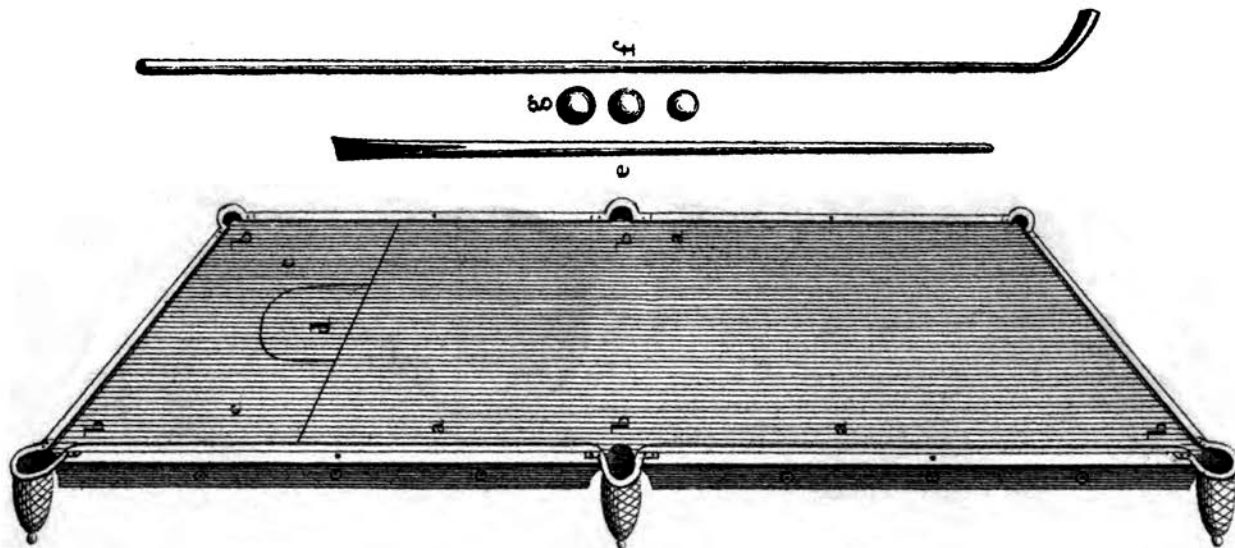


Енох Уайт
Практический трактат по игре в бильярд

Enoch White
A Practical Treatise on the Game of Billiards
London, 1807

Перевод с английского языка: Сергей Тихонов; январь 2017

Последние изменения внесены: 13 апреля 2020



Анонс

Поначалу в планы автора входило написание небольшого руководства, составленного из простеньких коротких указаний. Но с учетом того, что печатные работы по бильярду в этой стране вообще не выходили в свет, он весьма быстро понял, что принесет читателям гораздо больше пользы, придав работе больший размах.

Вынося свой труд на суд общества, автор очень надеется, что представленный материал будет полезен не только для новичков, но и может использоваться как справочный материал теми, кто уже достиг определенного понимания игры.

Недостатком работы является то, что автор более разумен, возможно, чем какой-либо другой человек. Но это же может оказаться и достоинством, ведь лучше всех способен выносить оценки тот, кто обладает обширными знаниями по обсуждаемой теме, и кто, следовательно, знает трудности систематизированного описания настолько разносторонней игры, как Бильярд.

Из основных затруднений, с которыми должен был столкнуться автор, *во-первых*, следует выделить трудность установления неизменных указаний для правильного выбора определенных способов ведения игры, которые предпочтительнее иных – ведь такой выбор должен неизменно определяться степенью ловкости рук игрока.

А во-вторых, это – невозможность сведения теории к практике лишь за счет иллюстрации общих правил распространенных игр. Вследствие этого, работа неизбежно вышла не настолько идеальной, как этого, возможно, желал сам автор.

Однако, он попытался в какой-то мере устранить недостатки за счёт рассмотрения избранных практических случаев; и автор надеется, что в целом это получилось вовсе не неудачно.

Не обладая письменными полномочиями на получение необходимых консультаций, автор не жалел сил для наблюдений за тренировками самых знаменитых современных игроков и выявления их мнений.

Глава 1

О бильярде вообще – о бильярдном столе – об инструментах, используемых в игре – и о способе их использования

Бильярд, как и большинство игр, распространенных в современной Европе, был изобретён во Франции. Вскоре французы, немцы, голландцы и итальянцы сделали его модным на большей части континента, а через несколько лет после этого бильярд стал любимым развлечением и в Англии, в особенности – в элитных кругах общества. Щедрый на предоставление возможностей приятного проведения досуга, а также сопровождаемый умеренными физическими нагрузками, оказывающими в то же время благоприятное воздействие на здоровье, он, по всей вероятности, будет долго оставаться в моде, несмотря на то, что в последние годы стал в какой-то мере использоваться в качестве средства наживы рядом людей, паразитирующих в различных местах общественного отдыха и живущих объёгориванием излишне доверчивых граждан. *(Игра в бильярд, требующая особого мастерства, весьма удобна для обеспечения гарантированного успеха в грабительских проектах шулеров. Нет ни одной сколько-нибудь известной бильярдной, не посещаемой теми, кто по профессии являются каталами – людьми, постоянно находящимися в ожидании «отлова» невежд и доверчивых посетителей, которые из любопытства или забавы ради время от времени попадают на крючок тем, кто благодаря постоянной практике добивается уровня игрового мастерства, легко позволяющего получать преимущество над «пойманными» оппонентами. Основная задача каталы – скрыть от соперника истинный уровень своего мастерства и выставить игру таким образом, чтобы со стороны казалось, что победа в ней приходит скорее в результате удачи, чем вследствие проявленного умения. Чтобы добиться этого, они сторонятся набора очков очевидным и наиболее простым путём, и главным образом рассчитывают на такие удары, замысел которых является очевидным только для тех, кто близко знаком с тонкостями игры. Как правило, они дают сопернику возможность выиграть несколько партий подряд, а затем предлагают удвоить ставку, на что тот, введенный в заблуждение надеждой на такую же лёгкую победу, как и в предыдущих партиях, по всей видимости, согласится; но на самом деле, в конце концов, будет удачей, если он избежит участи стать обобраным до нитки. Поэтому молодому игроку нужно быть предельно осторожным, когда ему предлагают сразиться с любым соперником, случайно встретившимся в бильярдных залах или клубах (несмотря на то, что тот по внешнему виду и манерам может производить впечатление весьма привлекательного и респектабельного человека); когда предлагают сыграть исключительно для развлечения, ни в коем случае не следует соблазняться обманчивым*

ощущением превосходства, чтобы решиться играть по любой существенной ставке. Прим. автора).

Бильярд – состязание для двух или четырех человек, играющих **шарами из слоновой кости** на **столе**, форма которого может быть различной в разных странах. В некоторых частях европейского континента чаще используется круглая или овальная форма, в других – почти квадратная; в этой же стране (*в Англии; прим. пер.*) практически повсеместно применяются столы прямоугольной формы – размером от девяти до двенадцати футов в длину и шириной от четырех до шести футов. Игровая поверхность, покрытая гладкой зеленой тканью, окружена бортом – приподнятой кромкой или бордюром, облицованным упругой подушкой с наполнителем (см. **a** на фронтиспise). В конструкции стола предусмотрено наличие шести луз, четыре из которых расположены по четырём углам, а две – посередине боковых сторон (**b**). Игровая поверхность разделена на две части – верхнюю и нижнюю; поперёк верхней части прочерчена линия, отделяющая зону (**c**), называемую **балкой**. Внутри балки выделен участок полукруглой формы (**d**), называемый **ударным пунктом**. (*В течение долгого времени после изобретения, игра была совершенно непохожа на современную; на столе устанавливали воротца или металлический прут, сквозь который нужно было проводить шары на определённых этапах игры. Однако, в настоящее время от такого способа игры практически повсеместно отказались. Прим. автора).*

Для игры, в зависимости от её разновидности, используются два, три, четыре, пять или шесть **шаров (g)**. Два из них – **белые**, а остальные отличаются друг от друга цветом. Чтобы можно было отличать белые шары друг от друга, один из них маркируется черным пятнышком. Каждому игроку или каждой паре (при игре два на два) выделяется свой белый шар, а **цветные шары** считаются нейтральными или общими для обеих противоборствующих сторон.

Для нанесения ударов по шарам применяются два вида **инструментов: кий** и **мазик**. Первый из них – длинная округлённая палка, обычно изготовленная из ясеня. Она профилируется в виде конуса: широкого на одном конце и сходящегося к узкому плоскому или закругленному кончику на другом (**e**). Второй инструмент состоит из длинного тонкого стержня, к концу которого под углом прикреплен массивный брусок из красного дерева или другой древесины. Угол крепления подобран так, чтобы плоская поверхность бруска всё время оставалась в контакте с поверхностью стола при выполнении удара, когда стержень приподнят до уровня плеча. Чтобы брусок мог легко перемещаться по сукну, его нижняя сторона сделана плоской и гладкой; верхняя сторона изогнута, а торцевой конец, соприкасающийся с шаром, изготовлен ровным и широким (**f**).

Безусловно, из двух используемых для игры инструментов, кий более универсален и обладает рядом преимуществ по сравнению с мазиком. Его предпочитают применять все хорошие игроки без исключений. (*Преимущества, которыми кий обладает над мазиком, будут предметом дальнейшего рассмотрения. См. замечания по этому вопросу в гл. 2. За границей в моде находится единственный инструмент – кий, им с удивительной сноровкой играют итальянцы и голландцы. Но в Англии до последнего времени практически всецело используется мазик, к которому иностранцы относятся крайне неуважительно, так как для игры он не требует столько ловкости. Просто удивительны многочисленные свидетельства*

демонстрации ловкости, достигнутой при манипулировании кием. Люди, в привычку которых вошло посещение бильярдных нашей страны, могут ежедневно наблюдать такие говорящие за себя примеры; но всё же демонстрацию самого высшего уровня мастерства мне посчастливилось увидеть в игре иностранцев. Владелец обычной бильярдной в Гамбурге – такой же, как и в других городах Европы, в любое время готов заключить пари на то, что выполнит результативный прямой удар на двух соседних столах: то есть, он берётся ударить так, что прицельный шар перелетит с одного стола на другой и попадёт в заранее назначенную лузу. Но самый замечательный пример такой необыкновенной ловкости, который мне доводилось наблюдать, произошел с итальянцем, часто посещавшим бильярдные залы Парижа в период революции 1789 года. Я много раз видел, как он устанавливал два шара параллельно друг другу в середине стола и отваживался на условия пари отправить один из них – чужим или своим – в любую из шести луз. Обычно конкретная луза, в которую он с лёгкостью забивал шар, определялась зрителями. Он был настолько искусен в выполнении дуплетов (ударов, в которых шар, прежде чем попасть в лузу, отражается от противоположного ей борта; см. рис. 37–43), что умел тридцать раз подряд без промаха отправлять красный шар в одну из луз верхней части стола, нанося удар из «ударного пункта». Прим. автора). (1. В своём примечании, рассказывая о нетривиальных способностях владельца гамбургской бильярдной, автор утверждает, что между столами перелетает прицельный шар. Теоретически такое возможно, но сделать это – ох как непросто, а чтобы ещё и загнать перелетевший прицельный шар в лузу, нужно обладать мастерством старика Хоттабыча. Вероятно, здесь закралась ошибка – ударом кия гораздо проще отправить в полёт, конечно же, биток. Наверное, так и происходило в действительности. 2. Далее автор упоминает о том, что два шара устанавливаются в середине стола параллельно друг другу. Здесь вообще ничего нельзя уразуметь, ведь понятие параллельности можно применять, например, к линиям, но никак не к отдельным шарам. Могу лишь предположить, что речь идёт о том, что шары ставятся на одинаковом расстоянии от длинного борта, например – на осевой линии стола. 3. Рассказывая об искусном итальянце, автор говорит, что дуплетом забивается красный шар, но при этом умалчивает о месте его расположения. Скорее всего, он забыл подчеркнуть для читателей, что этот шар устанавливается на своей, которая находится примерно в районе точки чёрного шара в Снукере. Это значит, что итальянец выполнял весьма непростые дуплеты – сначала биток должен был пройти почти всю длину стола, а затем прицельному шару, отражённому от дальнего короткого борта, предстояло возвратиться к противоположному короткому борту и войти точно в угловую лузу. Прим. пер.). Способ его использования в игре заключается в следующем:

Первое, чему нужно уделить внимание, это – опора для кия, которая называется **мост**. Он формируется **левой рукой** игрока (для левши это будет не левая, а правая рука, и поэтому точнее будет сказать – **неигровой рукой**; прим. пер.), положенной на стол на расстоянии, составляющем примерно половину фута от шара, по которому будет наноситься удар. Формируя мост, нужно добиться того, чтобы на стол опирались лишь пальцы и запястье; пальцы согнуты наружу и располагаются под таким углом, чтобы максимально увеличить пространство под ладонью; в то же время большой палец возвышается над уровнем суставов других пальцев, чтобы между большим и указательным пальцами образовалась канавка, в которую помещается кий. Следующий шаг заключается в том, что нужно приспособиться к кию и обращаться с ним так, чтобы предоставить ему наибольшую свободу и лёгкость передвижения. Это достигается тем, что толстый конец кия размещается между большим пальцем и остальными пальцами правой руки и обхватывается

настолько плотно, чтобы при ударе игрок мог прикладывать соразмерную силу, но при этом всё же и достаточно свободно – чтобы допускать значительную протяженность движения; при этом тонкий конец кия располагается на мосте, удалённом от ударного конца кия примерно на половину фута. Установив мост и приладив к нему кий, остаётся лишь нанести удар по шару. Чтобы избежать проскальзывания, ударный конец кия предварительно взлохмачивается или натирается мелом. Прежде всего, необходимо аккуратно подвести кий к центру шара, удалённого от руки, как отмечалось выше, чуть больше чем на половину фута. После этого следует отвести его назад на несколько дюймов, слегка опуская к сукну, а затем постепенно приподнимая до исходного уровня, и наконец ударить по шару так, чтобы тот двинулся вперёд с большей или меньшей скоростью – как того требует игровая ситуация. *(Почти каждый игрок обладает индивидуальной техникой выполнения ударов. Кто-то при постановке моста приучил себя класть опорную руку на сукно так, что вся ладонь касается его; другие излишне выгибают и раскрывают её, широко раздвигая соседние пальцы; некоторые позволяют пальцам оставаться прижатыми друг к другу и лишь немного выгибают ладонь. Удерживая кий, многие игроки крепко сжимают его рукой; немало и тех, кто держит кий между большим пальцем и другим пальцами, располагающимися перпендикулярно к поверхности стола; некоторые используют для хвата лишь большой и прочие пальцы, но в то же время поворачивают запястье внутрь, чтобы пальцы и тыльная сторона руки занимали горизонтальное, а не перпендикулярное к столу положение. Наконец, при нанесении удара по шару некоторые игроки применяют простой толчок, а другие – резкий импульсивный рывок. Это – особенности, порождающие различные способы обращения с ударным инструментом, знакомым и незаменимым для использующих его людей. Но я убеждён в том, что молодой игрок, который еще не сформировал какой-либо специфической привычки, почитает предпочтительным приучить себя к рекомендуемому здесь способу ведения игры, так как он не только самый изящный, но и, безусловно, наиболее удобный. Если говорить вкратце о постановке моста, то следует согнуть пальцы наружу, удерживая их вплотную друг к другу, и настолько выгнуть ладонь, чтобы горизонтально положенный на мост кий мог сблизиться с шаром на высоте в 1/8 дюйма над его центром. Для удерживания кия за толстый конец следует использовать исключительно пальцы ударной руки либо умеренно сжатую ладонь, поворачивая при этом запястье внутрь так, чтобы фаланги пальцев и тыльная сторона ладони располагались параллельно поверхности стола. При нанесении удара (без учёта некоторых частных случаев, о которых в дальнейшем будет упомянуто отдельно) следует применять плавное воздействие кончика кия на шар, описанное выше. Прим. автора).*

Использовать в игре мазик гораздо проще. Перед выполнением удара нужно очень аккуратно подвести его широкий торец к центру шара, а затем приподнять противоположный конец мазика на уровень правого плеча. Ударный инструмент и шар одновременно толкаются вперёд равномерным усилием без сколько-нибудь резких воздействий. Об этом следует позаботиться особо, так как если вместо толкания шара вперёд будет наноситься удар, то это не только будет квалифицироваться как нарушение правил, но и приведёт к менее точному движению шара. Более того, при этом можно и повредить инструмент.

Глава 2

Раздел 1

Об общих принципах игры в бильярд

Если говорить кратко, то основная задача игрока в **Бильярде** заключается в выполнении удара, в результате которого 1) произойдёт соударение шаров, а затем один из них или оба окажутся в лузе; или 2) один шар последовательно коснётся двух других шаров. В первом случае отправление одного или двух шаров в лузу называется термином **сыгрывание** (*hazard*; так уж исторически сложилось, что не вполне благозвучный русскоязычный термин «сыгрывание» вовсе не отражает реальной этимологии исходного английского слова *hazard*, которое на заре бильярда использовалось для именованя лузы, в общем смысле переводится как «опасность», «риск», «шанс», а в современном бильярдном лексиконе означает именно отправление шара лузу, т.е. по-русски – сыгрывание; прим. пер.). Если один из этих двух шаров имеет красный цвет, то это называется **красным сыгрыванием** (*red hazard*; вроде бы, более складным выглядит словосочетание «сыгрывание красного», однако оно искажает смысл, если речь при этом идёт о сыгрывании свояка, т.е. об отправлении в лузу не красного, а белого шара; прим. пер.), а если соударяются два белых шара, то – **белым сыгрыванием** (*white hazard*). Когда после соударения шаров в лузе оказывается шар белого цвета, по которому был нанесён удар, то говорят, что игрок выполнил **потерянное сыгрывание** (*losing hazard*; на русском языке – **сыгрывание свояка**; прим. пер.); в противном случае, когда удар наносится по белому шару, а в лузе оказывается другой шар – красного или белого цвета, то говорят, что игрок выполнил **приобретённое сыгрывание** (*winning hazard*; по-русски – **сыгрывание чужого шара**; прим. пер.). Если игрок добивается того, что шар, по которому был нанесён удар, последовательно соприкасается с двумя другими шарами, то удар носит название **карамболь**. (Ниже в работе читатель найдет различные термины бильярдной игры; многие из них находили применение ранее, а теперь не используются. Помимо этого, некоторые термины, употребляющиеся нашими соседями за границей, не вошли в лексикон наших собственных бильярдных клубов. Поэтому не будет лишним представить их в словаре терминов, являющимся приложением к недавно опубликованным во Франции правилам ведения игры. Прим. автора).

Цель настоящей главы – изложить установившиеся принципы, применимые к бильярду в целом, без непосредственных ссылок на какие-либо конкретные разновидности игры, рассмотрение которых будет входить в задачи последующей части работы.

Чтобы играть утончённо и правильно, необходимо уделять пристальное внимание различным аспектам бильярдной игры: специфическим особенностям **действия инструмента**, придающего импульс шару; **правильному управлению взглядом** при выполнении удара; **стойке**, которую принимает игрок при нанесении удара, и способу, которым он удерживает инструмент в руке; определённой **точке удалённого прицельного шара** (для ясности в последующем изложении: шар, по которому игрок наносит удар, называется (в некоторых случаях, однако, неправильно) **битком**, а шар, в который

направляется биток – **прицельным шаром** (независимо от того, белого ли он цвета или красного); прим. автора) или борта, в который следует направить шар; и наконец – уровню **силы**, которую необходимо приложить при ударе для достижения желаемого результата.

Точность каждого удара в значительной мере зависит от правильного управления взглядом игрока, и здесь кроется весьма немало тонкостей. Нужно практически одновременно внимательно рассматривать два объекта: **биток**, по которому наносится удар инструментом, и **прицельный шар**, с которым входит в контакт биток, чтобы затем отправить этот шар в лузу или сделать карамболь. Необходимо быстро и внимательно визуально зафиксировать положение удалённого шара; после этого следует приладить кий к мосту, сформированному рукой так, как было указано выше, а взгляду дать отдохнуть до момента выполнения удара. Прежде чем непосредственно приступить к удару, необходимо снова перевести взгляд на удалённый шар и пристально удерживать его до того, пока удар не завершится – чем реже глаз блуждает от шара к шару, тем точнее будет удар. Достаточно всего лишь двух взоров, последний из которых (переносимый с ближнего шара на дальний) должен быть исключительно быстрым и в то же время безошибочно чётким – ведь, если после того, как глаз будет переведён с битка, возникнет хоть какое-то сомнение, то, как правило, последует кикс или некачественно выполненный удар.

Весьма важно уделить внимание стойке, которую игрок принимает для выполнения ударов – это имеет большее значение, чем просто проявление элегантности во внешнем виде. На протяжении многих лет мне неоднократно предоставлялись возможности быть свидетелем того, как игрок, чья поза элегантна, который выполняет удары с лёгкостью и изяществом, и кто спокоен и собран в игре, непременно достигает уровня мастерства соперника, который превосходит его, но держится неуклюже, смотрится на публике без изящества, суетится при игре и проявляет нетерпеливость. Эти тонкости игры гораздо легче воспринять посредством наблюдения и по личным наставлениям хорошего игрока, чем с помощью письменных инструкций. Однако, наблюдая можно заметить очень многое: верхнюю часть тела необходимо наклонить настолько, чтобы можно было непринуждённо направить взгляд вдоль кия; одна из ног при этом должна быть выставлена вперёд: тому, кто наносит удары правой рукой, нужно стоять с выдвинутой вперёд левой ногой, и наоборот – у «леворукого» игрока впереди должна располагаться правая нога, что сделает игровую стойку более устойчивой и прочной. «Каждая страсть ума, неумеренные всплески чувств и даже раздражение от пустяковых разочарований в игре, как правило, причиняют игроку вред: его нервы расшатываются и становится невозможно выполнить удар так уравновешенно и изящно, как того требует игра».

Направление отражения движущегося упругого тела, соударяющегося с неподвижным и закреплённым препятствием, независимо от природы происхождения движущей силы и для всего многообразия скоростей и углов падения, определяется весьма просто. Ответное действие неизбежно будет равно исходному воздействию, но направлено в противоположном направлении. Иначе говоря, траектория движения тела после контакта будет аналогична траектории непосредственно перед ним, а это значит, что угол отражения должен быть равен углу падения. Таким образом, на рисунке 1 шар **a**, перемещающийся к борту **bc** по направлению **ad**, образует с линией **e**,

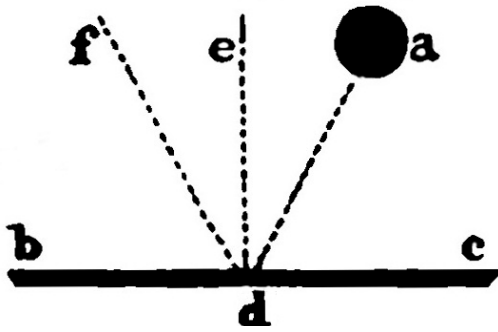


Рис.1

проведённой через точку контакта **d**, угол **ade**, и будет отражён по направлению **df**, образуя соответствующий угол **fde**.

Однако, это никоим образом не относится к двум подвижным и в равной степени упругим телам; благодаря особенностям действия и интенсивности движущих сил, движение таких тел после контакта является составным или модифицированным – проистекающим от совместного влияния различных одновременно проявляющихся

факторов. (Если бы шла речь о теореме в механике, то можно было бы не согласиться с этим утверждением, но каждый, кому хорошо известна игра в бильярд, должен признать его истинность. Прим. автора).

Для лучшего толкования многообразия траекторий движения, являющегося следствием различий в типе и режиме контакта бильярдных шаров, целесообразно мысленно разделить прицельный шар на четыре или более частей, отображающих определённые точки, с помощью которых легко определяется удаление центра бита (то есть – прицельной точки; прим. пер.) от края прицельного шара. Такой подход приводит к таким понятиям, как **полный шар**, **три четверти шара**, **половина шара**, **четверть шара**, **восьмая часть шара** и т.д. (см. рисунок 2).

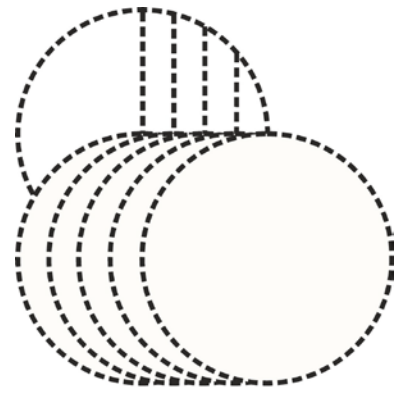


Рис. 2

Тем не менее, использованные в этом смысле термины передают неверное представление тем, кто несведущ в игре, так как они отнюдь не совпадают с тем, что обычно понимается под подобными выражениями на общем языке бильярда. Всякий раз, когда они встречаются в этой книге, важно понимать, что их можно применить лишь к нижеследующему конкретному толкованию.

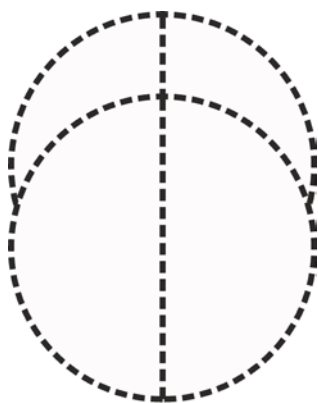


Рис. 3

Термин **полный шар** или полный удар означает, что шары соударяются в полный контакт, то есть при этом центральная точка одного шара располагается против центра другого, как это показано на рисунке 3. Термин **три шара четверти шара** следует понимать так, что во время соударения биток заслоняет три четверти прицельного шара (здесь и далее имеется в виду, что битком заслоняется определённая часть горизонтального диаметра прицельного шара, а не такая же по значению часть его видимой площади; в частности, здесь подразумевается, что при контакте битком прикрыто три четверти диаметра прицельного шара, видимого в горизонтальном направлении; прим. пер.); вследствие этого, три части одного шара противодействуют или вступают в контакт с соответствующими тремя частями другого шара, как изображено на рисунке 4. Слово сочетание **половина шара** означает, что только половина каждого шара принимает участие в соударении;

иными словами, при этом центр каждого шара является крайней точкой контакта (см. рисунок. 5). Аналогично определяются термины для соударений в **треть шара** (рисунок 6), в **четверть шара** (рисунок 7) и в **восьмую часть шара** (рисунок 8); в последнем случае в контакт друг с другом вступают лишь самые края шаров.

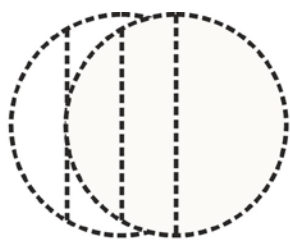


Рис. 4

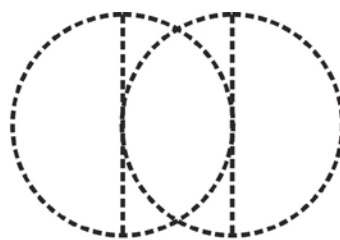


Рис. 5

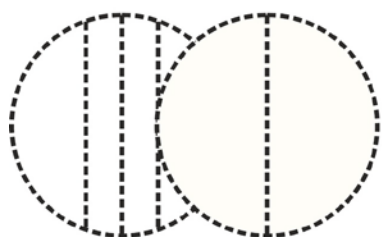


Рис. 6



Рис. 7



Рис. 8

Продолжим характеризовать перемещения шаров, вызываемые каждым конкретным из выше указанных типов контакта; чтобы в памяти читателя запечатлелись чёткие представления, при этом будем пользоваться поясняющими схемами.

Рисунок 9. **Полный шар.** Неизбежным следствием центрального контакта шаров (*альтернативные названия: прямой контакт; соударение в лоб; прим. пер.*) является то, что траектория прицельного шара, приходящего в движение вследствие импульса от соударения, должна совпадать с траекторией битка; иначе говоря, направление движения, приобретённое первым шаром от воздействия ударного инструмента, и направление перемещения второго шара вследствие контакта с первым шаром, совместно образуют прямую линию. Это – то, что обычно называют прямым ударом. На рисунке 9 изображены: **a** – биток, **b** – прицельный шар; **cd** – линия, проведённая через центры шаров и обозначающая направления движения до и после контакта шаров.

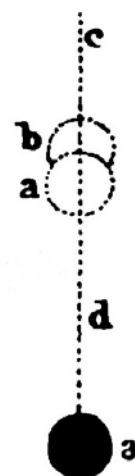


Рис.9

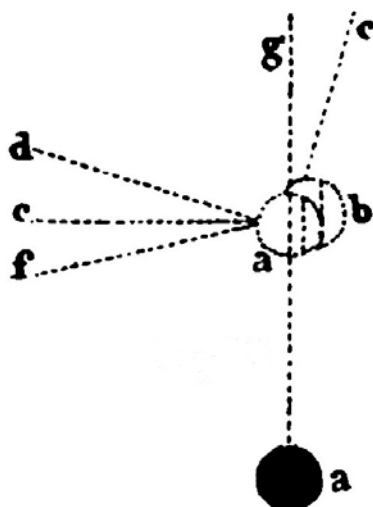


Рис.10

Рисунок 10. **Три четверти шара.** Когда шар движется против трех четвертей другого шара, направления движения шаров после соударения будут существенно отличаться друг от друга. На рисунке 10 показаны: **a** – биток; большая часть его

скорости, набранной за счёт воздействия инструмента, передаётся шару **b**, который вследствие этого будет двигаться по направлению **bc**, а шар **a** отклонится от своего первоначального курса в направлении: **d** – если при ударе инструментом была приложена умеренная сила; **e** – если шар был приведён в движение сильным ударом; **f** – вследствие применения особого удара кием (см. стр. 12; **низкий удар**).

Рисунок 11. **Половина шара**. Последствия контакта в половину шара (в смысле направления движения, силы и скорости), при котором половина одного шара заслонена половиной другого, одинаковы для обоих шаров. Так, на представленном рисунке шары **a** и **b** отделяются друг от друга на равные расстояния от линии **c**, проведённой через точку соударения (хоть автор и говорит, что эта линия проведена через точку контакта шаров, рисунок свидетельствует об ином; прим. пер.). (После соударения прицельный шар перемещается по прямой линии, проведённой через центры шаров в момент контакта (следовательно, она будет проходить и через точку соприкосновения). Обратимся к рисунку 18, на котором изображён биток **N** и прицельный шар **M**, который

необходимо отправить в правую верхнюю лузу бильярда **B**. Чтобы понять, куда следует направить биток, нужно провести линию через середину лузы и центр прицельного шара. Место пересечения этой линии со стороной поверхности прицельного шара, не обращённой к лузе, будет являться точкой, в которой битку необходимо соприкоснуться с прицельным шаром. Чтобы понять, куда после соударения будет перемещаться биток, рассмотрим рисунок 19, на котором атакуемая луза обозначена символом **P**. Определив точку соударения шаров, проведём через неё касательную к поверхности прицельного шара – именно вдоль неё может и отправиться биток. Если правила конкретной разновидности игры запрещают сыграть биток в лузу, то необходимо позаботиться о том, чтобы после соударения в половину шара биток не оказался в запрещённом месте; на рисунке это – верхняя правая луза. Прим. автора).

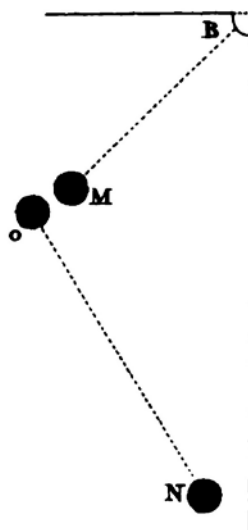


Рис.18

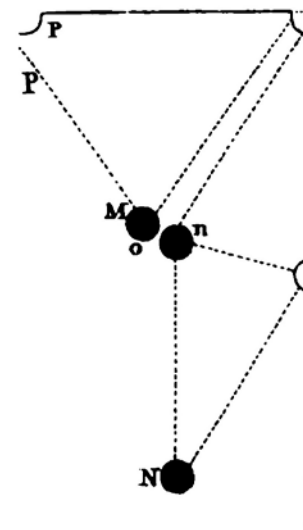


Рис.19

обозначена символом **P**. Определив точку соударения шаров, проведём через неё касательную к поверхности прицельного шара – именно вдоль неё может и отправиться биток. Если правила конкретной разновидности игры запрещают сыграть биток в лузу, то необходимо позаботиться о том, чтобы после соударения в половину шара биток не оказался в запрещённом месте; на рисунке это – верхняя правая луза. Прим. автора).

Рисунок. 12. **Треть шара**. После соударения в треть шара траектория битка **a** располагается ближе к прямой линии **c**, в то время как прицельный шар **b** отклоняется от неё более значительно.

Рисунок 13. **Четверть шара**. По представленному рисунку видно, что биток **a** приближается к перпендикуляру, проведённому через точку соударения, а прицельный шар **b** отражается от него шире (в сравнении с ранее рассмотренными случаями соударений; прим. пер.). В силу того, что это соударение является более тонким (происходит с меньшей плотностью контакта шаров), угол между траекторией прицельного шара и исходным направлением движения битка по линии **c** будет больше, а угол между направлениями движения битка до контакта и после него – меньше.

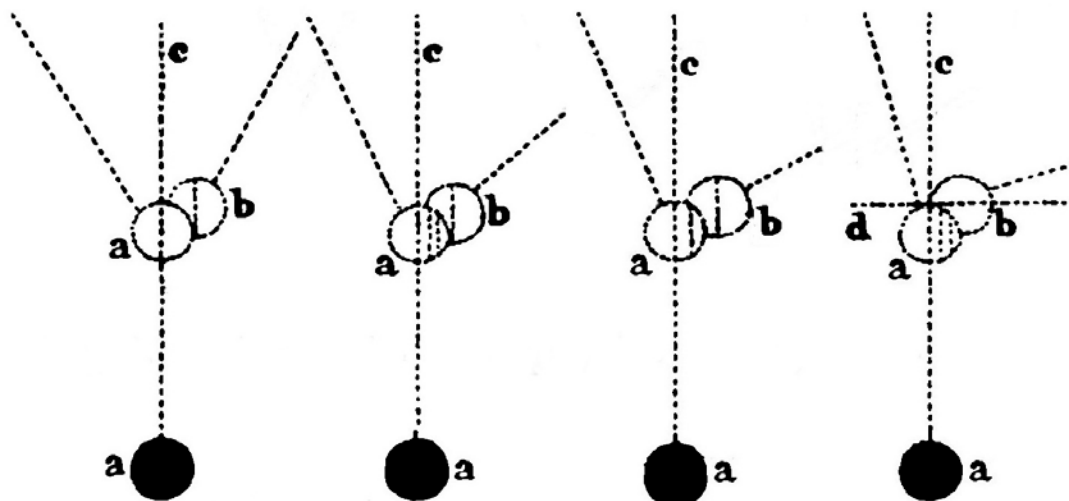


Рис.11

Рис.12

Рис.13

Рис.14

Рисунок 14. **Восьмая часть шара.** После контакта, в котором шары соприкасаются лишь своими краями, относительное расположение траекторий шаров практически противоположно тому, что происходит при ранее рассмотренном соударении в три четверти шара: в зависимости от того, насколько тонким на самом деле является соударение, прицельный шар движется более или менее параллельно линии **d**, а биток – линии **c**.

Движение, которое приобретает биток после удара по нему, каждый раз видоизменяется в зависимости от специфики действия ударного инструмента – в особенности это касается кия. В зависимости от преследуемой цели, на шаре можно выделить **четыре точки**, по которым наносятся удары кием; они располагаются: 1. **По центру шара.** 2. **Ниже центра шара.** 3. **Выше центра шара**, когда **удар наносится параллельно игровой поверхности стола.** 4. **Выше центра шара**, когда **удар наносится наклонно по отношению к игровой поверхности стола.** (Приведённые ниже замечания относятся практически исключительно к кию, который я рекомендую использовать всем молодым игрокам, поскольку он допускает большее разнообразие в действии, чем мазик. Единственным преимуществом, специфичным для мазика, является возможность волочения шара – нечестного способа ведения игры, введённого и практикуемого исключительно мошенниками; этот приём необходимо отвергнуть в каждом приличном бильярдном клубе. Волочение заключается в сопровождении шара мазиком на такое подходящее расстояние до другого шара, чтобы с легкостью отправить его в лузу. Есть много степеней буксировки (degrees; по всей видимости, речь идёт о разных длительностях контакта мазика с шаром; прим. пер.), известных знатокам под различными названиями, а именно – **толкание, подметание, продолжительный удар, волочение, мертвое волочение или подъём в гору**; все они, в соответствии с их различными градациями, приносят пользу хитрому игроку. Прим. автора).

1. **Удар в центр шара (центральный удар)** – обычный и простой способ воздействия кия на биток. Если иное специально не упоминается, то подразумевается, что при выполнении удара действие кия должно быть приложено к видимому центру шара. Такой удар не только более надёжен (если его расценивать с точки зрения действия инструмента), но и придаёт

удалённому шару более точное и ровное движение. Этот способ нанесения удара находит универсальное применение: для всех разновидностей атаки лузы; при выполнении обычных карамблей; при направлении шара в борт с целью добиться равенства углов падения и отражения; в тех частных случаях, когда всё движение битка необходимо передать прицельному шару, чтобы биток остановился на месте или лишь слегка переместился после контакта шаров. *(Хотя приведенное замечание теоретически корректно, все же необходимо отметить, что с практической точки зрения это обычно отнюдь не так. Действительно, когда шары располагаются близко друг к другу, центральный удар приведёт к проявлению описанного выше эффекта – один шар полностью передаст другому свою скорость или количество движения, приданное ему действием исходной движущей силы. Однако, чтобы добиться аналогичного эффекта, когда шары удалены друг от друга на большее расстояние, необходимо применять удар ниже центра; в противном случае неизбежные несовершенства игровой поверхности или погрешности приведения шара в движение сорвут замысел игрока. Поэтому, в последующей части работы – в примерах частных разновидностей игры – каждый раз, когда предполагается, что биток должен остановиться, предписывается наносить низкий удар. Прим. автора).*

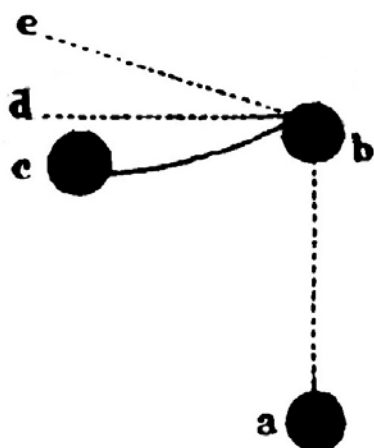


Рис.15

2. Удар ниже центра шара (низкий удар).

Шар, приведённый в движение ударом ниже центра и соударяющийся с другим шаром, откатывается назад, медленно вращаясь. Это – свойство, приносящее игроку своеобразную пользу и часто предоставляющее ему возможности добиваться успеха при весьма неблагоприятных обстоятельствах. Такой удар обычно применяется: при выполнении карамблей, когда три шара формируют прямой угол или угол, составляющий меньше девяноста градусов; при сыгрывании битка, когда прицельный шар располагается очень далеко от лузы, что не позволяет применить обычный удар; при выполнении ударов в три четверти шара, когда целесообразно использовать

лишь умеренную силу. Прежде чем выполнить низкий удар, следует очень тщательно намелить ударный конец кия или напильником придать ему шероховатость; в противном случае, при соприкосновении с шаром кий сможет проскользнуть. Эффективность применения этого способа нанесения удара лучше демонстрирует графическое изображение, чем словесное описание. Пусть, в представленной на рисунке 15 позиции шаров, где символом **a** обозначен биток, игроку нужно сделать карамболь. Очевидно, что при таком расположении трёх шаров достичь цели с помощью обычного удара никак не удастся: если нанести очень сильный удар в центр битка **a**, то после соударения он отразится от шара **b** по траектории **bd**; после менее сильного удара биток последует в направлении **e**; но если выполнить удар ниже центра шара, то он откатится назад к шару **c**.

3. Удар выше центра шара и параллельно столу (высокий удар).

Шар, удар по которому был нанесён выше центра, передаёт лишь часть своей скорости шару, с которым соударяется, и продолжает свое движение вперёд в более или менее прямом направлении – в зависимости от плотности контакта

шаров при соударении. Этот игровой приём полезно использовать: а) чтобы заставить шары, расположенные на одной линии с лузой, следовать в неё друг за другом; б) при выполнении карамблей, когда третий шар заслонён вторым. Например, на рисунке 16 изображена позиция, в которой необходимо сделать карамболь битком **a** по двум другим шарам. Если игрок направит биток в центр шара **b**, то большая часть приданного движения будет передана этому шару, а биток остановится вблизи позиции прицельного шара. После удара ниже центра биток откатится назад, но если нанести удар кием выше центра битка, то после соударения он прокатится к шару **c**.

