

野球盤 **スゴバ**

BASEBALL GAME

対象年齢5才以上 **取扱説明書**

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。



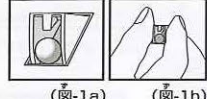
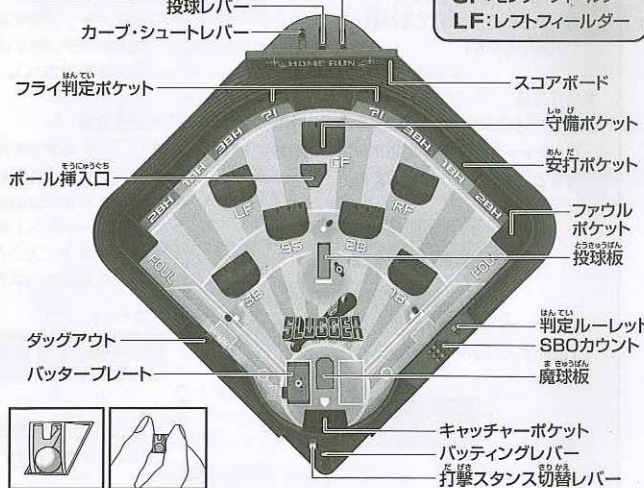
- 小さな部品、小球があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 本体の盤面に磁石を使用しています。フロッピーディスク、磁気カード、ビデオテープなどの磁気記録の製品、パソコンなどには絶対に近づけないでください。
- この製品には小型の磁石が含まれています。磁石を飲み込んだ場合、腸壁を超えてくつき、深刻な感染症を起す恐れがあります。万一磁石を飲み込んだ場合には、すぐに医師の診察を受けてください。
- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 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、外周フェンス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しないでください。
- 付属のボール以外のものを飛ばさないでください。
- 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。
- 《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください》
- 充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- 電池は、必ず-(マイナス)側を先に入れ、+(プラス/マイナス)を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池を外してください。
- ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。
- 万一、電池からもれた液が自に入ったときは大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いたときは水で洗ってください。

野球盤 基本ルール

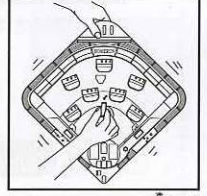
本体だけで遊ぶ

- 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-1a) (図-1b)



(図-1c)

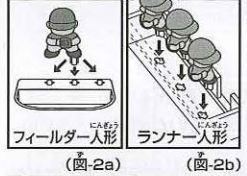
- **打球板にボールがつかまったときは**
- 打球が弱すぎた場合や連続打球がうまくいかなかったとき、盤上にボールが打ち出されずに、打球板内につまる(打球板が下がらず、打球レバーが動かなくなる)ことがあります。(図-1a)
 - その場合は電光掲示板を取りはずし、打球口に手を添えて(図-1b)バッター側を下にして傾けてゲーム盤を2~3回回って(図-1c)つまったボールを取り除いてください。

使用上の注意

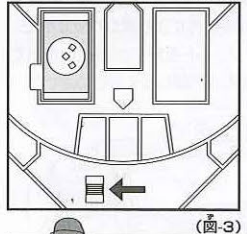
- 製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる。出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合がありますので、その場合は全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。
- パート先端のゴムが無い状態では遊ばないでください。
- パート先端のゴム部品が破れた場合は、予備の部品と交換してください。
- 傾斜のない平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があるとボールが正常に打ち出せない場合があります。
- 破損・故障・変形の原因となりますので、電光掲示板やスラッガー・ピッチャーなどの人形、打球板、バッタープレート、ボール挿入口、魔球板、外周フェンス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けたら、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。
- 防水性はありません。水にぬらさないでください。
- 電池を廃棄する場合は、各自自治体の条件に従って廃棄してください。
- 破損、変形した場合は、遊ばないでください。

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。
- フィルター人形を7人取り付けます。(図-2a)
※フィルター人形は位置を選んで取り付けることができます。
- ランナー人形をダッグアウトに取り付けます。(図-2b)
- 打撃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)
- スラッガー人形、ピッチャー人形を取り付けます。上半身を図の向きに回転させて盤面の穴にあわせて差し込みます。(図-4、図-5)
※スラッガー人形はスクエアスタンスの状態(図-17c参照)で差し込んでください。



(図-2a) (図-2b)



(図-3)



(図-4)



(図-5)

