

Чарльз Коттон

**Умелый игрок
или инструкции о том, как играть в
Бильярд, Тракс, Кегли и Шахматы**

Лондон: 1674

Перевод: С.Тихонов, октябрь, 2015

Глава II

О БИЛЬЯРДЕ

Благородная, целомудренная и весьма остроумная игра на бильярде взяла своё начало в Италии, и ввиду высокого исполнительского мастерства, присущего этому времяпрепровождению, получила одобрение и широкое распространение среди большинства народов Европы, особенно – в Англии, где для развлечения ума и тренировки тела нет общественных бильярдных столов не только в нескольких известных городах, но и личных столов у многих знатных и рядовых семейств в сельской местности.

Бильярдный стол имеет продолговатую форму, то есть одна из его смежных сторон длиннее другой; по периметру располагаются борта, внутренние края которых должны быть слегка выпуклыми – за счет того, что их наполняют высококачественным льном или хлопком; поверхность стола должна быть покрыта зелёным сукном – тонким и гладким; игровое поле должно быть выровнено настолько точно, насколько это возможно, чтобы шар мог двигаться в любую часть стола, не смещаясь при этом вбок; однако, из-за того, что деревянные плиты плохо просушены и подвержены деформациям, или из-за неровности пола, на котором установлен стол, или из-за его оседания со временем под собственной тяжестью, и из-за неприятелиности игроков, существует очень мало бильярдных столов, которые можно признать правильными; и поэтому точно выровненные столы очень важны для хорошего игрока; поскольку на фальшивом столе невозможно показать превосходство мастерства и квалификации, «сапожники», зная несовершенства и особенности стола, много раз постыдно обыгрывали очень хороших игроков, которые на правильном столе дали бы такому сопернику три очка форы при игре до пяти.

Однако, продолжим описание. В четырех углах стола и точно посередине каждой из его боковых (*длинных; прим. пер.*) сторон есть отверстия, которые называют лузами (*лишь много лет спустя, англоязычные люди будут называть привычные нашему уху лузы «карманами» – rockets, а во времена написания этой книги они именовались «опасностями» – hazards; прим. пер.*). Чтобы шары не падали на пол после попадания в лузы, снизу к ним прикреплены сетки для приёма шаров. На некоторых столах мне приходилось видеть и иную конструкцию: вместо сеток со всем шести лузами были смонтированы деревянные ящички, но они не идут ни в какое сравнение с сетками, ведь попадающий в ящик шар может и вылететь из него

при сильном ударе (к тому же думается, что когда игра велась на таких столах, раздавался нешуточный грохот; прим. пер.).

На одном крае поверхности стола расположена сделанная из слоновой кости арка, а на другой – король, изготовленный из того же материала. В игре используются два небольших костяных шарика и пара бит (безусловно, речь идёт о мазиках; в этом можно убедиться, взглянув на иллюстрацию, приведенную в книге; однако, в те годы слово «мазик» – по-английски «массе» – ещё не появилось, и автор пользуется термином «stick», обозначающим биты или игровую палку; прим. пер.). 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 бит прикрепляется 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 по вялому перемещению шара.

При дневном свете игра длится до пяти очков (или, как их иначе называет автор – эндов; прим. пер.) или до семи очков, если при этом даётся фора; при свечах играют до трех очков или больше, если это предусматривают ставки общественной бильярдной; но в домах господ таких ограничений нет – необходимый окончательный счёт устанавливается так, как это будет угодно игрокам.



Людвиг XIV у бильярда

Чтобы определить того, кто начнет игру, нужно встать на боковую сторону стола и установить биток у борта напротив короля; противник занимает аналогичную

позицию на противоположном длинном борту. Тот из игроков, кто своей битой направляет шар ближе к королю, получает право первого удара.

Тому, кто начинает игру, следует позаботиться о том, чтобы при первом ударе его шар, направляемый от короля к арке, не коснулся дальнего борта (*такое соударение считалось нарушением правил; прим. пер.*). В последующих ударах этого опасаться не нужно, и следует так перемещать шар, чтобы при очередном ударе появлялась возможность провести его сквозь арку или привести в такую позицию, из которой с высокой вероятностью можно было попасть по шару противника и загнать его в лузу.