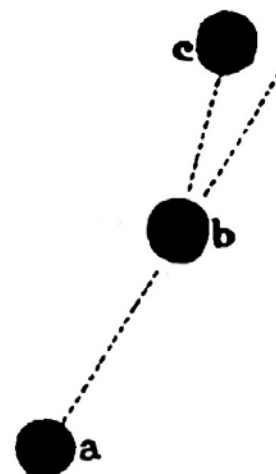


Рис.16

4. Удар выше центра шара и под наклоном к поверхности стола (высокий наклонный удар).

Вместо обычного удерживания кия параллельно столу, при этом ударе кий движется к шару с существенным наклоном, в частных случаях – почти перпендикулярно или под значительным углом к сукну. Это приводит к тому, что импульс шару придаётся не вдоль поверхности стола, а поперёк. Вследствие этого, игрок вынуждает шар подскакивать, а не безотрывно продвигаться по столу, за счёт чего можно выполнять перескок через смежный шар – с касанием или вообще без него.

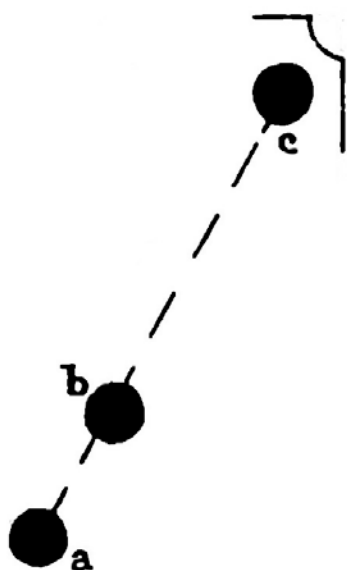


Рис.17

Главным образом, этот игровой приём применяется: для того, чтобы попасть по третьему шару, заслонённому вторым; при выполнении карамблей, когда шары расположены в линию, а третий шар значительно удалён от второго – как это показано на рисунке 17. В этой позиции шаров по битку **a** наносят удар так, чтобы он соприкоснулся с шаром **c** без касания шара **b** или коснулся **b** и **c** последовательно.

Перемещением битка после контакта шаров также можно управлять за счёт изменения силы удара, надлежащее регулирование которой имеет огромное значение. Так, в случае, представленном рисунке 15, шар **a**, после сильного удара и соударения с **b**, ретируется к **c**, но если удар будет нанесён тише, то он достигнет лишь шара **d**. Сила, прикладываемая в каждом ударе, должна варьироваться по замыслу игрока, и это будет предметом последующего рассмотрения.

Раздел 2

Об углах на бильярдном столе и об обычных атаках луз

Теперь, после приведенных вступительных замечаний к общим принципам игры, перейдём к обсуждению отдельных обычных ударов и атак луз, составляющих часть различных игр, конкретные правила которых будут изложены впоследствии. В основном, они представлены как задания,

чрезвычайно важные для выполнения в тренировочном режиме задолго до того, как ученик попытается играть по-настоящему.

Пояснения к рисункам

Рисунки 20–31. **Углы на столе.** (Толстые сплошные линии изображают траектории шара до соударения с бортом, пунктирные – траектории после первого отражения, а тонкие сплошные линии – траектории после второго контакта с бортами. Прим. автора). Первое, на что должно быть направлено внимание новичка в бильярдной игре – то, что обычно называют углами на столе; иными словами, это – траектории шаров после отражения от упругих бортов. С этой целью игрок должен поначалу заниматься всего лишь с одним шаром. По нему следует наносить удары, направленные в разные части борта, окружающего игровое поле, и внимательно следить за отражёнными траекториями для каждой исходной позиции. Вскоре игрок почувствует, что **угол отражения каждый раз будет равен углу падения**, или другими словами, он увидит, что траектория движения шара после соударения точно совпадёт с зеркальным отражением исходной траектории. Это значит, что ещё до нанесения удара игрок может выяснить его точные последствия (которые наступят, во всяком случае, если **сукно будет гладким, борт будет правильно отражать, а шар – перемещаться не быстро**), если просто проведёт кием линию от битка в ту часть борта, куда он намеревается послать шар, а затем дополнит угол соответствующим перевёрнутым направлением. (При выполнении **бортовых ударов** молодому игроку необходимо быть предельно осмотрительным. Нанося удары по битку ударным концом своего кия, он поймёт, что ему весьма редко удаётся добиться правильного движения шара после его контакта с бортом. Это обусловлено не дефектами сукна, борта или формы шара, а является следствием того, в какой конкретной точке поверхности шара кончик кия воздействует на биток. Поэтому, если игрок стремится достичь правильного отражения своего шара после запланированного соударения с бортом, то обнаружит, что с этой целью целесообразно наносить удар по битку турняком кия или другим инструментом с широким ударным концом, который для этого специально подготовлен – ведь если рукоятка его игрового кия сильно сплющена, то это будет препятствовать движению руки. Сплющенная часть привычного мне кия изготовлена совершенно иначе, чем обычно; я ощущаю, что она гораздо удобнее для игры и позволяет применять кий подобно мазику. В отличие киев, изготовленных обычным образом и сплющенных на значительной части длины, мой кий имеет плоскую площадку длиной приблизительно в два дюйма, расположенную в самом конце турняка. Эта площадка наклонена к продольной оси кия примерно на 45 градусов, что позволяет приблизить турняк к шару, и перемещать кий, удерживая его наклонно. Прим. автора). После многократных тренировок он сможет сформировать соответствующую небольшую схему, которую будет в состоянии запечатлеть в своей памяти, находясь вне стен бильярдного зала. Немного попрактиковавшись с одним шаром, необходимо продолжить занятия с двумя, объединяя наблюдения за движением шаров после соударения с тем, что в дальнейшем происходит при контакте с бортом. Чтобы стать хорошим игроком, ничто так крайне не необходимо, как безупречное знание углов на столе. Глубоко в этом разобравшись, игрок часто будет в состоянии не только

эффективно противостоять замыслам противника, создавая неудобные позиции шаров, но и сам добиваться успеха при самых неблагоприятных обстоятельствах.

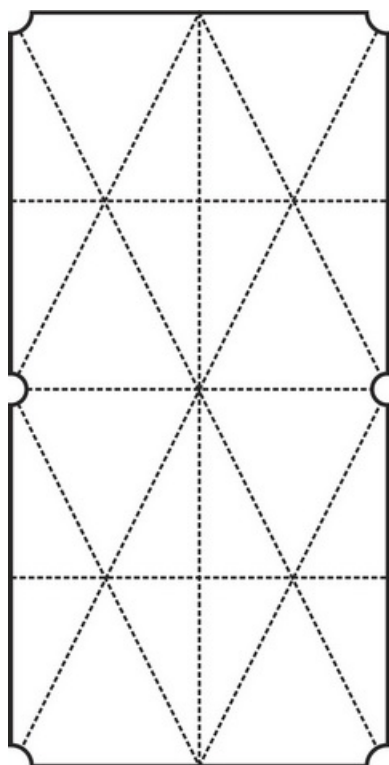


Рис.20

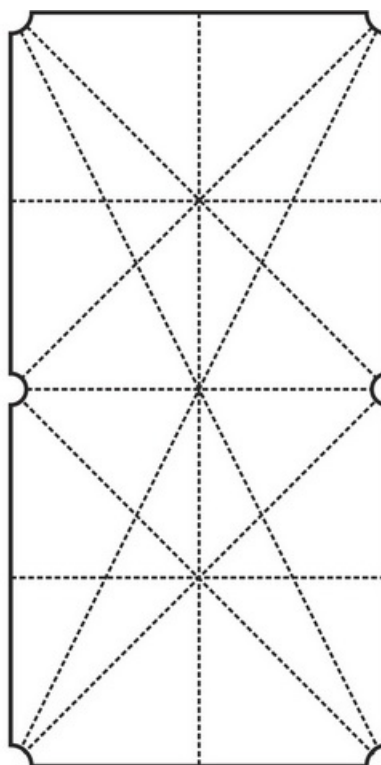


Рис.21

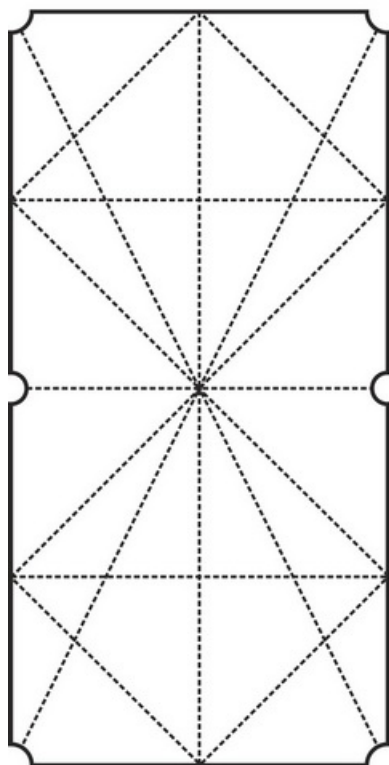


Рис.22

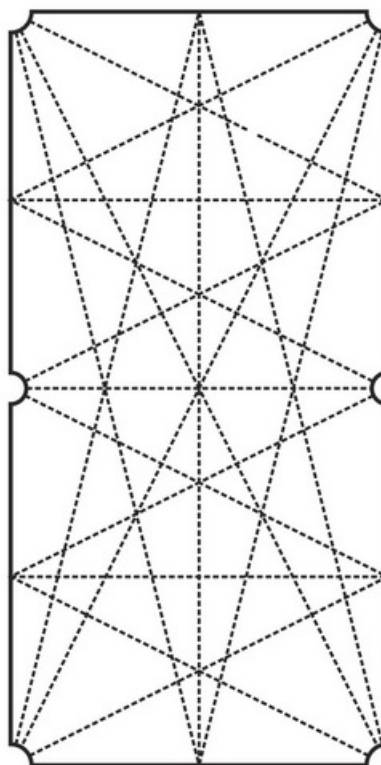


Рис.23

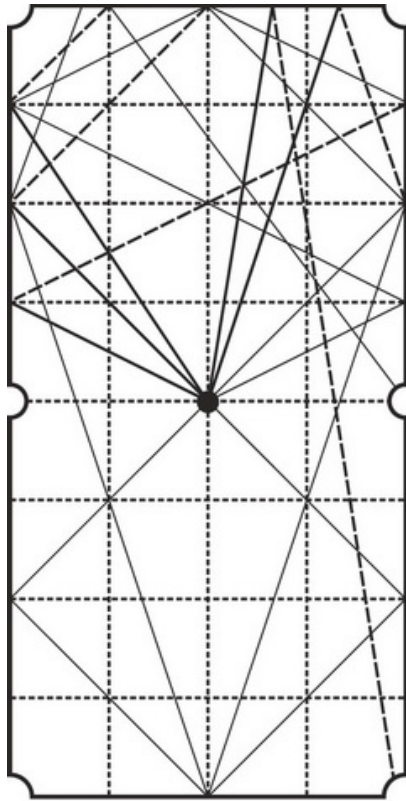


Рис.24

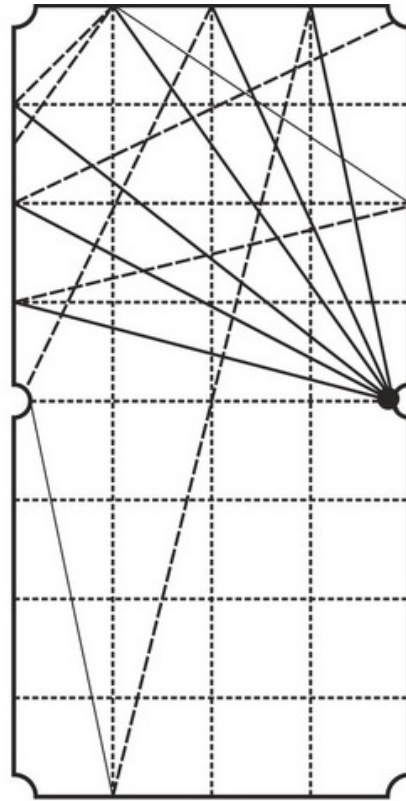


Рис.25

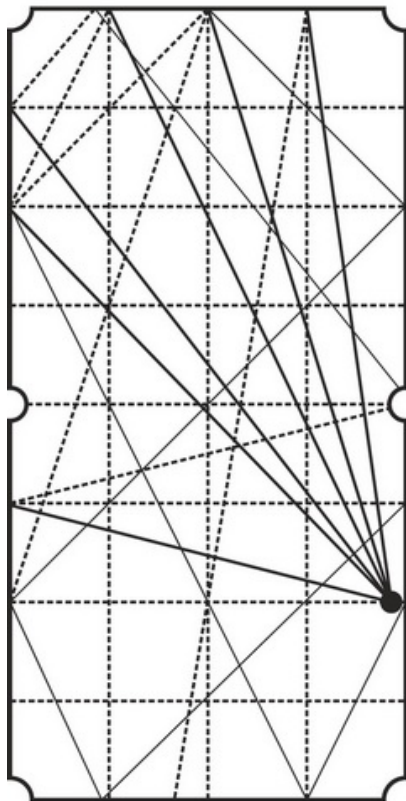


Рис.26

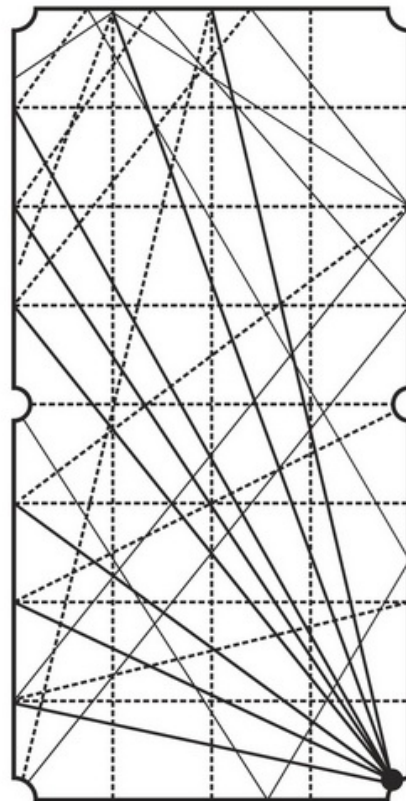


Рис.27

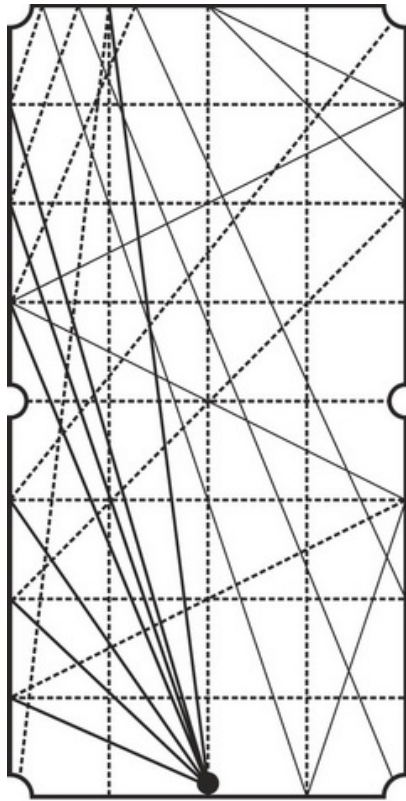


Рис.28

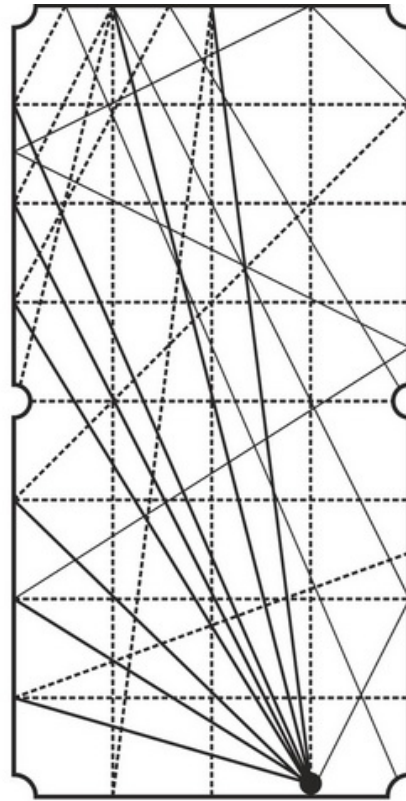


Рис.29

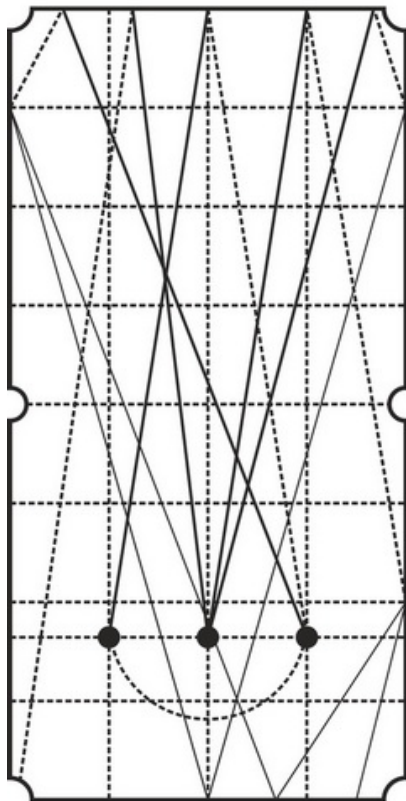


Рис.30

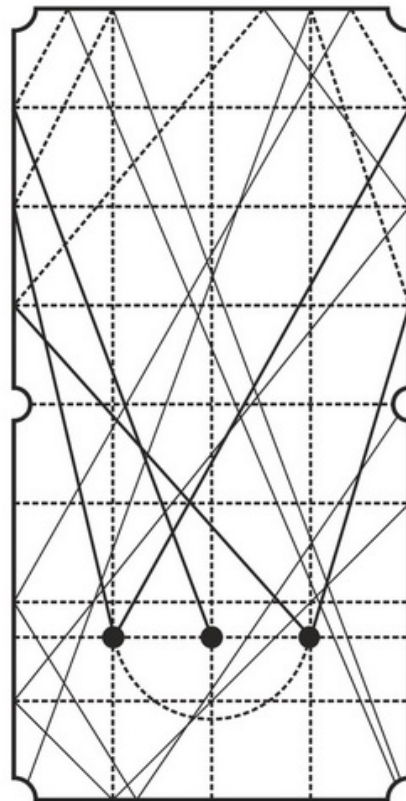


Рис.31

Рисунок 32. **Сыгрывание прицельного шара.**

После близкого знакомства с углами на бильярдном столе, ученику предстоит сделать следующий подготовительный шаг, состоящий в овладении мастерством сыгрывания некоторых простых прицельных шаров и свояков. При этом начало обучения целесообразно посвятить освоению атак луз прицельными шарами. Такие удары можно считать ключом к бильярду в целом, поскольку тот, кто может хорошо сыгрывать чужие шары, не будет испытывать особых затруднений с прочими ударами, встречающимися в бильярдной игре. Сначала следует тренировать выполнение ударов в полный контакт (*в лоб; прим. пер.*), начиная с установки двух шаров поблизости друг к другу точно на линии, ведущей в лузу. Ещё лучше, если будут использоваться две отметки, сделанные мелом: одна на коротком борту – вместо лузы, а другая – для установки битка или прицельного шара точно напротив первой отметки (перпендикулярно к борту). Немного потренировавшись и научившись непринуждённо выполнять удары на короткой дистанции, нужно отодвигать шары друг от друга, постепенно увеличивая расстояние и, в конечном счёте,

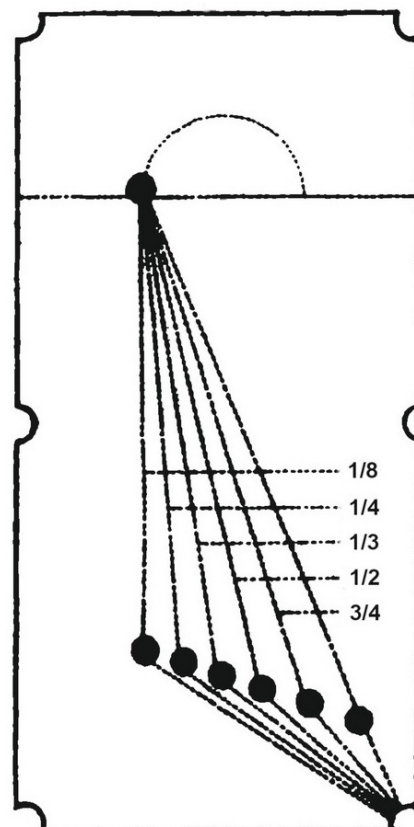


Рис.32

приходя к ударам через всю длину стола. Если при ударах на такой дальности глаз и рука позволяют регулярно попадать в отметку, обучающийся может полагать, что обладает всем необходимым, чтобы стать хорошим игроком. Точное выполнение удара в полный шар требует значительно более высокого мастерства, чем иные удары, поскольку на большой дальности шар будет двигаться прямо и равномерно, лишь если соударение с его центром произойдёт предельно точно. Впоследствии ученик должен приступить к тренировкам других ударов с атакой лузы прицельным шаром, представленных на рисунке 32: **сыгрывание прицельного шара в три четверти полного контакта** (3/4), **сыгрывание прицельного шара в половину полного контакта** (1/2), **сыгрывание прицельного шара в треть полного контакта** (1/3), **сыгрывание прицельного шара в четверть полного контакта** (1/4), **сыгрывание прицельного шара в восьмую часть полного контакта** или **удар на тонкой резке** (1/8).

Направляя биток в прицельный шар, игрок должен соблюдать определённую осторожность: если он играет по шару противника, то следует использовать силу, достаточную лишь, чтобы отправить его в лузу; а если играет по красному шару, то нужно играть с такой силой, чтобы увести его от лузы и избежать падения в неё шара, наказываемого правилами (*из этого общего правила бывают различные исключения, на которые будет указано впоследствии; прим. автора*).

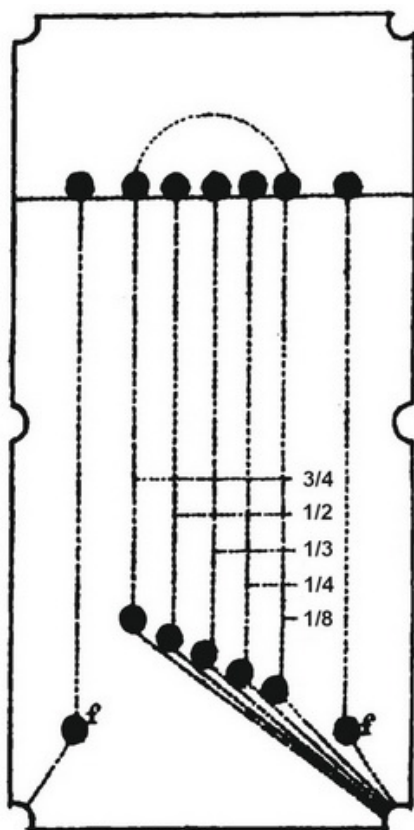


Рис.33

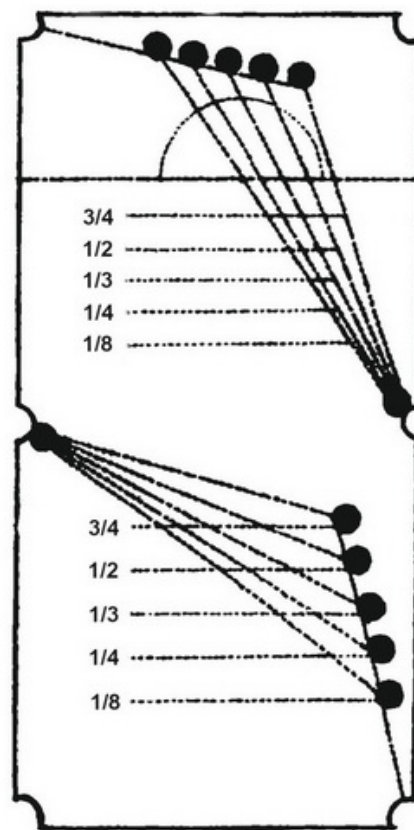


Рис.34

Рисунки 33, 34. **Сыгрывание битка.** На этих рисунках представлены некоторые наиболее распространенные игровые позиции, в которых в лузу отправляется биток. Чаше или реже, но они встречаются в каждой игре. После того как игрок овладеет умением прикладывать в каждом ударе различную силу и достигать различной плотности контакта шаров, сыгрывание битка, возможно, станет для него самым простым действием в бильярде. При этом, чтобы добиваться успеха в каждом частном случае, от игрока требуется лишь внимание и небольшой предварительный наигрыш. При рассмотрении случаев сыгрывания прицельного шара можно было отметить, что чем дальше от прямой, проходящей через шары, отстоит луза, или иными словами – чем более острым становится угол, образуемый шарами и лузой, тем более тонким должно быть касание шаров при соударении. Однако, по отношению к сыгрыванию битка это справедливо строго наоборот: чем луза более удалена от линии, проведённой через шары, тем плотнее должен быть контакт шаров и тем сильнее нужно наносить удар; и наоборот – чем прямее становится конфигурация шаров и лузы, тем тоньше и мягче следует выполнять удар. На рисунках символами $3/4$ обозначено **сыгрывание битка в три четверти полного контакта** или **сыгрывание битка в три четверти шара**. Такой удар, при котором биток заслоняет собой три четверти прицельного шара, должен быть нанесён со значительной силой. Обозначение $1/2$ соответствует сыгрыванию битка в половину шара, $1/3$ – сыгрыванию битка в треть шара, $1/4$ – сыгрыванию битка в четверть шара, $1/8$ – сыгрыванию битка в восьмую часть шара. В последнем случае прицельный шар должен быть лишь слегка задет со стороны, обращённой к лузе, в которую направляется биток. В некоторых частных случаях необходимо обращать внимание на дополнительные

обстоятельства. Так, если шары выстраиваются почти на одну линию с лузой, что приводит к опасности промаха вследствие тонкости резки, но в то же время необходимо атаковать лузу именно битком, а не прицельным шаром, вместо тонкого соприкосновения шаров становится целесообразным использование почти полного контакта (*то есть – игры через лоб шара; прим. пер.*). При этом нужно нанести кием удар выше центра битка, чтобы после соударения тот продолжил своё движение вперёд и, в конечном счёте, попал в лузу (см. удары **f** на рисунке 33). Отправить биток в лузу не обычным образом, а после плотного соударения с прицельным шаром, может быть гораздо выгоднее по множеству причин, так при этом игроку предоставляется возможность применения большей силы в ударе. Однако, опытному игроку это утверждение отнюдь не покажется бесспорным, ведь при сыгрывании битка в три четверти шара иногда бывает также необходимо применить меньшую силу удара, чем это делается обычно. Когда дело обстоит именно так, необходимо наносить мягкий удар ниже центра шара. Как уже отмечалось, биток, приведённый в движение таким ударом, после соударения с удалённым прицельным шаром будет перемещаться по той же траектории, которая получится после обыкновенного сильного удара.

Молодой игрок должен неизменно иметь в виду следующие правила, касающиеся представленных здесь свояков: *во-первых*, когда все шары располагаются вне балки так, что возникает вопрос о том, как ими распорядиться – выполнить карамболь или другой атакующий удар по одной из угловых или средних луз с выходом на следующий удар: в каждом конкретном случае игрок должен быть способен варьировать точку удара и плотность контакта шаров, прикладывая большую или меньшую силу в зависимости от того, что требуют обстоятельства. И *во-вторых*, когда третий шар располагается на линии удара так, что игрок предпочитает отказаться от проведения атакующего удара, ему следует так выполнить игровое действие, чтобы шар противника занял конечную позицию вне балки.

Рисунок 35. **Сыгрывание прицельного шара и битка. Случаи 1 и 2.** Эти случаи представляют две позиции шаров, часто встречающиеся в игре и потому имеющие особенный интерес для ученика, которому будет полезно часто практиковаться в них на бильярдном столе. В этих и подобных им расположениях шаров относительно средних луз у игрока есть выбор из трёх вариантов возможных действий. Во-первых, он может попробовать отправить биток в среднюю лузу **h**, играя в три четверти шара **a** из точки **b**, или прицельный шар в угловую лузу **g**, играя в половину шара **d** из точки **c**. Во-вторых, можно попытаться сыграть свояки из точек **e** (*оба в среднюю лузу h; один – от шара a, а другой – от шара d; прим. пер.*) и при этом применить такую силу удара, которая вернёт прицельный шар назад в середину стола для проведения повторной атаки. Или, в-третьих, вместо битка можно отправить в лузы прицельные шары (*один – в угол g, играя из левой точки e по шару d; другой – в угол f, играя из правой точки e по шару a; прим. пер.*). На мой взгляд, первый вариант, безусловно, неразумен. Второй вариант соответствует тому, что обычно должно быть предпринято, по крайней мере – в «игре приобретений и потерь» (*winning and losing game*). При этом искусный игрок часто будет способен завершить игру серией последовательных атак, которые он будет организовывать сам себе. (*После того как биток покидает поверхность стола, оказываясь в лузе, в распоряжение игрока предоставляется всё пространство полукруга, откуда можно наносить*

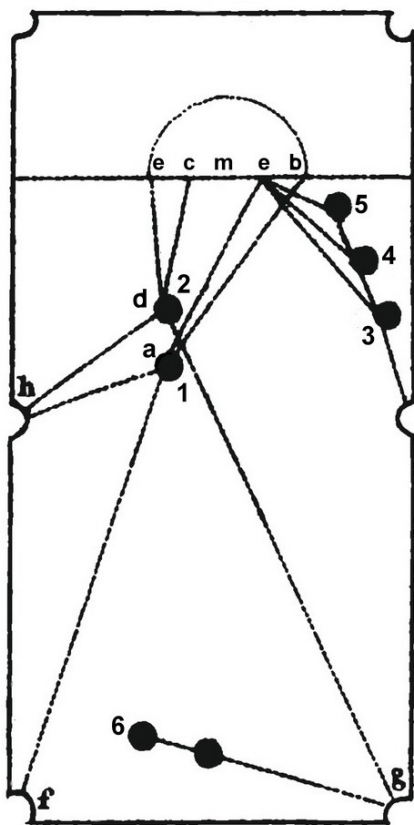


Рис.35

следующий удар. И тот, кто неплохо знаком с игрой, без труда выберет необходимое место для установки битка. Первопричина же неудачных действий молодых игроков обычно кроется в неправильной установке шаров и, соответственно, применении излишней или недостаточной силы при выполнении ударов. Так, если в случае 1 игрок исполнит удар из точки *m*, то возвратит прицельный шар в балку; если он ударит из точки *b*, то прицельный шар остановится ниже средней лузы; если же биток будет помещён в точку *e*, то при подходящей силе удара прицельный шар возвратится примерно туда же, где он и стоял. Прим. автора). Однако, в некоторых частных случаях целесообразней отдать предпочтение третьему варианту действий. Например, такой выбор будет оправдан, если при сыгрывании шара соперника требуется привести биток в балку. В качестве ещё одного примера выступает случай атаки лузы красным шаром, когда шар противника располагается так, что после выставления красного шара на его отметку образуется благоприятная позиция для

выполнения карамболя. Поэтому, ученику пойдёт на пользу умение применять каждый из указанных вариантов в тех случаях, когда это потребуется.

Случаи 3, 4, 5. Рассматриваемый здесь атакующий удар вошёл в бильярдный лексикон под названием Джени (*Jenny*). Соответствующая ему игровая позиция является одной из самых простых и при этом – одной из наиболее благоприятных среди тех, которые могут представиться игроку. Действительно, она настолько сподручна, что некоторые игроки, овладевшие навыком выполнения этого частного удара, практически уверены в том, что добьются победы, если им улыбнётся удача и представится возможность разыгрывать такую игровую позицию. Если при этом наносить удар с умеренной силой и добиваться тонкого соударения, то прицельный шар будет двигаться поперечно борту и после отражения остановится примерно там же, где он и находился до удара. Благодаря этому, обеспечивается возможность серийного выполнения одинаковых ударов до тех пор, пока не будет допущен промах. При должном исполнении этот удар обычно безопасен и успешен, независимо от того, где располагается третий шар – ведь при надлежащей мягкости он лишь обеспечивает приведение прицельного шара в конечное положение между угловой и средней лузами неподалёку от длинного борта. Но в бильярде нет прочих ударов, нуждающихся в большей деликатности исполнения, и поэтому нет иных ударов, требующих от обучающегося большей тренировочной практики.

Случай 6. Сыгрывание прицельного шара в полный контакт в лузу g. На рисунке изображён красный шар, располагающийся на собственной отметке, а также биток, образующий прямую линию с прицельным шаром и лузой. Это – простой и часто встречающийся удар; однако, технично выполняя его, часто можно извлечь значительную пользу за счет применения конкретного

типа удара. При близком расположении шаров игрок имеет возможность по своему усмотрению варьировать способ нанесения удара. В частности, если ему выгоден рассмотренный выше низкий удар (см. раздел 1, стр. 12; прим. автора), то без затруднений можно возвращать биток на его прежнее место и повторять это игровое действие столько раз, сколько позволит уровень мастерства. Рассмотренный удар вполне заслуживает того, чтобы натренировать его.

Рисунок. 36. **Сыгрывание прицельного шара и битка. Случаи 1 и 2.** Обычно, каждый из этих ударов на бильярдном жаргоне называют «штанами», поскольку после соударения в половину шара биток и прицельный шар раскатываются от точки контакта на равные расстояния, а если удар был выполнен верно, то каждый из шаров оказывается в лузе. Однако, в большинстве случаев применение таких ударов отнюдь не благоразумно, поскольку большую выгоду сулит атака лишь одной лузы с одновременным созданием благоприятной позиции для продолжения серии. И все же в некоторых особых случаях исполнение «штанов» приносит значительную пользу. Молодому игроку следует постараться овладеть этим приёмом, и для него это будет вовсе не трудно. Такие же замечания относятся и к часто встречающимся в игре случаям 3, 4. Каждый раз, когда предпринимается попытка выполнения удара на две лузы, игроку непременно следует проявлять осмотрительность и всегда прикладывать такую силу, чтобы в случае неудачного исхода удара оба шара заняли позиции вдали от луз.

Случаи 5, 6 Представленные в этих случаях удары требуют специфического исполнения, хотя с точки зрения позиции они и весьма близки к рассмотренным выше. Если их выполнять толково, то это неоднократно обеспечит игроку гораздо большую выгоду, чем просто атака на две лузы. Существует немного положений шаров, встречающихся чаще, чем позиция, в которой после сыгрывания битка в лузу красный шар или шар соперника занимают место перед «ударным пунктом»; и, пожалуй, нет иной позиции, из которой хороший игрок сможет набрать большее количество очков. В рассматриваемых случаях биток серийно сыгрывается в среднюю лузу после тонкого соприкосновения с прицельным шаром, который вследствие этого сдвигается незначительно. В конце же концов, когда прицельный шар отодвинется настолько, что этим способом будет невозможно продолжать серию, он займёт благоприятное место для проведения атакующих ударов, представленных в случаях 1 и 2 на рисунке 35. Таким образом, случаи 5 и 6, подобно случаям 3, 4 и 5 на рисунке 35, требуют особого внимания молодого игрока, которому будет весьма полезно посвятить значительное время соответствующим тренировкам.

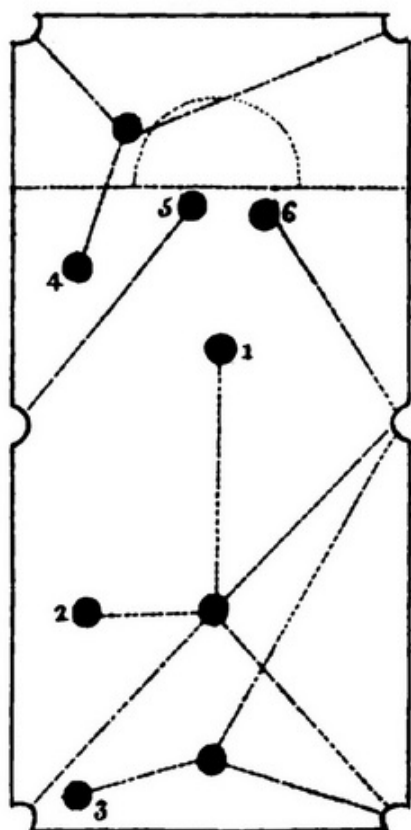


Рис.36

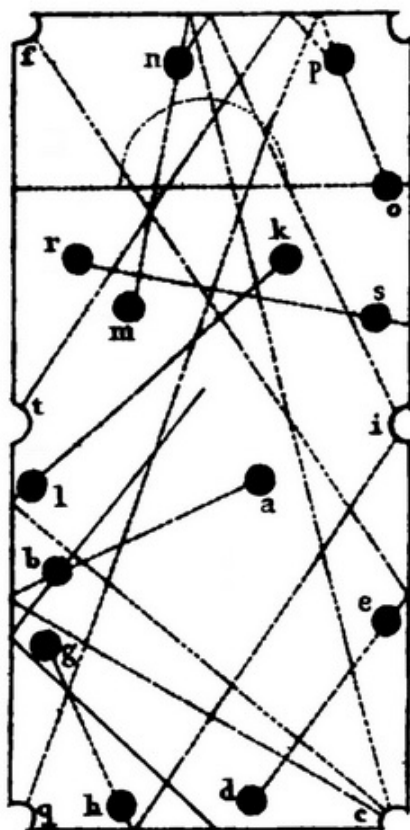


Рис.37

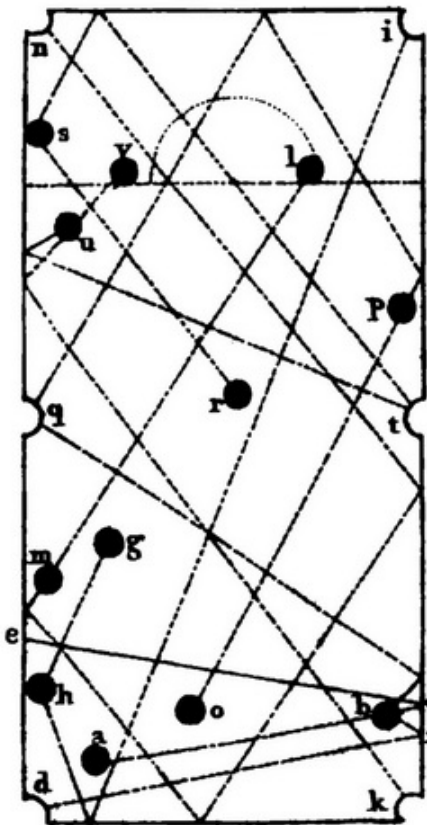


Рис.38

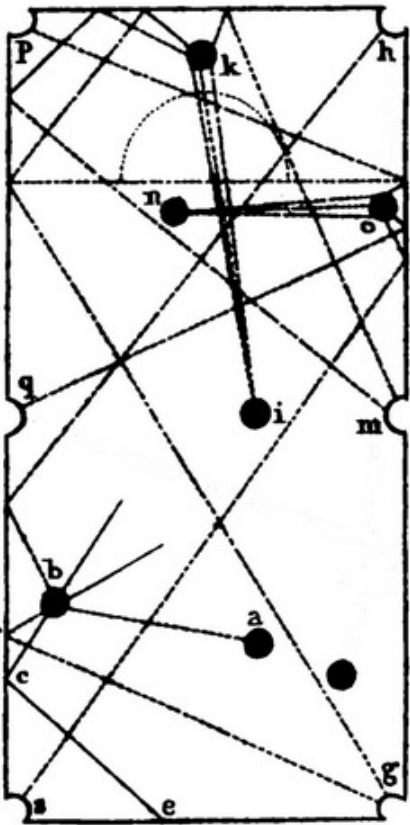


Рис.39

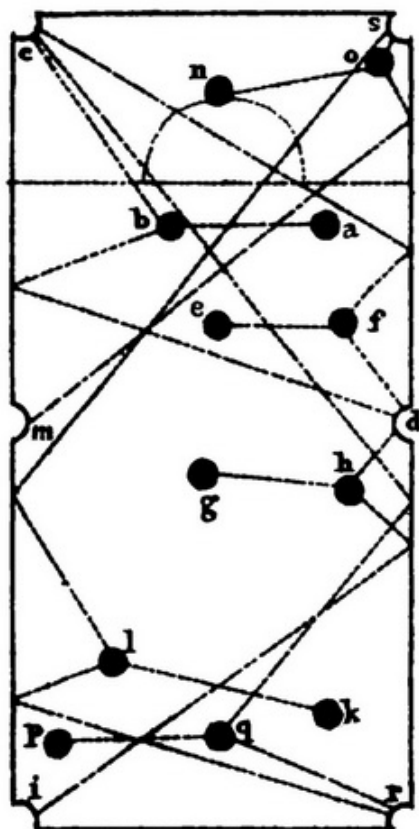


Рис.40

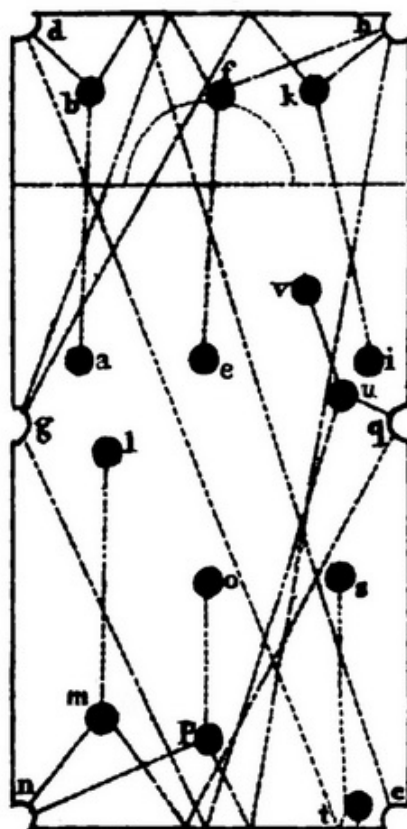


Рис.41

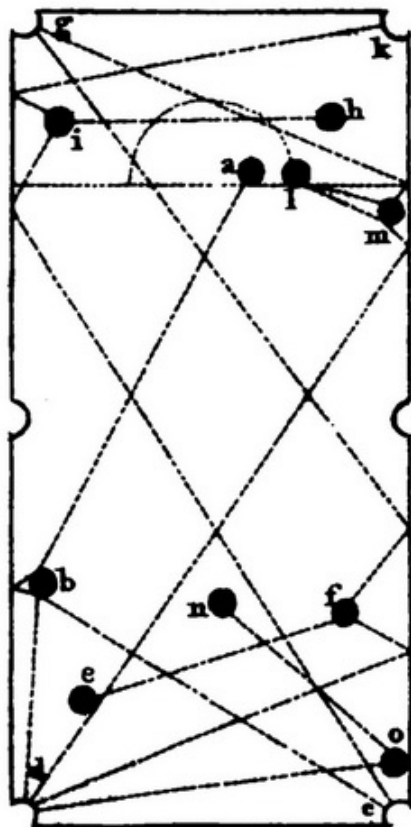


Рис.42

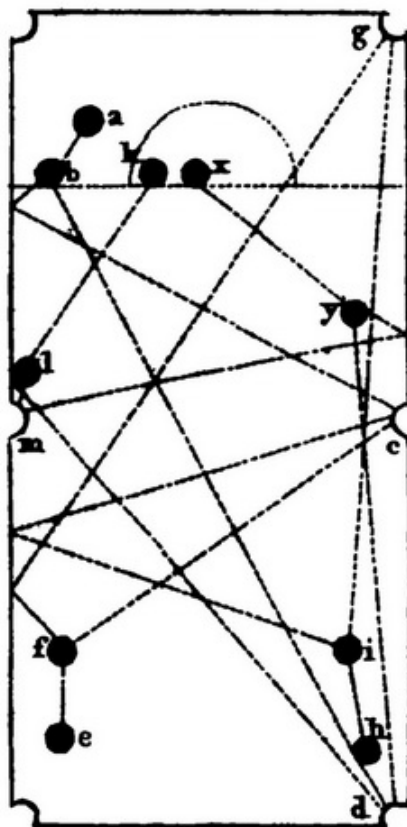


Рис.43

Рекомендуемый для этой позиции особый способ ведения игры не может быть реализован каждый раз, несмотря на то, что обыкновенно он весьма продуктивен. Нет ничего сложнее, чем раз и навсегда установить нормы, в которых уместность применения некоторых способов ведения игры должна едва ли не полностью определяться уровнем мастерства, которым может обладать игрок, и его умением выполнять конкретные атакующие удары лучше прочих. Тем не менее, молодой игрок, возможно, найдёт интерес в том, чтобы пользоваться нижеследующими рекомендациями. Следует осознать, что шар предоставляет возможности выполнения десяти различных атакующих ударов (см. случай 1 на рисунке 54; прим автора). В позиции, определённой случаями 5 и 6, следует использовать предложенный особый способ ведения игры, если: 1) прицельным шаром является шар противника, а красный шар располагается ниже середины стола или выше неё, но при этом для проведения атакующего удара непригоден; 2) или в качестве прицельного шара выступает красный шар, а шар соперника располагается в нижней части стола или в верхней части, но у борта. Но если же красный шар находится в балке, то нужно предпочесть атаку лузы прицельным шаром (*шаром противника; прим. пер.*) с оставлением битка в балке.

