

Питер Эйнсуорт
Происхождение Снукера:
повествование Невилла Чемберлена



The Origin Of Snooker: The Neville Chamberlain Story

*By Peter Ainsworth
September, 2006*

*Перевод: С.Тихонов
Москва, январь, 2013*

Всем известно, что игра Снукер была придумана в 1875-м году Невиллом Чемберленом. Если же выразаться более педантично, то такова на сегодня общепринятая точка зрения. Но до 1938-го года бытовало столь же распространенное предположение о том, что игру изобрел некий полковник артиллерийских войск Британской армии, носивший фамилию Снукер (*Snooker*). В достопамятный день – 19 марта 1938-го года – Сэр Невилл Френсис Фитцджеральд Чемберлен (*Sir Neville Francis Fitzgerald Chamberlain*) наконец-то отреагировал на регулярно попадавшие в прессу рассуждения о происхождении игры, заявив на страницах журнала *The Field* свои авторские претензии (см. Приложение 1; прим. пер.). По-видимому, к этому его побудило другое заявление, опубликованное в этом же журнале. В нем утверждалось, что Снукер «вышел» из стен Королевской Военной Академии (*Royal Military Academy*), расположенной в Вулвиче (*Woolwich - юго-восточный район Лондона; прим. пер.*) и неофициально именуемой «Учреждением» (*The Shop*).

Удивительно много времени прошло, прежде чем Невилл Чемберлен объявил себя создателем игры. Несмотря на то, что обсуждения беспрестанно продолжались с конца 80-х годов девятнадцатого века, когда Снукер приобрел популярность в Англии, Чемберлен не обнаружил своей позиции в течение 63-х лет с 1875-го года, когда сама игра появилась на свет!

Однако, при пристальном рассмотрении в заявлении Чемберлена обнаруживаются некоторые серьезные несоответствия.

Самые ранние упоминания

Самое раннее упоминание о Снукере (*именовавшемся в те времена словом во множественном числе – Snookers; прим. пер.*), которое дает детальное описание игры и может быть точно датировано, содержится в письме, написанном и отправленном 2 февраля 1886-го года из Калькутты (*Calcutta*) капитаном Шелдриком (*Sheldrick*). Этот моряк рассказывает об игре, уже ставшей популярной в одном из клубов города Рангун (*Rangoon*), находившегося в Бирме (*Burma*) под непосредственным управлением Британской армии, колонизировавшей в то время Индию (*а также лишившей Бирму независимости и превратившей ее в одну из провинций Британской Индии; прим. пер.*). Он так описывает игру: «В нашем клубе в Рангуне мы играем в первоклассную игру, названную Снукеры (*Snookers*). Она доставляет немало веселья, особенно когда кого-нибудь из игроков облапошивают. Играют так же, как и в Шелл-аут, но забивают цветные шары – желтый, коричневый, зеленый и черный. (*Shell-out – одна из разновидностей популярной в те годы пирамидной игры, в которой принимают участие более двух человек. В игре используется единственный биток и комплект*

из пятнадцати красных прицельных шаров, направляемых в лузы. За любой «забитый» прицельный шар «отличившемуся» игроку причитается от каждого из остальных участников заранее оговоренная денежная сумма. Попадание битка в лузу наказывается штрафом. С правилами игры можно подробнее ознакомиться, например, в книгах: *Crawley R. – The Billiard Book, London, Longmans, Green And Co., 1866 (стр. 200-201); Foster R.F. – Foster's Encyclopedia Of Games, New York, Frederick A. Stokes Company, 1897 (стр. 586); прим. пер.*). Если ты забиваешь желтый шар, то ставка удваивается, если коричневый – утраивается. Забитый зеленый шар стоит в четыре раза дороже обычного (красного; прим. пер.), а черный – в пять. Конечно, нужно сначала забить красный шар, прежде чем ты сможешь играть по прочим. Но иногда один из шаров после удара вылетает за поверхность стола, и тогда приходится заплатить одну, две, три, четыре или пять стоимостей. Старик, тебе стоит с несколькими неопытными товарищами опробовать эту игру. Думаю, что будет классно. Делайте все так же, как в Шелл-аут, только прочие шары (цветные; прим. пер.) поставьте в определенных местах до центра стола».



Невилл Чемберлен (1856 – 1944)

Элемент азарта, заложенный в описываемую Шелдриком игру – ключ для понимания причины быстрого роста ее популярности. Только представьте, что играя в Снукер вчетвером, Вы бы получали с каждого из противников по фунту стерлингов за очередное набранное очко! Различная ценность шаров побуждала игроков быть одновременно как искусными, так и удачливыми, что не было присуще прочим разновидностям Пула (Pool), популярным в то время. Даже эта необычная версия игры, в которой присутствует пирамида из красных шаров с добавленными к ней желтым, коричневым, зеленым и черным шарами, располагающимися «в определенных местах до центра стола», имеет черты, которые несомненно роднят ее с современным Снукером. Есть и другие упоминания, относящие игру капитана Шелдрика к более раннему 1884-му году, когда военнослужащие Британской Армии играли в нее в других местах Индии.

Первое достоверное упоминание о том, что в Снукер играли в Англии, содержится в газете *Sporting Life* за 1887-й год. Двумя годами позже, в книге, написанной генерал-майором Альфредом Уилксом Дрейсоном (*Alfred Wilks Drayson; речь идет о книге A.W.Drayson - The Art Of Practical Billiards For Amateurs. Approved by W.J.Peall, London, George Bell & Sons, 1889; прим. пер.*), появились дополнительные подробности. В дополнение к правилам бильярдных игр, он описывает разновидность игры Снукерный Пул (*Snooker's Pool*), в которой легко узнается современный Снукер. (*Для меня остается загадкой – откуда Питер Эйнсуорт взял словосочетание Snooker's Pool. В книге Дрейсона я нашел лишь название The Game Of Snooker, использованное автором. Прим. пер.*). Дрейсон пишет: «Эта игра, еще недостаточно известная и встречающаяся не так часто, является удивительным развитием игры Пирамиды». В своей книге он дает ссылку на то, что авторские права на правила игры принадлежат фирме-производителю бильярдных столов Барроуз & Уоттс (*Burroughes & Watts*).



Альфред Уилкс Дрейсон (1827 – 1901)



Правила бильярда

По сведениям из других источников, есть также и упоминание о комплекте правил, разработанных малоизвестным бильярдистом Джоном Доуландом (*John Dowland*), выступавшим на профессиональном уровне в середине восьмидесятых годов девятнадцатого века. В ранних публикациях некоторые авторы приписывали

авторство изобретения Снукера именно ему. Однако, оказалось затруднительно обнаружить факты, подтверждающие это утверждение. И пусть даже известно, что Доуланд перед своей кончиной в 1901-м году имел тесные связи с фирмой Барроуз & Уоттс, нет свидетельств о том, что он был причастен к Снукеру раньше Невилла Чемберлена.

Игра Чемберлена

Весьма важно отметить сходство упомянутых выше видов игр с современным Снукером, ведь игра, описанная в письме Чемберлена в журнал *The Field*, даже отдаленно не напоминает его. Описывая события, происходившие в 1875-м году в Офицерском клубе 11-го Девонширского полка (*Devonshire Regiment*) в Джабалпуре (*Jubbulpore*), Невилл Чемберлен говорит: «Однажды у меня возникла мысль о том, что популярную среди нас игру Блэк Пул (*Black Pool*) можно усовершенствовать, если помимо черного шара добавить еще один цветной. Это соображение оказалось удачным, и постепенно в игру стали включаться другие цветные шары с большей стоимостью».

Мы столкнулись с принципиальным затруднением, требующим осмысления сути типичных игр, в которые играли на бильярде в то время. Помимо обыкновенного бильярда (*Billiards*), наиболее популярной игрой был Пул (*Pool*). По существу, он происходит от самого раннего вида бильярдной игры, в которой использовались лишь два шара (и не было красных), а каждый игрок пытался забить один из шаров, ударив по нему другим. В 1875-м году Пул был игрой, в которой обычно принимали участие с дюжину игроков, у каждого из которых был собственный биток. Соперники, получая право на удар в круговой последовательности, старались забить шары друг друга. Забитый шар терял свою «жизнь», и его «хозяину» нужно было за это заплатить. Потеряв определенное количество «жизней», игрок выбывал из игры. Чтобы различать шары соперников, их сначала нумеровали карандашами, а впоследствии стали помечать пятнышками, наносимыми краской. Очередность, в которой вступали в игру цветные шары, изначально была следующей: белый, красный, желтый, зеленый и коричневый. Синий, розовый и черный шары были добавлены уже впоследствии, хотя и в упоминаемый период времени они использовались в других бильярдных играх. В игру можно было подключить и дополнительных игроков с цветными битками, помеченными «крестиком» или «пятнышком». Встречались различные вариации обсуждаемой игры, среди которых был и Блэк Пул, упомянутый Чемберленом. Он отличался от базовой игры лишь тем, что черный шар был нейтральным (*не использовался игроками в качестве битка; прим. пер.*). Он устанавливался в самом центре стола и мог объявляться в качестве прицельного шара только после того, как игрок отправил в лузу шар, который ему следовало играть по очередности, установленной правилами.

