

## SC-12. フレームゲームの最終段階

“Frame game finish” by Lary Faris

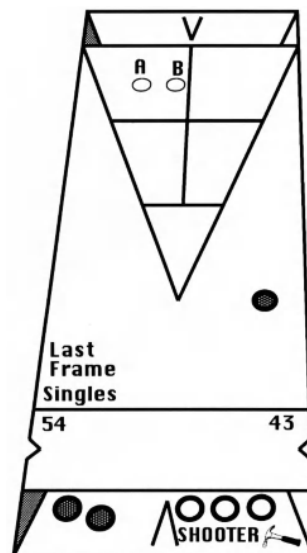
横浜シャフルボード協会

抄訳：薩川俊三

16 フレームゲームの最終フレームで、イエローがハンマーを持っている。スコアはイエロー43、ブラック54。イエローが勝つためには、ディスク2つを得点しなければならない。ブラックが勝つ戦法はクリア・ザ・ボードだ。ブラックが、イエローがボード上に置いたディスク全てをクリアし、ブラックのディスクもボード上に残さなければ、イエローはハンマーを得点できるだけで、12点差を追いつくことができない。

ブラックの最初のショットは、コートの外に流してもよいが、かなり外寄りに置くセントピートが良い。セントピートは、確実に外寄りに置く。外寄りでないで、イエローがスーサイド・アレー・ショットを成功させて7得点ディスクを隠して、ブラックが負ける。

イエローはボード上にキッチンベイトの得点ディスクを置いて、ブラックがそれをクリアしようとしてスティックしてボード上に残ることや、クリアミスしてイエローディスクを残すことを期待する。ブラックディスクがスティックしたら、イエローはそれをキッチンに入れるショットをする。



ブラックがクリアミスしてイエローの得点ディスクを残したら、イエローは次のショットをどうするか？ 図の中のAとBは、イエロー7が残った場所を2ヶ所想定したもので、得点が2枚ではない。位置AとB夫々に対して、イエローはどんなショットをすべきかを考える。

位置Aの場合、イエローは、カバー・ディスクが自分のセントピートになるなら、カバーする。ブラックが得点ディスクを突き出したら、イエローは自分のセントピートの背後に得点ディスクを隠す。ブラックがその得点ディスクを再び突き出したら、ブラックの勝ちだ。

位置Bの場合、イエローは2つ目の得点をする。カバーすると、カバー・ディスクがブラックのタンパになるので、ブラックが得点Bを突き出した時、イエローは再び得点を隠すことが出来ないし、ブラックがイエローの得点Bを突き出すことが出来ないと考えた時はタンパの背後に得点する。そこでイエローは、2つ目の得点を、最初の得点から離してイエロー側に置く。ブラックがイエローの得点ディスク2枚をクリアし、ボード上にブラックディスクを残さなければ、ブラックの勝ちだ。