

# バッグー

# NISHI

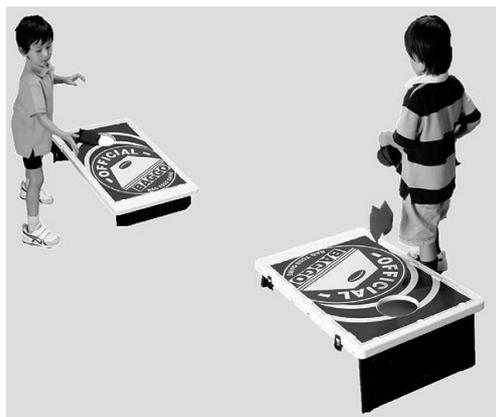
## 取扱説明書

## 品番：3833B006

このたびは本品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
 ご使用になる前に必ず本取扱説明書をよくお読みになり、

正しくご使用ください。

なお、お読みになった後は大切に保管し、必要なときにお読みください。



収納式ハンドル



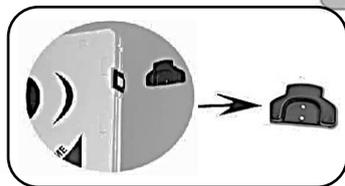
ビーンバッグホルダー  
8個収納可能



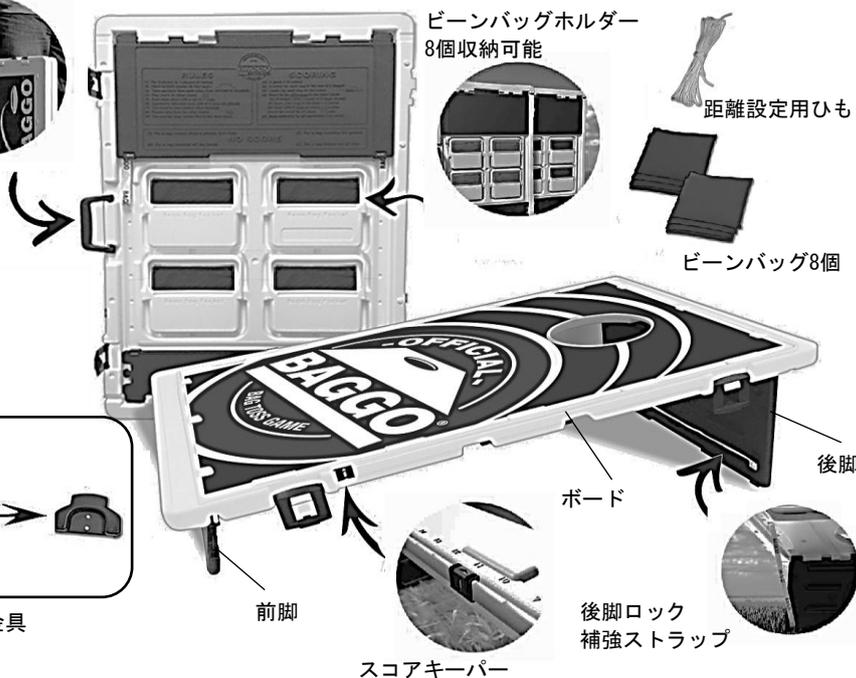
距離設定用ひも



ビーンバッグ8個



本体壁掛け金具



前脚

ボード

後脚

スコアキーパー

後脚ロック  
補強ストラップ

### 仕様

構成：バッグー本体 2枚1組

ビーンバッグ レッド/4個

ビーンバッグ ブルー/4個

距離設定用ひも 6m/1本

本体壁掛け金具 1個

サイズ：(W)54×(D)84×(H)6.5cm 穴径/15cm

重量：約10kg

材質：ポリエチレン

ビーンバッグ

サイズ：(W)150×(L)150 mm

重量：約 270g

材質：外被/ポリエステル65%・綿35%  
 中身/ポリエチレン

アメリカ製

※外観及び仕様は、改善のため予告なく変更することがあります。

### ● スペアパーツ

3833B007 ビーンバッグ レッド 1個

3833B008 ビーンバッグ ブルー 1個

### ■ はじめに

バッグーは、ポータブルビーンバグトゲームです。  
 ボードは、軽量で耐衝撃性が高く、運搬、収納性にすぐれています。

ボードには、スコアキーパー、収納式ハンドル、ビーンバグが収納できます。

### ■ 廃棄について

本品の廃棄に関しては、地域で定める条例に従ってください。

### お問い合わせ

商品には万全を期しておりますが、万一不具合やその他ご不明な点などございましたら、ご購入店または弊社お客様相談室までお問い合わせください。

なお、輸送中に発生した異常や破損は賠償保険の対象になり、運送会社の証明が必要です。

株式会社ニシ・スポーツ お客様相談担当  
 〒104-0033 東京都中央区新川2丁目31番1号  
 TEL:050-1745-3845

受付時間：9:00~12:00/13:00~17:00

(土日、祝日及び弊社都合による休日を除く)

