



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、この取扱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。

警告(けいこ) 保護者の方へ、必ずお読みください。 小さい部品、小球があります。誤飲・窒息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。

注意(ちゅうい) 本体の盤面に磁石を使用しないでください。磁気カードなどの磁気記録の製品、パソコン、スマートフォン、携帯電話などは絶対に近づけないでください。

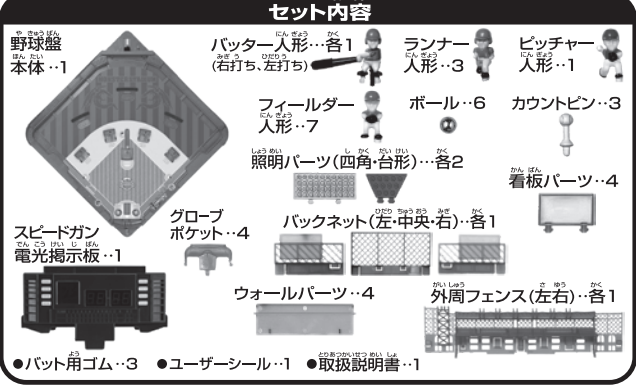
●本体の盤面に磁石を使用しないでください。磁気カードなどの磁気記録の製品、パソコン、スマートフォン、携帯電話などは絶対に近づけないでください。

●透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する危険があります。

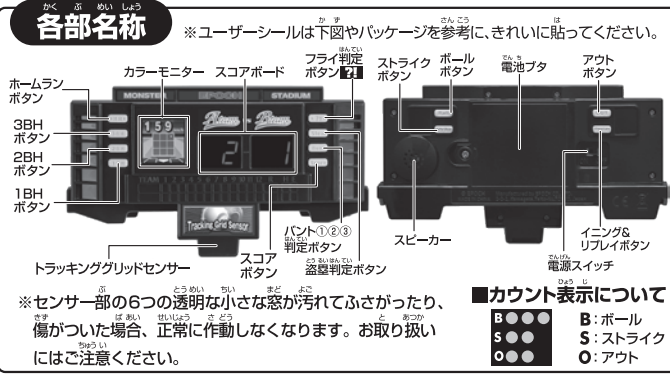
●電池の誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。 ●二次電池(充電式電池)は、絶対に使用しないでください。

●製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合があります。

●使用上の注意 ●製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合があります。



スピードガン電光掲示板の操作方法



各部名称

ホームランボタン、3BHボタン、2BHボタン、1BHボタン、カラモニター、スコアボード、フライ判定ボタン、ストライクボタン、ボールボタン、電池ボタン、アウトボタン、トラッキンググリッドセンサー、スコアボタン、盗塁判定ボタン、スピーカー、インニング&リプレイボタン、電源スイッチ

●センサー部の6つの透明な小さな窓が汚れてふさがったり、傷がついた場合、正常に作動しなくなります。お取り扱いにはご注意ください。

●カウント表示について B: ボール S: ストライク O: アウト

電池の入れ方

①プラスドライバーを使って、スピードガン電光掲示板裏面にあるネジを抜き、電池ボックスを開けます。

②電池の+、-の向きに注意して、図のようにアルカリ単3形(LR6)電池3本(別売り)をマイナス側からセットしてください。

●電池寿命はスピードガン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。

電源の入れ方と省電力モード

●スピードガン電光掲示板を使用する時は、電源スイッチを「ON」へスライドさせ電源を入れます。ゲームを終了する時は、電源スイッチを「OFF」へスライドさせて電源を切ります。

●電源が入ったまま約5分何も操作せずにいると、省電力モードがはたらき、ボール・ストライク・アウト・得点・インニングなど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。

●電源が入ったまま約5分何も操作せずにいると、省電力モードがはたらき、ボール・ストライク・アウト・得点・インニングなど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。

ゲームの始めに

●図のように、スピードガン電光掲示板を野球盤にしっかりと取り付けてください。

●電源を入れてください。 ●電源を入れたとボリューム表示に続いて、下記の順番で画面が自動的に流れます。

●インニング&リプレイボタン(Replay)でインニング設定をします。

●5または9インニングを選んだ場合 5インニング(ファイニング)までゲーム内容を入力していきます。

●9インニングを選んだ場合 9インニングまでゲーム内容を入力していきます。

●インニング&リプレイボタン以外のボタンを押すと「リプレイボール」の合図でスタートします。

音量を調節したい時は...