Отсюда становится очевидным то, что в описании зарождения и развития Снукера, представленном Чемберленом, есть две основные неясности. Во-первых, в его игре не было единого для всех битка, и каждый игрок использовал в качестве него один из шаров на столе (*но не по свободному выбору, а имея право наносить удар только по конкретному шару, назначенному именно этому игроку при жеребьевке перед началом игры; прим. пер.*). А во-вторых, отсутствует упоминание об использовании в игре набора красных шаров. Можно предположить, что красные шары были добавлены позже, если бы Чемберлен не упомянул о включении в игру шаров «с более высокой стоимостью». (*На мой взгляд, автор трактует это упоминание необоснованно узко. Чемберлен вполне мог иметь ввиду то, что включаемые в игру*

цветные шары имели более высокую стоимость по отношению к стоимости шара черного цвета. Прим. пер.). Кроме того, шар красного цвета уже присутствовал в комплекте для Пула, и именно его нужно было забивать первым в стандартной последовательности. (И это высказывание выглядит несколько странным. Здесь автор говорит об одном красном шаре из комплекта Пула, хотя его размышления начались с отсутствия упоминания Чемберленом именно о наборе таких шаров. Прим. пер.).

Видоизменение игры «Пирамиды»

Существовали и многие другие модификации Пула, в которые играли в 1875-м году, но для всех них был характерен основополагающий принцип – у каждого игрока был собственный биток. Впрочем, также была распространена и совершенно иная игра, названная Пирамидами (*Pyramids*). В ней использовались пятнадцать красных шаров, которые расставляли в форме пирамиды на том же самом месте, что и в современном Снукере. Для того чтобы отправить эти красные шары в лузы, игроки коллективно пользовались единственным битком. Когда в такой игре принимали участие более двух человек, ее подчас называли Шелл-аут. Именно о ней упоминал в своем письме капитан Шелдрик. Игра Пирамиды (или Шелл-аут) имела два основных признака, отсутствовавших в игре Чемберлена – единственный биток и набор красных шаров. Так что, не приходится сомневаться в том, что истоки современной игры находились здесь, а не в Блэк Пуле.

Приобщение Комптона Маккензи





Комптон Маккензи (1883 – 1972)

Так почему же после первой публикации заявление Чемберлена не было исследовано более внимательно? Ответ заключается в том, что оно получило весьма весомую поддержку известного писателя и драматурга Комптона Маккензи (*Compton Mackenzie*).

Вскоре после того, как письмо Чемберлена появилось в журнале *The Field*, Маккензи письменно обратился в журнал *The Billiard Player*. Он представил копию претензии на авторство и не оставил ни малейшего сомнения, что полностью ее поддерживает, охарактеризовав как «неопровержимое доказательство». *(На мой взгляд, здесь автор несколько вольно оперирует фактами. В своем письме Комптон Маккензи говорил о приведенных им «неопровержимых доказательствах» того, что Невилл Чемберлен является создателем Снукера, а не о том, что саму претензию можно охарактеризовать как «неопровержимое доказательство» авторства. Прим. пер.)*. Это письмо, опубликованное в апрельском выпуске журнала за 1939 год (см. Приложение 2; прим. пер.), получило аналогичную поддержку главного редактора Харолда Льюиса (*Harold Lewis*), в силу чего разбирательство, по сути, завершилось.

Нужно отметить, что Маккензи посчитал разумным несколько изменить текст оригинального письма Чемберлена, заменив словосочетание «другие цветные шары с большей стоимостью» на «постепенно были добавлены и другие шары с различной ценностью». Не исключено, что Маккензи ясно осознавал то, чего добивался, внося изменения в один-единственный фрагмент первоисточника. *(Позволю себе здесь снова не согласиться с Питером Эйнсуортом. На самом деле, Комптон Маккензи не заменял авторских слов. В этом месте своего письма он не цитировал Чемберлена, а выражал собственное пояснение сути внесенных в игру изменений. Прим. пер.)*.

Маккензи очень хорошо разбирался в разновидностях игры Пул. В его доме на острове Барра (*Isle of Barra*), входящем в архипелаг Гибриды (*Hebrides*), стоял собственный бильярдный стол, на котором он обычно развлекал друзей игрой в Индийский Пул (*Indian Pool*), более известной под названием Слош (*Slosh*). (*Слош – удивительная игра, в которой сочетаются элементы Снукера, Русского бильярда и Карамболя. Ее суть заключается в серийном наборе очков за счет забивания в лузы прицельных шаров и битка, а также карамбольных соударений. Прим. пер.*). Безусловно, он должен был изучить эту историю, но получил ли он удовлетворение от ее достоверности? Пожалуй, да. Но в таком случае, он, несомненно, не уделил достаточно много времени для проведения экспертизы. В автобиографии Маккензи сообщается, что о претензии на авторство он впервые услышал только в начале 1939-го года, узнав подробности от Председателя Ассоциации Бильярда и Совета по Надзору (*Billiards Association & Control Council*) господина Джона Биссета (*John Bisset*). Очевидно, Чемберлен направил в эту Ассоциацию запрос о регистрации своих авторских прав, а документы пролежали некоторое время на столе Биссета, пока он с удивлением раздумывал о том, как с ними поступить. (*Удивленное отношение Биссета здесь выделено особо в связи с тем, что в функции организации, председателем которой он являлся, регистрация авторских прав не входила. Прим. пер.*).

В январе 1939-го года Биссет встретился с Комптоном Маккензи, чтобы пригласить его в Тёрстон Холл (*Thurston's Hall*) на церемонию награждения, намеченную на 4 марта 1939-го года, для вручения приза победителю Чемпионата Мира по профессиональному Снукеру. Вскоре после этого он передал писателю письмо Чемберлена, которое, как полагал Биссет, могло быть полезно Маккензи для подготовки к выступлению на церемонии.

Высказывается предположение о том, что Маккензи мог, по меньшей мере, побеседовать с Чемберленом. В своей автобиографии он говорит: «Я был готов пообещать бывшему фронтовику, что представлю только подлинные факты». Однако, эта важная встреча с одним из самых знаменитых людей Англии почему-то не оставила следа в семейной истории. С помощью расспросов ныне здравствующих потомков семейства Чемберлена было выяснено, что хотя они и осведомлены о его заявлении об изобретении Снукера, история встречи с Комптоном Маккензи, если она вообще состоялась, сейчас утеряна.

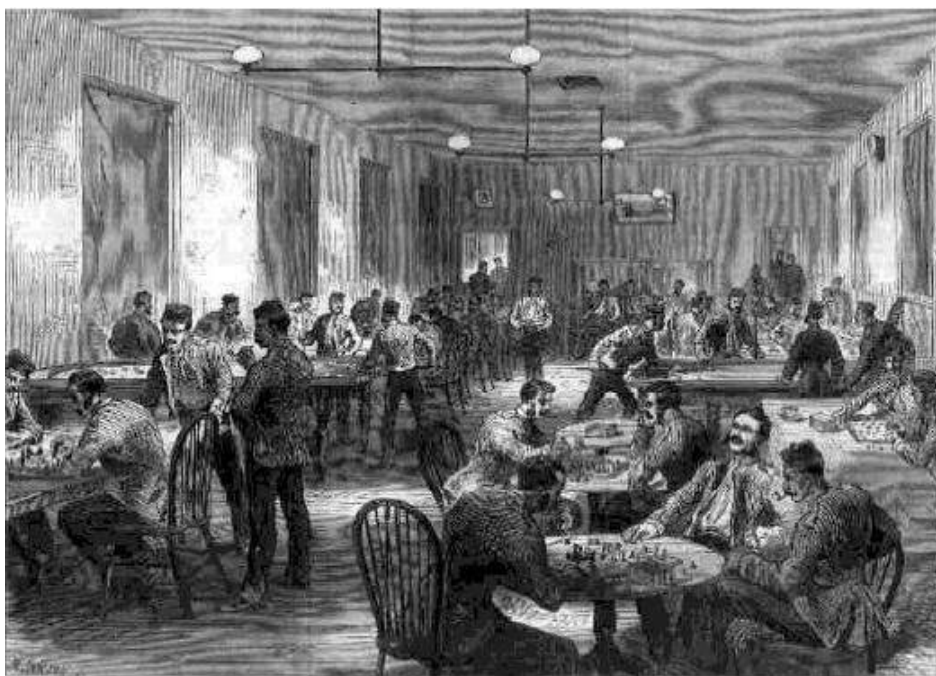
Это бесспорно недостаточно глубокое рассмотрение заявления об авторских правах в целом не дискредитирует сложившееся у Маккензи мнение, однако, несомненно, поднимает вопрос о том, насколько «неопровержимыми» можно считать доказательства.

