

—お客様へ—

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。品質には万全を期しておりますが、万一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。まずようお願い申し上げます。

また、補充用部品として、バット・ボールセット（バット1本、ボール6個入り）を用意しておりますので、ご希望の場合は部品名をご明記の上、郵便切手300円分（送料・梱包料・消費税込み）をお送りください。折り返しご郵送いたします。

〒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

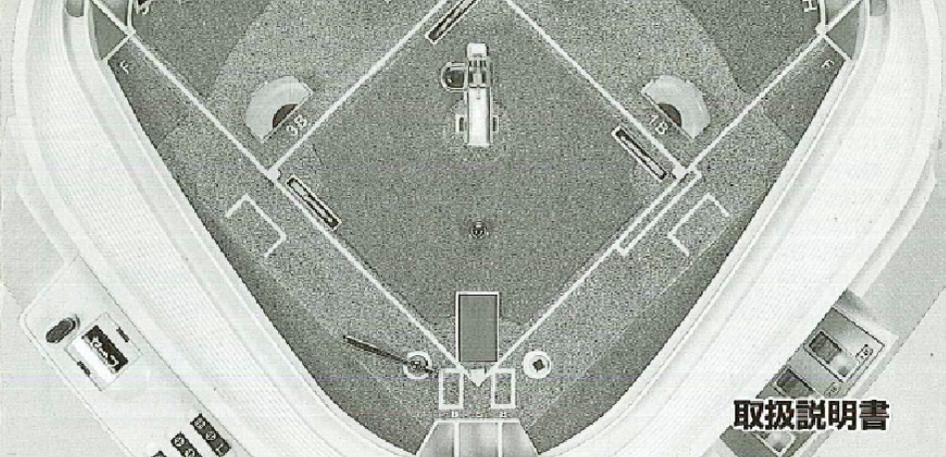
(電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。)

【電話受付時間】月～金曜日(祝・祭日を除く)10時～12時、13時～17時

発売元

株式会社 **エポック社**
EPOCH
東京都台東区駒形2-2-2

フルオート
野球盤PRO



取扱説明書

このたびは、エポック社の“野球盤PRO”をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお遊びください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

★使用上の注意

- 本体は傾斜のない平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があると投球機能及びオートリターン機能が働かない場合があります。
- 付属のボール以外は、絶対に使用しないでください。故障の原因になります。
- バットを押さえたままレバーを無理に動かさないでください。
- 本体盤面上を硬いものなどでキズをつけたり、強くたたいたり、また押ししたりしないでください。

注意

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 小さなボールなどがあります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 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。
- 本体盤面の穴、溝などには指を入れないでください。思わぬケガをする恐れがあります。
- 遊んだ後は、本体、部品を箱に入れ、3才未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

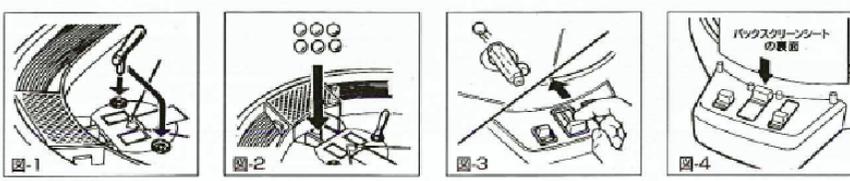
ゲームを始める前に

1 バットのセット
● バットをバッターボックスの穴に、左右どちらかを決めて差し込みます。(図-1)

2 ボールのセット
1) キャッチャーゾーンの穴から、ボール(6コ)を入れます。(図-2)
2) 投球レバーを引いて、正常に投球できるかどうか確認してください。(図-3)

投球ができないとき
● ゲーム本体が傾斜のない平らな場所にあるか確認してください。
● ボールがゲーム本体内にあるか、確認してください。

3 バックスクリーンのセット
● バックスクリーンシートを守備側レバーの前に差し込みます。(図-4)