音量が大きい時はスピードガン電光掲示板の電源を入れる時に、MUTE(無し) ボタンを押すと電源がオフになります。

●音量を調節したい時は... MUTE(無し) ボタンを押すと電源がオフになります。

BSOカウントの入力

●BSOボタン ボールボタン ストライクボタン アウトボタン

●ボールボタン(Ball) ボールとなった時に、[Ball]ボタンを押します。

●ストライクボタン(Strike) ストライクとなった時に、[Strike]ボタンを押します。

●アウトボタン(Out) アウトとなった時に、[Out]ボタンを押します。

●得点の入力 スコアボタンを押して、スコアを入力してください。

●スコアボタン(Score) 得点が入った時に、スコアボタン(Score)を押してください。

●リプレイ再生 ホームラン・ヒット・スチール・バントのアニメーションが流れた直後に、インニング&リプレイボタン(Replay)を押すと同じアニメーションを繰り返し見ることが出来ます。

●BSOの各ボタンとスコアボタンを押し間違えた時は... 各ボタン説明の「押し間違えた時は」をご覧ください。

ホームラン・ヒット時のボタン入力とランナーの進塁

●ホームランボタン(HR) バッターがホームランを打った時に、ホームランボタン(HR)を押すと、ホームランの内容に合わせたアニメーションといろいろな実況が流れます。

●シングルヒット(1BH)・ツーベースヒット(2BH)・スリーベースヒット(3BH) ボタン バッターがヒットを打った時に、に入った打球ポケットの安打に応じて

●フライ判定ポケット(FLY) 打球ポケットのFLYに打球が入った時は、FLY判定ボタンを押すと、アウト・シングルヒット・ツーベースヒット・ホームランの中からランダムにデジタル判定され、内容に合わせたアニメーションと実況が流れるので、それにしたがってゲームを進めてください。

盗塁判定

●盗塁判定ボタン(Steal) 塁上にランナーがいる時に盗塁したい時は、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」宣言をします。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

盗塁判定

●盗塁判定ボタン(Steal) 塁上にランナーがいる時に盗塁したい時は、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」宣言をします。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

盗塁判定

●盗塁判定ボタン(Steal) 塁上にランナーがいる時に盗塁したい時は、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」宣言をします。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

●盗塁判定「セーフ」 盗塁成功です。ランナーは1つ進塁できます。

●盗塁判定「アウト」 盗塁失敗です。ランナーはアウトになります。

故障かなと思った時は...

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

●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。

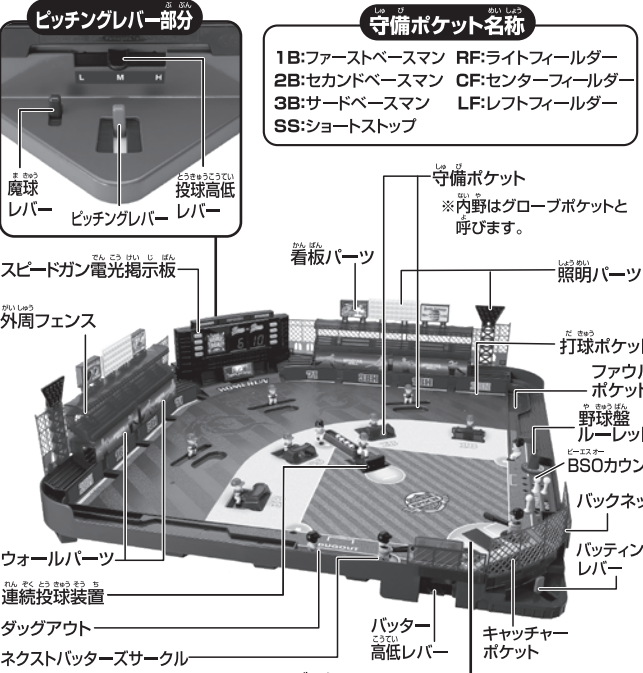
●音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなどの症状が出る場合があります。

●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。

野球盤の基本ルールは裏面へ!

