

今日のわんこ

today's wanko

岩手大学 工学部

チーム名：ちゃぐちゃぐ

メンバー：細田 崇史

八木 一平

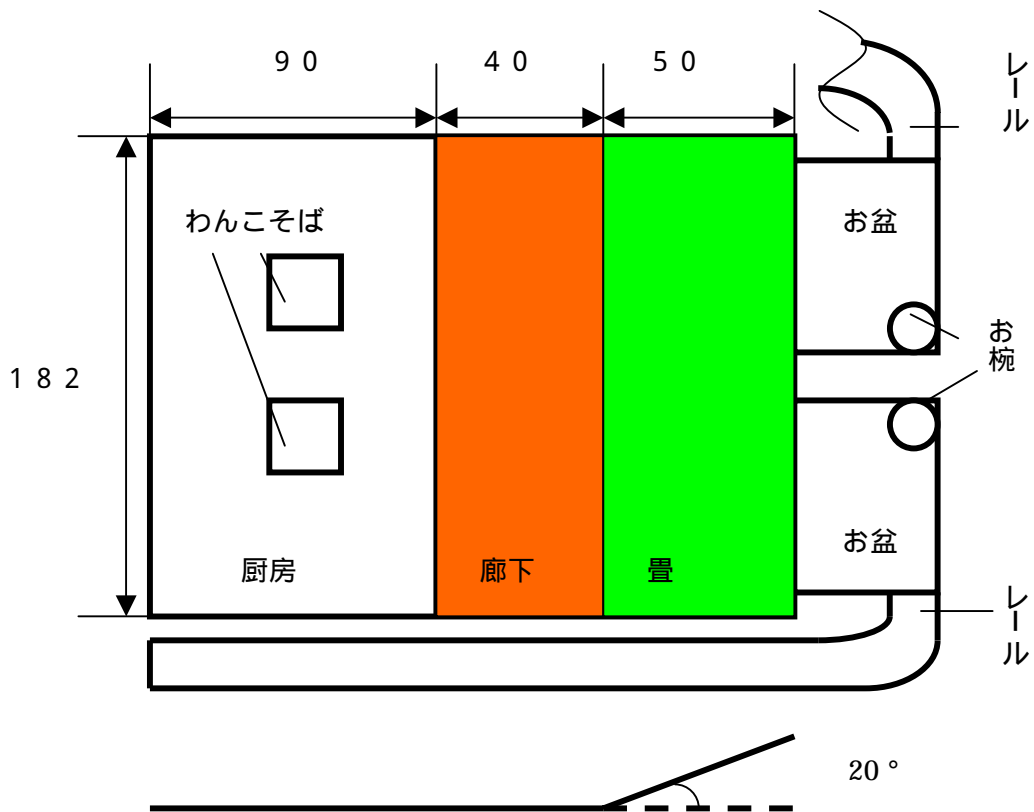
小林 真悟

山地 直太

1. ゲームの概要

“今日のわんこ”はウェイトレスであるマシンが、どれだけ多くのわんこそば（ピンポン玉）を運び、どれだけ高い得点を稼げるかを競う2対2の対戦ゲームである。それぞれのウェイトレスの特色を生かし、点数をより多く取れたチームが真のウェイトレスとなる。

2. フィールド説明（単位：cm）



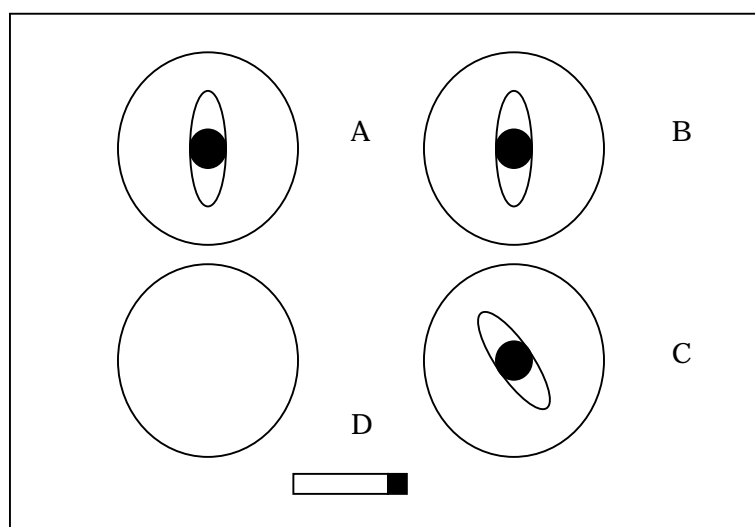
3 . ルール

- 試合時間：5分またはフィールド内のボールがなくなった時点で終了とする。
- 『わんこ』の個数：オレンジ 30、白 30
- 得点：お盆に入れれば『わんこ』1 つにつき 1 点。この場合『わんこ』の色は白でもオレンジでも構わない。お椀に入れれば 5 点（ただし、お椀に入れることのできる『わんこ』は 1 つとする。）この場合『わんこ』の色はチームカラーと同じ色とし、他チームの色の『わんこ』を入れても得点にはならない。
- 外に出た『わんこ』は試合終了まで放置する。
- レールを転がらなくてもゴールとする。
- 勝敗：試合終了時に得点の多いほうが勝ちとする。
- マシンのサイズ：周囲 1 2 0 cm、高さ 2 5 cm 以内とする。
- 試合中のマシンの故障および行動不能の場合については審判に申し出ること。

4 . 禁止事項、注意事項

- 配線や手を使って『わんこ』をお盆などへ入れてはいけない。
- 配線またはウェイトレスでわざと相手の邪魔をしてはいけない。
- 配線を引っ張ってウェイトレスを動かしてはいけない。
- フィールドには入ってはいけない。
- レールまたはお盆に入った『わんこ』は取ってはいけない。
- レールを直接ねらわない。
- 上記の事項に違反した場合、ウェイトレスをスタート地点に戻し、その行為によって得点された場合、その『わんこ』は取り除く。

5 . マシンの操作方法



- 前進 : A と B のレバーを前に倒す。
- 後退 : A と B のレバーを後ろに倒す。
- 右回転 : A を前に B を後ろに倒す。
- 左回転 : A を後ろに B を前に倒す。
- C を動かすとアームが動く。
- D は動かす必要はない。

6. ウェイトレス紹介

ミス長距離砲『かおリン』

自慢の大砲を持ち唯一離れたところからでも得点できるウェイトレス。操作は上級者向けだが使いこなせば5点を狙える。



運び屋『たかリン』

スピードを活かし『わんこ』をかき集めるポイントゲッター。フィールド内を爆走し終始活躍できる。



5点ゲッター『真子リン』

規格外の長いリーチを活かし5点をもぎ取る。5点取るまでが勝負。



フォークリフター『直リン』

最大7つの『わんこ』を運べる力持ち。『わんこ』を持ったらはなさず正確に点を取りに行く。