Другая игра Чемберлена

Часть доказательств Маккензи, полученных им, по-видимому, от Джона Биссета вместе с прочими документами, состояла из ряда писем от военнослужащих, поддерживающих заявление Чемберлена, описывая явно сходные воспоминания о давних временах. Странность этих писем, ссылающихся на период с 1884-го по 1886-й год, заключается в продекларированных утверждениях о том, что Чемберлен продвигал игру Снукер, которая, как оказалось, по существу была такой же, как и игра, описанная капитаном Шелдриком в 1986-м году в письме из Рангуна. То есть, налицо замена несколько модифицированного Блэк Пула на игру, происходящую от Пирамид, и с обеими играми был связан Невилл Чемберлен!

На этом этапе важно допустить, что исходная игра (*модифицированный Блэк Пул; прим. пер.*) не могла преобразоваться в другую (*базирующуюся на Пирамидах; прим. пер.*). И чем глубже будут исследоваться отличия этих и прочих популярных в то время игр, тем сильнее будет убежденность в том, что такое предположение соответствует истине. К тому же, в пользу него есть и свидетельства, приведенные самим Чемберленом.

В 1873-м году он присоединился к Одиннадцатому Девонширскому (пехотному) полку, базировавшемуся в Шимле (*Simla*), и служил под началом своего дяди. Через два года полк перевели в Джабалпур, и так случайно совпало, что именно тогда девятнадцатилетний Чемберлен впервые дал своей игре имя Снукер. В 1876-м году, через несколько месяцев после этого важного события, Чемберлена перевели в Первый Центральный Индийский кавалерийский полк (*Central India Horse*), в котором он оставался до начала Афганской Войны (*Afghan War*) в 1878-м году. Если верить заявлению Чемберлена, его модификация Блэк Пула сразу же приобрела популярность. Он писал: «Офицеры других полков в Джабалпуре последовали нашему примеру и стали развлекаться этой игрой в своих клубах». Но действительно ли там произошли изменения в игре?



Типичный для 70-х годов девятнадцатого века офицерский клуб

По-видимому, **нет**. Одно из писем, представленных Чемберленом, пришло от генерал-майора Уильяма Артура Уотсона (*William Arthur Watson*), служившего в Центральном Индийском кавалерийском полку в чине полковника. Он пишет: «Я ясно помню, как Вы вновь присоединились к полку в 1884-м году. Вы принесли с собой совершенно новую игру, которую называли Снукер или Снукеры». **Нет**, если отметить фразу «когда Вы впервые присоединились к полку в 1876-м». (*Эти слова, которые автор приводит в виде цитаты из письма Уотсона, отсутствуют в упомянутых выше письмах Чемберлена и Маккензи. Но в их правдивости не приходится сомневаться, ведь о том же самом писал Чемберлен в своем заявлении. Прим. пер.*). Несмотря на заявление Чемберлена об изобретении в 1875-м году Снукара, быстро

распространившегося по всей стране, игра была неизвестна в его собственном полку до 1884-го года!

Ясно, что в какой-то момент Чемберлен отказался от своей модификации Блэк Пула, не завоевавшей популярности и быстро стершейся из воспоминаний о Центральном Индийском кавалерийском полке, и воспользовался другой игрой, получившей от него такое же название. Тогда возникает новый вопрос – придумал ли он новую игру или же позаимствовал и переименовал уже существовавшую?

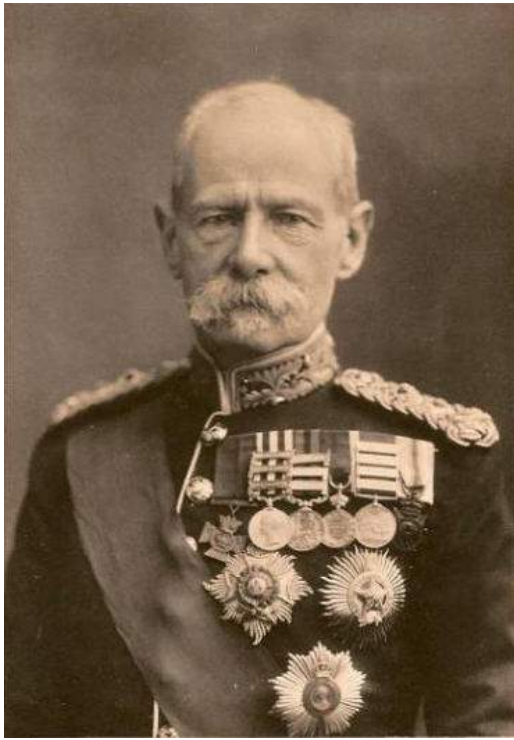
Чемберлен в Индии

Обратившись к фактам военной карьеры Чемберлена в Индии, можно высказать разумное предположение о том, когда именно произошла подмена игр. Несомненно, Чемберлен имел большие связи в кругах военнослужащих, исходившие из устоявшейся семейной традиции выбора карьеры.

Хотя бильярдные столы в Индии встречались довольно часто – в большинстве полков они были установлены в офицерских клубах – поставляла их не Британская Армия. Скорее, это было возложено на офицеров, которые сами их заказывали и оплачивали. Чтобы иметь возможность как-то скрашивать досуг, большинство офицеров были готовы это делать. Впрочем, до того чтобы брать столы с собой в военные кампании, дело не доходило. Чемберлен упоминал о первом из таких походов, в который его отправили. Эта кампания началась в 1878-м году, когда разгорелись военные действия в Афганистане, граничащем с Индией с севера.

В этом году Чемберлен был назначен на службу в штаб фельдмаршала сэра Фредерика Робертса (*Sir Frederick Roberts*) – главнокомандующего объединенной британской военной группировкой в Афганистане. В штабе Чемберлен занимал должность дежурного офицера, находящегося в непосредственном подчинении у адъютанта Робертса капитана Джорджа Тиндала Претимэна (*George Tindal Pretymen*) из Королевской Артиллерии (*Royal Artillery*). Это – важная деталь, к которой мы вернемся позже. Можно весьма уверенно утверждать, что за два с половиной года этой кампании Чемберлену вряд ли удалось увидеть бильярдный стол, а поиграть на нем – тем более. В этот период вся армия, включая и командирский состав, размещалась в палатках, и подобные предметы с собой не перевозились, даже если бы появилась такая возможность. Кроме того, народ Афганистана исповедовал мусульманскую религию и, как отмечал фельдмаршал Робертс, «с фанатической одержимостью ненавидел все европейское». Так что, когда армия захватила Кабул и обосновалась в афганской столице, было бы просто невероятно, если бы британцы обнаружили там какие-нибудь бильярдные столы, ожидающие их при гостеприимном приеме.

Первого сентября 1880-го года в решающей битве под Кандагаром, которой закончилась афганская кампания, Невилл Чемберлен получил «легкое ранение». Практически сразу же после этого войска под командованием Робертса были расформированы и возвращены в свои полки. Чемберлен должен был вернуться в Центральный Индийский кавалерийский полк, однако, как известно, в действительности он попал туда только в 1884-м. Единственной альтернативой (*возвращению в полк; прим. пер.*) было лечение «легкого ранения» в госпитале и/или продленный отпуск в Англии. Последнее вероятнее, так как мы знаем, что главнокомандующий фельдмаршал Робертс и еще один штабист – Джордж Претимэн – поступили именно так.



Фредерик Робертс (1832 – 1914)



Джордж Претимэн (1845 – 1917)

Следующее упоминание о Невилле Чемберлене относится к 1881-й году, когда он возобновляет свою службу в штабе Робертса, который к тому времени был назначен главнокомандующим Мадрасской армии (*Madras Army*). В штабе также несли службу Джордж Претимэн (Королевская артиллерия; помощник военного секретаря), повышенный к тому времени в чине до лейтенанта-полковника, и капитан Ян Гамильтон (пехотный полк Горцы Гордона (*Gordon Highlanders*); адъютант).

Робертс и Претимэн вернулись в Индию 27-го и 28-го ноября 1881 года, соответственно, и отправились в новую штаб-квартиру, расположенную в горном форте в Утакамунде (название которого обычно сокращают до Ути) (*Ootacamund; Ooty*). В течение следующих трех с половиной лет Робертс и его штаб использовали это базовое местоположение, откуда отправлялись в длительные инспекционные поездки в целях, как выразился Робертс, «ознакомления с нуждами и способностями военнослужащих Мадрасской армии». Эта армия включала в себя все полки Южной Индии, в которую в те времена входила и Бирма (*Burma*), примыкающая к Индии с востока.

