

Летописи азартных игр

Эссе VII

Перевод с английского языка: Сергей Тихонов; октябрь 2017

При игре в Бильярд, который был придуман во Франции, в прежние времена на столе устанавливались проход или арка. Сейчас от них отказались. Современный стол, длина которого обычно составляет двенадцать футов, а ширина – шесть футов, обтянут высококачественным зелёным сукном. Игровое поле со всех сторон ограждено бортами, отражающими шары и препятствующими их выкатыванию за пределы стола. На столе имеются шесть отверстий, называемые лузами, в которые могут попадать шары. Четыре из них располагаются по углам, а две – друг напротив друга посередине длинных сторон стола. Шары, попадающие в лузы, называют опасностями (*по-английски – Hazards; прим. пер.*). Попадание шара соперника в лузу в обычной игре оценивается двумя очками в пользу игрока. Ниже представлены правила, которые обычно применяются в самой распространённой **игре приобретений** (*Winning Game*).

I.

Чтобы определить того, кто в игре будет выставлять шар (*выводить его «холостым» ударом в игровое поле; прим. пер.*), следует послать шар от одного конца стола к другому и возвратит его как можно ближе к борту, располагающемуся рядом с Вами.

II.

Тот игрок, чей шар остановится ближе к борту, становится выставляющим и по своему усмотрению выбирает себе шар.

III.

Игрок, выполняющий выставку, помещает шар на границе дома и наносит удар, при котором шар не должен прокатиться дальше средней лузы; если биток попадёт в лузу, право игрока выставлять шар утрачивается.

IV.

Тот, кто играет вслед за выставляющим, должен располагаться не далее угла стола (*у короткого борта, не заходя за линии, являющиеся продолжениями длинных бортов; прим. пер.*); перед ударом его шар не должен находиться за линией дома.

V.

Тот, кто наносит удар по движущемуся шару, проигрывает одно очко.

VI.

Тот, кто допускает двойное касание шара с его сдвигом, проигрывает одно очко. (Это и предыдущее правило соблюдаются редко).

VII.

Тот, кто не попадает битком по шару противника, проигрывает одно очко.

VIII.

Удар, при котором происходит прикосновение к обоим шарам, считается выполненным с нарушением правил. Если при таком ударе в лузу попадает шар соперника, игрок очков не получает; если же в лузе оказывается биток, то игрок проигрывает два очка.

IX.

Тот, кто одним ударом отправляет в лузу оба шара, проигрывает два очка.

X.

Тот, кто попадает в шар противника и отправляет при этом биток в лузу, проигрывает два очка.

XI.

Тот, кто при ударе не попадает в шар противника и при этом отправляет биток в лузу, проигрывает три очка.

XII.

Тот, у кого при ударе оба шара вылетают за пределы стола, проигрывает два очка.

XIII.

Тот, кто при ударе не попадает в шар противника и при этом отправляет биток за пределы стола, проигрывает три очка.

XIV.

Тот, кто при ударе соперника прикасается к концу его кия или стремится помешать удару, проигрывает одно очко.

XV.

Тот, кто наносит удар не по своему шару, не вынуждая его покинуть игровое пространство, проигрывает одно очко.

XVI.

Тот, кто без разрешения прикасается руками к своему или чужому шару, проигрывает одно очко.

XVII.

Тот, кто останавливает движущийся шар, проигрывает одно очко; если при этом шар находится рядом с лузой, то проигрыш составляет два очка.

XVIII.

Тот, кто дует на движущийся шар, проигрывает одно очко; если при этом шар находится рядом с лузой, то проигрыш составляет два очка.

XIX.

Тот, кто при движении шара пытается сотрясать стол, проигрывает одно очко.

XX.

Тот, кто ударяет кием по столу или наносит удар вне очереди, проигрывает одно очко.

XXI.

Тот, кто для удара по шару бросает свой ударный инструмент на стол, проигрывает одно очко.

XXII.

Если шар, стоящий в створе лузе, падает вследствие влияния каких-либо внешних причин, то это не считается за попадание шара в лузу; такой шар должен быть установлен на то место, которое он занимал до падения.

XXIII.

Если кто-то из людей, не являющихся игроками, останавливает движущийся шар, то игра продолжается из той позиции, в которой шар был остановлен.

XXIV.

Тот, кто наносит удар, не касаясь при этом пола ногой, проигрывает одно очко.