Рисунки 37–43. **Сыгрывание прицельного шара и битка.** Атакующие удары, схемы которых изображены на этих рисунках, обычно называют дуплетами (*дуплет – способ выполнения удара, заключающийся в том, чтобы заставить шар удариться в борт и отразиться в противоположную сторону; прим. автора.*). (*Пользуясь понятием «дуплет», автор не делает различия между ударами, в которых шар, прежде чем направиться в требуемое место стола, касается один или несколько раз бортов; прим. пер.*). Ни один из них не требует особой рассудительности и умения, поскольку успех их успешного выполнения полностью зависит от хорошей осведомлённости об углах на бильярдном столе и об уровнях силы, которую необходимо прикладывать для достижения различных целей. Тренируя все удары этого типа, важно чётко визуальнo представить себе ту точку борта, в которую будет направляться шар. По мере накопления опыта, картина происходящего при выполнении дуплетов становится привычной глазу, но новичок, изучая такие удары, обнаружит пользу от измерения углов до нанесения удара по шару. Он может делать это с помощью кия или ограничиваясь лишь зрительными способностями своих глаз.

Так, при выполнении дуплета, схематично изображённого на рисунке 39 (случай **a, b**) и имеющего целью отправить биток в нижнюю лузу (*в современной игре «Пирамида» для такого удара устоялось неофициальное название «свой к себе через борт»;* прим. пер.), игроку следует визуальнo представить точку на борту, в которую попадёт биток **a** после соударения с шаром **b**. Предполагая, что это произойдёт в точке **c**, от неё нужно провести линию к той стороне (**d**) прицельного шара, в которую будет направлен биток, а затем закончить построение угла соответствующей линией **e** внизу. Иными словами, следует наметить ту траекторию, по которой должен перемещаться свой шар после контакта с бортом, при условии, что углы падения и отражения будут одинаковыми. С помощью такого построения игроку станет очевидно, что в данном случае его удар приведёт к значительному промаху, и что необходимо добиться более тонкого соударения битка с прицельным шаром. Рассуждая подобным образом, игрок осознает – в какой именно точке **f** должен произойти контакт битка с бортом, чтобы он неизбежно оказался в лузе **g**.

Такой же способ действий можно применить и в игровых ситуациях, когда дуплетом в лузу направляется прицельный шар. В случае **a, b** на рисунке 38 прицельный шар **b** после прямого соударения попадает в точку **c** борта и отражается в направлении **e**. Чтобы попасть в лузу **d**, следует сыграть в половину шара **b** по его левой стороне, после чего соударение с бортом произойдёт в точке **f**, а траектории примут вид, изображённый на рисунке. Выполняя такие удары, необходимо помнить о том предостережении, которое было приведено при рассмотрении сыгрывания прицельных шаров на рисунке 32.

Практически такие же замечания будут иметь силу и по отношению к различным дуплетам, схемы которых здесь приведены. Однако, выше уже отмечалось, что обычно можно извлечь больше пользы, если вести атаку одним шаром, а не сразу двумя (см. замечания к случаям 1 и 2 на рисунке 36; прим. автора). И действительно, в качестве общего правила можно затвердить, что предпочтительнее проводить атаку на одну, а не на две лузы; но из этого правила есть различные исключения, которые будут указаны при рассмотрении частных разновидностей бильярдных игр. Поэтому каждый игрок должен уметь вести игру и тем и иным образом – как того потребуют обстоятельства. (Сказанное здесь необходимо понимать с некоторыми оговорками. Не стоит думать, что какой-то игрок, пусть даже он – и искусный мастер, способен успешно выполнять любой атакующий удар, который может встретиться ему в игре, в особенности – любой из приведённых здесь ударов на две лузы. Чтобы быть в состоянии делать это, требуется больше умения, чем, возможно, когда-либо было достигнуто в игре на бильярде. Но хороший игрок способен успешно выполнять атакующие действия гораздо чаще, чем это покажется возможным на взгляд незаинтересованного человека. И он в состоянии неоднократно справляться с этим так ловко, что удачные действия можно будет приписать проявлению фортуны. Таким образом, в силах игрока ввести в заблуждение противника, если он пожелает показаться тому не таким умелым, как это есть на самом деле. Соперник же, приняв за причину своего проигрыша проявление везения, нередко вызывается продолжать игру к неизбежной выгоде своего более квалифицированного визави. Прим. автора). Существует совсем немного положений шара, в которых невозможно выполнить хотя бы какое-нибудь атакующее действие из следующего набора: атака чужим шаром, атака свояком, атака на две лузы.

Пояснения к рисункам

Рисунок 37.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром.

Случай a, b. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **c** прицельным шаром (здесь и далее первый символ в обозначении случая указывает на биток, а второй символ – на прицельный шар; прим. автора).

Случай d, e. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **f** прицельным шаром.

Случай g, h. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **i** прицельным шаром.

Случай k, l. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **c** прицельным шаром.

Случай m, n. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **c** прицельным шаром. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **i** прицельным шаром.

Случай o, p. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **q** прицельным шаром. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **t** прицельным шаром.

Случай r, s. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **t** прицельным шаром.

Рисунок 38.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром.

Случай a, b. Дуплет в половину шара с атакой лузы **d** прицельным шаром. Дуплет в половину шара с атакой лузы **q** прицельным шаром.

Случай g, h. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **i** прицельным шаром.

Случай l, m. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **n** прицельным шаром.

Случай o, p. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **q** прицельным шаром.

Случай r, s. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **t** прицельным шаром.

Случай v, u. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **k** прицельным шаром. Дуплет в половину шара с атакой лузы **t** прицельным шаром.

Рисунок 39.

Дуплеты с атакой лузы битком.

Случай a, b. Дуплет в половину шара с атакой лузы **g** битком. Дуплет в четверть шара с атакой лузы **h** битком.

Случай i, k. Дуплет в одну восьмую часть шара с атакой лузы **m** битком. Дуплет в половину шара с атакой лузы **g** битком. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **m** битком.

Случай n, o. Дуплет в одну восьмую часть шара с атакой лузы **q** битком. Дуплет в одну восьмую часть шара с атакой лузы **p** битком. Дуплет в половину шара с атакой лузы **s** битком.

Рисунок 40.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром и битком.

Случай a, b. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **d** прицельным шаром и лузы **c** битком; выполняется ударом ниже центра битка. (*В различных пояснениях к рисункам и описаниях случаев автор был вынужден ради ясности, а также для того, чтобы обеспечить сходство с общепринятыми игровыми терминами, часто применять неуместные способы выражения мыслей, которые во многих частных случаях неоспоримо приводили к настоящему солецизмам. Прим. автора*).

Случай e, f. Дуплет в треть шара с атакой лузы **d** прицельным шаром и лузы **c** битком.

Случай g, h. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **i** прицельным шаром и лузы **d** битком; выполняется ударом ниже центра битка; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай k, l. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **s** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай n, o. Дуплет в половину шара с атакой лузы **s** прицельным шаром и лузы **m** битком; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай p, q. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **c** битком; выполняется ударом ниже центра битка; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Рисунок 41.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром и битком.

Случай a, b. Дуплет почти в полный контакт с атакой лузы **c** прицельным шаром и лузы **d** битком; выполняется ударом выше центра битка; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай e, f. Дуплет в восьмую часть шара с атакой лузы **h** прицельным шаром и лузы **g** битком; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай i, k. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **h** битком; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай l, m. Дуплет в половину шара с атакой лузы **n** прицельным шаром и лузы **q** битком; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай o, p. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **h** прицельным шаром и лузы **n** битком; выполняется ударом ниже центра битка; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай s, t. Дуплет в одну восьмую часть шара с атакой лузы **c** прицельным шаром и лузы **d** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай v, u. Дуплет в половину шара с атакой лузы **q** прицельным шаром и лузы **g** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Рисунок 42.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром и битком.

Случай a, b. Дуплет в половину шара с атакой лузы **d** прицельным шаром и лузы **c** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай e, f. Дуплет в половину шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **d** битком; выполняется сильным ударом; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай h, i. Дуплет в половину шара с атакой лузы **k** прицельным шаром

и лузы **c** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай l, m. Дуплет в восьмую часть шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **d** битком; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара; реверсный удар: если контакт шаров произойдёт с левой стороны прицельного шара, то прицельный шар отправится в лузу **d**, а биток – в лузу **g**.

Случай n, o. Дуплет с атакой лузы **c** прицельным шаром и лузы **d** битком; соударение битка с прицельным шаром происходит вразрез между шаром и бортом.

Рисунок 43.

Дуплеты с атакой лузы прицельным шаром и битком.

Случай a, b. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **c** прицельным шаром и лузы **d** битком; выполняется ударом средней силы; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай e, f. Дуплет в половину шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **c** битком; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Случай h, i. Дуплет в три четверти шара с атакой лузы **g** прицельным шаром и лузы **c** битком; выполняется сильным ударом; контакт шаров происходит с левой стороны прицельного шара.

Случай k, l. Дуплет в полный контакт с атакой лузы **d** прицельным шаром и лузы **m** битком.

Случай x, y. Дуплет в половину шара с атакой лузы **m** прицельным шаром и лузы **d** битком; контакт шаров происходит с правой стороны прицельного шара.

Раздел 3

О различных бильярдных играх

Ниже перечислены различные бильярдные игры, в которые играют в наши дни.

1. **Белая игра приобретений** (*The White Winning Game*). Игра ведётся двумя белыми шарами до двенадцати набранных очков, начисляемых только за успешные атаки луз прицельным шаром (помимо набора за счёт штрафов противника).

2. **Белая игра потерь** (*The White Losing Game*). Эта игра, так же как и предыдущая, ведётся двумя белыми шарами до двенадцати очков. Отличие заключается в том, что очки начисляются за попадание битка в лузу, а также за одновременное сыгрывание обоих шаров.

3. **Белая игра приобретений и потерь** (*The White Winning and Losing Game*). Это – комбинация двух предыдущих игр; в ней засчитываются все шары, попавшие в лузу после соударения битка с прицельным шаром.

Безусловно, представленные выше три игры – самые простые из всех распространённых игр. Их необходимо усвоить, прежде чем приступать к обучению более сложным играм, в которых используется не менее трёх шаров. В течение долгого времени после изобретения, эти игры были практически

единственными, но теперь они почти вытеснены различными **карамбольными** разновидностями, недавно перекочевавшими из Франции и в наше дни всё больше входящими в моду в Англии и на континенте.

4. **Выбор шаров** (*Choice of Balls*). Отличительная особенность этой игры состоит в том, что перед каждым ударом игрок по своему усмотрению выбирает шар, использующийся в качестве битка. Это правило является безмерным достоинством игры, которую обычно предпочитают играм приобретений и потерь.

5. **Игра от борта** (*The Bricole Game*). В этой игре необходимо направлять биток в борт, чтобы после отражения произошло соударение с прицельным шаром. Такое условие создаёт существенные трудности; если один из равных по мастерству игроков берётся все время играть от борта, то это равносильно получаемой форой примерно в восемь или девять очков. Когда оба игрока играют от борта, игра ведётся до десяти очков, набираемых только за счёт ударов от борта и штрафов.

6. **Игра с запретной лузой** (*The Bar-Hole Game*). Эта игра названа так потому, что в ней перед каждым ударом противник устанавливает запрет на игру в определённую лузу, и игроку приходится атаковать другую. Если один из равных соперников играет с запретной лузой, то он получает от своего визави, играющего обычным образом, фору приблизительно шесть очков.

7. **Игра в одну лузу** (*One-Hole Game*). В этой игре засчитываются все шары, попавшие в одну конкретную лузу. Несмотря на свои худшие ожидания, тот, кто не знаком с этой разновидностью игры, на самом деле может играть успешно. Поскольку оцениваются лишь шары, сыгранные в *единственную лузу*, игрок старается остановить свой шар именно перед ней – в такой позиции противнику нередко будет затруднительно не уронить в эту лузу один из двух шаров, которые он задействует в игре. Особые трудности у соперника возникают, когда игрок делает выставку («холостым» ударом; прим. пер.) и приводит свой шар на край лузного створа (к чему он стремится при первой возможности), выполняя выставляющий удар с противоположной стороны стола (*правилами игры установлено, что при выставке удар наносится с той стороны стола, где располагается луза, в которую была проведена последняя успешная атака; но на деле это правило применяется редко; прим. автора*).

8. **Опасности** (*Hazards*). Это название произошло благодаря тому, что в английском языке одно и то же слово *Hazards* обозначает как «опасности», так и «сыгрывания» шаров в лузы, и при этом *опасности* всецело определяются *сыгрываниями* шаров в лузы, независимо от вида игры. Чтобы избежать путаницы, обычно в игре принимает участие не более шести человек, хотя количество участников правилами не ограничено. Каждый игрок использует персональный биток, отличающийся от прочих нумерацией. Игрок, шар которого оказался в лузе, платит заранее оговоренную сумму тому, кто провёл эту успешную атаку; игрок, допустивший промах, платит половину от указанной суммы тому, чей биток выступал в качестве прицельного шара. Оплата аренды стола обычно является почасовой.

9. **Дуплеты** (*The Doublet Game*). Игра ведётся двумя шарами и обычно длится до набора десяти очков. Очки начисляются лишь за попадание шара в лузу после его отражения от борта. Форой, получаемая тем, кто играет по правилам игры «Дуплеты», от соперника, соблюдающего правила «Белой игры приобретений», оценивается в пять очков.

10. **Игра по распоряжению** (*The Commanding Game*). В этой игре противник имеет право назначать ту лузу, которую игроку надлежит атаковать при очередном ударе. Играя так, хороший игрок обычно может противостоять обычному игроку, соблюдающего лишь правила простой игры и дающего фору в четырнадцать очков при игре до двадцати четырех.

11. **Ограничивающая игра** (*The Limited Game*). В этой игре стол разделён на части с помощью линии, пересечь которую без наложения штрафа игрок не может. Игра эта неинтересна, и поэтому находит редкое применение. *(Не соглашусь с последним утверждением автора. Мне представляется, что любая игра, в которой часть стола находится «под запретом», может быть интересна для обучения грамотному применению размера удара. Например, существует современная игра, в которой одному из соперников вообще запрещено касаться шарами бортов. Ещё одним примером применения запретной области является игра с контрольным (неприкасаемым) шаром или шарами в середине стола. Думаю, что интерес могут представлять и игры с определённой зоной, внутри которой шар (или шары) не должен останавливаться, хотя и может в движении пересекать её границы. Прим. пер.)*

12. **Карамбольная игра** (*The Carambole Game*). В карамбольной игре используются три шара: один из них имеет красный цвет и является нейтральным (не принадлежащим конкретному игроку) – он называется «**карамболь**»; два оставшихся шара белого цвета поделены между игроками, являясь их битками. Красный шар устанавливается на специальную отметку, расположенную в нижней части стола. После выставки, выполняемой из верхней части стола, усилия игрока, в зависимости от конкретной разновидности игры, направляются на сыгрывание прицельного шара или битка, а также на выполнение **карамболя** – последовательного касания битка с двумя другими шарами, оцениваемого двумя очками.

Карамбольная игра была привезена из Франции лишь совсем недавно. Иногда в ней поочередно выполняют только карамболи до тех пор, пока не будет набрано определённое количество очков (обычно – двенадцать), начисляемых так, как было указано выше, или по ставке, установленной для каждого удара. Однако сейчас, помимо выполнения карамболей, практически повсюду в игре разрешается проводить атаки луз прицельным шаром, битком или любым из этих способов по выбору игрока. Таким образом, существуют три разновидности карамбольной игры:

①. **Карамбольная игра приобретений и потерь** (*The Winning and Losing Carambole Game*) ведётся до двадцати одного или двадцати четырёх очков, набираемых за счёт карамболей и сыгрывания прицельных шаров и битка после контакта с любым шаром – белым или красным. Все успешные атакующие действия оцениваются в два очка, кроме сыгрывания красного шара, за которое начисляется три очка.

②. В **Карамбольной игре приобретений** (*The Winning Carambole Game*), имеющей альтернативное название «Красная игра» (*Red Game*), очки добываются (независимо от штрафов, которые отдельно устанавливаются для каждой разновидности игры) только за счёт карамболей и сыгрывания прицельного шара. Игра длится до набора шестнадцати или восемнадцати очков. См. главу 5.

③. **Карамбольная игра потерь** (*The Losing Carambole Game*) является почти перевернутым аналогом Карамбольной игры приобретений. Она ведётся

до шестнадцати или восемнадцати очков, а очки начисляются за счёт карамблей, сыгрывания битка и атак на две лузы, оцениваемых так же, как и в Карамбольной игре приобретений и потерь. См. главу 6.

Безусловно, Карамбольные игры полны разнообразия и доставляют игрокам наибольшее удовольствие. Они требуют высокого уровня мастерства и умения оценивать; в них обычно играют кием. «В этих играх красный шар помещается на отметку, находящуюся в нижней части стола на его продольной осевой линии (проходящей через ту точку, на которую устанавливается шар при розыгрыше начального удара; расположение этой точки обычно помечается двумя медными гвоздиками). Каждый из соперников наносит свой первый удар с противоположной стороны – с отметки или из полукруга, расположенных в верхней части стола. После выполнения *карамблей* и *сыгрывания* шаров в лузу, важная задача игрока состоит в создании «**позиции Балки**»; это значит что, сыгрывая белый шар, необходимо привести биток и красный шар в зону, располагающуюся выше линии, ограничивающей балку (*в современном бильярде эта линия называется болкерной; прим. пер.*). Если это удастся сделать, оппоненту придётся выполнять удар от противоположного короткого борта, как это определено правилами для таких случаев.

④. **Русский Карамболь** (*The Russian Carombole*) – игра, которую завезли из-за границы в самое последнее время. В неё играют следующим образом: «Красный шар, как и обычно, помещается на специально отведённую для этого отметку, однако игрок, выполняя первый удар и продолжая игру после сыгрывания своего шара в лузу, никогда не помещает биток в конкретное место или на какую-то особую точку стола – он имеет право выставить биток там, где пожелает. В начале игры он делает выставку – вместо удара по красному шару, тихонько выкатывает за него биток, а соперник затем имеет право выбора прицельного шара по своему разумению. Если выбран и отправлен в лузу красный шар, то в игре до двадцати четырех очков такое действие обычно оценивается тремя очками. После того, как красный шар будет выставлен на его отметку, игрок может снова выбрать его для сыгрывания, либо предпочесть другой шар, находящийся на столе. Игрок продолжает серию результативных ударов, пока оба прицельных шара не покинут игровое поле. Как и в иной игре, он получает два очка за каждое выполнение карамболя. Однако, если после сделанного карамболя биток попадает в любую лузу, игрок штрафуются на столько очков, сколько бы он получил, если бы биток не упал. Например, если удар наносится по красному шару, и тот падает в лузу, а кроме того происходит карамболь, после чего биток оказывается в лузе, игрок проигрывает пять очков. Если же, помимо карамболя, были сыграны оба шара, а биток упал в лузу, то игрок проигрывает семь очков, которые мог бы приобрести, если бы не произошло падение битка». Во всём остальном Русский Карамболь не отличается от рассмотренного выше обычного Карамболя.

13. Распространение игры **Каролина** (*The Caroline; Carline Game*) до настоящего времени было ограничено континентальной Европой. Игра ведётся на круглом или прямоугольном столе при помощи пяти шаров, три из которых нейтральны (*имеется в виду то, что прочие два шара используются игроками в качестве битков; прим. пер.*) и отличаются друг от друга цветом: один из них – красный, другой – синий, а третий – желтый, называемый **шаром Каролины**. Красный шар устанавливается на свою обычную отметку, шар Каролины – точно посередине стола, а синий – между этими двумя шарами в нижней части бильярда. Отметка для битка располагается в верхней части

стола на линии, проходящей через три цветных шара. Игра ведётся до сорока двух очков, которые набираются за счёт выполнения карамблей и успешных атак луз: за попадание красного шара в лузу начисляется три очка, синего шара – два очка, а сыгрывание шара Каролины в среднюю лузу оценивается в шесть очков.

14. **Игра вчетвером** (*The Four game*) может проходить по правилам любой обычной игры; она ведётся между двумя командами, в каждую из которых входит по два партнёра, поочередно вступающих в игру после каждой неудачной атаки лузы прицельным шаром. Например, после сыгрывания белого или красного прицельного шара соперник, игравший до этого времени, уступает место своему партнёру. (См. главу 7, раздел 1, пункт 24; прим. автора). Чаще всего за основу принимается Белая игра приобретений, и при этом игра длится до набора пятнадцати очков. Допущенные в такой игре промахи приводят к более серьёзным последствиям, чем в других играх.

15. **Игра от борта** (*The Cushion game*) состоит в том, что удары наносятся по битку, устанавливаемому вплотную к борту в балке, а не так, как это определено правилами обычных игр. Обычно применяются правила игры приобретений или игры приобретений и потерь. Форы для игроков одинакового уровня мастерства, один из которых играет от борта, а другой – обычным образом, оцениваются в шесть очков.

16. В игре **Фортификационный бильярд** (*Fortification Billiards*) на столе (имеющем вытянутую или обычную форму) установлены *форты*, *батареи* и *проход*, через который обязаны пройти атакующие шары. Некоторые форты и батареи окрашены в красный цвет, а остальные – в белый: красные называются *английскими укреплениями*, а белые – *французскими укреплениями*. Укрепления красного цвета расположены с одной стороны стола, а белого – с другой (см. главу 10, раздел 1). Часть стола, занятая красными фортами, называется английским районом, а часть с белыми фортами – французским районом. У каждого игрока есть три шара – один для нападения и два для защиты. Игра ведётся до двадцати очков, набираемых за взятие различных фортов (*отправление шара в углубление, оборудованное колокольчиком*; см. главу 10, раздел 1), которые необходимо атаковать в определённой последовательности.

Продолжим теперь рассматривать эти игры отдельно и более подробно, начав с наиболее популярной **Карамбольной игры приобретений и потерь**.

Глава 4

О Карамбольной игре приобретений и потерь

Карамбольная игра приобретений и потерь ведётся до двадцати одного или двадцати четырёх очков, начисляемых в одинаковом размере за успешно проведённые атаки луз прицельным шаром и битком, а также за выполненные карамболи. (*Большее распространение получила игра до двадцати одного очка. В бильярдной на улице Сент-Джеймс и на некоторых крупных курортах играют исключительно до двадцати четырёх очков, но в большинстве бильярдных Карамбольная игра приобретений и потерь, безусловно, ведётся только до двадцати одного очка. Прим. автора*). Эта игра наиболее разнообразна и в сравнении со всеми прочими играми доставляет наибольшее

удовольствие. В самом деле, возможности в этой игре столь многочисленны, что шансы в большинстве случаев не просчитываются, а обычно проявляются волей случая или в соответствии с особенностями стола, на котором происходит игра.

Раздел 1

Правила и предписания, применяемые в Карамбольной игре приобретений и потерь

(До сих пор не было опубликовано никаких ясных инструкций по ведению Карамбольной игры приобретений и потерь. До самого последнего времени наиболее распространёнными были Белая игра приобретений и Карамбольная игра приобретений – то есть именно те разновидности бильярда, которые известны еще и под названиями «Белой» и «Красной» игры. Но сейчас Карамбольная игра приобретений и потерь стала настолько популярной, что, возможно, в настоящее время может быть названа общепринятой бильярдной игрой, и, соответственно, в этой работе я её такой и считаю. В правилах, помимо конкретных норм, составляющих своеобразие каждой игры, есть и определенные общие инструкции или распоряжения, применимые ко всем различным играм. Поэтому, чтобы избежать повторений, я принял решение представить их в этой главе наиболее полно, а в последующих частях работы на них просто ссылаться. Прим. автора).

1. Игра должна начинаться с раскатки – выполнения игроками ударов, по результатам которых один из них получает право выбрать биток и выполнять выставку.

2. При раскатке игрок должен установить шар внутри полукруга, расположенного в верхней части стола (*выше автор называл его ударным пунктом; в современном же Английском бильярде и Снукере эта зона игровой поверхности называется сектором D; прим. пер.*), и, если соперник того потребует, самому располагаться в пределах, ограниченных углами стола.

3. Право быть выставляющим и выбирать биток получает тот, кому удастся привести свой шар ближе к борту в балке после того, как тот отразится от короткого борта нижней части стола.

4. Если при раскатке второй игрок попадает своим шаром по стоящему на столе чужому шару, то лишается права на выставку (*даже если его шар, в конце концов, остановится ближе к борту; прим. пер.*).

5. Если при раскатке или выставке свой шар попадает в лузу, то игрок лишается права выставлять.

6. Если при выставке игрок сопровождает биток мазиком или кием дальше средней лузы, то такой удар считается неверным. После этого соперник имеет право заставить игрока выполнить выставку повторно.

7. Выставляющий игрок должен перед ударом поместить свой биток внутри полукруглого сектора; такое же правило должно соблюдаться и в дальнейшей игре, после того как биток сыгрывается в лузу.

8. Красный шар должен устанавливаться на нижнюю отметку, расположенную в нижней части стола.

9. После того как один из белых шаров попадает в лузу или вылетает за борт, необходимо устанавливать его в полукруглом секторе. Если этим шаром

является биток для очередного удара игрока, то выполнять этот удар следует как первоначальный.

10. После того как красный шар попал в лузу или вылетел за пределы стола, необходимо выставить его на ту же самую отметку, на которой он размещался в начале игры. За выставление шара ответственен игрок, обладающий в этот момент правом удара; пока шар не будет надлежащим образом выставлен, этот игрок не сможет набирать очки, а его удары будут считаться выполненными с нарушением правил.

11. Если при выполнении удара игрок не попадает в шар соперника, то проигрывает одно очко; если же при этом, помимо промаха, биток оказывается в лузе, размер штрафа увеличивается до трёх очков и игрок лишается права выполнять выставку. *(Когда игрок, выполняющий удар, промахивается преднамеренно и поступает за это всего лишь одним штрафным очком, иногда требуется, чтобы он провёл свой шар дальше средней лузы; если же это произошло в «позиции Балки», требуется чтобы игрок направлял биток к двум другим шарам посредством удара от борта (абриколем; прим. пер.). Однако, эти правила теперь применяются редко. Прим. автора). (Видимо, промах по красному шару штрафом не наказывается; прим. пер.)*

12. Если в результате удара любой из шаров вылетает за пределы стола, то утрачивается право выставить шар.

13. Если биток или любой иной шар вылетает со стола после того, как был успешно выполнен карамболь или атака лузы, игрок не получает очков, а право выполнять выставку переходит к сопернику.

14. Если в результате удара биток касается красного шара и шара соперника *(в любой последовательности; прим. пер.)*, игрок получает два очка. Такой удар называется **карамболь**.

15. Если в результате удара в лузу попадают биток и шар соперника, игрок получает два очка.

16. Если в результате удара в лузу попадает красный шар, игрок получает три очка.

17. Если в результате удара в лузу попадает биток, отразившийся от шара соперника, игрок получает два очка.

18. Если в результате удара в лузу попадает биток, отразившийся от красного шара, игрок получает три очка.

19. Если в результате удара в лузу попадают шар соперника и красный шар, игрок получает пять очков.

20. Если в результате удара по красному шару в лузу попадают биток и красный шар, игрок получает шесть очков.

21. Если в результате удара по белому шару в лузу попадают биток и шар соперника, игрок получает четыре очка.

22. Если в результате удара по красному шару в лузу попадают биток и шар соперника, игрок получает пять очков: три – за попадание битка, отразившегося от красного шара, и два – за попадание белого шара.

23. Если в результате удара по шару соперника в лузу попадают биток и красный шар, игрок получает пять очков: два – за попадание битка, отразившегося от белого шара, и три – за попадание красного шара.

24. Если в результате удара по шару соперника в лузу попадает этот шар, биток и красный шар, игрок получает семь очков: два – за попадание битка, отразившегося от белого шара, два – за попадание шара соперника и три – за попадание красного шара.

25. Если в результате удара по красному шару в лузу попадает биток, отразившийся от красного шара, красный шар и шар соперника, игрок получает восемь очков: три – за попадание битка, отразившегося от красного шара, три – за попадание красного шара и два – за попадание белого шара.

26. Если в результате удара происходит карамболь, и в лузу попадает шар соперника, игрок получает четыре очка: два – за карамболь и два – за попадание белого шара.

27. Если в результате удара происходит карамболь, и в лузу попадает красный шар, игрок получает пять очков: два – за карамболь и три – за попадание красного шара.

28. Если в результате удара происходит карамболь, и в лузу попадают красный шар и шар соперника, игрок получает семь очков: два – за карамболь, два – за попадание белого шара и три – за попадание красного шара.

29. Если в результате удара по белому шару происходит карамболь, и в лузу попадает биток, игрок получает четыре очка: два – за карамболь и два – за попадание битка, отразившегося от белого шара.

30. Если в результате удара по красному шару происходит карамболь, и в лузу попадает биток, игрок получает пять очков: два – за карамболь и три – за попадание битка, отразившегося от красного шара.

31. Если в результате удара по белому шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток и шар соперника, игрок получает шесть очков: два – за карамболь и по два – за каждое попадание белого шара.

32. Если в результате удара по красному шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток и шар соперника, игрок получает семь очков: два – за карамболь, три – за попадание красного шара и два – за попадание белого шара.

33. Если в результате удара по белому шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток и красный шар, игрок получает семь очков: два – за карамболь, два – за попадание битка, отразившегося от белого шара и три – за попадание красного шара.

34. Если в результате удара по красному шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток и красный шар, игрок получает восемь очков: два – за карамболь, три – за попадание битка, отразившегося от красного шара и три – за попадание красного шара.

35. Если в результате удара по белому шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток, шар соперника и красный шар, игрок получает девять очков: два – за карамболь, по два – за попадание каждого белого шара и три – за попадание красного шара.

36. Если в результате удара по красному шару происходит карамболь, и в лузу попадают биток, шар соперника и красный шар, игрок получает десять очков: два – за карамболь, три – за попадание битка, отразившегося от красного шара, три – за попадание красного шара и два – за попадание белого шара.

37. После того, как шар противника покидает пределы стола, а другие два шара располагаются на границе балки или внутри её, возникает «*позиция Балки*»: в ней игрок, которому следует наносить удар из полукруглого сектора, должен направить свой биток в противоположный борт, чтобы тот отразился, возвратился назад и коснулся одного из шаров, расположенных в балке. Если игроку не удастся этого сделать, на него будет наложен штраф размером в одно очко.

38. После попадания красного шара в лузу или его вылета за борт, иногда складывается позиция, в которой один из белых шаров располагается так, что выставить красный шар на его отметку, не затронув при этом белый шар, не представляется возможным. В каждом таком случае маркёр должен взять красный шар в руки и подождать, пока игрок выполнит удар по шару противника, а сразу же после этого установить красный шар на его отметку, после чего уже будет возможно выполнять карамболь или иной удар.

39. Удар, нанесённый игроком не по своему битку, расценивается как нарушение правил.

40. Если при игре один на один игрок намеревается нанести удар кием не по своему битку, то никто из присутствующих, за исключением партнёра, не вправе предупреждать его об этом.

41. Если игрок выполнил удар не по своему битку, и его противник не объявил об этом, игрок может подсчитать все очки, набранные при этом ударе, а маркёр обязан добавить их к счёту игрока.

42. Если после удачно выполненного карамболя или удачной атаки лузы игрок сдвинул рукой или ударным инструментом любой из шаров, находящихся на столе, то удар считается выполненным с нарушением правил.

43. Если выяснится, что по ходу игры произошла смена битков, но не будет известно – по чьей вине, игру нужно продолжать, не производя повторной замены шаров.

44. Не заручившись на то согласием партнёра, никто не вправе брать со стола или каким-то образом сдвигать любой шар.

45. Если при нанесении удара игрок дважды касается шара кием или мазиком, то такой удар считается выполненным с нарушением правил.

46. Если противник или кто-то из зрителей во время исполнения удара мешает игроку или отвлекает его, тот имеет право выполнить свой удар повторно.

47. Если игрок случайно прикоснётся к своему битку или сдвинет его, не намереваясь при этом наносить удар, то не наказывается за это штрафом; но после этого противник может вернуть шар на то место, где он изначально располагался.

48. Если в процессе выполнения удара игрок касается битка, а затем проводит кий или мазик выше или рядом с ним, то он проигрывает одно очко.

49. Если при выполнении удара кто-то из игроков сдвигает свой биток, шар соперника или красный шар с того места, которое те занимают на столе, то удар считается выполненным с нарушением правил.

50. Если любой из шаров, соприкасающийся с битком, сдвигается со своего места в результате выполнения удара по битку, то удар считается выполненным с нарушением правил.

51. Если игрок, пытаясь нанести удар, не касается своего шара, то удар не считается выполненным, и попытку следует повторить.

52. Если при выполнении удара биток случайно касается очень близко расположенного к нему шара, то удар считается выполненным, хотя и сделан он был не так, как задумано.

53. Если игрок наносит удар по движущемуся битку, то удар считается выполненным с нарушением правил.

54. Тот, кто останавливает движущийся шар – рукой, ударным инструментом или как-то иначе, лишается права выставить; если же его оппонент не соглашается взять ход, нарушитель обязан выполнять удар.

55. Тот, кто для выполнения удара пользуется кием или мазиком противника, нарушает правила.

56. Если после своего промаха игрок воспрепятствовал движению битка в лузу, а биток, по мнению маркёра, должен был в неё попасть, если бы ему не мешали, то игрок проигрывает три очка.

57. Если игрок, выполнивший удар, препятствует перемещению шара соперника, останавливает или изменяет направление его движения к лузе или в неё, наказывается таким же штрафом (*по-видимому, имеется в виду размер штрафа, указанный в предыдущем пункте; прим. пер.*).

58. Если игрок, после успешной атаки лузы или сделанного карамболя, изменяет направление движения битка, то это расценивается как фол; в таком случае игрок не вправе зачислить на свой счёт те очки, которые были бы набраны при отсутствии нарушения.

59. Тот, кто дует на движущийся шар, совершает нарушение правил. Если игрок дует на свой биток, движущийся к лузе или близко к ней, и это будет замечено соперником, то последует штраф в размере двух очков.

60. Если игрок выполняет удар, не касаясь в этот момент пола хотя бы одной ногой, то он допускает нарушение правил.

61. Тот, кто воздействует на стол (*бьёт по нему, пытается его сдвинуть, раскачивает; прим. пер.*) в то время, когда по нему перемещается шар, нарушает правила.

62. Бросая после выполненного удара свой мазик или кий на стол, игрок провоцирует соперника на выполнение удара с нарушением правил.

63. Если шар подходит к самому краю плиты в створе лузы и, простояв там в течение ощутимого периода времени – более или менее длинного, падает внутрь, то выполнявший удар игрок не получает очков; прежде чем следующий удар выполнит соперник, надлежит выставить шар на то же место в створе лузы, которое он и занимал. Если же после этого шар упадёт внутрь лузы практически мгновенно, не позволив нанести удар, шары игрока и соперника следует как можно точнее установить в ту же самую относительную позицию, а сопернику надлежит выполнить удар повторно.

64. Тот, кто перестаёт принимать участие в игре до её окончания, и не желает продолжать, считается проигравшим.

65. Если человек договаривается играть кием, то обязан использовать его в течение всей партии или матча. Но если не было никакой предварительной договоренности, он может в любой момент поменять кий на мазик и наоборот. В таком случае никакая сторона не имеет права возражать против использования мазика или кия без разрешения на то противника.

66. Когда человек договаривается играть кием, он должен наносить удары его тонким концом по каждому шару, находящемуся в досягаемости. Если же он достигает договоренности об игре турняком кия, то не имеет права без разрешения наносить ударов тонким концом. Помимо этого, существует вид договоренности, при которой игроку в течение матча без особого разрешения нельзя играть турняком, но, помимо обычных ударов кием, он может наносить удары тонкими концами мазика и длинного кия.

67. Если при выполнении удара мазиком или кием игрок одновременно касается двух шаров, то считается, что был допущен фол. Если такое нарушение будет замечено соперником, игрок не получает очков, которые могли бы быть начислены при выполнении удара по правилам, а противник получает право «разделить шары» (*см. пункт 68; прим. пер.*).

68. Каждый раз, после того как удар был выполнен с нарушением правил, соперник делает выбор из двух вариантов продолжения игры. В первом варианте он может разделить шары – поставить их в позицию для первоначального удара и играть из полукруглого сектора. Если же текущее положение шаров ему представляется более благоприятным, то он может выбрать второй вариант – продолжить игру из сложившейся позиции. В этом случае к счёту игрока, выполнявшего предыдущий удар, маркёр добавляет то количество очков, которое было бы зачислено, если бы при ударе не был зафиксирован фол. Маркёр должен действовать так во всех случаях, когда соперник отказывается от разделения шаров.

