26

Постановка задачи:

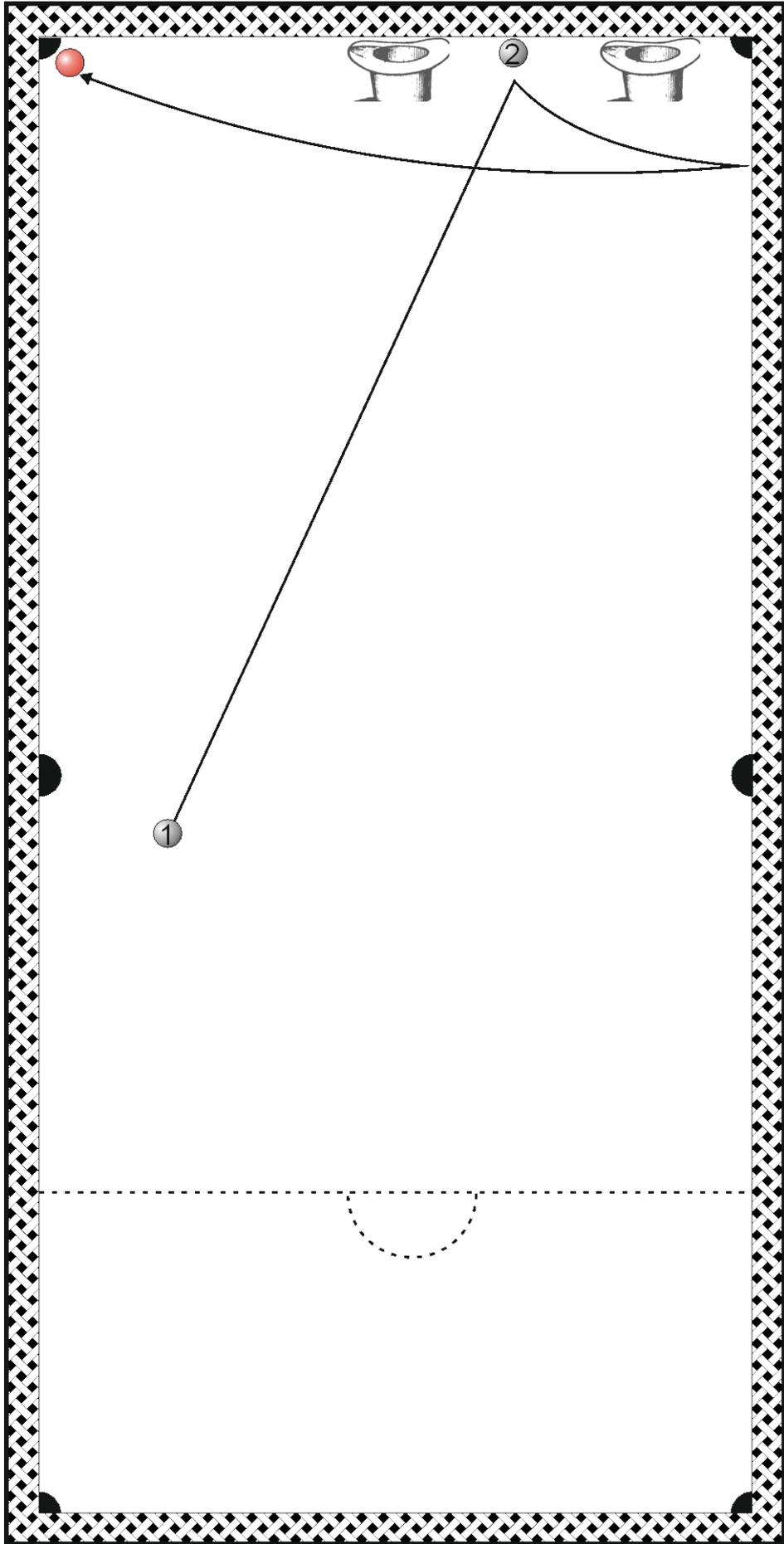
Необходимо нанести удар битком по шару №2, и после контакта с бортом отправить красный шар в угловую лузу, рядом с которой он расположен.

Решение:

Для решения этюда необходим сильный удар по битку и его соударение с шаром №2 в половину шара с правой стороны. Сила удара должна быть достаточной для того, чтобы биток после двух отражений от бортов добрался до красного шара.

Примечание:

Нетрудно обнаружить определенную симметрию с постановкой задачи в этюде 17. Только там, в силу несколько иного расположения шаров, мы имеем место с контактом шаров в три четверти радиуса, а здесь – в половину шара.



Этюд 27

Постановка задачи:

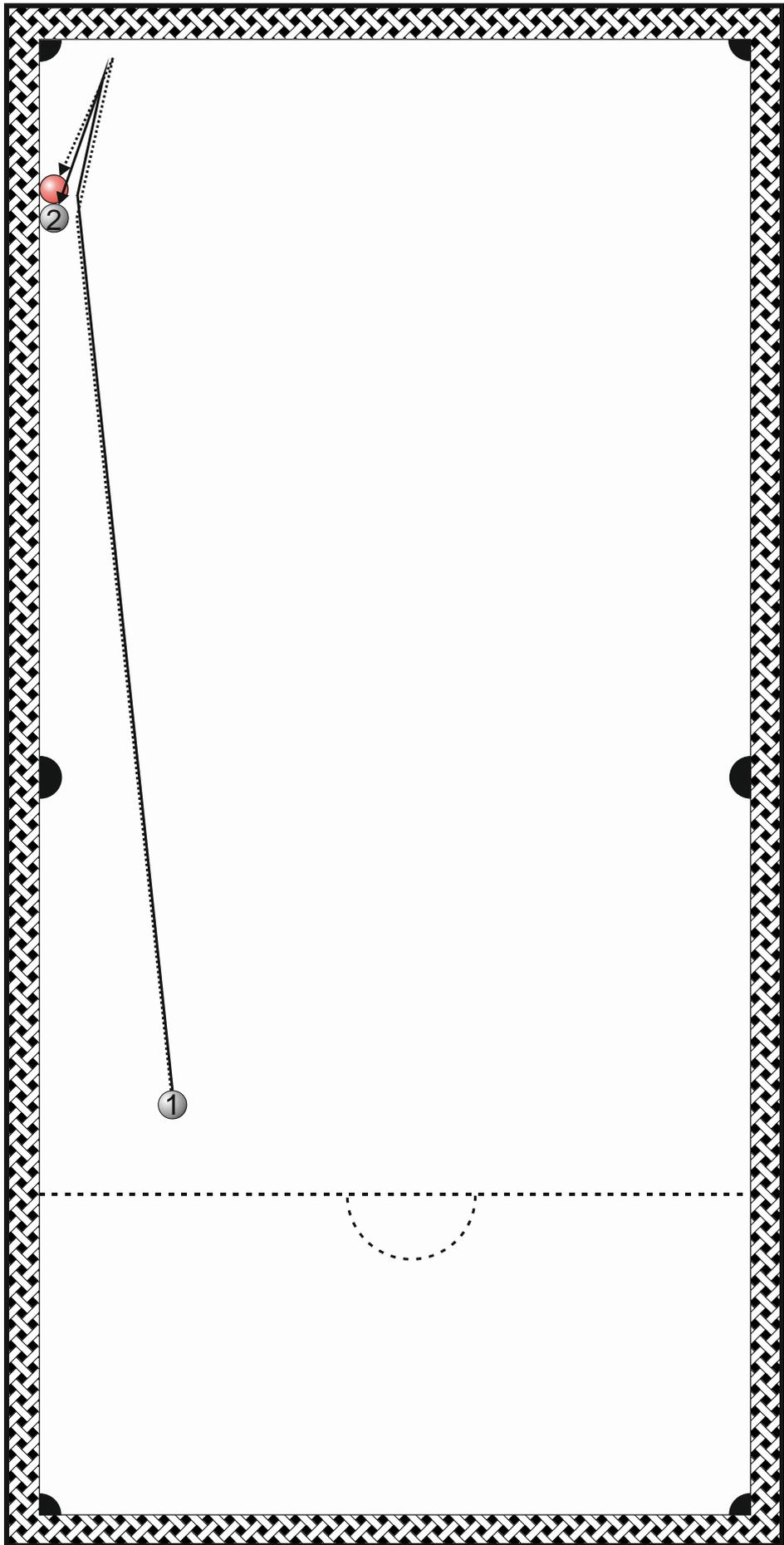
Следует направить биток №1 в один из рядом расположенных друг с другом шаров и сделать с другим шаром карамболь; причем, в разных ударах это нужно сделать в разных последовательностях.

