



ルールマニュアル・取扱説明書



プレイヤー数: 2~4人 プレイ時間: 15分~ 対象年齢: 8才~

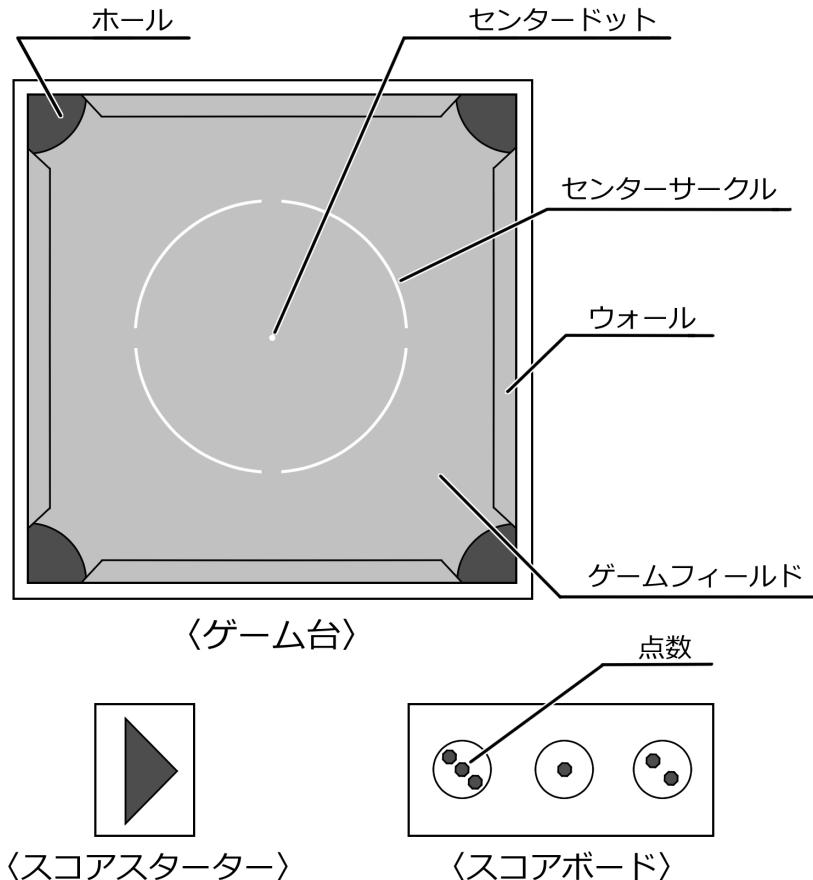
ゲーム
デザイン: ホリグチヒロシ
制 作: 彩彩工房
連 絡 先: poporon397-sai2koubou
@yahoo.co.jp
Twitter: @sai2koubou



■内容物

- ゲーム台×1
- スコアスター×1
- スコアボード×3
- ルールマニュアル・取扱説明書(本書)×1
- 手球(白)×1
- 手球(黒)×1
- 的球(赤、黄、緑、青)×各3

■各種名称



■ゲームの目的

2種類の手球を使い分けて指ではじいてぶつけ、的球をホールに落とします。
ホールに落とされた的球はスコアボードに置かれ、同じ色の的球が3個
スコアボードに置かれたら、ゲームの終了です。
スコアボードに置かれた自分の色の的球の点数の合計が一番多いプレイヤーが
勝利します。

