

—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が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)

・「バット(1コ)」郵便切手200円分(消費税含む)

・「バット・ボールセット(バット(1コ)、ボールセット(6コ))」郵便切手300円分(消費税含む)

・「人形セット(ピッチャー(1コ)、ランナー(3コ)、フィールダー(7コ))」郵便切手300円分(消費税含む)

ご希望の方は、「野球盤クラシック〇〇(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

エポック社の

野球盤クラシック

BASEBALL GAME CLASSIC



対象年齢5才以上

とりあつかい せつ めい しょ

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、パン
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。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取り扱い
はしないでください。
- 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、バット
やピッチャーなどの人形、連続投球装置、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。
- ボールが詰まる原因になりますのでボールは必
ず連続投球装置上部から入れてください。
- 本体盤面を硬い物などで傷を付けた、たた
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。

もくじ

●はじめに

セット内容・各部の名称……………4

ゲームの準備……………5

●遊び方とゲームルール

ピッチング……………6、7

バッティング……………8

守 備……………9

進 塁……………10、11

盗 塁……………12

●付 録

スポンジシートの貼り方……………13

得点表……………14、15

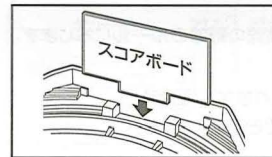
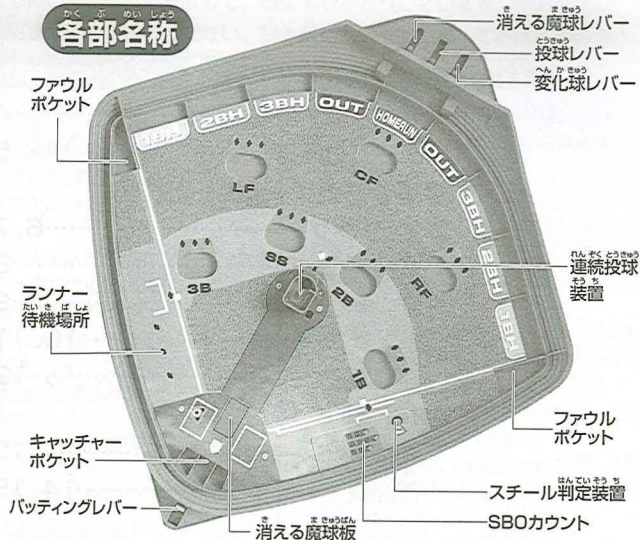
セット内容

- 本体……………1
- スコアボード…1
- バット……………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
- 取扱説明書………1

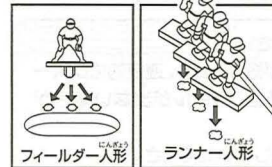
守備ポケット名称

- 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

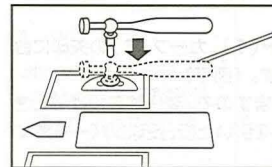


(図-1)



(図-2a)

(図-2b)



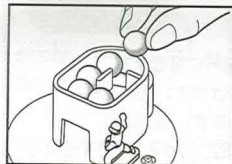
(図-3)



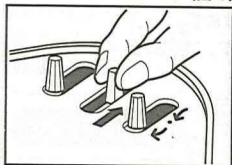
(図-4)

①ゲームの準備

- ゲーム盤を、傾斜のない平らな場所に置きます。
- スコアボードを図のように取り付けます。(図-1)
- 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できます。
- ランナー人形を待機場所に取り付けます。(図-2b)
- バット、ピッチャー人形を取り付けます。
盤面の穴にあわせて差しこみます。(図-3、図-4)



(図-5)



(図-6)



(図-7)

■ピッチング ※基本ルールは実際の野球のルールに準じます。

●ボールのセット

連続投球装置の上からボールを入れます。(図-5)

投球レバーを引き、はなすと投球できます。(図-6)

投球レバーは、ゆっくり引いてください。

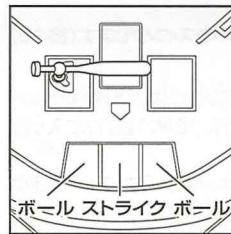
製品の構造上、レバーを引く距離が短かったり、連続的にレバーを引いてボールを投げようとする、ボールが出ない場合があります。

※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

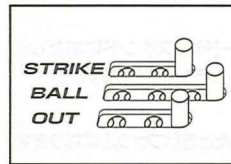
●変化球

変化球レバーを直球(・)、シュート(↑)、カーブ(↵)の矢印に合わせて投げるボールが変化します。(図-7)