各部の機能と名称



■投球レバー
ピッチャーの投球をするときに使います。レバーを引いて、はなすと投球ができます。引く加減によって、ボールの速度をかえることができます。

■バッターレバー
ボールを打つときに使います。レバーを引いて、はなすとバットが振られます。

■消える魔球レバー
消える魔球を投げるときに使います。レバーを引くとボールはストライクゾーンから消えます。

■カウント表示レバー
ストライク・ボール・アウトのカウント表示として使います。

■変化する球レバー
変化する球【ストレート・カーブ・シュート】を投げるときに使います。レバーの位置によりボールの軌道が変化します。

■スチール判定ボタン
盗塁などのアウト・セーフの判定をするときに使います。ボタンを押して離すとドラムが回転して判定します。

■ランナー表示レバー
打者・走者が進塁するときに使います。レバーを引くとランナーが現われ元に戻すとランナーは消えます。

■スコアブック
試合の得点をつけておくのに使います。

あそびかた

このゲームは2人から遊べます。多人数で遊ぶ場合は2チームに別れて、それぞれ打順を決めて遊びます。

プレイヤーはジャンケンで先攻後攻を決めます。

ルール

1 ストライクボールの判定

ボールがキャッチャーのストライクゾーンへ直接入った場合はストライクとし、それ以外はボールとします。

※消える魔球を投げたとき、バッターが振らなければ判定はボールになります。

2 フェアボール

フェアグラウンドに飛んだ打球。守備などに当たって跳ね返りファールフェンスにあたってフェアボールとみなします。

3 安打【ヒット】

●フェアボールが安打のエリア1BH(1塁打)2BH(2塁打)3BH(3塁打)に入った場合はそれぞれ安打となります。

●フェアボールが、守備などに当たってはねかえり、ダイヤモンド内に止まってしまったら、フェアグラウンド以外の穴に入った場合は1塁打とします。

4 ホームラン

ボールがホームランのエリア、スタンドに入ったとき、ホームランとなります。

※フェアグラウンド内でバウンドしてスタンドに入った場合は2塁打とします。(エンタイトルルツーベース)

5 アウト

1) フェアボールが内野・外野守備の内側に入り穴に入ったとき。

2) フェアボールがマウンドの投球口に入ったとき。

3) 打者が三振したとき。

※実際の野球ルールの通り、3アウトをもって攻守を交代します。

6 盗塁

塁上にランナーがいて、盗塁させたいときは、スチール判定ボタンを押して行ないます。

7 ルール以外のとき

上記ルール以外のケースには、お互いにルールを決めてゲームを進行してください。判定の微妙な場合には、スチール判定を使うと便利です。

5

6

盗塁について

守備側がボールを投げる前に攻撃側が「盗塁」の宣言をします。

■打者がボールを見送ったとき…………… カウントを表示した後にスチール判定を行ないます。

■打者が空振りしたとき…………… ストライクカウントが1つ増え、スチール判定を行ないます。

■打ったボールがファールのとき…………… ストライクカウントが1つ増え、盗塁はできません。

■打ったボールがアウトのとき…………… 打者はアウトになりスチール判定を行ないます。

■打ったボールが1塁打のとき…………… 打者は1塁へ進み、スチール判定を行ないます。「セーフ」のときランナーは2つ進塁できます。

■打ったボールが2塁打のとき…………… 打者は2塁へ進み、スチール判定を行ないます。「セーフ」のときランナーは3つ進塁できます。

1) 塁上のランナーが1人のとき

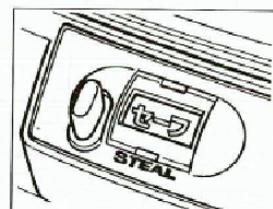
判定が「アウト」 失敗でランナーはアウトになります。

判定が「セーフ」 成功でランナーは進塁できます。

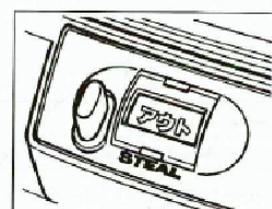
2) 塁上のランナーが2~3人のとき

判定が「アウト」 失敗で先のランナーだけがアウトになり、他のランナーは進塁できます。

判定が「セーフ」 成功ですべてのランナーは進塁できます。



セーフ表示



アウト表示

7

8

テクニック

■変化球

変化球レバーを微妙に調節して巧みにバットをかわしてください。盤の裏に取り付けられたマグネットの力でボールが変化します。(図-5)

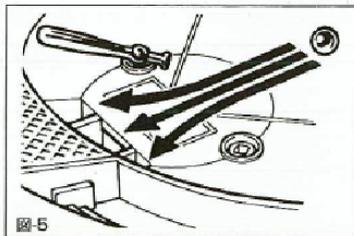


図-5

■消える魔球

投球後に消える魔球レバーをタイミングよく引くとボールが消える魔球となり、バッターを空振りさせることができます。(図-6)

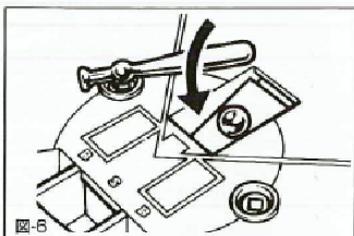


図-6

【															】	
チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計			

【															】	
チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計			

【															】	
チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計			

9

10