Начальное соперничество состоит в выявлении того, кому удастся первому провести свой шар сквозь арку, и в этой борьбе нередко предоставляются благоприятные возможности спихнуть шар соперника в лузу; весьма интересно наблюдать за тем, какая стратегия применяется во взаимном воспрепятствовании проходу через порт, включая поворот арки сильным искусным ударом; поскольку арка смещена, она должна быть снова установлена правильно, но тот, кто это сделает, теряет одно очко; иногда, когда нет возможности самому пройти сквозь арку, можно мешать противнику, ставя свой шар около порта или перед шаром соперника (*сделав, тем самым, подобие «снукера»; прим. пер.*), благодаря чему оппонент сможет преодолеть порт после Вас; если соперник прошёл арку раньше Вас, и Вы не отваживаетесь на авантюрный проход после него, опасаясь того, что он прикоснется к королю и этим выиграет партию, Вы должны выжидать и готовиться к любому удобному случаю направить шар противника в лузу или «повелевать» соперником (*to king*) – то есть, опрокинуть короля его шаром и, тем самым, выиграть одно очко.

Сделаю замечание: если Вы повелеваете соперником, но при этом Ваш шар выскакивает со стола или попадает в лузу, то теряете очко.

При восприятии или выделении определённой части шара, игрок должен обладать пытливым зрением и способностью выносить грамотные суждения, когда намеревается уронить короля шаром своего противника или отправить этот шар в лузу; следующее замечание нужно иметь в виду при анализе прохода шара Вашего противника через арку или поворота порта: некоторые из квалифицированных игроков, за которыми я наблюдал, редко промахивались по королю или лузе, когда им было видно меньше пятой части шара.

Поскольку эта забава придумана для чистоплотных людей, то существуют правила, принятые против избалованных неопрятных игроков, которых можно привести к порядку и благопристойности с помощью наложения денежных штрафов; при выполнении удара нужно быть внимательным – если Вы положите руку на стол или позволите рукаву волочиться по нему, то это будет считаться нарушением. Если Вы курите и позволяете пеплу из трубки упасть на стол, из-за чего часто прогорает сукно, то налагается штраф; но удерживать Вас от этого должен скорее не штрафные санкции, а то, что курение мешает игре.

При выполнении дальнего удара удерживайте свою битку между большим и двумя соседними с ним пальцами, а затем энергично наносите удар; если шар противника расположен удобно для прохода через арку, то с помощью верного прицеливания Вы можете при необходимости возвратит его на другой конец стола; если же он

находится за королём, а Ваш шар – на другом конце стола, то можно многократно ронять короля шаром соперника при его движении назад.

Если шар располагается близко к борту, то наносить удар нужно так, как Вы посчитаете более удобным для достижения результата – можно использовать тонкий конец биты или плоскую часть её широкого конца, приподнимая противоположный конец выше уровня плеча.

Будьте внимательны и при ударе не загребайте шар (*raking; прим. пер.*), поскольку такой приём считается едва ли простительным нарушением, хотя и не наказывается штрафом; однако, двойное касание шара правилами запрещено. (*Впоследствии «загребание» было названо «волочением» или «буксировкой» – trailing, под которой понимается сопровождение шара мазиком на значительном расстоянии. Прим. пер.*).

Когда Вы проводите шар через арку, будьте осторожны, чтобы не уронить её, задев большим концом биты – иначе это будет рассматриваться как нарушение. Делайте всё плавно, чтобы одним ударом достичь цели, не роняя арку; неплохая стратегия состоит в опрокидывании арки своим шаром с целью помешать противнику пройти сквозь неё; также неплохо, если Вы можете превратить противника в блудника с собственным недавним прошлым – для этого чужой шар, с трудом протиснувшийся через порт, следует вернуть назад (*то есть, провести его через арку в противоположном направлении; прим. пер.*), отменив тем самым прохождение соперника.

