

日曜日の多くの新聞のコミック欄に、“HOCUS FOCUS”と呼ばれるパズルがある。課題の2つの絵の相違箇所を6つ見つけるものだ。時々、違いがごく僅かで、見つけるのが難しいことがある。違いを見抜くには、良い目が必要だ。

添付の2つの図の相違箇所が分かりますか？2つの図の中で違っているのは、僅か1箇所だ。違いは8/外側ライン上のディスクのカラーが、図Aはイエローで図Bはブラックだ。その他の状況は全て同じだ。2つの図のプレー方法は同じであろうか？

75 ポイントゲームの第3ゲームだ。どちらの図でも、ブラックは外側にシュートして、ドリフトを使って、イエロー7をブラック7に置き換え、イエロー7をキッチンに入れようとしている。これは、シングルスゲームで殆んど必ず試みられるショットだ。シングルスゲームでは、プレーヤーは、ダブルスゲームよりも、少し危険なショットを行う傾向があるからだ。これは、シューターを勝利に近づけることが多いショットだ。

しかし、待って下さい。図の一つの相違点が、このショットを選ぶか否かを決めることになる。このショットを可能にする内側へのドリフトにより、シューターのディスクが、8/外側ライン上のディスク（ライナー）に当る可能性があるからだ。当たれば、がっくりだ。

図Aでは、当たると、ひどいことになる。シューターはイエロー7を取除くことができないばかりか、当てたイエロー・ライナーが8エリアに入って、イエローの2つ目の得点になる可能性が大きいからだ。ブラックがハンマーを持っているフレームで、イエローが15得点、ブラックが0点では、ゲームは確実にブラックの負けだ。

図Bでは、ライナーがブラックディスクで、シューターがそれに当てて8エリアに入れても、自分の得点になる。それは、望んだことではないが、ブラックがゲームを負けるような惨事ではない。

私はナショナル・シングルス決勝で、相手のライナーディスクに当てて10得

点させるという苦い経験をして学んだので、

図 A

図 B

相手のディスクに当てて得点させる恐れがあるショットは、決して行なわない。私の言葉の正しさを信じるか、苦い経験をして学ぶかは、あなたの自由だ。

75 ポイントゲームの例であるが、フレームゲームでも同様だ。

