

## SC-13. 大詰め

横浜シャフルボード協会

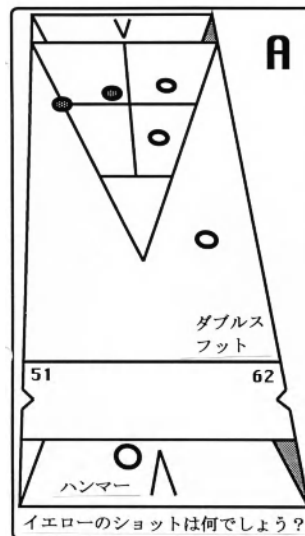
“Ending” by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

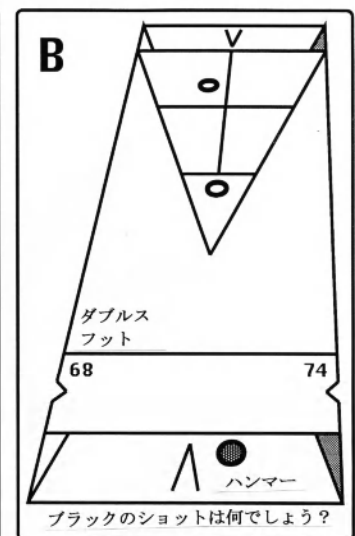
ゲームの最終段階で、プレイヤーは冷静でなければならない。図は、2つのゲームの大詰めの場面だ。一つでは、プレイヤーが勝つショットを選び、もう一つでは、プレイヤーが負けるショットを選んだ。2つとも、75ポイント・ダブルスゲームだ。

図Aでは、スコアが51対62で、イエローがリードされている。プレーはフットで、イエローがハンマーをシュートする時だ。ボード上には、イエロー8、イエロー7及びブラック7の得点ディスクがある。イエローはどんなショットをすべきか？

イエローは、ブラック7を除去したシュートディスクが回り込んでイエロー7になるショットを行ってもスコアは73で、未だゲームポイントに不足すると計算した。そこで、イエローは10にシュートし、うまく得点して、76対69でゲームに勝った。ゲームの後で、イエローのプレイヤーが「ブラックは次にヘッドとフットでハンマーを持つので、私は勝ちに行かざるをえなかった」と言った。良い選択だった。



図A



図B

図Bでは、スコアが68対74で、ブラックがリードしている。プレーはフットで、ブラックがハンマーをシュートする時だ。ボード上には、イエロー10とイエロー7の得点ディスクがある。ブラックはどんなショットをすべきか？

ブラックはイエローの得点ディスク2つを一度に取り除こうとして、ハードショットをした。イエロー10をはじき出したが、イエロー7に当らなかったので、スコアが75点になったイエローが勝った。

ブラックは、スコアをもっと慎重に検討すべきだった。ブラックは、例えイエローの得点ディスク2つを取り除くことができても、自分は得点できないので、このフレームでは勝てなかった。イエローは次にハンマーを続けて2つ持つので、その間に75点に達して、イエローが勝つと思われる。

ブラックは、イエロー10をブラック10に入れ替えるショットを選んで、勝ちにいくべきだった。例え取り除いたイエロー10を8エリアに残しても、ブラックが勝つので、ソフトにシュートしても良い容易なショットであった。