

本格的な野球を
楽しめる！

トランプ野球

監督となり
勝利に導け！

2人用 90~120分

【説明書】

★「トランプ野球」の内容物

【ページ:1】

- 表紙 ●球場ボード ●スコアボード ●サイコロ:2個 ●トランプ:52枚(Jokerは使いません)→別売り！
- 説明書(本紙) ●選手カード:120枚 ●オマケ選手カード:30枚 ●ブランクカード:30枚(オリジナル選手作成用)
- 守備位置マーカー:18枚(赤青各9種) ●打順マーカー:2枚(赤青) ●走者マーカー:12枚(赤青各6枚)
- 攻撃マーカー:1枚(ボール&バットマーク) ●得点マーカー:2枚(赤青) ●アウトカウントマーカー:2枚(赤色の丸)

★「トランプ野球」のルール

■ルール概要

ルールは基本的に野球と同じです♪1試合9イニングを行います。延長ルールはありません。
1打席単位で処理するため、野球の醍醐味を味わえながらも、とてもテンポ良く遊べます♪
(このためボール、ストライクのカウントはなく、アウトカウントのみ存在します。)
(野球の基本的なルールの部分は割愛しています。ご了承を！)(ベンチ入り人数変更などのルールアレンジ推奨です♪)

■選手カードの説明

本作では120枚の選手カードが登場します♪(投手45枚、野手75枚)
(注:後述のルールを読まないとかかりにくい部分もあります。)

守備位置能力[投]以外を守備位置[投]に
してしまうと守備(投球)ができず不戦敗です！
不戦敗を避けるため、ただちに
リリーフ投手を送りましょう♪

大炎 上	外投
熱血！ 2年目 若手！	根性だ！
♠ +2	♣ +1
♦ -4	♥ -4
スタミナ:12枚	回復+2枚
軽い球:飛距離+1	
ミート 2枚	パワー +1
左打	走力 5
	守備 2
チャンス+1枚	
代打+1枚	

守備位置能力(得意な守備位置です。)
守備位置には[-][二][遊][三][左][中][右][捕][投]の9種類があり、
対応する守備位置能力を持っていない選手が守った場合は、守備力0と扱います。
(注:守備位置[左][中][右]は守備位置能力[外](外野手)が対応します。)
(注:守備位置[-][二][遊][三]は守備位置能力[内](内野手)でも対応できます♪)
また、守備位置[投]のみ、必ず守備位置能力[投]がないと守備(投球)が出来ません！

投手能力:トランプのマークは以下の球種を表現しており、
+4~-4(未習得)、-8(四球多め)などで能力値を表現しています。
♠ スペード 直球(ストレート) ♣ クラブ 斜めの変化球(カーブなど)
♦ ダイヤ 横の変化球(スライダーなど) ♥ ハート 縦の変化球(フォークなど)
スタミナ(投手手札の初期枚数かつ上限枚数)や特殊能力もあります♪

野手能力:ミート→バットをボールに当てる能力です♪(1~5枚など)(打者手札の枚数)
パワー→バットでボールを飛ばす能力です♪(+0~+5など)
走力→足の速さです♪(1~5など)
守備→守備力(守備の上手さ)です♪(1~5など)
特殊能力もあります♪

ミートが増減したら、
打者手札に反映します。
ただしミート0枚以下は
打者手札1枚とします♪

※左打/右打/両打は
相手投手が横手投げの時に
参照します。(通常は無視します。)

<特殊能力>

代表的なものを記載します。(これ以外については5ページ目をご確認ください♪)

- 『(スタミナ)回復』:投球後の攻守交代(チェンジ)時に投手手札を記載数値分増減します。
- 『チャンス』:走者が2塁または3塁に居る場合、ミートを記載数値分増減します。
- 『代打』:代打として登場した直後の打席で、ミートを記載数値分増減します。

※投手手札は0枚~スタミナの枚数とします。この範囲外になる処理はできず、処理を終了します。

※一度受け取った手札(投手手札、打者手札)が増える場合は、トランプ山札から1枚ずつ手札に加えてください♪
減る場合は、手札からランダムに1枚ずつ選びトランプ捨札へ捨ててください。

