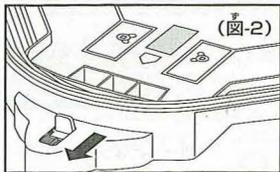


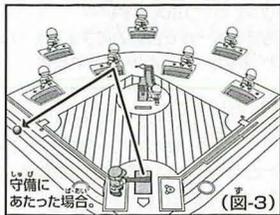


## バッティング



- バッティングレバーを引いて構え、レバーを離すと、人形がスイングします。(図-2)
- ※バットを強く振ったり、連続して振ったりすると、盤面からスラッガー人形が外れる場合があります。そのときは、再度スラッガー人形を取り付けてください。

## ヒット



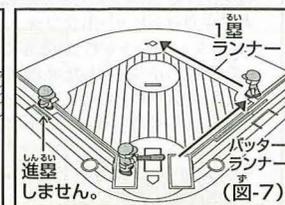
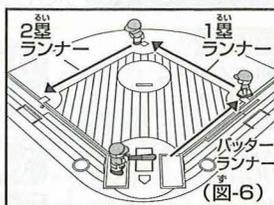
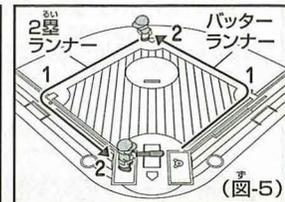
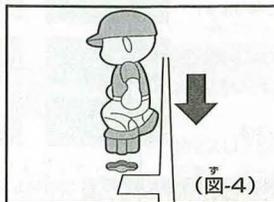
- フェアボール(ファウルグラウンドを通過しない打球)が打球ポケット(3BH:3塁打、2BH:2塁打、1BH:1塁打)に入った場合、それぞれのヒットになります。
- フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合、これを1塁打とします。
- フェアボールが守備人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図-3)

- フェアボールがフライ判定ポケット(?)に入った場合はジャンケンなどで勝者を決めて、打球の結果を判定します。攻撃側が勝った場合(セーフ)・・・2塁打 守備側が勝った場合(アウト)・・・アウト

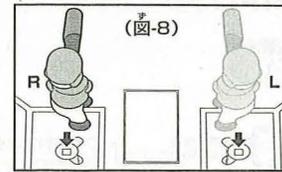
- ホームラン・打球がスタンドに入ったり、場外に飛び出したときホームランになります。
  - 打球がスコアボードや、スタンドにあたりグラウンドにはねかえってきたときもホームランになります。
- エンタイトル・フェアグラウンドでバウンドした打球がスタンドに入ったときはツーベースヒット
- ファウル・盤面上のファウルポケットに打球が入ったときはファウルになります。打球がファウルラインの外に出たときはファウルになります。

## 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-4)
- 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-5)
- 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-6)
  - 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-7)

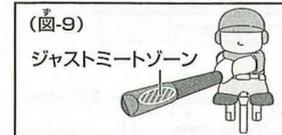


## 打席の切り替え



- 左右のどちらかのスラッガー人形をバッターボックスにつけかえることで(図-8)、右打ちと左打ちを切り替えることができます。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。
- ※スラッガー人形は2体同時に取り付けないでください。

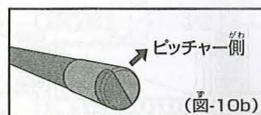
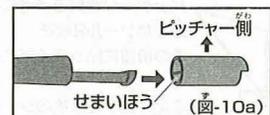
## ジャストミートゾーン



- ボールを打つ時、バットのゴムの部分(ジャストミートゾーン)にボールが当たるようタイミングよくバットを振ると、打球が大きな弧(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-9)

## バット用ゴムの取替え

遊んでいるうちに、バットに付いているゴムが濡れてくる場合があります。そのような時は、付属のバット用ゴムと取り換えてください。(図-10a,b) ※ゴムのせまいほうの穴にバットを差し込んでください。また、無理に差し込むとゴムがちぎれてしまう場合があります。差し込む時は、ゆっくりと少しずつ差し込んでください。



