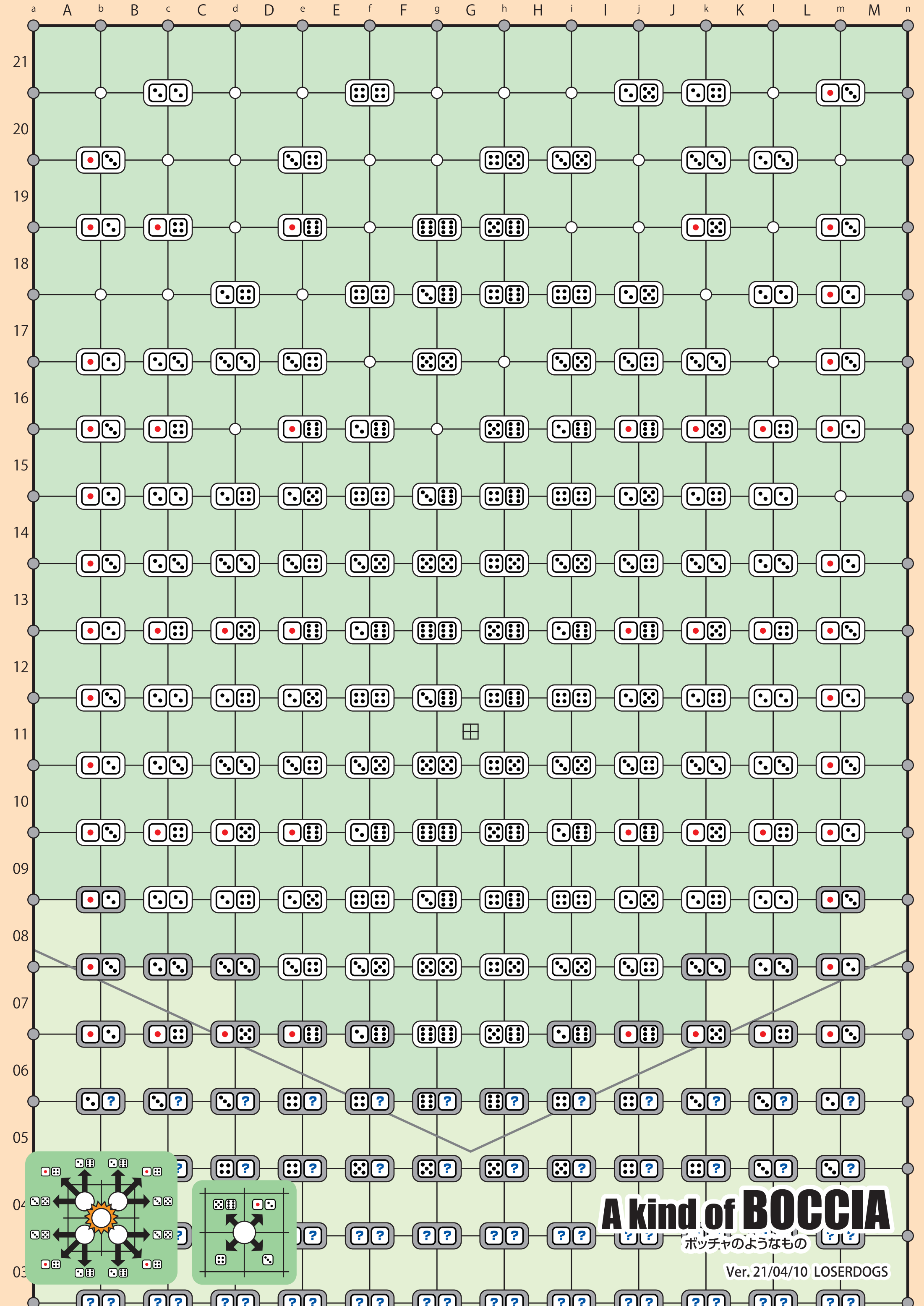




A kind of BOCCIA

ボッチャのようなもの

Ver. 21/04/10 LOSERDOGS

A kind of BOCCIA スコアシート

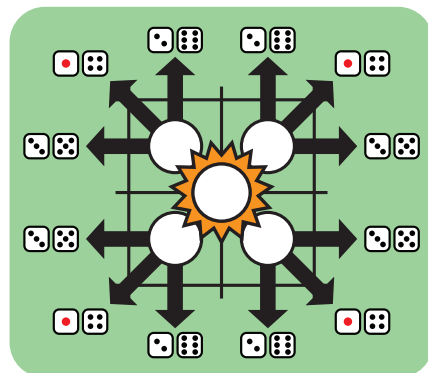
ポッチャのようなもの

Ver. 21/04/10 LOSERDOGS

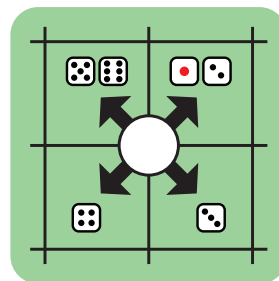
※ジャックとの距離

	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0
	5.5	4.5	4.0	3.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.5
	5.0	4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	3.0	4.0	5.0
	4.5	3.5	2.5	1.5	1.0	1.5	2.5	3.5	4.5
	4.0	3.0	2.0	1.0	○	1.0	2.0	3.0	4.0
	4.5	3.5	2.5	1.5	1.0	1.5	2.5	3.5	4.5
	5.0	4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	3.0	4.0	5.0
	5.5	4.5	4.0	3.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.5
	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

