

Loose Ball Game

—取ったら負けの球拾い—

3~6人用/対象年齢6歳以上/プレイ時間20分

ここでは弱小中学野球部が練習している放課後のグラウンド。今日もちょっとやる気のない練習中。フリーバッティングの球拾いも、なんだかめんどくさい…。

たまにはまじめにやるけれど、がんばるフリもするし、がんばらない時もある。監督に怒られない程度に、サボって楽しんで練習終わり!

ゲームの目的と概要

あなたは中学校の野球部員となって、フリーバッティングの球拾いを12回行います。各プレイヤーは、飛んできたボールの数を見て、他のプレイヤーの動向を予想し、内野と外野のどちらに、どのくらい頑張ってボールを拾いに行くかを選びます。

ゲームの目的は、監督に怒られない程度に、球拾いをサボることです! つまり、全プレイヤーの中で、2番目に少ない数のボールを拾うことを目指します。

内容物

- アクションカード : 60枚 (1人分10枚×6人分)
 がんばらない(内野/外野)各1枚、
 がんばるフリ(内野/外野)各1枚、
 がんばる(内野/外野)各2枚、サボる2枚
- ボールカード : 20枚
- 監督の怒りカード : 1枚
- ボールチップ : 50枚 (1ボール×35、5ボール×15)
- 取扱説明書 : 1部

内容物の説明

アクションカード(内野/外野)

- 内野/外野**
「どこにボールを拾いに行くか」を示す
- カード名(レベル)**
「どのくらい頑張るか」を示す
- カードの効果**
上段は単独で球拾いをする場合の効果、
下段は他プレイヤーと一緒に球拾いをする場合の効果

アクションカード(サボる)

- サボる**
全力でサボり、ボールは拾いに行きません
- カードの効果**
使用済みで捨て札になった選手カードを手札に戻します
サボるを使った次のラウンドは「がんばる」「がんばるフリ」しか使用できません

ボールカード

各ラウンドでボールが内野と外野にいくつずつ飛んでくるかを示します。内野外野あわせて4~8個です。

監督の怒りカード

「監督の怒り」の発生条件となる、拾われなかったボールの数を示します。

ボールチップ : 各プレイヤーがこれまでに拾ったボールの数を数えるために使用します。

ゲームの準備

- 各プレイヤーにアクションカード10枚を配ります
 カードの内訳: がんばらない(内野/外野)各1枚、
 がんばるフリ(内野/外野)各1枚、
 がんばる(内野/外野)各2枚、
 サボる2枚
- ボールカードを裏向きでよく混ぜ、表を見ずに12枚選んで裏向きの山札とします。残った8枚のボールカードはこのゲームでは使用しないので、箱にしまします。
- 監督の怒りカードの好きな面を表にして、ボールカードの山札の脇に置いておきます。
 基本的には「9枚で怒り爆発」の面を使うことを推奨します。
 「12枚で怒り爆発」の面は、5~6人のサボり慣れたプレイヤーで遊ぶときに使用してください。
- ボールチップは、各プレイヤーの手の届く場所に置いておきます。

1人分の手札

ゲームの流れ

ゲームは12ラウンドあり、各ラウンドでは次の1~4を順に行います。

1. ボールカードをめくる

ボールカードの山札の一番上をめくり、表にします。

- ボールカードに描かれているのと同じ数のボールチップを内野と外野にわけて置きます。
- 以前のラウンドのボールが残っている場合も、それらは残したまま新たにボールを追加します。
- ボールカードの残り枚数は、いつでも全員が確認できます。

2. アクションカードを選ぶ

各プレイヤーは、「内野と外野のどちらに」「どのくらい頑張って」球拾いに行くかを決め、手札からアクションカードを1枚選んで裏向きで場に出します。

全員のアクションカードが出そろったら同時に表にします。

3. 球拾いをする

内野、外野それぞれ、最もレベルの高いカードをプレイヤー出した(一番がんばる部員)だけが球拾いをします。

- 同じカードを出したプレイヤーがいるかどうかで、球拾いの進め方が変わります(次のページで詳細を説明)
- 誰にも拾われなかったボールはそのまま残ります

4. アクションカードを捨てる

使用したアクションカードを捨て札にします。

- 一度使用したアクションカードは、「サボる」を使用するまでは再び使うことができません。
- 捨て札は、直前に使用したものだけ表面が見えるようにして、重ねて置きます。

ゲームの流れ(つづき)

球拾いの進め方の詳細

ルール1: 「内野」「外野」「サボる」に分けて、それぞれの球拾いとサボりを処理します。

ルール2: 「内野」と「外野」は、それぞれ最も高いレベルのカードを出したプレイヤー（一番がんばる部員）だけ球拾いをして、他のプレイヤーは何もしません。

よがんばっている部員がいるのに、そうでない部員が球拾いをするわけがありません!

