



この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、この取扱説明書を必ずお読みください。読み終わった後は保管しておいてください。

警告(けいこく)



●小部品、小球があります。誤飲・窒息などの危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。

注意(ちゅうい)

- 本体の盤面に磁石を使用しています。磁気カードなどの磁気記録の製品、パソコン、スマートフォン、携帯電話などには絶対に近づけないでください。
- 外周フェンスの取り付け、取り外しの際には取扱説明書をよく読み、ゆっくりと確実に行ってください。
- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- 透明袋を頭から被ったり覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- シールを貼った後のクズは捨ててください。
- ゲーム中は盤面に顔を近づけないでください。ボールが思わぬ方向に飛びケガをする恐れがあります。
- 本体や盤面、外周フェンスの穴や溝などに指を入れないでください。思わぬケガの恐れがあります。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取り扱いはいししないでください。
- 付属のボール以外のものを絶対に発射しないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

使用上の注意

- 傾斜のない、平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があるとボールが正常に打ち出せない場合があります。
- 破損・故障・変形の原因となりますので、スコアボードやバット、人形、魔球板、外周フェンスなどに無理な力を加えないでください。また、可動部を伸ばしたままレバーを動かさないでください。
- 付属のボール以外は絶対に使用しないでください。
- 本体盤面を使い物などで傷を付けたり、たたいたり、押ししたりしないでください。
- 変形などの原因になりますので、高温・多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 分解・改造は行わないでください。
- 破損、変形した場合は、遊ばないでください。

※製品と取扱説明書内の写真、イラストは、一部異なる場合があります。

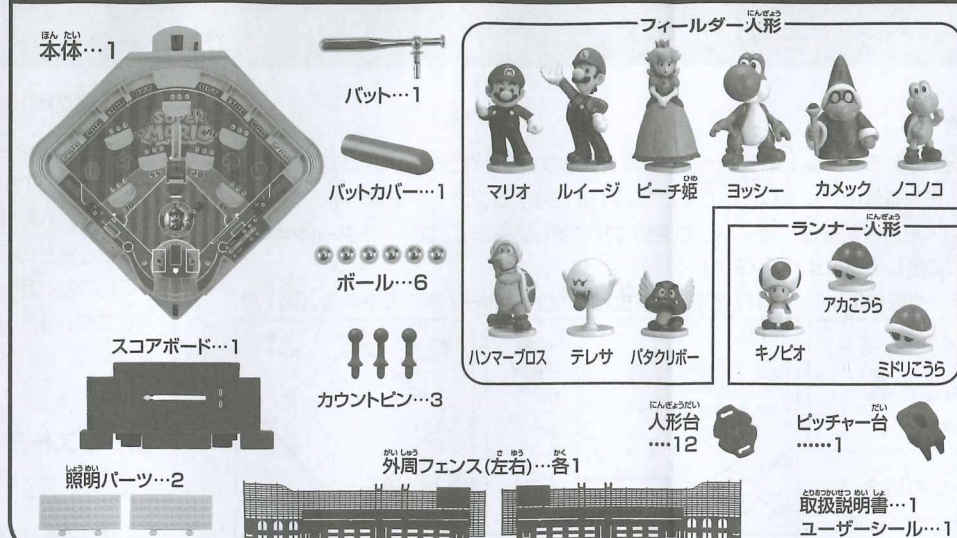
お客様へ

弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、お買い上げ時期により同一製品であっても多少異なる場合がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万が一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢 3647-5
(株)エポック社 お客様サービスセンター
TEL.029-862-5789

(電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからお掛け下さい。)
【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