XXV.

Тот, кто отказывается продолжать незаконченную игру, считается проигравшим.

XXVI.

Любой игрок имеет право во время игры поменять свой ударный инструмент.

XXVII.

Любые разногласия, касающиеся правильного ведения игры, разрешаются маркёром или большинством зрителей.

XXVIII.

Люди, не участвующие в игре, должны располагаться поодаль от стола, предоставляя достаточное свободное место игрокам.

XXIX.

Если кто-то, не являющийся участником игры, заключает любое пари, то не имеет права давать советы игрокам.

Для этой игры применяют ударные инструменты, называемые мазиками и киями. Мазик представляет собой длинную прямую палку, на конце которой прикреплена ударная головка. С точки зрения своих игровых достоинств, мазик является превосходным инструментом. Кий – толстая палка, постепенно сужающаяся к своему ударному концу, диаметр которого составляет примерно половину дюйма. Для игры этим инструментом кисть левой руки используют в качестве опоры, в которой большой палец придерживает кий. За границей популярностью пользуются лишь кии, удивительное мастерство применения которых демонстрируют итальянцы и некоторые голландцы. Однако в Англии преобладающим инструментом является мазик, используемый за границей редко.

Помимо игры приобретений, которая проводится до двенадцати очков, существует ещё несколько видов бильярдных игр: **игра потерь** (*Losing Game*), **игра приобретений и потерь** (*Winning and Losing Game*), **игра с выбором шаров** (*Choice of Balls*), **игра от борта** (*Bricole Game*), **карамбольная игра** (*Carambole*), **игра вчетвером** (*Four-Game*), **игра «Опасности»** (*Hazards*) и др.

Игра потерь практически является обычной игрой, ведущейся «наоборот»: для набора очков в лузу отправляется собственный биток, а не шар противника. За сыгравание битка Вы получаете два очка; если забивается шар противника, то Вы проигрываете два очка; но если оба шара одновременно попадают в лузу, то Вы приобретаете четыре очка. Исход этой игры во многом зависит от подготовленности игрока, и поэтому чрезвычайно важно в совершенстве понимать, как вести **игру приобретений**.

Игра приобретений и потерь является комбинацией двух предыдущих

игр; это значит, что набранными очками оцениваются все шары, отправленные в лузы. Одновременное сыгрывание обоих шаров приносит игроку четыре очка. Отправление битка в лузу и вылет шаров за пределы стола в этой игре не наказываются штрафами, как это делается в обычной игре.

В **игре с выбором шаров** игрок перед каждым ударом по своему усмотрению выбирает шар, использующийся в качестве битка. Это правило является безмерным достоинством игры, которую обычно предпочитают *играм приобретений и потерь*.

В **игре от борта** необходимо направлять биток в борт, чтобы после отражения попасть в прицельный шар. Если соударения шаров не происходит, то Вы проигрываете одно очко. Такое условие создаёт существенные трудности; если один из равных по мастерству игроков берётся все время играть от борта, то это равносильно получаемой форе примерно в восемь или девять очков.

Карамбольная игра была привезена из Франции лишь совсем недавно. В ней используются три шара, один из которых имеет красный цвет и является нейтральным (*не относящимся к конкретному игроку; прим. пер.*). Он устанавливается на специальную отметку, расположенную на продольной оси стола, а каждый из соперников выполняет свой начальный удар с отметки, находящейся на другой стороне игрового поля. Основная задача игры состоит в том, чтобы добиваться соударения своего битка с двумя другими шарами. Такое игровое действие называется *карамболом* и оценивается в два очка. За отправление в лузу красного шара игрок получает три очка, а за попадание в неё битка соперника – два очка. Таким образом, одним ударом можно набрать семь очков – за карамболь и сыгрывание обоих шаров. Игра длится до набора одним из соперников шестнадцати очков. Как и в *игре потерь*, исход этой игры существенно определяется подготовленностью игрока. Для ведения *карамбольной игры* обычно используется кий.

Помимо выполнения карамболя, важным игровым приёмом является отправление битка противника в лузу с одновременным приведением своего битка и красного шара внутрь дома, из которого игроки выполняют первоначальный удар. Если это удастся сделать, то соперник будет вынужден выполнять свой удар, первоначально направляя биток в противоположный борта. Нередко возникновение такой ситуации определяет результат всей игры.

