

エポック社の

# 野球求盤MS

BASEBALL GAME

## メカストロビアル



対象年齢5才以上

### 取扱説明書

※製品と説明書内の写真、イラストは、一部異なる場合があります。

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。

#### 注意 (ちゅうい)

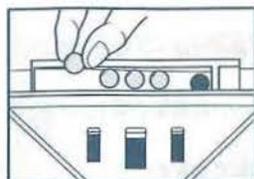
保護者の方へ 必ずお読み下さい。

- 小さな部品があります。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。
- 頭敷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。
- 本体や盤面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。
- 踏みついたり、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。
- 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、変形の原因になりますので、バッター・ピッチャーなどの人形や、スコアボード、投球板、キャッチャーポケット床板、消える魔球板などに無理な力を加えないでください。また、可動部を押さえたままレバーを動かさないでください。
- 破損、故障、変形の原因になりますので、本体盤面の上を強く押さえたり、物を載せたり、乗ったりしないでください。
- 付属のボール以外は絶対に使用しないでください。
- 本体盤面を硬い物などで傷を付けたり、たたいたり、押しつけないでください。
- 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。

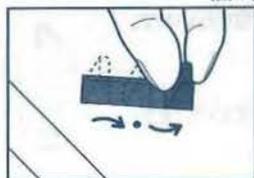
1



(図-6)



(図-7)



(図-8)

#### 遊び方

※基本ルールは実際の野球のルールに準じてゲームを進めます。

#### ■ピッチング

##### ●ボールセット

バックスクリーンポケットからボールを入れます。(図-6)  
投球レバーを一番後ろまで引き、はなすと投球できます。(図-7)  
※投球レバーは、ゆっくり引いてください。

※製品の構造上、レバーを一番後ろまで引かなかつたり、連続的にレバーを引いてボールを投げようすると、投球板が開かなかつたり、ボールが出ない場合があります。

##### ●変化球

変化球レバーを直球(・)、シュート(↑)、カーブ(↷)の矢印に合わせると投げるボールが変化します。(図-8)

バッターの内角に大きく曲がっていく変化球を投げるとバッターを空振りさせることができます。

※速球だと変化しない場合がありますので、変化球を投げるときは一旦一番後ろまで投球レバーを引いた後、投球レバーを離す位置を調整してください。

4



(図-9)



(図-10)



(図-11)

##### ●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(図-9)とボールがバットの下の通り、バッターを空振りさせることができます。(図-10)  
消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとします。

##### ●ストライク・ボール

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-11)  
ただし、バッターがバットを振った場合はストライクとなります。  
※アウト・ストライク・ボールの各カウントはスコアボード右側にあるSBOカウント(図-12A、B)で行います。

ストライク S	● ○
ボール B	● ● ○
アウト O	● ○

(図-12A)

● ○
● ● ○
● ○

(図-12B)

5

## セット内容

- 本体……………1
- スコアボード…1
- バッター人形…1
- ピッチャー人形…1
- ランナー人形…3
- 守備人形…7
- ボール……………6
- スコアカード…1
- スコアシート…5
- スポンジシート…4
- 取扱説明書…1

## 守備ポケット名称

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

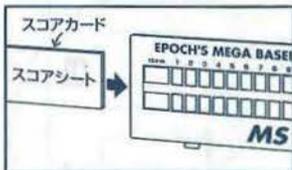
## 各部名称



②

## ① ゲームを始める前に

- ゲーム盤を、傾斜のない平らな場所に置きます。
- スコアボードにスコアカードとスコアシートを重ねて裏側から差し込みます。(図-1)
- スコアボードを図のように取り付けます。(図-2)
- 守備人形を7人取り付けます。(図-3a)
- ※ 守備人形は位置を選んで取り付けることができます。
- ランナー人形を待機場所に取り付けます。(図-3b)
- バッター人形、ピッチャー人形を取り付けます。
- ※ 上半身を図の向きに半分回転させて盤面の穴にあわせて差し込みます。(図-4、図-5)
- ※ バッターは左右どちらの打席にも取り付けることができます。