Решение:

Чтобы сделать карамболь, попав битком сначала в красный шар, нужно целиться в точку, находящуюся справа от этого шара на расстоянии дюйма (*иными словами, нужен тонкий контакт; прим. пер.*). Удар же кием по битку следует нанести с левой его стороны ниже центра на три четверти радиуса. Точно такой же удар применяется и для другого карамболя, однако при этом прицеливаться нужно в точку, расположенную правее шара №2 на половину дюйма.

Примечание:

Указанные выше удаления точек прицеливания определяют плотность контакта шаров при первоначальном соударении и зависят, естественно, от размеров самих шаров, используемых для игры.



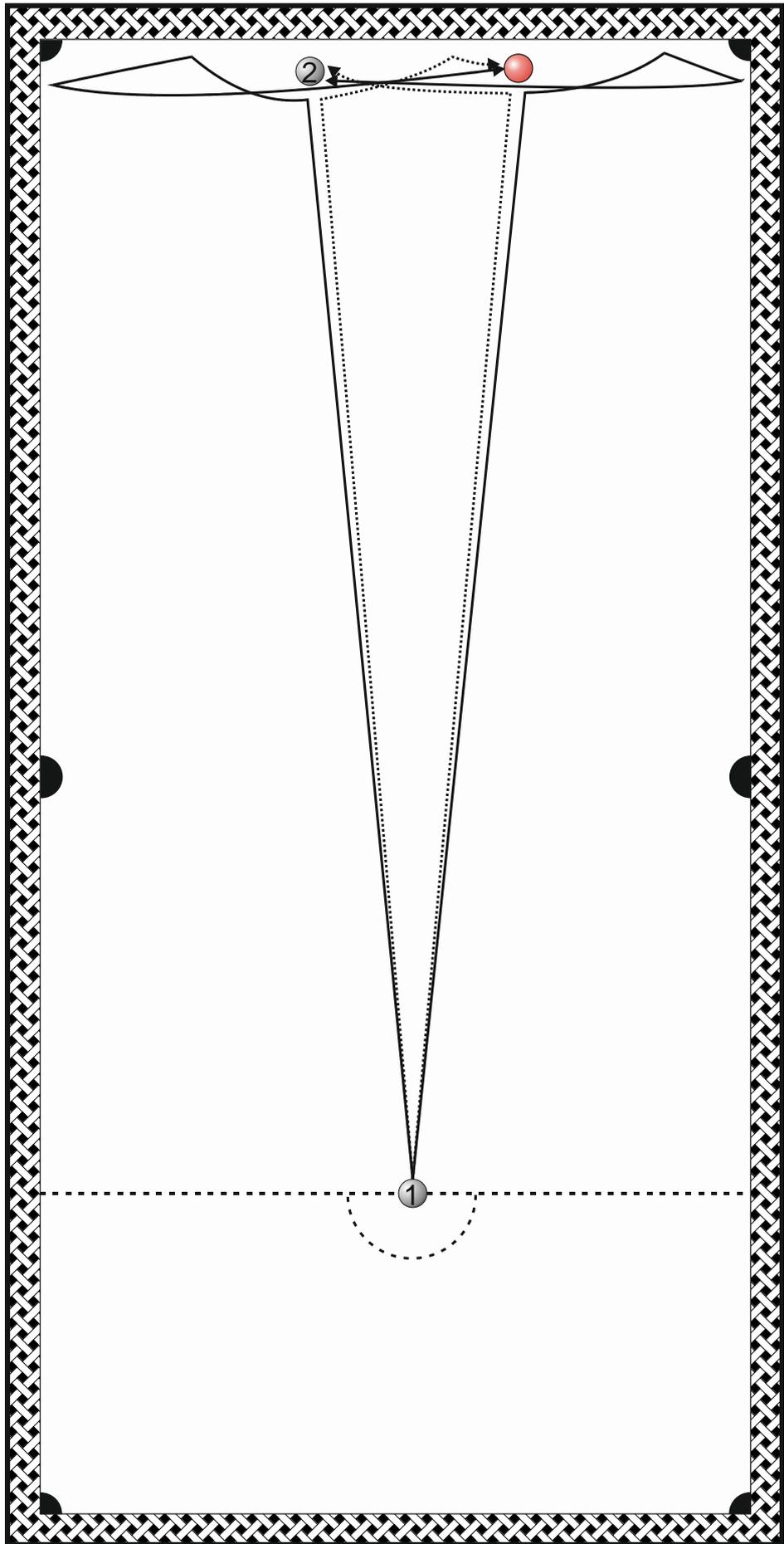
Этюд 28

Постановка задачи:

Требуется направить биток в шар с номером 2 или в красный шар, и добиться карамболя с иным шаром, перемещаясь к нему в разных направлениях.

Решение:

Чтобы сделать карамболь с красным шаром, попав сначала битком в шар №2, можно использовать обыкновенное нижнее вращение, придаваемое битку; тогда первоначальное соударение должно произойти несколько правее центра прицельного шара, а биток будет перемещаться к красному шару без изменения направления – слева направо. Если необходимо сделать такой же карамболь, при котором биток будет двигаться по-иному, то соударение битка с шаром №2 должно произойти уже с левой стороны, а битку необходимо придать правое верхнее вращение, удалив точку удара на три четверти радиуса вверх от центра шара. В результате, после соударения биток проследует к дальнему короткому борту, отразится от него и через еще одно касание с левым бортом отправится к красному шару. Естественно, при ударе необходимо сообщить силу, достаточную для перемещения битка после отражения от бортов. Случаи, когда делаются карамболи с шаром №2 после первоначального соударения с красным шаром, симметричны рассмотренным.



Этюд 29

Постановка задачи:

