

Американка, американка...))



Новый, неожиданный взгляд на игру любимым шаром.

Автор: Гость. 5 ноябрь, 2015 - 15:35

В наше время бильярд на планете имеет различные формы. Однако есть и общие принципы сформировавшиеся очень давно. К примеру столы прямоугольные с пропорцией 2 к 1, а шары круглые.)) Это что касается бильярдного инвентаря. Есть и общие принципы в правилах бильярдной игры. Первый такой принцип, это игра битком. То есть имеется только один шар на столе, которого может касаться игрок кием. Вторым таким принципом было правило поочередной игры, устанавливающее, что игрок может сделать только один удар, а после этого очередь удара переходит к следующему игроку. Из этого правила, кстати, растут ноги запрета двойного удара, карающегося штрафом как и удар вне очереди.

В конце 18-го века, а точнее в 1773 г., появляется первое упоминание о новом принципе игры – серийном правиле, которое даёт право игроку сделать следующий удар, если предыдущий был результативным. Примечательно что упоминание это относится к игре с названием «Russian Carambole», что позволяет вполне обоснованно предположить что серийное правило в бильярдной игре было придумано в Российской Империи, попросту говоря – русскими. Через довольно короткое время серийное правило стало применяться во всех без исключения бильярдных играх, отправив в забвение правило поочередной игры. Полагаю, что причина очевидна : серийное правило выгодно более мастерскому игроку, способному делать выхода битком при сыгрывании прицельных шаров. Немаловажно также и то, что игра с серийным правилом быстрее выявляет более мастерского из игроков, чем игра по-очереди. Через сто лет после появления серийного правила уже никто и не вспоминал про поочередную игру.

В начале двадцатого века, и опять же русские, применили в бильярдной игре новый принцип - игра любимым шаром, в которой игрок может бить кием по любому из шаров на столе.

Произошло это во время социальных потрясений в Российской Империи, сразу же после её разрушения после революции 1917 г. и последующей гражданской войны. Очевидно, что состав бильярдного сообщества в тот период претерпел серьёзные качественные изменения, и появившаяся игра «Американка» с новым принципом игры любым шаром отвечала требованиям обновлённого бильярдного сообщества. Невысоким, надо полагать, требованиям.) Вот так игра на строгом инвентаре Русского Биллиарда приобрела довольно примитивную, в техническом и тактическом плане, форму, с вдобавок чрезмерным влиянием случайности на результат игры, так как игра на Русском Биллиарде перестала быть заказной, и все случайно попадавшие в лузы шары засчитывались.

Как и серийное правило в своё время, правило игры любым шаром позволяет ещё более быстро выявить победителя, хотя с учётом большого влияния случайности на игру, невозможно уверенно сказать что победивший в скоротечной партии игрок более мастеровой. Однако по общему результату большого количества партий уже можно сделать такое суждение. Ещё раз акцентирую : скоротечность «американки» никак не идёт на пользу решения задачи выявления более мастерового из игроков.

Заметим, что скоротечность «американки» обуславливается в равной мере как правилом игры любым шаром, так и серийным правилом. А что если, оставляя правило игры любым шаром, убрать серийное правило, то есть играть как в старые времена поочерёдно ? Изменится ли игра к лучшему ? Давайте проанализируем.

1. Невозможность сделать серию шаров сразу повышает степень оправданного риска в игре, так как соперник наказан за ошибку сможет всего лишь одним шаром, что в большинстве случаев (пока у соперника нет 7 шаров) не фатально.
2. Раз риск оправдан, значит есть смысл при начальном ударе играть свояка в угол активно, со значительным разрушением пирамиды, даже в том случае, если в правилах игры нет требования активного разбоя. Однако проигрывая в счёте можно и поостеречься, разбить пирамиду тонким свояком без разрушения пирамиды шаров.
3. Если начальным ударом пирамида разбита, то следующими ударами соперники будут по очереди сыгрывать самые простые шары из немалого количества возникших вариантов. Однако делать это они будут стремиться не по-выходу, а по-отыгрышу, чтобы оставлять сопернику как можно меньше продолжений лёгкой игры. Есть и альтернатива. Если существует вариант для сыгрывания сразу двух шаров, к примеру в одну лузу, то возможно игрок выберет именно его, а не более простой вариант сыгрывания одного шара. Возможен и третий тактический ход. Если в позиции шаров только два независимых, лёгких вариантов сыгрывания шара, то игрок может выбрать третий вариант, убирающий с-игры по шару из этих двух вариантов. Причём как ударом по отыгрышу, так и прицеливая шара в лузу.
4. После начальной стадии разменов части шаров преимущественно ударами по отыгрышу, настанет момент, когда в позиции на столе не будет лёгких вариантов сыгрывания шара. Тогда игроки будут вынуждены отыгрываться или атаковать по отыгрышу сложных шаров, в том числе и от борта или третьим шаром /от шара. Причём для этих сложных вариантов,

которые практически не встретишь в обыкновенной «американке», стимула в игре больше, так как оправданный риск выше, а возможное наказание только один шар.