セット内容



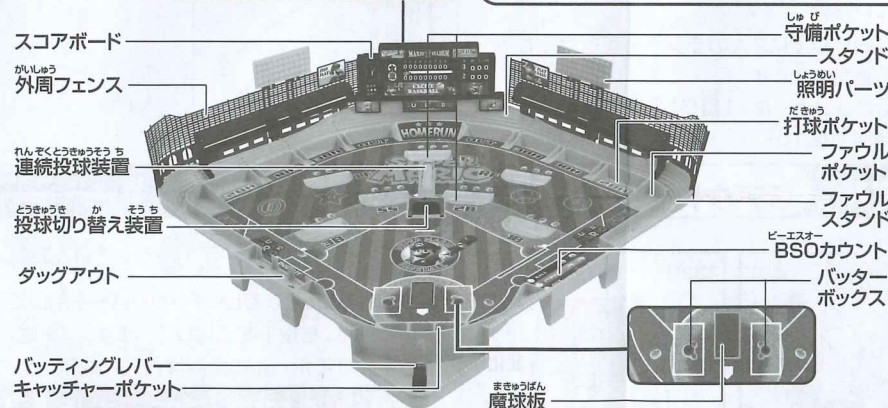
各部名称

ピッチングレバー部分



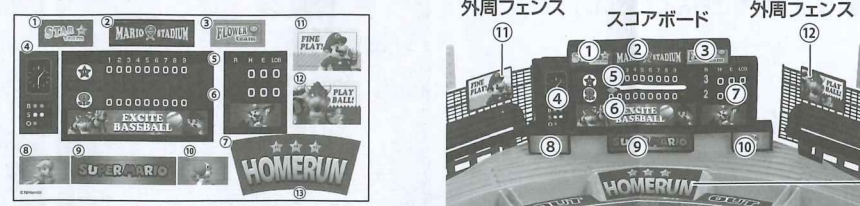
守備ポケット名称

1B:ファーストベースマン RF:ライトフィールダー
2B:セカンドベースマン CF:センターフィールダー
3B:サードベースマン LF:レフトフィールダー
SS:ショートストップ

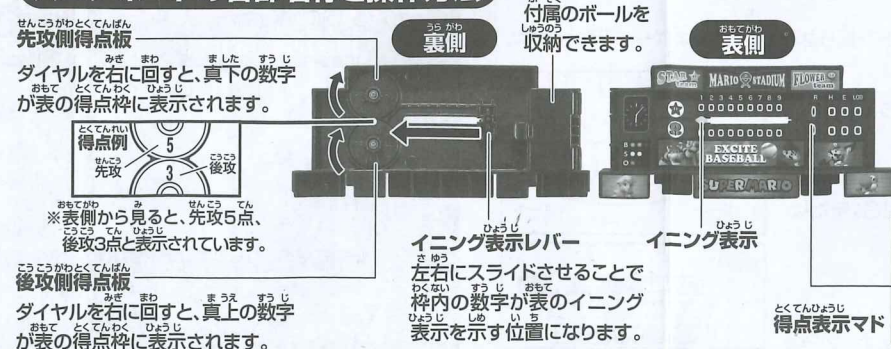


ユーザーシールの貼り方

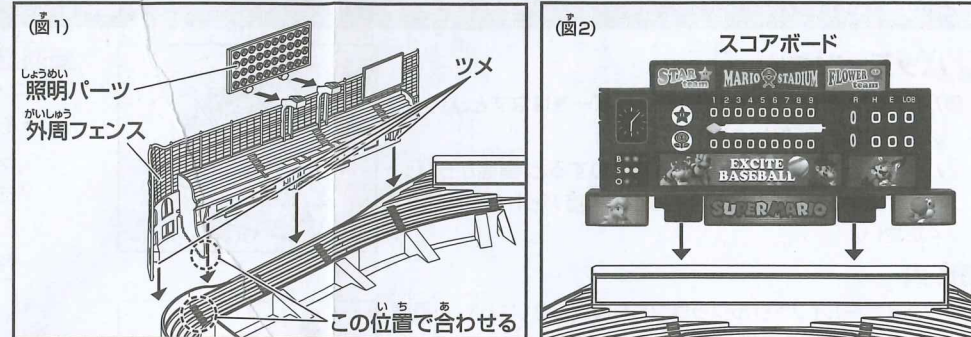
※ユーザーシールの番号を見ながら、下図やパッケージを参考に、きれいに貼ってください。