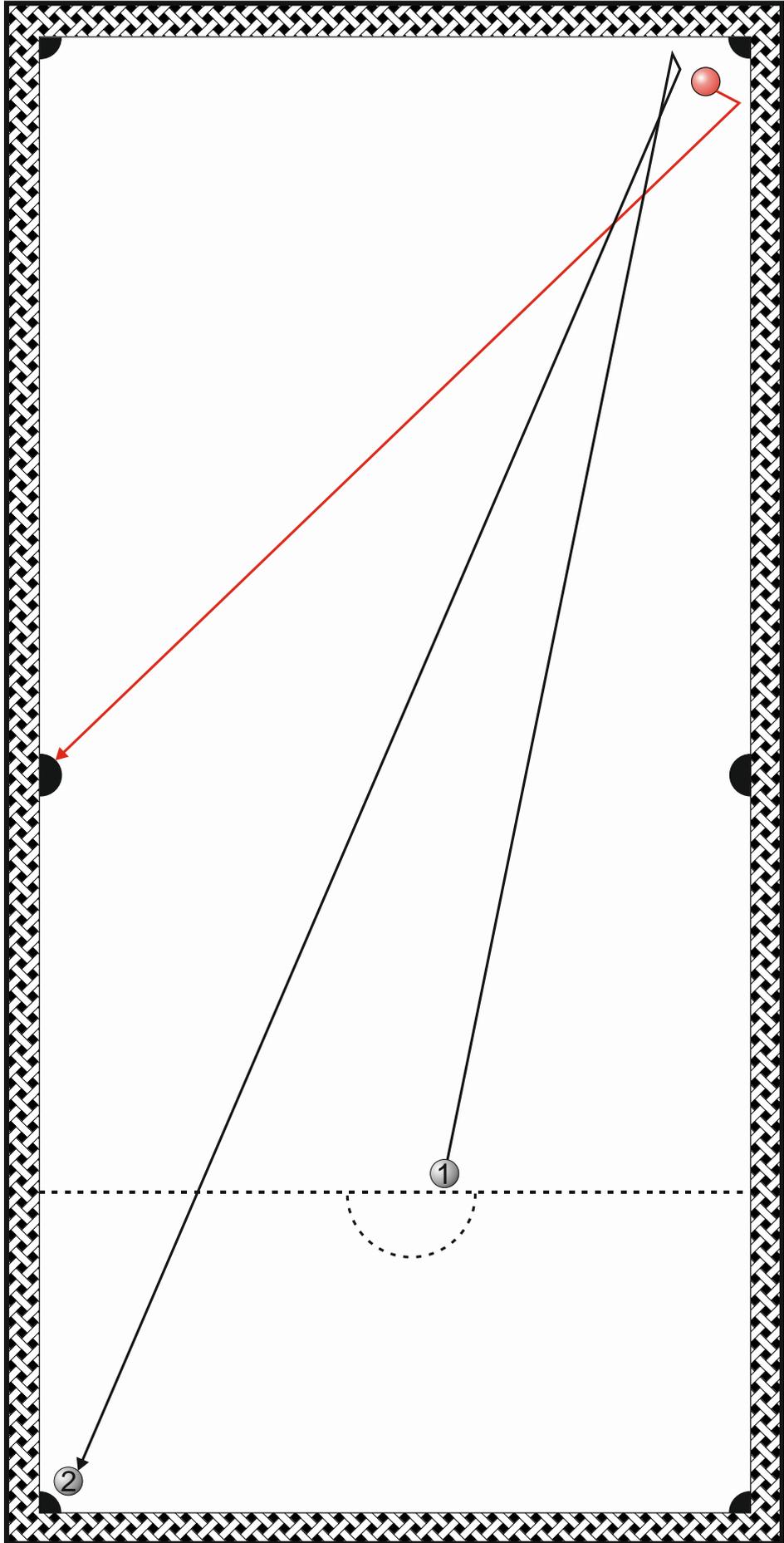
Нужно битком атаковать шар красного цвета, чтобы после соударения и произошедших контактов с бортами два шара попали в лузы.

Решение:

Чтобы выполнить поставленную задачу, нанесите удар кием по нижней части битка (со смещением относительно центра на три четверти радиуса шара). При этом, биток нужно сначала направить в дальний короткий борт, а от него – в красный шар, который ударится в правый борт и отправится в левую среднюю лузу. Биток должен иметь достаточно энергии, чтобы от одного короткого борта переместиться к другому и отправить в угловую лузу шар №2.

Примечание:

Нетрудно видеть, что после отражений от бортов траектории красного шара и битка пересекаются. На мой взгляд, в положении шаров, изображенном на рисунке, вполне вероятен контр-туш (повторное соударение) этих шаров.



Этюд 30

Постановка задачи:

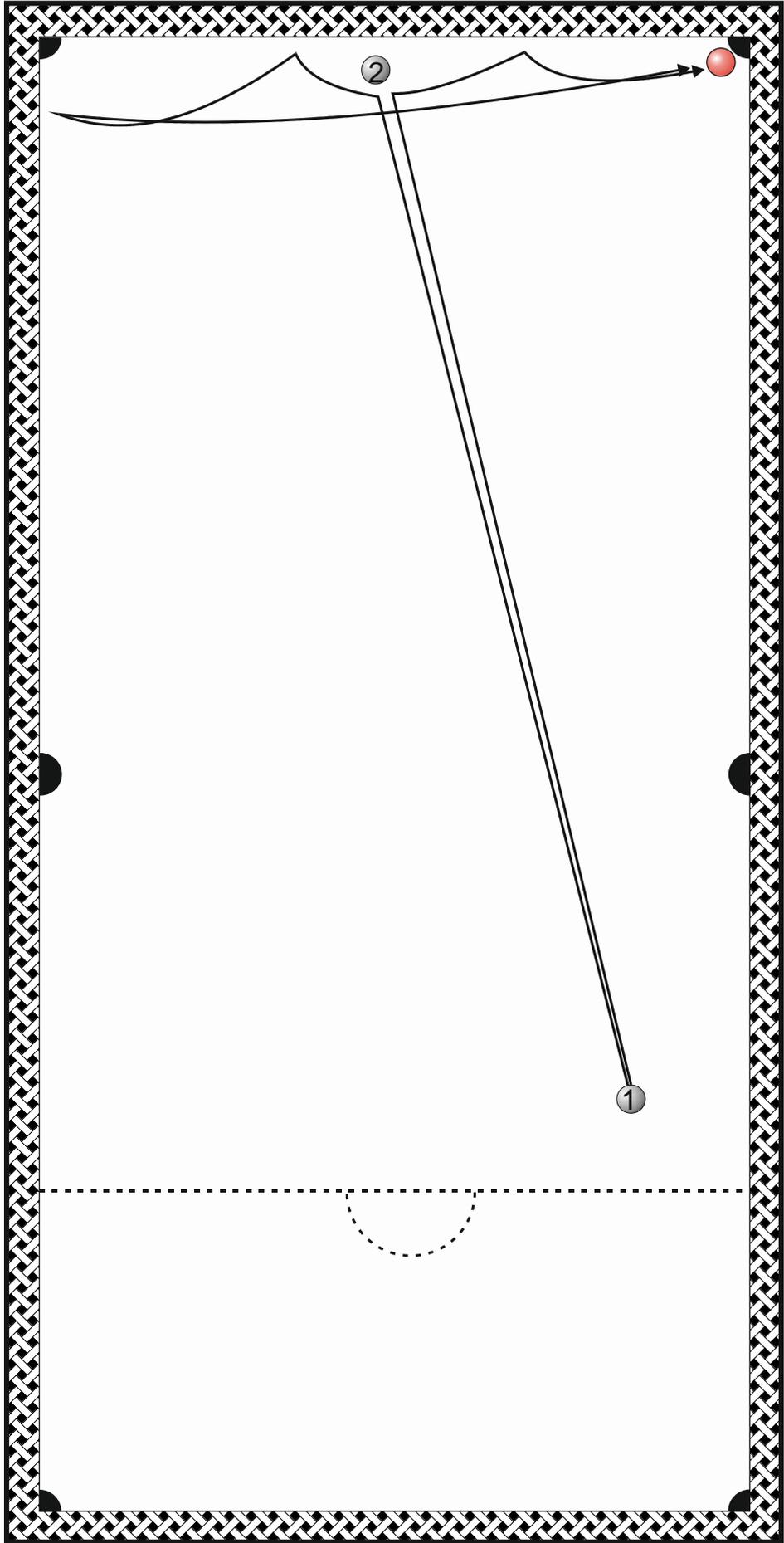
Необходимо битком №1 нанести по шару №2 два удара, после одного из которых биток последует вправо, а после другого – влево. Цель: после соударения битка с бортом отправить в лузу красный шар.

Решение:

В случае, когда после соударения биток идет сразу вправо, удар нужно наносить сильно и, естественно, по правой части шара №2. При этом битку должно быть придано верхнее вращение (*и не слабое; прим. пер.*). В ином случае, удар наносится по левой стороне шара №2, а битку кием придается нижнее и правое боковое вращение.

Примечание:

Складывается впечатление, что у автора заканчивается подбор разнообразных трюковых ударов, и ему приходится снимать кальку с уже ранее представленного материала: в данном случае – с этюда 28.