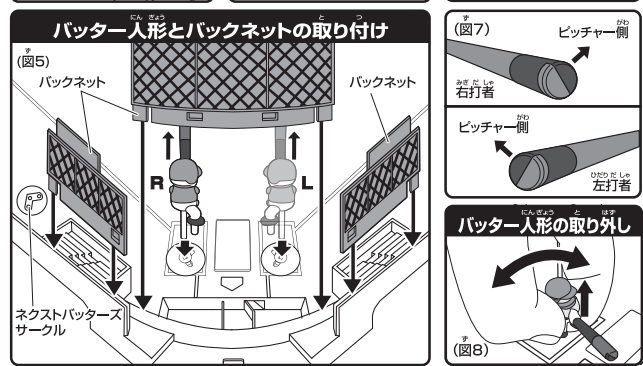
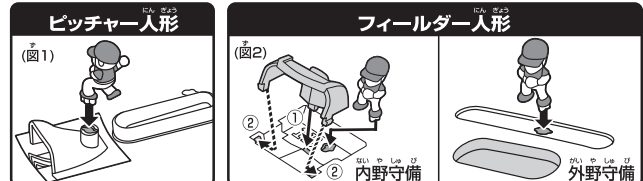


各部名称



ゲームを始める前に

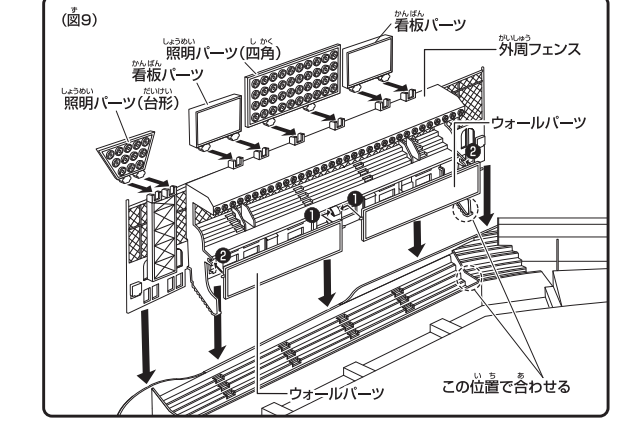
- 野球盤を傾斜のない平らな場所に置きます。
- 下の(図1)~(図3)のように、ピッチャー人形を連続投球装置の穴に、フィールダー人形を守備ポケットの穴に、ランナー人形をダッグアウトの穴にそれぞれさしこみます。
- 内野守備のグローブポケットは(図2)のように、①穴にさした後、②ツメを両側の穴にさしこみます。
- カウントピンをBSOカウントの左の穴にさしこみます。(図4)
- バックネットをキャッチャーポケットのうしろに取り付けます。(図5)
- 左右のどちらかのバッター人形を運び、バットをセンター方向に向けてバッターボックスに取り付けます。(図5)
- もう1体はネクストバッタースサークルにさしこみます。(図6)



- バッター人形をさしこむ時は、ボールをミートする位置でバットのゴムの部分がピッチャー側を向くようにしてください。(図7)
- 右打者「R」、左打者「L」の記号はバッター人形の体に記載しています。
- バッター人形は2体同時にバッターボックスに付けしないでください。
- バッター人形を取り外す時は、人形の足元をしっかり持って左右に動かしながら取り外してください。(図8)

本体周辺パーツの取り付け

- ウォールパーツを外周フェンスに取り付けます。(図9)
- ①円柱のでっぱりを片側を中央側の穴にさしこみます。
- ②もう片側を「カチッ」と音がするまでさしこみます。
- ③照明パーツ、看板パーツを(図9)のようにさしこみます。
- ④外周フェンスのツメで本体を挟むように、矢印の方向に「カチッ」と音がするまでさしこみます。
- ⑤反対側も同じように取り付けます。
- ⑥本体の中央にスピードガン電光掲示板を取り付けて準備完了です。



ウォールパーツの開閉

- ウォールパーツを開くことができます。
- ①本体から外周フェンスを取り外します。
- ②矢印の方向にウォールパーツを「カチッ」と音がするまで回転させます。(図10)
- ③外周フェンスを再び本体に取り付けます。

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、万が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。構造上分解する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をお願い致します。

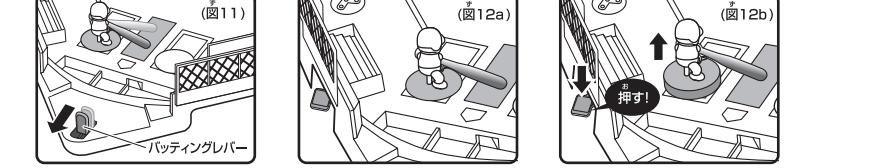
補充用部品として下記をご用意しております。

- ボールセット(6コ)：郵便切手200円分(消費税含む)
 - バッター人形(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3Dエモスタココントロール(部品名、バッター人形)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(祝日及び弊社休日を除く)10時～12時、13時～17時