## 守備 ※遊び方の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。

## 守備

### 守備シフト



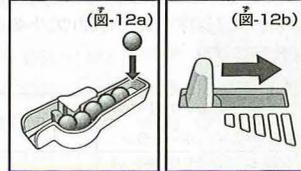
- 守備側はシフトを組むことができます。バッターの打った打球が強い場合、フィールドア人形に当たらなければ、守備ポケットの上を通過していくことがあります。バッターの打つ方向を予測して、守備シフトを組みましょう。(図-11)

### 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。
- フェアボールがフライ判定ポケットに入り、判定によりアウトになったとき。
- 三振したとき。
- 盗塁をして判定によりアウトになったとき(裏面「得点入力モード」盗塁の判定参照)。

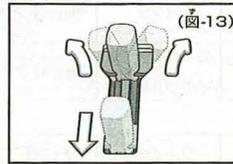
## ピッチング

### 投球



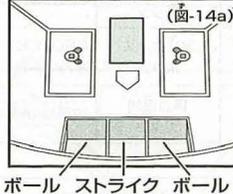
- 連続投球装置にボールを入れます。(図-12a)
- 投球レバーを引き、離すと投球できます。(図-12b)
- 投球レバーは、ゆっくり引いてください。製品の構造上、レバーを引く距離が短かったり、連続的にレバーを引いてボールを投げようとすると、ボールが出ない場合があります。※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

### 変化球



- デュアル変化球レバーは図-13のように動きます。また、軽い力で動くので、投球の際は、右手で投球レバー、左手でデュアル変化球レバーを変化させたい方向に支えながら操作してください。※右図「変化球の例」を参考に、様々な変化球を投げてみましょう。

### ストライク・ボール

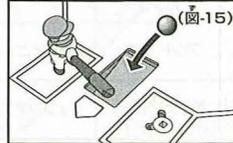


- ボールがキャッチャーポケットの真ん中に入った場合はストライク。それ以外はボールとします。(図-14a)ただし、バッターがバットを振った場合はストライクとなります。



- ボール・ストライク・アウトの各カウントはBSOカウント(図-14b)で行います。

### 消える魔球



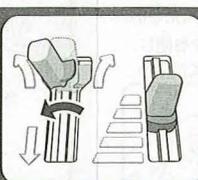
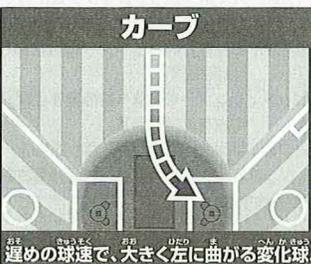
- 投球後にデュアル変化球レバーをタイミングよく引くと(図-15)ボールがバットの下の通り、バッターを空振りさせることができます。消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとします。

## 3アウトで攻守交代

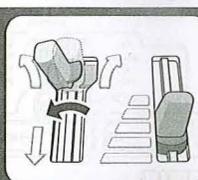
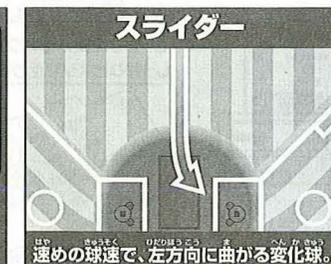
### 変化球の例

※以下は右投手を想定しています。

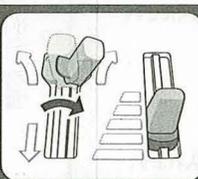
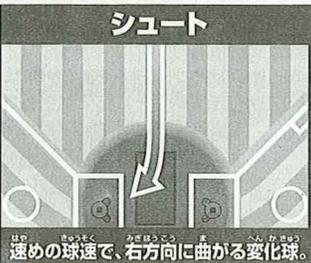
※球種はあくまでイメージで、実際の野球の変化球とは異なります。変化する角度は球速等により差が出る場合があります。



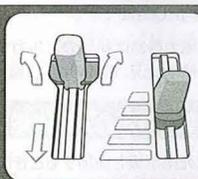
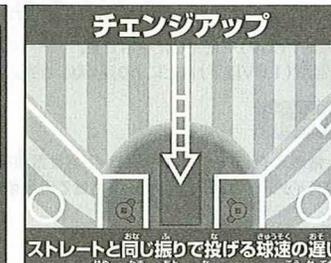
デュアル変化球レバーを左に倒し、遅めの球速で投げます。



