

ディスクショット！

ゲーム考案：ハインツ・マイスター
デザイン：ヴァルター・マティス
製造：ハバ社（ドイツ）



1995 年ドイツ「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」賞受賞

セット内容

ゲームフィールド	1
ショット用ひも	1
ディスク	6
さいころ	2
積木	1

このゲームではディスクをひもではじきます。ひもの端のビーズをもち、図のようにディスクに近づけ、紐を左右に引っ張るようにしてディスクをはじきます。ゲーム前に練習してみましょう。
（このようなひもを使つてのショットが難しい子どもさんが遊ぶときはひもを使わずに指で直接はじくようにしてもよいでしょう。）

ゲーム1

最も簡単なルールです。
2つのさいころを振り、出た色のディスクの一つをはじいてもう一方に当てます。2つのディスクの間にほかのディスクのがあるが邪魔をしていたら、積木に一度当てて反射させて当てるようにします。決めておいた目標点に早く達した人の勝ちです。

準備

ゲームフィールドをテーブルの上に正方形に広げます。テーブルの表面はディスクが滑りやすいような滑らかな方がよいでしょう。
フィールドの中にディスク6ヶを適当に置きます。
得点を記録する紙を準備します。
目標点を決めます（例：10 点）。

ゲームの進め方

- 最初の人 が 2 つのさいころを同時に振ります。
- 違う色 が であら一方の色のディスクをはじいてもう一方の色のディスクに当てます（「ショットをする」といいます）。
あたったら 1 点獲得です。続けてさいころを振ることができます。ショットが成功するたびに 1 点ずつ得点が増えます。

こうして順番にショットをして得点を重ね、目標点に早く到達した人が勝ちです。ルールはゲーム 1 と同じです。

ゲーム3

準備

ゲームフィールドを正方形にひろげます。目標点を決めます（例：10 点）。
ディスクを適当におきます。ワンクッションブロックは使いません。

ゲームの進め方

- 最初の人 がさいころを 2 つ同時に振ります（同じ色が出たら一方だけを違う色が出るまで振ります）。
- さいころで出た色と同じ色のディスク2つを結ぶ線を仮定します。ほかのディスクのうち1つをはじいてこの線を通過させたら 1 点獲得です。失敗したら次の人の番です。
- 成功したら続けるかどうか選択します。
続けないときはさいころを次の人に渡します。
続けるときはさいころを振って同様にショットします。ショットに成功したらさらに続けるかどうか選択します。もしショットを失敗したらその番で得た自分の得点はすべて無効になります。そして次の人にさいころを渡します。
- はじいたディスクがフィールドの外に出るのはかまいませんがその出たディスクは中に戻すことはできません。もしさいころを振ったときに外に出ているディスクの色が出たら自分の番は終了になり、その番で得た自分の得点はすべて無効になります。
- こうして順番にショットをして得点を重ね、目標点に早く到達した人が勝ちです。

ゲーム4

準備

フィールドを長方形に広げます。図のようにディスクを一行に並べます。ワンクッションブロックとさいころは使いません。

ゲームの進め方

1個をまずはじきます。2個目は1個目に当てるようにします。3個目以降はすでにはじいたディスクになるべく多く当てるようにします。1個あたるたびに1点獲得します。フィールドの外に飛び出したら 2 点減点されます。6 個全部はじいたら次の人の番です。
こうして2巡した後に総合点で最高の人 が勝ちです。

- さいころを振ったとき同じ色 が であら 1 点獲得します。そして続けて振ることができます。
ショットが外れたらそこで自分の番は終わりです。自分の得点を紙に書いて、次の番の人にさいころを渡します。
- こうして順番にショットをして得点を重ね、目標点に早く到達した人が勝ちです。

ルール

- はじくディスク以外に触れてはいけません。
- 目標のディスクにあたった後にほかのディスクにあたるのはかまいませんが、目標のディスクに当たる前にほかのディスクにあたってしまったら失敗です。
- ショットの後、5cm以内に近づきすぎているディスクがあれば、5cm以上離します。
- ゲームフィールドのひもやコーナーのブロックに触れたり2cm以内に近づいているディスクは2cm以上離します。
- ディスクがゲームフィールドのひもに触れたり、ひもより外に出たら失敗です。外に出たディスクは次の番の人が好きな所に置くことができます。ただし、どのディスクからも5cm以上離れていなければなりません。
- 得点を紙に書くかわりに得点分だけおはじきなどをもらうようにすると、小さな子どもたちも、よりゲームが楽しめるでしょう。

ワンクッションブロックの使い方

じゃまなディスクが間に入っていて直接ねえないときはこのワンクッションブロックを利用します。フィールド内のあいている所なら好きな所におけます。このブロックにまず当てて、はねかえったディスクがねらうディスクにあたるようにします。少し技術が必要ですので、ゲーム前に練習しておきましょう。

ゲーム2

ゲーム 1 と同じようにしますが、ショットが成功するたびに、続けるかどうかを決めます。もしショットが失敗したら、その番で得た自分の得点はすべて無効になります。ショットが成功しているうちに次の人にさいころを渡さなければなりません。

例1

自分の番が来ました。今4点持っています。ショットに成功したので1点もらいました。続けてさいころを振り、また成功したのでもう1点もらいました。ここで止めることにしたので、合計点は6点になりました。

例2

自分の番が来ました。今4点持っています。さいころを振ると同じ色が出たので1点獲得しました。続けてさいころを振り、今度はショットに成功したので1点もらいました。現在の合計点は6点です。もう1回続けることにしましたが、今度はショットに失敗しました。だからこの番で獲得していた 2 点は無効になり、合計点は 4 点のままです。