

バスケットボールの試合、ゲームは第3ピリオド終了時点 60 対 60 のイーブンから始まります。運、勘、作戦、気合い、記憶力、技術を駆使し、最終第4ピリオドで相手よりも1点でも多く得点し勝利を目指しましょう。

内容物

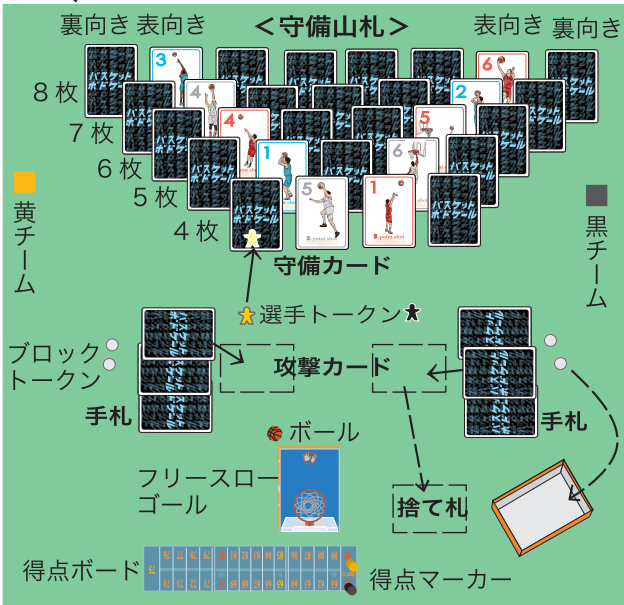
- 選手カード 36 枚 (1~6 まで各6枚 赤青白あり)
- 得点カード 3 枚 (3枚をつなげて得点ボードに)
- 得点マーカー 2 個 (円柱 黄、黒)
- 選手トークン 2 個 (人型 黄、黒)
- ボールトークン 1 個 (円柱 オレンジ)
- ブロックトークン 4 個 (基石 白)
- フリースローゴール (中箱の裏面を使用)

小さい部材の乳幼児の誤飲にご注意願います。

ゲームの準備

- 選手カードをよくシャッフルし、各プレイヤーに裏向きに手札として3枚ずつ配ります。
- 残りのカードを図 A のように設置します。
(以後 守備山札と呼びます)
- ＜両端から2番目のカードだけ表向きにし、後は裏向きで8、7、6、5、4枚の列を少し重ねて並べます。
その時 表面カードの数字が見えるようにします。＞

(図 A)



- 得点カードを3枚つなげて得点ボードとし、60の場所に2つの得点マーカーを置きます。
- プレイヤーは黄か黒か色を決め、自分の選手トークンを手元に置きます。
- ブロックトークンを2個ずつ手元に置きます。
- フリースローゴールとボールトークンをプレイヤーの間に置きます。これで準備完了です。

(1)

ゲームの進め方

スタートプレイヤー決めと数字の優劣

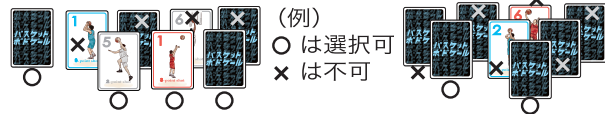
守備山札の状況を見ながら手札3枚のうち1枚を選択し、両者一斉に公開します。**大きな数の方が強く、先攻となります。但し「1」と「6」の関係だけは「1」が「6」に勝ります。**(以後すべて「1」は「6」に勝ります)
両者 同じ数だった場合、「赤＞青＞白」の関係で先攻を決めます。色も同じだった場合ジャンケンで決めます。

基本的な進め方

スタート決めて最初に出したカードが攻撃カードになり、守備山札の1つを選択し守備カードとします。攻撃カードと守備カードの数字の強さで、得点 (2 及び 3) やフリースロー獲得やシュート失敗を判定します。判定後、攻撃カードは捨て札としてゲームから取り除かれ、使用した守備カードを次の攻撃カードとして場に移動します。以降、両プレイヤーが交互に攻撃を行います。

攻撃の仕方 1. 守備カードの選択

攻撃の番がきたら守備山札の中から1枚を選択し、選手トークンを置きます。その時にカードの上に別のカードが乗っていないものからしか選べません。表向きでも裏向きでも重なっていなければ選択できます。選択したカードを守備カードと呼びます。



攻撃の仕方 2. 攻撃の結果判定

裏向きのカードを選んだ時に守備側プレイヤーから**ブロック宣言** (後述) が無い場合、表向きにします。攻撃カードの数値と守備カードの数値を比べて**表 B** のように得点の有無やフリースローかを決定します。(表向きのカード選択時、戦略的シュートは必ずしも OK)

- 攻撃「1」「2」は攻撃が勝つか同数だと**3点得点**
- 「3」「4」「5」「6」は攻撃が勝つと**2点得点**
同じ数だと**フリースロー (※1) 2投**
- 同じ数の時でも色での優劣はありません

表 B

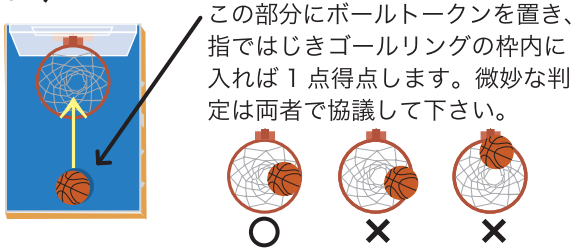
		守備カード					
攻撃カード		1	2	3	4	5	6
	1	3	X	X	X	X	3
	2	3	3	X	X	X	X
	3	2	2	●●	X	X	X
	4	2	2	2	●●	X	X
	5	2	2	2	2	●●	X
	6	X	2	2	2	2	●●