Предоставлять время от времени Вашему противнику возможность выполнения дальнего атакующего удара, в результате чего он, необдуманно влезая в авантюру, часто попадает в ловушку, – оправданная стратегия. Решаясь на то, чтобы отправить Ваш шар в располагающуюся неподалёку от него лузу, он, из-за большой удалённости, часто попадает в эту лузу своим собственным шаром».

Большое искусство заключено в умении позиционно скрываться от возможного противодействия противника, в способности поиграть с ним в прятки, а также в хитроумных проходах сквозь арку и использовании луз.

Отмечу здесь, что если противник не прошёл арку, а Ваш шар располагается неподалёку от короля, то можно пытаться проходить повторно (ранее уже сделав это) и притронуться к королю. За это начисляется два очка, но если при этом король упадёт, то вместо набора очков последует штраф. Иногда, вместо короля, в игре используется подвешенный на нити колокольчик, и зарабатывая при этом очко за проход арки раньше соперника, можно не опасаться падения короля. На мой взгляд, это – неуклюжая игра, в которой исключен интересный аспект аккуратного соприкосновения с шатко стоящим королем, по которому наносятся удары с большого расстояния.

Чтобы лучше разобраться в игре, прочтите её правила. Однако, для совершенствования нет лучшего пути, чем практика.

Указания, которые нужно соблюдать тем, кто будет играть в Бильярд

1. Если игрок, начинающий партию, при первом ударе коснётся своим шаром дальнего короткого борта, то назначается штраф в одно очко.
2. Если в последующих ходах игрок намеревается ударить по шару соперника или пройти сквозь арку, он должен быть «привязанным» (*string*) своим шаром к королю, то есть шар должен располагаться так, что король будет располагаться с ним в прямой видимости. В противном случае игрок лишается одного очка.
3. Тот, кто прошёл арку, имеет право коснуться короля; если при этом король не упадёт, то игроку начисляется одно очко.
4. Если противник не пройдёт арку, а игрок сумеет сделать это дважды, после чего прикоснётся к королю, не уронив его, то к его счету будет добавлено два очка.
5. У того, кто не преодолел арку, нет иных возможностей набирать очки, кроме использования луз.
6. Тот, кто заблудится (то есть, пройдёт через порт со стороны короткого борта), должен дважды пройти в прямом направлении, или не будет иметь права набирать очки.
7. При падении арки или короля, попадании собственного шара в лузу или его вылете за пределы стола, назначается штраф в одно очко.
8. Тот, кому удаётся отправить в лузу шар противника или направить этот шар в короля, после чего тот упадёт, выигрывает очко.
9. При игре парами (два на два), удар не в очередь наказывается одним штрафным очком той команде, к которой относится провинившийся игрок.
10. Одно штрафное очко назначается, если: после того, как в игру введены оба шара, без разрешения сдвигается арка; наносится двойной удар по шару; происходит прикосновение битой, рукой или одеждой к шару противника; наносится удар битой не по своему шару.
11. Наказание размером в одно очко выносится за нанесение удара, при котором ни одна из ног не касается земли, или игрок опирается на стол рукой, или касается одеждой сукна.
12. 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 должен покинуть помещение.
13. Тот, кто наносит удар по движущемуся шару, или берёт шар, прежде чем тот остановился, наказывается одним очком.

14. Тот, кто при ударе по своему шару сдвигает арку битой, тем самым мешая шару противника пройти сквозь порт, теряет одно очко.

15. Все споры должны решаться на основании суждений, высказанных зрителями. Следует отметить, что кто-бы ни сломал короля, должен заплатить один шиллинг, за сломанную арку – десять шиллингов и за сломанную битку – пять шиллингов.

16. Игра ведётся до пяти очков при дневном свете и до трёх – при свечах.

Здесь автор изложил «Предисания в стихах, прикрепленные к очень древнему бильярдному столу». По сравнению с приведенным текстом, ничего нового они в себе не несут, и поэтому я посчитал, что вполне можно обойтись и без их перевода. Прим. пер.

