



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。ご使用の前に、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)

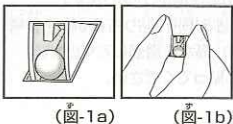
保護者の方へ必ずお読み下さい。



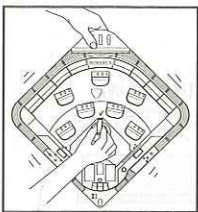
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 本体の盤面に磁石を使用しています。フロッピーディスク、磁気カード、ビデオテープなどの磁気記録の製品、パソコンなどには絶対に近づけないでください。
- ゲーム中は盤面に顔を近づけないでください。ボールが思わぬ方向に飛びケガをする恐れがあります。
- 本体や盤面の穴や溝などに指を入れないでください。思わぬケガの恐れがあります。
- 跡みつけたり、たいたいたり、落とすなど乱暴な取り扱いしないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、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、打球板、バッタープレート、ボール挿入口、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。
- 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れたり、たたいたり、押しつい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。①



(図-1a) (図-1b)



(図-1c)

① 打球板にボールがつかまったときは

- 打球が弱すぎた場合や連続打球がうまくいかなかったとき、盤上にボールが打ち出されずに、打球板内につまる(打球板が下からず、打球レバーが動かなくなる)ことがあります。(図-1a)
- その場合は打球口に手を添えて(図-1b)バッター側を下にして傾けてゲーム盤を2~3回振って(図1-c)つままったボールを取り除いてください。

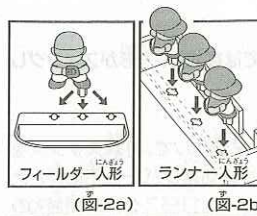
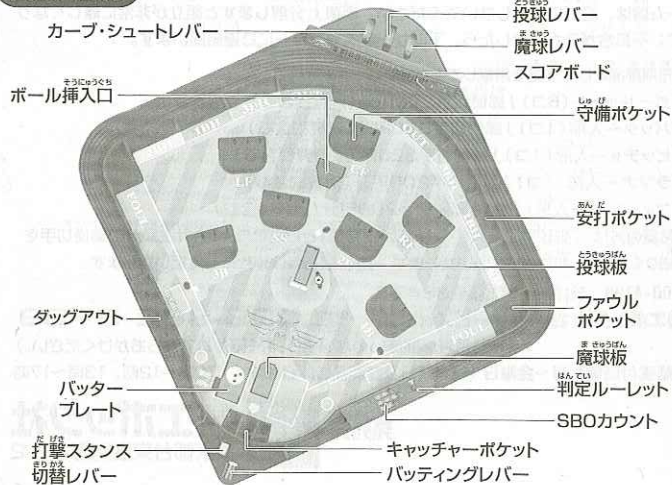
セット内容

- 本体.....1
- バッター人形.....1
- ピッチャー人形.....1
- ランナー人形.....3
- フィールダー人形.....7
- ボール.....6
- スポンジシート.....4
- 取扱説明書.....1

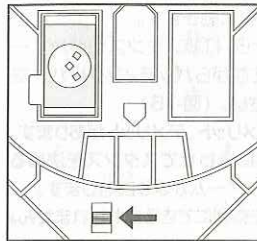
守備ポケット名称

- 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



(図-2a) (図-2b)



(図-3)



(図-4)

② 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。
- フィールダー人形を7人取り付けます。(図-2a)
- ※フィールダー人形は位置を選んで取り付けることが出来ます。
- ランナー人形をダッグアウトに取り付けます。(図-2b)
- 打球スタンス切替レバーを図のように中央にセットします。(図-3)
- 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)

③ 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。

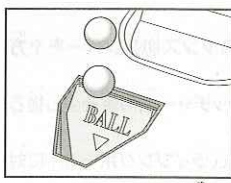


(図-5)

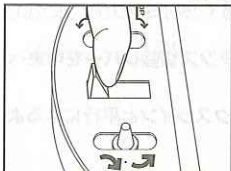
■ピッチング

●ボールセット

- ボール挿入口からボールを入れます。(図-6)
- 打球レバーを一番後ろまで引き、はなすと打球できます。(図-7)
- ※打球レバーは、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とすると、打球板が開かなかつたり、ボールが出ない場合があります。
- ※本体内でボールが詰まりますので付属のボール以外は、絶対に使用しないでください。



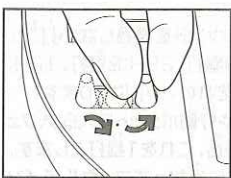
(図-6)



(図-7)

●変化球

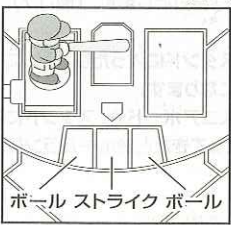
- 変化球レバーを直球(●)、シュート(↑)、カーブ(↷)の矢印に合わせると投げられるボールが変化します。(図-8)
- ※速球だと変化しない場合がありますので、変化球を投げるときは一旦一番後ろまで打球レバーを引いた後、打球レバーを離す位置を調整して投げてください。



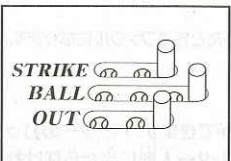
(図-8)

●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-9)
- 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。
- ※ストライク・ボール・アウトの各カウントはSBOカウント(図-10)で行います。



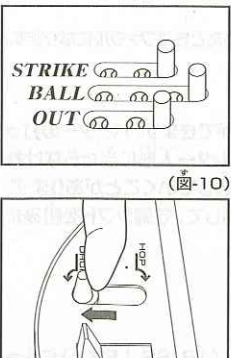
(図-9)



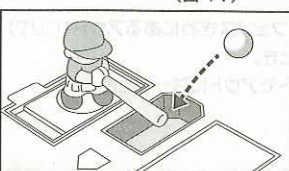
(図-10)