■ゲームの準備

ゲームの開始前に以下の準備を行ないます。

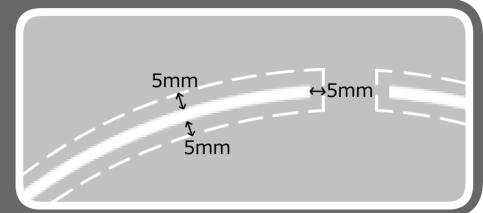
- 各プレイヤーは自分の的球の色を決め、手元に置く。

〈3人以下のプレイの場合〉

担当のいない的球は共通の場所に置いておく。

- 任意の方法でスタートプレイヤーを決めたら、そこから時計回りの順番で1個ずつ、各自の的球をゲーム台のセンターサークル上にすべて置いていく。

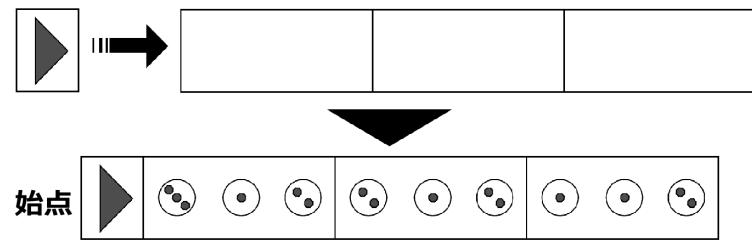
【重要】センターサークルから内外5mm程度はセンターサークル上とします。



〈3人以下のプレイの場合〉

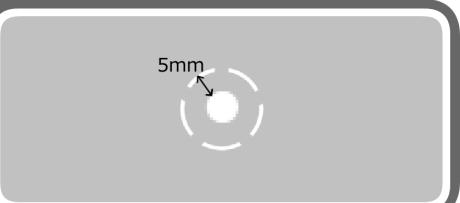
続いて、担当のいない的球を色に関係なく1個ずつ選び、同様に置いていく。

- スタートプレイヤーから一番遠い順番のプレイヤーは、スコアボードを裏向きでシャッフルし、短辺同士が接し合うように並べる。
端のどちらかにスコアスターを置いたら、スコアボードを表向きにする。
以降、スコアスターの置かれた端が、スコアボードの始点となる。



- スタートプレイヤーは、センタードット上に手球(黒)を置く。

【重要】センタードットから周囲5mm程度はセンタードット上とします。



以降、手番は時計回りの順番で行う。

■ゲームの開始

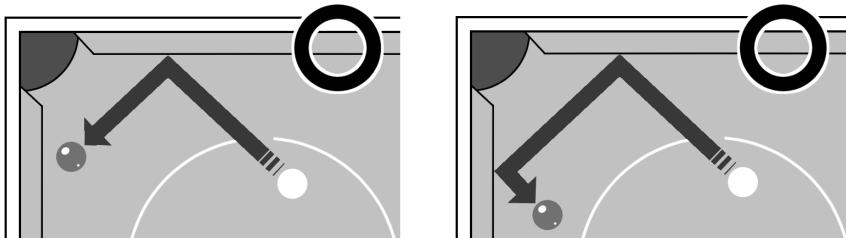
プレイヤーは、ゲームフィールド上のプレイヤー共通の手球を1回ずつ順番にショット(指ではじくこと)し、的球をホールに落としていきます。このとき、いくつかの決まりがあります。

《1. 手球の違い》

2種類の手球にはそれぞれ、ショットの際にファーストタッチ(最初に当てること)しなければならない対象が決められています。

- 手球(白)の対象：手番プレイヤーの担当色の的球
(例：赤プレイヤー→赤の的球)
- 手球(黒)の対象：手番プレイヤーの担当色以外の的球と手球(白)
(例：赤プレイヤー→赤の的球以外)

ファーストタッチは、手球をウォールに反射させた後でも有効です。



ファーストタッチに失敗したときはファウルとなり、手番は次のプレイヤーに移動します。《6. ファウル行為》を参照してください。

《2. 手球の選択》

あらたに手番になったプレイヤーはショットする手球を選択することができ、1回の手番で1種類の手球のみショットすることができます。

【重要】できるだけ公平にするため、ゲームを開始してから1巡目の手番ではすべてのプレイヤーがショットできるのは手球(黒)のみとなります。
最短で、スタートプレイヤーの2巡目から手球(白)をショットする機会を得ます。
2巡目になるまでは、手球(白)は選択できないことにご注意ください。