Известны еще несколько других указаний, касающихся игры исключительно в домашних условиях; я их опускаю, как не относящиеся к правилам игры на бильярде.

Так как рассматриваемое развлечение – законное занятие, если им не злоупотреблять, то я не могу не рекомендовать его в качестве наиболее благородного и невинного из всех мне известных и правильно используемых; в нем нет ни одного из тех жульничеств, которые проявляются в некоторых других играх, о которых я упомяну позже. Здесь нет ничего для использования, помимо непорочного искусства; и поэтому я лишь предупрежу Вас – когда пойдете играть с более сильным игроком, и не удастся одержать верх, не сваливайте вину на стол; и не божитесь, как это сделал один из моих соперников по игре в «девять кеглей» – этот L.N. поставил мне ложные кегли.

В заключение скажу, что это развлечение 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.

Charles Cotton

The Compleat Gamester
Or, Instructions How to play at
Billiards, Trucks, Bowls, and Chess

London: 1674

Chapter II

Of BILLIARDS

The gentile, cleanly and most ingenious game at *Billiards* had its first original from Italy, and for the excellency of the recreation is much approved of an plaid by most nations in Europe, especially in England there being few towns of note therein which hath not a publick Billiard-Table, neither are they wanting in many noble and private families in the country, for the recreation of the mind and exercise of the body.

The form of a Billiard-Table is oblong, that is something longer than it is broad; it is rail'd round, which rail or ledge ought to be a little swel'd or stuff with fine flox or cotton; the superficies of the table must be covered with green-cloth, the finer and more freed from knots the better it is; the board must be level'd as exactly as may be, so that a ball may run true upon any part of the table without leaning to any side thereof; but what by reason of ill-season'd boards which are subject to warp, or the floor on which it stands being uneven, or in time by the weight of the table, and the gamesters yielding and giving way, there are very few billiard-tables which are found true; and therefore such which are exactly level'd are highly valuable by a good player; for at a false table it is impossible for him to show the excellency of his art and skill, whereby bunglers many times by knowing the windings and tricks of the table have shamefully beaten a very good gamester, who at a true table would have given him three in five.

But to proceed in the description thereof; at the four corners of the table there are holes, and at each side exactly in the middle one, which are called hazards, and have hanging at the bottoms nets to receive the balls and keep them from falling to the ground when they are hazarded. I have seen at some tables wooden boxes for the hazard, six of them as aforesaid, but they are nothing near so commendable as the former, because a ball struck hard is more apt to fly out of them when struck in.

There is to the table belonging an ivory port, which stands at one end of the table, and an ivory king at the other, two small ivory balls and two sticks; where note if your balls are not completely round you can never expect good proof in your play: your sticks ought to be heavy, made in Brasile, Lignum vitæ or some other weighty wood, which at the broad end must be tipt with ivory; where note, if the heads happen to be loose, you will never strike a smart stroke, you will easily perceive that defect by the hollow deadness of your stroak and faint running of your ball.

The game is five by day light, or seven if odds be given, and three by candle-light or more according to odds in houses that make a livelihood thereof; but in gentlemen's houses

there is no such restriction; for the game may justly admit of as many as the gamesters please to make.

For the lead you are to stand on the one side of the table opposite to the king, with your ball laid near the cushion, and your adversary on the other in like posture; and he that with his stick makes his ball come nearest the king leads first.

The leader must have a care that at the first stroke his ball touch not the end of the table leading from the king to the port, but after the first stroke he need not fear to do it, and let him so lead that he may either be in a possibility of passing the next stroke, or so cunningly lie that he may be in a very fair probability of hazarding his adversaries ball, that very stroak he plaid after him.