●消える魔球

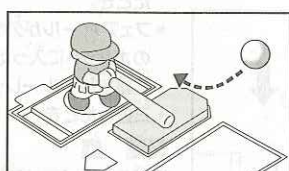
- 打球後に消える魔球レバーをタイミングよく引く(図-11)とボールがバットの下の通り、バッターを空振りさせることができます。(図-12)
- 消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとします。



(図-11)



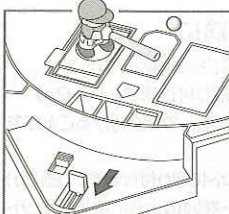
(図-12)



(図-13)

●雷神球(ライジングボール)

- 打球後に魔球レバーをタイミングよく前に押す(図-13)とボールが魔球板に当たって跳ね上がり、バッターを空振りさせることができます。バッターがバットを振らなければ、判定はキャッチャーポケットに入った場所に従ってください。
- ※打球したボールのコースやスピードによって、ボールの跳ね上がり方が変わります。



■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-14)

●打法の切り替え

●打撃スタンス切替レバーを操作して、打撃スタンスを変更できます。打撃スタンス切替レバーを下に押さえながら前後にスライドさせると打撃スタンスが替わりバッター人形が打席の前後に動きます。

●打撃スタンスを決定したら、打撃スタンス切替レバーを指で軽くつまみ押さえながらバッティングレバーを使ってスイングしてください。(図-15)

※打撃スタンスはそれぞれメリット、デメリットがあります。下記説明を参考に、状況に合わせてスタンスを決めると試合を有利に進められ、ゲームがより白熱します。ピッチャーとの駆け引きを有利にできるかもしれません。

◎オープンスタンス (打撃スタンス切替レバーを下方へ入れる): (図-16a)

ピッチャー側の足をキャッチャー側の足より少し後ろに引いて立つ構え。

- メリット:バットの出だしが早いので、ボールを引きつけて打ちやすい。
- デメリット:消える魔球、雷神球(ライジングボール)に対応しにくい。

◎クローズドスタンス (打撃スタンス切替レバーを上方へ入れる): (図-16b)

ピッチャー側の足よりもキャッチャー側の足を少し後ろに引いて立つ構え。

- メリット:消える魔球、雷神球(ライジングボール)に対応しやすくなる。
- デメリット:バットが振り遅れやすく、タイミングがとりにくい。

◎スクエアスタンス (打撃スタンス切替レバーを中央へ入れる): (図-16c)

両足の位置がバッターボックスラインと平行になるように立つ構え。一般的な打撃スタンス。

●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-17)

●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ホームランになります。

●打球がフェンスを越えて、スコアボードや、スタンドにあたりグラウンドにはねかえってきたときホームランになります。

●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。

■守備

●守備シフト

●守備側はシフトを組むことができます。バッターの打った打球が強い場合、フィールダー人形に当たらなければ、守備ポケットの上を通過していくことがあります。バッターの打つ方向を予測して、守備シフトを組みましょう。(図-18)

●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。

■盗塁

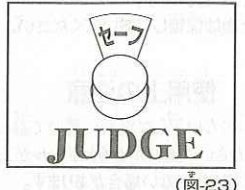
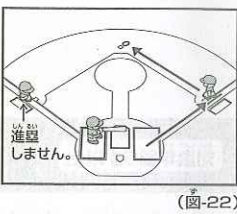
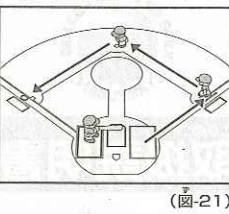
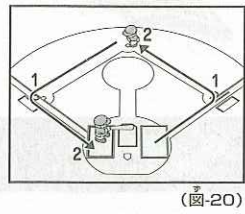
打者やランナーが進塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-19)

●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-20)

●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-21)
●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-22)

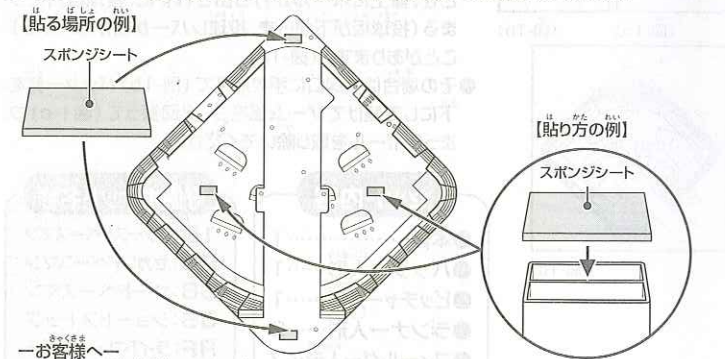


■盗塁

●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、以下の条件で判定ルーレット(図-23)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」…成功でランナーは全員ホームインできます。
- ※その他に、ゲーム中の判定が微妙な場合は、判定ルーレットを使うと便利です。

- ◎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ことがあります。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、ゲーム盤のよこれをふき取ってから貼ってください。



一お客様へ
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。

補充用部品として下記を留意しております。

- 「ボールセット(6コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
 - 「バッター人形(1コ)」郵便切手320円分(消費税含む)
 - 「ピッチャー人形(1コ)」郵便切手320円分(消費税含む)
 - 「ランナー人形(1コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
 - 「フィールダー人形(1コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
- ご希望の方は、「野球盤エース〇〇(部品名)希望」とご明記の上、合計金額分の郵便切手をお送りください。折り返し郵送いたします。送料・梱包料は弊社にて負担いたします。

〒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

(図-14)

(図-15)

(図-16a)

(図-16b)

(図-16c)

(図-17)

(図-18)

(図-19)