セット内容

- 本体...1
- スラッガー人形...1
- ピッチャー人形...1
- ボール...6
- ランナー人形...3
- フィールダー人形...7
- 外周フェンス...2
- 電光掲示板...1
- 照明パーツ...2
- 電光掲示板用シール
- バッター用ゴム...3
- 取扱説明書
- スポンジシート...1

外周フェンスと照明パーツの取り付け

照明パーツを外周フェンスに取り付け、外周フェンスのツメで本体を挟んでください。(図-6)

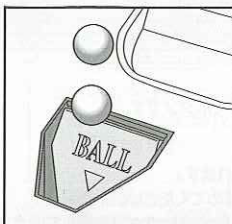
※外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。

この位置で合わせる

(図-6)

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。

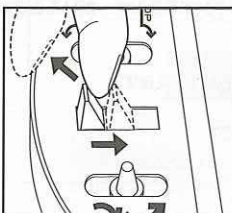


(図-7)

■ピッチング

●ボールセット

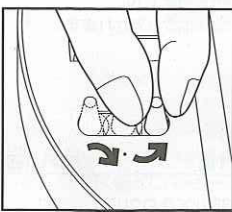
ボール挿入口からボールを入れます。(図-7)
ボールは6個全て入ります。



(図-8)

●投球のしかた

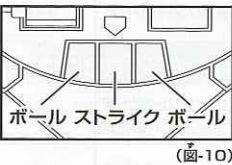
①投球レバーを一番後ろまで引きます。
②投球レバーの上側に指をすべらせるようにし、レバーから指をはなします。(図-8)
この時、レバーをはなす位置を少し戻すとボールのスピードを遅くすることができます。
※戻しすぎると投げられません。うまく調整しましょう。



(図-9)

●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とボールが変化します。(図-9)
※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遅いボールを投げましょう。

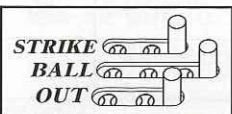


(図-10)

●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-10)
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。

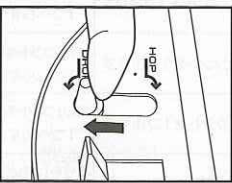
※ストライク、ボール・アウトの各カウントはSBOカウント(図-11)で行います。



(図-11)

●消える魔球

投球後に魔球レバーをタイミングよく引く(図-12)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-13)
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。

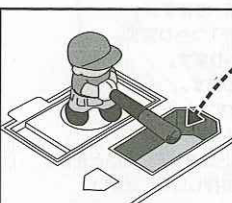


(図-12)

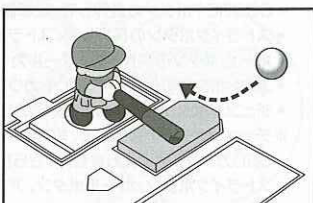
●雷神球(ライジングボール)

投球後に魔球レバーをタイミングよく前に押しす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。(図-14)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。

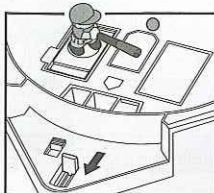
※投球したボールのコースやスピードによって、ボールの跳ね上がり方が変わります。



(図-13)



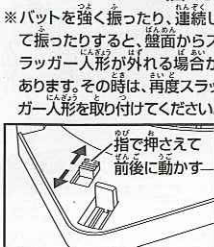
(図-14)



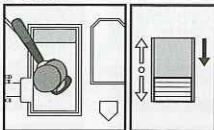
(図-15)

■バッティング

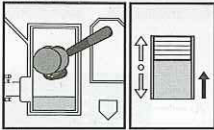
バッティングレバーを引いて構えます。レバーをはなすと、人形がスイングします。(図-15)



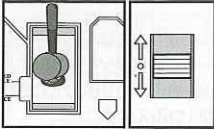
(図-16)



(図-17a)



(図-17b)



(図-17c)

●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スラッガー人形が打席の前後に動きます。(図-16)
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。

※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-17a)

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:ボールを引きつけて打ちやすい。
・デメリット:魔球に対応しにくい。

●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-17b)

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:魔球に対応しやすくなる。
・デメリット:バットが振り遅れやすい。

●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-17c)

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。



(図-18)

●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、打球が弧(アーチ)を描くホームランを打つことができます。(図-18)



(図-19)

●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。

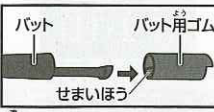
フェアボールが守備の人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図-19)