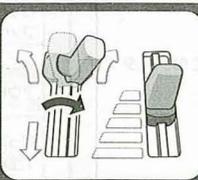
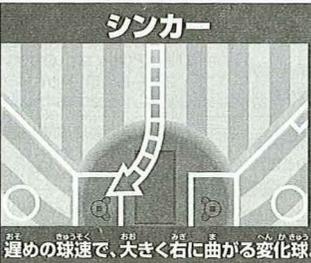
デュアル変化球レバーを左に倒し、比較的速めの球速で投げます。



デュアル変化球レバーを右に倒し、比較的速めの球速で投げます。



デュアル変化球レバーを中央位置にし、遅めの球速で投げます。



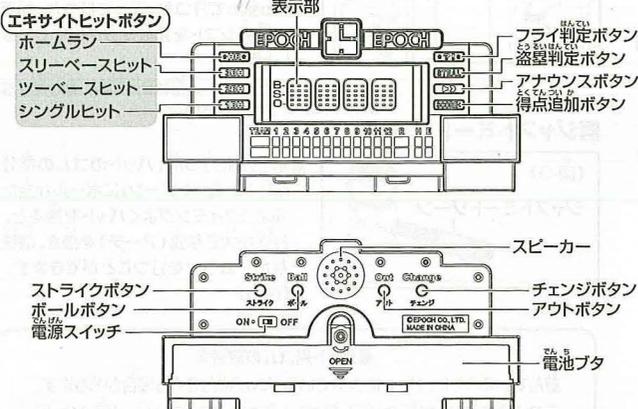
デュアル変化球レバーを右に倒し、遅めの球速で投げます。

※速球だと変化しない場合がありますので、変化球を投げる時は、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節して投げてください。

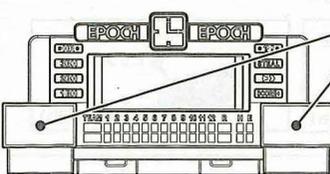
※上記以外にも、投球後、ボールが魔球板手前付近に来たタイミングに合わせて、デュアル変化球レバーを引いたり離したりすることで、バッターの手元で伸びたり、バッター付近で減速するといった、より高度な変化球を投げることもできます。また、落ちるボール(消える魔球)を組み合わせると、さらに投球バターの幅が広がります。いろいろ工夫しながら、自分の得意な変化球を見つけて、バッターと駆け引きを楽しもう!

# 電光掲示板の操作方法

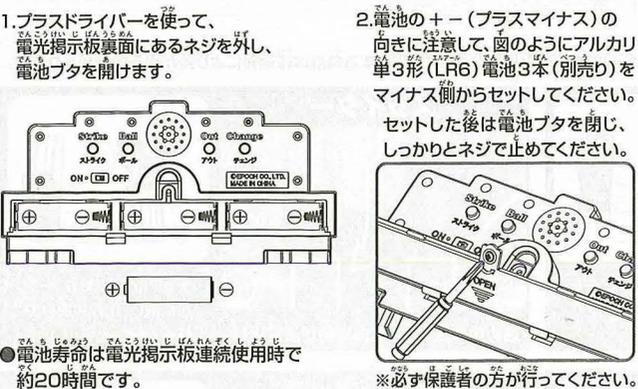
## 各部名称



## 電光掲示板用シールの貼り方



## 電池の入れ方



●電池寿命は電光掲示板連続使用時で約20時間です。

※電池寿命は新品のアルカリ電池（1.5V）を使用した場合です。使用状況、電池の種類、電池容量（1.5V以下）などにより短くなります。

## 電源の入れ方と省電力モード

電光掲示板を使用するときは、電源スイッチを「ON」へスライドさせ電源を入れます。ゲームを終了するときは、電源スイッチを「OFF」へスライドさせて電源を切ります。



※電源を切るとゲームのデータは消去されます。

電源が入ったまま約5分間何も操作せずにいると、省電力モードがはたらき、ストライク、ボール、アウト、得点、インニング等の全てのデータを保存した後、表示を消灯、サウンドを停止します。その後、何かボタンを押すと省電力に入る前のゲーム状態に復帰します。