《3. ショットのしかた》

ショットは、手番のプレイヤーが手の指1本のみでおこないます。このとき、指の種類、爪側腹側は問いません。
ショットする指以外の手の部位がゲームフィールドに触れていてもかまいません。
ただし、プレイヤーはショットのために今いる位置から移動してはいけません。
また、ゲーム台を動かしてもいけません。

《4. 手番の継続》

ショットの結果、手番プレイヤーがファウルのないまま自分の担当色の的球をホールに落とすことができたとき、手番は継続されます。

【重要】手番が継続されても、手番の最初に選択したショットする手球の種類を変更することはできません。(手球(白)↔手球(黒)の変更は不可)

《5. ホールに落ちた的球の処理》

ホールに落ちた的球は、ホールに落ちた順にスコアボード上に置いていきます。

【重要】ファウルがあった場合、手番プレイヤーの色の的球は処理が異なります。
《7. ファウル行為の処理》を参照してください。

複数個が落ち、同時だったり順番が不明確のときは、手番のプレイヤーから見て遠い順番の担当プレイヤーの色から置いていきます。

《3人以下のプレイの場合》

担当がいる色といない色の的球が同時、あるいは順番が不明の場合は、担当のない色からスコアボード上に置いていきます。

《6. ファウル行為》

ファウルは、ショットの際に起こるゲーム進行上問題となる反則です。
以下はファウル行為となり、ファウルに関わった手球、的球はほとんどの場合**《7. ファウル行為の処理》**の対象となります。

- ファーストタッチに失敗 → 対象：なし
- 手球をホールに落とす → 対象：ホールに落とした手球
- 1度のショットで
複数回同じ手球に触れる → 対象：ショットした手球
- ショットした手球以外の
手球に触れる → 対象：両方の手球
- ゲームフィールド上の
的球に触れる → 対象：プレイヤーが選択した手球
プレイヤーが触れた的球
- 手球をゲーム台の外に出す → 対象：プレイヤーが選択した手球
ゲーム台の外に出た手球
- 的球をゲーム台の外に出す → 対象：プレイヤーが選択した手球
ゲーム台の外に出た的球

ファウル行為があった時点で、手番は次のプレイヤーに移動します。

【重要】ゲームの性質上、本人にしかわからないファウルをおこなってしまうことがあります。楽しくゲームをするために、ファウルはできるだけ自分から申告するようにしましょう。

《7. ファウル行為の処理》

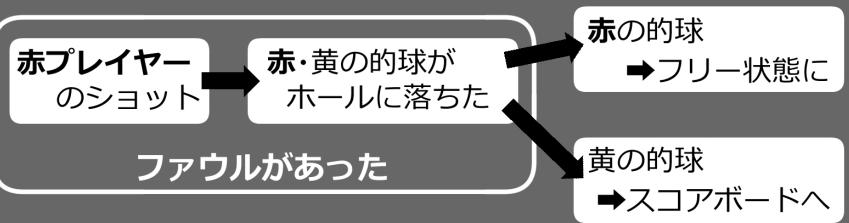
ファウルに関わった手球、的球は《8. フリー状態からの復帰》まで、フリー状態（ゲーム台の外に置かれること）になります。

