

SC-22 セントピートをキッチンに入れるな “Don't kitchen a St. Pete” by Lary Faris

NPO 法人横浜シャフルボード協会

抄訳：薩川俊三

私は 65 年間シャフルボードをプレーしていて、際限なく繰り返される、誤った自滅的なプレーをいくつか見ている。その 1 つは、対戦相手のセントピートをキッチンに入れようとするプレーだ。

それを綿密に考察しよう。対戦相手がセントピートを置いた。ボード上の他の部分にはディスクがない。あなたはリードされていて、回復する見込みがないと感じている。あなたは「あのセントピートをキッチンに入れよう」と考え、そのショットをパーフェクトに行い、対戦相手のディスクが、キッチンの中にピシャと入った。素晴らしい。しかし見なさい。あなたのキューディスクが対戦相手のディスクと入れ替わって、対戦相手のセントピートになった。

対戦相手がキッチンディスクをクリアすれば、ボード上は最初と全く同じ状態に戻っている。あなたは計画通りのショットを行ったが、何も得ていない。

もし、対戦相手がキッチンディスクをクリアミスするという幸運に恵まれたら、あなたはキューディスクを得点させるか、又はキッチンディスクを対戦相手がクリアしないようにブロックする。

あなたが得点すると、対戦相手はキッチンディスクを取り除く、あなたの得点ディスクをキッチンディスクと入れ替える、あなたのディスクとキッチンディスクの両方を取り除く、得点ディスクを隠すなどのショットを行う。

あなたがキッチンディスクをブロックすると、対戦相手は得点ディスクを 1 つ隠して、キッチンに入れられた損失の大部分を打ち消すかもしれない。

キッチンに入れるプレーがうまくいかない時は、対戦相手のセントピートが残る。もっとひどいことにセントピートを 7 得点させてしまうと、対戦相手はそれをすばやくカバーする。これらは魅力的な成果ではない。

結論を言うと、あなたが 3 点得する確率は約 10%、あなたが何の成果も得ない確率は約 40%、あなたが 7 又は 8 点を失う確率は約 50%だ。

そこで、あなたはどうすべきか？ あなたがリードされていたら、ボード上に得点ディスクを置き、対戦相手がそれをクリアしようとして自分のディスクをボード上に残したら、それをキッチンに入れるキッチンベイトのプレーを開始する。それが追いつくベストの方法だ。得点を置く場所は、ボード上の何処でも良い。

以上述べたように、対戦相手のセントピートをキッチンに入れようとしてはならない。しかし、対戦相手のタンパは、キッチンに入れ、シュート・ディスクを自分のセントピート位置にスライドさせよう。

