

**セット内容** : テーブル×1台、 ビー玉×5個、 ポスト×1、 取扱説明書×1、 パンフレット×1

## ゲームの流れ

このゲームは指定された順路で、いち早く5つの穴にビー玉を入れてまわり「鬼」になって、自玉（自分のビー玉）を相手玉（他者のビー玉）に当てて相手玉を奪うゲームです。相手玉をポストに弾き出し「ポイ」にしたり、色々な方法で相手の進行を妨害しながら、いち早く「地」から「天」そして「地」に帰ってくることを目指します。

## 基本の遊び方

はじめに、投球する順番を決め、最初のプレイヤーが自玉を「地」の穴（地獄）へ向かって投球します。一回目の投球で「地」の穴に入れば、引き続き、次の「端」の穴（十字の左、右どちらかの穴）に向かって自玉を弾きます。次は「中」の穴（真ん中）へと弾き出し、あとは図の順路のとおりに進めていきます。順路を間違えると「地」の穴からの再スタートとなります。プレイヤーは順路とおりに進めていき、ミスをしたくない限りそのまま続行します。もし、一回目の投球で穴の中へと入らなければ、そこで、自玉は待機となり、次のプレイヤーがスタートとなります。

後でスタートしたプレイヤーが先に穴へ入れると、相手玉が近くにあれば（手の平の範囲内）、相手玉を弾き飛ばすことができます。またそれ以上離れていても相手玉に当てれば、自玉は転がすことなく、そのまま次の穴に進むことができます。もし次の穴にも相手玉があれば、自玉を相手玉に当てる事で次の穴へワープすることができます。途中弾き飛ばされた玉は、始点（当てられた所）から次に進むべき穴に向かつて玉を弾きます。

## ゲームの手順

- ① 最初に投球する順番を決める。（プレイヤー3～5人程度）
- ② 各自テーブル台の、30cm離れたところから「地」の穴に向かつて自玉を投球する。
- ③ 自玉が「地」の穴に一番近いプレイヤーが、先に次の穴に向かつて玉を弾く事が出来る。
- ④ 順路にしたがって3周した自玉は「鬼」となり、相手玉を奪うことができる。
- ⑤ 相手玉は「鬼」にビー玉をとられないよう牽制しながらゲームを進めていく。
- ⑥ 最終的に自玉を没収されることなく、一人生き残った者が勝ちとなる。

（注意：自玉を投球して最初の地獄の穴に入るまでは、他のビー玉に当てることは出来ません。）

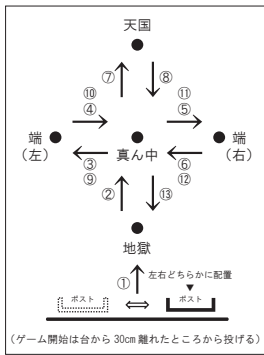
## 鬼

すべての穴を3周回って「地」に戻ったプレイヤーは、再びスタート地点から「地」に玉を投げ入れ、「地」に入ることに成功した時点で「鬼」となる。鬼は順路に関係なく、どの穴へも自由に行くことができ、相手玉を狙って移動する。鬼の玉に当てられたプレイヤーはゲームセットであり、当てられた自玉は鬼に没収される。（鬼同士でも適用）ただし、鬼の自玉が穴に入らなければ、順番は交代となる。

## 穴の順路

- ①地獄 → ②真ん中 → ③端 → ④真ん中 → ⑤端 → ⑥真ん中 → ⑦天国 → ⑧真ん中 → ⑨端 → ⑩真ん中 → ⑪端 → ⑫真ん中 → ⑬地獄 \* 端の穴は左右どちらからでもよい 【a 図参照】

## 穴の配置と名称

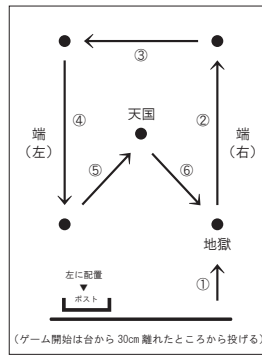


【a 図参照】

### 『テーブル大の配置』

十字型に5カ所の穴があり、穴の名称は図のように、天(天国)、中(真ん中)、端(右、左)、地(地獄)となる。端は地獄の位置から見て右、左。ポストは地獄の穴の下、左右どちらかに配置する。