復帰のときに押したボタンの機能は実行しません。例えば【1アウト、1ストライク、0ボール】で省電力モードとなったときアウトボタンを押して復帰しても2アウトとはならず【1アウト、1ストライク、0ボール】に戻ります。

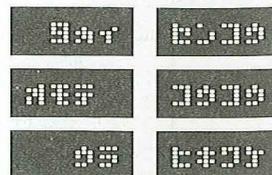
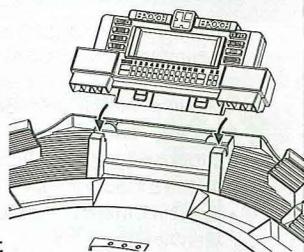
※電源は切れませんので、遊んだ後は必ず電源スイッチを「OFF」にしてください。

# 得点入力モード

## 起動：電源ON

### ゲームのはじめに

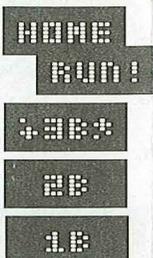
図のように電光掲示板を本体にしっかりと取り付けてください。電源を入れると、ボリューム表示に続いて「EPOCH」マークのスクロールが始まります。どれかボタンを押して得点入力モードをスタートしてください。ゲームは、通常の野球と同じように進めることができます。試合は通常、9回まで行い、9回3アウトのあと先攻・後攻どちらが勝利したが表示します。※9回オモテで後攻が勝っているときは、9回ウラは行われず、後攻の勝利となります。※コールドゲームはありません。9回が終わった時点で同点のときは延長戦となります。延長戦は12回ウラまでです。12回ウラ3アウトのあと同点のときは、引き分けとなりゲーム終了です。



### ヒット時のボタンの入力とランナーの進塁

攻撃側が入力していくボタンです。

★エキサイトヒットボタン★  
バッターがヒットを打ったときに、入った安打ポケットに対応したボタンを押してください。ヒットの内容にあわせてアニメというリアルな実況が流れます。BSカウントはクリアされます。  
※ランナー人形は手動で動かします。  
※得点は自動では計算されません。右の得点の入力の項目をご覧ください。  
※打球がフライ判定ポケットに入った時は下のフライ判定ポケットの項目をご覧ください。



### フライ判定ポケット

攻撃側が入力していくボタンです。

★デジタルフライ判定★  
アウト、2Bヒット、ホームランがランダムに判定されます。表示されたアニメーションにしたがってゲームを進めてください。  
ホームラン：出塁しているランナーの数に応じて得点追加ボタンを押して得点を追加します。  
2Bヒット：ランナーを2塁へ進めます。ホームインするランナーがいるときは得点を追加します。  
アウト：ランナーはアウトになります。BSカウントはクリアされ、0カウントが1ふえます。

### 盗塁の判定

攻撃側が入力していくボタンです。

★デジタル盗塁判定★  
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、打者の結果にしたがって盗塁判定を進めてください。  
アウトのときは0カウントが1ふえますがBSカウントはクリアされません。3回目のアウトで自動的にチェンジとなりBSカウントはクリアされます。



打者がボールを見送ったとき	BSカウントを押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	Sカウントを押した後、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、0カウントを押した後、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、デジタル盗塁判定を使うと便利です。

### BSOカウントの入力

#### ★デジタルBSOカウント★

ストライクを取ったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のBSOカウント・Sにカウントが1つふえます。3回目のストライクで自動的に0カウントが1つふえ、BSカウントはクリアされます。

ボールとなったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のBSOカウント・Bにカウントが1つふえます。4回目のボールで自動的にフォアボールとなり、BSカウントはクリアされます。

### Out

アウトを取ったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のBSOカウント・Oにカウントが1つふえます。3回目のアウトで自動的にチェンジ・攻守交代となり、BSOカウントはクリアされます。

### Change

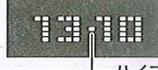
デジタルBSOカウントを使わずに一度で3アウト・チェンジにしたい（得点の記録器として使いたい）ときに押します。ワンボタンでチェンジ・攻守交代となり、BSOカウントはクリアされます。