あらたに手番となったプレイヤーは手球のショットの前に、《6. ファウル行為》を基準に対象の手球、的球をフリー状態にしてください。

【重要】 ファウルがあった場面で、「手番プレイヤーの担当色の的球」がホールに落ちた場合は、その的球はスコアボードには置かず、フリー状態となります。

それ以外の的球は、ファウルの有無に関わらず常に有効です。

例：ファウルがあった場合、赤プレイヤーのショットの結果で赤と黄の的球がホールに落ちていても、黄の的球だけがスコアボード上に置かれます。



《8. フリー状態からの復帰》

フリー状態の手球、的球は、あらたに手番となったプレイヤーがゲームフィールドに復帰させる権利を得ます。

手番プレイヤーは、復帰処理とその後の行動を以下の通りにおこないます。

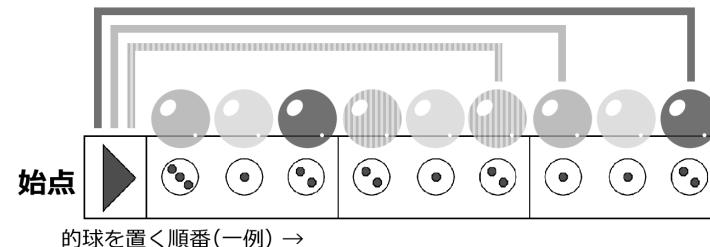
1. フリー状態の的球を1個ずつ、すべてゲームフィールドに戻す。
このとき、的球はセンタードット上に置く。
センタードット上、またはその近くにすでに手球、的球があつて置けないときは、センターサークル上に置くことができる。
2. ショットする手球を、ゲームフィールド上の手球か、フリー状態の手球かのどちらかを選択する。
両方の手球がフリー状態のときは、どちらか一方を選択する。
- 3-A. ゲームフィールド上有る手球を選択したとき、その手球をショットする。
- 3-B. フリー状態の手球を選択したとき、選択した手球をゲームフィールドに戻す。
このとき、手球はセンタードット上に置く。
センタードット上、またはその近くにすでに手球、的球があつて置けないときは、センターサークル上に置くことができる。
その後、その手球をショットする。

■ゲームの終了と勝敗

いずれかの色の的球が3個スコアボード上に置かれたとき、ゲームは終了です。担当色の的球が置かれたスコアボード上の点数の合計が、そのプレイヤーの獲得点数になります。

勝敗は、以下の順番で判定します。

1. 獲得点数 …… 多い方が上位
同点の場合は2. へ
2. スコアボード上に置かれた担当色の的球の数 …… 多い方が上位
同数の場合は3. へ
3. スコアボード上に置かれた担当色の的球のスコアスターからの最大距離 …… 遠い方が上位



〈3人以下のプレイの場合〉

スコアボード上の担当のいない色の的球は、点数も数も一切無効扱いとなり、勝敗には関わることはありません。

ただし、担当のいない色の的球のみでゲームが終了した場合は、勝者なしとなります。

ご注意ください！

- ・本品には小さな部品が含まれており、誤飲の危険があります。
お子様のお取り扱いには十分お気を付けください。
乳幼児のお子様には使用させないでください。
乳幼児のお子様が側にいる際は使用を控えてください。
- ・本品にはガラス製の部品が含まれております。
ガラスは強い力を加えると、破損したり、傷がつくことがあります。
その際は直ちに使用を中止してください。
思わぬケガの原因となることがあります。
- ・爪にケガをするので、ガラス球を強くはじきすぎないでください。
- ・傷のつきやすい素材でできたもの、高価な家具などの上で使用しないでください。
ご使用の際はマットなどを下に敷くか、ゲーム台の裏に傷防止用のゴムなどを貼ることを推奨いたします。
- ・本品の内容物には、手作業で製作しているものも含め、加工精度に乱れがあります。
特に木製の部品には、素材由来や加工時についた傷や歪みなどが顕著に見られることがあります。
検査によって著しい不良は解消しておりますが、個体差がありますことをご容赦ください。
- ・フェルト部分はこすると毛羽立ち、完全には元に戻りません。
- ・木製のゲーム台にはガタつきが出ることがあります。
加工精度由來のものはできるだけ解消するように努めておりますが、完全ではありません。
使用時にはできるだけ平らな場所に置き、ガタつきを感じられるようでしたら、折った紙などを下にはさむと解消されることがあります。
- ・木製の部品は、太陽光、温度、湿度などの環境の刺激によって、変質、変形することがあります。
木材の性質上避けられないことですので、あらかじめご理解いただけますようお願いいたします。
- ・本品の関わるいかなる損害についても、デザイナーおよび制作者はその責を負いません。