- 3 3ポイント得点 (※2)
 2 2ポイント得点
 ●● フリースロー 2投獲得 X 無得点

攻撃の仕方 3. フリースローアクション

このゲームでは攻撃の結果判定でフリースローと出た場合、中箱裏を利用し図 C のようにシュートアクションを行います。(2 投なら 2 回行い、成功数 x1 得点)

(図 C)



この部分にボールトークンを置き、指ではじきゴールリングの枠内に入れば 1 点得点します。微妙な判定は両者で協議して下さい。

攻撃の仕方 4. 得点と攻守交替

攻撃で得点した場合、得点ボード上の得点マーカーをその分進めます。そして攻撃カードを捨て札として取り除き、今回の守備カードを場に移動し、次の攻撃カードとします。これで攻撃手番は終わり、相手プレイヤーに攻撃権が移り、同じように攻撃手順を進めます。

守備側のブロック宣言

攻撃側が守備山札の裏向きの守備カードを選択した時に守備側プレイヤーは「ブロック (※3)」と宣言する事ができます。

ブロック宣言には以下 3 種類あります。

①通常ブロック (ブロックトークン不要)

守備カードの表絵柄のユニフォーム色の「赤、青、白」から 1 色を予想し、色が的中すればブロック成功で数字に関係なく今回の攻撃は無得点となります。

②スーパーブロック (ブロックトークン 1 個必要)

守備カードの表絵柄のユニフォーム色を「赤、青、白」から 2 色を予想し、色が的中すればブロック成功で数字に関係なく今回の攻撃は無得点となります。

③パーフェクトブロック (ブロックトークン 2 個必要)

ブロックトークン 2 個消費する事で色、数字に関係なく今回の攻撃は無得点となります。

用語解説

※1) フリースロー 攻撃側がシュート体勢の時に守備側が反則をした時に与えられるもので、一定の場所から邪魔される事無くシュートできる権利。1 投入すると 1 得点。

※2) ブロック 守備側が攻撃側のシュート時のボールをはたき落とすプレイ。反則になりやすいが守備の華。

※3) スリーポイントシュート スリーポイントラインより遠くで打ったシュートはゴールすれば 3 得点与えられる。

※4) バスケットカウント シュート時に守備側の反則があったがゴールした時に、シュートが認められ、1 投フリースローが与えられるルール。

バスケットボードゲーム

2019 年 11 月 24 日 第 1 版発行

ゲームデザイン・イラスト

アデサワモユキ

印刷所 株式会社 萬印堂

発行 アデサワゲーム
http://adisawa.net/game

株式会社アドプリント



ブロック失敗の結果判定

通常ブロックやスーパーブロックで予想した色が的中しなかった場合、ブロック失敗で守備側反則となります。攻撃カードの数値と守備カードの数値を比べて表 D のように得点の有無やフリースローかを決定します。

・攻撃「1」「2」は攻撃が勝つか同数だと 3 点得点 + フリースロー 1 投 (バスケットカウント) (※4)
その他はフリースロー 3 投

・「3」「4」「5」「6」は攻撃が勝つと 2 点得点 + フリースロー 1 投 (バスケットカウント)
その他はフリースロー 2 投

(表 D) ブロック失敗時 結果判定表

攻撃 カード	守備カード						
		1	2	3	4	5	6
	1	3+●	●●●	●●●	●●●	●●●	3+●
	2	3+●	3+●	●●●	●●●	●●●	●●●
	3	2+●	2+●	●●	●●	●●	●●
	4	2+●	2+●	2+●	●●	●●	●●
	5	2+●	2+●	2+●	2+●	●●	●●
	6	●●	2+●	2+●	2+●	2+●	●●

3+● 3 ポイント得点 + フリースロー 1 投

2+● 2 ポイント得点 + フリースロー 1 投

●●● フリースロー 3 投 ●● フリースロー 3 投

ブロックトークンはブロック成功失敗にかかわらずゲームから取り除きます。(箱蓋にでも入れて下さい)

今回の攻撃カードも取り除き、守備カードを次の攻撃カードとして場に移動させます。

選手交代

得点が相手に負けているプレイヤーのみ 2 回目以降の攻撃手番時、守備カード選択前に手札の 2 枚のどちらかと場の攻撃カードを交換する事ができます。手札から出されたカードはその回の攻撃カードになり、場にあった攻撃カードは手札になります。選手交代はしてもしなくても構いません。

ラスト 1 分 (最終局面) と勝利条件

守備山札がすべて無くなった時、場の攻撃カードを置いたまま 両プレイヤーの手札 計 4 枚を裏面のまま回収、よくシャッフルし裏向けに 4 枚重ねず並べて守備山札とします。(手札がないので選手交代は以降不能)

今までと同じように 2 回ずつ攻撃をして最終的に得点の多いプレイヤーの勝利となります。

得点が同点で終了した場合は順番にフリースロー 3 投して多く入った方が勝利します。決まらない時はサドンデスによるフリースロー勝負で決着をつけて下さい。