5. В итоге, при встрече равных соперников игра дойдёт до последних шаров. Другими словами практически невероятно выиграть в эту игру «в-сухую» и невозможно по определению сложить партию с подхода. А значит в любой такой партии будет демонстрироваться динамичная борьба соперников, что является необходимым элементом зрелищности игры.

6. Отдельно отмечу, что сам собой исчезает камень преткновения незрелищности обычной «американки» - скат чужих в одну лузу через застрявшего. Застрявший в лузе шар конечно будет подарком для соперника, но поскольку продолжения не будет, а на столе вполне могут быть и другие лёгкие варианты, то ценность такого подарка, особенно в первой половине партии, совсем невелика.

7. Ничто не мешает играть в такую игру со строгим заказом и джентльменским дополнением к нему, тогда влияние случайности на результат игры станет ещё меньше.

По мне так игра получается тактически и технически требовательней чем обычная "американка" с серийным правилом. А значит должна быстрее выявлять более мастерового из игроков. То есть понадобится не до пяти побед играть, а достаточно будет до двух.

Посмотрим, какие недостатки имеются в такой игре и попробуем их исправить. В поочерёдной американке невозможно поставить сопернику снукер, что обедняет тактику. Исправить этот недостаток можно посредством введения в игру контрольного шара, по которому кием бить запрещено, и касание которого другим шаром будет приводить к штрафу. Удобно для этого использовать цветной шар (биток) в обычной белой пирамиде шаров. То есть, цветной шар ставим на центр поля, а пирамиду белых шаров без верхнего шара разбиваем белым шаром. После каждого штрафного касания контрольный цветной шар возвращается на свою (центральную) отметку. Если игра доходит до последнего белого шара, то есть счёт стал 7:7, то разыгрывают сам контрольный шар; в этом случае белый шар выступает для игроков в роли общего битка.

Разумеется, главный недостаток игры, а именно - возможность игрока выбрать самое простое продолжение из массы возможных, демонстрирующий неуверенность его в собственных возможностях, устранить невозможно, так как он обусловлен правилом игры любым шаром. Однако этот недостаток при поочерёдной игре не так рельефен как в американке, так как логика игры стимулирует игрока выбирать не самый простой вариант, а вариант посложнее, но убирающий с игры два шара, участвующих в наибольшем количестве простых продолжений. Я назвал такую игру «**Хабибка**».))
Вот её пример на видео :

Дополнение от 16 октября 2015 г.

Может показаться, что отсутствие серийной кладки в "Хабибке", исключает демонстрацию мастерства посредством делания выхода под следующий шар при сыгрывании очередного шара. Что несомненно более зрелищно, чем демонстрация надёжного отыгрыша шара (например к борту) при сыгрывании другого, и в среднем более сложно. Однако это не так, потому что кладка с выходом в "Хабибке" имеет не меньший смысл чем кладка по-отыгрышу. И объясняется это нетривиальными тактическими замыслами, которых и близко нет в обычной "Американке" с серийным правилом.

Опишу пример таких тактических замыслов:

Середина партии, счёт равный 4:4. На столе есть два "вкусных" независимых варианта сыгывания шара. Что делать игроку?

- 1) Можно "разменяться", то есть сыграть одного шара по-отыгрышу, рассчитывая что и соперник сыграет второго шара по-отыгрышу.
- 2) Можно попытаться "испортить" оба варианта, убрав по одному из шаров (которые на-игре) из этих вариантов ударом по отыгрышу или с атакой лузы одним из шаров.
- 3) А можно поступить хитрей, а именно сыграть один из "вкусных" вариантов с выходом ! Тогда, если соперник сыграет простой вариант по-отыгрышу, то игроку тоже останется лёгкий вариант , и после его сыгывания по-отыгрышу у него будет перевес 6:5.

Поэтому, если игрок сыграет с выходом, то у соперника будет та-же дилемма, что была перед этим у игрока, но только на невыгодном для него счёте 4:5. Очевидно, что по этой причине для соперника вариант 1 (размен) и вариант 2 (отыгрыш разрушением) ничего не дают, а вот вариант 3 (кладка с выходом) восстанавливает равновесие 5 : 5 и ставит опять проблему выбора перед игроком.

Такая логика может повториться и счёт дойти до 6 :6. Но теперь, поскольку есть "неприкасаемый" контрольный шар на центре стола, двух независимых вариантов лёгкой кладки уже не будет. Это значит, что соперник восстанавливая равенство в счёте, либо убрал все шары с игры, либо решил отдать одного шара и катать 3-шаровую концовку с контрольным шаром (привет тема снукера) на невыгодном для себя счёте 6:7.