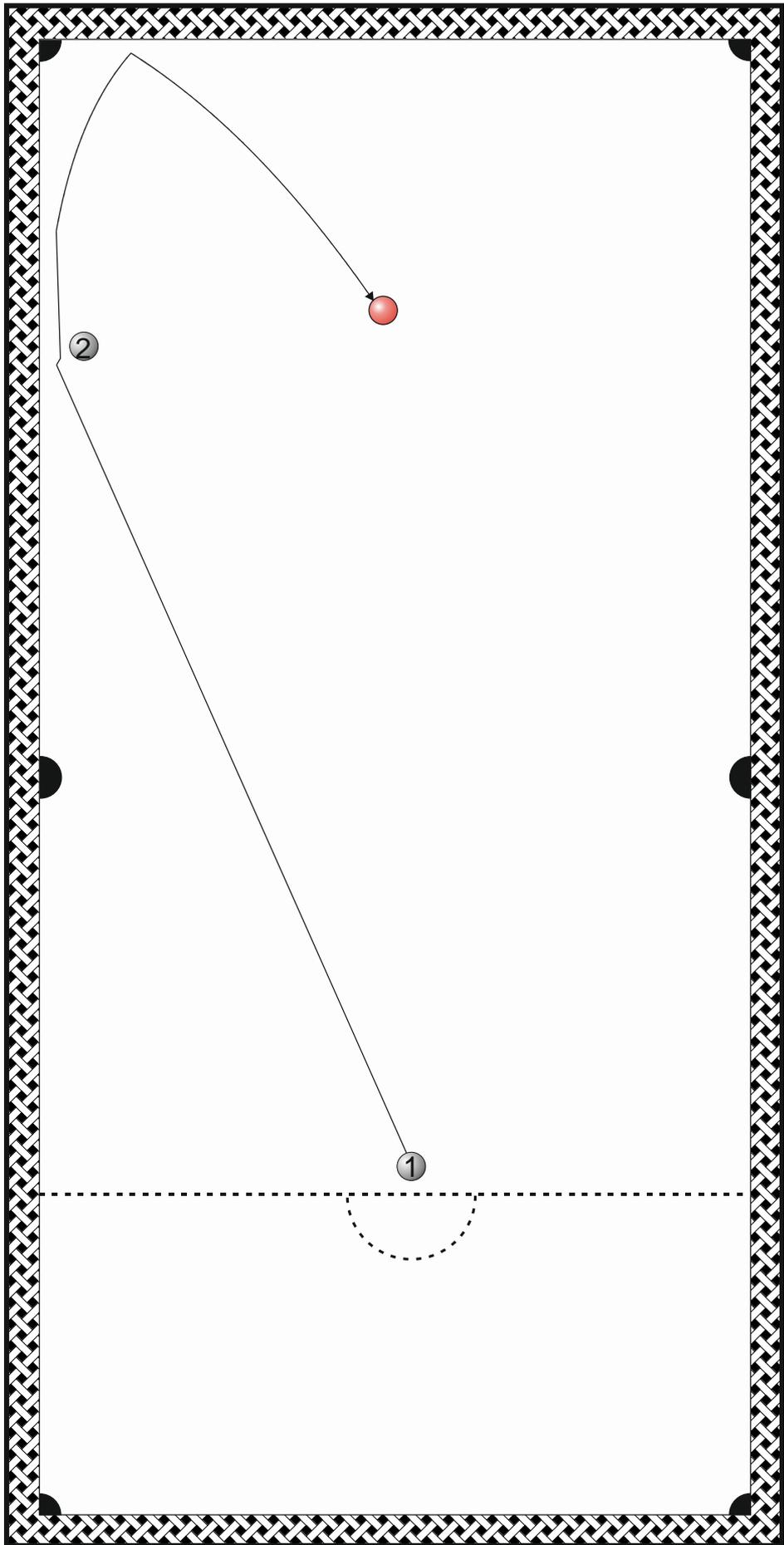
Этюд 31

Постановка задачи:

С помощью абриколя, следует выполнить карамболь – последовательное касание битком шара №2 и красного шара.

Решение:

Для того чтобы исполнить этот удар, нужно направить биток так, чтобы он прошел между бортом и шаром №2, в первую очередь коснувшись борта. Удар кием выполняется по нижней правой части битка.



Этюд 32

Постановка задачи:

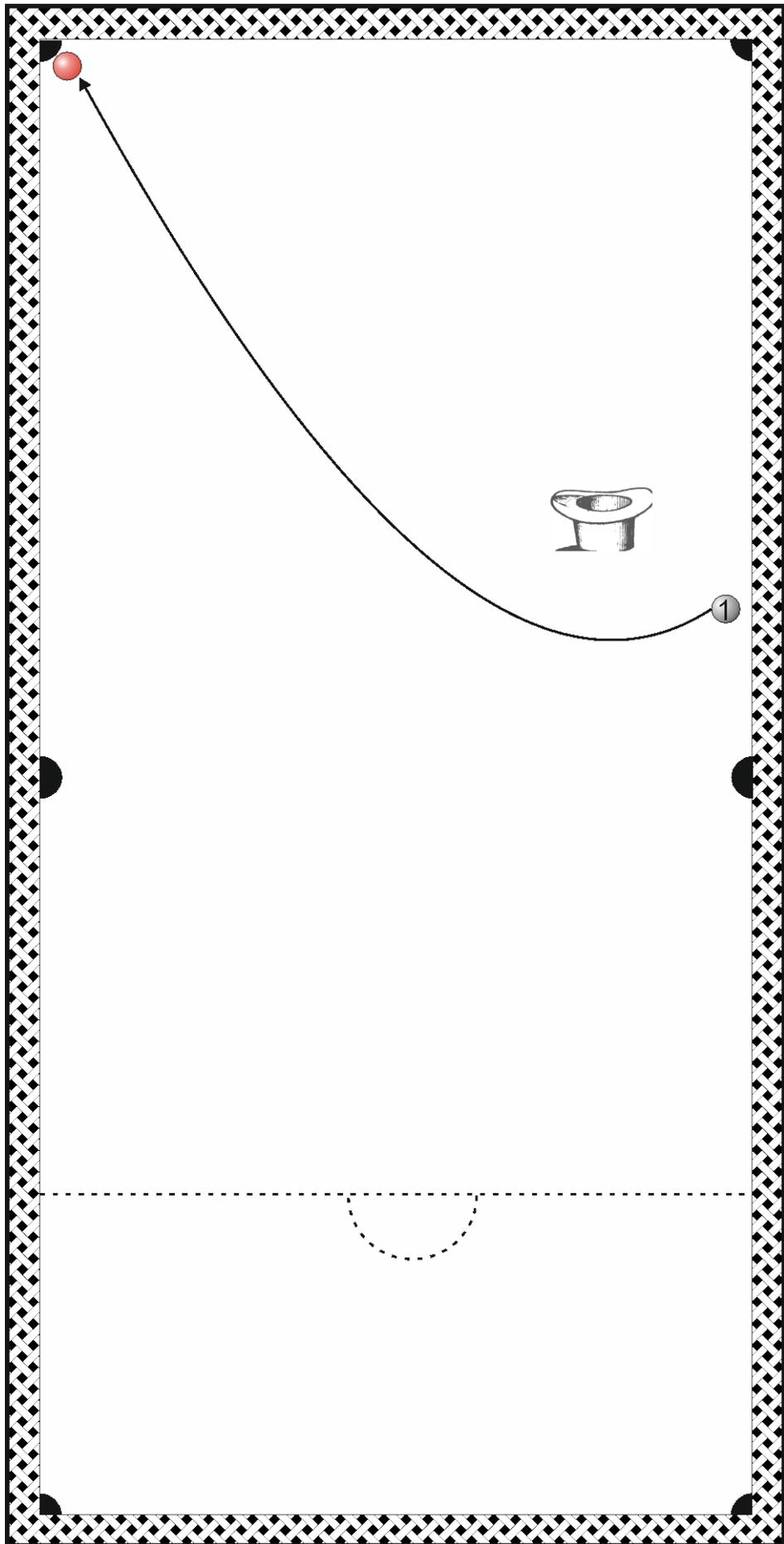
Требуется нанести удар по шару №1 так, чтобы он, не касаясь шляпы, не перескакивая ее и без соударений с бортами направил красный шар в лузу.

Решение:

Нанесите удар почти в самую верхнюю точку битка, но слегка правее, держа при этом кий практически перпендикулярно. *В результате, биток «описет» нарисованную кривую и столкнет красный шар в угловую лузу.*

Примечание:

Нетрудно видеть, что по сравнению с этюдами 8 и 18 ничего нового в этом ударе не наблюдается – все решается за счет эффекта массе́. Пожалуй, лишь уменьшенное расстояние между шарами и близкое расположение шляпы к битку усложняют техническое исполнение трюка.