URL:<https://www.nishi.com/>



### 注意すること

○ビーンバッグに穴の開く可能性がある先のとがった衣服の付属品やアクセサリ類は外して使用してください。



### してはいけないこと

○バッグ以外の用途で使用しないでください。

○破損・変形をした場合は絶対に使用しないでください。

○道路など交通量の多い場所では使用しないでください。

○本品の上に足を掛ける、乗るなどしないでください。

○階段・ベランダなど転倒や落下の恐れのある場所、また火気のある場所、ストーブや暖房器具の近くでは使用しないでください。

○高温、多湿、直射日光の当たる場所、ホコリの多い場所、雨などが直接あたる場所には保管しないでください。

○本品に、重い荷物を置いたままにしないでください。

○お手入れに有機溶剤・アルカリ性洗剤・漂白剤・ブラシ・研磨用スポンジなどは使用しないでください。



### 必ず行うこと

○お子様の手の届かない場所に保管してください。

○使用後はやわらかい布を使用し、砂・ホコリ・水分をよく拭き取ってください。

### ■ 点検について

ご使用前に、点検表にもとづき点検を行ってください。

点検箇所	点検内容
本体	破損・変形・亀裂などがないか
ビーンバッグ	亀裂・摩耗などがないか

## ■ 使い方（遊び方）

### ● 準備

#### ①設置場所

- 屋内、屋外でも使用できますが、平らな場所でご使用ください。
- プレイエリアは幅約3m、長さ9mは確保してください。
- 高さは2.5m以上必要です。

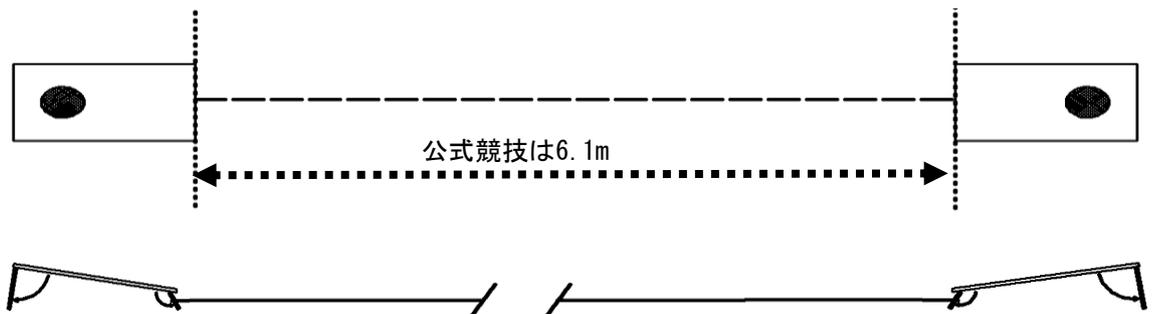
#### ②組み立て

- 2枚のボードを留めている金具を外し、ビーンバッグを取り出します。
- ボードの裏にたたまれている前脚と後脚を正規の位置まで起こし、ロックさせます。  
※前後の脚がロックされるときに大きな音がすることがあります。
- バグー本体の2枚のボードは、互いに向かい合うように地面に置きます。
- ボードの距離を決定し、ボード距離設定用ひもに結び目を作ります。
- ボードの前脚下にある、鍵穴状のひもかけ穴に結び目を引っ掛けます。