69. Следить за тем, чтобы игрок соблюдал правила игры, должен лишь соперник. Если же он не делает этого, игрок получает все очки, которые он мог набрать, выполняя конкретный удар. Начислить эти очки обязан маркёр.

70. До тех пор, пока не последует персональный вопрос, никто не имеет права высказывать своего мнения о том, был ли удар выполнен по правилам или нет (это правило не распространяется на случай игры вчетвером). Никто, помимо игроков, не вправе задавать такой вопрос.

71. Если между игроками возникают разногласия о соответствии удара требованиям правил, спор должен быть разрешён единолично маркёром, и его решение обжалованию не подлежит. Если же маркёр проявил невнимательность и не может принять решения, он должен получить подробные сведения о произошедшем от присутствующих незаинтересованных людей. Добившись наступления тишины, ему необходимо обходить стол вокруг и общаться с каждым человеком отдельно. При этом нужно особенно тщательно выяснить – не сделал ли человек какой-либо ставки, связанной с обсуждаемым противостоянием, понимает ли он игру и сущность возникшего спора. Решение в споре принимается согласно мнению присутствующего незаинтересованного большинства.

72. Если кто-то предлагает разделить шары, а его противник соглашается на это, то игрок, сделавший предложение, теряет право выполнять выставку.

73. Никто из находящихся в помещении людей не имеет права сделать ставку на разницу в счёте, превышающую то, что может произойти в партии или в игре; если же кто-то по невежеству может в этом ошибиться, то ему следует обратиться к маркёру или воспользоваться таблицей ставок (*которая должна быть вывешена в бильярдной; прим. пер.*). Каждый человек, делающий ставку, должен быть осмотрителен, определяя точную сумму. При этом ему надлежит проявлять крайнюю осторожность, чтобы не делать ставок в то время, когда игрок прицеливается или готовится к выполнению удара, так как это может помешать ему или заставить прерваться. Ни при каком ударе не допускается делать ставки, которые могут любым образом влиять на действия игрока или его суждения. Если некто А предлагает пари, и В принимает его, то должно последовать подтверждение от А; в противном случае пари не считается заключённым. Если кто-то сделал ставку на атаку лузы, а игрок промахнулся мимо шара и вследствие этого проиграл игру, то произошедшее не может считаться за атаку, ведь поражение произошло из-за промаха. Во всех случаях тот, кто сделал ставку, должен до окончания игры придерживаться того выбора игроков, который он сделал; во избежание возможных споров, он имеет право сразу после завершения игры получить причитающиеся ему деньги.

74. Прежде чем открыть дверь при входе в бильярдную, каждый человек должен очень внимательно прислушаться к происходящему – чтобы не

помешать игроку, выполняющему удар.

75. Игрок, выполняющий удар, может потребовать от соперника, чтобы тот не располагался рядом или напротив него и, тем самым, не мешал наносить выполнять удар.

76. Каждая сторона должна самостоятельно принимать необходимые меры, связанные с собственной игрой. Противник не вправе отвечать на любые вопросы, такие как «Близко ли располагается шар?», «Касается ли он другого шара?» и т.д. Эти и другие аналогичные условия игрок должен прояснять самостоятельно.

77. Маркёр должен следить за тем, чтобы люди, не принимающие участия в игре, стояли в стороне и не мешали игрокам свободно перемещаться вокруг стола.

78. Игроки должны быть особенно аккуратны и внимательны к выполнению своих ударов, от которых зависят любые ставки, но даже если они играют небрежно, пари в каждом случае должны разрешаться по результатам их ударов.

79. Никто не имеет права объяснять игроку, каким образом тот может сыграть по своему шару, чтобы достичь наибольшей выгоды. Нередко это делается с помощью знаков, подмигивания и различных жестов. Если это заметит оппонент, то он имеет право предупредить игрока о том, что очки, которые можно набрать при таком ударе, не будут зачислены на его счёт. Если выполняется удар такого типа, который неоднократно встречается в этой игре, то после завершения удара никто не имеет права предъявлять претензий игроку.

Раздел 2

Общие замечания и предостережения

1. Если игра проходит с примерно равным соперником без предоставления ему существенной форы, и выигрывается раскатка, то при выставке будет благоразумно умышленно промахнуться по красному шару и привести биток в район балки между полукруглым сектором и одним из длинных бортов. Такая выгодная позиция позволит Вам с пользой для себя использовать возможности выполнения любой атаки, которые противник предоставит после своего удара. Но если Вы даёте значительную фору, то приводите красный шар в балку, чтобы он попал в угловую лузу или, в случае промаха, остановился на некотором расстоянии от неё. Этого можно добиться, установив биток на одну из крайних точек полукруга, выполнив удар выше центра битка и направив его в красный шар с силой, достаточной лишь для того, чтобы тот, переместившись в верхнюю часть стола, остановился неподалёку от борта, а биток остановился рядом с длинным бортом в нижней части стола. Многие в таком случае стараются возвратит оба шара в балку, нанося сильный удар в половину шара. Но для регулярного применения это слишком опасно, так как возможная неудача в каждом случае сопряжена с предельным риском (*см. случай 2 на рисунке 55; прим. автора*).

2. Если Вы вступаете в игру вторым, а Ваш противник допустил промах и привёл свой шар в балку, постарайтесь так расставить биток и красный шар, чтобы следующим ударом соперник не смог набрать очков. Это можно сделать наиболее эффективно, если сыграть мягким ударом в половину красного шара,

чтобы тот отразился от дальнего борта и пришёл к борту примерно между нижней угловой и средней лузами, а биток занял почти такую же позицию у противоположного длинного борта (см. примечание к случаю 2 на рисунке 55, а также случаи *b*, *c* – *c*, *d* – *m*, *n* на рисунке 57; прим. автора). Но если первым ударом соперник перевёл красный шар в балку, и, чтобы не дать Вам возможности сыграть свояк, оставил свой шар ниже средней лузы, направьте мягким ударом его шар ещё ниже так, чтобы он встал плотно к борту, если не попадёт внутрь угловой лузы.

3. Играя от борта с целью попасть в шар, расположенный в балке, помните аксиому: «*угол отражения всегда будет равен углу падения*». На рисунках 30 и 31 изображены диаграммы, представляющие различные углы, требующие особого внимания игрока, выполняющего удар. Из них видно, что существует два типа ударов, пригодных в таких случаях. 1. Можно направить биток в дальний короткий борт, чтобы он вернулся в балку после одного простого отражения. 2. Можно направить биток в длинный борт неподалёку от угла стола, чтобы шар после двух отражений возвратился в балку по наклонной траектории (*имеется в виду значительный наклон к продольной оси стола; прим. пер.*). Первый тип удара более надёжен и прост, а второй более полезен в некоторых игровых ситуациях, так как даёт игроку возможности добиваться большего разнообразия при соударении. В любом случае важно следовать одному предостережению, а именно – при ударе необходимо прикладывать такую силу, чтобы в случае промаха по прицельному шару биток остановился вне досягаемости противника.

4. Никогда не выполняйте удар без определённой цели, ведь поступая так, Вы можете предоставить противнику неисчислимы преимущества. Такую ошибку совершают многие молодые игроки; они бьют по шарам наугад, а результат их удара зависит скорее от воли случая на столе, чем от собственного предвидения игрока. Удача по счастью в результате подобного бессистемного удара оставляет позицию открытой и часто приводит к сериям промахов. Умелый игрок не станет немедленно наносить удар лишь с целью набора очков, а постарается при этом привести шары в такую позицию, которая обеспечит результативную атаку в следующем ударе.

5. Всегда выбирайте тот способ игры, с помощью которого Вы без риска имеете возможность набора большего количества очков. Но если Вы не уверены в собственных способностях, или позиция такова, что вследствие ошибки соперник несомненно получит благоприятную возможность для атаки, следует отыграться, отказавшись от всех атакующих возможностей, или выполнить тот удар, который представляется наиболее надёжным и простым (см. рисунки 44-49; прим. автора).

6. Когда шары расположены настолько неблагоприятно, что не предоставляют возможности набора очков, поставьте себе задачу направить шар Вашего соперника в такое место стола, откуда он тоже не сможет получить очки – плотно к борту или так, чтобы для атаки была неподходящая резка. При прочих равных условиях, наибольший успех будет неизменно сопутствовать тому игроку, кто умеет более умело отыгрываться (см. случаи 3, 4 на рисунке 57 и случай 2 на рисунке 63; прим. автора).

7. Каждый раз, когда шар Вашего противника был только что отправлен в лузу, пожертвуйте каждой сомнительной атакой ради того, чтобы добиться «позиции балки», то есть такой позиции, в которой оба остающихся для соперника прицельных шара окажутся выше линии, поперечно пересекающей

верхнюю часть стола (см. рисунки 53-55; прим. автора).

8. Никогда не направляйте биток в шар противника, когда тот стоит вплотную к борту. В таких случаях всегда лучше в качестве прицельного шара выбрать красный шар. Если вы не надеетесь набрать очки за счёт красного шара, то следует направить его в наиболее удалённую от местоположения битка соперника часть стола. Если противник промахнётся – ввиду того, что будет играть из неблагоприятной позиции, то Вы получите шанс приобрести четыре очка; если шары будут расположены должным образом, и соперник будет играть по любому из них, то Вы будете иметь пять шансов против одного за то, что при этом ничего не потеряете (см. рисунок 55 и случай 6 на рисунке 52; прим. автора).

9. Если в предыдущем ударе Вы не провели результативной атаки лузы и не сделали карамболь, никогда не играйте по красному шару, расположенному рядом с шаром противника. Если в такой позиции белый шар не предоставляет удобной возможности провести атаку, целесообразнее перевести его на дальнюю часть стола, направляя в угловую лузу или к борту (см. случай 1 на рисунке 59; прим. автора).

10. Когда Вы ведёте в счёте, и красный шар не позволяет провести приемлемую верную атаку, играйте по белому шару. Нанося удар по шару соперника, всегда держите в уме две цели: во-первых – набрать желанные очки, а во-вторых – в случае промаха поставить свой биток в безопасное место. Наоборот, когда Вы отстаёте, и предоставляется удовлетворительная возможность проведения атаки лузы с помощью красного шара, предпочтительнее использовать именно его, а не белый шар. Уместность этого предостережения очевидна – не отправив шар в лузу после игры по красному шару, являющемуся для обоих игроков нейтральным, Вы в двух случаях против одного оставите сопернику возможность для проведения атаки; не добившись же успеха в атаке при игре с должной осторожностью по шару противника, Вы скорее не дадите ему возможность атаковать, чем оставите удобную для атаки позицию.

11. Никогда не применяйте высокие и низкие удары вместо обычных, если в этом нет очевидной необходимости. При их использовании, которое зачастую бывает бесполезным, Вы подвергаетесь риску проскальзывания кия по битку (в современной терминологии это называется киксом; прим. пер.) или опасности нанесения некачественного удара, так как в таких случаях необходим высокий уровень мастерства, чтобы воспрепятствовать необычному движению шара или его перемещению в неблагоприятное положение. Особая необходимость нанесения удара *ниже центра* битка возникает в двух случаях. Во-первых, она появляется, когда позиция шаров такова, что применение обычного удара не позволяет достичь желаемой цели – например, если перед сыгрыванием свояка луза и два шара образуют острый угол; или если перед выполнением карамболя такую же взаимную позицию формируют три шара. Во-вторых, удар *ниже центра* нужен, когда желательно использовать исключительно слабую силу и при этом: а) оставить шары в балке; б) удержать прицельный шар выше или ниже средних луз при попытке сыграть свояк в угловую лузу. Того же самого можно добиться и с помощью обычного удара, но при этом придётся прикладывать значительную силу. Главные намерения при нанесении удара *выше центра* битка состоят в стремлении заставить шары двигаться друг за другом в лузу или выполнить карамболь, когда необходимо лишь незначительное отклонение битка от прямой линии (см. главу 2, раздел 1;

прим. автора).

12. Даже если Вы лидируете со значительным преимуществом, никогда в виде эксперимента не наносите удара по неправильно выбранному шару. Не играйте небрежно, полагая что соперник не сможет Вас догнать; после неудачного удара с Вашей стороны, он может даже выиграть партию, пусть до этого его положение и было весьма неблагоприятным. В бильярдной игре проявляется настолько много случайностей, связанных с отражениями от бортов и неблагоприятными последствиями соударений шаров, что никогда нельзя быть уверенным в победе, пока не будет набрано полное количество необходимых для этого очков.

13. Когда Ваш биток расположен вплотную к борту или весьма неблагоприятно, чтобы набрать очки, или в случае проведения атаки существует опасность оставить шары в опасном положении, и маловероятно, что в своём следующем ударе противник отправит красный шар в лузу, во всех случаях предпочтительней осознанно промахнуться, чем испытывать судьбу при непреднамеренном промахе с риском отдать атаку или возможность выполнить карамболь. И то, что соперник ведёт в счёте, не должно мешать Вам поступать именно так. Таким образом, во многих случаях преднамеренный промах является хорошим игровым выбором (*см. случаи на рисунке 55; прим. автора).*

14. Никогда не проявляйте чрезмерного стремления сделать карамболь при неудачном расположении шаров, так как после неудачных попыток Вы рискуете предоставить своему оппоненту позиционные преимущества. Наоборот, карамболь, удачно выполненный в соответствии с определёнными соображениями о том, что может произойти в дальнейшем, иногда сопровождается последующими удачными действиями и приводит к тому, что течение игры разворачивается в Вашу пользу.

15. Никогда не сыгрывайте свой биток в лузу, когда это приводит к тому, что противник сможет создать «позицию балки». Вполне вероятно, что при этом Вы, в конце концов, проиграете больше очков, чем могли бы получить за успешный свояк: сначала – вследствие возможного промаха при игре от борта, а после этого – за счёт того, что соперник отправит красный шар в лузу (*см. случаи на рисунке 46; прим. автора).*

16. Если посредством удачной атаки Вы не добьётесь «позиции балки», то никогда не пытайтесь отправить в лузу прицельный белый шар, когда положение шаров позволяет набрать очки любым другим способом. Всегда лучше иметь три шара на столе, чем два; и отправляя белый шар в лузу, когда красный шар расположен неблагоприятно для создания «позиции балки» или атаки лузы, Вы даете противнику важное преимущество в том, что он будет выполнять свой удар из полукруглого сектора (*см. случай 4 на рисунке 56; прим. автора).*

17. Каждый раз, когда Вы отправляете в лузу шар своего противника, и при этом красный шар остается на отметке или рядом с ней, а Вы сомневаетесь в том, что его можно успешно сыграть, следует: а) промахнуться и направить биток в благоприятную зону балки; б) постараться привести оба шара в балку и, таким образом, создать «позицию балки»; в) перевести красный шар в балку, а биток оставить в нижней части стола; г) развести шары так, как было указано в п.2. Выбор того или иного варианта зависит от конкретной позиции шаров на столе (*см. случай 2 на рисунке 55; прим. автора).*

18. Прежде чем выполнить удар, обязательно хорошо запомните

положения шаров, обдумайте траекторию шара, по которому будет нанесён удар, и выберите такую силу удара, чтобы привести этот шар поближе к лузе или в положение, удобное для выполнения карамболя. Ничто в игре не имеет такого важного значения для успеха, как рассудительный прогноз положения, которое шары займут после соударения, и предугадывание вероятных последствий каждого удара.

19. Будьте осторожны при сыгрывании красного шара в любую лузу, рядом с которой может оказаться биток соперника, и всегда используйте силу, достаточную для возврата шара назад в случае его непопадания в лузу, иначе он станет подставкой.

20. Если у Вас нет абсолютно уверенной атаки шаром противника, то никогда не позволяйте красному шару оставаться около лузы. Если Вы отправили биток в лузу, а красный шар располагается у одной из луз в балке, то попытайтесь сыграть красный шар ударом от борта, несмотря на то, что будете иметь возможность сыграть свояка от белого шара (см. случаи 4 и 5 на рисунке 55; прим. автора).

21. Сыгрывая белый прицельный шар, играйте мягко, чтобы в случае непопадания в лузу белый шар останавливался у борта. Пытаясь отправить в лузу красный шар, применяйте силу, достаточную для того, чтобы красный шар подальше отошёл от лузы, в которую он не попал.

Раздел 3

Избранные случаи в Карамбольной игре приобретений и потерь

Изложив инструкции, которым необходимо следовать в игре, а также правила и предостережения игроку, теперь представим читателю набор полезных диаграмм, изображающих различные игровые позиции, нередко образуемые шарами; для каждой из них укажем наиболее благоразумные способы ведения игры. При этом целесообразно сначала обратить внимание на те случаи, которые или наиболее часто встречаются или по другим причинам требуют особого внимания обучающегося, а впоследствии обратиться к ситуациям, которые можно встретить реже или которые требуют от игрока проявления более высокого уровня мастерства и способности выносить суждения.

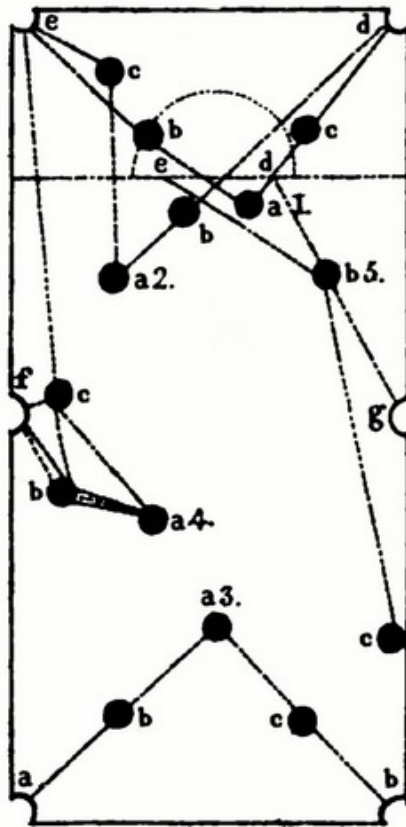


Рис.44

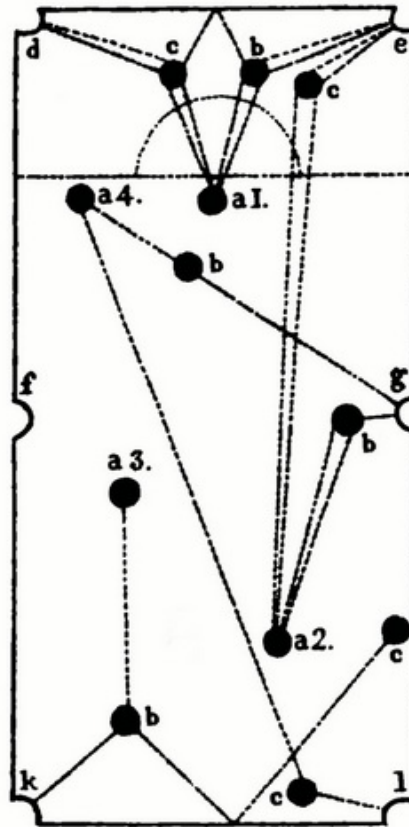


Рис.45

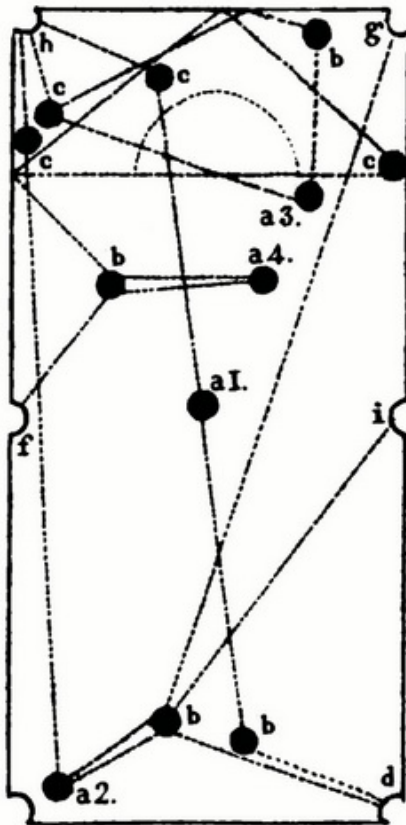


Рис.46

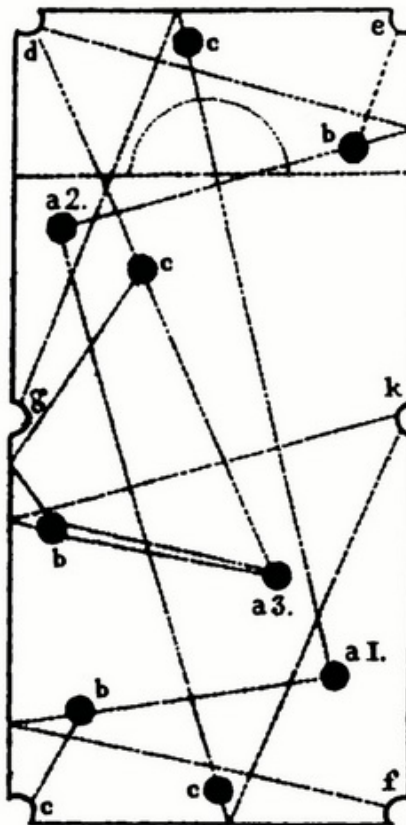


Рис.47

Пояснения к рисункам

N.B. На представленных рисунках цифры обозначают порядковый номер случаев и, если не указано обратное, биток.

Рисунок 44.

Примеры, представленные на этом и пяти последующих рисунках, предназначены для иллюстрации пятого пункта общих замечаний и предостережений к Карамбольной игре приобретений и потерь. Один шар позволяет провести атаку гораздо проще, но с меньшей пользой, чем другой. С помощью одного игрового приёма игрок всего лишь получит определенное количество очков, а посредством другого он обеспечит себе серию последовательных атак. Поэтому при выборе одного из них игрок должен исходить из уверенности в своём мастерстве. Если он сомневается в способности выполнить один из приёмов, то осторожная игра будет гарантировать выполнение другого; но если игрок способен одинаково легко использовать их оба, то следует выбрать тот приём, который представляется более выгодным.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **e**.

Сыгрывание прицельного шара **c** в полный контакт в лузу **d**.

Необходимо отправить шар соперника в лузу и создать «позицию балки».

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **d**.

Свояк в лузу **e**, играемый в половину шара по левой стороне **c** (см. замечание к рисунку 40; прим. автора).

Независимо от того, какой шар выступает в качестве прицельного – биток противника или красный шар, играйте свояк с силой, достаточной для того чтобы шар **c** оказался ниже средней линии стола.

N.B. В первом из этих случаев оба шара располагаются выше границы балки, а во втором – ниже её. Это – обстоятельства, которые всегда должны внимательно отмечаться игроком, так же как и в последнем случае необходимо обратить внимание на то, какой шар находится в балке – шар противника или красный шар, а также учесть то, как будет проводиться атака – прицельным шаром или битком. Каждый раз, когда один из шаров располагается ниже линии, а другой – выше неё, есть возможность отправить в лузу биток и при этом перевести другой шар ниже границы балки. Это – неизменно хороший игровой приём, применяемый, когда отказываются от возможности создать «позицию балки» ради выгодных атак, описанных в случаях 1, 2 на рисунке 35 и в случаях 5, 6 на рисунке 36.

Но если шар, расположенный выше линии балки, не даёт благоприятной возможности для сыгрывания свояка или позволяет сыграть только прицельный шар, благоразумно будет отправить в лузу шар противника и создать «позицию балки». Действуя таким образом, игроку придётся, в зависимости от того, какое место в балке занимает шар, использовать либо верхний либо нижний удар – для того чтобы биток мог переместиться в такую позицию, откуда можно будет или мягко сыграть по красному шару или заставить его отразиться от борта так, что это будет благоприятно для следующего удара – после промаха соперника

при игре от борта.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **a**.

Сыгрывание прицельного шара **c** в полный контакт в лузу **b**.

Необходимо отправить красный шар в лузу, нанося удар ниже центра битка.

N.B. Здесь мы имеем дело с позицией, которая симметрична случаю 1. Можно рассматривать в качестве общего правила (однако, действующего с исключениями, которые будут указаны ниже) следующую рекомендацию: если шары расположены в верхней части стола, и каждый из них позволяет провести одинаково хорошую атаку прицельным шаром, то Вам следует выбрать белый шар; в такой же позиции на нижней части стола Вам следует выбрать красный шар. Если в последнем случае в лузу будет направлен белый шар, то вблизи битка останется только один шар, и, кроме того, появится опасность оставить противнику открытую позицию, в которой он будет наносить удар из полукруглого сектора (см. N.B. к случаю 4 на рисунке 56 и п. 16 в разделе 2; прим. автора). Если же будет сыгран красный шар, то он будет выставлен на свою отметку, и игрок получит возможности проведения двух атак и выполнения карамболя.

Случай 4.

Свояк в лузу **f**, играемый в 1/8 часть шара по правой стороне **b**.

Свояк в лузу **f**, играемый ударом средней силы в половину шара по левой стороне **c**.

Карамболь после удара в три четверти шара по правой стороне **b**.

Играя свояк от шара **b**, используйте силу, достаточную лишь для того, чтобы он недалеко отразился от борта; впоследствии играйте свояк от **c** (как рекомендовано в случаях 1, 2 на рисунке 35) или прицельный шар и карамболь – в зависимости от того, насколько благоприятно встанет шар **b**.

N.B. В предшествующем случае, если игрок соберётся сыграть свояк от шара **c**, и даже при этом будет иметь возможность тем же самым ударом отправить прицельный шар в лузу **e**, то он, прежде всего, наберёт меньше очков, чем в результате использования выше рекомендованного способа, и в коечном счёте не подготовит никакой благоприятной атаки или возможности выполнения карамболя для своего следующего удара. «В выборе одного из двух способов ведения игры, каждый из которых одинаково надёжен, игрок должен неизменно предпочесть тот, который, вероятнее, приведёт к наибольшим преимуществам в последующей игре».

Случай 5.

Биток на столе отсутствует. (Отсутствие битка означает, что им играют с руки из полукруглого сектора; прим. пер.).

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **g** ударом в полный контакт из точки **d** полукруглого сектора.

Карамболь после удара из точки **e** в одну четверть шара по правой стороне **b**.

Выполняйте карамболь весьма слабым ударом, чтобы шар **c** подкатился к нижней лузе и стал целью для уверенной атаки.

В том случае, когда в среднюю лузу отправляется прицельный шар, в качестве которого выступает шар соперника, игрок, по всей видимости, наберёт лишь два очка, а впоследствии может много потерять, если противник играет сносно. Красный шар, обозначенный буквой **c**, расположен неблагоприятно для

сыгрывания, и если игрок не отправит его в лузу, то подставится. Если он направит красный шар к лузе низким ударом в полный контакт, и остановит биток у борта, заменив красный шар, то следующим ударом соперник, вероятно, или загонит красный шар в угол или переведёт его в неблагоприятную позицию у нижнего борта.

Рисунок 45.

Случай 1.

Свояк в лузу **e**, играемый в половину шара **b**.

Свояк в лузу **d**, играемый в половину шара **c**.

Карамболь после удара в четверть шара по левой стороне **b** или в четверть шара по правой стороне **c**.

При выполнении карамболя играйте по шару противника слабым ударом, поддвигая его к лузе, чтобы следующим ударом можно было добиться «позиции балки».

Случай 2.

Свояк в лузу **g**, играемый в половину шара по правой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **g** ударом в половину шара по левой стороне.

Свояк в лузу **e**, играемый в четверть шара по правой стороне **c**.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **e** ударом в четверть шара по левой стороне.

Играя свояк в лузу **e** от шара **c** (которым может быть как шар соперника, так и красный шар), используйте силу, которая переведёт его к противоположной средней лузе (*после отражения от короткого борта; прим. пер.*).

Случай 3.

Свояк в лузу **k**, играемый в половину шара по правой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **k** и карамболь за счёт удара в половину шара по левой стороне.

Независимо от того, является ли **b** красным шаром или шаром соперника, следует играть свояк; при этом силу удара нужно регулировать так, чтобы затем можно было использовать этот шар для выполнения карамболя.

Случай 4.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **g**.

Свояк в лузу **l**, играемый в половину шара по левой стороне **c**.

Если **c** является шаром соперника, направляйте прицельный шар **b** в лузу ударом ниже центра, чтобы биток остановился на месте, позволяя Вам впоследствии сыграть свояк или выполнить карамболь.

Если **c** является красным шаром, то играйте свояк в лузу **l** с силой, переводящей шар выше середины стола.

N.B. Представленные выше четыре случая подобны друг другу, и краткое рассмотрение должно раскрыть очевидный мотив применения конкретного игрового приёма, рекомендуемого для каждого из них.

Рисунок 46.

Случай 1.

Свояк в лузу **d**, играемый в три четверти шара по левой стороне **b**.

Свояк в лузу **h**, играемый в половину шара по левой стороне **с**.

Каким бы шаром не являлся **с**, играйте от него свояк с силой, оставляющей его выше середины стола.

Случай 2.

Свояк в лузу **d** и прицельный шар в лузу **i**, играемые в три четверти шара по правой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** и свояка в лузу **g** ударом в четверть шара по левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **с** в полный контакт в лузу **h**.

Если **с** является красным шаром, то отправляйте прицельный шар **b** в лузу **d** с силой, достаточной только лишь для того, чтобы переводить шар на расстояние, необходимое для создания «позиции балки» после успешной атаки лузы.

Если **с** является шаром противника, играйте свояка в лузу **g** и прицельный шар в лузу **d** со значительной силой, чтобы оба шара отошли от луз, если не попадут в них.

Случай 3.

Свояк в лузу **h**, играемый в три четверти шара по правой стороне **с**.

Карамболь после удара средней силы в половину шара по левой стороне **b**.

Выполняя карамболь, перемещайте шары ниже к середине стола.

Случай 4.

Свояк в лузу **f**, играемый в половину шара по левой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **f** и карамболь (*через два борта; прим. пер.*) за счёт удара средней силы в четверть шара по правой стороне.

Выполняя карамболь и сыгрывая прицельный шар в лузу **f**, наносите удар средней силы. Если **b** является шаром Вашего противника, и Вы отправили его в лузу, следующим ударом расставьте шары в «позиции балки».

Н.В. Можно заметить, что во всех упомянутых выше случаях наиболее простые и очевидные игровые действия запрещены, поскольку при их применении игрок неминуемо должен предоставить своему сопернику возможность создания «позиции балки». (*см. раздел 2, п.15; прим. автора*). У указанного ограничения есть одно исключение – для случаев, когда задачей игрока является лишь набор определённого количества очков, чтобы при их наличии победно завершить партию.

В бильярдной игре нет ничего более важного, чем умение предугадывать траектории шаров после их контакта. Представленные здесь случаи послужат для того, чтобы предложить вниманию обучающегося разнообразные траектории подобного рода.

Рисунок 47.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **f** (*дуплетом; прим. пер.*).

Свояк в лузу **с**, играемый ударом средней силы в три четверти шара по левой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **с** в полный контакт в лузу **g** (*дуплетом; прим. пер.*).

Если **с** – красный шар, то играйте прицельный шар соперника **b**

напрямую в лузу, чтобы добиться «позиции балки».

Если **с** – шар противника, то играйте свояк от красного шара **в**.

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **в** в полный контакт в лузу **d** (*дуплетом; прим. пер.*).

Сваяк в лузу **е**, играемый в четверть шара по левой стороне **в**.

Сыгрывание прицельного шара **с** в полный контакт в лузу **к** (*дуплетом; прим. пер.*).

Сваяк от шара **в** играйте ударом умеренной силы.

N.B. Позиции шаров, изображённые для двух рассмотренных случаев, очень похожи друг на друга; однако, в одной из них биток играет на верхней части стола, а в другой – на нижней, вследствие чего в первом случае необходимы игровые действия, практически противоположные тем, которые нужны во втором.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **в** в полный контакт в лузу **к** (*дуплетом; прим. пер.*).

Сыгрывание прицельного шара **с** в полный контакт в лузу **d**.

Карамболь после удара в четверть шара по правой стороне **в**.

Если **в** является шаром соперника, то следует отправлять в лузу прицельный шар, а затем добиваться «позиции балки».

Если Вы ведёте в счёте (*то есть, если у Вас больше набранных очков, чем у оппонента; прим. автора*), и при этом **с** является шаром соперника, то следует тихо направить шар **с** к лузе **d**.

Если Вы отстаёте в счёте, или никто не набрал много очков, и при этом **с** является шаром соперника, выполняйте карамболь (*см. раздел 2, п.10; прим. автора*)

Рисунок 48.

Случай 1.

Карамболь после удара в четверть шара по правой стороне **в**.

Сыгрывание прицельного шара **с** в полный контакт в лузу **d**.

Сваяк в лузу **е**, играемый в три четверти шара **с**.

Если **с** – шар соперника, то следует мягко направлять в лузу прицельный шар.

Если **с** – красный шар, нужно играть свояка сильным ударом.

Случай 2.

Карамболь после удара средней силы в три четверти шара **в** или удара умеренной силы в четверть шара по левой стороне **в** (*через борт; прим. пер.*).

Сваяк в лузу **е** от шара **с** и сыгрывание прицельного шара **с** ударом средней силы в четверть шара по правой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **с** в лузу **е** ударом в половину шара по левой стороне.

Сваяк в лузу **d**, играемый в три четверти шара по левой стороне **с**.

Сыгрывание прицельного шара **в** в лузу **е** ударом в половину шара по правой стороне.

Если **с** является красным шаром, следует играть свояк в лузу **d** достаточно сильным ударом, чтобы вывести прицельный шар из балки (*после двух отражений от коротких бортов; прим. пер.*).

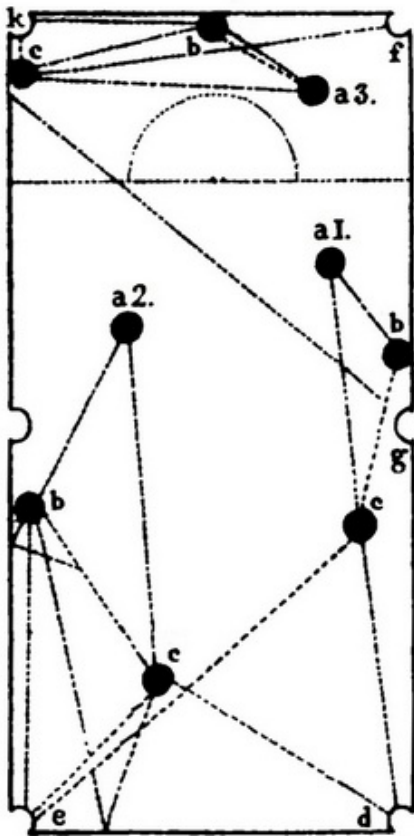


Рис.48

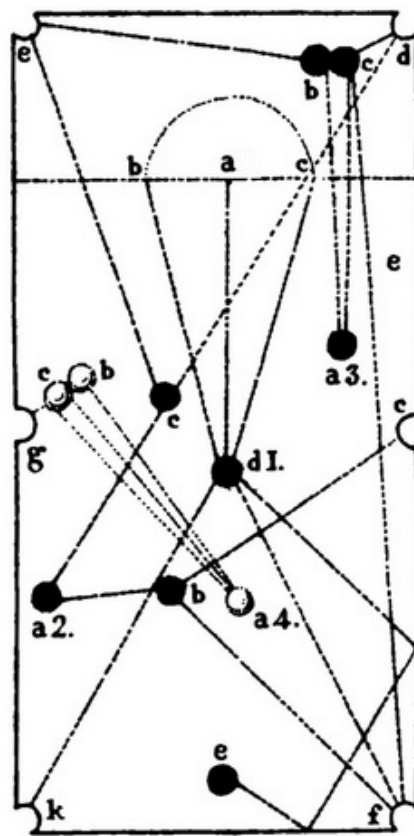


Рис.49

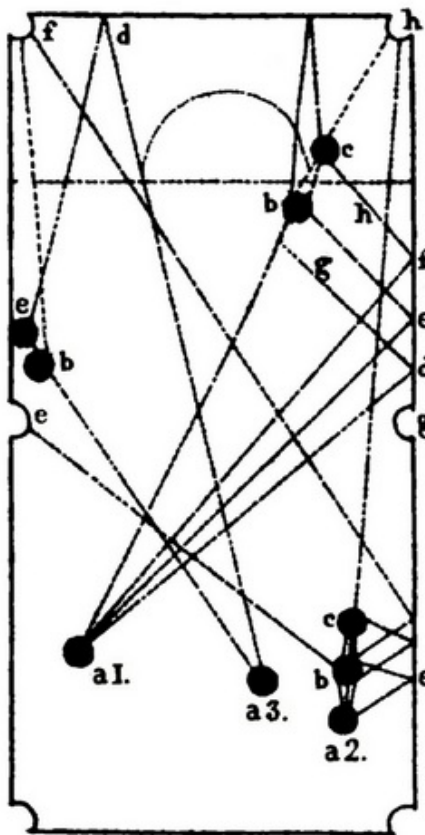


Рис.50

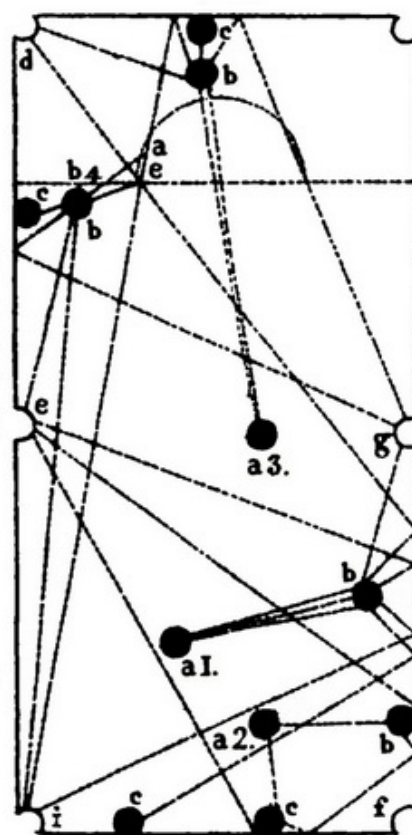


Рис.51

Если **с** является белым шаром, следует играть свояк в лузу **е** настолько сильным ударом, чтобы шар **с** остановился выше лузы **d**, не попадая внутрь её; следующим ударом нужно сыграть свояк и перевести шар вверх для успешного выполнения карамболя.

Случай 3.

Карамболь после удара в половину шара по левой стороне **b**.

Свояк в лузу **k**, играемый в четверть шара по левой стороне **b** (см. примечания к рисунку 40; прим. автора).

Свояк (от борта; прим. пер.) в лузу **g**, играемый ударом средней силы в четверть шара по левой стороне **с**.

Выполняя карамболь, используйте мягкий удар.

Н.В. Представленные выше примеры были приведены для того, чтобы предупредить молодого игрока о первопричине опасности, которой ему следует остерегаться при попытке выполнить карамболь или провести атаку лузы (не играя от борта или посредством дуплета), когда первое соударение битка с прицельным шаром должно произойти рядом с бортом. В таких случаях намерение игрока чаще всего (и в этих примерах неизбежно) срывается из-за повторного соударения шаров (которое чаще называют контр-тушем; прим. пер.) – один шар возвращается после отражения от борта так, что пересекает траекторию другого, как это можно видеть на рисунке. Игрок всегда должен предвидеть такую возможность и предпринять меры, применяя соответствующие игровые приёмы.

Относительно последнего описанного случая полезно будет заметить следующее: когда шар располагается весьма близко к борту, и вместе с лузой и битком образует почти прямой угол (как на рисунке – угол **ack**), часто можно без особого труда сыграть свояк при «посредничестве» контр-туша, если нанести мягкий удар в три четверти шара по его дальней от лузы стороне. Когда шар дальше отстоит от борта, добиться успеха в атаке труднее. Возможно, будет полезно знать, что в серьёзной игре этот игровой приём нужно применять редко (а, возможно, и вообще никогда), даже если шар противника будет располагаться близко к борту.

Рисунок 49.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует.

Свояк в лузу **k**, играемый ударом из точки **b** в половину шара по правой стороне **d**.

Свояк в лузу **f**, играемый ударом из точки **с** в половину шара по левой стороне **d**.

Сыгрывание прицельного шара **d** в любую из нижних луз и карамболь ударом из точки **a** в три четверти шара по соответствующей стороне.

Если **d** является шаром противника, то следует играть свояк.

Если **d** является красным шаром, нужно отправлять в лузу прицельный шар и выполнять карамболь (см. раздел 2, п. 16 и Н.В. к случаю 4 на рисунке 56; прим. автора).

Случай 2.

Свояк в лузу **f**, играемый в три четверти шара по правой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **с** ударом в три четверти шара по правой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **f** ударом в четверть шара по левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **c** в полный контакт в лузу **d**.

Свояк в лузу **e**, играемый ударом средней силы в половину шара по левой стороне **c**.

Полагая, что **b** – шар соперника, следует играть прицельный шар в лузу **f** с силой, достаточной для перевода битка в район точки **e** выше средней лузы у правого борта.