Примерно в то же самое время Чемберлену предстояло прибыть в Ути и убедиться в том, что этот горный курорт приспособлен именно для отдыха и развлечений. Тогда уже укоренилось мнение о том, что климат в Ути, практически совпадающий с английским, крайне привлекателен как для военнослужащих британской армии, так и для гражданского населения. Регулярные расточительные вечеринки и великосветские развлечения были в порядке вещей, а присутствие главнокомандующего Мадрасской армии служило привлекательной изюминкой для многочисленных гостей, особенно в приятные летние месяцы.



Ян Гамильтон (1853 – 1947)

Ян Гамильтон не присоединился к штабу Робертса одновременно с другими офицерами. Он прибыл в Бомбей на корабле в июне 1882-го года и вскоре после этого добрался до горного форта. Важное значение имеет воспоминание Чемберлена о том, что к моменту прибытия Гамильтона (считавшего Чемберлена, по его собственным словам, старым другом) игра уже существовала. В письме, написанном Гамильтоном в 1938-м году в журнал *The Field*, содержатся такие строчки: «Я никогда не сомневался, что мой старый друг Сэр Невилл Чемберлен изобрел игру Снукер. Я находился в Утакамунде в период с 1882-го по 1884-й год, и там должны остаться некоторые из тех многих людей, которые могут свидетельствовать об убеждении, что своим происхождением Снукер обязан плодотворной мысли Невилла Чемберлена». Появление этого письма – отклик на письменно высказанное предположение о том, что черновик правил Снукаера принадлежит перу Лорда Китченера (*Lord Kitchener*). Однако, поддержка Гамильтоном утверждения Чемберлена о его авторстве не основывается на каких-то сведениях из первоисточников. Основываясь на этом письме, можно не только утверждать, что игра родилась еще до приезда Гамильтона в Утакамунд, но и, что важнее, полностью исключить его участие в создании игры. Могла ли игра уже существовать в Ути до прибытия туда Чемберлена и ждать своего часа, когда он для себя ее откроет и по-новому назовет? Безусловно, это возможно. Чемберлен признает, что игра, построенная на основе Пирамид, была формализована там. Описывая свои более поздние поездки по Индии, он упоминает: «Путешествуя, мы постоянно сталкивались с просьбами представить эту игру. Демонстрация занимала немного времени, и так как повсеместно была известна игра Пирамиды, мы лишь показывали, как добавить остальные цветные шары и поясняли простые правила игры, подготовленные инициативной группой офицеров в Утакамунде в 1882-м году».



*Лорд Робертс с членами своего штаба в Ути в 1883-м году
Слева направо (стоят): полковник Стюарт (Stewart), генерал-майор Годфри Клерк (Godfrey Clerk), лейтенант Невилл Чемберлен, капитан Ян Гамильтон, полковник Дю Кэйн (Du Caine)
Слева направо (сидят): Сэр Фредерик Робертс, лейтенант-полковник Джордж Претимэн*

Приобщение Бирмы

Выбранное направление рассуждений само собой приводит к еще одному возможному источнику создания игры. Из письма капитана Шелдрика мы знаем, что в Снукер играли в Рангуне в феврале 1886-го года. Могло ли случиться так, что здесь он и возник, после чего был обнаружен Чемберленом, впоследствии переименовавшим игру и прихватившим ее с собой в Ути?

По сравнению с популярным курортом Ути, в Рангуне (пусть и не совершенно изолированном от остального мира) игра могла дольше оставаться известной лишь в узких кругах. Рангун был одним из самых удаленных аванпостов британцев в Индии, поэтому офицеры из других полков приезжали в расположенный там гарнизон нечасто. Обычно, поездка из Ути в Рангун занимала не менее десяти дней (семь дней и ночей поездом и три дня на корабле из Мадраса).

Ян Гамильтон высказывается, что в июне 1882-го года Снукер был уже известен в Ути. Определенно, Чемберлену хватило бы времени, чтобы привезти игру из Рангуна, который он посещал во время своего первого визита в Бирму в феврале 1882-го, и прочно внедрить ее в Ути до приезда Гамильтона.

Основным тонким местом этого предположения является то, что игра, в которую играли в Рангуне в 1886-м, несомненно, называлась Снукеры, и если она ранее существовала там под другим названием, то оно, конечно же, использовалось бы и впоследствии. *(Хотя, почему не могло быть так, что Чемберлен, познакомившийся в 1882-м году в Рангуне с новой для него игрой, «с ходу» предложил использовать для нее название Снукеры, ранее не прижившееся для модифицированного Блэк Пула? Это название вполне могло закрепиться как в Рангуне, так и чуть позднее в Ути, когда Чемберлен вернулся туда. Прим. пер.).*

Между прочим, существует еще одно очаровательное предположение, связанное с игрой, описанной капитаном Шелдриком в письме от 2 февраля 1886-го года, в котором он указывает: «Другой ночью я играл [в Снукер; примечание автора] и довольно быстро довел соперников до мысли о том, что в игре они – новички. Думаю, что до конца игры я облапошил их на четырнадцать рупий, это – без малого 25 шиллингов. Больше в тот вечер они не просили меня поиграть в Снукеры». Известно, что фельдмаршал Робертс, в штабе которого служил Чемберлен, прибыл в Рангун 5 февраля 1886-го года, во время своего второго посещения этого района. Поэтому, можно сделать весьма правдоподобное предположение о том, что и Чемберлен в это время находился там. Если его заблаговременно отправили для подготовки визита своего командира, то Чемберлен, весьма вероятно, был одним из игроков, которых Шелдрик выставил простаками!

Однако, вернемся к истории. Известно, что Чемберлен не мог начать продвигать модификацию Пирамид до того, как закончил воевать в Афганистане – приблизительно в ноябре 1880-го года. В Ути же он появился в конце 1881-го года, и там вскоре были написаны правила этой вариации игры. Значит, между указанными событиями прошел примерно один год. Можно весьма уверенно предположить, что большую часть этого периода времени Чемберлен провел в Англии. Мог ли он во время пребывания в Англии изобрести или увидеть новую версию своей игры?

Англия: родина Снукара?

До того, как в 1938-м году Чемберлен обозначил свои претензии, в английской прессе появилось немало предположений по поводу происхождения Снукара. Большинство из них указывало на изобретателя игры – некоего полковника Королевской Артиллерии с фамилией Снукер, хотя иногда назывались и другие чины – капитан или даже майор. В качестве же места рождения игры обычно упоминалась Королевская Военная Академия в Вулуиче. Если верить этим заявлениям, то игра прижилась в Лондоне задолго до возвращения Чемберлена в 1881-м году. На самом деле, по меньшей мере одно заявление содержит слова о том, что игра должна была существовать там уже в 1865-м году.

Однако, в своей книге «Учреждение. История Королевской Военной Академии» («*The Shop. The Story Of The Royal Military Academy*») капитан Фредерик Гордон Гаггисберг (*Frederick Gordon Guggisberg*) припоминает, что первый бильярдный стол был установлен там в 1868-м году. И хотя это воспоминание отводит много времени на то, чтобы создать игру, в опубликованной в 1900-м году книге среди игр, нашедших применение в Учреждении, Снукер не упоминается. Впрочем, в книге есть подтверждение тому, что Снукер – прозвище, которым старшие кадеты награждали кадета первого года обучения, «которого склонны были презирать».



Фредерик Гордон Гаггисберг
(1869 – 1930)



«Учреждение» – Королевская Военная Академия в Вулуиче

Судя по росту популярности игры после ее первого упоминания в газете *Sporting Life* в 1887-м году, кажется весьма неправдоподобным то, что в самом центре Лондона игра могла оставаться неизвестной даже в течение непродолжительного промежутка времени. И уж ни в коем случае такого не могло быть, если бы она появилась в Лондоне еще до заявленного Чемберленом момента изобретения (*то есть, до 1875-го года; прим. пер.*).

Возможно, Чемберлен разработал игру в одном из клубов для военнослужащих, когда находился в Англии в 1881-м году. Как известно, впоследствии он являлся членом клуба *Naval And Military Clubs*, именно который был вполне подходящим заведением, чтобы там была продемонстрирована новая для Лондона игра Снукеры. Но имеющиеся факты противоречат тому, что Чемберлен представил игру в тот период, когда после Афганской войны он не находился на воинской службе. В своем письме в журнал *The Field* он упоминает: «В восьмидесятых годах девятнадцатого века слухи о новой игре дошли до Англии». Если предположить, что Чемберлен лично представил Снукер в своем лондонском клубе в 1881-м году, то такое упоминание выглядит весьма странным.

На самом деле, из письма капитана Шелдрика мы знаем, что в 1886-м году игра была еще мало известна в Англии, но в Индии уже завоевала популярность. По-видимому, это подтверждает, что Снукер родился не в Англии.

Что такое снукер?