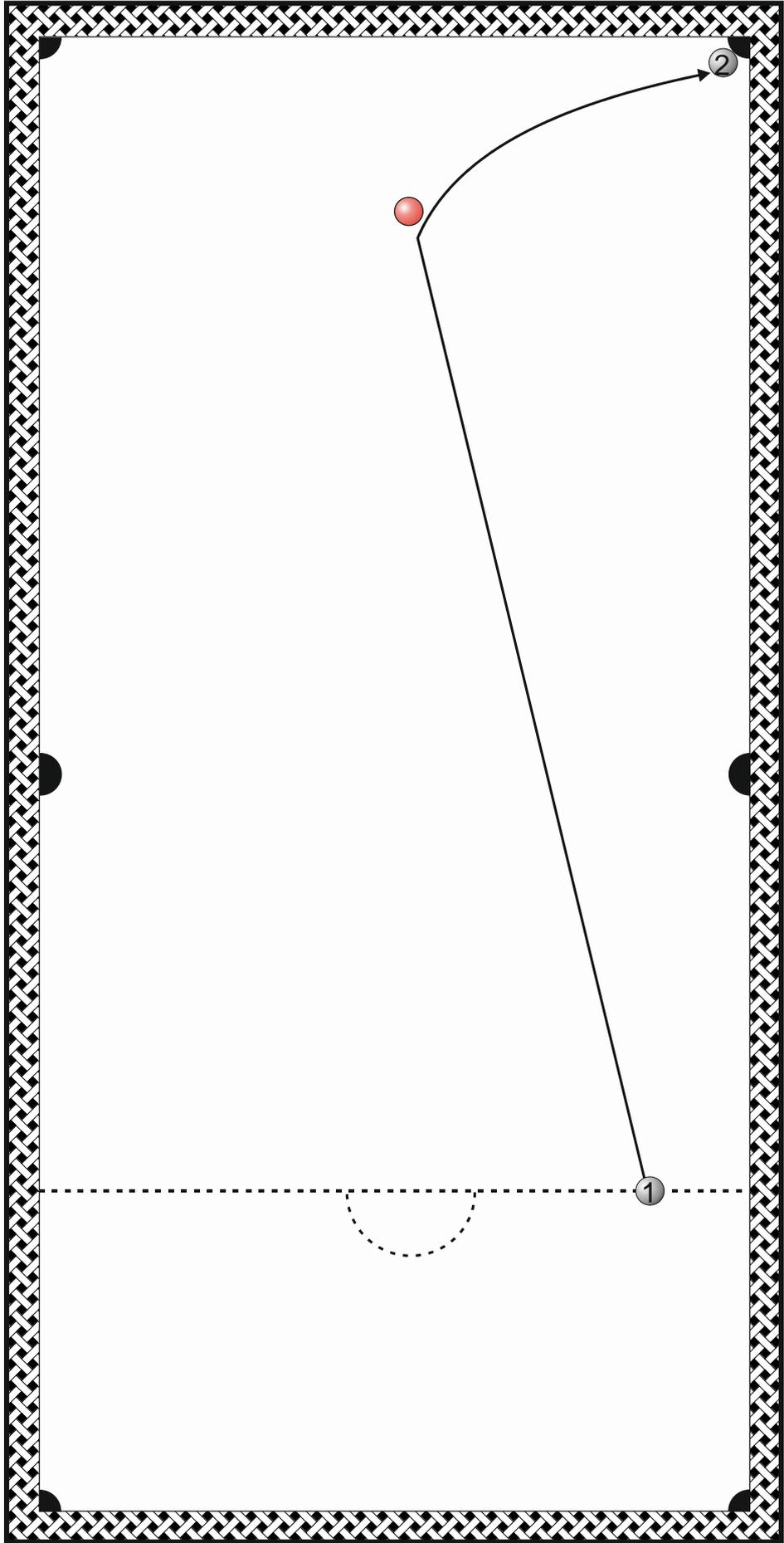
Этюд 33

Постановка задачи:

Нужно так нанести удар, чтобы шар №1, ударившись о красный шар, сделал «парящий» карамболь с шаром №2, при котором красный шар не пересечет средней линии стола (*именно в том, что биток, а значит и красный шар, перемещаются «на издыхании», и кроется смысл авторского термина «парящий карамболь»; прим. пер.*).

Решение:

По нижней правой части битка необходимо нанести так называемый «удар с мертвым ходом» (*dead stroke*), при котором кий резко отдергивается от шара. Автор и Тёрстон ничего не говорят о том, что при ударе кий нужно существенно наклонить. Ведь именно за счет этого можно достичь того, что при соударении с красным шаром биток не будет обладать значительной поступательной скоростью, а значит и красный шар не будет двигаться интенсивно и, в конце концов перекатится через среднюю линию стола.



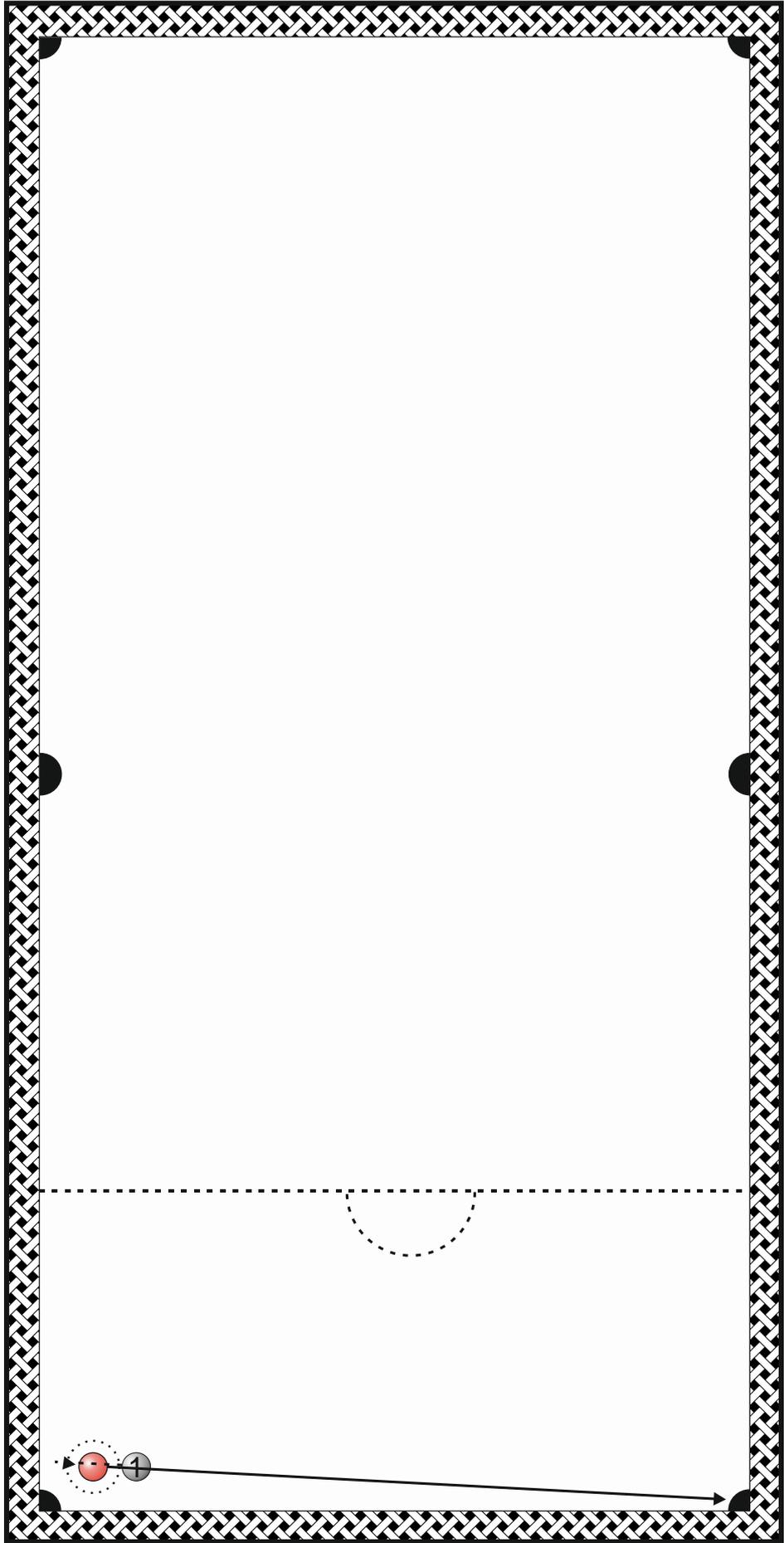
Этюд 34

Постановка задачи:

Необходимо нанести удар битком по красному шару так, чтобы он посредством дуплета попал в лузу, а сам биток остановился в зоне, ограниченной маленьким кружком.