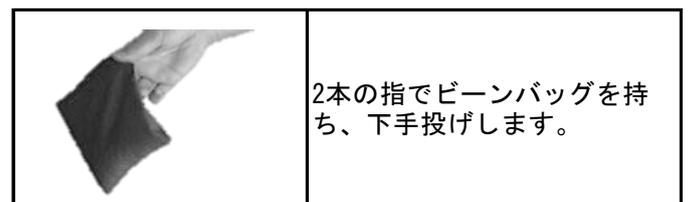
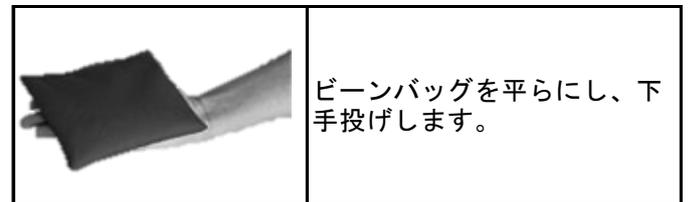
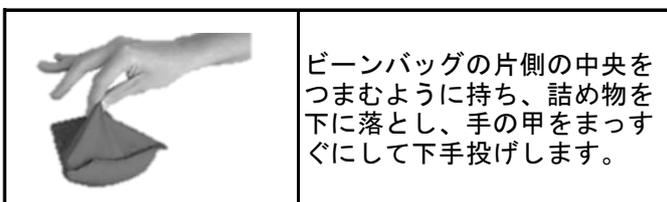
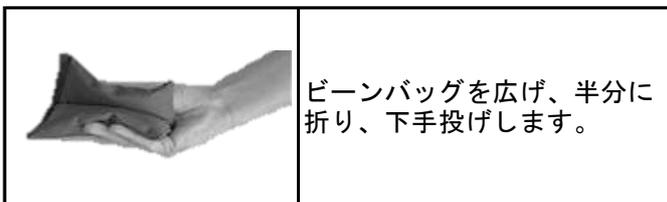
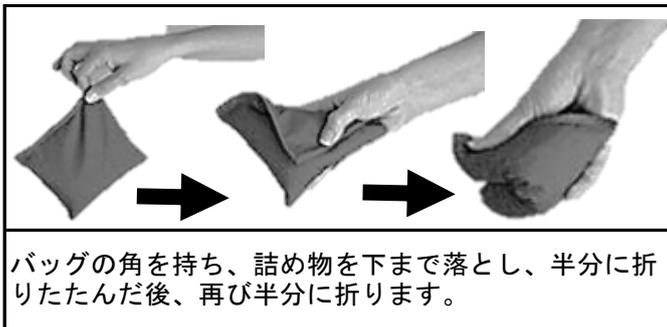
距離の目安	
2～4歳	2.5m
5～8歳	3.5m
9～13歳	4.5m
13歳以上	5.5m
公式競技	6.1m

ボード間の距離を年齢やレベルに応じて決定します。初心者の場合、4～5mで設定することをおすすめします。



### ● ビーンバッグの持ち方

ビーンバッグの持ち方は自由ですが、投げやすい持ち方をいくつかご紹介いたします。



## ● ゲーム用語

用語	意味
エース	ボードに載ったビーンバッグ (1点)
バグジー	穴に入ったビーンバッグ (3点)
ブロッカー	スライダーを防ぐために穴の前に止まっているエース
バックドア	ブロッカーを越えるように投げられたビーンバッグ
ホーナー	最後にトスし得点を決めたチーム、または次のラウンドで優先権を獲得したチーム
フットファール	投げるときに足の先端がボードの前端から出た場合
グラウンダー	地面に触れたビーンバッグ (0点)
メアリー・エレン	トスしてもボードに届かなかったビーンバッグ
ノーブラッド	スコアレスラウンド (両チーム0点)
シューター	投げる人
スラム	プレイヤーが1ラウンドで4バグジーした場合
プッシュ	ブロッカーを穴に押し込みバグジーになった場合
スライダー	ビーンバッグがボードの上を滑る
スイス	ビーンバッグが穴にまっすぐ入る
スカンク	ゲームカウント11-0になった場合、または無得点ゲーム

## ● 投げ方の決まり

プレイヤーが足を止めた状態でボードと並んで立ったまま投げる場合、歩きながらビーンバッグを投げる場合、共にプレイヤーのつま先は、ボードの前端から前には出てはいけません（フットファールライン）。

