

1. Dunkel hat 1 gute Kugel und damit den Punkt (+) vor der Zielkugel. Besser zu legen ist für hell unmöglich.



2. Hell entschließt sich zum Schuss. Hell trifft voll auf Eisen...



2. ...und bleibt an der Stelle liegen, an der zuvor die dunkle Kugel lag.



Le carreau
Das „Tauschen“ der Kugel

Spielsituation:
Hell hat eine sehr gute Kugel und damit den Punkt (+) vor der Zielkugel. Dunkel hat nach legen und erfolglosem Schießen nur noch eine Kugel.



**Lösungsvorschlag/
Spieltaktik:**
Um viele Punkte für hell zu verhindern, legt dunkel die letzte Kugel press vor die Punktugel. Bei einem Schuss von hell besteht die große Gefahr, dass die helle Kugel ins Aus geht, die Zielkugel mit nach vorne bewegt und dunkel sogar 3 Punkte machen könnte.



Le devant de boule
Die davorliegende Kugel