### 得点の入力

攻撃側が入力していくボタンです。

#### ★デジタル得点入力★

得点が入ったときに、ボタンを押してください。得点はボタンを1回押すごとに1点追加されます。BSOカウントはクリアされません。先攻が攻撃のときは先攻側の得点のみ、後攻が攻撃のときは後攻側の得点のみ操作できます。



#### 入力を間違えたときは…

- SCORE+ボタンの長押しで、攻撃側の得点が1点へります。
- ストライクボタンの長押しで、ストライクカウントが1つへります。
- ボールボタンの長押しで、ボールカウントが1つへります。
- アウトボタンの長押しで、アウトカウントが1つへります。
- チェンジボタンの長押しで、攻守が1つ前へ戻ります。
- ※チェンジボタンの長押しで、攻守を1つ前へ戻したときは、BSOカウントは変化しません。さらにBSOカウントをクリアしたいときはストライクボタン、ボールボタン、アウトボタンを長押ししてください。
- ※1BHボタンを短く1回押すことでBSカウントをまとめてクリアできます。

## 各ボタンの機能

		短く1回	長押し1回
HR	エキサイトヒットボタン ホームラン	ホームランアニメとBSカウントのクリア	なし
3BH	エキサイトヒットボタン スリーベースヒット	3BヒットアニメとBSカウントのクリア	なし
2BH	エキサイトヒットボタン ツーベースヒット	2BヒットアニメとBSカウントのクリア	なし
1BH	エキサイトヒットボタン シングルヒット	1BヒットアニメとBSカウントのクリア	なし

		短く1回	長押し1回
?	フライ判定ボタン	フライ判定アニメとBSカウントのクリア "アウト"2Bヒット"ホームラン"の判定	なし
STEAL	盗塁判定ボタン	盗塁判定アニメと"セーフ"アウトの判定	なし
▶▶	アナウンスボタン	BSOカウント→インニング→得点を順に表示	なし
SCORE+	得点追加ボタン	攻撃側の得点を1点ふやす	攻撃側の得点を1点へらす

		短く1回	長押し1回
Ball	ボールボタン	ボールアニメとBカウントを1つふやす	Bカウントを1つへらす
Strike	ストライクボタン	ストライクアニメとSカウントを1つふやす	Sカウントを1つへらす
Out	アウトボタン	アウトアニメとOカウントを1つふやす	Oカウントを1つへらす
Change	チェンジボタン	チェンジアニメと攻守を1つすすめる	攻守を1つもどす ワンボタンでインニングの切り替え

# 野球盤ミニゲーム1

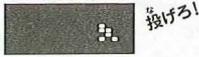
起動：1BH を押しながら電源ON

## ★ホームランレース★

ホームランを何本打てるか競ってください。  
10球勝負です!

### ●操作方法

ボタンを押してゲームスタート!  
ピッチャー画面表示中に右ボタンのどれかを1回押すとピッチャーが投球します。



バッター画面表示中に左ボタンのどれかを1回押すとバッターがバッティングします。



右ボタンのどれかを長押ししつづければ投球するとスローボールを投げることができます。さらに、ピッチャー画面表示中に長押しをやめると球速が元に戻ります。対戦するときは、スローボールを巧く使ってバッターと駆け引きしてください。

※ **GAME SET!** のあとに、ホームランの本数が表示されます。

# 野球盤ミニゲーム2

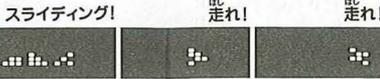
起動：2BH を押しながら電源ON

## ★盗塁ダッシュ★

ランナーが盗塁するタイムを競うゲームです。  
左右のボタンをすばやく交互に押してランナーを走らせてください。

### ●操作方法

ボタンを押してゲームスタート!  
左ボタンのどれかを1回押し離し、続いて右ボタンのどれかを1回押すとランナーが左へ1マス進みます。この操作をスライディングしたランナーが画面の左側へ消えるまで繰り返します。



