

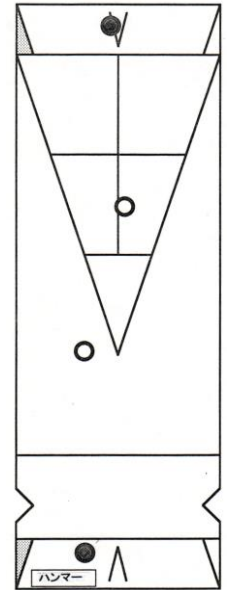
SC-28 経験に基づく方法に従わない時

“Breaking a Rule of Thumb” by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

シャフルボードの戦術には、経験に基づく方法がある。その一つが「ライン上にあるディスクは、ライン上に残しておけ」だ。経験に基づく方法に従うと、惨事を避けることができるが、この方法に従わない時を知っていると、ゲームに役立つ。但し、良く立証されている英知に従わない時は、慎重で、十分な理由が必要だ。

図で、ブラックはハンマーをシュートしようとしている。ボード上にディスクが3つあって、1つはブラックの10オフ。他の2つはイエローで、1つは8/8ライン上にあり、1つはセントピートだ。ゲームは始まったばかりだ。8/8ライナー（ライン上のディスクをライナーと言う）と10オフ・ディスクは、リバースするのに非常に適した位置関係にある。8/8ライナーは大部分が右側の8エリアにあり、10オフ・ディスクはセンターの少し左寄りな深い位置だ。経験に基づく方法に従うと、「ハンマーはイエローのライナーを無視して得点せよ」だ。しかしこの状況では、この方法に従わない。ハンマーを単に8得点しようとして、イエロー・ライナーに誤って当たる可能性があるからだ。ライナーを突いて10オフ・ディスクをリバースするショットは、最大にうまくいくと得る得点差は28点だ。ショットが完ぺきでなくても、8得点するか、10オフ・ディスクを取り除くことができる。全てがうまくいかなかったとしても、リバース・ショットは強めに行うので、ライナーを得点させることはない。



しかし、ライナーが7/7ラインの真上にある時は、私は経験に基づく方法に従って、そのライナーをそのままにしておく。単に8得点すべきだ。ライナーを突いてリバースしようとして、運の悪い日は、7イエローと20オフ・ブラックになることがある。