【a 図参照】



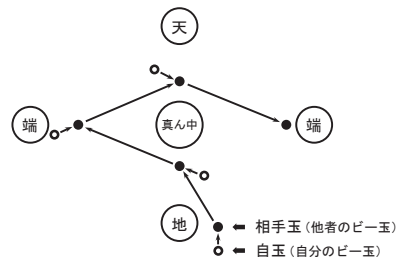
【b 図参照】

### 『テーブル小の配置』

真ん中とその4方向に5カ所の穴があり、図の通り、①～⑥の順路でビー玉を入れて回る。ポストはテーブル台の左側に配置する。【b 図参照】

## 片手打ち

片手の平を広げて距離を測り、穴の縁と狙いを付けている相手玉との距離が片手の平の距離内に存在するとき、例外として片手打ちが出来る。自玉と相手玉が、その距離内にあるときにも適用される。



相手玉を自由自在に操って、次に進む穴の近くに持っていくことにより、ワープを連続させる事が出来る。

【c 図参照】

## 眠り

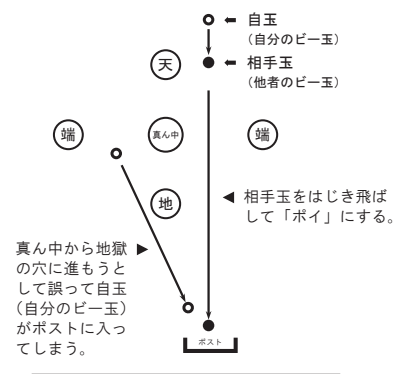
本来とは違う穴に入ってしまった場合に「眠り」が発生し、その穴の中で「一回休み」となる。狙った穴とは別の穴に入ってしまった場合や、当てられた玉がいずれかの穴に入ってしまった場合、その玉は「眠り玉」となる。(鬼は適用しない)

## ワープ

自玉を相手玉に当てて次の穴へ進むことを「ワープ」と言う。ワープは何度でも使え、相手玉を次に進む穴近くにうまく移動させることによって、次々にワープをすることが可能である。【c 図参照】

## Wワープ

一回の投球で2つの相手玉を弾いたときに「Wワープ」となり、2つ先の穴へワープする事が出来る。



途中でポストに入ってしまうと「ポイ」になり振り出しに戻る。

【d 図参照】

## ポイ

自玉を相手玉に当てたとき、その相手玉がポストに入ってしまった場合、その相手玉のプレイヤーの状態はリセットされ、1からスタートしなければならない。スタートラインに戻って「地」の穴に投げ入れるところから再スタートとなる。自玉がポストに入ってしまった場合にも適用される。【d 図参照】

## 基本のはじき方

ビー玉を指ではじいて飛ばします。はじき方は利き腕の中指と親指でビー玉をつまみ、つまんだビー玉を人差し指の爪のある側ではじくのが基本となる。



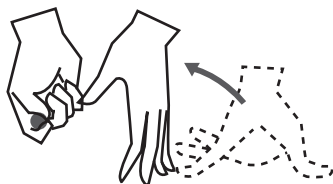
順番決めなどに使う投げ方



中指に力をいれて弾き出す投げ方



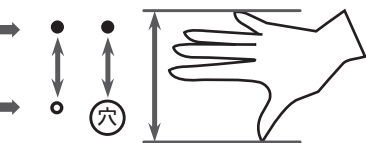
遠くにあるビー玉をねらう時の投げ方



ビー玉をはじく時は、自玉の止まった位置から親指と小指で一步はかって打つことができる

相手玉  
(他者のビー玉)

自玉  
(自分のビー玉)



片手の平の親指と小指の範囲内の測り方  
片手の平の長さの範囲内に狙い打つ他者の  
ビー玉が存在すれば、小指どおしを絡ませず  
片手打ちでもよい