左右のボタンを同時にボタンを押してもランナーは走りません。必ず交互にボタンを押してください。

※ **GAME SET!** のあとに、タイムが表示されます。

# 野球盤ミニゲーム3

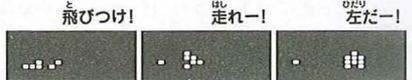
起動：3BH を押しながら電源ON

## ★100本ノック★

飛んでくる打球をキャッチしていくゲームです。  
何球キャッチできるか競ってください。  
5球ミスをするか100球キャッチすると終了です。

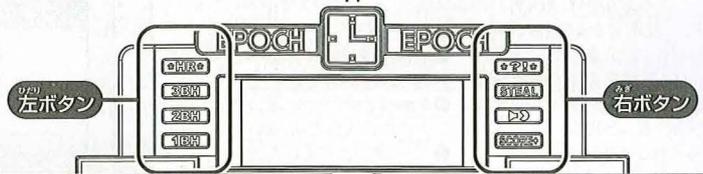
### ●操作方法

ボタンを押してゲームスタート!  
左ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが左へ1マス動きます。右ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが右へ1マス動きます。



2マス以上離れたところにボールが飛んできたときは、ボールが飛んできた方向に2回ボタンを押します。

※ **GAME SET!** のあとに、キャッチした球数が表示されます。



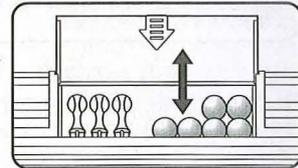
## 音量が大きいときは…

音量を調節したいときは得点入力モードやミニゲームを起動するときに、チェンジボタン、アウトボタン、ボールボタンのいずれかのボタンもいっしょに押しながら電源を入れます。

音量0 (無し)	ボール	+ ON	→	Val.0
音量1 (小)	アウト	+ ON	→	Val.1
音量2 (中)	チェンジ	+ ON	→	Val.2
音量3 (最大)	押さない	+ ON	→	Val.3

## 遊び終わったら…

●遊び終わったらボールとカウントピンを収納ボックスにしまってください。



## 故障かな?と思ったときは…

●音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなどの症状が出る場合があります。このよう場合はいったんすべての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。

### —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。本体は、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用意しております。

- 「ボールセット(6コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
- 「スラッガー人形(右打ち)・(左打ち) (いずれか1コ)」郵便切手640円分(消費税含む)
- 「ピッチャー人形(1コ)」郵便切手200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)
- 「バット用ゴム(3コ)」郵便切手200円分(消費税含む)

ご希望の方は、「野球盤メガスラッガー(部品名、「スラッガー人形」の場合は右打ち・左打ちのいずれかを追記) 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

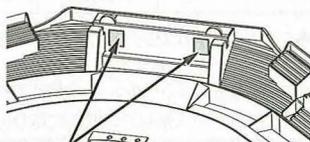
発売元 EPOCH 株式会社 エポック社  
東京都台東区駒形2-2-2

© 2012 EPOCH CO., LTD.

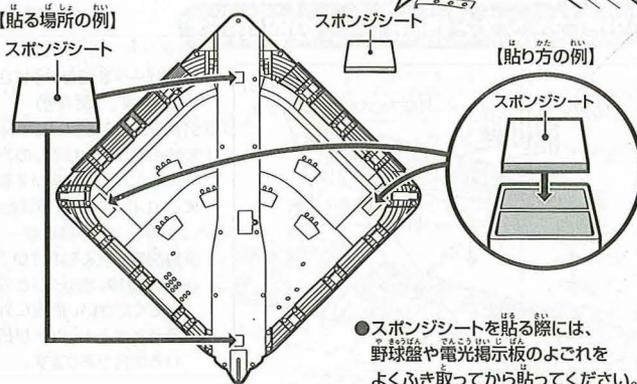
## 野球盤がガタつくときは…

●温度・湿度・直射日光などの環境条件により、本体や電光掲示板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、

【貼る場所・貼り方の例】を参考に、付属のスポンジシートを野球盤裏側の反っている部分や電光掲示板のガタつきが大きい場所に貼り調節してください。



スポンジシート 【貼り方の例】



●スポンジシートを貼る際には、野球盤や電光掲示板のよごれをよくふき取ってから貼ってください。