Решение:

Чтобы выполнить такой удар, нужно левой рукой поставить высокий мост (кистевой упор), а удар наносить по верхней части битка – в точку, удаленную от центра на расстояние, равное трем четвертям радиуса. Итогом удара должен быть перескок битка через красный шар, попадание в борт, отражение, направление красного шара в правую угловую лузу и остановка битка в пределах обозначенного небольшого кружка.



Этюд 35

Постановка задачи:

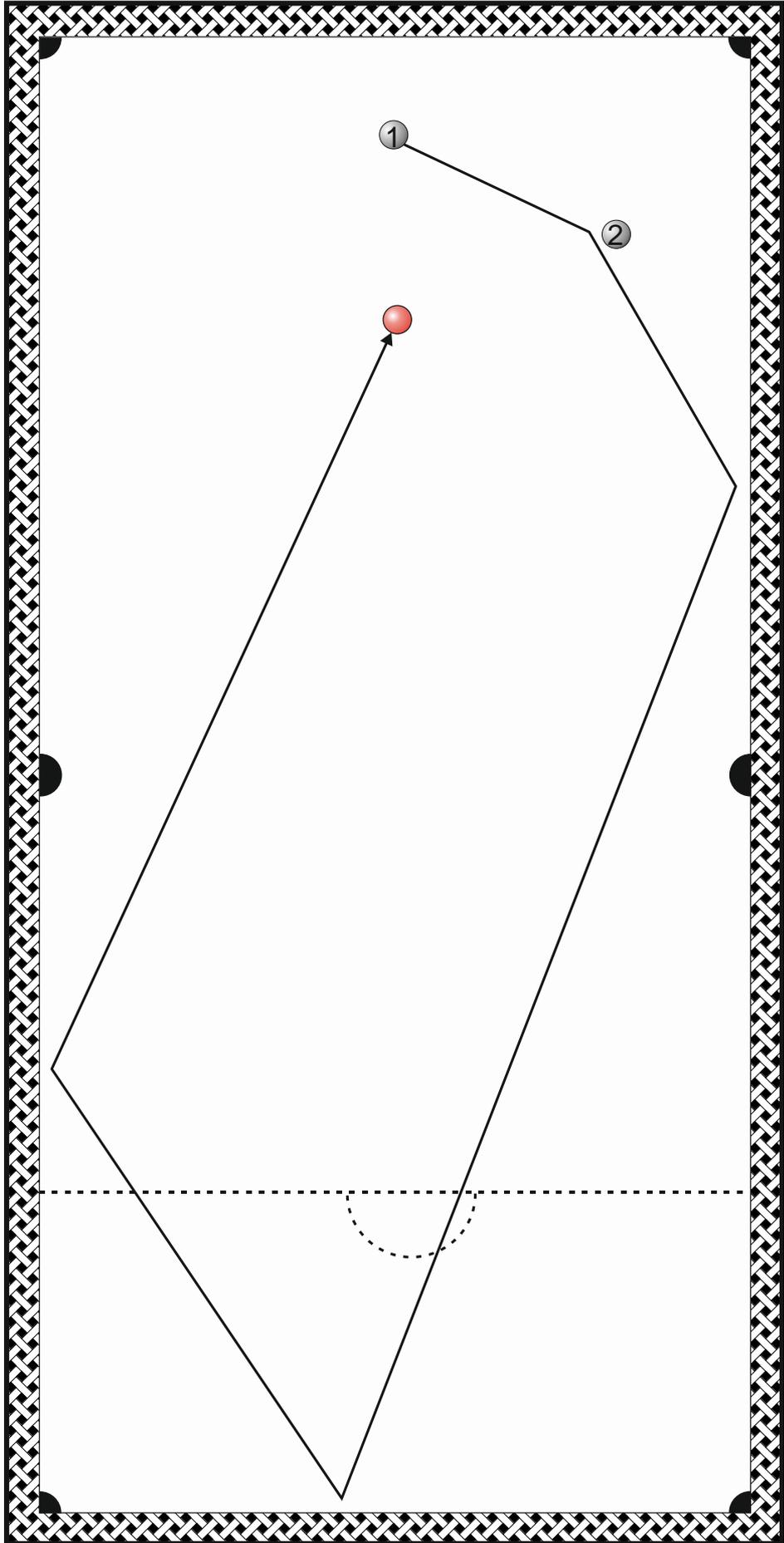
Следует добиться такого соударения шаров №1 и №2, после которого последует три касания битка с бортами и с заключающий карамболь с красным шаром, при котором с этого шара не упадет установленный на него кусочек мела.

Решение:

Добейтесь соударения битка с шаром №2 в четверть шара, после того как по битку будет нанесен удар с верхним и слегка правым вращением. Силу удара выберите такой, чтобы после трех контактов с бортами биток подошел к красному шару, прикоснулся к нему и остановился. *NB.* Этот удар учит углам отражения и необходимой силе удара.

Примечание:

На мой взгляд, ничего особенного из бильярдной геометрии этот этюд для читателей «на свет не являет». А вот с таким понятием как «размер удара» эта задача не только знакомит, но и учит его подбору на практике.