## ● 投げる

○バグジーは、ゴルフ、ボーリング、輪投げと同じく集中とフォロースルーが重要です。

手首をかためず、まっすぐに保ちます（ビーンバッグの持ち方をご参照ください）。

目標をしっかりと注視します。

腕はターゲットに向けてまっすぐに振り、スムーズにフォロースルーしましょう。

理想的な軌道は、高さ約2.4mで、斜め45度上に向けて投げます。

風が強い場合や他のビーンバッグを押し込む場合は、より低い軌道が望ましいでしょう。

## ● よくあるご質問

Q. ビーンバッグは何でできていて、何が入っていますか？

A. ビーンバッグの本体は、ポリエステル65%と綿35%の縦横15cmの合成帆布です。

ビーンバッグの中身は、無加工の乾燥トウモロコシが入っています。

Q. 公式の距離はどのくらいですか？

A. 公式トーナメントの距離は6.1mです（ボードの前脚で測定）。レクリエーションには5.5m程度がおすすめです。

バグジーには、ボード前脚に繋げる距離設定用ひもが付属しています。

Q. ビーンバッグをボードに上手く載せられません。

ビーンバッグがボードから滑り落ちないようにするにはどうすればよいでしょうか？

A. ビーンバッグは山なりで投げるようにします。ビーンバッグを低空で速く投げるとボード上で滑ります。

よいショットは、高さ約2.4mの山なりになるように45度の角度で投げます。

ボードの正面から中央に落下させ、ボード上を滑らせると、穴にぴったり入ります。

Q. ビーンバッグが地面に当たってボードに載った場合、それは得点されますか？

また、地面に当たった後ボード上のビーンバッグを穴に押し込むと、どのように得点になりますか？

A. ビーンバッグが地面に当たってボードに当たった（載った）場合、得点は加算されません。

ビーンバッグが地面に当たった時点でファールです。地面に当たってボードに跳ね返ったビーンバッグによって動かされた他のビーンバッグは、元の位置に戻してください。

Q. ビーンバッグがゲームボードの端に着地し、半分はボード上で、残りの半分はボードの前の他のビーンバッグに触れて垂れ下がっています。その場合の得点は？

A. ビーンバッグがボード上にあり、地面に直接触れていない限り、得点になります。

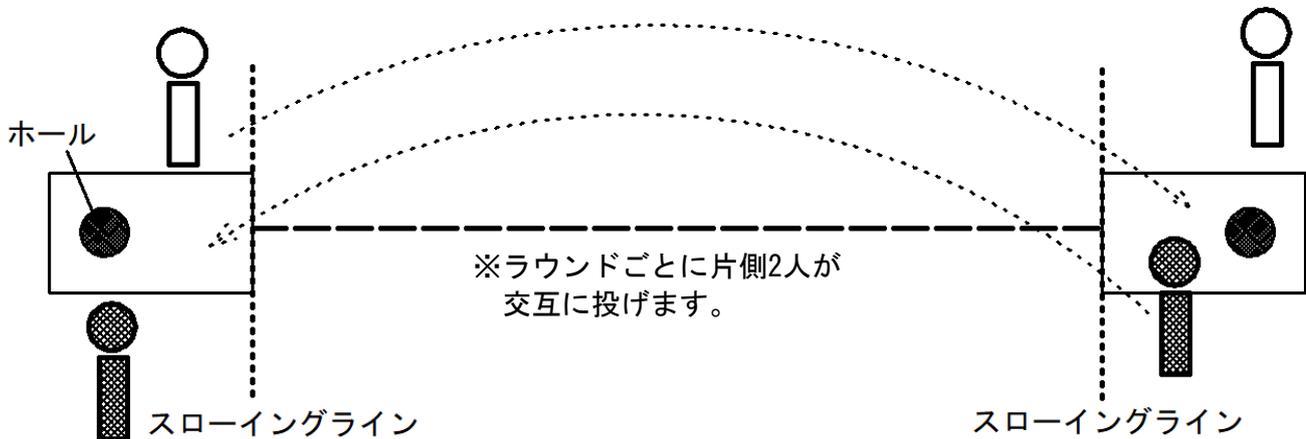
## ■ 公式ルール

### ● ルール説明

- ① 2つのボードを向かい合わせて設置し、1チーム2人（合計4人2チーム）でゲームを行います。