Игра вчетвером проходит по правилам обычной *игры приобретений*; она ведётся между двумя командами, в каждую из которых входит по два партнёра, поочерёдно вступающих в игру после каждого попадания в лузу шара противника или после лишения двух очков. Игра длится до пятнадцати очков, а очки являются чётными числами: поэтому промах при 4, 6 или 8 очках аналогичен промаху при 5, 7 или 9 очках в обычной игре для двоих игроков.

Игра «Опасности» носит такое название потому, 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 и счёта. В игре может принимать участие любое количество игроков, но чтобы избежать путаницы,

обычно это – не более шести человек. Каждый из них использует персональный биток, отличающийся от прочих нумерацией; игровые шары меньше по размеру, чем шары в обычной игре. 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. Единственная основная задача в этой игре – не позволить забить шар тому, кто вступает в игру вслед за тобой. Оплата аренды стола является почасовой.

Шансы, обычно имеющие место в Бильярде,
рассчитанные для игры приобретений

Игра на равных:

Исход	Шансы
1 : 0	5 : 4
2 : 0	3 : 2
3 : 0	7 : 4
4 : 0	2 : 1
5 : 0	3 : 1
6 : 0	4 : 1
7 : 0	6 : 1
8 : 0	10 : 1
9 : 0	15 : 1
10 : 0	60 : 1
11 : 0	63 : 1

Однако, против шиллинга ставится не больше гинеи.

Исход	Шансы
2 : 1	5 : 4
3 : 1	3 : 2
4 : 1	7 : 4
5 : 1	2 : 1
6 : 1	7 : 2
7 : 1	4 : 1
8 : 1	9 : 1
9 : 1	10 : 1

При исходе 10 : 1 обычно ставится 21 : 1, но реально соотношение шансов гораздо больше; поэтому на такой исход ставки обычно не делают. Вычисления дают соотношение шансов близкие к 50 : 1.

11 : 1	60 : 1
--------	--------

Исход	Шансы
3 : 2	5 : 4
4 : 2	8 : 5
5 : 2	7 : 4
6 : 2	5 : 2
7 : 2	3 : 1
8 : 2	6 : 1
9 : 2	7 : 1

На исход 10 : 2 обычно ставят 20 к 1.

11 : 2	23 : 1
--------	--------

Мазик обладает специфическим преимуществом по отношению к кию за счёт приёма, искусно введённого в практику профессиональными игроками. Суть этого приёма, названного буксировкой, состоит в сопровождении битка мазиком на подходящее расстояние до другого шара, благодаря чему этот шар можно легко отправить в лузу. Глубина буксировки может быть различной и по-разному называется знатоками игры, например: толчок, подметание, длинный удар, след, неподвижный хвост, вспашка; такими терминами хорошие игроки закрепляют достоинства различных ощущений. Буксировку на небольшом расстоянии можно выполнять и турняком кия.

После ознакомления с правилами различных игр и шансами в бильярде, сейчас обратим внимание на приёмы, используемые шулерами, чтобы с помощью обмана нажиться на игре.

Если мошенник увидит у стола незнакомца, то будет рассыпаться в комплиментах по поводу его прекрасных ударов, а затем предложит сыграть «партейку-другую». Если игра пойдёт не на куш, а лишь на оплату стола, то сомневаться в выигрыше незнакомца не приходится – ведь именно так жулик будет соблазнять его сыграть на интерес. После того, как ставки вырастут, катала раскроет истинный уровень, а незнакомец с удивлением и за свой счёт обнаружит, что поначалу худший игрок в мире в конце концов окажется одним из лучших.

Если при игре на деньги незнакомец будет проигрывать, сообщник шулера будет «петь ему песни» про то, что игра ещё не закончена, и предложит сыграть на расход, взяв на себя половину ставки. Убеждённый таким «экспертом», незнакомец ввяжется в эту игру, а мошенники разделят между собой пополам весь его проигрыш.