Замечу, что в описанных вариантах, сыгывание шара без выхода по сути является ошибкой, за которую соперник легко наказывает шаром, сыграв его по отыгрышу, что проще чем сыграть его же с выходом.

Вот такая вот тактическая мудрость "хабибки", понятная далеко не всем.))

P.S. Любопытно, сообразит ли кто об ещё одном варианте правильной игры в "хабибке" при наличии на столе двух независимых лёгких возможностей сыграть шара ?)))

Дополнение от 21 октября 2015 г.

Поиграв ещё в хабибку, добавлю следующие соображения :

Разбивать пирамиду активно вряд-ли целесообразно, потому что, во-первых, в случае промаха возможно битком не отскоке стусежать контрольного шара и получить штраф, а во-вторых, возникновение большого количества вариантов игры при рассыпании всей пирамиды увеличивает вероятность того, что сопернику выкатится простая прямая пара и он сыграет сразу два шара. Поэтому разбивать пирамиду целесообразно лёгким касанием битка, что сохраняя весомую вероятность сыгryвания битка в угловую лузу, предупреждает описанные "неприятности". По этой же причине в игре невыгодно сыгryвая шара подбивать большие скопления шаров, хотя легонько подбивать небольшие скопления (2-3 шара) может быть оправданно.

При таком подходе, тактика игры сводится к разыгryванию нескольких шаров, отколовшихся от пирамиды при разбое, без стремления разрушить остатки пирамиды. После того, как все кроме одного отколовшиеся шары сыграны в лузу, ударом от пирамиды отрывается опять один-два шара, и они поступают в розыгрыш.

При этом тема постановки снукера для одного из отколовшихся шаров от другого за контрольный шар работает практически с самого начала игры и зачастую вынуждает игрока вместо того, чтобы выходить из снукера, отрывать шар (-ы) от остатков пирамиды, что выгодно сопернику, так как сыграть шара при этом маловероятно, а вероятность подставиться (дать хорошую позицию для атаки) изрядно выше.

При такой игре, когда в розыгрыше на столе 2-3-4 шара, и есть игровая целесообразность ограничивать размер удара, сыгryвание шаров в лузы представляет значительно большую техническую трудность, чем в обычной американке, и поэтому такая игра лучше выявляет более мастеровитого из игроков.

Как сказано выше, при наличии двух независимых вариантов лёгкой игры по лузе, игроку выгодно сыгryвать шара с выходом, чтобы после сыгryвания шара оставить на столе опять два независимых лёгких варианта игры по лузе. Если же на столе один вариант лёгкой игры по лузе, то сыгryвать шара целесообразно по отыгрышу, вынуждая соперника вскрывать "неигровую" позицию шаров с риском подставиться. В случае же наличия на столе трёх независимых вариантов игры по лузе, есть смысл выбрать тот, который проще для атаки лузы и вторым шаром, то есть ударом "оба в одну лузу" или "штанами".

Чтобы увеличить возможности игрока по отрыву от соперника в счёте, можно применить правило бонуса за сложный удар, а именно за сыгryвание шара заказным ударом от борта (-ов) не примыкающего к игровой лузе и за сыгryвание двух шаров одним ударом (в одну лузу или "штанами"). В качестве бонуса предусмотреть не дополнительный шар на полке, а просто право на дополнительный, премиальный удар, для монетизации которого в шар на полке игроку ещё нужно будет постараться. Разумеется, эта возможность даёт игроку и дополнительный шанс догнать оторвавшегося в счёте соперника. На мой взгляд, такое

нововведение повысит интригу в игре, добавит игрокам стимула играть сложные, красивые удары, а значит увеличит зрелищность игры.

Попробую поиграть и сниму на видео такой вариант игры.

Виталий (Хабиб) Архипов

Автор: PODARKOV. 27 ноябрь, 2015 - 20:54

Виталий он же Хабиб!.. Когда-то я публиковал также новую игру "свободная переменная" в которой после забития "чужого надо играть свояка и наоборот"! Я мысленно представил себе, что если бы объединить "хабибку" и "свободную переменную"...В такой игре была бы возможность играть парами...т.е. в паре "один играет только чужих, а второй только свояков" ... И у них была бы своя серия двух "профи"..(8 и более шаров..).Конечно же можно играть и один на один, но в этом случае парная игра была бы очень увлекательной... Но "ХАБИБ" само название мне не нравится... так как оно связано с именем "басмача" из "Средней Азии" в период гражданской войны...в двадцатые годы прошлого века...(априори не может игра носить имя убийцы советских или российских граждан...) "басмач" же убивал же только тех кто по его мнению - "чужой"...

Юрий Подарков