Принято считать, что термин «снукер», использованный для названия игры, произошел от прозвища, которым именовали кадетов-первокурсников Королевской Военной Академии в Вулуиче. Оказывается, он использовался уже в начале 70-х годов девятнадцатого столетия, а Чемберлен впервые услышал его в 1875-м. Но откуда, в действительности, этот термин появился? Из словарей известно, что фраза «*Sock a Snook*» («показать длинный нос»; *прим. пер.*) впервые появилась в печати уже в 1791-м году. Было высказано предположение, что новобранцы заработали такое прозвище из-за привычки нахально «показывать нос» своим офицерам, не находящимся в это

время на службе. Если провести серьезное исследование, то такой «легкомысленный» образ армии того времени вряд ли его выдержит.

Другое предположение было сделано лейтенантом-полковником Хауэллом (*G.L.H.Howell*). В письме, опубликованном в журнале *The Billiard Player* в 1939-м году, он говорит, что термин представлял собой «искаженное со временем слово «Neux» (произносимое как «нукс»; прим. пер.), применявшееся при обращении к кадету-новичку».

В 50-х годах девятнадцатого века в Лондонских театрах, в самые ранние дни разнообразных постановок Мюзик Холла, выступал комедийный дуэт «Хукер и Снукер». Могло ли случиться так, что образ мистера Снукера был настолько нелеп, что кто-то из старших кадетов с сарказмом присвоил его имя несчастному новичку в Вулуиче, а затем оно прилипло к другим молодым кадетам? К сожалению, это всего лишь догадка, так как глубокие исследования не позволили обнаружить ничего большего о господах Хукере и Снукере, чем несколько газетных рецензий. И все же, остается небольшой шанс, что этот, ныне безвестный, актер оставил миру в наследство свое имя, которое в наши дни обрело большую известность, чем при его жизни.

Индийский вклад в известность

Так как альтернативы отпадают, то в качестве наиболее вероятного места рождения игры Снукееры для нас остается горный форт в Ути. С помощью прочих доступных нам свидетельств мы можем довольно точно датировать это событие декабрем 1881-го года. В это время Чемберлен со своими товарищами-офицерами праздновал Рождество накануне своего первой инспекционной поездки с Робертсом в январе 1882-го года.

По тем же причинам, по которым мы исключили Королевскую Военную Академию в Вулуиче из списка возможных «тайных укрытий» для игры, мы должны отбросить и мысль о том, что игра уже существовала в Ути до прибытия Чемберлена. Это было не отдаленное затерянное поселение, а место, регулярно посещавшееся в летние месяцы офицерами Мадрасской армии. Если бы Снукер существовал в течение хоть какого-нибудь промежутка времени до приезда Чемберлена, то непременно уже распространился бы по Индии под тем названием, какое имел в то время.

Вот что говорит об этом периоде сам Чемберлен: «Каждое лето в этом очаровательном горном курорте собирались многочисленные визитеры, приезжавшие поохотиться со сворами гончих собак или просто ради смены климатических условий. Среди них были офицеры из таких больших гарнизонов, как Бангалорский (*Bangalore*) и Секундерабадский (*Secunderabad*), а также жизнерадостные колонизаторы из Майсура (*Mysore*) и Курга (*Coorg*) (современное название – *Kodagu*; прим. пер.), подъезжавшие на несколько дней, чтобы поскакать на лошадях по горам «Кунда» (*The Koondas*) или весело провести время. Снукер быстро стал «визитной карточкой» клуба. Со временем слухи об игре распространились «по городам и весям», и о ней узнали любители бильярда по всей Индии».

Весьма важно, что Чемберлен отчетливо указывает на то, что игра была представлена во время его пребывания, и сделал это он не в одиночку, а с помощью прочих людей. Он пишет: «Я имел честь служить в его штабе (в штабе Робертса; прим. пер.), и вместе с прочими сослуживцами мы представили игру в Ути».

«Прочие сослуживцы», вовлеченные Чемберленом в представление игры, это – уже упомянутые лейтенант-полковник Джордж Тиндал Претимэн и капитан Ян Гамильтон.

Правда, в своих письмах Гамильтон отказывается от собственной вовлеченности в этот процесс. Следовательно, из высказывания Чемберлена следует, что в Ути Снукер «представляли» он сам и Джордж Претимэн.

Следует вспомнить, что Чемберлен и Претимэн познакомились во время Афганской Войны, когда вместе служили в штабе Робертса. Если игра Снукеры уже существовала в Вулуиче, хотя и называлась при этом по-другому, то Претимэн, вероятно, знал бы о ней. Мог ли Чемберлен назвать Снукером ту игру, которая была известна Претимэну? Главное затруднение, на которое наталкивается такое предположение, заключается в том, что Претимэн стал выпускником Академии в 1865-м году, то есть за три года до того, как там появился первый бильярдный стол! К тому же, если бы Чемберлен с Претимэном во время Афганской Войны обсуждали игру и согласовывали ее формат, то Чемберлен наверняка постарался бы воспользоваться благоприятной возможностью опробовать ее в лондонских клубах, когда возвратился в Англию.

Так как оба офицера в середине января 1882-го года отправлялись вместе с Робертсом в поездку по Бирме, то, вероятнее всего, Чемберлен и/или Претимэн разработали игру во время первого месяца их пребывания в Ути. Вероятно, мы никогда не узнаем – кто из них первым предложил объединить шары из Пула с набором пирамидных шаров, но можем быть твердо уверены в том, что Чемберлен принимал участие в создании игры, даже если просто дал ей название, которое впервые озвучил в 1875-м году.





Клуб в Утакамунде

Герой поневоле

Почему же Невилл Чемберлен так долго ждал момента, чтобы озвучить свои авторские претензии? Многие полагают, это обусловлено тем, что к современному виду игры он был причастен весьма незначительно. По всем отзывам, он, несомненно, был энтузиастом, в 1882-1886-х годах энергично пропагандировавшим игру. Из свидетельств, упомянутых Комптоном Маккензи, нам известно, что в этот период времени Чемберлен лично представил игру как минимум в четырех различных полках Мадрасской армии.

В 1885-м году он был рад признать, что является изобретателем Снукера, когда его в таком качестве представили профессиональному бильярдисту из Англии, посещавшему в этом году Калькутту. Это придает еще больше загадочности нежеланию Чемберлена в более поздние годы обнародовать факт своей причастности к созданию игры.

После того, как в 1884-м году Чемберлен покинул штаб Робертса, его военная карьера по-настоящему пошла в гору. В 1889-м он получил чин лейтенанта-полковника, а в следующем году был назначен военным секретарем Правительства Кашмира (*Kashmir Government*), ответственным за реорганизацию Кашмирской армии. В 1899-м году Чемберлен покинул Индию и последовал за фельдмаршалом Лордом Робертсом в Южную Африку, где снова служил в его личном штабе. В следующем году он уволился из армии и переместился несколько ближе к дому, когда был назначен главным инспектором Королевской Ирландской Полиции (*Royal Irish Constabulary*), в которой прослужил до выхода в отставку в 1916-м году. В это время он проживал в пригороде Каслнок (*Castleknock*) графства Дублин (*Dublin*) в Ирландии.

Могло быть так, что в это время Чемберлен практически не обращал внимания на развитие Снукера, и его не тревожили возникающие вопросы, касающиеся происхождения игры. После выхода в отставку он переехал в маленький городок Эскот (*Ascot*) в графстве Беркшир (*Berkshire*), где прожил до своей смерти 28 мая 1944-го года. Находясь там, Чемберлен, несомненно, был осведомлен о развитии Снукера. Являясь членом клуба *Naval And Military Clubs*, который он часто посещал, Чемберлен должен был видеть, как растет популярность игры.

Впрочем, необходимо вспомнить, что еще один кандидат на роль создателя игры – Джордж Претимэн – тоже хранил молчание по обсуждаемой теме. В ноябре 1894-го года Претимэн покинул Индию и возвратился в Англию, где пробыл в течение пяти лет, не находясь на службе. Когда начались военные действия в Южной Африке, он вернулся в армию под командование Лорда Робертса. Претимэн ушел в отставку в

1907-м году и десять лет спустя умер в возрасте 72-х лет. У него имелось много возможностей, чтобы при желании включиться в дискуссию.

Вовлечение Австралии

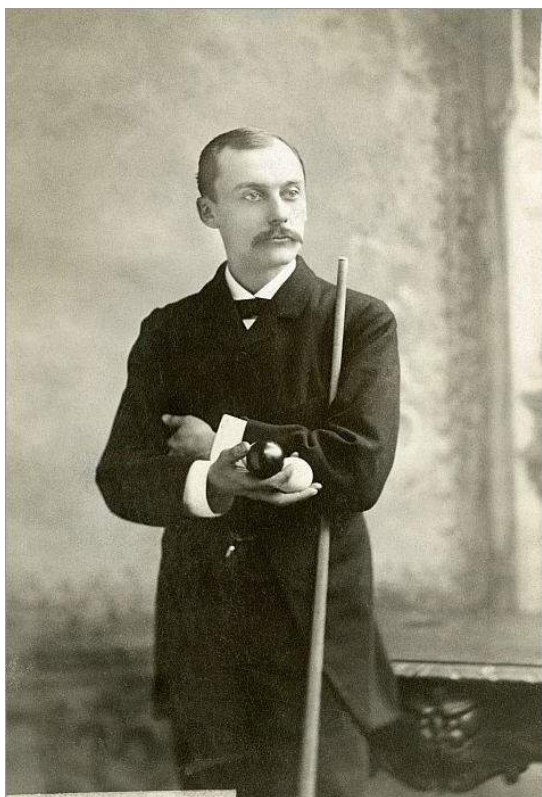
Практически в виде отступления от этой истории выступает дразнящая ложными надеждами перспектива отыскать истоки игры в Австралии.