攻撃

1 バッティング

- バッティングレバーを引いて構え、レバーをはずすと、人形がバットをスイングします。(図11)
- 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。
- バッター高低レバーの上げ下げで、バッターの高さが変わります。レバーの操作で高い球にも低い球にも対応できます。(図12a)(図12b) ※バッター高低レバーは右打席と左打席、両側にあります。



2 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。

- ホームラン
 - 打球がウォールパーツを越えて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。
 - (図9)のようにウォールパーツが閉じている時に、打球がウォールパーツに当たってグラウンドにはね返った場合はホームランになりません。
 - (図10)のようにウォールパーツが開いている時に、打球が外周フェンスに当たってグラウンドにはね返った場合はホームランになります。
- エンタイトルツーベースヒット
 - 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時は2塁打になります。

3 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

1 守備

- 外野守備はフィールダー人形を左右に動かすことで、守備位置を移動することができます。(図21)
- 内野守備は守備シフトを変更することはできませんが、特別なグローブポケットを備えているのでゴロ球のほか、フライ球にも対応しています。(図22)

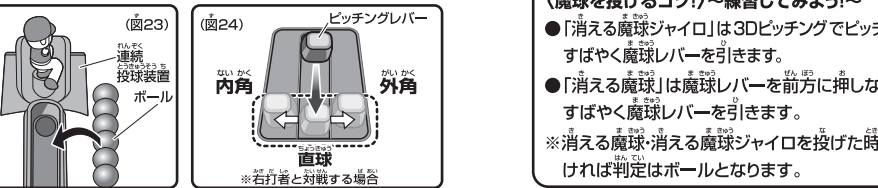


2 アウト

- フェアボールがグローブポケット(1B, 2B, 3B, SS)や守備ポケット(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。
- フェアボールが「L」に入り、判定によりアウトになった時。
- 三振した時。

3 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23)
- ②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24)
- ③レバーをはずすと直球を投げることができます。
- ④ボールをセットした後、レバーを左右に動かせば外角・内角へ投げることもできます。(図24)



野球盤の遊び方

判定機能

- 打球が以下のような状態になった時はルーレットを回して判定します。
- 1BH:1塁打, 2BH:2塁打, OUT:アウト, DP:ダブルプレイ(ランナーがいない場合はアウト)です。
- 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。
- フィールダー人形などに当たってファウルラインの外に出た場合。(図13)
- フェアボールが打球ポケットの「L」に入った場合。
- ボールがフェアかファウルかどちらか判定がむずかしい場合。

2 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、ランナー人形を各塁の穴にさしこんでください。(図14)
 - 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15)

3 ファアボールの場合

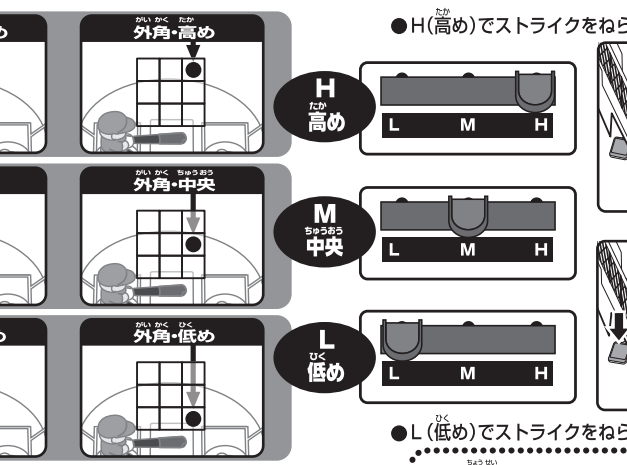
- 塁の詰まっている時: 塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
- 例) 2塁と1塁のランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図16) 1塁にはバッターのかわりに、新しくランナー人形をさしこみます。
- 塁の空いている時: 進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。
- 例) 3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図17)

3アウトで攻守交代です。

1 ピッチング (図25)