Если **c** является шаром противника, то нужно ударом значительной силы играть свояк в лузу **f** от шара **b** либо мягким ударом отправлять прицельный шар в лузу **d**. Если Вам это удастся, то переправляйте красный шар в балку, как в случае 5 на рисунке 54.

N.B. Если **b** является шаром соперника, то у игрока сразу же должно появиться намерение сыграть прицельный шар в лузу **f**, а не свояк туда же или прицельный шар в лузу **c**. Ведь если он будет пробовать провести какую-то из двух последних упомянутых атак и не добьётся успеха, то оставит оппоненту открытую позицию, в которой будет нетрудно забить красный шар.

Случай 3.

Карамболь.

Свояк в лузу **d**, играемый в половину шара по правой стороне **c**.

Свояк нужно играть с такой силой, чтобы шар **c** прикатился к лузе **f**, а шар **b** – к лузе **e**.

N.B. В подобных случаях, когда два прицельных шара касаются друг друга и располагаются близко к борту, обычно извлекается мало пользы за счёт того, что выполняется карамболь. Среди молодых игроков широко распространено ошибочное мнение о том, что они должны выполнять карамболь каждый раз, когда это можно сделать без труда. Так, в **Случае 4** игрок наберёт много очков, если отправит в лузу **g** шар **c**, нанеся очень мягкий удар по правой стороне шара **b**.

Рисунок 50.

(На этом и следующих двух рисунках представлены различные случаи выполнения карамблей, которые требуют особого внимания молодого игрока. Умение мастерски выполнять карамболи полностью основано на глубоких знаниях углов на столе и размерах силы, необходимой для придания шарам скорости, позволяющей добиться желанного наивысшего эффекта от удара, поскольку, каждый раз делая карамболь, разумный игрок в состоянии создавать удобные возможности для последующей атаки лузы. Прим. автора).

Случай 1.

Карамболь после удара в точку **e** борта **gh** или после удара средней силы в одну восьмую часть шара по левой стороне **b** (через верхний борт; прим. пер.).

Сыгрывание прицельного шара **c** в полный контакт в лузу **h** (ударом через шар **b**; прим. пер.).

Если **c** является шаром противника, выполняйте карамболь ударом от борта.

Если **c** является красным шаром, направляйте биток в шар **b**, чтобы

сделать карамболь, или провести атаку лузы сильным ударом через шар.

При выполнении карамболя всегда используйте силу, которая в случае промаха избавит от опасности остановки битка у лузы и, в то же время, в случае успеха даст возможность провести последующую атаку или сделать карамболь.

N.B. Позиция с замазанными шарами обычно озадачивает тех, кто еще не стал квалифицированным игроком. Нередко позиция, подобная представленной здесь, таит в себе опасность, если нижние два шара являются белыми; в этом случае промах приводит к большим или меньшим потерям – в зависимости от уровня мастерства противника.

Поэтому, играя в таких случаях от борта, полезно точно определить то место борта, в котором произойдет контакт с шаром. По мере приобретения опыта такая задача легко решается на глазок, но новичку пойдет на пользу перед ударом аккуратно изучить взаимное положение трех шаров и вспомнить аксиому о том, что *угол отражения равен углу падения* (см. главу 2, раздел 2; прим. автора). Таким образом, если игрок вместо того, чтобы ударить в точку **e** борта, попадет в точку **d**, то его шар отразится по направлению **g** и пройдет ниже шара **b**; если он попадет в точку **f**, то биток отразится по линии **h**, ведущей к нижней части шара **c**. Но в любом случае можно видеть, что каждый раз линия отражения «откликается» на линию падения. Поэтому, всегда легко оценить угол визуально или с помощью кия (см. главу 2, раздел 2, рисунки 20-21; прим. автора).

Случай 2.

Карамболь после удара в точку **e** борта или после удара в половину шара по правой стороне **b** (через правый борт; прим. пер.).

Сыгрывание прицельного шара **c** в полный контакт в лузу **h** (ударом через шар **b**; прим. пер.).

Свояк в лузу **f**, играемый ударом средней силы в четверть шара по правой стороне **b** (через правый борт; прим. пер.).

Свояк в лузу **e**, играемый в половину шара по левой стороне **b**.

Выполняя карамболь ударом через борт, необходимо использовать среднюю силу, чтобы отодвинуть шары от борта и получить возможности атаковать нижние и средние лузы.

N.B. Здесь вовсе не будет неуместным замечание о том, что каждый раз, когда шары расположены близко друг к другу и находятся на прямой линии, ведущей в лузу, успешную атаку прицельным шаром можно всегда провести весьма непринуждённо. Однако, если только игрок таким ударом не наберёт победных очков, в рассматриваемом случае было бы неразумно так поступать, ведь сделать карамболь так же легко, а он предоставляет больше возможностей в дальнейшей игре (см. раздел 2, п.5; прим. автора).

Случай 3.

Карамболь после удара в точку **d** на борту (посредством дуплета от верхнего борта; прим. пер.).

Свояк в лузу **f**, играемый ударом в 1/8 часть шара по правой стороне **b**.

Карамболь следует выполнять ударом с силой, которая лишь передвинет шары ниже к средней лузе.

Рисунок 51.

Случай 1.

Карамболь (через борт; прим. пер.) после сильного удара в половину шара по правой стороне **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **e** (дуплетом от правого борта; прим. пер.).

Свояк в лузу **i**, играемый ударом средней силы в треть шара по правой стороне **b** (от правого борта; прим. пер.).

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** ударом в половину шара по правой стороне (дуплетом от правого борта; прим. пер.).

Если **c** – шар соперника, следует играть прицельный шар в лузу **e** (дуплетом от правого борта; прим. пер.), нанося по шару **b** высокий удар, чтобы биток мог занять позицию, которая затем позволит сделать карамболь с использованием красного шара, расположенного на своей отметке.

Если **c** – красный шар, то нужно играть карамболь.

Случай 2.

Карамболь после удара в три четверти шара по правой стороне **b** или в три четверти шара по левой стороне **c** (через правый или нижний борт; прим. пер.).

При выполнении карамболя первый удар следует наносить по красному шару (см. главу 4, раздел 2, п.8; прим. автора) и с такой силой, чтобы перевести его к лузе **e** для использования в последующей атаке.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **i** (дуплетом от верхнего борта; прим. пер.) и карамболь за счёт сильного высокого удара в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара и битка так, как указано в случае **e, f** на рисунке 41.

Карамболь следует выполнять ударом такой силы, чтобы её хватило для того, чтобы шар **b** докатился до лузы **i**.

Случай 4.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **g** (дуплетом от левого борта; прим. пер.) и карамболь за счёт сильного высокого удара, направляющего биток из точки **a** в полный контакт с шаром **b**.

Свояк в лузу **i**, играемый из точки **e** в три четверти шара по левой стороне **b** (см. случай 5 на рисунке 35; прим. пер.).

Если **c** является шаром противника, то следует играть свояки в лузу **e**.

Если **b** является шаром противника, то нужно играть карамболь совместно с атакой лузы прицельным шаром; при этом следует наносить сильный удар, чтобы увести красный шар от борта. Если Вам удалось отправить шар соперника в лузу, добейтесь «позиции балки».

N.B. Каждый раз, когда положение шаров чувствительно отклоняется от прямой линии, этот способ выполнения карамболя становится лёгким и может быть осуществлен несмотря на то, что шары оказываются на значительном расстоянии друг от друга. Однако, в этом случае, позиция была бы плоха для выполнения карамболя, если бы шар соперника не располагался вплотную к борту, так как в таких положениях игрок всегда может применять не только более надёжные игровые приёмы, но и те, с помощью которых можно управлять шарами так, чтобы добиваться наибольшей выгоды.

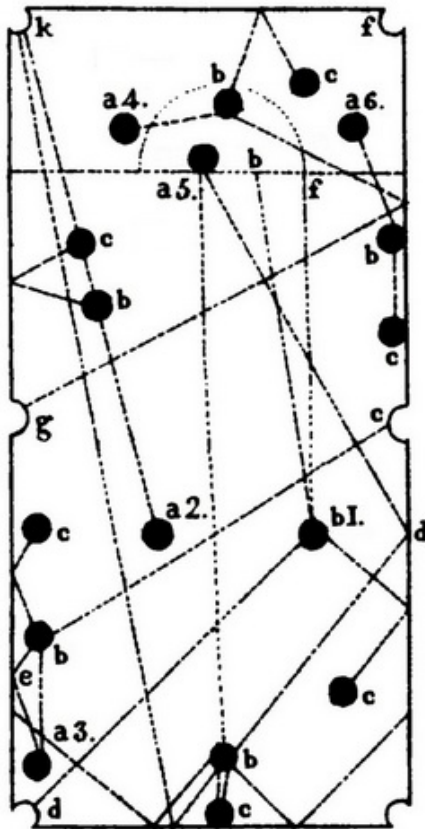


Рис.52

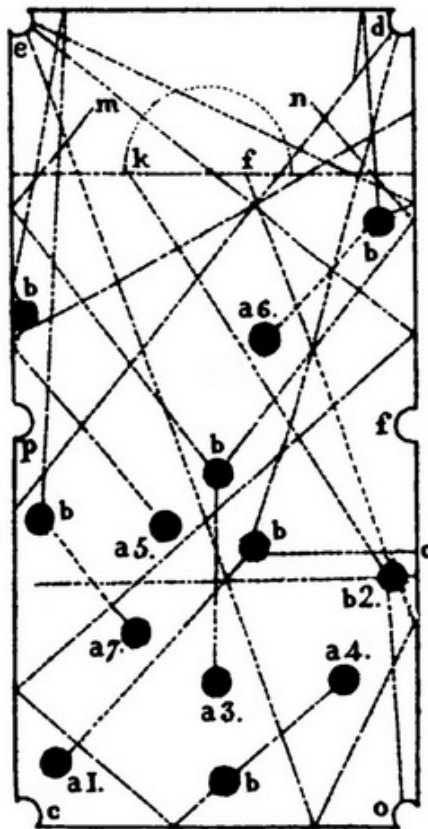


Рис.53

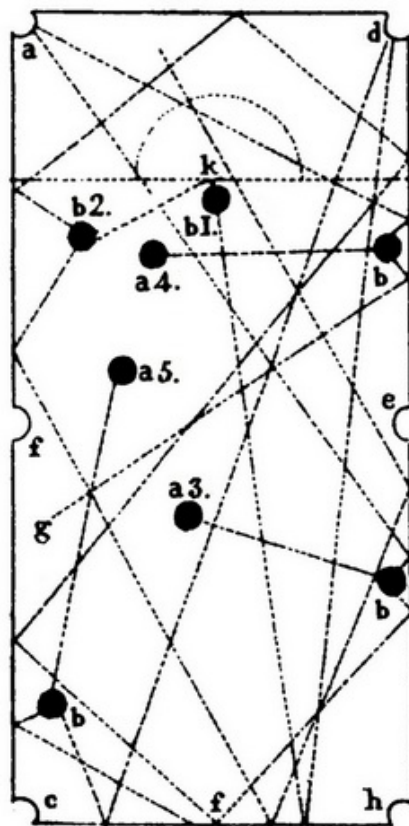


Рис.54

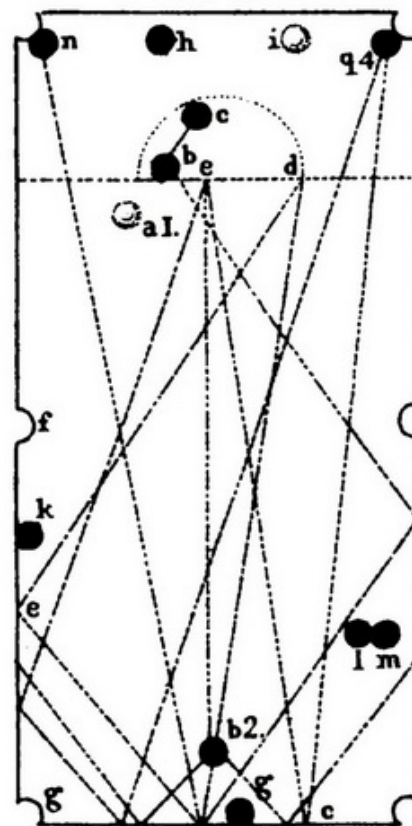


Рис.55

Рисунок 52.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует.

Свояк в лузу **d**, играемый сильным ударом из точки **f** в три четверти шара по правой стороне **b**.

Карамболь (*через правый борт; прим. пер.*) и сыгрывание прицельного шара в лузу **d** ударом средней силы из точки **b** в четверть шара по левой стороне **b**.

Если **c** является шаром противника, то выполняйте карамболь очень мягким ударом, чтобы привести шар **b** к лузе **d**.

Если **c** является красным шаром, либо выполняйте карамболь средним ударом, чтобы увести шар **b** от лузы, если он в неё не попадёт (*см. замечания к рисунку 32 и главу 4, раздел 5, п.19, 21; прим. автора*), либо играйте свояк в лузу **d**.

N.B. Вообще говоря, если карамболи этого типа встречаются в игре, то их отнюдь не легко выполнить – поскольку, как в случае 1 на рисунке 50, требуется высокая точность попадания в нужную точку борта, особенно когда шары значительно отдалены друг от друга. Помимо этого, после неудачно выполненного карамболя часто наступают самые худшие последствия, как в рассматриваемом случае, если **c** является шаром соперника. Поэтому при таких обстоятельствах будет лучше, если игрок засомневается в способности сделать карамболь, и отыграется или выберет атаку лузы, если представится такая возможность, как это обычно и бывает.

Случай 2.

Карамболь после удара средней силы в три четверти шара по левой стороне **b** (*через левый борт; прим. пер.*).

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **k** после удара по шару **b** в полный контакт.

Если **c** – красный шар, то следует играть карамболь.

Если **c** – шар соперника, то нужно играть прицельный шар в лузу **k** и добиваться «позиции балки».

Случай 3.

Карамболь абриколем после удара в точку **e** борта.

Свояк в лузу **e**, играемый ударом средней силы в три четверти шара по правой стороне **b**.

Карамболь необходимо выполнять настолько сильным ударом, чтобы шары заняли позицию, позволяющую атаковать среднюю лузу.

N.B. Атакуя лузу битком, игрок, по всей видимости, не сможет перевести другие шары в балку, так как произойдёт их соударение. Что касается карамболой абриколем, то как правило нужно от них отказываться, кроме случаев когда: а) шары располагаются близко друг к другу, и игрок может быть уверен в успехе; б) соперник не получит атаки красным шаром, и Ваш промах, скорее всего, приведёт лишь к потере одного очка.

Случай 4.

Карамболь (*через верхний борт; прим. пер.*) после удара в три четверти шара по левой стороне **b**.

Свояк в лузу **g** (*через правый борт; прим. пер.*), играемый ударом средней силы в половину шара по правой стороне **b**.

Независимо от того, является ли **c** шаром соперника или красным шаром,

выполняя карамболь следует перемещать шар **b** для последующей атаки лузы **g**: если **b** – шар соперника, то его нужно ставить для атаки лузы **g** прицельным шаром, а если **b** – красный шар, то – для атаки этой лузы битком.

Случай 5.

Карамболь абриколем после удара в точку **d** борта.

Атаки, представленные случаем **e, f** на рисунке 41.

Сыгрывание прицельного шара в любую из двух верхних угловых луз (дуплетом от нижнего борта; прим. пер.) после удара в три четверти шара по **b**.

Если **b** – шар противника, то следует направлять его в одну из луз **f** или **k**, с силой, оставляющей этот шар в верхней части стола, что позволит поставить биток в безопасное положение у нижнего борта.

Если **c** – шар противника, то нужно либо раздвинуть шары, играя мягко в половину шара по **b**, или намеренно промахнуться, поставив биток в середине стола, и лишиться одного очка.

Таких же правил следует придерживаться в отношении аналогичных позиций шаров, расположенных в верхней части стола.

Случай 6.

Карамболь после высокого удара в лоб по битку **b**.

N.B. Этот случай встречается вовсе не редко, но он – один из тех, которые требуют высочайшей точности надлежащего исполнения. Искусный игрок выполнит бы такой карамболь уверенно, но для обычного игрока попытка его выполнения часто может быть рискованной. Однако, если нижний из двух шаров являет шаром соперника, карамболь можно всегда выполнять, не опасаясь нежелательных последствий (ведь в случае неудачи противник будет наносить удар по битку, стоящему плотно у борта; прим. пер.); в противном же случае желательнее развести шары, мягко играя в одну восьмую часть шара по правой стороне **b**.

Рисунок 53.

(В бильярдной игре при выполнении оборонительных ударов требуется столько же рассудительности, сколько и исполнительского мастерства. Вообще, даже при том, что успех кажется бесспорным, никакой удар не должен быть сделан без здравого рассмотрения вероятных последствий неудачи. Часто так бывает, что игрок, умеющий выполнять игровые приёмы намного хуже, чем его соперник, выигрывает партию или матч только за счёт стратегии. Это – обстоятельство, часто используемое в своих интересах теми, кто увяз в круговерти ставок, и кто практически постоянно стрижёт купоны с пари, заключаемых в пользу стороны, кажущейся слабейшей тем, кто недостаточно хорошо разбирается в игре. Смелый и неопытный игрок будет бросаться на каждый шар, который предоставляет ему вероятность набора очков; рассудительный же игрок, наоборот, никогда не погонится за любым очком, пока, не будет вполне уверен, с одной стороны, в способности выполнить задуманное, а с другой – в том, что шары займут безопасное положение в случае промаха. Игровые случаи, представленные на этих рисунках, иллюстрируют сказанное в п.7 раздела 2 четвертой главы. Прим. автора).

Случай 1.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **b** в полный контакт в лузу **f**.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** ударом в половину шара.

Прицельный шар в лузу **d** нужно направлять слабым ударом, чтобы в случае промаха оставить шар в балке, а биток следует направить к точке **c** длинного борта.

Случай 2.

Биток и шар соперника на столе отсутствуют.

Сыгрывание прицельного шара и битка, подобно случаю **a, b** на рисунке 42, после удара по шару **b**.

Сыгрывание прицельного шара **b** дуплетом в лузу **e** (через два борта в угол; прим. пер.) после удара в полный контакт, выполненного из точки **f**.

Свояк в лузу **o**, играемый из точки **k** в четверть шара **b**.

Как свояк, направляемый мягко в лузу **o**, так и прицельный шар через два борта в лузу **e**, следует играть ударом ниже центра битка. Если в первом случае Вы не забудёте свояк, то разделите шары, поставив их к разным длинным бортам; во втором же случае Вы приведёте красный шар в балку, оставив при этом биток на том месте, где до удара располагался прицельный шар.

Случай 3.

Шар соперника на столе отсутствует.

Свояк в каждую из средних луз ударом в три четверти шара **b**.

Сыгрывание прицельного шара в каждую из верхних луз ударом в три четверти шара **b**.

Постановка «позиции балки» ударом умеренной силы в половину шара **b**, после которого шары отражаются от бортов и занимают положения **m** и **n**.

Случай 4.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **c** после удара в четверть шара **b**.

Свояк в лузу **c** после удара в одну восьмую часть шара **b**.

Чтобы привести шар **b** в балку (через три борта в угол; прим. пер.), следует сыграть по нему в полный контакт; при этом, если выполнить низкий удар, биток останется на месте, которое занимал прицельный шар.

N.B. В этом случае вполне возможно добиться «позиции балки», если сыграть тонко и сильно по левой стороне шара **b**; но гарантировать успеха нельзя, и поэтому не следует этого делать, если игрок в состоянии перевести оба шара в безопасные положения, как предлагалось выше.

Случай 5.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **e** после удара в половину шара **b**. (Здесь вниманию читателя представлено что-то странное. Во всяком случае, из текста и рисунка следует, что шар **b**, расположенный у левого длинного борта, играет вдоль этого борта в угловую лузу. Конечно, теоретически это возможно, но вызывает определённые сомнения. В частности, для успеха в атаке здесь резка в половину шара не годится. Прим. пер.)

Чтобы добиться «позиции балки», можно сыграть абриколем от левого борта по шару **b**.

В данном случае, как и всякий раз при создании «позиции балки», игрок

прежде всего должен аккуратно регулировать силу своего удара, чтобы из двух шаров красный шар располагался выше. А кроме того, ему следует никогда не приводить какой-либо из шаров настолько близко к лузе, что сопернику будет незатруднительно сыграть его ударом с отражением от дальнего борта.

Случай 6.

Шар соперника на столе отсутствует.

Свояк в лузу **d** после удара в половину шара **b**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **e** (от правого борта; прим. пер.) после удара в три четверти шара **b**.

Атакуя лузу прицельным шаром, можно создать «позицию балки»: для этого следует использовать силу, при которой биток достаточно далеко отразится от верхнего борта, что впоследствии будет удобно для проведения атаки, если первая попытка обернётся неудачей.

Случай 7.

Шар соперника на столе отсутствует.

Свояк в лузу **p** после удара в одну восьмую часть шара **b**.

Свояк в лузу **e** после удара в половину шара **b**.

Если по правой стороне сыграть в три четверти шара **b**, то можно создать «позицию балки».

Рисунок 54.

Случай 1.

Биток и шар соперника на столе отсутствуют.

Свояки в каждую из средних луз после ударов в одну четверть шара **b**.

Сыгрывание прицельного шара в каждую из средних луз ударами по шару **b** в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара в каждую из нижних луз ударами по шару **b** в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара в каждую из верхних луз дуплетами от дальнего короткого борта после ударов по шару **b** в полный контакт.

Играя дуплетом прицельный шар, наносите удар ниже центра битка, за счёт чего можно будет добиться «позиции балки».

Случай 2.

Биток и шар соперника на столе отсутствуют.

Свояк в лузу **f** после удара в одну четверть шара **b**.

Свояк в лузу **c** после удара в три четверти шара **b**.

Свояк в лузу **d** дуплетом после удара в одну четверть шара **b**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **e** дуплетом после удара в полный контакт по шару **b**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **h** дуплетом после удара в полный контакт по шару **b**.

Создание «позиции балки» сильным ударом из точки **k** в одну восьмую часть прицельного шара.

Случай 3.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **c** дуплетом после удара в три четверти шара **b**.

Свояк в лузу **f** дуплетом после удара в четверть шара **b**.

Создание «позиции балки» сильным ударом в одну восьмую часть шара

по правой стороне **b**.

Случай 4.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **a** дуплетом после удара в половину шара **b**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **f** дуплетом после удара в половину шара **b**.

Свояк в лузу **a** дуплетом после удара в одну восьмую часть шара **b**.

Свояк в лузу **f** дуплетом после удара в одну восьмую часть шара **b**.

Свояк в лузу **c** дуплетом после удара в половину шара **b**.

В качестве отыгрыша можно сыграть в четверть шара **b** с правой стороны, выбрав такую силу, чтобы этот шар перевести выше линии балки, а биток отправить в направлении **g**.

Случай 5.

Шар соперника на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **c** после удара в полный контакт по шару **b**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **d** дуплетом после удара в три четверти шара **b**.

Играя дуплет в лузу **d**, следует применять силу, при которой шар **b** останется в балке, а биток переместится примерно к середине нижнего борта, отмеченной символом **f**.

Н.В. Можно заметить, что во всех выше представленных случаях отказ от атаки лузы производился либо в пользу создания «позиции балки» либо ради размещения шаров в безопасных положениях. И в каждом случае, когда шар противника покидает пределы стола, такой подход должен стать для игрока правилом, если: во-первых, от атаки лузы, которую он способен провести, не ожидается бóльших выгод; и во-вторых, если такой атакой нельзя довести партию до победного исхода.

Рисунок 55.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует, шар соперника располагается в балке.

Если **b** является шаром противника, следует играть из точки **d**, направляя биток в точку **e** борта **f** (левого длинного борта; прим. пер.), чтобы выполнить карамболь.

Если **c** является шаром противника, нужно сознательно промахнуться (при условии, что счёт позволяет так поступить) и направить биток в точку **a**, располагающуюся на линии между парой других шаров и лузой **f**.

Н.В. После игры от борта, заканчивающейся промахом, весьма часто образуется позиция, в которой шар противника располагается в балке, и при этом есть возможность легко сыграть в среднюю лузу (в предположении, что **c** – биток соперника). Поэтому, в таком случае будет благоразумно отдать очко – расположить шары так, как было рекомендовано выше, и заблокировать атаку соперника. В результате, у противника останется возможность выполнить карамболь, играя от борта, или провести атаку ударом с существенно наклонённым кием, который был рассмотрен на странице 13 в разделе 1 второй главы. Однако, проводить такую атаку придётся чрезвычайно осмотрительно, чтобы шары встали в линию, иначе у оппоненту представится возможность

лёгкого выполнения карамболя (см. случаи 3, 4 на рисунке 51; прим. автора).

Случай 2.

*Биток и шар соперника на столе отсутствуют; **b** – красный шар.*

Атаки, указанные в случае **e, f** на рисунке 41.

Сыгрывание прицельного шара дуплетом в любую из верхних луз после удара в полный контакт.

В такой позиции можно либо развести шары, выполнив мягкий удар в половину шара **b** по любой его стороне, либо направить прицельный шар дуплетом в лузу: низким ударом – чтобы биток остался в нижней части стола, или высоким ударом – чтобы биток отразился от короткого борта и встал поближе к длинному.

N.B. Рассматриваемый здесь случай должен чаще и реже встречаться в каждой игре: оба белых шаров оказались в лузе, а красный располагается на своей отметке. При этом у игрока есть выбор из трех способов, которыми он может поставить шары в безопасное положение. *Во-первых*, можно перевести красный шар в балку, а биток оставить внизу стола за счёт указанного выше удара в полный контакт. *Во-вторых*, оба шара – биток и красный – можно привести в балку, выполнив сильный удар в половину шара. *В-третьих*, можно развести шары друг от друга или поставить каждый из них около длинного борта за счёт мягкого удара в половину красного шара. Последний из указанных вариантов является наименее рискованным: при переводе красного шара в балку нередко случается так, что для соперника остаётся атака по Вашему битку; если же при отправлении в балку обоих шаров будет допущена ошибка, то это может обернуться губительным исходом партии из-за единственного удара.

Расставляя шары так, как было рекомендовано выше, игроку нужно не забывать о двух предостережениях: 1) нельзя применять силу удара, способную привести к положениям **b, c** на рисунке 57; 2) следует сторониться постановки шаров плотно к борту.

Случай 3.

***k** – биток; **h** – красный шар; **g** – шар соперника, стоящий плотно у борта.*

В рассматриваемой позиции можно отдать очко (посредством преднамеренного промаха; прим. пер.), переместив биток в положение **i**.

N.B. Замысел расположить шары так, как рекомендовано в этом случае, слишком очевиден, чтобы его обосновывать: шар противника располагается вплотную к борту, а биток – в позиции, которая не позволяет игроку легко набрать очки, играя по любому из шаров. Поэтому, в данном случае полезно переместить свой шар так, чтобы впоследствии противник промахнулся или выполнил некачественный удар (см. раздел 2, п.8; прим. автора). Каждый раз, когда в неблагоприятном положении Вы неспособны набрать очки, и у Вашего противника нет атаки через красный шар, необходимо придерживаться правила, согласно которому лучше отдать очко, поставив шары в плохую позицию, чем проводить атаку и допустить при этом непреднамеренный промах (см. главу 4, раздел 2, п.8; прим. автора).

Случай 4.

*Биток на столе отсутствует, шар соперника располагается в любой части стола, в которой с помощью него нет возможности легко провести результативную атаку; красный шар находится рядом с лузой **q**.*

Необходимо сыграть с надлежащей силой из точки **e**, направив биток в

абриколем от дальнего борта **с** в красный шар со стремлением отправить его в лузу (см. рисунки 30 и 31; прим. автора).

N.B. В подобных случаях всегда лучше играть абриколем от одного борта, чем от двух (см. главу 4, раздел 2, п.3 и пояснения к рисункам 20-31; прим. автора). Если у Вас нет уверенно реализуемой атаки с помощью шара противника, то неизбежным следствием оставления красного шара у лузы должна быть проигрыш, по крайней мере, трёх, а возможно и шести очков. Но если при этом есть благоприятная возможность использовать шар соперника для атаки, следует предпочесть её, чтобы впоследствии атаковать красный шар (см. главу 4, раздел 2, п.20; прим. автора).

Случай 5.

***m** – биток; **n** – красный шар; **l** – шар соперника.*

В такой позиции следует тихо толкнуть биток к верхней части шара **l**.

Поступая таким образом, игрок должен проявить осмотрительность, чтобы шары коснулись друг друга и остановились в таком положении, иначе его намерение станет, по большому счёту, тщетным (см. главу 4, раздел 1, п.50; прим. автора).

Рисунок 56.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **b** дуплетом от правого борта в лузу **i** после удара в полный контакт.

Карамболь (через правый борт; прим. пер.) после удара в треть шара по левой стороне **b**.

Свояк в лузу **g**, играемый в четверть шара по правой стороне **b**.

Свояк в лузу **h**, играемый сильным ударом в три четверти шара по правой стороне **b**.

Независимо от того, является ли **b** шаром противника или красным шаром, карамболь следует выполнять с такой силой, чтобы **b** остановился выше середины стола, а лузу **k** можно было атаковать шаром **с**.

Случай 2.

*Биток на столе отсутствует. Один из шаров, как и в предыдущем случае, располагается в точке **b**, а другой – в **d**.*

Если **b** является шаром соперника, то следует опрavlять его в лузу и добиваться «позиции балки».

Если **b** является красным шаром, то нужно выполнить карамболь настолько сильным ударом, чтобы в случае неудачи свой шар отошёл от лузы **k**, а красный шар – от лузы **l**.

Случай 3.

*Биток на столе отсутствует. Один из шаров, как в первом и втором случаях, располагается в точке **b**, а другой – в **e**.*

Возможны такие же атакующие удары, как и в предыдущем случае.

Карамболь и сыгрывание прицельного шара дуплетом в лузу **i** за счёт удара, выполняемого из самой дальней точки полукруглого сектора, в три четверти шара по левой стороне **b**.

Если **b** – красный шар, а шар соперника **e** касается борта, следует прицельным шаром атаковать лузу и при этом выполнять карамболь.

Если **b** – шар противника, следует играть свояк в лузу **g** и выводить шар

для следующей атаки прицельным шаром в ту же лузу (см. случаи 3, 4 и 5 на рисунке 35; прим. автора): если всё пройдет успешно, то нужно создать «позицию балки».

N.B. Рассматриваемые здесь случаи особенно интересны молодому игроку, так как часто встречаются в игре: битка на столе нет, один из шаров находится в балке, а другой – на небольшом расстоянии от длинного борта и рядом с границей балки. При выборе игрового приёма игрок должен учитывать два обстоятельства: наличие шара внутри балки и то, какой именно это шар – белый или красный. В случае 1 шар **c** располагается настолько близко, что сделать карамболь становится очень просто, вследствие чего следует его выполнять как наиболее выгодный приём. Случай 2 существенно отличается от предыдущего: так как шар **d** значительно отдалён от **b**, то за счёт применения большей или меньшей плотности контакта шаров, чем это требуется в номинальном случае (*иными словами – в силу отклонения реальной резки от номинальной; прим. пер.*), выполнение карамболя вполне может завершиться и неудачно. Когда после неосмотрительного или неудачного удара сложится позиция шаров с практически верной атакой лузы или карамболом, целесообразно отправить чужой шар в лузу, чтобы создать «позицию балки». Такая же ситуация складывается и в случае 3, когда **e** является красным шаром. Если же **e** – шар противника, то Ваша неудача при выполнении карамболя не принесёт оппоненту выгоды, так как его шар стоит плотно у борта, и из такого положения крайне затруднительно проводить результативные действия. Если в двух последних случаях при выполнении карамболов проявить немного игровой ловкости, то это позволит тем же самым ударом отправить в лузу шар **b** или удачно расположить его для продолжения атаки: в первом случае – перед лузой **l**, а в последнем случае – перед лузой **i**.

Случай 4.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **n** дуплетом в лузу **g** после удара в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара дуплетом в лузу **h** и свояк в лузу **f** после удара в четверть шара по правой стороне **n**.

Реверсная атака по отношению к предыдущей: сыгрывание прицельного шара дуплетом в лузу **f** и свояк в лузу **h** после удара в одну восьмую часть шара по левой стороне **n**.

Карамболь: если третий шар располагается в точке **q**, то наносится удар в четверть шара (при этом карамболь получается от одного борта) или в три четверти шара (при этом карамболь достигается после двух отражений битка от длинных бортов) по левой стороне **n**; если же третий шар находится в точке **o** или **p**, то выполняется удар в половину шара с левой стороны **n**.

Если **n** является красным шаром, а шар соперника располагается в точке **q**, то следует направлять прицельный шар **n** дуплетом в лузу, чтобы впоследствии играть карамболь после выставления шара **n** на его отметку.

Если **n** – шар противника, красный шар находится в точке **o** или **p**, а сопернику для выигрыша партии требуется более трёх очков, то совершите промах, направив биток поближе к борту, располагающемуся напротив шара противника.

Если **n** – шар противника, а красный шар находится в точке **t**, то ударом умеренной силы направляйте красный шар в лузу **h**.

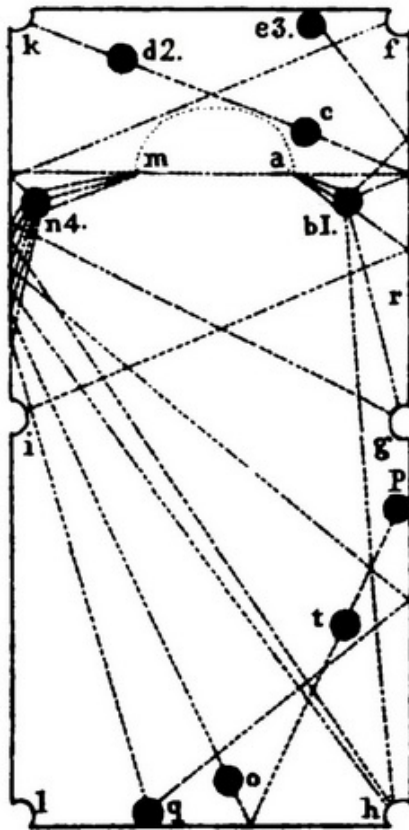


Рис.56

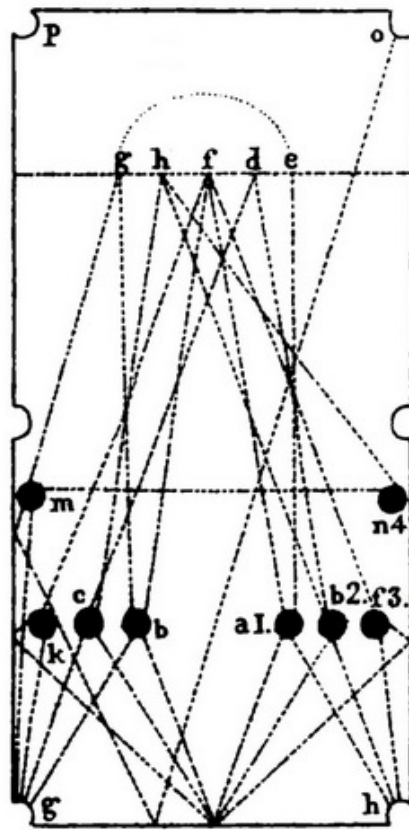


Рис.57

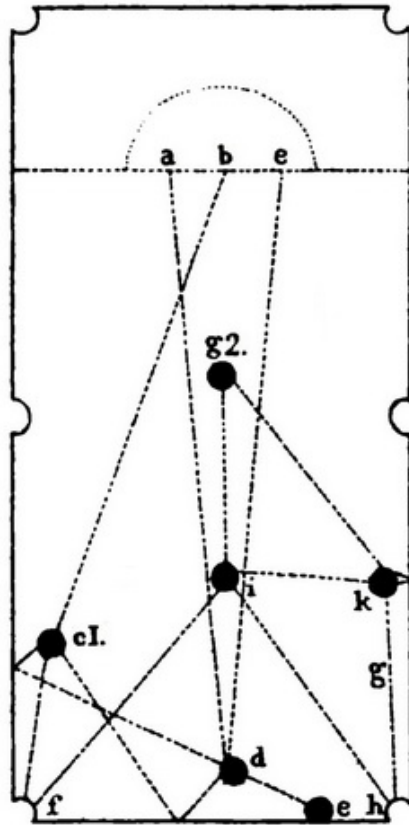


Рис.58

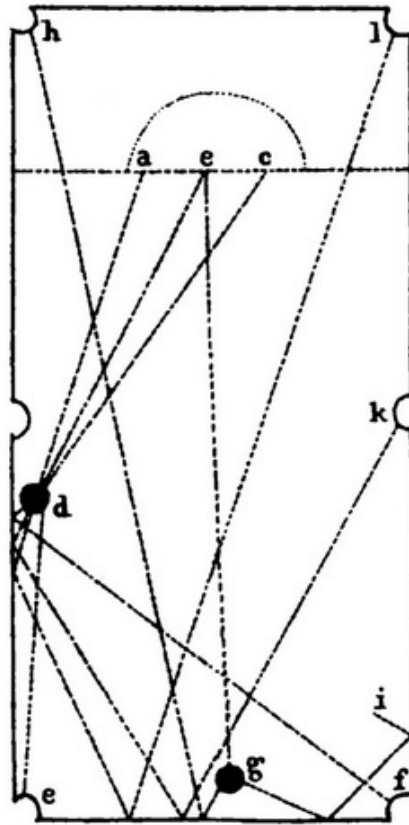


Рис.59

Если **n** является красным шаром, шар соперника располагается в точке **o**, а сопернику для выигрыша партии требуется более трёх очков, то совершите промах, направив биток к точке **r**.

Если **n** является красным шаром, а шар соперника располагается в точке **p** или **t**, то мягко направьте шар соперника в лузу **h**, а если он в неё попадёт – создайте «позицию балки».

N.B. Необходимо установить за правило следующее: никогда не следует направлять в лузу прицельный белый шар (если при этом есть другая возможность набрать очки), когда после этого: а) не будет атаки через красный шар; б) или не будет возможности создать «позицию балки»; в) или один из шаров приходит в балку, а другой остаётся в безопасном положении. Сыгравая шар противника, Вы предоставляете ему возможность наносить удар из обширной области полукруглого сектора, и, следовательно, даёте благоприятный шанс извлечь выгоду из любой оставленной Вами неблагоприятной позиции шаров (см. главу 4, раздел 2, п.16; прим. автора).

Рисунок 57.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **h** ударом в три четверти шара **a**.

Сыгрывание прицельного шара в лузу **g** ударом в три четверти шара **b**.

Свояк в лузу **h** от шара **a**, ударом из точки **e** в одну восьмую часть шара или высоким ударом из точки **e** по левой стороне **a** почти в полный контакт.

Такие же удары в лузу **g** от шара **b**.

Карамболь, выполняемый ударом из точки **f** в четверть шара **a** с правой стороны или в четверть шара **b** с левой стороны.

Карамболь следует выполнять ударом умеренной силы.

Случай 2.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **h** ударом в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **g** ударом в полный контакт.

Карамболь, выполняемый ударом из точки **d** в половину шара **b** с правой стороны или из точки **h** в половину шара **c** с левой стороны.

Как при атаке угловой лузы шаром противника посредством низкого удара, так и при выполнении карамболя при первом соударении с шаром противника, используйте силу, которая в случае неудачи возвратит биток выше средней лузы, а шар соперника оставит ниже красного шара.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **f** в лузу **h** ударом из точки **f** в половину шара с левой стороны.

Аналогичный удар по шару **k**, отправляемому в лузу **g**.

Карамболи посредством сильных ударов в четверть шаров **f** и **g** со стороны длинных бортов.

При сыгрывании шара соперника используйте мягкий удар ниже центра битка, чтобы в случае неудачи оставить его рядом с длинным бортом. Если же удастся отправить шар соперника в лузу, сознательно отдайте очко, направив биток в балку.

N.B. В выше рассмотренных и подобных им случаях необходимо следовать правилу: играть нужно по шару соперника, а не по красному шару

(см. главу 4, раздел 2, п.10; прим. автора). В первом случае карамболь следует предпочесть атаке лузы, так как при неудачной атаке практически неизбежно будет проиграно два или более очка – ведь сопернику при этом будет предоставлена возможность сделать карамболь. Выполняя же карамболь и ошибаясь при этом, Вы сможете расставить шары безопасно. Ошибаясь при атаке лузы в третьем случае, игрок остаётся вне опасности; его противник же, играя при этом по шару, расположенному вплотную к борту, рискует оставить открытую игровую позицию, если попытается набрать очки, а не возвратит мягким ударом белый шар к противоположной угловой лузе.

Случай 4.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **n** в лузу **h** ударом из точки **d** в треть шаров с его левой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **m** в лузу **g** ударом из точки **h** в треть шаров с его правой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **n** дуплетом (в современном понимании – через два борта в угол; прим. пер.) в лузу **p** ударом из точки **e** в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **m** дуплетом (в современном понимании – через два борта в угол; прим. пер.) в лузу **o** ударом из точки **g** в полный контакт.