※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投げてください。



(図-8)



(図-9)

●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-8)

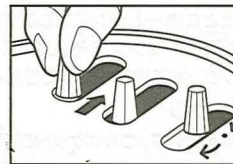
ただし、バッターがバットを振った場合はストライクとなります。

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

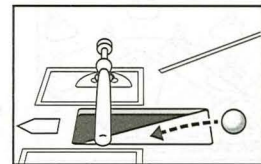
●消える魔球

投球後に消える魔球レバーをタイミングよく引く(図-10)とボールがバットの下を通り、バッターを空振りさせることができます。(図-11)

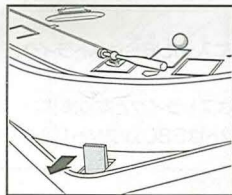
消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとします。



(図-10)

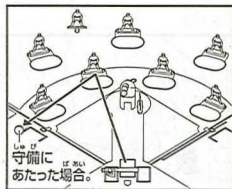


(図-11)



(図-12)

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



(図-13)

■バッティング

バッティングレバーを引いてはなすと、バットをスイングします。(図-12)

●ヒット

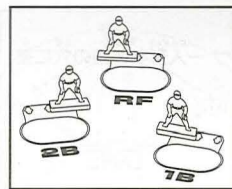
- フェアボール（ファウルグラウンドを通過しない打球）がヒットのポケット（3BH:3塁打、2BH:2塁打、1BH:1塁打）に入った場合、それぞれのヒットになります。
- フェアボールが安打ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合、これを1塁打とします。
- フェアボールが守備の人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図-13)

●ホームラン

- HOMERUNポケットに入っ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。



(図-14)

※流し打ちに備えて、1・2塁間を詰めた守備シフト。

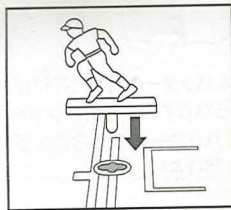
■守備

●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-14)

●アウト

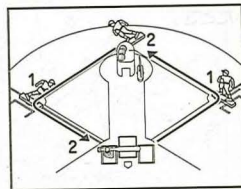
- フェアボールが守備ポケット（1B、SS、LFなど）に入ったとき。
- フェアボールが外野フェンスポケットのアウト（OUT）に入ったとき。
- 盗塁をしてルーレットでアウトになったとき。
(盗塁についてはP.12参照)
- 三振したとき。



(図-15)

●進塁

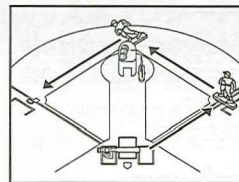
打者やランナーが進塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-15)



(図-16)

●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)



(図-17)

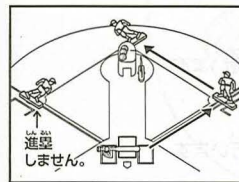
●フォアボールの場合

- 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。

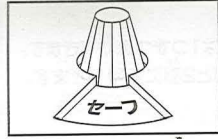
(図-17)

- 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-18)



(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、以下の条件でスチール判定装置(図-19)を回して行います。

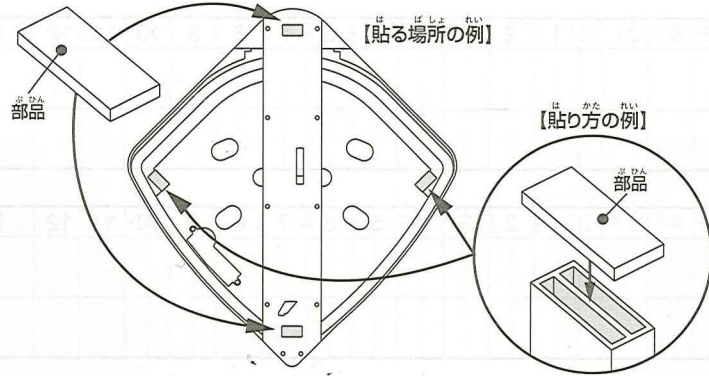
※ルーレットを回す要領で、つまみを強く回転させます。

- 打者がボールを見送ったとき…カウントを表示した後に盗塁判定を行います。
- 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、盗塁判定を行います。
- 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、盗塁判定を行います。
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、盗塁判定を行います。
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、盗塁判定を行います。
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、スチール判定装置を使うと便利です。

① スポンジシートの貼り方

- ◎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、付属の部品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。
- 部品を貼る際には、ゲーム盤のよごれをふき取ってから貼ってください。



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

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