スコアボードの各部名称と操作方法



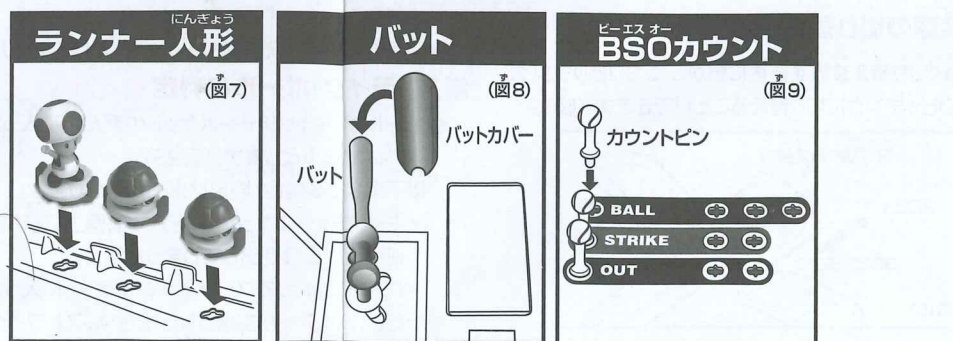
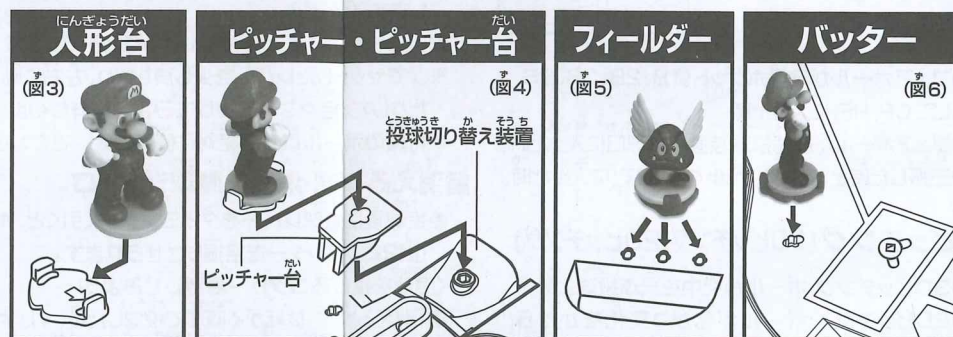
本体周辺パーツの取り付け



- ①照明パーツを(図1)のように差し込みます。
 - ②外周フェンスのツメで本体を挟むように、矢印の方向に「カチッ」と音がするまで差し込みます。
 - ③反対側も同じように取り付けます。
 - ④本体の中央にスコアボードを取り付けて準備完了です。(図2)
- ※外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。

ゲームを始める前に

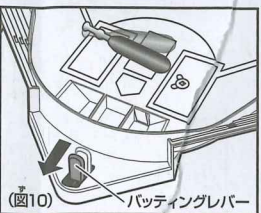
- ユーザーシールを貼ります。(ユーザーシールの貼り方参照)
- 野球盤を傾斜のない平らな場所に置きます。
- 人形を人形台に取り付けます。(図3)
- フィールダー人形(マリオ、ルイージ、ビーチ姫、ヨッシー、カメック、ノコノコ、ハンマーブロス、テレサ、バタクリボー)から好きな人形をピッチャーに選び投球切り替え装置の穴にピッチャー台、ピッチャーの順に差し込みます。(図4)
- 残りのフィールダー人形を守備ポケットの穴に差し込みます。(図5)
- 最後に残った1体の人形は、左右好きな方のバッターボックス横の穴に差し込み、バッターとなります。(図6)
- ランナー人形(キノピオ、アカこらミ、ミドリこらミ)をダッグアウトの穴に差し込みます。(図7)
- バットはバットカバーをかぶせ、人形が立っている方のバッターボックスに、センター方向に向けて差し込みます。(図8)
- カウントピンをBSOカウントの左の穴に差し込みます。(図9)



攻撃

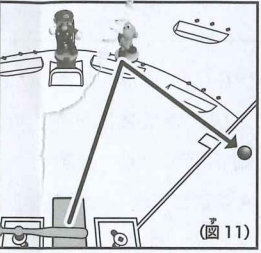
バッティング

●バッティングレバーを引いて構え、レバーをはなすと、バットがスイングします。(図10)
※バットを強く振ったり、連続して振ったりすると、盤面からバットが外れる場合があります。その時は、再度バットを取り付けてください。