「内野」「外野」の球拾いの詳細なルールは以下の通りです。
「内野」「外野」のそれぞれに対して、これを行います。

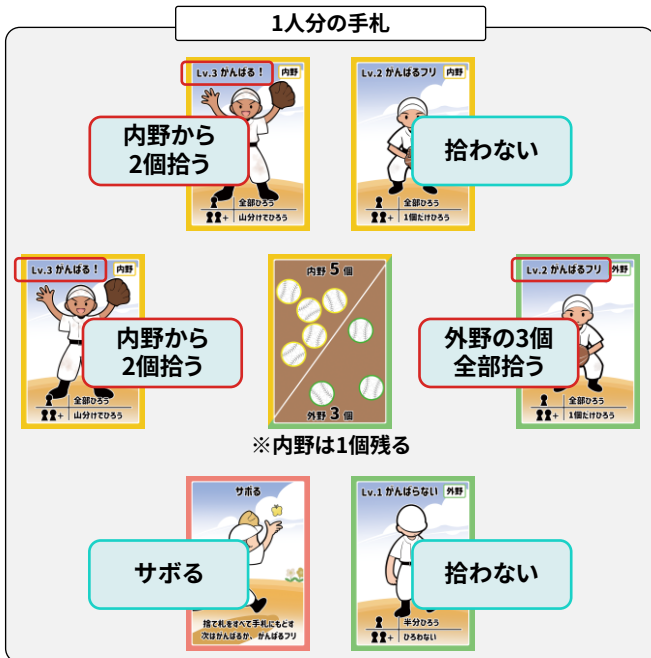
- 「Lv. 3 がんばる」のプレイヤーが球拾いをする場合
 - (A) 「がんばる」のカードを出したプレイヤーが1人だけの場合、向かった場所のボールをすべて拾います。
 - (B) 「がんばる」のカードを出したプレイヤーが複数の場合、そのプレイヤー全員で向かった場所のボールを平等に分けます。分けきれない場合は、その分は拾わず、そのまま残します。
- 「Lv. 2 がんばるフリ」のプレイヤーが球拾いをする場合
 - (A) 「がんばるフリ」のカードを出したプレイヤーが1人だけの場合、向かった場所のボールをすべて拾います。
 - (B) 「がんばるフリ」のカードを出したプレイヤーが複数の場合、そのプレイヤー全員が向かった場所のボールを1つずつ拾います。ボールが足りない場合は、誰も拾わずそのまま残します。
- 「Lv. 1 がんばらない」のプレイヤーが球拾いをする場合
 - (A) 「がんばらない」のカードを出したプレイヤーが1人だけの場合、向かった場所のボールを半分(切り捨て)拾います。
 - (B) 「がんばらない」のカードを出したプレイヤーが複数の場合、これらのプレイヤーは誰もボールを拾わず、そのまま残します。

できるだけ球拾いはサボりたいので、お見合いや譲り合いを優先し、とにかく拾いませぬ。

ルール3: 「サボる」を選んだプレイヤーは、球拾いには参加せず、「サボる」以外の捨て札になっているアクションカードを全て手札に戻します。

- 「サボる」を使用した次のラウンドは、アクションカードは「がんばる」または「がんばるフリ」しか選択できません。
- 「サボる」は捨て札がない場合には使用できません。

思いつきサボった後ですから、がんばるフリくらいはしてくださいね…。



ゲームの流れ(つづき)

監督の怒り爆発

各ラウンドの球拾いが終わった時点で、拾われずに残ったボールの内野、外野あわせの数が、監督の怒りカードに描かれた個数以上になった場合、サボりすぎの部員に対して監督の怒りが爆発します。

- その時残っているすべてのボールを、そのラウンドで1つもボールを拾わなかったプレイヤー全員で平等にボールを拾います。どのアクションカードを出したかに関係なく、そのラウンドでボールを拾ったかどうかだけで判断します。
- もし、全プレイヤーがボールを拾ったにもかかわらず監督の怒りが爆発した場合は、全プレイヤーで平等にボールを拾います。
- 分けきれない場合は、余ったボールはゲームから取り除きます。

練習の終わりと片付け

最後の12ラウンド目が終わった後、練習の最後にグラウンドの片付けをします。この時、監督が見回りに来るので、サボっていた部員は監督に怒られます。

- 「監督の怒り爆発」が発生した時と同様、そのラウンドで1つもボールを拾わなかったプレイヤー全員で平等に分けます。
- もし、全プレイヤーがボールを拾っていた場合は、全プレイヤーで平等にボールを拾います。
- 分けきれない場合は、余ったボールはゲームから取り除きます。

勝者の決定

片付けまで終了したあと、ボールを拾った数を数えます。ボールを拾った数が最も少ないプレイヤーは、球拾いをサボったことを監督に怒られてしまうので、最下位になります。

それ以外のプレイヤーで、ボールを拾った数が最も少ないプレイヤー(全体で2番目に少ないプレイヤー)が勝者となります。複数人いた場合は、勝利を分かち合います。

- ボールを拾った数が最も少ないプレイヤーが複数いた場合、そのプレイヤーは全員最下位です。

ボールを拾いすぎた部員は、疲れて次の日の授業中に居眠りをしてしまいます!

サボり慣れたみなさまへ(上級ルール)

監督の怒りカード: 12個以上の面

「12個で怒り爆発」の面で遊ぶと、監督が怒りにくくなるので、サボりが加速します。ただし、爆発した時のペナルティも大きくなります。※バッティングしてボールが溜まりやすい、5-6人向けです。

捨て札のカード公開

使用済みのアクションカードを全て公開した状態で遊ぶこともできます。他プレイヤーの動きが予想しやすくなるので、より戦略的にサボることができるようになります。

Loose Ball Game

— 取ったら負けの球拾い —

2026年5月23日 初版頒布(ゲームマーケット2026春)

印刷: 株式会社バックス・エム様(箱)

プリントオン株式会社様(カード)

株式会社萬印堂様(チップ)

株式会社プリントパック様(取扱説明書)

L.A.G.Craft (@l_a_g_craft) are

宵、akisa、Luche、castanea、アカシロ、みどうさ

ゲームデザイン :みどうさ (@St_Usagi)

アートワーク : akisa (@akisayositake)

いいだしっぺ : てび

ゲームに関するお問い合わせ:

みどうさ (Twitter: @St_Usagi/Mail: st.midousa@gmail.com)