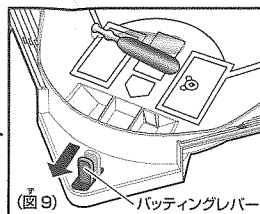


C24 TK01

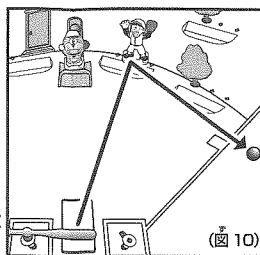
●バッティング

- 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9)
- ※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(ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫)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10)
- 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。



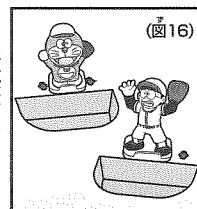
●ファウル

- 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16)



●アウト

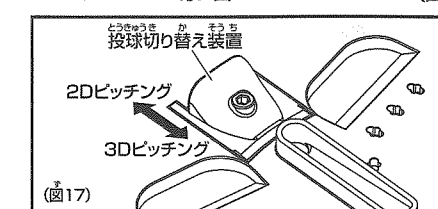
- フェアボールが守備ポケット(1B、2B、3B、SS、LF、CF、RF)に入った時。
- フェアボールが連続投球装置の投球口に入った時。
- 三振した時と、打球ポケットの「OUT」に入った時。

●ピッチング(3Dピッチング/2Dピッチング)

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

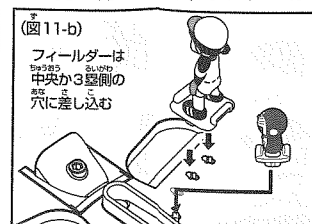
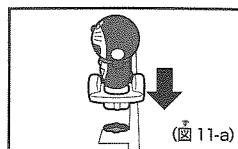
●投球の切り替え

- 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17)



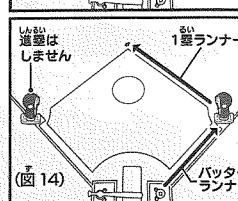
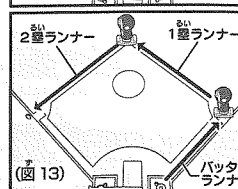
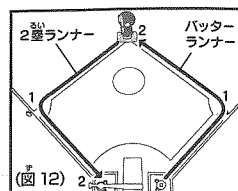
●進塁

- 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、ミニドラえもん人形(ランナー人形)を各塁の穴に差し込んでください。(図11-a)
 - ランナーが2塁へ進んだ時はフィールダーは中央か3塁側の穴に差し込みます。(図11-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12)



●フォアボールの場合

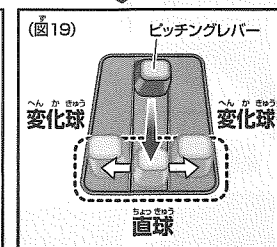
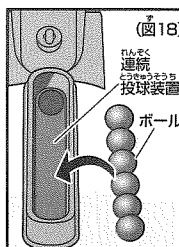
- 塁の詰まっている時:
 - 塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
 - 例)2塁と1塁のランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図13)
 - 1塁にはバッターのかわりに、新しくランナー人形を差し込みます。
- 塁の空いている時:
 - 進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。
 - 例)3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図14)



3アウトで攻守交代です。

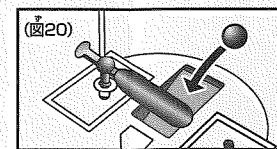
●投球方法

- ①連続投球装置にボールを6個セットします。(図18)
- 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19)
- 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、色々な球を投げてみよう。(詳しくは右の「ボールの投げ方例」を参照ください。)
- ※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。



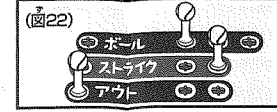
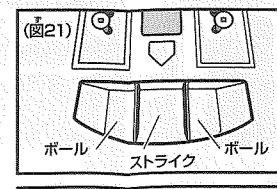
●消える魔球・消える魔球ジャイロ

- 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の通り(図20)、バッターを空振りさせられます。
- 「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」は空中を飛び投球で、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。



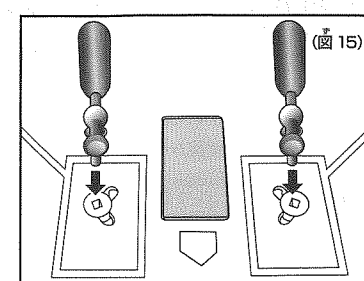
●ストライク・ボールの判定

- 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21)
- 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。
 - バッターの体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22)



●打席の切り替え

- 左右のバッターボックスにバットをつかえることで、右打ちと左打ちを切り替えることができます。(図15)
- 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。



ひみつ道具ルール

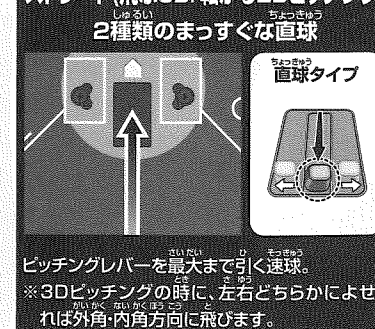
- 基本は「野球盤の遊び方」と同じように遊びます。
- ①ゲーム開始時に攻撃側、守備側とも好きなひみつ道具を1個選んで本体に置くことができます。
- ②攻守交代をする時に、使ったひみつ道具をはずします。
- ③①②をくり返しゲームを進めます。



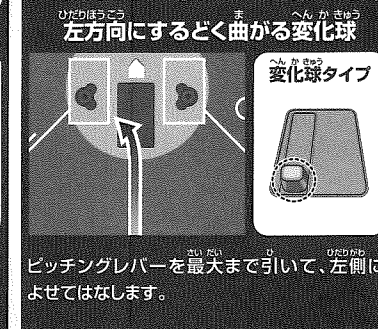
ボールの投げ方例

- 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。

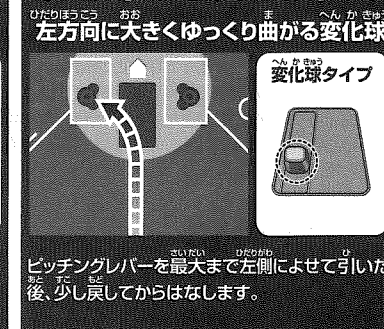
ストレート(飛び3D/転がる2Dピッチング)



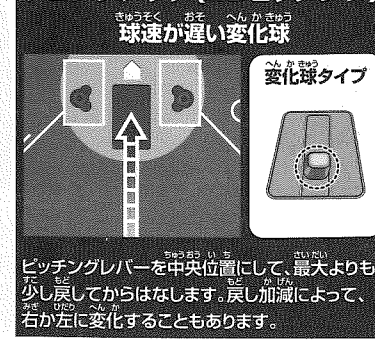
スライダー(2Dピッチング)



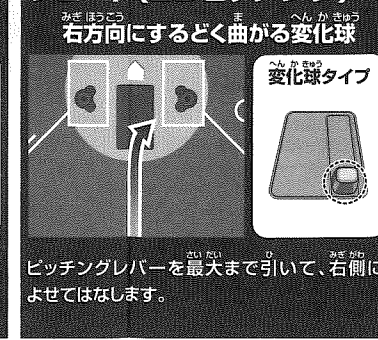
カーブ(2Dピッチング)



チェンジアップ(2Dピッチング)



シュート(2Dピッチング)



シンカー(2Dピッチング)