Карамболи после сильных ударов вразрез между шаром и бортом, выполняемых из дальней части полукруглого сектора – например, из точки **h** по шару **n** и из точки **d** по шару **m**.

Играть шар противника дуплетом следует низким ударом с такой силой, которая при неудачном исходе атаки позволит оставить этот шар вблизи верхнего борта.

Рисунок 58.

Случай 1.

Биток на столе отсутствует.

Карамболь (через левый борт; прим. пер.) и сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **f** посредством удара средней силы из точки **b** в половину шара с правой стороны.

Карамболь посредством удара из точки **a** в половину шара **d** с его правой стороны, или удара из точки **e** в четверть шара **d** с его правой стороны.

Если **c** – шар соперника, нужно из точки **a** играть по шару **d** настолько сильно, чтобы после карамболя биток переместился к средней лузе.

Если **c** является красным шаром, а **d** – шаром противника, то для выполнения карамболя следует из точки **e** играть по шару **d** с такой силой, чтобы шар **c** сместился вверх к средней лузе, а в следующем ударе была возможность отправить шар **d** в лузу **h**.

Если **c** – красный шар, а шар соперника располагается у борта, например – в точке **e**, следует играть по шару **c**, направляя его в лузу и пытаясь при этом сделать карамболь.

Случай 2.

Атака, представленная в случае 1 на рисунке 36.

Карамболь (через правый борт; прим. пер.) и сыгрывание прицельного шара **k** в лузу **h** ударом средней силы вразрез между шаром и бортом.

Если *i* является шаром соперника, играйте на две лузы – свояка и прицельный шар, выполняя удар по правой стороне *i*.

Если *i* является красным шаром, наносите удар по шару *k*, играя прицельный шар и выполняя карамболь.

Рисунок 59.

Случай 1.

*Биток на столе отсутствует; красный шар располагается на своей отметке; шар противника **d** находится слишком низко, чтобы выполнять карамболь, как указано в случае 4 на рисунке 56, и слишком высоко, чтобы сделать карамболь так же легко, как в случае 1 на рисунке 58.*

Сыгрывание прицельного шара **d** в лузу **e** за счёт удара из точки **e** в половину шара по правой стороне или удара из точки **a** в три четверти шара по правой стороне.

Свояк от шара **d** в лузу **e** ударом в четверть шара по левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **d** дуплетом в лузу **k** (*от двух бортов в середину; прим. пер.*) ударом из точки **e** в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **d** дуплетом в лузу **l** (*от двух бортов в угол; прим. пер.*) ударом из точки **a** в полный контакт.

Свояк от шара **d** в лузу **f** (*от левого борта; прим. пер.*) ударом средней силы из точки **a** в четверть шара по правой стороне.

Атакуя лузу **l** через два борта прицельным шаром, следует применять удар ниже центра битка, благодаря чему Ваш шар остановится вблизи того места, где располагался прицельный шар; при этом нужно использовать силу удара, которая в случае промаха приведёт шар соперника в верхнюю часть стола.

При реверсном изменении положений шаров – когда шар соперника находится в районе отметки красного шара, сам красный шар стоит в точке **d**, а биток на столе отсутствует или расположен в полукруглом секторе, можно: а) играть тонко по правой стороне **g**, чтобы сделать карамболь и при этом отправить шар **g** в лузу **f** или выше неё; б) играть ударом средней силы свояк в лузу **e**, благодаря чему шары разойдутся, как в случае 2 на рисунке 53; в) играть высоким ударом средней силы в три четверти шара с левой стороны **g**, чтобы отправить **g** в верхнюю угловую лузу **h** (*дуплетом, прим. пер.*) или к борту, а биток – в позицию **i**. Если первый из указанных игровых приёмов выполняется успешно, то сулит наибольшее количество набранных очков; последний же из приёмов наиболее надёжен в тех случаях, когда атака становится безрезультативной.

Рисунок 60.

Случай 1.

*Биток на столе отсутствует; один из прочих шаров находится в точке **b**, а другой – в **c**.*

Атаки по каждому шару, описанные в случае 4 на рисунке 56.

Карамболь (*через три борта – длинный, верхний короткий, длинный; прим. пер.*) ударом в половину шара **b** с его правой стороны или ударом в половину шара **c** с его левой стороны.

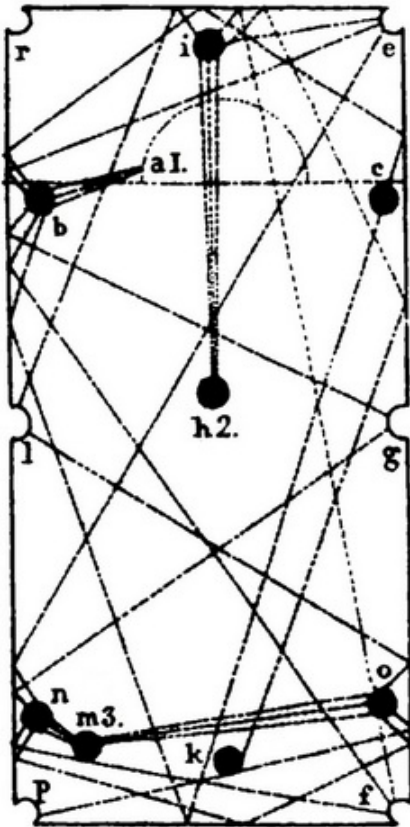


Рис.60

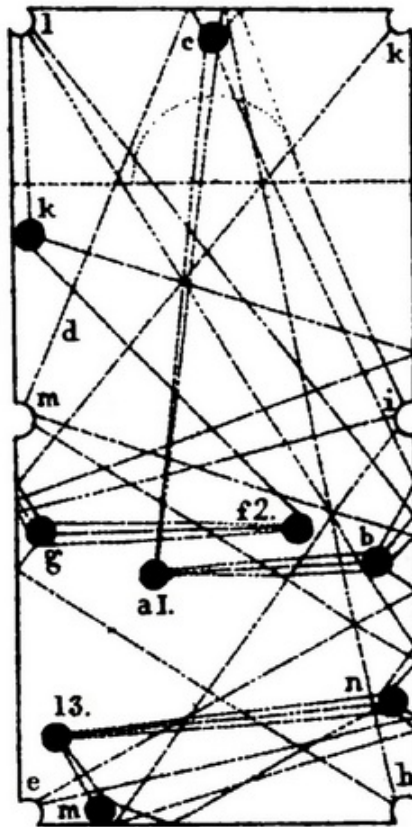


Рис.61

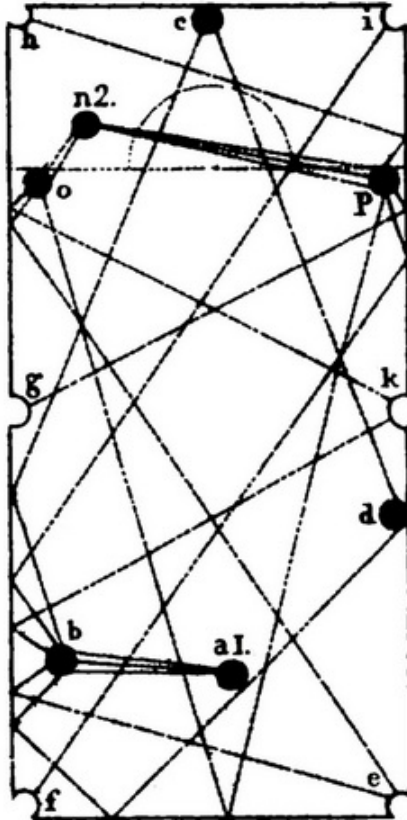


Рис.62

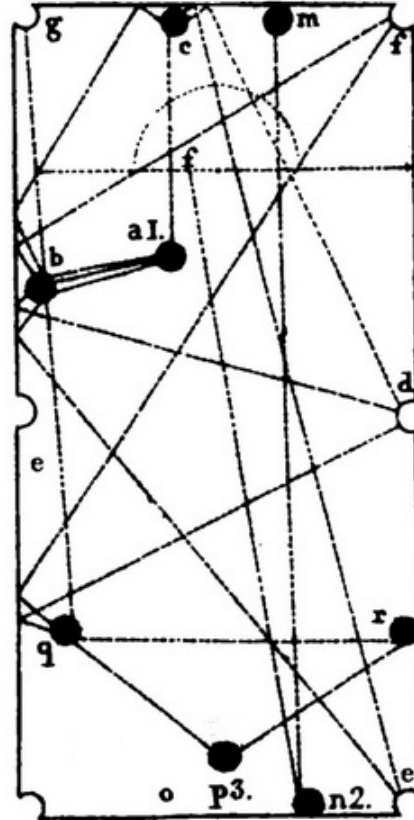


Рис.63

Карамболь (*через два борта – длинный и нижний короткий; прим. пер.*) ударом в половину шара **b** с его левой стороны или ударом в половину шара **c** с его правой стороны.

В рассматриваемой ситуации Вы можете поступиться одним очком и поставить биток у нижней части длинного борта аналогично красному шару. Помимо этого, можно слабо направить прицельный шар в верхнюю угловую лузу; если эта атака окончится удачно, следует создать «позицию балки».

N.B. Выбор верхней, а не средней лузы для атаки прицельным шаром, может быть для молодого игрока, на первый взгляд, неочевидным – ведь гораздо проще добиться успеха, атакуя именно среднюю лузу. Если шар противника отсутствует на столе, красный шар расположен у длинного борта – например, в точке **b**, а биток у противоположного борта – например, в точке **c**, то после атаки прицельным шаром в среднюю лузу обычно весьма трудно создать «позицию балки». Кроме того, в случае неудачи при такой атаке игрок рискует оставить противнику открытую позицию. Поэтому, чтобы избежать этого, в таких случаях всегда следует выбрать иной игровой приём.

Случай 2.

h – биток.

Атаки, представленные в случае **e, f** на рисунке 41.

Сыгрывание прицельного шара **i** в любую из нижних луз (*дуплетом от верхнего борта; прим. пер.*) ударом в три четверти шара.

Сыгрывание прицельного шара **k** в любую из верхних луз (*дуплетом от нижнего борта; прим. пер.*) ударом в три четверти шара.

Карамболи после ударов в треть шара по любой стороне любого шара.

Есть возможность развести шары мягким ударом в половину красного шара, как в случае 2 на рисунке 55, или сыграть свояк и чужой шар, как указано в случае **e, f** на рисунке 41, ударом по шару противника с такой силой, чтобы биток отошёл от средней лузы, если в неё не попадёт.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **n** в лузу **g** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом в три четверти шара с его левой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **n** в лузу **e** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в половину шара с его левой стороны.

Свояк от шара **o** в лузу **p** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в одну восьмую часть шара по его правой стороне.

Свояк от шара **n** в лузу **f** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в одну восьмую часть шара по его левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **o** в лузу **l** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом в половину шара с его правой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **o** в лузу **p** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом в половину шара с его левой стороны.

Карамболь после удара в треть шара по правой стороне **o** или по левой стороне **n**.

Свояк от красного шара следует выполнять с силой, достаточной для того, чтобы красный шар поднялся выше середины стола.

N.B. Здесь предполагается, что оба шара располагаются одинаково близко к борту; но если шар соперника будет к нему ближе, то благоразумнее будет предпочесть карамболь атаке лузы или, если в партии игрок лидирует в счёте, поступиться очком, направив биток примерно в середину полукруглого сектора (*см. раздел 2, п. 10; прим. автора*). Выполнять в этом случае атаку лузу

прицельным шаром менее выгодно (см. N.B. к случаю 4 на рисунке 56; прим. автора).

Рисунок 61.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **h** (дуплетом от правого борта; прим. пер.) и карамболь (через правый борт; прим. пер.) ударом в половину шара с его левой стороны.

Свояк от шара **b** в лузу **e** (дуплетом от правого борта; прим. пер.) ударом средней силы в одну восьмую часть шара по его правой стороне.

Свояк от шара **b** в лузу **l** (дуплетом от правого борта; прим. пер.) ударом в четверть шара по его левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **m** (дуплетом от правого борта; прим. пер.) ударом в половину шара с его правой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **c** дуплетом в лузу **p** ударом в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **c** дуплетом в лузу **i** ударом в три четверти шара.

Свояк от шара **c** дуплетом в лузу **m** ударом в одну восьмую часть по левой стороне шара.

Независимо от того, является ли **b** шаром противника или красным шаром, следует атаковать лузу прицельным шаром и делать карамболь, выполняя удар с силой, способной переместить биток примерно до положения **d**, если удар окажется безрезультатным.

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **g** в лузу **h** (дуплетом от левого борта; прим. пер.) ударом в треть шара с его правой стороны.

Сыгрывание прицельного шара **g** в лузу **i** (дуплетом от левого борта; прим. пер.) ударом в половину шара с его левой стороны.

Свояк от шара **g** в лузу **k** (дуплетом от левого борта; прим. пер.) ударом в треть шара по его правой стороне.

Свояк от шара **g** в лузу **h** (дуплетом от левого борта; прим. пер.) ударом в одну восьмую часть шара по его левой стороне.

Карамболь посредством сильного удара в одну восьмую часть с правой стороны шара **g**.

Сыгрывание прицельного шара **k** в лузу **l** ударом в четверть шара с его левой стороны.

Если **g** – красный шар, то следует сильным ударом играть свояк в лузу **k**.

Если **g** – шар противника, то следует играть прицельный шар в лузу **i** с силой, которая переместит биток в положение неподалёку от нижнего борта. Если атака окажется удачной, то затем нужно добиться «позиции балки», как рекомендуется в случае 5 на рисунке 53.

N.B. Во всех случаях, когда шар противника и красный шар находятся рядом с одним и тем же бортом, необходимо следовать правилу: никогда нельзя делать умышленный промах, так как при этом Вы оставляете оппоненту лёгкую атаку красным шаром в одну из угловых луз.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **n** в лузу **e** (дуплетом от правого борта; прим. пер.) ударом в половину шара с его левой стороны.

Свояк от шара **n** в лузу **l** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в треть шара по его левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **m** в лузу **i** (*дуплетом от нижнего борта; прим. пер.*) ударом в полный контакт.

Карамболь за счёт удара средней силы в одну восьмую часть правой стороны шара **n** или левой стороны шара **m**.

Если **n** является шаром противника, выполняйте карамболь, направляя биток в шар **m** или в шар **n** (*см. главу 4, раздел 2, п. 8; прим. автора*).

N.B. Несмотря на то, что в соответствии с общими правилами в этой позиции рекомендуется выполнять карамболь, направляя биток в красный шар, а не в шар противника, всё же очевидно, что более выгоден карамболь, начинающийся с **n**, каким бы шаром он при этом ни являлся. Уместность применения такого игрового действия определяется уверенностью игрока в своём мастерстве. Выполняя карамболь от шара **n**, необходимо так регулировать силу удара, чтобы шар **n** поднялся приблизительно к середине стола, и в то же время образовалась атака шаром **m** в лузу **e**.

Рисунок 62.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **e** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом в половину шара с его правой стороны.

Свояк от шара **b** в лузу **i** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в четверть шара по его правой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **k** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом в четверть шара с его левой стороны.

Карамболь за счёт удара в три четверти шара по правой стороне **b** или, если третий шар расположен в точке **d**, за счёт удара средней силы в половину шара по левой стороне **b**.

Если **b** является красным шаром, а шар противника располагается в точках **c** или **d**, следует выполнять карамболь сильным ударом.

Если **b** является шаром соперника, а красный шар располагается в точке **c**, нужно играть прицельный шар в лузу **e**.

Если **b** является шаром соперника, а красный шар располагается в точке **d**, следует играть свояк в лузу **i**.

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **o** дуплетом в лузу **e** ударом в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **p** в лузу **g** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом в три четверти шара с его левой стороны.

Свояк от шара **p** в лузу **h** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом в четверть шара по его левой стороне.

Свояк от шара **p** в лузу **f** (*дуплетом от правого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в четверть шара по его правой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **o** в лузу **k** (*дуплетом круазе от левого борта; прим. пер.*) и карамболь (*через нижний борт; прим. пер.*) за счёт удара средней силы в половину шара по его левой стороне.

Если **o** является шаром соперника, следует направлять прицельный шар в лузу **e** высоким ударом, чтобы биток прокатился в достаточно низкую часть стола, позволяя тем самым надёжно добиться «позиции балки».

Если **о** является красным шаром, следует выполнять карамболь и атаку лузы прицельным шаром; при этом удар должен быть настолько сильным, чтобы биток вернулся в верхнюю часть стола, а шар **о** в случае промаха остановился ниже средней лузы.

Рисунок 63.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом в полный контакт.

Свояк от шара **b** в лузу **f** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в четверть шара по его правой стороне.

Свояк от шара **b** в лузу **e** (*дуплетом от левого борта; прим. пер.*) ударом средней силы в четверть шара по его левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **e** (*дуплетом от верхнего борта; прим. пер.*) сильным ударом в три четверти шара по его левой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **d** (*дуплетом от верхнего борта; прим. пер.*) ударом в половину шара по его левой стороне.

Карамболь за счёт удара в три четверти шара по правой стороне **b** или удара в одну восьмую часть шара по левой стороне **c**.

Если **b** – шар соперника, то следует проводить атаку лузы прицельным шаром и создавать при этом «позицию балки».

Если **c** – шар соперника, то можно либо выполнять карамболь, нанося удар умеренной силы по шару **b**, либо атаковать лузу прицельным шаром **b**, а затем отдавать одно очко и направлять биток в район положения **e**.

Случай 2.

Биток на столе отсутствует.

Сыгрывание прицельного шара **n** в лузу **e** и карамболь после удара средней силы из точки **f** вразрез между шаром **n** и бортом.

Если **n** является шаром соперника, следует атаковать лузу прицельным шаром и при этом выполнять карамболь, нанося настолько сильный удар, чтобы биток остановился на некотором расстоянии от верхнего борта.

Если **m** – шар соперника, нужно поступиться очком и направить биток приблизительно к точке **о** (*см. случай h, l, k на рисунке 55 и раздел 2, п.8; прим. автора*).

Случай 3.

Свояк от шара **q** в лузу **g** ударом в три четверти шара по его правой стороне.

Сыгрывание прицельного шара **q** в лузу **f** ударом в полный контакт.

Карамболь после удара средней силы вразрез между шаром **g** и бортом.

Независимо от того, является ли **q** шаром оппонента или красным шаром, следует играть свояк в угловую лузу, нанося удар такой силы, чтобы в случае промаха биток остановился между верхней и средней лузами; если же атака окажется удачной, то в следующем ударе появятся возможности сыграть свояк в одну из нижних луз или сделать карамболь.

Глава 5

О Карамбольной игре приобретений

Красная игра приобретений ведётся до восемнадцати очков (*при этом применяется одно из двух возможных правил, определяющих порядок перехода хода: первое из них устанавливает поочерёдное выполнение ударов соперниками, а второе предусматривает выполнение очередного хода после результативного закончившегося предыдущего удара; при поочерёдных ударах игра обычно длится до шестнадцати очков, а при применении серийного правила – до восемнадцати; прим. автора*), которые набираются только за счёт успешных атак луз прицельным шаром и выполнения карамблей. По сравнению с игрой приобретений и потерь, эта игра подвержена меньшему влиянию случайностей и поэтому чаще предпочитается хорошими игроками.

Раздел 1

Инструкции для Красной игры приобретений

1. Так же как и в игре приобретений и потерь, всё начинается с раскатки, в которой разыгрывается право выбора шаров и выполнения первого удара.

2. Красный шар необходимо установить на специальную отметку, расположенную на продольной оси стола в нижней части стола, но выше (*ближе к центру стола; прим. пер.*) чем в Карамбольной игре приобретений и потерь.

3. Биток белого цвета размещается на специально сделанной отметке или в полукруглом секторе, нарисованном в балке (в верхней части стола).

4. После того как первый игрок выполнит удар, в игру вступает его противник; в дальнейшем игроки так и сменяют друг друга при нанесении ударов. Если будет достигнута предварительная договоренность, то игра может вестись в соответствии с серийным принципом, согласно которому игрок выполняет каждый следующий удар, если предыдущий оказался результативным.

5. Когда красный шар попадает в лузу или вылетает за борт, необходимо его выставить на ту отметку, где он изначально находился.

6. После того как какой-либо из белых шаров оказывается в лузе, необходимо выставить его в полукруглый сектор.

7. Если при ударе игрок не попал ни в один из прицельных шаров, то он проигрывает одно очко; если при этом он ещё и отправляет биток в лузу, то проигрывает три очка.

8. За выполненный карамболь игрок получает два очка.

9. Если игрок отправляет в лузу шар противника, то получает два очка.

10. Если игрок отправляет в лузу красный шар, то получает три очка.

11. Если одним ударом игрок оправляет в лузу (*или в две разные лузы; прим. пер.*) шар соперника и красный шар, то получает пять очков. N.B. Из указанных пяти очков два начисляется за белый шар, и три – за красный.

12. Если одним ударом игрок выполняет карамболь и оправляет в лузу шар соперника, то получает четыре очка. N.B. Из указанных четырёх очков два начисляется за карамболь, и два – за сыгрывание белого шара.

13. Если одним ударом игрок выполняет карамболь и оправляет в лузу

красный шар, то получает пять очков. N.B. Из указанных пяти очков два начисляется за карамболь, и три – за сыгрывание красного шара.

14. Если одним ударом игрок выполняет карамболь, а также оправляет в лузу шар соперника и красный шар, то получает семь очков. N.B. Из указанных семи очков два начисляется за карамболь, два – за сыгрывание белого шара и три – за сыгрывание красного шара.

15. Вылет любого шара за борт, так же как и в игре приобретений и потерь, никак очками не оценивается.

16. Если при ударе биток вылетает за пределы стола, и в то же время выполняется карамболь или сыгрывается в лузу любой из прочих шаров, то игрок очков не получает.

17. Если за пределы стола вылетает шар соперника или красный шар, и при этом биток попадает в лузу, игрок очков не проигрывает.

18. Если при выполнении удара мазиком или кием игрок одновременно касается двух шаров, то считается, что был допущен фол. Если такое нарушение было замечено соперником, игрок не получает очков, которые могли бы быть начислены при выполнении удара по правилам, а противник получает право «разделить шары» и играть с собственной отметки по красному шару, как в начале партии. Однако, если фол был зафиксирован, но соперник не стал разделять шары и сыграл с собственной точки, то игрок вправе рассчитывать на все очки, набранные им в предыдущем ударе, а маркёр обязан добавить их к счёту.

19. Если при выполнении удара был допущен фол, и вдобавок к этому биток попал в лузу, игрок проигрывает два или три очка – в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка.

20. После того как красный шар попал в лузу или вылетел со стола, игрок, которому предстоит выполнять удар, должен проследить за тем, что до удара шар выставлен на свою отметку – иначе будет считаться, что его удар был выполнен с нарушением правил, а сам он не сможет набрать очков, пока шар не будет выставлен.

21. После того как белый шар попал в лузу или вылетел со стола, игрок, которому предстоит выполнять удар, должен выставить его в полукруглый сектор – иначе будет считаться, что его удар был выполнен с нарушением правил, а сам он не сможет набрать очков, пока шар не будет выставлен.

22. Если после выполнения карамболя или сыгрывания шара игрок касается любого шара рукой, ударным инструментом или как-то иначе, то он не получает очков, и считается, что при ударе был допущен фол.

23. Если игрок наносит удар не по своему битку, считается, что при ударе был допущен фол.

24. Если игрок наносит удар не по своему битку, и это нарушение не было замечено соперником, игрок вправе претендовать на все очки, набранные при этом ударе, а маркёр обязан добавить их к счёту игрока.

25. Если при игре вчетвером игрок собирается нанести удар не по своему битку, никто, кроме его партнёра, не вправе предупреждать игрока об этом.

26. Если в результате удара, нанесённого не по своему битку, в лузу попадает биток, то считается, что при выполнении удара было допущено нарушение правил, и игрок проигрывает два или три очка – в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка.

27. Если игрок нанёс удар не по своему битку, и промахнулся по двум прочим шарам, то считается, что был допущен фол, а игрок проигрывает одно

очко; в случае же, если при этом ещё и биток попал в лузу, игрок проигрывает три очка.

28. После того как шар противника покидает пределы стола, а другие два шара располагаются на границе балки или внутри её, возникает «позиция балки»: в ней игрок, которому следует наносить удар из полукруглого сектора, должен направить свой биток в противоположный борт, чтобы тот отразился, возвратился назад и коснулся одного из шаров, расположенных в балке. Если игроку не удастся этого сделать, на него будет наложен штраф размером в одно очко; однако, если при этом биток попадёт в лузу, то штраф составит три очка.

29. Если после выполнения удара из «позиции балки» игрок отправляет в лузу один или два шара, или делает карамболь, то он получает два, три, пять или семь очков – в зависимости от выполненного удара.

30. Когда наносится удар с точки или из полукруглого сектора по одному из шаров, расположенных в балке, биток должен пройти мимо одного из шаров, иначе удар считается не выполненным (*в настоящее время от соблюдения этого правила отказались почти во всех белых играх; прим. автора*).

31. Когда биток и красный шар располагаются в балке, игрок не обязан проводить биток мимо одного из шаров.

32. Если после того как красный шар попал в лузу или покинул пределы стола, его отметка оказывается занятой белым шаром, и невозможно выставить красный шар, не касаясь белого, маркёр должен взять красный шар в руку на время, пока игрок наносит удар по шару своего соперника. Красный шар выставляется на свою отметку сразу же после того, как был выполнен удар, чтобы уже в ходе этого удара мог быть сделан карамболь или иной удар.

33. Когда один из белых шаров попадает в лузу, а красный или белый шар располагается на отметке или вблизи неё, что не позволяет игроку поместить туда шар, не прикасаясь к другому, маркёр обязан взять красный шар в руку и действовать так, как было указано в предыдущем правиле.

34. Если какой-либо из шаров располагается перед отметкой, за ней или сбоку так, что можно установить биток, не касаясь другого шара, то игрок обязан играть с отметки, и при этом никакой из шаров не может быть сдвинут для того, чтобы помочь ему в выполнении удара.

35. Каждый человек, делающий ставку, должен назвать денежную сумму; при этом ему надлежит проявлять крайнюю осторожность, чтобы не делать ставок в то время, когда игрок прицеливается или готовится к выполнению удара, так как это может помешать ему или заставит прерваться. Ни при каком ударе не допускается делать ставки, которые могут любым образом влиять на действия игрока или его суждения.

Н.В. Прочие правила и предписания подобны тем, которые используются в Карамбольной игре приобретений и потерь. См. главу 4, раздел 1, п.37-67.

Раздел 2

Общие замечания к Красной игре приобретений

Карамбольная игра приобретений вовсе не так разнообразна, как игра приобретений и потерь, но требует от игрока больших способностей для анализа и сильнее зависит от его мастерства.

Однако, общие принципы этой и предыдущей игры мало отличаются, а большинство приведенных выше замечаний и предостережений применимы для обеих игр: карамболи совершенно одинаковы, а красной нитью стратегии игрока является создание «позиции балки».

В Карамбольной игре приобретенный игроку следует постоянно иметь в виду две основные цели: *во-первых*, необходимо так регулировать свой удар, чтобы при атаке лузы прицельным шаром биток не оказывался в лузе; а *во-вторых*, нужно оставлять шары в таких положениях, чтобы соперник вообще не имел возможности провести атаку, или чтобы при его потенциальной атаке вероятности отправить в лузу прицельный шар и биток были примерно равны.

Первая из этих целей часто требует значительного игрового мастерства, поскольку в определенных позициях шаров бывает чрезвычайно трудно отправить в лузу один шар без другого или выполнить карамболь, не позволив при этом битку оказаться в лузе. Чтобы обойти эти первопричины опасности, необходимы: прекрасное знание углов на столе; способности игрока пользоваться различными способами применения его игрового инструмента; тщательное внимание к различным уровням силы, прикладываемой при ударах.

Например, очевидно, что если в позиции шаров **a**, **b**, представленной на рисунке 64 (где символом **S** отмечен биток; прим. автора), нанести обычный удар, то шансы оказаться в лузе у обоих шаров будут одинаковыми. Поэтому, благоразумный игрок, атакуя лузу прицельным шаром, в таких обстоятельствах нанесёт удар ниже центра своего шара, чтобы траектория битка после соударения с шаром **b**, направляемым в лузу **n**, прошла примерно по линии **bc**. Случай **d**, **e** весьма похож на предыдущий, и избежать при этом опасности можно как с помощью удара ниже центра битка, так и выше него (см. главу 2, раздел 1, «высокий и низкий удары»; прим. автора). После высокого удара биток будет перемещаться по линии **e**, **f**, а после низкого его траектория видоизменится и пройдет в направлении **e**, **g**. В случаях **h**, **i** и **o**, **p** игрок, который знает углы на столе и, следовательно, может предвидеть траекторию своего шара после каждого удара, сразу почувствует опасность уронить биток в лузы **l** и **n**, играя прицельные шары в **m** и **k**. Поэтому, чтобы избежать этого, он соответствующим образом отрегулирует силу своего удара. Когда прицельный шар находится на одной линии с лузой и битком, и при этом – близко к лузе, требуется такая же осторожность, чтобы предотвратить качение битка после соударения с прицельным шаром. Если шар расположен на некотором небольшом расстоянии от створа лузы, для устранения опасности обычно оказывается эффективным низкий удар или откат шара назад (в современном бильярде это называется *оттяжкой*; прим. пер.); однако, когда он находится чрезвычайно близко и поступать так недопустимо, следует обратиться за помощью к удару абриколем, как в случае **q**, **r**.

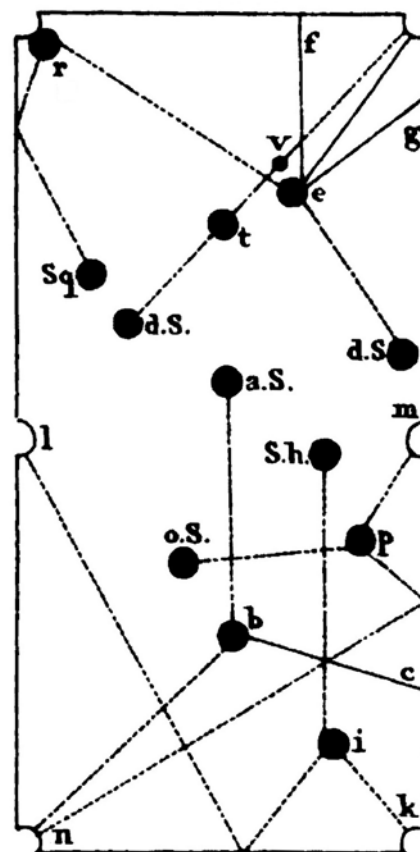


Рис.64

Так же как и в игре приобретений и потерь, когда красный шар располагается на своей отметке (примерно посередине между центром стола и нижним бортом), первому игроку неблагоприятно делать умышленный промах, ведь противник будет иметь хорошую возможность для проведения атаки прицельным шаром. Предпочтительнее перевести красный шар в балку с помощью удара, нанесённого по верхней части битка, благодаря чему он будет катиться к нижнему борту. В случае, когда прицельный шар направляется в лузу, будет благоприятно использовать такую силу удара, которая в случае промаха уведёт шары от лузы.

Успех в этой игре в немалой степени зависит от умения игрока выполнять прямые удары или удары в полный контакт (см. пояснения к рисунку 32; прим. автора). Некоторые игроки в этом настолько искусны, что получив право удара по шарам, расположенным на прямой линии между двумя лузами, добиваются победы в партии серией атак прицельными шарами, не давая при этом противнику возможности подойти к столу. Предположим, что красный шар **t** находится на своей отметке, а биток – в положении **S** (рисунок 64). Если **t** отправить несильным ударом в угловую лузу, то биток прокатится вперёд к положению **v**, а после выставления **t** игрок сможет повторить удар и отправить шар в среднюю лузу, прокатывая биток к положению **S**; такие удары «вперёд-назад» можно совершать многократно, пока не будет допущена ошибка. Другие неплохие бильярдные игроки, наоборот, способны лучше выполнять все прочие удары. Особое умение сыгрывать прямые шары заключается в быстроте, с которой глаз обзоревает лузу и шары, и в последующем изяществе и внезапности удара – поскольку успех в этих случаях редко становится возможным благодаря продуманному вниманию к способу нанесения удара, и «чем чаще будет переноситься взгляд, блуждая от одного шара до другого, тем непременно более неудачным окажется удар» (см. главу 2, раздел 2, «сыгрывание прицельного шара»; прим. автора).

Тот, кто в этой игре наносит удар, может нередко с большим успехом пользоваться возможностью выполнения приёмов, называемых атаками с *отражением* или атаками *дуплетом*; обычно, когда красный шар располагается неблагоприятно, а белый отправить в лузу *напрямую* нельзя, предпочтение отдаётся попытке проведения атаки с *отражением*, в которой по белому шару наносится мягкий удар. Атаковать таким способом гораздо проще, чем это кажется. В самом деле, как иллюстрируют рисунки 37 и 38, найдётся совсем немного положений шара, из которых хорошо знакомый с углами на столе игрок не сможет направить его дуплетом в ту или иную лузу. Однако, подобным указаниям нельзя следовать, если соударение битка происходит с красным шаром; в таких случаях нужно проявлять крайнюю осторожность, чтобы не привести красный шар в положение, пригодное для атаки. Поэтому, когда успешный исход атаки с помощью обоих шаров равновероятен, и нет особых причин для использования именно красного шара, выбор обычно делают в пользу белого шара. Каждый раз, когда предпринимается попытка атаки с отражением, необходимо учитывать следующее предостережение: если прицельный шар – красный, то сила удара должна быть достаточной для того, чтобы при промахе шар отошёл от лузы; а если прицельный шар – белый, то необходима умеренная сила, чтобы он остановился над лузой, если в неё не попадёт (см. пояснения к рисункам 32, 37, 38; прим. автора).

В силу того, что в Красной игре приобретений меньше проявляются случайности, чем в игре приобретений и потерь, игрок может чаще

безнаказанно отказываться от сомнительных и трудных атак в пользу постановки шаров в безопасные положения. Поэтому каждой раз, когда есть сомнения в успешности атаки, он должен держать в уме лишь одну задачу – перевести биток или шар противника в позицию, из которой соперник не сможет провести атаку лузы или сделать карамболь.

Глава 6

О Карамбольной игре потерь

В Карамбольной игре потерь, так же как и в игре приобретений, используются три шара. В соответствии с договоренностью игроков, игра ведётся как до *шестнадцати*, так и до *восемнадцати* очков (*количество очков и правило перехода хода определяются так же, как и в Красной игре приобретений; прим. автора*), набираемых за счёт карамблей, свояков и успешных атак на две лузы.

Раздел 1

Инструкции для Красной или Карамбольной игры потерь

1. Игра начинается так же, как и Карамбольная игра приобретений.
2. Если игрок не попал ни в один из прочих шаров, то проигрывает одно очко; если при этом он ещё и отправляет биток в лузу, то проигрывает три очка.
3. Если игрок направляет биток в красный шар, и тот попадает в лузу, то накладывается штраф в размере трёх очков; после этого красный шар должен быть установлен на своей отметке.
4. Если игрок направляет биток в белый шар, и тот попадает в лузу, то накладывается штраф в размере двух очков.
5. Если игрок направляет биток в белый или красный шар, и после этого оба прицельных шара оказываются в лузе, игрок проигрывает пять очков: два – за белый шар и три – за красный шар.
6. Если игрок выполняет карамболь, то получает два очка.
7. Если игрок делает карамболь, и при этом в лузу попадает один из прицельных шаров, очки за карамболь не начисляются, и игрок проигрывает два или три очка: в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка – с белым или красным.
8. Если игрок направляет биток в белый шар, выполняет карамболь и отправляет биток в лузу, то начисляется четыре очка: два – за карамболь и два – за сыгрывание свояка от белого шара.
9. Если игрок направляет биток в красный шар, выполняет карамболь и отправляет биток в лузу, то начисляется пять очков: два – за карамболь и три – за сыгрывание свояка от красного шара.
10. Если игрок направляет биток в белый шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток и шар своего противника, то начисляется шесть очков: два – за карамболь, два – за сыгрывание свояка от белого шара и два – за сыгрывание белого шара в лузу.
11. Если игрок направляет биток в красный шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток и шар своего противника, то начисляется семь очков: два – за карамболь, три – за сыгрывание свояка от красного шара и два – за

сыгрывание белого шара в лузу.

12. Если игрок направляет биток в белый шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток и красный шар, то начисляется семь очков: два – за карамболь, два – за сыгрывание свояка от белого шара и три – за сыгрывание белого шара в лузу.

13. Если игрок направляет биток в красный шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток и красный шар, то начисляется восемь очков: два – за карамболь, три – за сыгрывание свояка от красного шара и три – за сыгрывание красного шара в лузу.

14. Если игрок направляет биток в белый шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток, белый и красный шар, то начисляется девять очков: два – за карамболь, два – за сыгрывание свояка от белого шара, два – за сыгрывание белого шара и три – за сыгрывание красного шара в лузу.

15. Если игрок направляет биток в красный шар, выполняет карамболь, отправляет в лузу биток, белый и красный шар, то начисляется десять очков: два – за карамболь, три – за сыгрывание свояка от красного шара, два – за сыгрывание белого шара и три – за сыгрывание красного шара в лузу.

16. Если игрок направляет в лузу свояк от белого шара, то начисляется два очка, а если от красного шара, то – три очка.

17. Если игрок направляет биток в белый шар, а затем отправляет в лузу биток и шар противника, то начисляется четыре очка: два – за свояк от белого шара и два за сыгрывание белого шара в лузу.

18. Если игрок направляет биток в красный шар, а затем отправляет в лузу биток и шар противника от красного шара, то начисляется пять очков: три – за свояк от красного шара и два за сыгрывание белого шара в лузу.

19. Если игрок направляет биток в белый шар, а затем отправляет в лузу биток и красный шар, то начисляется пять очков: два – за свояк от белого шара и три за сыгрывание красного шара в лузу.

20. Если игрок направляет биток в красный шар, а затем отправляет в лузу биток и шар противника от битка, то начисляется пять очков: три – за свояк от красного шара и два за сыгрывание шара противника от белого шара в лузу.

21. Если игрок направляет биток в белый шар, а затем отправляет в лузу биток, шар противника и красный шар, то начисляется семь очков: два – за свояк от белого шара, два – за сыгрывание белого шара противника и три за сыгрывание красного шара в лузу.

22. Если игрок направляет биток в красный шар, а затем отправляет в лузу биток, шар противника и красный шар, то начисляется восемь очков: три – за свояк от красного шара, два – за сыгрывание белого шара противника и три за сыгрывание красного шара в лузу.

23. Если игрок направляет биток в красный шар, а затем отправляет в лузу биток и красный шар, то начисляется шесть очков: три – за свояк от красного шара и три за сыгрывание красного шара в лузу.

Н.В. Прочие правила и предписания подобны тем, которые используются в Карамбольной игре приобретений. См. главу 4, раздел 1, п.37-67.

Раздел 2

Общие замечания к Карамбольной игре потерь

Красная или Карамбольная игра потерь требует от игрока большей рассудительности, чем игра приобретений, а случайности часто проявляются в ней более разнообразно – в особенности, если игроки не обладают должной квалификацией. Успех в этой игре полностью зависит от умения выполнять защитные приёмы и от понимания уровня силы, с которой должен наноситься каждый оборонительный и атакующий удар. Однако, при правильном понимании вести игру потерь в целом проще, чем игру приобретений.

Нет необходимости здесь повторять многие из приведенных выше замечаний к бильярдной игре в целом; см. общие замечания к игре приобретений и потерь, изложенные в разделе 2 главы 4; к игре потерь применимы инструкции и замечания, относящиеся к игре приобретений, но их, однако, следует рассматривать в обратном смысле – основная цель игрока здесь состоит в том, чтобы при игре свояка не допустить попадания в лузу прицельного шара. После того, что уже было сказано относительно ранее рассмотренных игр, способы достижения такой цели сами легко придут на ум игроку.