ヒット

- フェアボール(ファウルグラウンドを通過しない打球)が打球ポケット(3BH:3塁打、2BH:2塁打、1BH:1塁打)に入った場合、それぞれのヒットになります。
- フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合、これを1塁打とします。
- フェアボールがフィールダー人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図11)
- ホームラン
 - 打球がスタンドに入ったり、場外に飛び出した時ホームランになります。
 - 打球がスコアボードや、スタンドに当たり、グラウンドにはねかえってきた時もホームランになります。



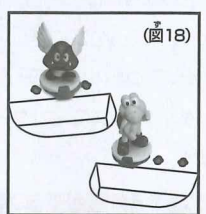
ファウル

打球が1塁、3塁の手前でファウルラインの外に出たりファウルポケットやファウルスタンドに入った場合はファウルになります。ファウルになったら進塁せずに1ストライクをカウントして再びバッティングをおこないます(すでに2ストライクの時はカウントしません)。

守備

守備

- 守備は人形をさす穴の位置によって守備シフトを調整することができます。(図18)



アウト

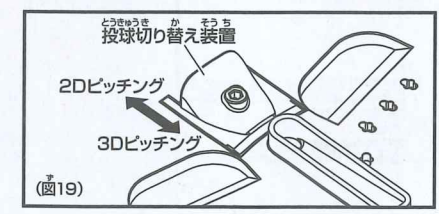
- フェアボールが守備ポケット(1B、2B、3B、SS、LF、CF、RF)に入った時。
- フェアボールが連続投球装置の投球口に入った時。
- 三振した時と、打球ポケットの「OUT」に入った時。

ピッチング(3Dピッチング/2Dピッチング)

- 3Dピッチング:ボールが空中を飛ぶ投球。
- 2Dピッチング:ボールが転がり変化をかける投球。

投球の切り替え

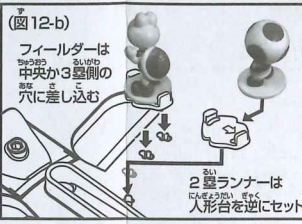
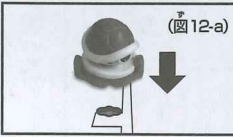
投球切り替え装置を前後に動かして、3Dピッチング、2Dピッチングに切り替えることができます。(図19)



進塁

ヒットの場合

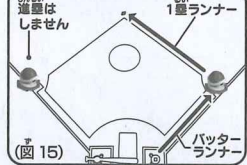
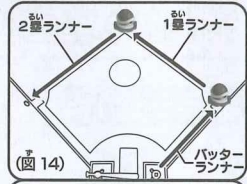
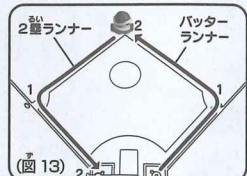
- その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。打者やランナーが進塁する時は、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図12-a) ランナーが2塁へ進んだ時はランナーの人形台を前後逆にセットして、2塁の穴に差し込みます。フィールダーは中央か3塁側の穴に差し込みます。(図12-b)
例) ランナーが2塁にいて、2塁打を打った場合、ランナーはホームインできます。(図13)



フォアボールの場合

塁の詰まっている時:

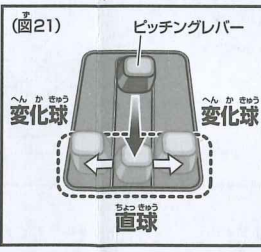
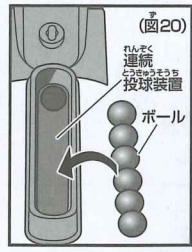
- 塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
例) 2塁と1塁のランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図14)
1塁にはバッターのかわりに、新しくランナー人形を差し込みます。
- 塁の空いている時:
進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。
例) 3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図15)