Когда два жулика видят в бильярдной простофилю, которого можно развести на деньги, они ведут себя так, как будто не знакомы друг с другом. Они разыгрывают спектакль, договариваясь о матче, в котором выяснят – кто же играет лучше. Один из игроков играет намного лучше другого. Проигрывающий сильно возбуждён, он гневается на то, что противник не даёт ему шансов отбить ранее проигранные деньги, и предлагает зрителям заключать с ним пари. Те, кто не посвящён в происходящее, полагают, что этот игрок должен неминуемо проиграть, и склоняются к тому, чтобы сделать против него ставки. Но вскоре после того, как зрителями будут поставлены деньги, их визави успокаивается, и прежний неудачник начинает раскрывать настоящий уровень своего мастерства. Возможно и такое мошенничество: третий жулик, находясь среди зрителей, заключает с ними пари на игру, исход которой уже предопределён согласно тому, как будут поставлены деньги.

Если катала играет с каким-нибудь джентльменом на небольшой куш, то сообщник делает ставку против него на исход конкретного удара; при этом размер ставки превышает то, что поставил игрок на партию. В результате, катала теряет маленький куш по игре с джентльменом, но его сообщник выигрывает большую сумму.

Мошенники всегда стремятся к тому, чтобы ставить меньше, чем это определяет таблица шансов, а получать – больше.

Если в лёгком матче катала добьётся исхода 10 : 0, то получит разницу между тем, что он ставил за себя на случай поражения, и большим кушем за

выигрыш. При этом он сделает так, что противник поверит в то, что выигрыш стал возможен лишь благодаря незаурядной игре.

Два мошенника притворяются, что сделали ставки на третьего сообщника, принимающего участие в игре. Они предлагают зрителю присоединиться к их пари за половину ставки. Простак, полагающийся на их превосходное суждение об игре, и зная, что они не будут заключать пари себе в убыток, полагает, что ему предлагают хороший вариант. Он нетерпеливо хватается за приманку и попадает в западню, построенную собственной хитростью.

Высказывая доверчивому честному игроку мнение об игре его соперника, мошенники могут прибегнуть к заключению между собой липовых ставок – чтобы усилить или ослабить впечатление об уровне мастерства. Так они могут побуждать игрока продолжать играть с одним из своих сообщников, хотя шансы при этом будут далеко не в пользу игрока.

В случае проигрыша жулик, вполне вероятно, расплатится фальшивыми деньгами, оплатит неполный проигрыш или потребует сдачу в расчёте на то, что победитель не сможет её дать. В крайних случаях, при получении сдачи он «умыкнёт» её – это называется «метание камня».

Мошенники редко приходят в бильярдную вместе или вообще не поступают так никогда. Входя друг с другом в контакт, они создают иллюзию того, что не знакомы – тем самым обманывая доверчивых людей.

Если возникает какой-то спор по поводу какого-либо пари, жулик практически уверен в том, что он разрешится в его пользу – этому будет способствовать мошенническое братство, которое в бильярдной обычно составляет большинство.

В целом мы советовали бы каждому приезжему молодому джентльмену никогда не играть на интерес и не делать ставок в общественной бильярдной. Можно с уверенностью сказать, что три четверти компании в зале составляют мошенники, существующие исключительно за счёт азартных игр. В тот момент, когда джентльмен высказывает первые слова об игре или пари, он может быть уверен – его карман будет обчищен посредством тех или иных уловок.

* * *

Приложение к журналу Ковент-Гарден за 1773 год

По просьбам ряда корреспондентов, являющихся яркими поклонниками игры в Бильярд, мы здесь добавили Приложение к январской статье нашего Журнала, чтобы оно было размещено в той же самой книге, и на него было легко ссылаться. Сведущие корреспонденты и большой знаток Игры прислали нам представленные ниже описания нескольких разновидностей игры, называемых ***игрой с запретной лузой (Bar Hole Game)***, ***игрой в одну лузу (One Hole Game)*** и ***Русским карамболом (Russian Caramble)***. Помимо этого, нам прислали и все оставшиеся (ранее не представленные) таблицы шансов в бильярдной игре. Весь этот объединённый материал представляет собой самый полный трактат о Бильярде, который можно предложить вниманию тех, кто увлечён этой изысканной и утончённой Игрой.

Издателю журнала Ковент-Гарден.

Сэр, я с безграничным удовольствием прочитал Ваше эссе по Игре в Бильярд, в котором Вы с изяществом и мастерством представили «повадки» катал или шулеров. Искренне признателен Вам за полученные сведения. Предполагаю, что Вы стремились не раздувать объём материала, вошедшего в один номер, и поэтому умолчали о некоторых разновидностях бильярдной игры. Поэтому я послал Вам информацию об этом в виде дополнения; помимо этого, я приложил таблицы шансов. Прошу напечатать их в Приложении, которое, как мне известно, Вы предполагаете издать в течение этого месяца. Поступив так, Вы сделаете серьёзное одолжение мне и многим другим людям, уделяющим пристальное внимание этому столу.