Здесь, так же как и в Белой игре потерь, особое значение имеет навык игры от борта, ведь в игре очень часто ставятся «ловушки» для соперника: шар

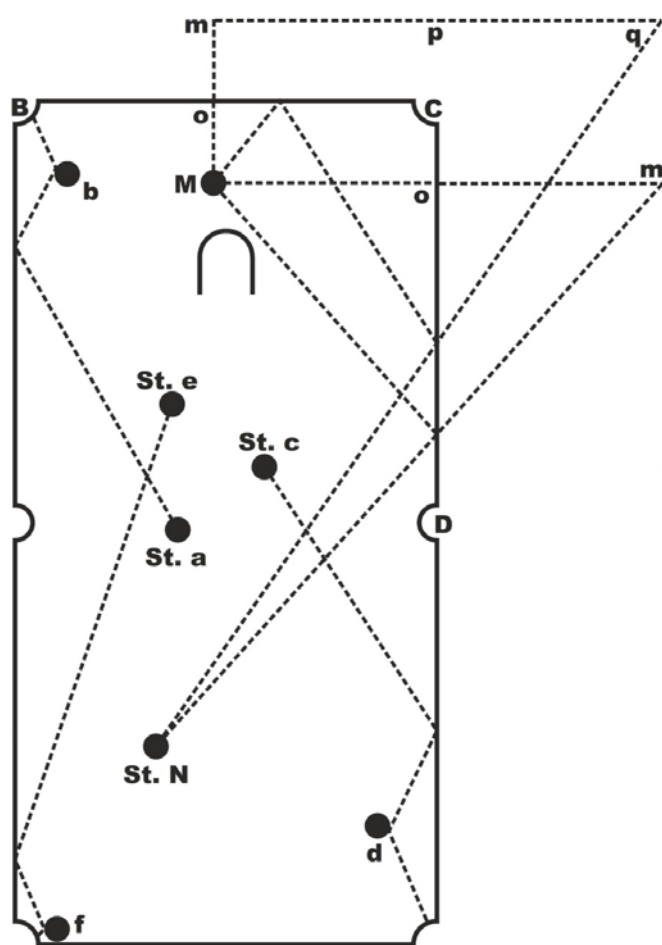


Рис.65

размещается у лузы так, что если противник будет выполнять прямой удар, то ему будет весьма непросто не уронить этот шар в лузу. Однако, играя сначала в борт под определённым углом, он всегда сможет избежать этой опасности и очень часто будет в состоянии успешно сыграть свояка. Примеры такого способа игры представлены на рисунке 65 (см. a, b; c, d; e, f). (Речь идёт о том, чтобы соударение битка с прицельным шаром происходило после отражения битка от борта. На рисунке 65 изображён шар **M**, скрытый от битка **N** за аркой: прямым ударом либо вообще нельзя попасть в **M**, либо при этом высока вероятность задеть битком арку. Чтобы **N** попал в шар **M**, следует найти определённую точку соударения битка с бортом. Для этого нужно визуально представить себе прямую линию **Mo**, проходящую

через прицельный шар **M** перпендикулярно борту **CD**. Эта линия пересекает борт **CD** в точке **o** и продолжается дальше к точке **m**. Если точку **m** мысленно отодвинуть от борта на расстояние **om**, равное расстоянию **Mo**, то такая точка **m** и будет точкой прицеливания; если из **N** провести прямую линию в найденную точку **m**, то эта линия пересечёт борт в искомой точке соударения бита с бортом.

Если требуется, чтобы шар **N** попал в **M** после двух соударений с бортами, нужно визуально представить себе прямую линию **Mo**, проходящую через прицельный шар **M** перпендикулярно борту **BC**. Эта линия пересекает борт **BC** в точке **o** и продолжается дальше к точке **m**. Эту точку **m** нужно мысленно отодвинуть от борта на расстояние **om**, равное расстоянию **Mo**. Из найденной указанным способом точки **M** следует провести прямую линию **mq** параллельно борту **BC**. Искомая точка прицеливания **q** будет удалена от точки **p**, находящейся точно над бортом **CD**, на расстояние **pq**, равное расстоянию **mp**. (Прим. автора).

Глава 7

О Белой игре приобретений

Белая игра приобретений несоизмеримо проще выше рассмотренных игр. Вместе с Белой игрой потерь, она считается ключом к бильярду в целом; всем обучающимся надлежит упражняться в ней, прежде чем пробовать себя в более сложных карамбольных играх. Белая игра приобретений, в которой используется два белых шара, ведётся до двенадцати очков, набираемых исключительно атаками луз прицельным шаром. Однако, когда в этой игре принимают участие четверо игроков, счёт ведётся до пятнадцати очков.

Раздел 1

Инструкции для Белой игры приобретений

1. Игра начинается с раскатки и выбора шаров.
2. При раскатке игрок должен располагаться внутри зоны, ограниченной углами стола.
3. Игрок, выполняющий выставку, должен стоять обеими ногами не далее угла стола и не имеет права устанавливать биток за границей балки. За выполнением этих требований должен следить лишь соперник; если он не объявил о нарушении, то штраф на игрока не налагается.
4. Если при выставке игрок сопровождает биток мазиком или кием дальше средней лузы, то такой удар считается неверным. После этого соперник, по своему усмотрению, может обязать игрока выполнить выставку повторно.
5. Сразу же после успешной атаки шары должны быть разделены, а игрок выполняет выставку так же, как и при начальном ударе.
6. После того как прицельный шар попадает в любую из угловых луз, выставку следует выполнять (если этого потребует противник) с того конца стола, где располагается луза, в которой оказался шар; если же шар попадает в среднюю лузу, то выставляющий по своему усмотрению выбирает сторону для удара.

7. Если при ударе игрок не попадает в шар своего соперника, то проигрывает одно очко; если в этом же ударе в лузу попадает и биток, игрок проигрывает три очка – так же как и в карамбольных играх.

8. Если в лузе оказывается биток или сразу оба шара, либо оба шара вылетают со стола или на борт, игрок проигрывает два очка.

9. Если своим ударом игрок пытается заставить шар противника вылететь со стола, а сопернику удаётся помешать этому, игрок, тем не менее, приобретает два очка.

10. Если соперник случайно мешает битку вылететь со стола, и тот всё же остаётся на игровой поверхности, то игрок не проигрывает очков; помимо этого, он имеет право выполнять выставку, так как при его ударе соперник не имеет права находиться рядом со столом.

11. Если игрок не попадает по шару противника, а соперник случайно мешает битку вылететь со стола, и тот всё же остаётся на игровой поверхности, то игрок проигрывает одно очко, но по своему выбору может продолжать выполнять выставку.

12. Если после удара прицельный шар останавливается на краю створа лузы, а впоследствии падает в неё, игрок не получает очков; после этого шар должен быть установлен там, где стоял, а право выполнения удара переходит к сопернику.

N.B. Нет никаких оснований для оспаривания факта остановки шара, как полагают некоторые люди.

13. Если биток располагается на краю створа лузы, и при попытке выполнения удара игрок сталкивает его внутрь, то он проигрывает три очка.

14. Если шар стоит на краю створа лузы и падает внутрь неё до отделения или в момент отделения шара от мазика или кия, и это падение не связано с выполняемым ударом, то биток и прицельный шар необходимо установить в ту же самую позицию или максимально близко к ней, а удар следует повторить.

15. Если в результате удара, выполненного с нарушением правил, игрок отправляет в лузу, со стола или на борт биток или оба шара, то проигрывает два очка.

16. При выполнении удара игрок должен попасть битком в шар соперника; если он промахивается преднамеренно, оппонент имеет право обязать игрока поставить биток на место, которое тот ранее занимал, и выполнять удар до тех пор, пока не произойдёт соударения шаров.

17. Если игрок наносит удар не по своему битку, то лишается права выставить шар, если того пожелает соперник.

18. Если соперникам необходимо поменять шары, но непонятно – в какой момент это следует сделать, то игра ведётся до завершения атаки, а затем шары меняются.

19. Если игрок наносит удар не по своему битку, и после этого прицельный шар попадает в лузу или вылетает со стола, то считается, что удар был выполнен с нарушением правил.

20. Если игрок наносит удар не по своему битку и не попадает в прицельный шар, то проигрывает одно очко; если при этом соперник заметил, что биток был перепутан, он имеет право разделить шары и выполнять выставку.

21. Если во всех указанных выше случаях выполнения удара по чужому битку ошибка не была замечена, то соперник должен наносить удар по тому

шару, который перед этим выступал в качестве прицельного, или разделить шары и выполнять удар, как начальный.

22. Если кто-то предлагает разделить шары и получает на это согласие соперника, то сделавший предложение уступает право выполнять выставку.

23. Если соперники не договорились об обратном, то два промаха по лузе не означают завершения атаки.

24. При игре вчетвером счёт ведётся до пятнадцати очков; при этом игрок может консультироваться со своим партнёром и получать от него советы по всем вопросам, связанным с игрой. Если в двух ударах подряд атака завершилась нерезультативно, то право выполнения удара переходит к другой стороне. Если в ударе, следующем за предыдущими двумя промахами одной стороны, шар отправляется в лузу другой стороной, то вторая сторона выполняет следующий удар, так как без выполнения удара переход хода не допускается.

N.B. См. инструкции для игры приобретений и потерь – глава 4, раздел 2, п.37-67.

Раздел 2

Общие замечания

Основные принципы Красной игры приобретений могут быть с небольшими вариациями применены к Белой игре приобретений. См. главу 5, раздел 2.

Глава 8

О Белой игре потерь

Белая игра потерь противоположна Белой игре приобретений – в ней очки набираются за счёт удачных свояков и атак на две лузы. Так же как и в Белой игре приобретений, здесь используются два белых шара, а счёт ведётся до двенадцати очков.

Раздел 1

Инструкции для Белой игры потерь

1. Так же как и в прочих играх, прежде всего, следует выполнить раскатку и выбрать шары.

2. Если игрок не попадает в прицельный шар, то проигрывает одно очко, а если при этом еще и отправляет биток в лузу, то – три очка.

3. Если игрок отправляет в лузу шар противника, то он проигрывает два очка.

4. При вылете любого шара или сразу обоих шаров со стола или на борт, штраф не накладывается, но происходит смена выставяющего игрока.

5. Если игрок не попадает в прицельный шар, а биток вылетает за пределы стола, то игрок проигрывает одно очко и лишается права выставять.

6. Если игрок отправляет в лузу биток, то приобретает два очка.

7. Если игрок одним ударом отправляет в лузы оба шара, то приобретает четыре очка.

8. Если в результате удара один из шаров попадает в лузу, а другой вылетает со стола, то утрачивается право проводить выставку, но штраф не накладываемся.

N.B. Прочие правила аналогичны подробно рассмотренным правилам в игре приобретений и потерь, а также в игре приобретений. См. главу 4, раздел 2, п.37-67.

Раздел 2

Общие замечания

Смотри общие замечания к Красной игре потерь – глава 6, раздел 2.

Глава 9

О простой Карамбольной игре

Карамбольная игра, в которой используется три шара, ведётся до двенадцати очков, начисляемых за выполненные карамболи и штрафы. Случайности в ней проявляются редко, и поэтому от игрока требуется высокое мастерство и рассудительность. В эту игру редко играют в одиночку. Обыкновенно, умелый игрок соперничает с неопытным игроком, играющим при этом по правилам Белой игры приобретений и потерь или Белой игры приобретений; при этом полагается, что игра до двадцати четырёх очков будет равной при форе в пятнадцать очков.

Раздел 1

Правила Карамбольной игры

1. Игра начинается обычным образом; красный шар устанавливается на специальную отметку в нижней части стола, а игроки так же, как и в ранее рассмотренных играх, делают раскатку и выбирают шары.

2. Применяются два способа игры: в первом из них за попадание шаров в лузу с игрока проигрываются очки, во втором – нет. Первый способ более распространён; при этом игрок, отправивший в лузу шар, такое количество очков, какое он бы получил за такой же удар в игре приобретений и потерь.

3. Если игрок не попадает ни по одному из шаров, то проигрывает одно очко; если же в этом ударе в лузу попадёт биток, то игрок проигрывает три очка.

4. Если игрок выполняет карамболь, то получает два очка.

5. Если игрок делает карамболь и при этом отправляет в лузу биток от шара соперника, то проигрывает два очка за сыгрывание шара и ничего не приобретает за карамболь.

6. Если игрок делает карамболь и при этом отправляет в лузу биток от красного шара, то проигрывает три очка и ничего не приобретает за карамболь.

7. Если игрок выполняет карамболь и при этом отправляет в лузу шар соперника, то проигрывает два очка.

8. Если игрок выполняет карамболь и при этом отправляет в лузу красный шар, то проигрывает три очка.

9. Если игрок выполняет карамболь и при этом в лузы попадают как красный шар, так и шар противника, то игрок проигрывает четыре очка.

10. Если игрок выполняет карамболь и при этом в лузы попадают биток и красный шар, то игрок проигрывает пять очков, если он направлял биток в белый шар, и шесть очков, если – в красный.

11. Если игрок сделал карамболь, и при этом все три шара оказались в лузах, то он проигрывает семь или восемь очков – в зависимости от того, с каким шаром произошло первое соударение битка.

Правила под номерами 39-67, изложенные для Карамбольной игры приобретений и потерь, также действуют и в простой Карамбольной игре.

Раздел 2

Общие замечания и избранные случаи из простой Карамбольной игры

Так как в простой Карамбольной игре атаки луз не приносят очков, игроку остаётся лишь пытаться самому выполнить карамболь или не дать сделать этого сопернику, поставив шары в неблагоприятную для него позицию. Если игрок не верит в успех атаки или полагает, что риск при этом излишен, то может отыгаться в этой игре гораздо проще, чем в других. И всё же существует совсем немного положений шаров, из которых опытный бильярдист не сможет сделать карамболь. Тот, кто имеет привычку часто посещать бильярдные клубы, должно быть, наблюдал за противостояниями, в которых хороший игрок, вооружившись колодным кием или даже просто играя рукой, соперничает со слабым игроком, использующим кий или мазик. И обычно из таких противостояний победителем выходит тот, кто играет общим кием или рукой. Если посмотреть на подобное соперничество более внимательно, то не составит труда заметить, что умелый игрок набирает большее число очков за счёт карамблей, практически «подаренных» ему несведущим в игре противником. Именно на эти карамболи игрок всецело и рассчитывает, будучи поставленным в условия, когда он не в состоянии выполнять удар достаточно качественно, чтобы результативно проводить многие обычные атаки. Тем не менее, выполнение карамблей по различным причинам требует особой рассудительности и ловкости. Большое количество обыкновенных случаев выполнения карамблей уже было представлено при рассмотрении Карамбольной игры приобретений и потерь. В этом разделе вниманию читателя предлагаются некоторые примеры позиций, в которых, помимо самых обычных атак луз, можно выполнять и карамболь. Можно было бы добавить и различные иные способы выполнения карамблей, однако те, что представлены здесь, могут применяться игроком после короткого осмысления и небольших тренировок.

Рисунок 66.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **d** ударом в полный контакт.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **e** ударом в одну восьмую часть шара.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **f** ударом в три четверти шара.

Карамболь за счёт удара средней силы в половину шара **b** с его правой стороны.

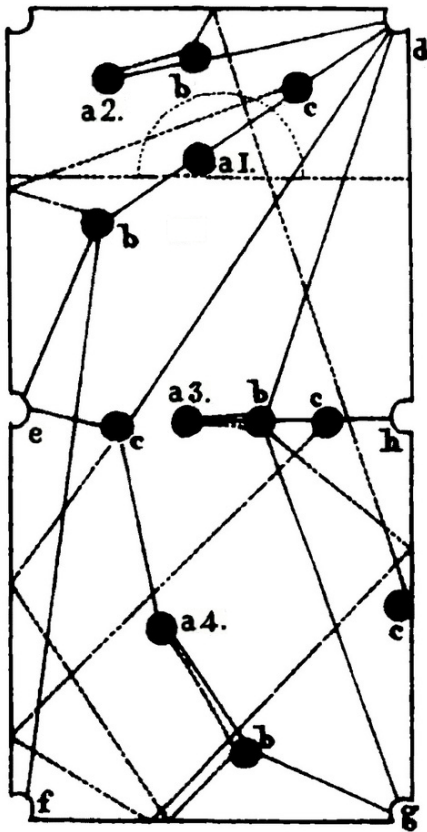


Рис.66

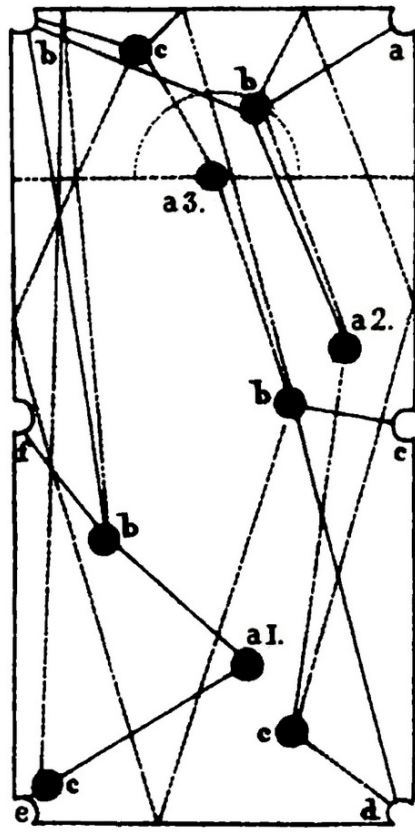


Рис.67

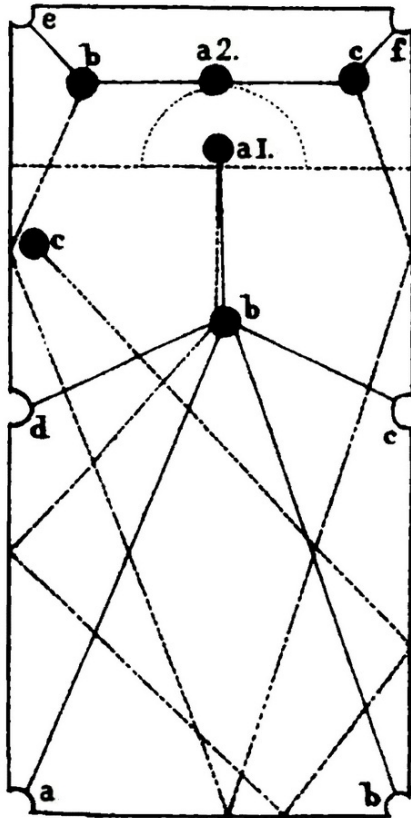


Рис.68

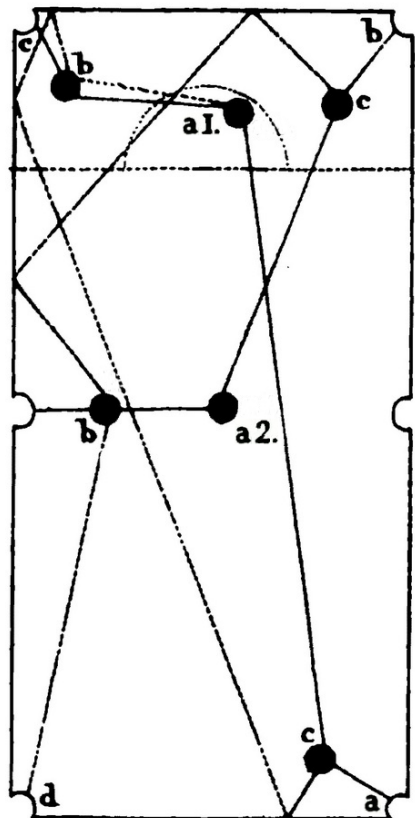


Рис.69

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** ударом в полный контакт.
Карамболь (*от верхнего борта; прим. пер.*) за счёт удара средней силы в половину шара **b** с его левой стороны.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **h** ударом в полный контакт.
Свояк от шара **b** в верхнюю угловую или нижнюю угловую лузу ударом в три четверти шара.

Карамболь (*через три борта; прим. пер.*) за счёт удара средней силы в половину шара **b** с его правой стороны.

Случай 4.

Свояк от шара **c** в лузу **e** ударом в половину шара.
Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **e** ударом в одну восьмую часть шара.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **d** ударом в половину шара.
Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **g** ударом в четверть шара.
Карамболь (*через два борта; прим. пер.*) за счёт сильного удара в половину шара **b** с его правой стороны.

Рисунок 67.

Случай 1.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **e** ударом в полный контакт.
Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **f** ударом в три четверти шара.
Свояк от шара **b** в лузу **b** ударом в три четверти шара.
Карамболь (*через верхний борт; прим. пер.*) за счёт сильного удара в три четверти шара **b** с его правой стороны.

Случай 2.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **b** и свояка от шара **b** в лузу **b** ударами в четверть шара.

Свояк от шара **b** в лузу **a** низким ударом в три четверти шара.
Свояк от шара **c** в лузу **d** ударом в три четверти шара.
Карамболь (*через верхний и правый борта; прим. пер.*) за счёт сильного удара в четверть шара **b** с его правой стороны.

Случай 3.

Сыгрывание прицельного шара **c** в лузу **b** ударом в четверть шара.
Свояк от шара **c** в лузу **b** ударом в одну восьмую часть шара.
Свояк от шара **b** в лузу **c** ударом в половину шара.
Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **d** ударом в полный контакт.
Карамболь за счёт удара средней силы в три четверти шара **c** с его правой стороны, или за счёт сильного удара в половину шара **b** с его правой стороны.

Рисунок 68.

Случай 1.

Свояк от шара **b** в любую из средних луз ударом в три четверти шара.
Сыгрывание прицельного шара **b** в любую из нижних луз ударами в три четверти шара.
Карамболь (*через три борта; прим. пер.*) за счёт сильного удара в

половину шара **b** с его правой стороны.

Случай 2.

Свояк от любого шара (*в верхние лузы; прим. пер.*) ударом в половину шара.

Карамболь (*через три борта; прим. пер.*) за счёт сильного удара в три четверти шара **b** с его левой стороны или шара **c** с его правой стороны.

Рисунок 69.

Случай 1.

Свояк от шара **b** в лузу **c** ударом в четверть шара.

Сыгрывание прицельного шара **b** в лузу **c** ударом в одну восьмую часть шара.

Свояк от шара **c** в лузу **a** ударом в четверть шара.

Карамболь (*через три борта; прим. пер.*) за счёт сильного удара в половину шара **b** с его правой стороны.

Случай 2.

Сыгрывание любого прицельного шара ударом в полный контакт.

Карамболь (*через два борта; прим. пер.*) за счёт удара средней силы в половину шара **b** с его правой стороны.

Глава 10

Фортификационный бильярд

Раздел 1

В Фортификационном бильярде, помимо шести шаров из слоновой кости, используются:

Во-первых – десять *фортов*, изготовленных из древесины и имеющих форму крепостей. Чтобы от соударений с шарами форты не смещались, они сделаны массивными – благодаря свинцовым грузам, размещённым внутри. Внизу лицевой стороны каждого форта находится арка, которая достаточно широка и высока, чтобы при атаке форта через неё мог проникнуть шар. Внутри арок каждого форта подвешен маленький колокольчик.

Во-вторых – *проход*, сквозь который должен пройти шар каждого игрока перед атакой на форт противника.

И наконец – *большие батареи* и десять *флагов* или *вымпелов*.

Два *главных форта* крупнее остальных, а их арки, имеющие обычные габариты, позволяют шарам проходить сквозь форты, как через ворота.

Пять фортов, один из которых – главный, одна батарея и пять флагов или вымпелов, установленных в середине верхней части каждого форта, обычно покрашены в красный цвет, а на фортах и батарее прорисована ещё и кирпичная кладка. Красный цвет обозначает, что тот или иной элемент принадлежит Англии. Другие пять фортов с флагами и батарея являются французскими. Все они выкрашены в белый цвет, а на фортах чёрной краской ещё и изображена каменная кладка.

Проход, внутри которого должны проследовать атакующие шары той и другой стороны, сделан по форме таким же, как и главные форты, но отличается от них большей шириной. Его арка аналогична аркам главных

фортов. Проход раскрашен двумя цветами: одна половина его – красная, а другая – белая.

На проходе установлены два *вымпела*: с английской стороны – красный и с французской – белый. Проход установлен в центре стола, его красная часть обращена к английским фортам, а белая – к французским.

Район каждого соперника простирается от короткого борта до его части прохода на каждой стороне стола. Конец стола, занятый красными укреплениями, называется *английским районом*, а занятый белыми – *французским районом*.

Два форта в каждом районе, расположенные вблизи прохода, должны проходить соперником в первую очередь. Они называются *передовыми фортами*. Следующими необходимо атаковать удаленные от прохода форты, называемые *резервными*. Самый последним должен быть взят главный форт, находящийся за батареей.

Высота *передовых* и *резервных фортов* обычно составляет пять с половиной дюймов, ширина и длина *передовых* фортов – пять дюймов, а длина *резервных* фортов (задние стороны которых закруглены) – пять с половиной дюймов. Главный форт имеет пять с половиной дюймов в высоту, а ширина и длина его составляет шесть с четвертью дюйма. Если смотреть на *батареи* сверху, то они имеют треугольную форму. Высота батарей – три дюйма, наибольшая ширина – два с половиной дюйма, а длина – три с половиной дюйма. Высота *прохода* равна пяти с половиной дюймам, ширина – шесть с четвертью дюймов, а длина – семь дюймов. Высота впадин в фортах, куда должен войти *атакующий шар*, составляет три дюйма; ширина при этом равна два с половиной дюйма, а глубина – два с тремя четвертями дюйма.

Колокольчик, находящийся внутри арок каждого форта, должен быть подвешен на высоте полутора дюймов.

Диаметр используемых в игре шаров составляет один и три восьмых дюйма (это означает, что использовались весьма мелкие шары – с диаметром чуть менее 35 миллиметров; прим. пер.).

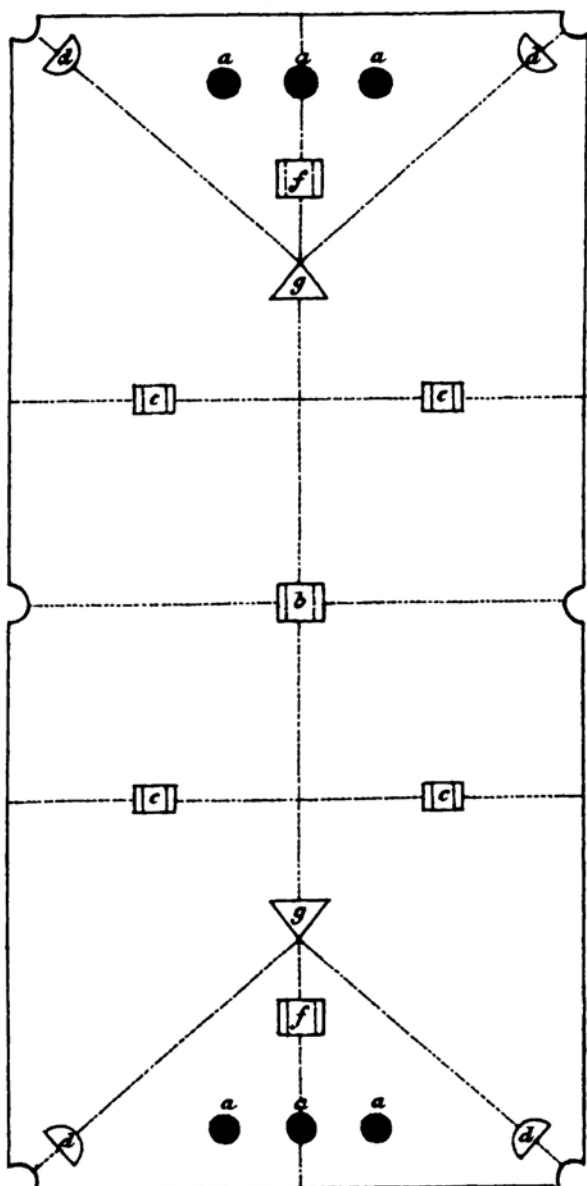


Рис.70

a - шары; *b* - проход; *c* - передовые форты; *d* - резервные форты; *f* - главные форты; *g* - батареи

Раздел 2

Правила Фортификационного бильярда

1. Игра ведётся до двадцати очков.
2. Тот игрок, которому удаётся после удара в противоположный борт привести свой шар ближе к короткому борту, около которого он располагается сам, получает право выполнения первого удара в игре; он играет за красную (английскую) противоборствующую сторону и должен первым начинать атакующие действия.
3. Каждая сторона обладает тремя шарами – одним *атакующим* и двумя *оборонительными*.
4. Шары устанавливаются на соответствующие точки, расположенные на одной линии (как изображено на рисунке 70); атакующий шар располагается в центре, а оборонительные – по бокам от него.
5. Атакующий шар красной (английской) стороны должен быть помечен красной точкой, а оборонительные шары – маленькими чёрными точками.
6. Атакующий шар белой (французской) стороны должен быть полностью белым, а оборонительные шары должны быть помечены восьмью чёрными точками.
7. Прежде чем атаковать какой-то из фортов, необходимо провести шар через проход.
8. После как Вы миновали проход, необходимо снять на нём выпел соперника и после этого атаковать любой из его фортов, который следует брать в первую очередь.
9. Если после того как Вы миновали проход, не был снят выпел соперника, Вы должны снова проследовать через проход со стороны Ваших фортов, но не возвращая при этом шар на исходную отметку.
10. Если Вы взяли один из фортов противника после того, как миновали проход и не сняли на нём выпел соперника, то проигрываете два очка и должны вернуть атакующий шар на исходную отметку.
11. Если проход был пройден правильно, то после взятия форта необходимо снова возвращаться на Вашу среднюю отметку.
- Примечание: Правильное прохождение прохода предполагает снятие выпела соперника в соответствии с п.8.*
12. За взятие форта начисляется четыре очка.
13. Если до взятия форта не был снят выпел соперника, необходимо вернуть начисленные за это четыре очка и брать этот же форт снова.
14. Промахи не приводят ни к каким наказаниям.
15. Если проход был пройден правильно, то делать это в игре повторно не следует.
16. Взятие форта признаётся по звону колокольчика; если колокольчик не издал звон, то форт считается не взятым.
17. Игрок может оборонять свои форты или посылать свой атакующий шар в район противника, чтобы нападать на него.
18. Осаждающая сторона должна брать форт противника своим атакующим шаром.
19. Если любой форт соперника берётся одним из оборонительных шаров, то игрок проигрывает два очка, а шар возвращается на исходную точку.

20. Если игрок нанесёт удар по любому из шаров соперника, то проигрывает два очка; если при этом он играет в любой из своих шаров, то соперник получает право потребовать вернуть этот шар на его исходную отметку.

21. Любая сторона по своему желанию может посылать один или оба своих оборонительных шаров в район противника.

22. После взятия двух *передовых фортов*, игрок должен захватить два других форта, называемыхся *резервными*, и наконец – *главный форт*.

23. Тот, кто не соблюдает указанную выше последовательность взятия фортов, проигрывает два очка и обязан возвратиться на исходную отметку.

24. После взятия форта, попадания шара в лузу или вылета за пределы стола, игрок должен установить шар на его отметку или рядом с ней, если она занята (*см. п. 36; прим. пер.*); если же этого не будет сделано, то игроку не начисляются очки, набранные в то время, когда шар не занимал место, определённое правилами.

25. Если игрок взял форт приступом или иным способом, а затем вынул из него шар для продолжения игры, но не снял флаг, всё равно считается, что форт был захвачен, и флаг необходимо убрать.

N.B. Взятие форта приступом означает то, что игрок, обнаружив основательную защиту форта соперником, вынужден обратиться к уловке – сыграть своим шаром от дальнего борта и благодаря этому провести его внутрь вражеского форта.

26. Если игрок загоняет любой шар соперника в свой собственный незахваченный форт, то тем самым он превращает противника в военнопленного и получает за это шесть очков.

27. Если игрок загоняет любой шар соперника в свой собственный захваченный форт, то пленения не происходит, но игрок получает за это два очка.

28. Если игрок загоняет любой шар соперника в его же форт, то игрок получает за это два очка.

29. Если игрок отправляет в лузу любой из шаров соперника или сразу несколько таких шаров, то получает при этом по два очка за каждый сыгранный шар.

30. Если игрок отправляет в лузу один или несколько своих шаров, то проигрывает по два очка за каждый попавший в лузу шар.

31. Если в результате удара один или несколько шаров противника оказываются за пределами стола, на форте или на борту, то игрок получает по два очка за каждый шар.

32. Если в результате удара один или несколько шаров самого игрока оказываются за пределами стола, на форте или на борту, то игрок проигрывает два очка за каждый шар.

33. Если игрок отправляет шар соперника за пределы стола, на форт или на борт, и тем же самым ударом правильно берёт форт, то он выигрывает шесть очков; однако, если при этом шар соперника попадает во взятый форт или в форт, который не является очередным для атаки, игрок проигрывает два очка.

34. Если игрок отправляет в лузу свой собственный шар, или заставляет его покинуть пределы стола, оказаться на форте или на борту, то игрок проигрывает два очка.

35. Если игрок загоняет свой шар в любой свой или чужой взятый форт, или в любой форт противника, который атакован при этом не в очередь, то проигрывает при этом два очка.

36. После того как шар попадает в лузу, вылетает со стола, попадает на форт или на борт, необходимо выставить его на отметку; если же отметка при этом занята другим шаром, то выставить шар следует чуть сзади, но так чтобы не было соприкосновения с иным шаром.

37. Тот, кто занимает форт после того, как он был взят, и флаг сняли, тот проигрывает два очка.

38. Когда шар соперника не виден (если он располагается за фортом так, что его нельзя увидеть), и игрок, собираясь сначала направить биток в борт, а после отражения – в шар, произносит: «*Я не вижу*», а затем попадает в указанный шар, игрок получает два очка; если же он при этом не попадает в скрытый шар, то проигрывает два очка.

39. Если при указанном в предыдущем пункте ударе игрок попадает битком в прицельный шар, а после этого биток падает в лузу, вылетает со стола, попадает на форт, на борт, в любой из собственных фортов, в захваченный форт противника или в форт противника с нарушением очередности (см. п.22, 23; прим. автора), то игрок проигрывает два очка.

40. Если какой-либо шар соперника располагается перед любым незахваченным фортом игрока, и этот шар не виден, а игрок, собираясь сначала направить биток в борт, а после отражения сделать противника военнопленным, произносит: «*Я не вижу*», а затем: а) попадает в шар, то получает два очка; б) берёт соперника в плен, то получает шесть очков; после этого шар противника должен быть возвращён на его собственную отметку.

41. Если игрок предупреждает: «*Я не вижу*», то его соперник или незаинтересованные люди имеют право убедиться в этом; если же возникает спор, то его окончательно разрешает маркёр.

42. Если игрок отправляет любой из оборонительных шаров противника в лузу, за пределы стола, на форт или на борт, то соперник вправе выставить этот шар на любую из отметок оборонительных шаров, если они обе свободны.

43. Если будет обнаружено и доказано незаинтересованными людьми и маркёром, что кто-то коснулся двух шаров мазиком или кием, то считается, что удар был выполнен с нарушением правил, и поэтому игрок не вправе рассчитывать на какие-либо очки; однако, если это не будет замечено, то маркёр обязан добавить к счёту игрока все очки, набранные при ударе. Если будет доказано наличие нарушения, то противник вправе решить – разделить ли ему шары или вернуть на свои отметки.

44. Если удар был выполнен с нарушением правил, и при этом один или несколько шаров игрока попали в лузу или вылетели с игровой поверхности, то игрок проигрывает два очка за каждый из этих шаров, а соперник получает право по своему желанию разделить шары.

45. Если игрок случайно сдвигает шар, то его необходимо возвратить на первоначальное место.

46. Тот, кто дует на катящийся шар соперника или свой шар, нарушает правила (см. п.43; прим. автора).

47. Если игрок, подув на свой шар, меняет направление его движения, главным образом при перемещении вблизи лузы, то совершает фол и проигрывает при этом два очка. См. п.43.

48. Если после выполненного удара кто-то останавливает шар ударным инструментом или как-то иначе, то совершает нарушение правил. См. п.43.

49. Если кто-либо выполняет удар, не касаясь при этом пола хотя бы одной ногой, то нарушает правила. См. п.43.

50. Тот, кто наносит удар по перемещающемуся шару, совершает фол. См. п.43.

51. Тот, кто при игре противника удерживает его кий или мазик, нарушает правила. См. п.43.

52. Тот, кто первым наберёт двадцать очков, правильно захватив при этом форты, выигрывает игру.

53. Если играется матч парами, и кто-то наносит удар не в очередь, то нарушитель проигрывает два очка.