The first contest is who shall pass first, and in that strife there are frequent opportunities of hazarding one another; and it is very pleasant to observe what policies are used in hindering one another from the pass, as by turning the port with a strong clever stroke; for if you turn it with your stick it must be set right again; but indeed more properly he that doth it should lose one; sometimes it is done (when you see it is impossible to pass) by laying your ball in the port, or before your adversaries, and then all he can do is to pass after you; if he hath past and you dare not adventure to pass after him, for fear he should in the interim touch the king and so win the end, you must wait upon him and watch all opportunities to hazard him, or king him; that is, when his ball lyeth in such manner that when you strike his ball may hit down the king, and then you win one.

Here note. That if you should king him, and your ball fly over the table, or else run into a hazard, that then you lose one notwithstanding.

The player ought to have a curious eye, and very good judgment when he either intends to king his adversary's ball, or hazard, in taking or quartering out just so much of the ball as will accomplish either; which observation must be noted in passing on your adversary's ball, or corner of the port. Some I have observed so skillful at this recreation, that if they have had less than a fifth part of a ball they would rarely miss king or hazard.

As this is a cleanly pastime, so there are laws or orders made against lolling slovingly [*slovenly*; *прим. пер.*] players, that by their forfeitures they may be reduced to regularity and decency; wherefore be careful you lay not your hand on the table when you strike or let your sleeve drag upon it, if you do is a loss. If you smoak and let the ashes of your pipe fall on the table, whereby oftentimes the cloth is burned, it is a forfeiture, but that should not so much deter you from it as the hindrance piping is to your play.

When your strike a long stroke, hold your stick nearly between your two fore fingers and your thumb, then strike smartly, and by aiming rightly you may when you please either fetch back your adversary's ball when he lyeth fair for a pass, or many times when he lyeth behind the king, and you at the other end of the table you may king him backward.

If you lie close you may use the small end of your stick, or the flat of the big end, raising up one end over your shoulder, which you shall think most convenient for you purpose.

Have a care of raking, for if it be not a forfeiture it is a fault hardly excusable, but if you touch your ball twice it is a loss.

Beware when you jobb your through the port with the great end of your stick that you throw it not down, if you do it is a loss. But do it so handsomly that at one stroke without turning the port with your stick you effect you purpose; it is good play to turn the port with your ball, and so hinder your adversary from passing; neither is it amiss if you can to make your adversary a Fornicator, that is having past your self a little way, and the others ball being hardly through the port you put him back again, and it may be quite out of pass.

It argueth policy to lay a long hazard sometimes for your antagonist, whereby he is often entrapped for rashly adventuring at that distance. Thinking to strike your into hazard, which lieth very near it, he frequently runs in himself by reason of that great distance.

There is great art in lying abscond, that is, to lie at bo-peep with your adversary, either subtly to gain a pass or hazard.

Here note, if your adversary hath not past and lyeth up by the king, you may endeavour to pass again, which if you do, and touch the king. Is it two, but if thrown down you lose. Some instead of a king use a string and a bell, and then you need not fear to have the end, if you can pass first; this is in my judgment bunging play, there being not that curious art of finely touching at a great distance a king that stands very ticklishly.

For your better understanding of the game read the ensuring orders. But there is no better way than practice to make perfect therein.

Orders to be observed by such who will play at Billiards

1. If the leader touch the end of the table with his ball at first stroke he loseth one.
2. If the follower intend to hit his adversaries ball, or pass at one stroke he must string his ball, that is, lay it even with the king, or he loseth one.
3. He can passeth through the port hath the advantage of touching the king which is one if not thrown down.
4. He that passeth twice, his adversary having not past at all, and toucheth the king without throwing him down wins two ends.
5. He that passeth not hath no other advantage than the hazards.
6. He that is a fornicator (that is, hath past through the back of the port) he must pass twice through the fore port, or he cannot have the advantage of passing that end.
7. He that hits down the port or king, or hazards his own ball, or strikes either ball over the table loseth one.
8. He that hazards his adversary's ball, or makes it hit down the king winneth the end.
9. If four play, two against two, he that mistakes his stroke loseth one to that side he is of.

10. He that after both balls plaid, removes the port without consent, or strikes his ball twice together, or that his adversaries ball touch his stick-hand, clothes, or playeth his adversaries balls, loseth one.