Ваш постоянный читатель,
Бедфорд, кофе-хаус
1 января 1774 года

Здесь необходимо упомянуть о том, что помимо представленных выше игр существуют ещё две, в которые обычно играют редко (однако, это вовсе не относится к каталам) – *игра с запретной лузой* и *игра в одну лузу*. Первая из этих игр 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 получает от своего визави, играющего без ограничений, фору, составляющую приблизительно шесть очков. *В одну лузу* изредка играют против молодых бильярдистов или против простаков, которые полагают, что обладают значительным преимуществом из-за наличия пяти луз против одной, тогда как на самом деле равному по силе игроку от этого даже хуже. Поскольку очки приносят лишь шары, отправленные 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, задействованных в игре. Особые трудности у соперника возникают, когда при выставке шара игроку удастся остановить свой биток на краю створа своей лузы, а противнику после этого нужно наносить удар с противоположной стороны стола.

В последнее время в обиход вошла заграничная игра под названием *Русский карамболь*. В ней красный шар, как и обычно, устанавливается на специально предусмотренную отметку, однако игрок, выполняя первый удар или продолжая игру после попадания его битка в лузу, никогда не устанавливает биток в конкретную область или на какую-то особую точку стола – он имеет право выставить его там, где пожелает. В начале игры, вместо удара по красному шару, он аккуратно выкатывает за него свой биток, а соперник затем имеет право выбора прицельного шара по своему разумению. Если он играл по красному шару и отправил его в лузу, то в игре до двадцати четырех очков (в отличие от обычной карамбольной игры, ведущейся до шестнадцати очков) такое действие оценивается тремя очками. После того, как красный шар будет выставлен на соответствующую отметку, игрок может снова выбрать его для сыгравания, либо предпочесть другой шар, находящийся на столе. Игрок продолжает серию результативных ударов до тех пор, пока обоих прицельных шаров не окажется на столе. Как и в иной игре, он получает два очка за каждое выполнение карамболя. Однако, если после сделанного карамболя биток попадает в любую лузу, игрок проигрывает 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 игра не отличается от рассмотренной выше обычной *карамбольной игры*; за сыгрывание красного шара начисляется три очка, а за попадание в лузу белого шара – два очка; выполнение карамболя оценивается двумя очками.

Шансы, в Бильярдной игре

Игра на равных:

Исход	Шансы
5 : 4	5 : 4
6 : 4	7 : 4
7 : 4	2 : 1
8 : 4	4 : 1
9 : 4	9 : 2
10 : 4	10 : 1
11 : 4	12 : 1

Исход	Шансы
6 : 5	3 : 2
7 : 5	7 : 4
8 : 5	3 : 1
9 : 5	4 : 1
10 : 5	9 : 1
11 : 5	10 : 1

Исход	Шансы
7 : 6	5 : 4
8 : 6	2 : 1
9 : 6	5 : 2
10 : 6	5 : 1
11 : 6	6 : 1

Исход	Шансы
8 : 7	7 : 4
9 : 7	2 : 1
10 : 7	4 : 1
11 : 7	5 : 1

Исход	Шансы
9 : 8	4 : 3
10 : 8	5 : 2
11 : 8	3 : 1

Исход	Шансы
10 : 9	2 : 1

11 : 9	5 : 2
--------	-------

Исход	Шансы
11 : 10	5 : 4

Первый игрок даёт второму два очка вперёд:

Исход	Шансы
1 : 2	5 : 4
2 : 2	3 : 2
3 : 2	8 : 5
4 : 2	2 : 1
5 : 2	5 : 2
6 : 2	4 : 1
7 : 2	9 : 4
8 : 2	10 : 1
9 : 2	11 : 1
10 : 2	27 : 1
11 : 2	31 : 1

Исход	Шансы
4 : 4	3 : 2
5 : 4	8 : 5
6 : 4	5 : 2
7 : 4	3 : 1
8 : 4	5 : 1
9 : 4	6 : 1
10 : 4	15 : 1
11 : 4	16 : 1

Исход	Шансы
6 : 6	4 : 3
7 : 6	3 : 2
8 : 6	5 : 2
9 : 6	3 : 1
10 : 6	6 : 1
11 : 6	7 : 1

