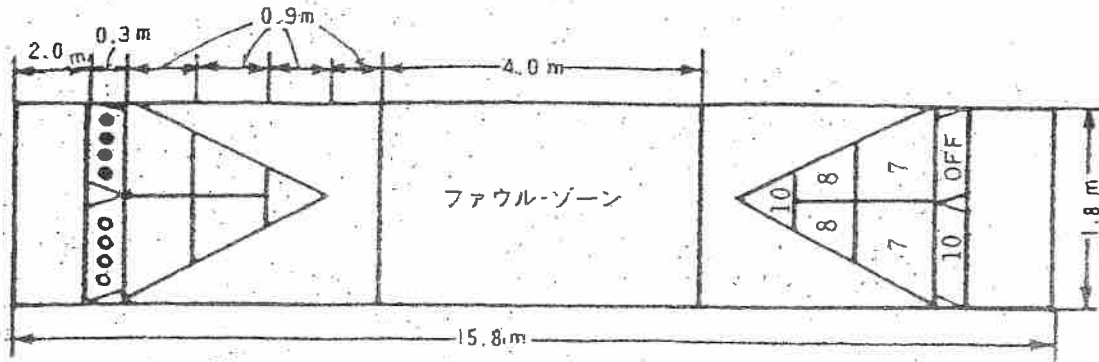


シャフルボード (Shuffle board)



- 用具** キュー (棒) : 1名につき1本。
 ディスク (円盤) : 黒4, 赤または黄4。
 スコアボード /

人数 1対1, あるいは2対2で行なう。

方法

1) 進め方

ディスクを10OFFの位置に、それぞれ自分のディスクを4枚ずつ並べる。先攻・後攻はジャンケンで決める。先攻は赤または黄のディスク、後攻は黒のディスクとなる。

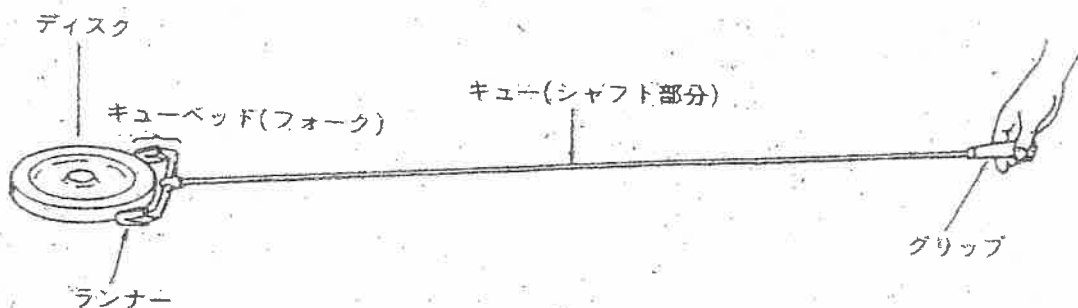
先攻から、まず1枚のディスクをシュートし、次は後攻が1枚のディスクをシュートする。このように、8枚のディスクを、交互に繰り返す、シュートすると1フレーム終了である。

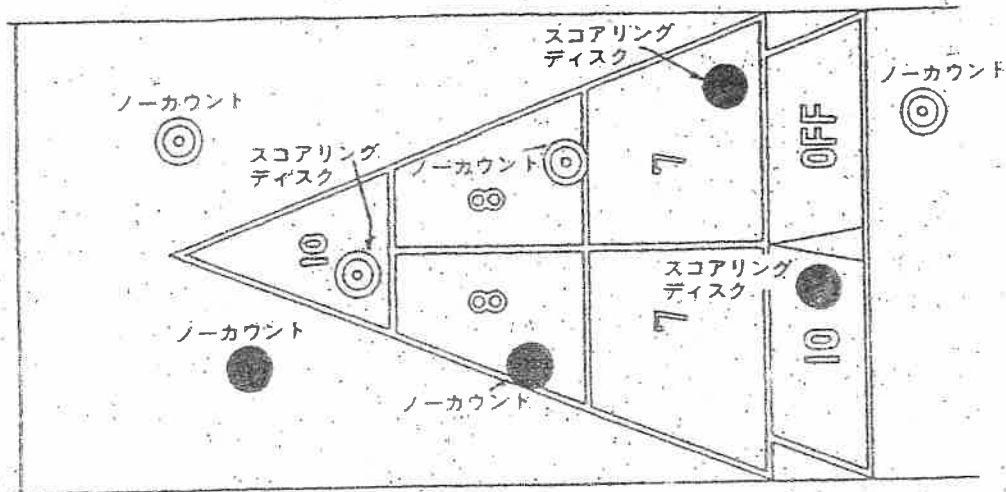
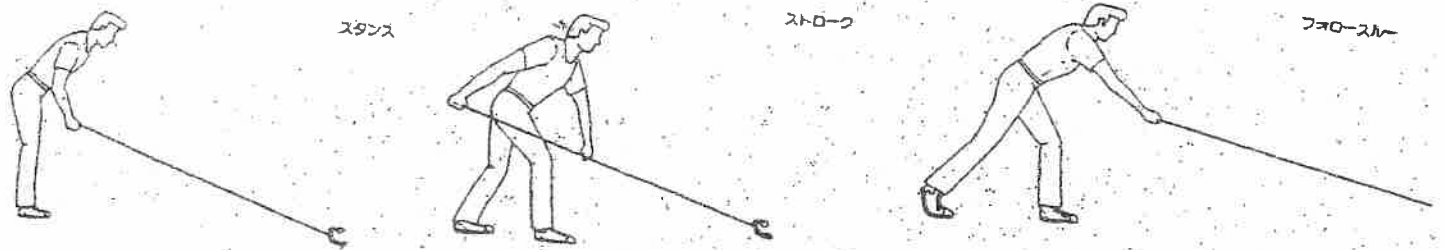
次のフレームは、反対側のコートから先攻を交代し、シュートする。ファウルゾーンの中で止ったディスクは、コートの外に出す。

2) 得点

1フレーム終了後に、得点を計算する。

三角形の得点エリア (スコアリングダイヤグラム) に、入っているディスクが、得点される。この場合、少しでも線に触れているディスクは、得点されない。また、10OFFの位置 (キッチン) に入っているディスクは、マイナス10点になってしまう。





- ◎ 10点
- 3点

3) 勝 敗

フレーム制とポイント制の、2つの方法がある。

フレーム制は、8、12、16のいずれかのフレーム数を定めて、それぞれの終了時の、得点を争う。

ポイント制は、50、75、100点のいずれかの点を定めて、先取した方が勝ちになる。

4) 戦 略

ビギナーはどうしても、三角形の得点エリアに入れることだけを考えてしまう。しかし、単に得点しただけなら、相手はその得点ディスクを、簡単に押し出してしまおうであろう。それだけならまだしも、マイナス10点にされてしまう可能性がある。しかも、相手はそれと同時に、ちゃっかりと自分のディスクだけは、得点エリアに残すこともできる。

正しいゲームの戦略は、まず最初のシュートで防御する位置にディスクを置くことである。このディスクをガードディスクとよぶ。ガードディスクを置くことによって、得点したディスクが押し出されないばかりか、相手が誤ってガードディスクを押し、逆に得点させてしまう可能性もある。

つまり、囲碁のように、よく先手を考えてシュートすることが大事なのである。