Глава 11

Таблица шансов в бильярде

Игра на равных:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
1 : 0	5 : 4	2 : 1	4 : 3
2 : 0	3 : 2	3 : 1	3 : 2
3 : 0	7 : 4	4 : 1	7 : 4
4 : 0	2 : 1	5 : 1	2 : 1
5 : 0	5 : 2	6 : 1	7 : 2
6 : 0	4 : 1	7 : 1	4 : 1
7 : 0	9 : 2	8 : 1	9 : 1
8 : 0	10 : 1	9 : 1	10 : 1
9 : 0	11 : 1	10 : 1	32 : 1
10 : 0	36 : 1	11 : 1	36 : 1
11 : 0	40 : 1		
3 : 2	5 : 4	4 : 3	7 : 5
4 : 2	8 : 5	5 : 3	8 : 5
5 : 2	9 : 5	6 : 3	5 : 2
6 : 2	3 : 1	7 : 3	3 : 1
7 : 2	7 : 2	8 : 3	5 : 1
8 : 2	6 : 1	9 : 3	6 : 1
9 : 2	7 : 1	10 : 3	20 : 1
10 : 2	21 : 1	11 : 3	21 : 1
11 : 2	22 : 1		
5 : 4	5 : 4	6 : 5	3 : 2
6 : 4	7 : 4	7 : 5	7 : 4
7 : 4	2 : 1	8 : 5	3 : 1
8 : 4	4 : 1	9 : 5	4 : 1
9 : 4	9 : 2	10 : 5	9 : 1
10 : 4	21 : 2	11 : 5	21 : 2
11 : 4	12 : 1		

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
7 : 6	4 : 3	8 : 7	7 : 4
8 : 6	2 : 1	9 : 7	2 : 1
9 : 6	5 : 2	10 : 7	9 : 2
10 : 6	5 : 1	11 : 7	5 : 1
11 : 6	11 : 2		
9 : 8	5 : 4	10 : 9	9 : 4
10 : 8	11 : 4	11 : 9	5 : 2
11 : 8	3 : 1		

Первый игрок даёт второму одно очко вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
1 : 1	5 : 4	2 : 2	5 : 4
2 : 1	3 : 2	3 : 2	3 : 2
3 : 1	7 : 4	4 : 2	7 : 4
4 : 1	2 : 1	5 : 2	2 : 1
5 : 1	5 : 2	6 : 2	7 : 2
6 : 1	4 : 1	7 : 2	4 : 1
7 : 1	9 : 2	8 : 2	9 : 1
8 : 1	10 : 1	9 : 2	10 : 1
9 : 1	11 : 1	10 : 2	25 : 1
10 : 1	36 : 1	11 : 2	26 : 1
11 : 1	40 : 1		
3 : 3	5 : 5	4 : 4	5 : 4
4 : 3	3 : 2	5 : 4	7 : 5
5 : 3	7 : 4	6 : 4	2 : 1
6 : 3	3 : 1	7 : 4	11 : 5
7 : 3	7 : 2	8 : 4	9 : 2
8 : 3	6 : 1	9 : 4	5 : 1
9 : 3	13 : 2	10 : 4	12 : 1
10 : 3	21 : 1	11 : 4	13 : 1
11 : 3	22 : 1		
5 : 5	5 : 4	6 : 6	6 : 5
6 : 5	8 : 5	7 : 6	7 : 5
7 : 5	9 : 5	8 : 6	5 : 2
8 : 5	4 : 1	9 : 6	11 : 4
9 : 5	9 : 2	10 : 6	11 : 2
10 : 5	10 : 1	11 : 6	6 : 1
11 : 5	11 : 1		
7 : 7	6 : 5	8 : 8	7 : 6
8 : 7	9 : 5	9 : 8	4 : 3
9 : 7	9 : 4	10 : 8	3 : 1
10 : 7	5 : 1	11 : 8	7 : 2
11 : 7	11 : 2		
9 : 9	7 : 6	10 : 10	8 : 7
10 : 9	5 : 2		
11 : 9	11 : 4		

Первый игрок даёт второму два очка вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
1 : 2	5 : 4	3 : 2	7 : 4
2 : 2	3 : 2	4 : 2	2 : 1
3 : 2	7 : 4	5 : 2	5 : 2
4 : 2	2 : 1	6 : 2	4 : 1
5 : 2	5 : 2	7 : 2	9 : 2
6 : 2	4 : 1	8 : 2	10 : 1
7 : 2	9 : 2	9 : 2	21 : 1
8 : 2	10 : 1	10 : 2	30 : 1
9 : 2	11 : 1	11 : 2	31 : 1
10 : 2	31 : 1		
11 : 2	32 : 1		
3 : 3	3 : 2	4 : 4	7 : 5
4 : 3	7 : 4	5 : 4	8 : 5
5 : 3	2 : 1	6 : 4	5 : 2
6 : 3	7 : 2	7 : 4	11 : 4
7 : 3	4 : 1	8 : 4	5 : 1
8 : 3	9 : 1	9 : 4	11 : 1
9 : 3	10 : 1	10 : 4	20 : 1
10 : 3	26 : 1	11 : 4	21 : 1
11 : 3	27 : 1		
5 : 5	7 : 5	6 : 6	4 : 3
6 : 5	7 : 4	7 : 6	3 : 2
7 : 5	2 : 1	8 : 6	5 : 2
8 : 5	9 : 2	9 : 6	3 : 1
9 : 5	5 : 1	10 : 6	11 : 2
10 : 5	15 : 1	11 : 6	6 : 1
11 : 5	16 : 1		
7 : 7	4 : 3	8 : 8	5 : 4
8 : 7	2 : 1	9 : 8	7 : 5
9 : 7	5 : 2	10 : 8	3 : 1
10 : 7	5 : 1	11 : 8	7 : 2
11 : 7	11 : 2		
9 : 9	5 : 4	10 : 10	6 : 5
10 : 9	11 : 4		
11 : 9	3 : 1		

Первый игрок даёт второму три очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
1 : 3	5 : 4	4 : 4	8 : 5
2 : 3	3 : 2	5 : 4	9 : 5
3 : 3	7 : 4	6 : 4	3 : 1
4 : 3	2 : 1	7 : 4	7 : 2
5 : 3	5 : 2	8 : 4	7 : 1
6 : 3	4 : 1	9 : 4	8 : 1
7 : 3	9 : 2	10 : 4	20 : 1
8 : 3	10 : 1	11 : 4	21 : 1
9 : 3	11 : 1		
10 : 3	21 : 1		
11 : 3	22 : 1		
5 : 5	8 : 5	6 : 6	3 : 2
6 : 5	5 : 2	7 : 6	7 : 4
7 : 5	3 : 1	8 : 6	7 : 2
8 : 5	6 : 1	9 : 6	4 : 1
9 : 5	13 : 2	10 : 6	6 : 1
10 : 5	19 : 1	11 : 6	13 : 2
11 : 5	20 : 1		
7 : 7	3 : 2	8 : 8	4 : 3
8 : 7	5 : 2	9 : 8	3 : 2
9 : 7	3 : 1	10 : 8	7 : 2
10 : 7	11 : 2	11 : 8	4 : 1
11 : 7	6 : 1		
9 : 9	4 : 3	10 : 10	5 : 4
10 : 9	3 : 1		
11 : 9	7 : 2		

Первый игрок даёт второму четыре очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
1 : 4	5 : 4	5 : 5	2 : 1
2 : 4	3 : 2	6 : 5	7 : 2
3 : 4	7 : 4	7 : 5	4 : 1
4 : 4	2 : 1	8 : 5	7 : 1
5 : 4	5 : 2	9 : 5	8 : 1
6 : 4	4 : 1	10 : 5	24 : 1
7 : 4	9 : 2	11 : 5	25 : 1
8 : 4	8 : 1		
9 : 4	9 : 1		
10 : 4	26 : 1		
11 : 4	27 : 1		
6 : 6	7 : 4	7 : 7	7 : 4
7 : 6	2 : 1	8 : 7	4 : 1
8 : 6	5 : 1	9 : 7	9 : 2
9 : 6	11 : 2	10 : 7	13 : 1
10 : 6	15 : 1	11 : 7	14 : 1
11 : 6	16 : 1		

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
8 : 8	8 : 5	9 : 9	8 : 5
9 : 8	9 : 5	10 : 9	7 : 2
10 : 8	4 : 1	11 : 9	4 : 1
11 : 8	9 : 2		
10 : 10	3 : 2		

Первый игрок даёт второму пять очков вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
1 : 5	5 : 4	6 : 6	5 : 2
2 : 5	3 : 2	7 : 6	3 : 1
3 : 5	7 : 4	8 : 6	11 : 1
4 : 5	2 : 1	9 : 6	6 : 1
5 : 5	5 : 2	10 : 6	14 : 1
6 : 5	4 : 1	11 : 6	15 : 1
7 : 5	9 : 2		
8 : 5	8 : 1		
9 : 5	9 : 1		
10 : 5	24 : 1		
11 : 5	25 : 1		
7 : 7	5 : 2	8 : 8	9 : 4
8 : 7	4 : 1	9 : 8	5 : 2
9 : 7	11 : 4	10 : 8	11 : 4
10 : 7	13 : 1	11 : 8	6 : 1
11 : 7	14 : 1		
9 : 9	2 : 1	10 : 10	8 : 5
10 : 9	4 : 1		
11 : 9	11 : 2		

Первый игрок даёт второму шесть очков вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
6 : 6	3 : 1	7 : 7	3 : 1
7 : 6	7 : 2	8 : 7	11 : 2
8 : 6	6 : 1	9 : 7	6 : 1
9 : 6	7 : 1	10 : 7	14 : 1
10 : 6	15 : 1	11 : 7	15 : 1
11 : 6	16 : 1		
8 : 8	5 : 2	9 : 9	5 : 2
9 : 8	11 : 4	10 : 9	5 : 1
10 : 8	6 : 1	11 : 9	6 : 1
11 : 8	7 : 1		
9 : 9	2 : 1	10 : 10	2 : 1
10 : 9	4 : 1		
11 : 9	11 : 2		

Первый игрок получает от второго одно очко вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
2 : 0	4 : 3	7 : 0	4 : 1
3 : 0	3 : 2	8 : 0	9 : 1
4 : 0	7 : 4	9 : 0	10 : 1
5 : 0	2 : 1	10 : 0	35 : 1
6 : 0	7 : 2	11 : 0	36 : 1

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
3 : 0	5 : 4	8 : 0	8 : 1
4 : 0	8 : 5	9 : 0	9 : 1
5 : 0	9 : 5	10 : 0	26 : 1
6 : 0	3 : 1	11 : 0	27 : 1
7 : 0	7 : 2		

Первый игрок получает от второго три очка вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
4 : 0	7 : 5	8 : 0	7 : 1
5 : 0	8 : 5	9 : 0	8 : 1
6 : 0	11 : 4	10 : 0	25 : 1
7 : 0	3 : 1	11 : 0	26 : 1

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
5 : 0	7 : 5	9 : 0	7 : 1
6 : 0	2 : 1	10 : 0	15 : 1
7 : 0	5 : 2	11 : 0	16 : 1
8 : 0	6 : 1		

Первый игрок получает от второго пять очков вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
6 : 0	7 : 4	9 : 0	6 : 1
7 : 0	2 : 1	10 : 0	14 : 1
8 : 0	5 : 1	11 : 0	15 : 1

Первый игрок получает от второго шесть очков вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
7 : 0	3 : 2	10 : 0	11 : 1
8 : 0	4 : 1	11 : 0	12 : 1
9 : 0	5 : 1		

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
4 : 2	6 : 5	8 : 2	5 : 1
5 : 2	4 : 3	9 : 2	11 : 2
6 : 2	5 : 2	10 : 2	18 : 1
7 : 2	3 : 1	11 : 2	19 : 1

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
6 : 4	4 : 3	9 : 4	7 : 2
7 : 4	3 : 2	10 : 4	9 : 1
8 : 4	3 : 1	11 : 4	10 : 1

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
8 : 6	3 : 2	10 : 6	4 : 1
9 : 6	7 : 4	11 : 6	9 : 2

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
10 : 8	3 : 1	11 : 8	5 : 2

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
7 : 4	1 : 1	10 : 4	7 : 1
8 : 4	2 : 1	11 : 4	8 : 1
9 : 4	5 : 2		

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
8 : 6	1 : 1	10 : 6	3 : 1
9 : 6	5 : 4	11 : 6	7 : 2

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
10 : 8	3 : 2	11 : 8	7 : 4

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>	<i>Исход</i>	<i>Шансы</i>
10 : 9	5 : 4	11 : 9	3 : 2

Первый игрок получает от второго шесть очков вперёд:

Исход	Шансы	Исход	Шансы
10 : 7	7 : 4	11 : 7	2 : 1

Первый игрок получает от второго шесть очков вперёд:

Исход	Шансы
11 : 8	4 : 3

Таблица, представляющая шансы не добиться побед в нескольких партиях подряд или не суметь провести подряд несколько результативных атак

Количество побед или успешных атак подряд	Шансы
2	3 : 1
3	7 : 1
4	15 : 1
5	31 : 1
6	63 : 1
7	127 : 1
8	255 : 1
9	511 : 1
10	1023 : 1

Общие замечания

Выше была представлена таблица шансов в бильярдной игре, которая доступна для общего пользования в бильярдных залах Великобритании. Но тот, кто полагается на удачу, делая ставки лишь на основе выкладок, представленных в этой таблице, в большинстве случаев – возможно, три раза из четырёх – разочаруется в своих ожиданиях.

Во всех играх, в которых умение и случайность не связаны между собой, шансы на победу могут быть неизменно вычислены с самой высокой точностью; однако, это вовсе не так, если мастерство и случай объединены, и в особенности, когда мастерство имеет преобладающее значение – как в бильярдной игре. В ней необходимо принимать во внимание множество дополнительных факторов: моральное состояние игрока в конкретный момент времени; действительный уровень его мастерства и вероятность его умышленного занижения для одурачивания противника, с одной стороны, и влияние некоторых побочных обстоятельств, ограничивающих проявление мастерства, с другой стороны; высокое качество или дефектность стола, на котором проходит игра; и наконец – влияние случайности. *(Хотя, возможно, и не существует другой игры, которая, строго говоря, больше бильярда достойна называться игрой умения, всё же бильярд, как и иные игры, неизменно и весьма существенно зависит от проявлений случайности. Но в целом такое влияние здесь сказывается иначе, чем это обычно происходит в прочих играх. В играх, основанных на мастерстве, игрок практически постоянно более удачлив соразмерно тому, насколько он более квалифицирован; а то, что обычно называют случаем, обычно наступает как следствие превосходящего умения. Прим. автора).* Игрок может сыграть

намного лучше, чем сам того желает; или признанный мастер может, вследствие психического возбуждения или по иной побочной причине, в одном конкретном матче проявить себя гораздо хуже, чем ожидается от его обычного уровня; он может не знать об особенностях стола, каждый дефект которого может быть не понаслышке известен сопернику; или, наконец, он может попасть в полосу невезения. Поэтому *шансы*, которые при других обстоятельствах были бы 2 или 3 к одному, из-за этих соображений часто могут быть уменьшенными до 3 к 2, или еще ниже, согласно обстоятельствам.

*(Возможно, нет иной темы, которая затронула бы большее внимание как человечества в целом, так и апологетов метафизики в частности, чем выяснение истинной сущности того, что понимается под широко известными терминами **везение** и **неудача**. Многообразие проявлений фортуны в древности обычно приписывалось или предначертанной непреложной судьбе, или вмешательству доброго или злого духа человека. И даже в настоящее время среди тех, кто в своих суждениях опирается скорее на внешние признаки, чем на первопричину, преобладает суеверное представление о том, что всему присущ некий «**непостижимый принцип**», или о том, что всем руководит некая сила или посредник, в силу чего люди оказываются удачливыми или невезучими – как в побочных исходах игры, так и в более важных жизненных событиях. Опровержение этого общепринятого примитивного суждения с помощью доказательства того, что события возникают совершенно случайно и, следовательно, что в игре нет хорошего и плохого проявления **удачи** – задача философов. «Люди, отстаивающие понятие везения», – отмечает Абрахам де Муавр (Abraham de Moivre) –, «на основе собственного опыта непоколебимо уверены в том, что в каких-то случаях они бывают очень **удачливы**, а в остальное время пребывают на полосе **невезения**; пока это продолжается, они вынуждены быть весьма осмотрительными в привлечении фортуны; однако, они не могут понять – как случай порождает эти экстраординарные события. Например, они были бы рады убедиться в том, что смогли проиграть в **пикет** (старинная карточная игра для двух соперников; прим. пер.) пятнадцать игр подряд, когда **невезение** странно торжествовало над ними. Но по «законам случаев», они поймут, что хотя шансы против такого большого количества проигрышей подряд очень велики, а именно – 32767 к одному, всё же вероятность такого исхода не становится нулевой вследствие огромного различия в шансах. Так может быть в одном случае из 32768, откуда следует, что это могло произойти без вмешательства того, что они называют **везением**». «Те, кто отстаивает удачу, могут, если пожелают, сослаться и на другие прецеденты, которые гораздо менее вероятнее, чем выигрыш или проигрыш в пятнадцати партиях подряд. И всё же их убеждение никогда не станет основательнее за счёт таких предположений, поскольку по законам случаев можно рассчитать продолжительность, в течение которой такие исходы могут случиться или не наступить; более того, можно подсчитать не только это, но и продолжительность, в течение которой может реализоваться любое соотношение шансов». «Только лишь случаи по их сущности приводят в игре к разнице, и поэтому, чтобы истолковать их, нет никакой надобности в обращении за помощью к везению».*

Но отвлекаясь от всех рассуждений на эту тему, следует отметить, что ежедневно тысячи людей наблюдают за противостояниями совершенно

равных соперников, состязающихся как в играх случая, так и в играх умения. При этом, когда большая удача не может быть приписана чрезмерности или недостатку мастерства, некоторые игроки становятся (говоря метафорично) любимцами фортуны; в игре им чаще сопутствует то, что называют **удачей**, или, иными словами, они чаще побеждают вследствие счастливого стечения определённых обстоятельств (случайных или неслучайных), которые обычно называют случаями. (См. Замечания об удаче и невезении в игре – [Dictionnaire des Jeux](#), пункт «Счастье» – *Bonheur*). И иногда это происходит настолько поразительно, что таких игроков можно называть постоянно удачливыми. В играх простого шанса – игре в карты или кости – удача к ним благосклонна; в объединяющих мастерство и случай играх, при равной ловкости и рассудительности игроков, они будут чаще выходить победителем. Прочие игроки при этом будут выглядеть одинаково **неудачливыми**. Существует множество неоспоримых примеров, когда люди в течение многих лет продолжали постоянно проигрывать с небольшими промежуточными проблесками удачи и даже без них, до тех пор, пока их богатство и жизненный покой претерпевали полный крах. Напротив, я знаю джентльмена, чрезвычайно любящего игру *Quinze* (упрощенный аналог современной игры *Blackjack*; прим. пер.), в которой царит власть случая; он не раз рассказывал мне, как на протяжении пяти лет, когда посвящал часть каждого дня своей любимой забаве, проиграл всего лишь двенадцать игр. Эта склонность к постоянным победам или поражениям сама по себе является чрезвычайно любопытным обстоятельством, но при этом совершенно неопровержимым. Но всё же, это происходит редко; а относительно игроков в целом можно сказать, что по их игре видно, что чаще или реже наступает период – день, час, неделя – в течение которого они демонстрируют удивительное везение, и побеждают, несмотря на любые возникающие препятствия на пути к успеху. Однако, этот удачный период редко бывает продолжительным; после него наступает противоположный этап, в течение которого наивысшие усилия игроков недостаточны для того, чтобы предотвратить ряд поражений. В простонародье это называется полосой везения или невезения; этот термин я уже использовал выше и в других частях предыдущего материала. (Прим. автора.).

Поэтому очевидно, что в игре, объединяющей творческий замысел и случай, прежде чем сделать любую весомую ставку, необходимо всё тщательно продумать. В дополнение к результату арифметического подсчёта, для разумного наблюдателя важное значение имеет учёт ряда прочих обстоятельств, относящихся непосредственно к игроку. Многие знаменитые математики двух предыдущих веков усердно направляли свои исследования на определение вероятностей событий в игре – как в играх простого случая, так и для некоторых случайных стечений обстоятельств в играх, основанных на мастерстве. В итоге, труды Паскаля, Ферма, Монмора, де Муавра, Бернулли, Д'Аламбера, Эйлера и других учёных привели учение о случаях к очень высокой степени совершенства. Повторение упомянутых различных исследований и вычислений было бы не нужно для достижения цели этой работы, да и несовместимо с замыслом. Однако, следующее краткое разъяснение установленных де Муавром главных правил, на которых базируется учение о случаях, не может быть лишним для читателя, который

испытывает недостаток времени или не имеет возможности ознакомиться с более объёмными работами.

Учение о случаях

1. Вероятность события принимает большее или меньшее значение согласно количеству случаев, в которых это событие может произойти, по отношению к полному количеству случаев, в которых оно может или не может случиться.

2. Если составить дробь с числителем, представляющим собой количество случаев, в которых событие может произойти (*по-иному – количество удачных исходов события; прим. пер.*), и знаменателем, равным полному количеству случаев, в которых событие может случиться или не наступить, то такая дробь будет корректно выражать вероятность рассматриваемого события. Так, если событие случилось три раза и два раза не произошло, то отношение $3/5$ будет правильно выражать его вероятность и может быть принято за меру этой вероятности. То же самое может быть сказано и относительно вероятности того, что событие не наступит. Такая вероятность может быть определена как дробь с числителем, равным количеству случаев, при которых событие не произошло (*по-иному – количеству неудачных исходов события; прим. пер.*), и знаменателем, равным полному количеству случаев, в которых событие наступает или нет. Таким образом, вероятность события, которое может произойти два раза из пяти, оценивается отношением $2/5$. (Слово «вероятность» здесь включает в себя двойное понятие: во-первых – количество случаев, когда событие может произойти; во-вторых – количество случаев, когда событие может произойти или не наступить. Прим. автора.).

3. Если отношения, представляющие вероятности удачного и неудачного исхода события, сложить друг с другом, то их сумма всегда будет равна единице – ведь при этом сумма числителей будет совпадать с общим знаменателем. Теперь несомненно, что если событие или случится или не наступит, то из этого следует, что достоверность, которую можно понимать как безгранично высокий уровень вероятности, корректно представляется единичным значением.

4. Если после того как событие произойдёт, человек получает право на некоторую денежную сумму, то его надежда на получение этой суммы имеет определенную стоимость перед наступлением события. Таким образом, если он должен получить 10£ в случае наступления события, у которого равны вероятности успеха и неудачи, то ожидание перед наступлением события стоит 5£ – поскольку человек находится точно в тех же самых обстоятельствах, как и тот, кто при равной игре рискует пятью фунтами, чтобы или получить 10£ или потерять свои 5£. Тот, кто рискует 5£ в равной игре, является обладателем 5£ перед принятием решения о том, чтобы сыграть; поэтому ожидание в вышеупомянутом случае также должно стоить 5£.

5. Ожидание получения любой суммы всегда оценивается произведением размера ожидаемой суммы на дробное число, представляющее вероятность её получения. Таким образом, если я в трёх случаях из пяти получаю 100£, то говорю, что текущая стоимость моего ожидания равна произведению 100£ на отношение $3/5$; и, следовательно, стоимость моего ожидания составляет 60£.

Следствие. Отсюда неизбежно следует то, что если заданы стоимость ожидания и стоимость того, что ожидается, то отношение первой стоимости ко второй выразит вероятность получения ожидаемой суммы. Таким образом, если стоимость ожидания составляет 60£, и сумма, которую я могу получить, равна 100£, то вероятность её получения будет выражена отношением 60 к 100, то есть дробью 60/100 или 3/5.

6. Риск потерять любую сумму обратен ожиданию, а его мерой является произведение суммы риска на вероятность её потери.

7. *Выигрыш* и *проигрыш* в игре вытекают из сочетания отдельных ожиданий игроков и их индивидуальных рисков. Предположим, что играют А и В, и А вложил £5, а В – £3. Пусть, количество случаев, в которых А должен выиграть, составляет 4, а количество случаев, в которых должен победить В, равно 2. Если требуется определить выигрыш и проигрыш, то можно рассуждать следующим образом: так как общая вложенная сумма составляет 8 фунтов, а вероятность того, что А получит её, равна 4/6, то ожидание игрока А от всей вложенной суммы составляет $8 \times 4/6 = 5\frac{1}{3}$; по тем же соображениям, ожидание В от полной вложенной суммы равно $8 \times 2/6 = 2\frac{2}{3}$. Если из соответствующих ожиданий «искателей приключений» вычесть конкретные вложенные суммы, являющиеся ставками игроков, то останутся выигрыш и проигрыш каждого игрока – согласно тому, будет ли разность положительной или отрицательной. Поэтому, если из величины $5\frac{1}{3}$, являющейся ожиданием игрока А от полной вложенной суммы, вычесть вложенную этим игроком сумму 5, то остаток $\frac{1}{3}$ будет его выигрышем. Аналогично, если из ожидания игрока В, равного $2\frac{2}{3}$, вычесть его ставку, составляющую 3, то останется $-\frac{1}{3}$; при этом отрицательный знак указывает на то что, величина $\frac{1}{3}$ является проигрышем. Отметим, что *выигрыш* и *проигрыш*, которые можно назвать *доходом* и *убытком*, всегда можно оценить до того, как событие произойдёт; И хотя несколько необычно называть *доход* и *убыток* до того, как они будут определены по результатам события, всё же в учении о случаях эти названия равносильны тому, что в обычной речи подразумевается под *доходом* и *убытком*.

8. Если для получения любой суммы нужно, чтобы произошло несколько независимых друг от друга событий, то стоимость ожидания определяется как произведение отдельных вероятностей событий и величины ожидаемой суммы. Так, предположим, что для получения дохода £90 должны произойти два события: первое из них в трёх случаях наступает и в двух случаях не происходит; второе наступает в четырёх случаях, а в пяти – нет. Тогда вероятность наступления первого события составляет 3/5, а вероятность наступления второго равна 4/9. Перемножая эти вероятности, получим отношение 12/45 или 4/15; умножая это значение на 90, найдём величину 360/15 или 24, которая говорит о том, что стоимость ожидания составляет £24.

Подобным образом, если ожидание зависит от наступления одного события и отсутствия наступления другого, то стоимость ожидания является результатом произведения вероятности первого события на вероятность того, что второе событие не наступит, и ещё на величину ожидаемой суммы.

Если же ожидание зависит от того, что два события не наступят, то правило будет тем же самым; это ожидание определяется умножением двух вероятностей того, что события не случатся, а затем ещё и умножением на величину ожидаемой суммы.

Такое же правило применимо к удачным или неудачным исходам любого количества событий.

Следствие. Если отвлечься от стоимости ожидания, то вероятность получить её определяется как произведение вероятностей отдельных событий.

9. Вероятность наступления двух зависимых событий (*Два события независимы, если одно не связано с другим, и наступление одного из них не помогает и не мешает наступлению другого. Два события зависимы, если они так связаны между собой, что вероятность наступления любого из них изменяется при наступлении другого события. Прим. автора.*) определяется как произведение вероятности наступления одного из них на вероятность того, что другое событие наступит при условии, что первое уже наступило. Такое же правило распространяется на вероятность наступления любого заданного количества событий. Представим, что имеется набор из тринадцати карт (*от двойки до туза; прим. пер.*) одной масти и набор из тринадцати карт другой масти. Какова вероятность того, что взяв наугад по одной карте из каждого набора, я вытащу два туза? Вероятность вытащить туза из первого набора равна $1/13$. Совершенно ясно, что вытаскивая или не вытаскивая туза из первого набора, я никак не влияю на то, что вытащу или не вытащу туза из второго набора. Отсюда следует, что если из первого набора туз уже вытащен, вероятность вытащить туза из второго набора также будет равна $1/13$. Ввиду того, что эти два события независимы, вероятность того, что они оба произойдут, составит $1/13 \times 1/13 = 1/169$.

Теперь предположим, что из одного набора, состоящего из 13 карт одинаковой масти, сначала необходимо вытащить туза, а затем – двойку. Чтобы найти вероятность решения такой задачи, учтём следующее: вероятность вытащить туза равна $1/13$, а если второе событие рассматривать само по себе, то есть без связи с первым, то и вероятность вытащить двойку тоже равна $1/13$; однако, после того как первым вытаскивается туз, в наборе остаётся 12 карт, и поэтому, с учётом предположения о том, что сначала вытаскивается туз, вероятность последующего вытаскивания двойки изменится и станет равной $1/12$. Следовательно, вероятность того, что наступят оба этих зависимых события, будет равна $1/13 \times 1/12 = 1/156$.

10. Чтобы определить вероятность наступления нескольких зависимых событий самым простым способом, следует мысленно рассмотреть ряд этих событий и представить, что одно из них – первое, другое – второе и так далее; после этого, нужно найти вероятность первого события, рассматриваемого независимо от других; вероятность наступления второго события следует определить с учётом предположения о том, что первое событие уже случилось; вероятность наступления третьего события нужно вычислить на основе предположения о том, что первое и второе события уже произошли и т.д.; в конце концов, вероятность наступления всех событий определяется как произведение отдельных вероятностей, найденных указанным выше способом.

11. Если кто-то обладает отдельными ожиданиями по нескольким суммам, то очевидно, что его ожидание в целом является суммой частных ожиданий. Предположим, имеется два таких события, что первое из них может наступить в трёх случаях и в двух не произойдёт, а второе может наступить в четырёх случаях и в пяти не произойдёт. Пусть, кто-то получит £90, если первое событие случится, и другую сумму в размере £90, если случится второе событие. Каково при этом ожидание в целом? Сумма ожидания в первом случае составляет £90, а вероятность получить её равна $3/5$, откуда следует,

что ожидание составляет $£90 \times 3/5 = £54$; во втором случае сумма ожидания составляет $£90$, а вероятность получить её равна $4/9$, а значит – ожидание при этом составляет $£90 \times 4/9 = £40$. Поэтому ожидание в целом равно $£54 + £40 = £94$. Если же будет единовременно выплачено $£90$, когда случится или одно или другое из указанных выше событий, то способ определения ожидания будет несколько иным. Хотя при этом ожидание первого события составляет $54£$, как это и было в предыдущем примере, все же необходимо учитывать, что ожидание второго события обнулится после того, как первое событие случится, и поэтому это ожидание будет иметь силу лишь, если первое событие не произойдёт. Теперь вероятность того, что первое событие не случится, равна $2/5$, а ожидание составляет $£40$. Поскольку значение $2/5$ является оценкой вероятности получить ожидаемую сумму $£40$, то из этого следует, что ожидание (которое оценивается перед тем, как первое событие случится) будет равно $£40 \times 2/5 = £16$. Следовательно, ожидание в целом составляет $£54 + £16 = £70$.

Чтобы запомнить эти правила, целесообразно применить их для отыскания решений нескольких простых задач.

Задача 1. Найти вероятность выпадения единички в двух бросках игральной кости.

Вероятность выпадения единички при первом броске составляет $1/6$, поэтому первая часть искомой вероятности равна $1/6$. Если в первый раз единичка не выпала, то это ещё можно сделать при втором броске кости. Вероятность того, что единичка не выпадет в первый, составляет $5/6$, а вероятность её выпадения при втором броске равна $1/6$; значит, вероятность того, что единичка не выпадет в первый раз и выпадет во второй, составляет $5/6 \times 1/6 = 5/36$. Таким образом, была найдена и вторая часть искомой вероятности, которую теперь легко определить: $1/6 + 5/36 = 11/36$.

Задача 2. Найти вероятность выпадения единички в трёх бросках игральной кости.

Первая часть искомой вероятности является вероятностью выпадения единички при первом броске; она равна $1/6$. Если единичка не выпадет в первый раз, то это может произойти в двух оставшихся попытках. Вероятность того, что при первом броске единичка не выпадет, составляет $5/6$, а вероятность её выпадения в следующих двух бросках равна (как это следует из задачи 1) $11/36$. Поэтому, можно определить вероятность того, что единичка не выпадет при первом броске, но выпадет в двух оставшихся после этого попытках: $5/6 \times 11/36 = 55/216$. Это – вторая часть искомой вероятности, которая в целом составит $1/6 + 55/216 = 91/216$.

Задача 3. Найти вероятность выпадения единички в четырёх бросках игральной кости.

Вероятность выпадения единички при первом броске равна $1/6$; если же она не выпадет (вероятность чего равна $5/6$), то вероятность её выпадения в трёх оставшихся бросках, согласно задаче 2, будет составлять $91/216$. Следовательно, можно подсчитать вероятность того, что в первый раз единичка не выпадет, но зато выпадет в оставшихся трёх попытках: $5/6 \times 91/216$

= 455/1296. Окончательно, искомая вероятность выпадения единички в четырёх бросках игральной кости будет равна $1/6 + 455/1296 = 671/1296$. Вероятность же противоположного события (*то есть, вероятность того, что за четыре броска единичка не выпадет ни разу; прим. пер.*) составит 625/1296.

Задача 4. Найти вероятность выпадения двух единичек в двух бросках игральной кости.

Согласно п.8, искомая вероятность составит $1/6 \times 1/6 = 1/36$.

Задача 5. Найти вероятность выпадения двух единичек в трёх бросках игральной кости.

Если при первом броске выпадет единичка, то в дальнейшем потребуется лишь, чтобы она ещё выпала в двух бросках. Вероятность выпадения единички при первом броске составляет $1/6$, а вероятность её однократного выпадения в двух бросках равна $11/36$ (согласно задаче 1). Следовательно, вероятность того, что единичка выпадет в первый раз, а затем ещё раз в двух последующих бросках, равна $1/6 \times 11/36 = 11/216$. Эта вероятность представляет собой первую часть искомой вероятности. Если при первом броске единичка не выпадет, то всё ещё остаётся вероятность её двукратного выпадения в оставшихся двух бросках. Вероятность того, что в первый раз единичка не выпадет, составляет $5/6$, а вероятность выпадения двух единичек в двух бросках равна $1/36$ (см. задачу 4). Поэтому, вероятность этих обоих событий равна $5/6 \times 1/36 = 5/216$; она представляет собой вторую часть искомой вероятности. Окончательно, найдём вероятность выпадения двух единичек в трёх бросках: $11/216 + 5/216 = 16/216$.

Задача 6. Найти вероятность выпадения двух единичек в четырёх бросках игральной кости.

Если при первом броске кости выпадет единичка, то в последующих трёх попытках будет нужно ещё одно выпадение. Вероятность того, что в первый раз выпадет единичка, составляет $1/6$, а вероятность выпадения единички в трёх попытках равна $91/216$ (согласно задаче 2). С учётом этого, определим первую часть искомой вероятности, представляющую собой вероятность одновременного выполнения двух указанных выше событий: $1/6 \times 91/216 = 91/1296$. Если при первой попытке единичка не выпадет (а вероятность такого исхода равна $5/6$), то будет нужно, чтобы в оставшихся трёх бросках она выпала дважды (вероятность такого исхода, согласно задаче 5, равна $16/216$). Следовательно, можно легко определить вторую часть искомой вероятности: это – вероятность того, что оба последние указанные события произойдут совместно: $5/6 \times 16/216 = 80/1296$. А теперь, вероятность выпадения двух единичек в четырёх бросках определяется простым сложением $91/1296 + 80/1296 = 171/1296$.

12. Задачи рассматриваемого вида можно свести к более упорядоченному представлению за счёт использования алгебраических символов вместо количественных данных.

Обозначим через a количество удачных исходов некоторого события, а через b – количество его неудачных исходов. Тогда вероятность того, что событие случится за заданное количество попыток, выражается с помощью ряда

$$\frac{a}{a+b} + \frac{ab}{(a+b)^2} + \frac{ab^2}{(a+b)^3} + \frac{ab^3}{(a+b)^4} + \frac{ab^4}{(a+b)^5} + \frac{ab^5}{(a+b)^6} + \dots$$

Количество членов в этом ряду равно количеству попыток. Так, если $a = 1$, $b = 5$, а заданное количество попыток составляет 4, то искомая вероятность выражается следующим образом: $1/6 + 5/36 + 25/216 + 125/1296 = 671/1296$.

Если воспользоваться теми же самыми обозначениями, что и выше, то вероятность того, что за заданное количество попыток событие случится дважды, представляется следующим образом:

$$\frac{aa}{(a+b)^2} + \frac{2aab}{(a+b)^3} + \frac{3aab^2}{(a+b)^4} + \frac{4aab^3}{(a+b)^5} + \frac{5aab^4}{(a+b)^6} + \dots$$

Здесь количество членов соответствует уменьшенному на единицу количеству попыток. Например, если $a = 1$, $b = 5$, а количество попыток равно 8, то искомая вероятность определяется следующим образом: $1/36 + 10/216 + 75/1296 + 500/7776 + 3125/46656 + 18750/279936 + 109375/1679616 = 663991/1679616$.

Вероятность того, что событие случится трижды за заданное количество попыток, выражается с помощью ряда

$$\frac{a^3}{(a+b)^3} + \frac{3a^3b}{(a+b)^4} + \frac{6a^3b^2}{(a+b)^5} + \frac{10a^3b^3}{(a+b)^6} + \frac{15a^3b^4}{(a+b)^7} + \dots,$$

число членов которого на два меньше, чем количество попыток.

Но все эти ряды можно рассматривать как частные случаи одного общего ряда, который будет представлен ниже.

Пусть, a – количество удачных исходов некоторого события; b – количество его неудачных исходов; l – требуемое количество наступлений события за заданное число попыток n . Введём обозначение $a + b = s$. Тогда вероятность того, что событие случится l раз в n попытках можно выразить с помощью ряда

$$\frac{a^l}{s^l} \times \left[1 + \frac{lb}{s} + \frac{l(l+1)b^2}{1 \cdot 2 \cdot s^2} + \frac{l(l+1)(l+2)b^3}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot s^3} + \frac{l(l+1)(l+2)(l+3)b^4}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot s^4} + \dots \right]$$

Число членов этого ряда, не считая общего множителя a^l / s^l , равно $n - l + 1$.

Вероятность противоположного события, то есть вероятность того, что исходное событие не произойдёт l раз за $n - l + 1 = p$ попыток, можно выразить следующим образом:

$$\frac{b^p}{s^p} \times \left[1 + \frac{pa}{s} + \frac{p(p+1)a^2}{1 \cdot 2 \cdot s^2} + \frac{p(p+1)(p+2)a^3}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot s^3} + \frac{p(p+1)(p+2)(p+3)a^4}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot s^4} + \dots \right]$$

Если не считать общий множитель, то в этом ряде должно быть l членов.

Когда известна вероятность того, что событие не наступит, одновременно известна и вероятность наступления события – ведь сумма этих вероятностей всегда равна единице. Поэтому, для определения вероятности рассмотренного выше события можно использовать как первый ряд, так и второй. Но так как количество членов первого ряда равно $n - l + 1$, а количество членов второго составляет l , то если $n - l + 1 < l$, то удобнее использовать первый ряд; в противном же случае следует воспользоваться вторым рядом. Иначе говоря, использовать первый или второй ряд нужно в зависимости от того, будет ли величина l меньше или больше $(n + 1) / 2$.

Предположим, что событие может в одном случае произойти и в 35 случаях не наступить. Пусть требуется определить вероятность того, оно наступит за 24 попытки. Так как при этом $n = 24$ и $l = 1$, то очевидно, что для ответа на вопрос с помощью первого ряда, в нём нужно будет использовать 24 члена; при этом для второго ряда будет достаточно лишь одного члена. Следовательно, если для второго ряда положить $b = 35$, $a = 1$ и $l = 1$, то вероятность того, что в 24 попытках событие не произойдёт ни разу, можно вычислить с помощью одного члена $35^{24} / 36^{24}$. При помощи логарифмов нетрудно определить, что эта вероятность приблизительно равна 0.50871; вычитая это значение из единицы, найдём искомую вероятность 0.49129. Следовательно, шансы против того, что это событие наступит, будут составлять примерно 50 к 49 (*не понятно – почему автор так проводит округление; более логичным, на мой взгляд, было бы соотношение шансов 51 к 49; прим. пер.*).

Представим теперь, что необходимо определить вероятность того, что предыдущее событие наступит дважды в 60 попытках. При этом $l = 2$ и $n = 60$; величина $n - l + 1$ будет равна 59. Это означает, что при использовании первого ряда нужно будет рассмотреть 59 членов; если же обратиться ко второму ряду, достаточно будет двух членов, ведь $l = 2$: вероятность того, что событие не случится дважды за 60 попыток, равна $(35^{24} / 36^{24}) \times (1 + 59/36)$. Приводя эту величину к десятичному виду, получим 0.5007; вычтем это значение из единицы и найдём требуемую вероятность: 0.4993. Отсюда следует, что шансы против двукратного наступления события в 60 попытках чуть-чуть больше, чем 500 к 499.

Нужно отметить, что оба ряда были получены с помощью одного и того же принципа: предполагается, что два соперника А и В состязаются за исход события, которое в любой момент в a случаях может произойти и в b случаях не наступить. Случаи a благоприятны для А, а случаи b – для В. Соперник А заключает с В пари о том, что его случаи произойдут l раз в n попытках; соперник В заключает обратное пари – он ручается за то, что его случаи произойдут $n - l + 1$ раз. Поэтому, если в первом ряду l заменить на $n - l + 1$, а a и b взаимно поменять друг с другом, то сформируется второй ряд.

Можно легко понять, как из того, что если А обязуется выиграть l раз в n попытках, следует, что его противнику В необходимо в тех же самых n попытках ручаться за $n - l + 1$ побед. Если А выиграет всего лишь $l - 1$ раз, то будет

считаться, что пари он проиграл. Вычитая $l - 1$ из n , определим количество оставшихся случаев, в которых должен выиграть В; это и будет $n - l + 1$.

Задача 7. Если А и В играют друг с другом, и чтобы победить в матче А остаётся выиграть одну партию, а В – две партии, то каковы их соответствующие шансы на победу?

Необходимо принять во внимание то, что матч закончится не более, чем за две партии. Действительно, если А выиграет первую партию, то не будет необходимости в продолжении игры; если же верх возьмёт В, то каждому из соперников для победы останется выиграть по одной партии, а значит матч точно закончится после второй партии. Отсюда следует очевидный вывод: игроку А требуется выиграть один раз в двух партиях, а игроку В – выиграть обе эти партии. Если предположить, что в партии А и В имеют равные шансы, то вероятность того, что В выиграет первую партию составляет $\frac{1}{2}$, а поэтому вероятность его выигрыша в двух партиях будет равна $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$. Поэтому, вероятность того, что А выиграет в одной партии из двух, составляет $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$. Отсюда следует, что шансы А на победу оцениваются как три к одному.

Задача 8. А и В играют друг с другом; для победы в матче А нужно выиграть одну партию, а В – две; при этом шансы В выиграть партию вдвое превышают шансы А. Каковы соответствующие шансы на победу в матче?

Как и в предыдущей задаче, здесь очевидно, что игроку В необходимо выиграть дважды. Так как у В шансы выиграть партию в два раза выше, чем у А, то вероятность выигрыша партии игроком В составляет $\frac{2}{3}$. Вероятность того, что В выиграет дважды, равна $\frac{2}{3} \times \frac{2}{3} = \frac{4}{9}$, а вероятность победы А в матче составляет $1 - \frac{4}{9} = \frac{5}{9}$. Отсюда следует, что шансы А победить, прежде чем В добьётся двух выигрышей в партиях, оцениваются как 5 к 4.

(Хотя определение точных шансов в задачах такого типа обычно требует проведения вычислений, всё же иногда будет достаточно поверхностного представления о проблеме, чтобы найти разницу в игре. Так, в данном случае, когда В в каждой партии имеет шансы, вдвое превышающие шансы А, то при честной длительной игре он выиграл бы примерно в два раза больше партий, чем А. Но здесь – иная ситуация: чтобы В выиграл дважды, прежде чем А выиграет один раз, ему нужно выигрывать чаще, чем это определено пропорцией шансов – так как А имеет право один раз уступить, но после этого всё же надеяться на победу, а у В такой возможности нет. В целом, принимать решение о целесообразности такого противостояния следует с предельной осторожностью.)

Сколько бы партий ни оставалось у А и В для общей победы, максимальное количество партий, за которые матч закончится, равно сумме партий, остающихся до побед А и В, за вычетом одной партии.

Так, предположим, что для победы в матче игроку А нужно выиграть 3 партии, игроку В – 5 партий, а до принятия решения об игре очевидно, что самое большое количество партий, в которых А может выиграть у В, будет 4. Поэтому, наибольшее количество партий в матче составит 6. Но допустим, что после шести сыгранных партий должна последовать решающая партия; поэтому, наибольшее количество партий составит 7,

то есть на одну меньше, чем сумма партий, требующихся игрокам для общей победы. Прим. автора.).

Задача 9. Предположим, что для победы в матче А нужно выиграть три партии, а В – семь; при этом шансы А и В выиграть партию, соответственно, равны 3 и 5. Необходимо определить соответствующие вероятности победы в матче.

Так как сумма партий, необходимых для побед игрокам, равна десяти, то матч закончится не более чем за девять партий (см. примечание к задаче 8). В этих девяти партиях игроку А необходимо выиграть 3 раза, а игроку В – семь раз. Предположим, что для расчёта вероятности победы А используется первая из общих теорем, приведённая в п.12. Тогда $l = 3$, а так как n представляет собой количество партий, за которое матч закончится, то $n = 9$. Но так как количество членов ряда, которые необходимо использовать при применении первой теоремы, составляет $n - l + 1 = 7$, а количество членов ряда для второй теоремы равно $l = 3$, то удобнее использовать второй ряд, выражающий вероятность победы игрока В. Полагая для этого случая $n = 9$, $l = 3$, $b = 5$, определим вероятность того, что в матче победит В: $(5^7 / 8^7) \times (1 + 21/8 + 252/64) = (5^7 / 8^9) \times 484 \approx 0.28172$. Вычитая это значение из единицы, найдём вероятность победы игрока А = 0.71828; соответственно, шансы игрока А победить в матче оцениваются как 71828 к 28172 или приблизительно 23 к 9.

В тех играх, в которых проявляется случайность, можно подобным образом найти ответы на все остальные вопросы.