Исход	Шансы
8 : 7	2 : 1
9 : 7	5 : 2
10 : 7	6 : 1
11 : 7	7 : 1

Исход	Шансы
8 : 8	5 : 4
9 : 8	3 : 2
10 : 8	3 : 1
11 : 8	4 : 1

Исход	Шансы
--------------	--------------

9 : 9	4 : 3
10 : 9	5 : 2
11 : 9	3 : 1

Исход	Шансы
10 : 10	6 : 5
11 : 10	7 : 5

Исход	Шансы
11 : 11	5 : 4

Первый игрок получает от второго два очка вперёд:

Исход	Шансы
3 : 0	5 : 4
4 : 0	8 : 5
5 : 0	9 : 5
6 : 0	3 : 1
7 : 0	7 : 2
8 : 0	8 : 1
9 : 0	9 : 1
10 : 0	21 : 1
11 : 0	23 : 1

Исход	Шансы
6 : 4	5 : 4
7 : 4	3 : 2
8 : 4	3 : 1
9 : 4	7 : 2
10 : 4	8 : 1
11 : 4	9 : 1

Исход	Шансы
8 : 6	3 : 2
9 : 6	9 : 4
10 : 6	4 : 1
11 : 6	9 : 2

Исход	Шансы
8 : 7	5 : 4
9 : 7	3 : 2
10 : 7	3 : 1
11 : 7	7 : 2

Исход	Шансы
9 : 8	7 : 6
10 : 8	2 : 1
11 : 8	5 : 2

Исход	Шансы
9 : 9	4 : 3

10 : 9	7 : 4
11 : 9	2 : 1

Исход	Шансы
11 : 10	1 : 1
11 : 10	4 : 3

Первый игрок получает от второго четыре очка вперёд:

Исход	Шансы
6 : 0	2 : 1
7 : 0	5 : 2
8 : 0	5 : 1
9 : 0	6 : 1
10 : 0	16 : 1
11 : 0	17 : 1

Исход	Шансы
6 : 2	3 : 2
7 : 2	8 : 5
8 : 2	4 : 1
9 : 2	9 : 2
10 : 2	12 : 1
11 : 2	13 : 1

Обычные шансы для успешных атак:

Когда дано вперёд 2 очка, шансы успешной атаки составляют 6 к 5.

Когда дано вперёд 3 очка, шансы успешной атаки составляют 5 к 4.

Когда дано вперёд 4 очка, шансы успешной атаки составляют 3 к 2.

Когда дано вперёд 5 очков, шансы успешной атаки составляют 8 к 5.

Когда дано вперёд 6 очков, шансы успешной атаки составляют 2 к 1.

Шансы на то, что при игре равных соперников не будет 2, 3, 4, 5, 6 успешных атак подряд:

Количество атак подряд	Шансы
2	3 : 1
3	7 : 1
4	15 : 1
5	31 : 1
6	63 : 1

Некоторые общие замечания, достойные внимания

Если так случилось, что Вы сделали ставку на конкретный удар игрока, противник которого уже набрал одиннадцать очков, а игрок промахнулся по прицельному шару, после чего биток попал в лузу, то ставка Вами не проиграна – ведь партия закончилась при промахе по шару.

После того, как игрок выполнит удар с нарушением правил, противник по своему усмотрению имеет право выполнить выставку шара или продолжить играть из сложившейся позиции.

Если игрок предлагает разделить шары (*отказаться от текущей позиции и ввести шары в игру так же, как в начале игры; прим. пер.*), его противник получает право выполнять выставку.

Если игрок отправляет шар в одну из угловых луз, то он может заставить своего соперника выполнять выставку шара с того конца стола, на котором располагается эта луза.

Если игрок отправляет шар в среднюю лузу, то его оппонент может по своему усмотрению выбрать одну из сторон стола и заставить игрока продолжать игру именно с неё.

Если игрок нанесёт удар не по своему битку, то противник по своему усмотрению имеет право выполнить выставку шара или продолжить играть из сложившейся позиции. Если он делает выставку, то наносит удар по шару, который и прежде являлся его битком. Но если он хочет продолжать играть в текущей позиции, то должен в качестве битка использовать «оставленный» игроком шар; в этом случае возврат к исходным биткам следует сделать позднее.