В своем письме Чемберлен упоминает, что однажды вечером («кажется, это было в 1885-м году») он встретился с профессиональным игроком из Англии, которому растолковал правила игры. Чемберлен говорил: «Сожалею, что не помню его имени. Вероятно, он был ровесником Джона Робертса (*John Roberts*) и Уильяма Кука (*William Cook*)». Вскоре после этого в журнал *The Field* пришло письмо от господина Камберледжа (*F.H.Cumberlege*), заявившегося, что «тем профессионалом, возможно, был сам Джон Робертс, посещавший Калькутту в 1885-м году». И хотя Чемберлен не полностью уверен в точности даты, это предположение представляется вполне вероятным – ведь едва ли он бывал в Калькутте после 1886-го года; в то время Чемберлен присоединился к кампании в Бирме, после чего находился в Кашмире.

Предположение о том, что Чемберлен встречался с самим Чемпионом по английскому бильярду, выглядит привлекательным, чтобы его с готовностью принять. Но, к сожалению, воспоминания господина Камберледжа представляются ошибочными. Не существует документальных подтверждений тому, что Джон Робертс бывал в Индии как в 1885-м году, так и в предшествующий ему и последующий годы. Да и неправдоподобно то, что Чемберлен позабыл детали знакомства с игроком, который не только был знаменит и известен даже в Индии, но и оказался однофамильцем его собственного командира. К тому же, всем, кто изучал карьеру Джона Робертса, должно быть понятно, что если бы он обнаружил столь интересную игру, то стал бы ее энергично рекламировать. А Робертс никогда даже не упоминал игру Снукер, и наверняка нет никаких письменных свидетельств о том, что он играл в нее до того, как через много лет после появления Снукер стал популярен в Англии.

На самом деле, свидетельством о первом знакомстве Джона Робертса со Снукером являются слова его сына Джона У. Робертса, который в 1938-м году отправил в журнал *The Billiard Player* письмо. В нем он сообщил, что его отец познакомился с новой игрой, когда в конце 1893-го года находился в турне по Америке. Он говорит, что в той игре «шары были обычного для Америки размера – с диаметром 2,5 или 2,625 дюйма, шесть (цвета слоновой кости) шаров имели нанесенные посередине полосы густых цветов, а с двух сторон на неокрашенных частях поверхностей были пронумерованы: желтый шар – цифрой 2, зеленый – цифрой 3, коричневый – цифрой 4, синий – цифрой 5, розовый – цифрой 6 и черный – цифрой 7. *(Иными словами, на поверхностях цветных шаров были указаны их стоимости. Прим. пер.)*. Набор дополняли пятнадцать красных шаров и биток». Он продолжает: «Мой отец был так захвачен этой игрой, что привез в Англию не только комплект таких шаров, но еще и троих американских игроков. Одним из них был Слоссен (*Slossen*), а другим, кажется, Ив (*Ives*). Первая игра в Снукер в исполнении этих американских игроков, свидетелем которой я был, стала в то время небольшой сенсацией, но еще большего восхищения публики заслужили трюковые удары в исполнении Слоссена». *(Несомненно, речь идет о великих американских игроках, известных на весь мир: Джордже Слоссоне (George F. Slosson), известном в свое время по прозвищу Студент, и Фрэнке Иве (Frank C. Ives), которому было присвоено прозвище Молодой Наполеон. Они внесли огромный вклад в развитие бильярдной игры и, в частности, Снукера. Прим. пер.)*. Это, определенно, заставляет отбросить все мысли о том, что

Джон Робертс открыл для себя эту игру в Индии за восемь лет до указанных событий. Хотя, здесь появляется еще одна загадка – где была создана эта любопытная американская игра в Снукер, и что с ней случилось? Тем не менее, мы знаем, что к ноябрю 1893-го года, когда Робертс возвратился из Америки, английская версия Снука уже укоренилась в Лондоне.



Джордж Слоссон
(1854 – 1949)



Фрэнк Ив
(1866 – 1899)

Так, кого же повстречал Чемберлен в Индии в 1885-м году? Единственным выдающимся профессиональным игроком, который мог находиться там в это время, был Фред Шортер (*Frederick James Shorter*), покинувший Англию в мае 1885-го года, чтобы добраться до Австралии. Он болел туберкулезом и был намерен совершить долгий морской вояж. Некоторая доля иронии заключена в том, что это посоветовал ему сам Джон Робертс. Шортер уже путешествовал в Индию (в 1880-м году), и, возможно, останавливался там, ненадолго прерывая свой круиз. Поэтому, он мог иметь возможность для встречи с Чемберленом. Известно, что Шортер прибыл в австралийский город Мельбурн приблизительно в июне 1885-го года. Несмотря на свою болезнь, там он с успехом провел ряд публичных матчей, организованных Генри Аптоном Олкоком (*Henry Upton Alcock*) – известным производителем бильярдных столов.

Привез ли Шортер с собой экземпляр правил Снука, который передал Олкоку? А, может быть, он отдал его Фрэнку Смитту (*Frank Smith*) – ведущему в то время бильярдисту Австралии, связанному контрактом с Олкоком? Известно, правда, что Смит заявлял о совместном с Генри Олкоком изобретении Снука «по просьбе военнослужащих индийской армии», посетивших клуб Виктория (*Victoria Club*) в Мельбурне «примерно в 1887-м году».

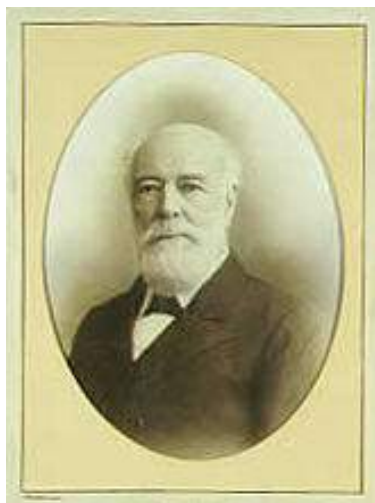
После своего приезда в Австралию Фредерик Джеймс Шортер прожил недолго. Болезнь окончательно сломила его 22 августа 1885-го года в городке Дениликин (*Deniliquin*), в штате Новый Южный Уэльс (*New South Wales*), где он провел свои последние дни в кругу семьи. Однако, заманчиво поверить в то, что он внедрил игру Чемберлена в Австралии.



Джон Робертс
(1847 – 1919)



Фредерик Джеймс Шортер
(1852 – 1885)



Генри Аптон Оллок
(1823 – 1912)

Заключительные соображения

Несмотря на то, что было проведено немало обширных исследований, до сих пор мне не удалось обнаружить никаких заслуживающих доверия свидетельств,

подтверждающих существование игры до того момента времени, который Невилл Чемберлен определил в качестве даты ее рождения. Не было найдено и подтверждений тому, что в Снукер играли где-либо, помимо Индии, в течение длительного времени после указанной Чемберленом даты. Это – хорошее известие для тех, кто поддерживает заявление Невилла Чемберлена о праве называться создателем игры.

Тем не менее, главной неразрешенной проблемой остается то, что существовали две разобщенные версии игры. И строить умозаключения, полагая, что одна версия развилась из другой естественным путем, можно лишь с большой натяжкой. Я твердо убежден в том, что они должны были разрабатываться независимо друг от друга.

Конечно, Сэр Невилл Чемберлен может быть единоличным автором обеих версий. Безусловно, он был вовлечен в процесс продвижения первой, а затем и второй версии игры. Свидетельство об авторстве, представленное самим Чемберленом, выглядит вполне убедительно, когда речь идет о том, что в 1875-м году он придумал модификацию Блэк Пула. Но оно (*свидетельство об авторстве; прим. пер.*) представляется гораздо более шатким при распространении на модификацию Пирамид (современную игру), которую мы можем отследить только с 1882-го года (если опираться на надежные свидетельства).

Бремя правдоподобности подсказывает, что метаморфоза между двумя версиями – по меньшей мере, проявляющаяся в том, насколько Чемберлен имел к ним отношение – в действительности случилась где-то в конце 1881-го года в индийском горном форте Утакамунд. Она, несомненно, полностью завершилась в январе 1882-го года. Сам Чемберлен не утверждает, что представлением игры в Ути он занимался в одиночку, а делится лаврами с лейтенантом-полковником Джорджем Тиндалом Претимэном.