(図-1)



(図-2)



(図-3a)



(図-3b)

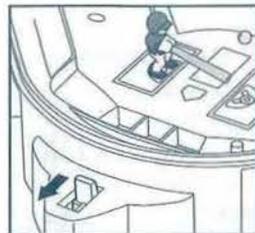


(図-4)



(図-5)

③



(図-13)

バットを強く振ったり、連続して振ったりすると、盤面からバッター人形が外れる場合があります。その時は、再度バッター人形を取り付けてください。



(図-14)

## ■ バッティング

バッティングレバーを引いてはなすと、人形がスイングします。(図-13)

### ● 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)がヒットのポケット(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。
- フェアボールが安打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。
- フェアボールが守備の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-14)

### ● ホームラン

- 打球がフェンスを越えて、スタンドに入ったり、場外に飛び出したとき。
- 打球がフェンスを越えて、2階席やスコアボードにあたりグラウンドにはなかえってきたとき。

### ● ファウル

- 盤面上のファウルポケットに打球が入ったときはファウルになります。
- 打球がファウルラインの外に出たときはファウルになります。

### ● アウト

- フェアボールが守備ポケット(1B, SS, LFなど)に入ったとき。
- フェアボールが外野フェンスぎわにあるアウト(OUT)のポケットに入ったとき。
- 盗塁をしてルーレットでアウトになったとき。
- 三振したとき。

⑥

## ■ 進塁

打者やランナーが進塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-15)

### ● ヒットの場合

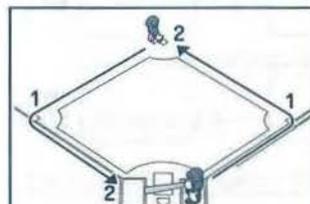
- その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。
- 例)ランナーが2塁にいて、2塁打を打った場合、ランナーはホームインできます。(図-16)

### ● フォアボールの場合

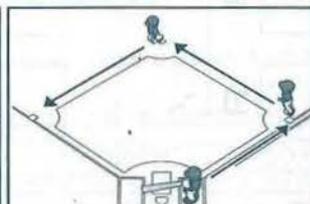
- 塁の詰まっているとき…塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
- 例)2塁と1塁ランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図-17)
- 塁の空いているとき…進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが立ってしまう場合のみ進塁できます。
- 例)3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図-18)



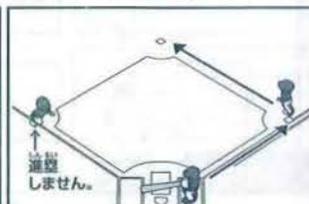
(図-15)



(図-16)

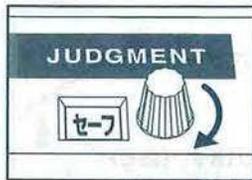


(図-17)



(図-18)

⑦



(図-19)

盗塁

塁上にランナーがいて盗塁したいときは、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。盗塁の判定は投球後、以下の条件でルーレット式判定装置(図-19)を回して行います。

※ルーレットを回す要領で、つまみを強く回転させます。

- 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います。
- 打者が空振りしたとき……ストライクカウントがひとつ増え、スチール判定を行います。
- 打ったボールがファウルのとき……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、スチール判定を行います。  
スチール判定「アウト」…失敗でランナーもアウトになります。  
スチール判定「セーフ」…成功でランナーは1つ進塁できます。
- 打ったボールが1塁打のとき……打者は1塁に進み、スチール判定を行います。  
スチール判定「アウト」…失敗でランナーはアウトになります。  
スチール判定「セーフ」…成功でランナーは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塁に進み、スチール判定を行います。  
スチール判定「アウト」…失敗でランナーはアウトになります。  
スチール判定「セーフ」…成功でランナーは3つ進塁できます。

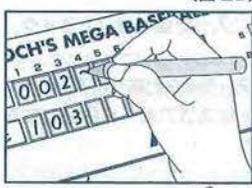
※その他に、ゲーム中の判定が微妙な場合は、ルーレット式判定装置を使うと便利です。