- ② それぞれのチームが2手に分かれて、じゃんけんで勝ったチームが、（先攻か後攻）あるいは投げるポジション（自分側にあるボードの右側か左側どちらから投げるか）のいずれかの権利を選択できます。  
じゃんけんに負けたチームは、勝ったチームが選ばなかった権利を選択します。
- ③ それぞれのチームは、同じ色のビーンバッグで競技します。
- ④ ボードめがけてビーンバッグを投げることでゲームがスタートします。  
投げる際にスローインライン（自分側ボードの前面の延長線上）を踏み越えてはいけません。
- ⑤ それぞれのチームが4個のビーンバッグを交互に投げます（下図参照）。  
4個投げ終わったら1ラウンドを終了し、得点を計算します（得点の計算方法を参照）。
- ⑥ 次のラウンドは、もう一方の側の人と同じようにビーンバッグを交代で投げます。  
その際、前のラウンドで得点を取得したチームが先攻で、投げるポジションは前のラウンドで負けたチームに選択権があります。
- ⑦ どちらかが21点取得するまで続けます。

### 注意

対戦相手が投げている間は、話すことを控え、プレーヤーの視野から離れましょう。  
ラウンドが完了したら、審判だけがビーンバッグを回収できます。



### ● 得点計算方法

- a : 21点を先取したチームの勝ちです。  
※時間制限を設けた場合は11点先取形式や、ラウンドを規定してどちらのチームの得点が多いかによって勝敗を決める場合もあります。
- b : ホールに入った場合=3点      ボードに乗った場合=1点
- c : 1ラウンドごとの両チームの合計得点の差を得点の高かったチームが取得します。  
例    Aチームが（1個のビーンバッグがホールに入った）=3点  
      Bチームが（2個のビーンバッグがボードに乗った）=2点    この場合  
      このラウンドのスコアは、Aチームが1点取得することになります。
- d : ボードに乗っている相手チームのビーンバッグに当てて穴に入れた場合、自分のチームの得点になります。

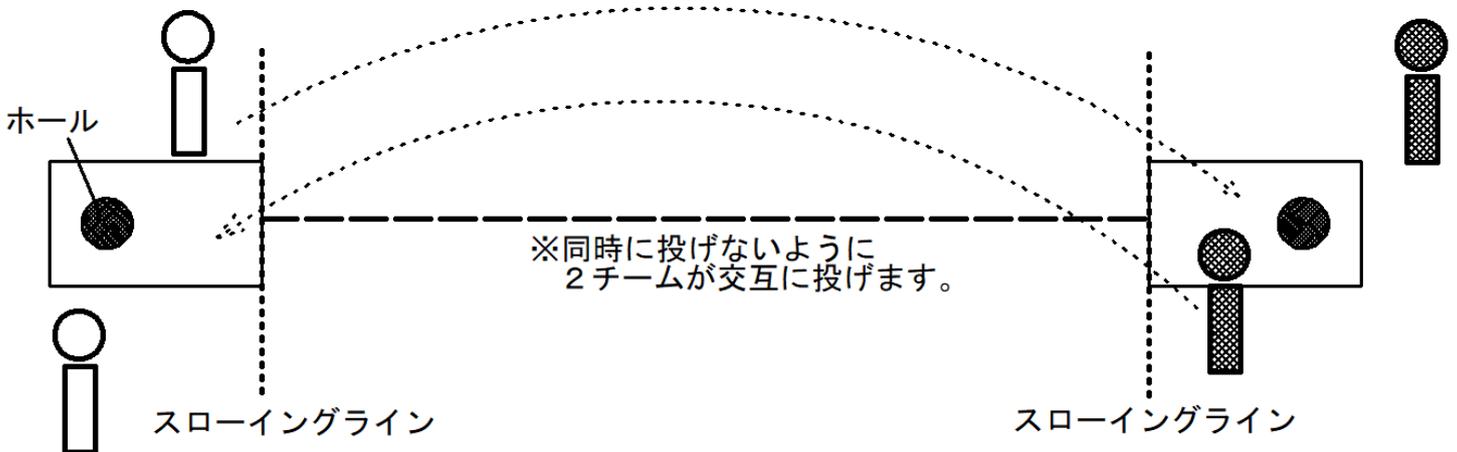
#### 得点にならない場合

- A : ビーンバッグを投げる時にスローインラインを踏み越えた（反則スロー）。
- B : ビーンバッグがボードから落ちた。
- C : ビーンバッグが床面に触れている。
- D : ボードからビーンバッグを落とされた。