Хотя и соблазнительно связать Джорджа Претимэна с ранними историями, объединявшими игру и капитана или полковника Снукара из Королевской Артиллерии, не все составные части такой теории гармонично сочетаются друг с другом. Кандидатура Претимэна, конечно, удовлетворяет связи с Артиллерией, ведь он закончил Королевскую Военную Академию в Вулуиче. В то время, когда, как мы полагаем, игра впервые появилась, Претимэн находился на воинской службе в звании Полковника, хотя он и Чемберлен не соответствовали рангу «капитана Снукара» в те три года, когда находились в Ути. Претимэн был для Чемберлена и Гамильтона вышестоящим офицером и вместе с ними совершал инспекционные поездки, посещая одни и те же полки. Так продолжалось до 1884-го года, когда он прекратил службу в штабе фельдмаршала Робертса, после чего мог продвигать игру самостоятельно. Даже, если бы Джордж Претимэн был определен на роль мифического «полковника Снукара», это стало бы всего лишь подтверждением его связи с игрой, о чем мы были осведомлены и раньше, но не дало бы нам никаких новых доказательств того, что игру создал именно он.

Был ли Чемберлен до конца правдив, когда говорил о значимости своей роли в создании игры? Мы должны полагать, что да. Когда, по прошествии многих лет, Чемберлен написал письмо в журнал *The Field*, ему было уже 82 года, и трудно предположить, что он имел какие-то другие побудительные мотивы, помимо желания изложить все факты так, как он был о них осведомлен.

Все имеющиеся свидетельства указывают на то, что кто-то из двоих – Невилл Чемберлен или Джордж Тиндал Претимэн – предложил взять за основу игру Пирамиды и добавить к ней шары из Пула, назначив им различные стоимости. Вероятно, мы никогда не узнаем, кто из них это сделал. Однако, мы можем, имея на то основания,

быть уверены в том, что название Снукер было присвоено игре по предложению Чемберлена.

Так что, пожалуй, полковник Сэр Невилл Фрэнсис Фитцджеральд Чемберлен заслуживает места в истории как создатель современной игры Снукер, хотя, в этой версии до сих пор есть вопросы, оставшиеся без ответа.

Благодарности

Выражаю мои благодарности Стивену Коксу (*Stephen J. Cox*), который представил неоценимую исследовательскую информацию из Австралии, а также Роджеру Ли (*Roger Lee*) и Джэку Бен-Натану (*Jack Ben-Nathan*) за предоставленные возможности доступа к материалам из их личных собраний.

Приложение 1

Письмо Невилла Чемберлена в журнал *The Field*, опубликованное 19 марта 1938 года (стр. 677)

Сэр! В Вашем выпуске от 19-го февраля я с интересом прочитал статью о происхождении Снукара. Рад сообщить, что могу рассказать Вам о том, как игра была создана в 1875-м году – 63 года назад.

В то время я был молодым офицером и нес службу в Девонширском полку, располагавшемся в Джабалпуре – городе Центральной Провинции Индии. В сезон дождей мы – молодые младшие офицеры – проводили долгие и дождливые послеполуденные часы за бильярдным столом в нашем клубе. Однажды у меня возникла мысль о том, что популярную среди нас игру Блэк Пул можно усовершенствовать, если помимо черного шара добавить еще один цветной. Это соображение оказалось удачным, и постепенно в игру стали включаться другие цветные шары с большей стоимостью.

Как-то мы играли с офицером из полевой артиллерии Джабалпура. Рассказывая о времени, проведенном в Вулуче, он упомянул слово «снукер» и объяснил, что так называли неопытных кадетов, начавших обучение в Королевской Военной Академии. Подобным прозвищем старшие по рангу товарищи награждали гардемарин в Королевском военно-морском флоте.

Этот термин оказался для меня новым, и вскоре представилась благоприятная возможность, чтобы его применить. Когда кто-то из нашей компании не забил близко располагавшийся у угловой лузы цветной шар, я воскликнул: «Да ведь ты – сущий снукер»! Необходимо было объяснить присутствовавшим значение этого слова. Чтобы несколько утешить промахнувшегося, я добавил, что все мы, образно говоря – снукеры в игре и высказал соображение о том, что очень подходяще ее так и именовать. Это предложение было воспринято с восторгом, и с тех пор игра стала называться Снукер. Офицеры других полков в Джабалпуре последовали нашему примеру и стали развлекаться этой игрой в своих клубах.

В 1876-м году я покинул Девонширский полк и присоединился к Центральному Индийскому кавалерийскому полку, где игра понравилась моим новым сослуживцам. Но видоизменяться Снукер начал мало-помалу только после окончания Афганской Войны 1878-1880-х годов. В конце 1881-го года генерал Сэр Фредерик Робертс принял командование Мадрасской армией и каждое последующее лето отправлялся в Утакамунд. Так продолжалось до осени 1885-го года, когда его назначили главнокомандующим Британских войск в Индии. Я имел честь служить в его штабе, и

вместе с прочими сослуживцами мы представили игру в Ути. Каждое лето в этом очаровательном горном курорте собирались многочисленные визитеры, приезжавшие поохотиться со сворами гончих собак или просто ради смены климатических условий. Среди них были офицеры из таких больших гарнизонов, как Бангалорский и Секундерабадский, а также жизнерадостные колонизаторы из Майсура и Курга, подъезжавшие на несколько дней, чтобы поскакать на лошадях по горам «Кунда» или весело провести время. Снукер быстро стал «визитной карточкой» клуба. Со временем слухи об игре распространились «по городам и весям», и о ней узнали любители бильярда по всей Индии.

Правила игры были составлены и вывешены в бильярдной комнате. И сейчас я, наконец, могу исправить заблуждение о том, что они были написаны Лордом Китченером. Во времена нашего пребывания в Утакамунде его там не было. Думаю, что до войны в Южной Африке лорд Китченер не посещал Индию.

В восьмидесятых годах девятнадцатого века слухи о новой игре дошли до Англии. Как-то вечером (кажется, это было в 1885-м) я ужинал вместе с моим другом и гостеприимным хозяином – последним Махараджей Куч-Бихара (*Cooch Behar*) – в его прекрасном доме в Калькутте. После ужина он провел нас в бильярдную комнату и познакомил с известным английским игроком-профессионалом, приехавшим в Индию на несколько недель, чтобы дать хозяину уроки бильярда. Игрок сказал Махарадже, что перед отъездом из дома его просили выяснить некоторые подробности о Снукере, который уже успел заработать неплохую репутацию в Англии. Наш хозяин с улыбкой указал ему на меня и сказал, что я могу поделиться полнейшей информацией об игре, так как ее придумал именно я. Я рассказал мастеру об игре все, что он захотел услышать, за что он, в свою очередь, искренне меня поблагодарил. Сожалею, что не помню его имени. Вероятно, он был ровесником Джона Робертса и Уильяма Кука. Возможно, кто-то из самых старых членов Ассоциации Бильярда и Совета по Надзору может вспомнить – кто из профессионалов ездил в то время в Индию обучать Махараджу бильярду.

Мне доставило огромное удовольствие узнать о том, что Снукер был столь благосклонно принят в Англии. Добавлю, что я испытываю чувство родительской гордости, когда в наши дни в шесть часов вечера слушаю информационную сводку Би-Би-Си (*B.B.C. – British Broadcasting Corporation*), в которой вежливый ведущий информирует людей о результатах сыгранных Снукерных матчей.

С уважением, Ваш
Невилл Ф. Ф. Чемберлен (Полковник, Сэр)

Эскот

Приложение 2

Письмо Комптона Маккензи в журнал *The Billiard Player*, опубликованное в апреле 1939 года (стр. 12-13)

В опубликованной в прошлом году журналом *The Field* статье было выдвинуто предположение о том, что игра Снукер зародилась в Королевской Военной Академии, расположенной в Вулуиче. В этой Академии офицеры Королевской Артиллерии и Королевских Инженерно-саперных Войск (*Royal Engineers*) проходят учебу в качестве кадетов.

Предположение выглядело правдоподобным, ведь кадета первого года обучения в «Учреждении» (так нередко фамильярно именуют Королевскую Военную Академию) называют «снукером». Это прозвище – искаженное со временем слово «Neux», применявшееся при обращении к кадету-новичку. Нужно вспомнить, что Академия была образована в далеком 1741-м году.

Автор статьи заявил, что Лорд Китченер переписал в «Учреждении» исходные правила Снукера, привез их в индийский город Утакамунд и вывесил там в Клубе.

Это заявление официально опроверг генерал Сэр Ян Гамильтон в письме в журнал *The Field*, датированном 11-м июля 1938-го года. Фактически Лорд Китченер никогда не бывал в Индии до тех пор, пока Снукер стал там популярной игрой.

Исследование показало, что истоки Снукера далеки от «Учреждения», а игра была придумана в Джабалпуре в 1875-м году полковником Сэром Невиллом Чемберленом, который к счастью до сих пор находится в добром здравии и хорошо помнит обстоятельства, связанные с обсуждаемой темой.

