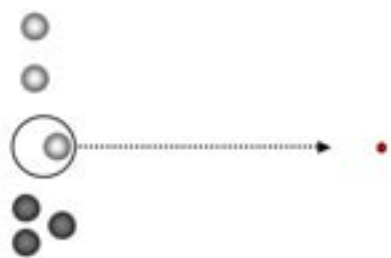


Советы по тактике

Рассмотрим несколько простых ситуаций и решения, которые возможны в каждой из них.

Первый шар

В разговоре опытного игрока с новичком можно услышать фразу "лучше метр до, чем 20 сантиметров за". Действительно, одно из важнейших требований к первому пойнту - шар должен остановиться перед кошонетом. В идеале - строго на линии между кругом и кошонетом.



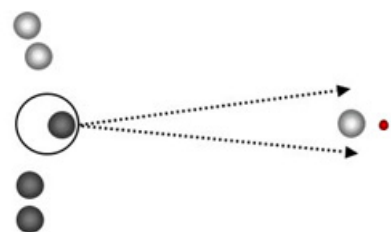
Первый шар не стоит ставить слишком близко от кошонета - он сразу станет кандидатом на выбивание (так и говорят - "шар под бой"). Самое лучшее расстояние - 40-50 см. Но и на большем расстоянии шар еще может пригодиться: либо противник его подтолкнет, либо вы сами...

Задний же шар более удобен сопернику, чем вам: в него хорошо упираться. Если соперник поставит свой шар перед вашим шаром, расположенным за кошонетом, то его шар окажется ближе...

Стена перед кошонетом

А что делать, если противник выполнил предыдущий совет и поставил свой шар именно так? Тут возможны два варианта - бить и ставить.

В каком случае имеет смысл бить шар сразу? Если он стоит достаточно близко к кошонету, и вероятность поставить свой шар ближе крайне мала. Кстати, в этом случае любое, даже самое слабое попадание в шар, скорее всего, позволит увеличить радиус для вкатывания.



Если же шар стоит дальше, чем в 30-40 сантиметрах, то имеет смысл делать поинт левее или правее шара. Тогда ваш шар, даже если не станет ближайшим, создаст сложности противнику для постановки следующих шаров. А шут в этой ситуации опасен (кроме промаха, вероятность которого всегда нужно учитывать) еще и тем, что чужой шар можно подтолкнуть еще ближе к кошонету.

Противник обошел стену

Итак, несмотря на ваш защитный шар, шар противника оказался ближе к кошонету. В этом случае неплохой идеей будет вталкивание своего шара.



Вы бросаете свой шар так, чтобы он мягко и несильно приземлился почти перед самым вашим шаром. При правильном выполнении броска предыдущий шар продвинется к кошонету и станет играющим, а брошенный вами шар займет его место,

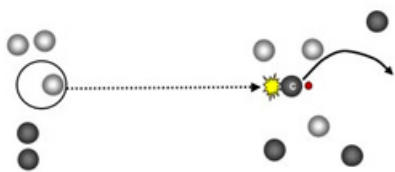
сохраняя стенку.

Если же толкнуть стоящий шар сильнее, то есть вероятность, что играющими окажутся оба ваших шара. Это очень удачный результат, потому что противник почти теряет возможность решить задачу одним шутом: если он не сделает каро, то очередь хода останется за ним - ближайшим будет ваш второй шар.

Но у этого решения есть и обратная сторона: пытаясь втолкнуть шар с усилием, вы можете сдвинуть его в сторону. В этом случае у вас точно не будет двух играющих шаров - в лучшем случае один, плюс вы уберете собственную защиту.

Бейте, не сомневаясь

Опытные игроки придерживаются принципа: если у вас шаров больше, то надо бить - особенно, если разница составляет 2 и более шаров. Начинающим игрокам нужно учитывать при этом довольно высокую вероятность непопадания.



Но есть ситуация, в которой шут является несомненно правильным решением: если второй, третий, четвертый шары - ваши. В этих условиях вы рискуете немногим, а выигрыш очень велик: при удачном шуте на поляне будет три ваших играющих шара!

Бьем кошонет

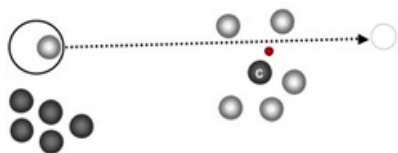
Обычно выбить кошонет сложнее, чем шар. Но иногда стоит попробовать решить эту задачу.

Во-первых, попытка выбить кошонет оправдана, когда противник остался без шаров на руках, но хорошо защитил свою позицию. В этом случае вы, выбивая кошонет в аут, зарабатываете столько очков, сколько шаров у вас осталось на руках. Ну а даже если удар получится не очень, то, может быть, вы подвинете кошонет назад, к своим шарам.



Вторая же ситуация, когда нужно бить кошонет, когда это остается вашим последним шансом на спасение. Если раунд пошел неудачно, у противника много шаров на руках, а у вас они подходят к концу, и велика вероятность того, что соперник закончит партию уже в этом гейме - бейте кошонет. Если он уйдет в аут, и у обеих команд останутся шары (неважно, сколько) - гейм переигрывается. Но делать это имеет смысл только до предпоследнего шара. Последним шаром бить кошонет смысла нет...

Защищаем тылы



Как уже отмечалось, шар перед кошонетом в общем случае полезнее шара за кошонетом, но не надо забывать и о собственных тылах. Если все ваши шары останутся до кошонета, то соперник может либо выбить кошонет, либо - что еще хуже - продвинуть его вперед, на свободное место и набросать туда все оставшиеся шары.

Поэтому если у вас шары подходят к концу, постарайтесь защититься не только стеной спереди, но и хотя бы одним шаром сзади. Тогда кошонет может не улететь в аут, а, ударившись о ваш шар, отскочить в произвольное место, либо просто останется рядом с вашим шаром. Во всяком случае, противник очень подумает, пробовать ли подвинуть кошонет, если он может как получить очки, так и потерять уже заработанное.