(図-20)

■インニングスコアメーター

●インニングスコアメーターは、現在プレイ中のインニングで合計何点入っているかを表すものです。得点が入ったとき、その入った得点分インニングスコアメーターを回してください。(図-20)  
3アウトチェンジになった時点でインニングスコアメーターの得点をスコアボードに記入してください。書き終わったら「0」に戻します。

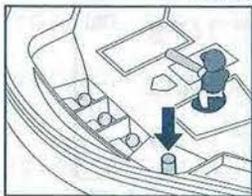


(図-21)

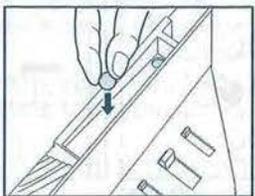
■スコアボード

●得点を記入するときは、スコアボードを本体から外し、中のスコアシートに直接ペンなどで書きこんでください。(図-21)  
スコアシートが無くなったときは下部の【スコアシート】をコピーして切り取って使用してください。

※はさみを使用するときは、十分注意してください。



(図-22)



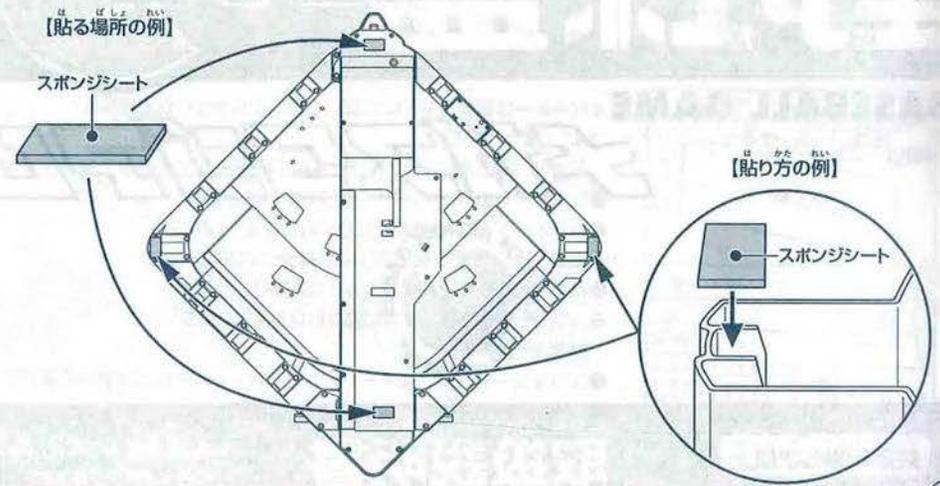
(図-23)

■ボールの戻し方

●キャッチャーポケット  
キャッチャーポケットに入ったボールは、すぐ横についている返却ボタンを押すと、床が開きます。(図-22)

●バックスクリーンポケット  
キャッチャーポケット以外にあるボールは拾って、バックスクリーンポケットから戻します。(図-23)

- ◎温度・湿度・直射日光などの環境条件により、ゲーム盤に反りなどが出る場合があります。反りの程度、反る場所は、環境条件により異なりますので、下記【貼る場所・貼り方の例】を参考に、付属のスポンジシートをゲーム盤裏側の反っている部分に貼り、高さを調節してください。
- スポンジシートを貼る際には、ゲーム盤のよごれをふき取ってから貼ってください。



—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。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様異なる製品がございますが、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。

ゲーム盤は、絶対に分解しないでください。構造上分解しますと組立が非常に難しくなります。不具合がございましたら、下記サービスセンターにご連絡願います。

補充用部品として、「ボールセット」(6コ入り)を用意しております。ご希望の方は、「野球盤ボールセット希望」とご明記の上、郵便切手200円分(送料・梱包料・消費税込み)をお送りください。折り返し郵送いたします。

〒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・祭日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

発売元  
EPOCH 株式会社 エポック社  
東京都台東区駒形2-2-2