3Dピッチング 投げ方

- ピッチングレバーをまっすぐ引いてそのまま投球すると、ボールが空中を飛び回る(3Dピッチング)になります。
- ※3Dピッチングは、スピードガン電光掲示板の投球(速度・コース)計測に対応した投球スタイルです。
- ※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ずす位置を調整して投げてください。以下は、右打者を想定しています。
- ※投球高低レバーを高さを3段階に変更できます。H(高め)、M(中央) L(低め)と併せピッチングレバーの左右位置で9コースのストライクが投げられます。



2 消える魔球ジャイロ・消える魔球

- 投球後に魔球レバーをタイミングよく引くと(図27)、ボールがバットの下を通り、バッターを空振りさせられます。
- (魔球を投げるコツ!)~練習してみよう~
- 「消える魔球ジャイロ」は3Dピッチング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」は魔球レバーを前方に押しながら直球で投球した後、すばやく魔球レバーを引きます。
- ※消える魔球・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。

※下記は電光掲示板を使用しない場合の基本的な遊び方です。電光掲示板を使用する場合は表面を読んで遊んでください。

1 打席の切り替え

- 攻撃の途中で相手に「タイム」をかけて打席を変更することができます。左右どちらかのバッター人形を選んでバッターボックスにつけかえることで、右打ちと左打ちを切り替えることができます。(図18)
- ※バッター人形は2体同時に付けしないでください。

2 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19)

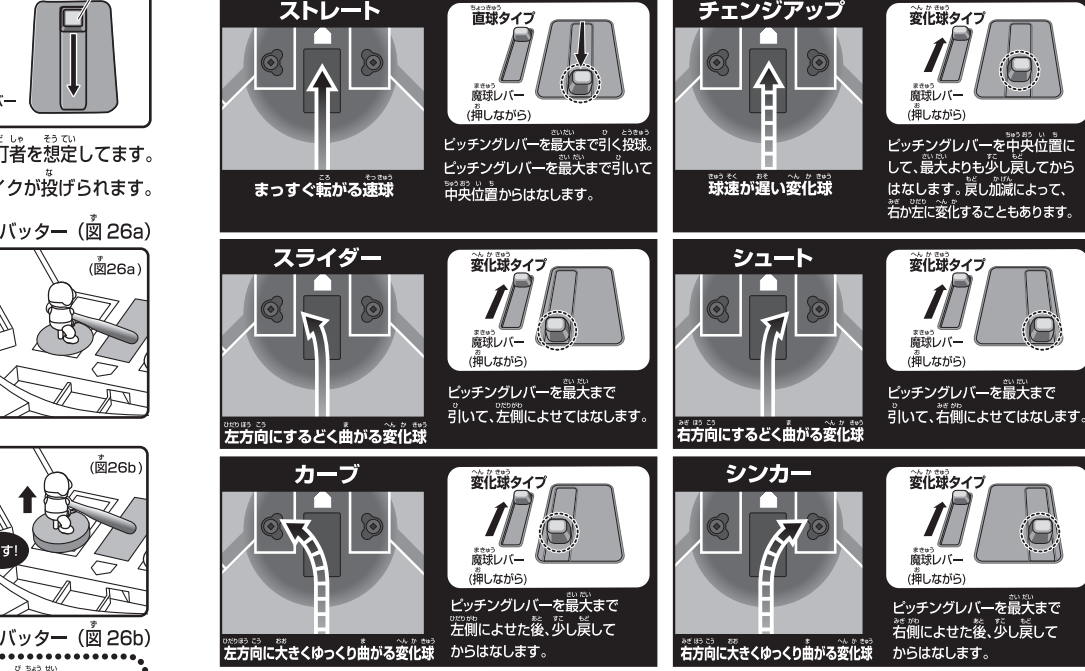
3 バット用ゴムの取り替え

- 遊んでいるうちに、バットに付いているゴムが痛んで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替えてください。(図20)
- ※ゴムのせまい方の穴にバットをさしこんでください。また、無理にさしこむとゴムがちぎれてしまう場合があります。さしこむ時は、ゆっくりと少しずつさしこんでください。

クラシックスタイル 投げ方

- 魔球レバーを前方へ押しながら投球すると、ボールが軌道が変化し、クラシックスタイルに切り替わります。

- ※クラシックスタイルは、スピードガン電光掲示板の投球(速度・コース)計測には対応していません。
- ※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ずす位置を調整して投げてください。
- ※以下は、右打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。



2 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29)
- ※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ってしまった場合。
- 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30)

スピードガン電光掲示板の使い方は表面へ!