## ■ ラウンドルール

### ● ルール説明

- ① 2つのボードを向かい合わせて設置し、1チーム2人（合計4人2チーム）でゲームを行います。  
1人がビーンバッグを2個ずつ持ちます（1チーム合計4個）。
- ② それぞれのチームが2手に分かれてジャンケンで勝ったチームが後攻です。
- ③ ボードめがけてビーンバッグを投げることでゲームがスタートします。  
投げる際にボードのどちら側から投げてよいが、スローイングライン（自分側のボードの前面の延長線）を踏み越えないようにします。
- ④ ビーンバッグは各チームが1投ずつ交互に投げます。  
チーム内の投げる順番は特に規定はありません（下図参照）。
- ⑤ 終わったら1ラウンドを終了し得点を計算します（得点の計算方法を参照）。  
※すべてのビーンバッグを投げ終わるまで、ボードやビーンバッグに触れないこと。  
ただし、スローイングラインを踏み越えた反則スローのビーンバッグのみ、その時点で取り除きます。
- ⑥ 次のラウンドは、前のラウンドで勝ったチームが先攻です。
- ⑦ 5ラウンド行い、各ラウンドで取得した得点の合計点を競います。  
※5ラウンド目をダブルスコアラウンドとして、取った得点の2倍の点数が加算されます。



### ● 得点計算方法

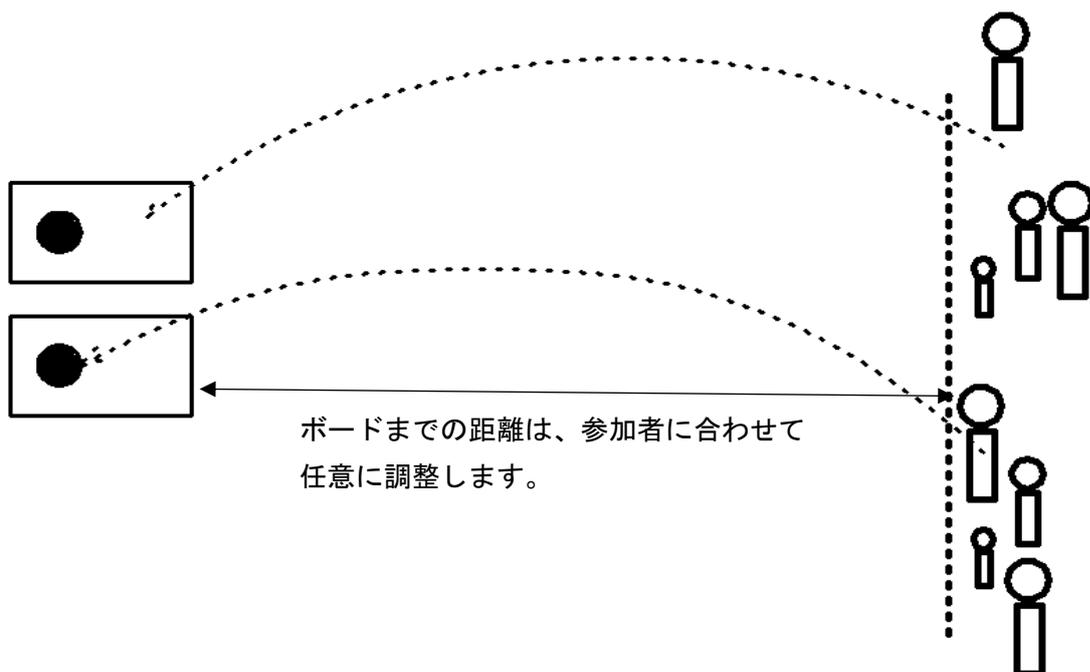
- a : 5ラウンド終了後、取得得点の高いチームの勝ちです。  
※同点の場合は、勝利ラウンドの多いチームの勝ち。
- b : ホールに入った場合=3点  
ボードに載った場合=1点  
※ラウンド終了後のビーンバッグの状態が得点の対象になります。  
※ボードに載っているビーンバッグに当てて穴に入れた場合も得点になります。
- c : 5ラウンド目は、ダブルスコアラウンドとして取得した得点の2倍の得点が加算されます。

#### 得点にならない場合

- A : ビーンバッグを投げるときにスローイングラインを踏みこえた（反則スロー）。
- B : ビーンバッグがボードから落ちた。
- C : ビーンバッグが床面に触れている。
- D : ボードからビーンバッグを落とされた。