※衝突ボールの反射方向



※ボールの着地位置



赤サイド 投球位置：3番ボックス (F-0)

+3	+2	+1	0	-1
----	----	----	---	----

集中力

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

RED

6	8	7	9	5	4	3	2	1	0
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

集中力

+3	+2	+1	0	-1
----	----	----	---	----

青サイド 投球位置：4番ボックス (H-0)

BLUE

ボッチャのようなもの Ver.21/04/10

2人用 約20分

1.用意するもの

○ボード 1枚
できればA3サイズ以上にコピーして、平らな場所に広げてください。

○ダイス 2個
自作する、麻雀等から流用する、などして調達してください。

○直径10mm程度のコマ(白) 1個
○直径10mm程度のコマ(赤) 6個
○直径10mm程度のコマ(青) 6個
他ボードゲームから流用する、100均でちっちゃいオセロを買ってコマにタックシールを貼る、などして調達してください。

2.「ボッチャ」の概要

赤サイド、青サイドの選手が、幅6m、長さ10mのコートの中にボールを投げ入れて、勝敗を競います。
最初に、「ジャック」と呼ばれる白いボールをコートに投入し、次に赤サイドからボールを投げ入れます。
自サイドのボールがジャックから遠い方のサイドが、ボールを投げ入れる側になります。一方がすべてのボールを使い切ったら、相手側が残りのボールをすべてコートに投げ入れます。
すべてのボールがコートに投入された時点で、ジャックに自分のボールを最も近づけていたサイドが得点します。

3.投球の総則

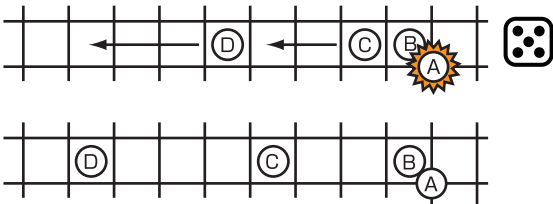
このゲームの投球は、以下の3つのフェイズからなります。
○落下点の決定
○衝突ボールの反射判定
○着地マスの決定

4.落下点の決定

投球するプレイヤーは、まずサイコロを1個、もしくは2個振ります。
1個だけ振る場合、もう1つの出目は好きに選んでかまいません(出目を選んでからもう1つのサイコロを振ってください)。
出目が決まったら、コート上の出目と同じダイス目が描かれた交点のうちひとつを「落下点」に選択し、ボールをその交点に置きます。
出目が両方とも「1」であった場合は、コート上の好きな交点を落下点に指定できます。このときに限って、ダイス目が描かれていない交点も落下点にできます。

5.衝突ボールの反射判定

落下点に接する4つのマスに他のボールがあったら、投球中のボールはそのボールと衝突します。それが複数あれば、そのすべてと衝突します。
衝突したボールひとつにつきサイコロを1個振って、反射方向と運動エネルギーを決定します。衝突したボールは反射方向表に記載された方向に、出目の数だけ移動します。
移動した先に他のボールがあれば、そのボールと衝突します。移動していたボールはその手前のマスで停止し、衝突したボールが同じ方向に、残りのマス数だけ移動します



※投球されたボールAがボールBの右下に落下して、ボールBと衝突しました。反射判定の出目は「5」で、ボールBは左方向に5マス移動することになります。ボールCは左方向に移動し、ボールDと衝突して停止しました。ボールDが残りのマス数だけ左方向に移動します。

6.着地マスの決定

すべての反射判定とその処理が終わった後、投球中のボールはまだ空中にあるという扱いです。このボールの着地場所を決定します。サイコロを1個振って着地位置表を参照し、その位置にボールを配置してください。

7.ボール同士の距離

このゲームでは、ボール同士の「距離」を出す必要が何度か発生します。
隣同士のマスは距離1、ナナメに接したマス同士は距離1.5として、互いの距離を数えてください。

4.5	4.0	3.5	3.0	3.5	4.0	4.5
4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	3.0	4.0
3.5	2.5	1.5	1.0	1.5	2.5	3.5
3.0	2.0	1.0	○	1.0	2.0	3.0
3.5	2.5	1.5	1.0	1.5	2.5	3.5
4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	3.0	4.0
4.5	4.0	3.5	3.0	3.5	4.0	4.5