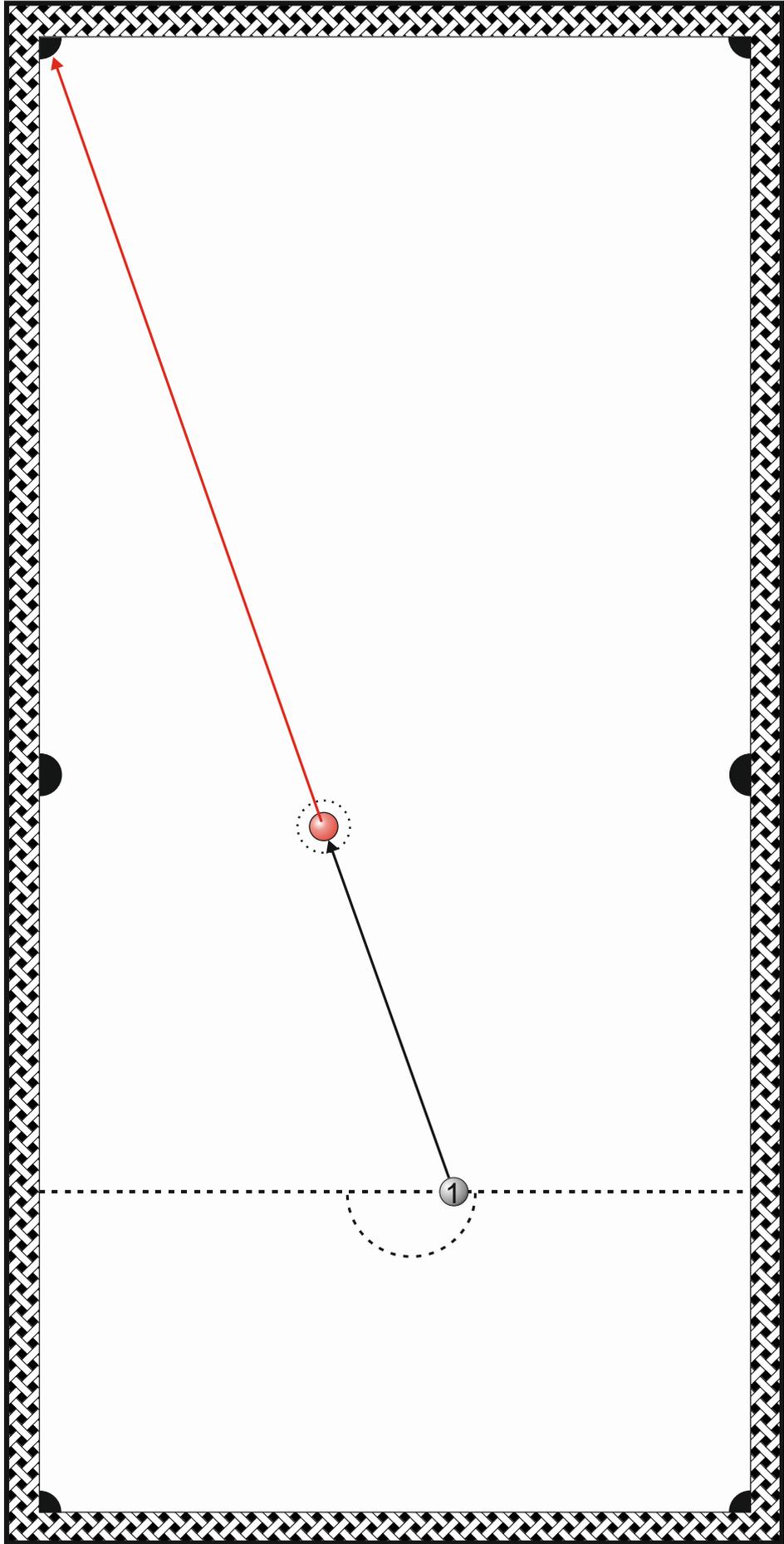
Этюд 36

Постановка задачи:

Требуется сыграть битком №1 по красному шару, направив его в лузу и оставив биток в небольшой области, отмеченной кружком.

Решение:

Для выполнения поставленных условий, нужно попасть битком по красному шару в полный контакт или чуть слева или справа. *Чтобы биток остановился внутри нарисованного кружка, он должен после соударения слегка прокатиться вперед, а для этого в момент контакта с красным шаром он должен обладать слабым верхним вращением. Такое верхнее вращение можно получить за счет выбора высоты точки удара кием по битку и силы удара – в зависимости от начального расстояния между шарами. NB.* Подобные удары могут представлять определенный интерес для игроков в Пул – как средство для отыгрыша.



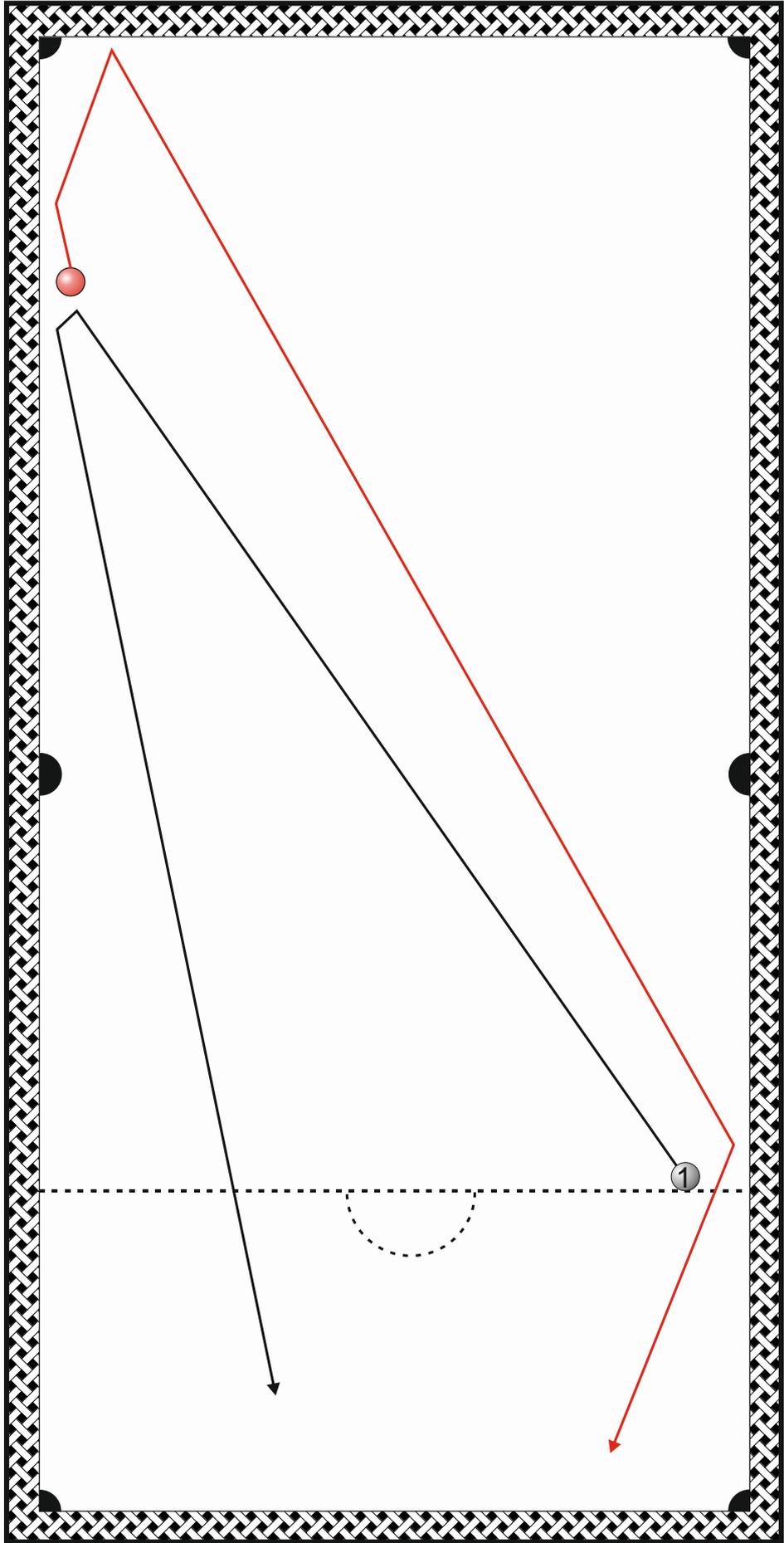
Этюд 37

Постановка задачи:

Нужно сыграть битком по шару красного цвета и вернуть их оба в «дом».

Решение:

Для решения этого этюда нужно, чтобы биток вошел в соударение с красным шаром на резке в половину шара. Самому же битку нужно при ударе кием придать нижнее и левое вращение, а силу рассчитать так, чтобы биток через борт возвратился в «дом» и не выкатился из него. *NB.* Очевидно, что умение возврата шаров в «дом» относится к достоинствам игры.