・フェアボールがフライ判定ポケット(?)に入った場合は判定ルーレットを回して、打球の結果を判定します。
セーフの場合...2塁打
アウトの場合...アウト

●ホームラン・打球が直接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。
・打球が直接スコアボードや、スタンド、外周フェンス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。

●エンタイトル2BH・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2塁打になります。

●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。



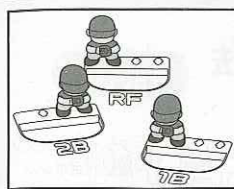
(図-20a)



(図-20b)

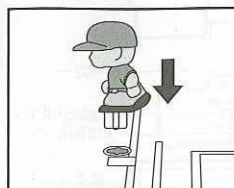
●バット用ゴムの取替え

遊んでいるうちに、バットにつ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換えてください。(図-20a)
※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。



(図-21)

※流し打ちに備えて、1・2塁間を詰めた守備シフト。



(図-22)

●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-21)

●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、判定ルーレットでアウトになったとき。
盗塁をして判定ルーレットでアウトになったとき。
三振したとき。

●進塁

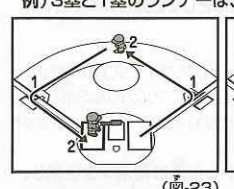
打者やランナーが進塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-22)

●ヒットの場合

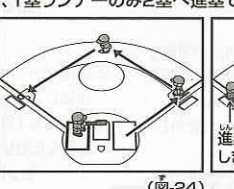
その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。
例)ランナーが2塁にいて、2塁打を打った場合、ランナーはホームインできます。(図-23)

●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-24)
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-25)



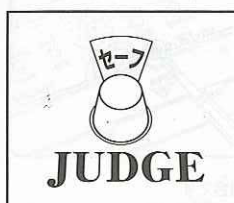
(図-23)



(図-24)



(図-25)



(図-26)

●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-26)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。

野球盤ミニゲーム1

音量を調節したいときは、チェンジボタン音量2(中)、アウトボタン音量1(小)、ボールボタン音量0(無し)のどれかを押しながら起動します

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

●操作方法
[SCORE] 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

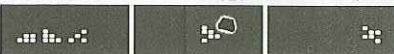
★盗塁ダッシュ★

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ランナーを走らせてください。

●操作方法

●操作方法
[SCORE] 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。

スライディング! 走れ! 走れ!



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

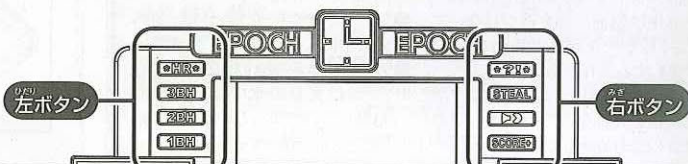
●操作方法
[SCORE] ボタンを押してゲームスタート!
左ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが左へ1マス動きます。右ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが右へ1マス動きます。

飛びつけ! 走れ! 走れ!



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。

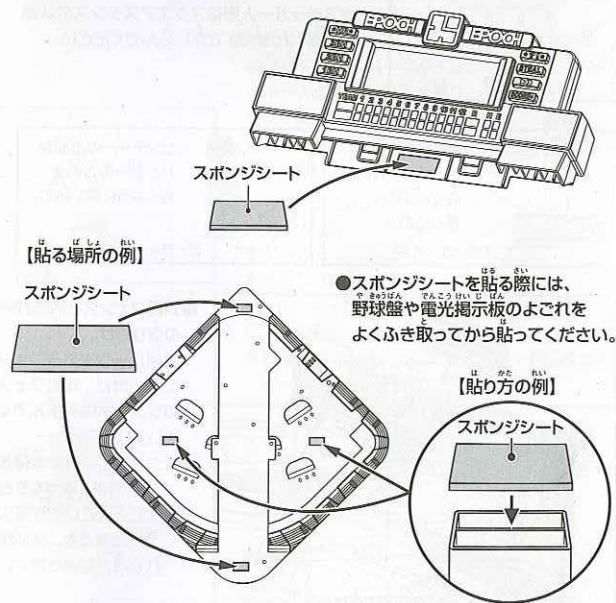
※ **GAME SET!** のあとに、キャッチした球数が表示されます。



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。

◎温度・湿度・直射日光などの環境条件により、野球盤や電光掲示板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、【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。



—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)
- 「スラッガー人形(1コ)、バット用ゴム(3コ)」郵便切手600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)
- 「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、「野球盤スラッガー〇〇(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。部品の発送料・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