8.ゲームの開始

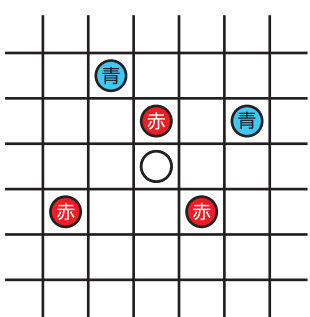
適当な方法で先手・後手を決めます。先手が赤サイド、後手が青サイドを担当します。
それぞれ自分の色のボール6つを受け取って、手元に置きます。
赤サイドのプレイヤーがサイコロを2個振り、白いボール(ジャックといいますが)の落下点を決定します。この投球ではサイコロ1つの出目を選んで残り1個だけ振ることはできません。
白いボールの落下点として灰色に塗られた交点は指定できません。
落下点を決定したら、続いてサイコロを1個振り、着地マスを決定します。

9.投球の順番

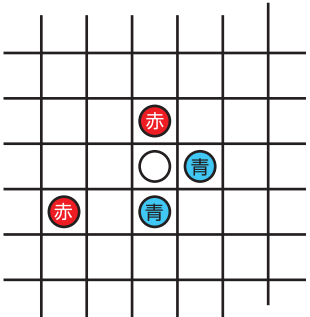
白いボールの位置が決まったら、赤サイド、青サイドの順に1球ずつ投球を行います。
次の投球は、白いボールから味方のボールが遠い側が行います。同じ距離であった場合は前回投球しなかった側が投球します(※13.細則参照)。
片方のサイドが手元のボールをすべて使い切ったら、あとは相手側が残りのボールをすべて投球します。
すべてのボールが投球されたら、得点の計算に移ります。

10.得点計算

白いボールにより近い側に味方のボールを置いている側が、得点サイドとなります。
白いボールから遠い側の、一番近いボールより近い位置にある得点サイドのボールの数が、得点になります。
例外として、一番近いボールがそれぞれ1つ以上ずつある場合には、両サイドが一番近いボールの数だけそれぞれ得点します。



※複数のナンバースリーの中に青ボールが含まれているので、それより近い赤ボールが得点となる。赤サイドに2点。



※双方にナンバースリーがある場合は双方がナンバースリーの数だけ得点する。赤サイドに1点、青サイドに2点。

11.ゲームの終了

得点の多い側が勝者となります。同点の場合は先後後手を入れ替え、決着がつくまで再勝負してください。

12.上級ルール

まずスコアシートの得点トラックの0の欄、集中力ボックスの0の欄にそれぞれマーカーを配置します。

投球時に落下点を決定する際、ダイスを2個とも振ったら、そのサイドの集中力が+1されます。

集中力は1下げるごとに、落下点の決定、反射判定、着地マスの決定時に振るサイコロの目を好きに決定することができます。落下点決定のサイコロの目を2個とも選ぶこともできますが、2個とも「1」にすることはできません。

先にボールを全部使い切る側は、集中力が-1の状態での投球を終了できません。最後の投球を行う側は集中力を0以上にして終えなければなりません。

赤サイドはFの列、青サイドはHの列から投球しているという設定になっています。投球時、自分の投球列より右にあるボールの右上の交点と、投球列より左にあるボールの左上の交点は落下点として指定できません。たとえばG-14にボールがある場合、赤サイドはh-14.5、青サイドはg-14.5を落下点にできません。

1エンドが終わったら先後後手を入れ替えます。4エンドやって得点の多いほうが勝者となります。

13.細則

○コートの外に出たボールは、そのエンドが終了するまでゲームから除外されます。白いボールだけは例外で、G-11のマス(クロスといいます)に再配置されます。G-11に他のボールがある時はG-10に、G-10も埋まっているならG-9に置かれます。

○コートの下側にあるV字型の線は「ジャックボールライン」と呼ばれるものです。この線上もしくはそれより下に白いボールが移動した場合、白いボールはG-11に再配置されます。

○着地マス決定の際、指定されたマスに他のボールがある場合は、対角のマス(たとえば左上であれば右下)が着地マスとなります。そのマスにもボールがあったら、落下点にあるボールは落下点に置かれたままとなります。これはその2つのボールの上に乗っかっている状態を表します。落下点にあるボールは、各投球の着地マス決定フェイズごとに、追加で着地マス決定を行います。落下点にあるボールは接する4つのマスとそれぞれ距離1.0の位置にあるものとします。

○本来のポッチャのルールでは、同じ距離にボールがある場合は、それより近い位置に味方ボールが近づくまで前回投球した側が投げ続けることになっています。両プレイヤー協議の上、そのようにルール変更してもかまいません。

○本作は、2019年の秋ゲームで「汎用うんこカード」の横に並べられる予定でした。どうしてこうなった。

○つかホントにパラリンピックやるんかね？

ポッチャのようなもの Ver.21/04/10

頒布	芸無工房 LOSERDOGS
企画／デザイン	北条投了 (Hajo Toryo)
テストプレイ	たなやん邸ゲーム会の皆様 ゆうもあゲーム会の皆様
	TTB
サポートページ	http://www.tanisan.com/ld/