Это случилось в сезон дождей, когда Сэр Невилл, будучи молодым младшим офицером Девонширского полка, в дождливое послеполуденное время проводил многие часы за бильярдным столом в клубе, играя в Блэк Пул. Он предложил разнообразить игру, поместив на стол дополнительный цветной шар. Постепенно были добавлены и другие шары с различной ценностью.

Однажды «Девонширцы» пригласили в гости офицера из Полевой Артиллерии (*Field Battery*) Джабалпура, рассказавшего Чемберлену о прозвище «снукер», которым награждали кадетов первого года обучения в Вулуиче. Прочитав собственные слова сэра Невилла: «Этот термин оказался для меня новым, и вскоре представилась благоприятная возможность, чтобы его применить. Когда кто-то из нашей компании не забил близко располагавшийся у угловой лузы цветной шар, я воскликнул: «Да ведь ты – сущий снукер»!»!

«Необходимо было объяснить присутствовавшим значение этого слова. Чтобы несколько утешить промахнувшегося, я добавил, что все мы, образно говоря – снукеры в игре и высказал соображение о том, что очень подходяще ее так и именовать. Это предложение было воспринято с восторгом, и с тех пор игра стала называться Снукер».

В 1876-м году Сэр Невилл Чемберлен покинул «Девонширцев», чтобы присоединиться к Центральному Индийскому кавалерийскому полку, прихватив с собой новую игру. Через год или два началась Афганская Война – более опасное состязание, в котором молодой Чемберлен получил легкое ранение.

Тем не менее, к счастью для себя самого и для замечательной игры, от которой сегодня мы получаем такое удовольствие, создатель Снукера вылез из Индии и в конце 1881-го года был направлен на службу в штаб генерала сэра Фредерика Робертса, назначенного главнокомандующим Мадрасской армией. Вместе с Робертсом он проводил каждое лето в горном форте в Утакамунде, широко известном как Ути.

Туда приезжали офицеры из таких больших гарнизонов, как Бангалорский и Секундерабадский, а также колонизаторы из Майсура. Всем им пришлось по душе Снукер, ставший основной игрой Клуба Ути, в бильярдном зале которого вывесили написанные правила игры. Но сделал это не Лорд Китченер.

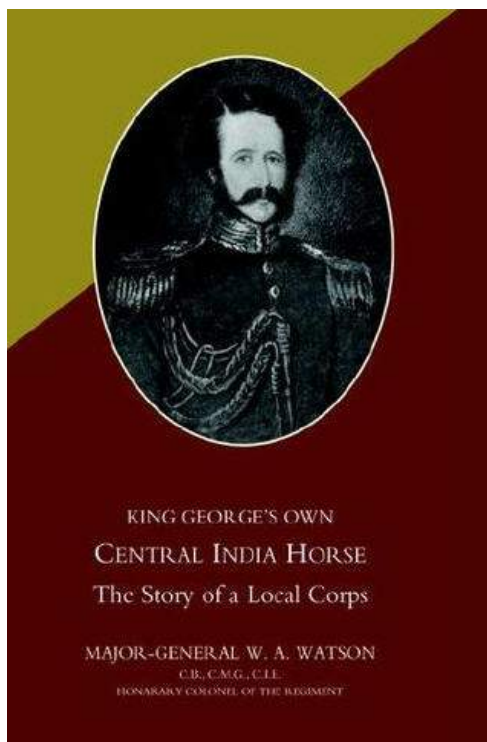
В течение восьмидесяти лет слухи об игре, родившейся в Индии, достигли Англии. Как-то вечером, за ужином в Калькутте с Махараджей Куч-Бихара, Сэр Невилл Чемберлен был представлен известному профессиональному бильярдисту, приглашенному из Англии, чтобы преподать несколько уроков игры.

Этот профессионал сказал Махарадже, что в Англии его попросили отыскать правила новой игры Снукер. В ответ Махараджа представил ему сэра Невилла

Чемберлена в качестве лучшей кандидатуры для того, чтобы получить интересующую информацию об игре, так как он был ее создателем.

В письме в журнал *The Field*, датированном 19-ым марта 1938 года, Сэр Невилл сообщил, что сожалеет о том, что не знает имени профессионала, но думает, что он, должно быть, был ровесником Джона Робертса и Уильяма Кука. Спустя одну или две недели господин Камберледж письменно высказал Невиллу Чемберлену предположение, что этим профессиональным игроком, вероятно, был сам Джон Робертс, который в 1885-м году посещал Калькутту. Господин Камберледж добавил, что помнит, как весной 1884-го года в Куч-Бихаре после охоты Махараджа ознакомил его с новой игрой Снукер.

Сэр Невилл Чемберлен получил от нескольких известных людей подтверждение права именоваться создателем Снукара. Генерал-майор Уильям Артур Уотсон, служивший в Центральном Индийском кавалерийском полку в чине полковника, писал: «Я ясно помню, как Вы вновь присоединились к полку в 1884-м году. Вы принесли с собой совершенно новую игру, которую называли Снукер или Снукары. В ней использовались черный, розовый, желтый и зеленый шары. Мы все понимали, что она была Вашим детищем. Мы страстно ей увлеклись».

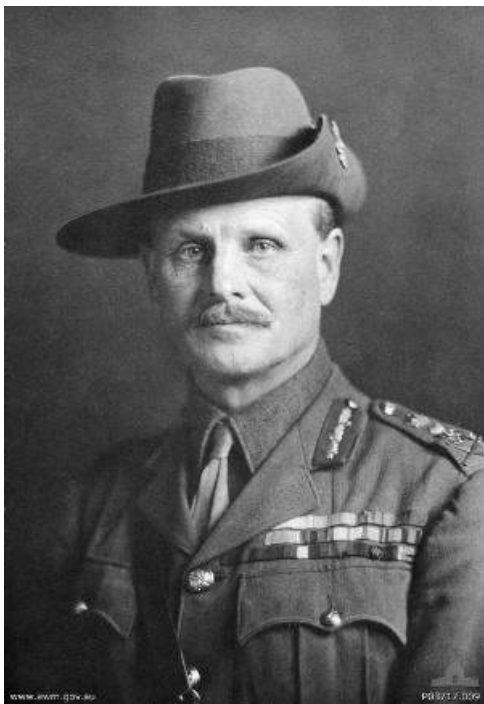


Уильям Артур Уотсон
(1860 – 1944)



Джон Хэнбери-Уильямс
(1859 – 1946)

Генерал-майор Сэр Джон Хэнбери-Уильямс (*Sir John Hanbury-Williams*) (полковник 43-го Оксфордширского и Бакингемширского легкого пехотного полка) (*Oxfordshire And Buckinghamshire Light Infantry*) писал: «Я всегда придерживался мнения, что Вы представили игру Снукер в 43-м полку в 1884-1885-м году. Безусловно, до того как Вы прибыли и продемонстрировали ее нам, в Снукер в 43-м полку не играли. Надеюсь, Вы удостоитесь почетного права называться создателем игры».



Уильям Ридделл Бидвуд
(1865 – 1951)



Уолтер Лоуренс
(1857 – 1940)

Фельдмаршал Лорд Бидвуд (*Lord William Riddell Birdwood*) писал: «Я хорошо помню, что в 1885-м году, когда я был младшим офицером Бангалорского полка, Вы представили игру Снукеры в клубе 12-го уланского полка (*12th Royal Lancers*)».

Сэр Уолтер Лоуренс (*Sir Walter Roper Lawrence, Bt.*) писал: «Когда в 1886-м году мы впервые встретились в Шимле (*Simla*), где Вы были с главнокомандующим Лордом Робертсом, и впоследствии, когда мы вместе служили в Кашмире, я всегда считал Вас изобретателем Снукера. И я знаю, что такое же представление было у моих друзей. Совсем недавно, в прошлом 1937-м году, я рассказывал некоторым своим товарищам в Англии, обсуждавшим Снукер, что удостоился чести быть близко знакомым с создателем игры».

Свидетельства этих и других весьма известных офицеров окончательно опровергли выдвинутое с некоторой настойчивостью в журнале *The Field* предположение о том, что Снукер зародился в Королевской Военной Академии в Вулуиче. Для меня было честью представить в печати настолько неопровержимые доказательства.

К этому нечего добавить. Остается лишь от имени всех многочисленных поклонников, играющих в Снукер по всему миру, на 84-м году жизни пожелать полковнику Сэру Невиллу Чемберлену на протяжении долгих лет получать удовольствие от осознания того, что он является изобретателем игры, уже 63 года доставляющей людям столько положительных эмоций.

Мне остается сожалеть лишь о том, что он не видел, как играет Джо Дэвис (*Joe Davis*). Он бы ощутил себя еще более гордым от того, что открыл путь к такому изяществу и точности, на которые способен человек.

Комптон Маккензи