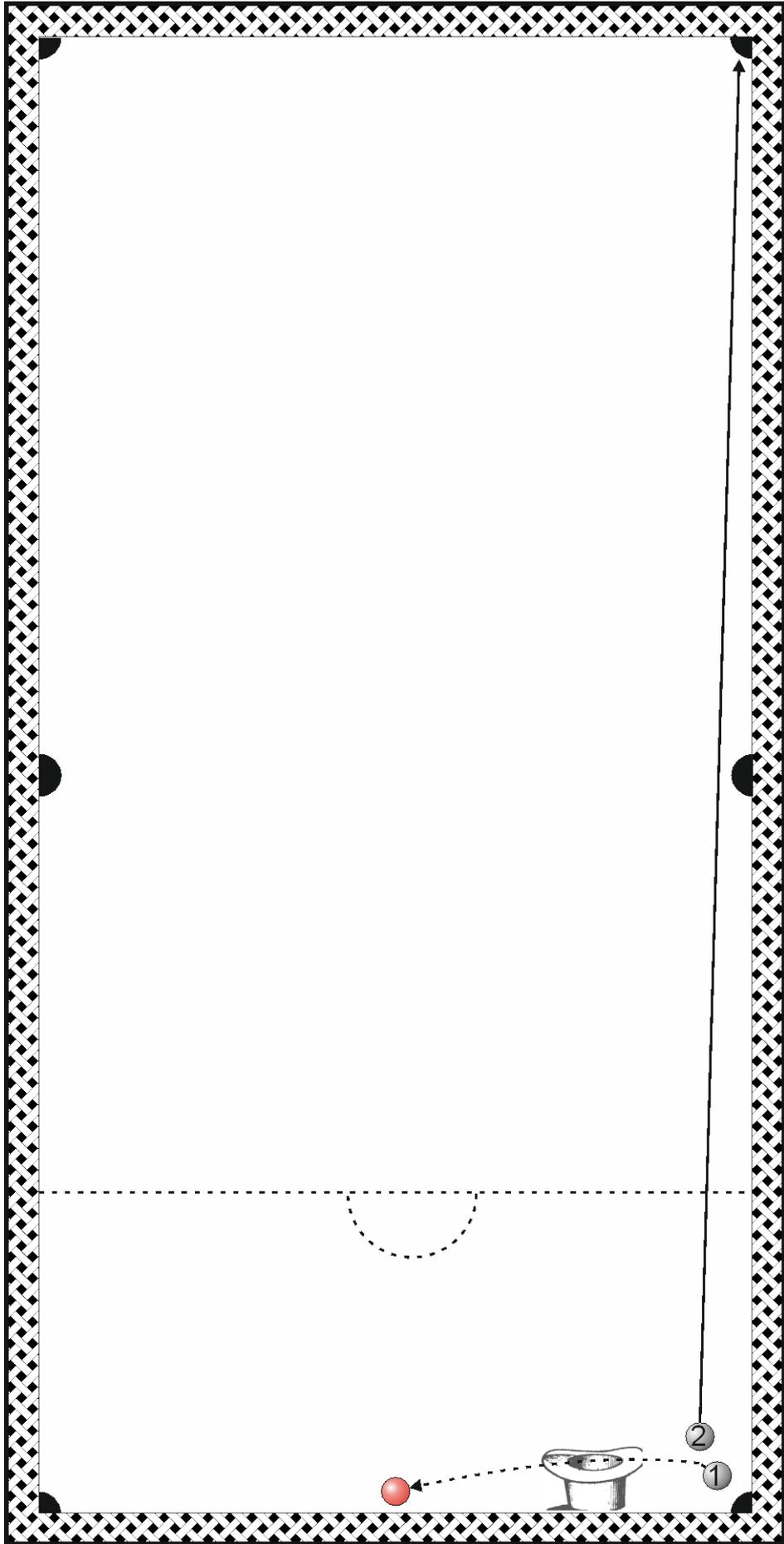
Этюд 38

Постановка задачи:

Необходимо нанести удар битком по шару №2 так, что тот окажется в лузе, а биток без касаний бортов сделает карамболь с красным шаром (*автор отмечает, что за успешное выполнение такой комбинации начисляется четыре очка; прим. пер.*).

Решение:

Шар №2 отправляется в верхнюю правую угловую лузу на соответствующей резке, а удар кием по битку наносится резко и в нижнюю часть – так, чтобы он перескочил через шляпу и угодил в красный шар.



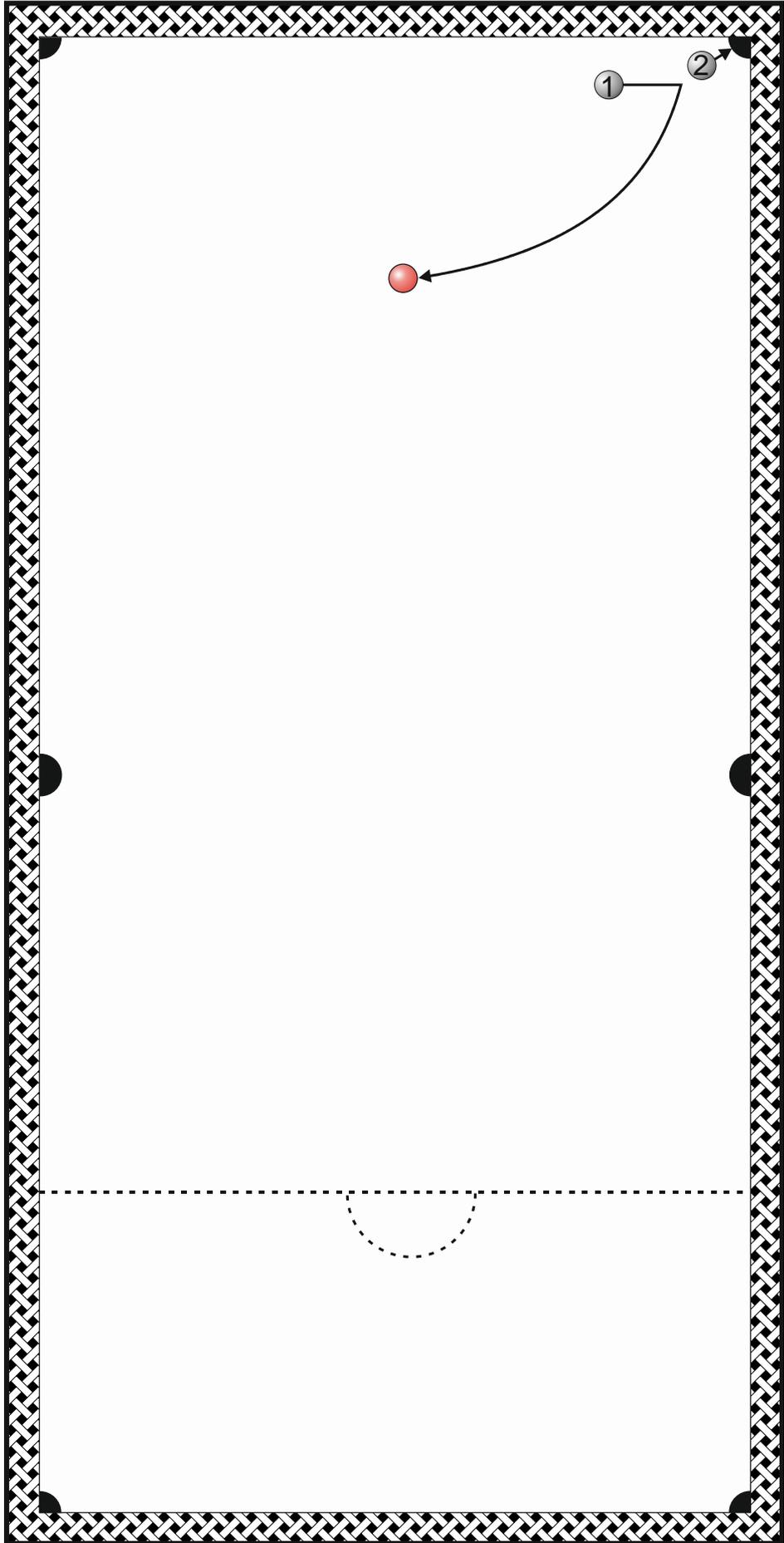
Этюд 39

Постановка задачи:

Следует сыграть битком в шар с номером 2, а затем выполнить карамболь с красным шаром; все необходимо проделать так, чтобы ни один из шаров не коснулся бортов.

Решение:

Отправьте шар №2 в угловую лузу, а биток – на оттяжке в шар красного цвета.



Этюд 40

Постановка задачи:

Положите шар на пол; наклонитесь, возьмите шар и бросьте на стол, располагаясь к нему спиной. В итоге, нужно добиться того, чтобы два шара оказались в лузах. *ЛВ*. Необходимо, чтобы шар попал на стол в районе точки, указанной на чертеже

Сказать, что такая постановка задачи несколько странна – означает не сказать почти ничего. Во-первых, Тёрстон практически скрыл «механику» происходящего, о ней мне пришлось догадываться. Второй же невыясненный вопрос связан с местоположением точки стола, куда должен упасть шар. Понятно, что от этой точки что-то должно направлять движение к шару №1 – какой-то желоб или, например, сама книга месье Мангу, положенная определенным образом на стол. Но почему об этом в тексте нет ни слова? Может быть, именно этот последний этюд специально оставлен без озвученного решения – чтобы заинтриговать читателей?