11. He that sets not one foot upon the ground when he strikes his ball shall lose an end, or if he lay his hand or sleeve on the cloth.

12. A stander by though he betts shall not instruct, direct or speak in the game without consent, or being first asked; if after he is advertised hereof he offend in this nature, for every fault he shall instantly forfeit two pence for the good company, or not be suffer'd to stay in the room.

13. He that plays a ball, while the other runs, or takes up a ball before it lie still loseth an end.

14. He that removes the port with his stick when he strikes his ball, and thereby prevents his adversaries ball from passing loseth an end.

15. All controversies are to be decided by the standers by, upon asking judgment. Here note, that whosoever breaks the king forfeits a shilling, for the port ten shillings, and each stick five shillings.

16. Five ends make a game by day-light, and three by candle-light.

The Orders in Verse as I found them fram'd for a very ancient Billiard Table

1. The leading ball the upper end mayn't hit;
For if it doth [*does; прим. пер.*] is loseth [*loses; прим. пер.*] one by it.

2. The follower with the king lie even shall
If he doth pass or hit the others ball;
Or else lose one, the like if either lay
Their arm or hand on board when they do play.

3. That man wins one who with the others ball
So strikes the king that he doth make him fall.

4. If striking at a hazard both run in,
The ball struck at thereby an end shal [*shall; прим. пер.*] win.

5. He loseth one that down the port doth fling,
The like doth he that justles [*jostles; прим. пер.*] down the king.

6. He that in play the adverse ball shall touch
With stick, hand, or cloths forfeits just as much.

7. And he that twice hath past shall touch the king,
The other not past at all shall ends win.

8. If both the balls over the table flie [*fly; прим. пер.*],

The striker of them loseth one thereby.
And if but one upon the board attend,
The striker still the loser of the end.

9. One foot upon the ground must still be set,
Or one end's lost if you do that forget;
And if you twice shall touch a ball e're he
Hath struck between an end for him is free.
10. If any stander by shall chance to bet,
And will instruct, he then must pay the set.
11. The port or king being set, who moves the same
With hand or stick shall lose that end or game.
12. He that can touch being past, or strike the other
Into the hazard is allowed another.
13. If any stander by shall stop s ball,
The game being lost thereby he pays for all.
14. If any past be stricken back again,
His pass before shall be accounted vain.
15. He that breaks anything with violence,
King, port, or stick is to make good th' offence.
16. If any not the game doth fully know
May ask another whether it be so,
Remember also when the game you win,
To set it up for fear of wrangling.
17. He that doth make his ball the king light hit,
And holes th' other scores two ends for it.

There are several other orders which only concern the house which I omit, as impertinent to the rules of playing at billiards.

Since recreation is a thing lawful in it self if not abused, I cannot but commend this as the most gentile and innocent of any I know, if rightly used; there being none of those cheats to be plaid at this as at several other games I shall hereafter mention. There is nothing here to be used but pure art; and therefore I shall only caution you to go to play, that you suffer not your self to be over-matcht, and do not when you meet with a better gamester than your self condemn the table, and do nor swear as one did playing at nine-pins, this L.N. hath put false pins upon me.

To conclude, I believe this pastime is not so much used of late as formerly, by reason of those sponging caterpillars which swarm where any billiard-tables are set up, who making that single room their shop, kitching [*kitchen*; *рум. пер.*] and bed-chamber; their shop, for this is the place where they wait for ignorant cullies to be their customers; their kitching, for

from hence comes the major part of their provision, drinking and smoaking being their common sustenance; and when they can perswade [*persuade; прим. пер.*] no more persons to play at the table, they make it their dormitory, and sleep under it; the floor is their feather-bed, the legs of the table their bed-posts, and the table the tester; they dream of nothing but *Hazards*, being never out of them, of *passing*, and *repassing*, which may be fitly applied to their lewd lives, which makes them continually pass from one prison to another till their lives are ended; and there is an end of the game.