3アウトで攻守交代です。

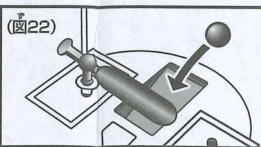
投球方法

- ①連続投球装置にボールを6個セットします。(図20)
- ②投球切り替え装置を3Dピッチングまたは2Dピッチングにセットします。
- ③ピッチングレバーをまっすぐ引き、ボールをセットします。(図21)
- ④レバーをはなすと直球を投げることができます。
※③でセットしたレバーを少し戻したり、左右に動かしたりして、色々な球を投げよう。(詳しくは右の「ボールの投げ方例」をごらんください。)
※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。



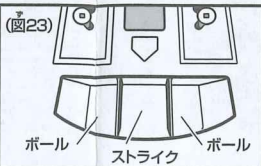
消える魔球:消える魔球ジャイロ

- 投球後に魔球レバーをタイミングよく引くと、ボールがバットの下を通り(図22)、バッターを空振りさせられます。
- 「魔球を投げるコツ!」～練習してみよう!～
- 「消える魔球」は転がる直球で投球した後、すばやく魔球レバーを引きます。
- 「消える魔球ジャイロ」は空中を飛ぶ投球で、ピッチングレバーを最大よりも少し戻して直球を投げた後、すばやく魔球レバーを引きます。
- ※消える魔球:消える魔球ジャイロを投げた時に、バッターがバットを振らなければ判定はボールとなります。



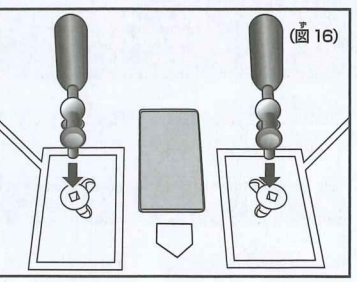
ストライク・ボールの判定

- ボールが、キャッチャーポケットの真ん中に入った場合はストライク。それ以外はボールとします。(図23)
- 以下のような場合、判定はボールとなります。
 - キャッチャーポケットに入らず、盤面上に転がってしまった場合。または盤面上から飛び出してしまった場合。
 - バットに当たってストライクのポケットに入った場合。
- ※ただし、バッターが空振りした場合は、ストライクとなります。
- ボール・ストライク・アウトの各カウントは、BSOカウントでおこないます。(図24)



打席の切り替え

- 左右のバッターボックスにバットをつけかえることで、右打ちと左打ちを切り替えることができます。(図16)
左右どちらの打席から、引っ張って打つか、流して打つか、相手の守備シフトを見ながら作戦を立てましょう。



ジャストミートゾーン

- ジャストミートでボールが当たるようにタイミングよくバットを振ると、打球が弧(アーチ)を描き豪快なホームランを打つことができます。(図17)



ボールの投げ方例

- ◎いろいろな工夫して、自分の得意な投球パターンや勝負球を見つけて、バッターとの駆け引きを楽しもう!
- ※まっすぐ後ろまでピッチングレバーを引いて、ボールをセットした後、ピッチングレバーをはなす位置を調整して投げてください。
- ※以下は、右投手を想定しています。 ※球種は、あくまでイメージで実際の野球の変化球とは異なります。
- ※変化するボールの角度は、球速などによって差が出る場合があります。

ストレート(飛び3D/転がる2Dピッチング)

2種類のまっすぐな直球

直球タイプ

ピッチングレバーを最大まで引く速球。
※3Dピッチングの時に、左右どちらかによれば外角・内角方向に飛びます。

スライダー(2Dピッチング)

左方向にするとく曲がる変化球

変化球タイプ

ピッチングレバーを最大まで引いて、左側によせてはなしします。

カーブ(2Dピッチング)

左方向に大きくゆっくり曲がる変化球

変化球タイプ

ピッチングレバーを最大まで左側によせて引いた後、少し戻してからはなしします。

チェンジアップ(2Dピッチング)

球速が遅い変化球

変化球タイプ

ピッチングレバーを中央位置にして、最大よりも少し戻してからはなしします。戻し加減によって、右か左に変化することもあります。

シュート(2Dピッチング)

右方向にするとく曲がる変化球

変化球タイプ

ピッチングレバーを最大まで引いて、右側によせてはなしします。

シンカー(2Dピッチング)

右方向に大きくゆっくり曲がる変化球

変化球タイプ

ピッチングレバーを最大まで右側によせて引いた後、少し戻してからはなしします。