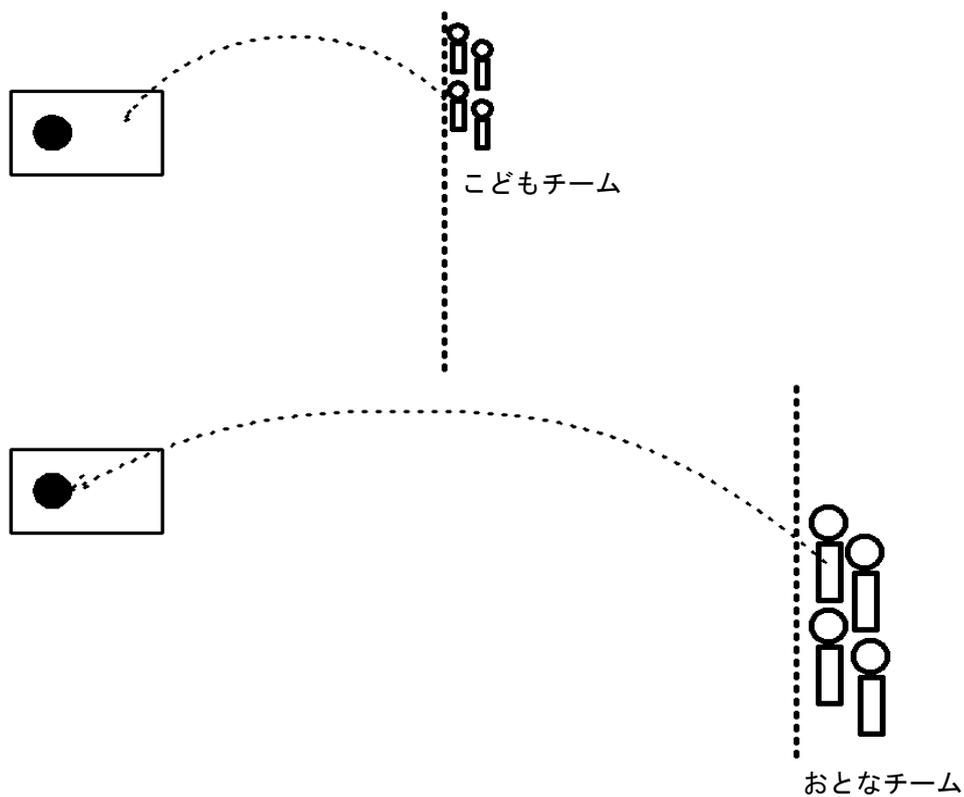
● **アレンジゲーム**

ボードを横に並べて、1方向で点数を競います（自由参加のイベント種目として容易に運営できます）。



● **おとな と こども の対抗戦**

ボードまでの距離は任意に調整します。



<h1>バツゴ—得点表</h1> <p>( )コート</p>		※取得した得点分、数字を消してください。							
		【例】 <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del> <del>5</del> 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2 1 ※どちらかのチームが21点に達した時点でゲーム終了です。							
チーム名/参加者名	得点記録欄							結果	
	1	2	3	4	5	6	7		
	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20			
	2 1								
	1	2	3	4	5	6	7		
	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20			
	2 1								

----- 切り取り線 -----

<h1>バツゴ—得点表</h1> <p>( )コート</p>		※取得した得点分、数字を消してください。							
		【例】 <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del> <del>5</del> 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2 1 ※どちらかのチームが21点に達した時点でゲーム終了です。							
チーム名/参加者名	得点記録欄							結果	
	1	2	3	4	5	6	7		
	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20			
	2 1								
	1	2	3	4	5	6	7		
	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20			
	2 1								

<h1>バツゴ—得点表</h1> <p>( )コート</p>	※取得した得点分、数字を消してください。 【例】 <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del> <del>5</del> 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2 1 ※どちらかのチームが2 1点に達した時点でゲーム終了です。							
	チーム名/参加者名	得点記録欄						
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20		
	2 1							
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20		
	2 1							

----- 切り取り線 -----

<h1>バツゴ—得点表</h1> <p>( )コート</p>	※取得した得点分、数字を消してください。 【例】 <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del> <del>5</del> 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2 1 ※どちらかのチームが2 1点に達した時点でゲーム終了です。							
	チーム名/参加者名	得点記録欄						
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20		
	2 1							
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20		
	2 1							