(例:2塁盗塁を成功させチャンス+1枚の効果で打者手札+1枚♪
3塁盗塁を失敗しチャンス+1枚の効果が消え打者手札-1枚…。)

■ゲーム前の準備1(チーム編成)

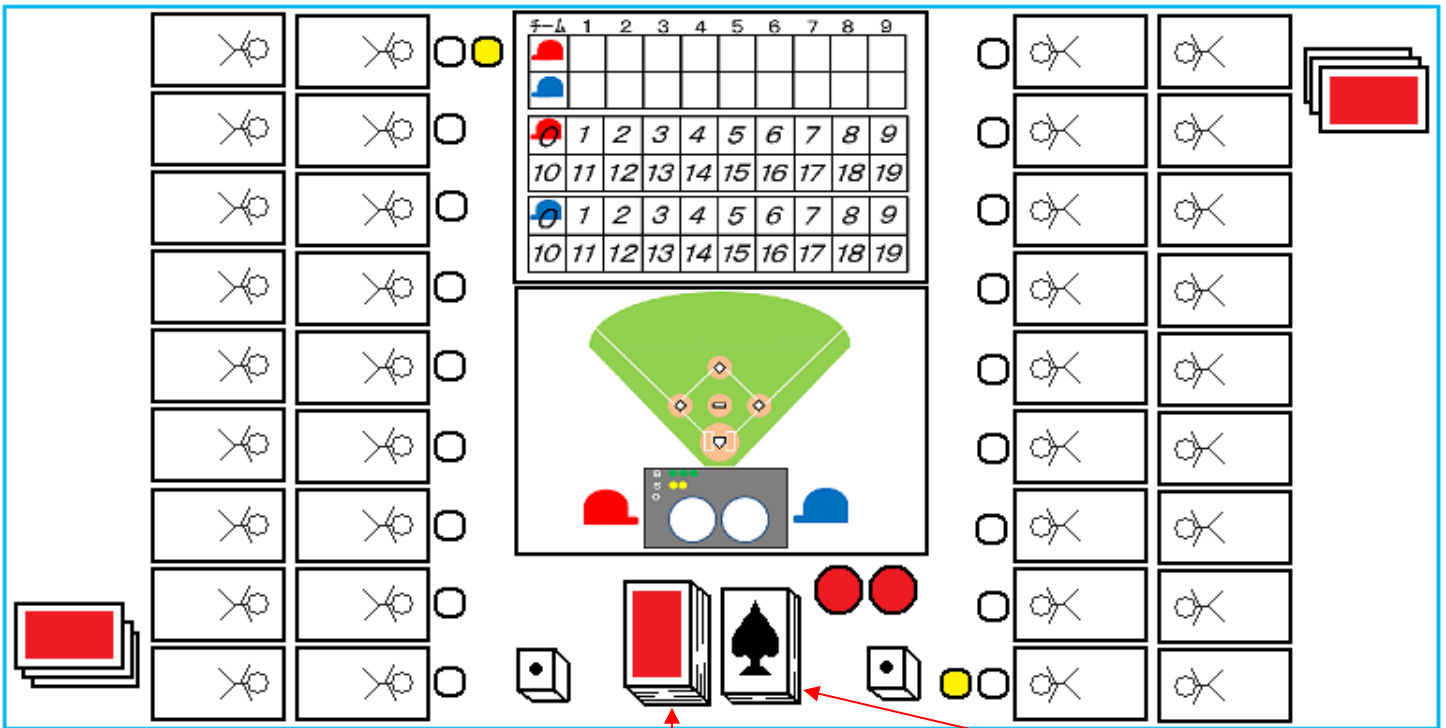
以下の順番で準備を行ってください♪

- 1:じゃんけんをして勝った方が赤チーム(先攻)、負けた方が青チーム(後攻)となります。
- 2:選手カード120枚をシャッフルして山札を作り、
各プレイヤーは山札から12枚ずつ選手カードを引き、獲得します。(昔から居る選手12名です♪)
- 3:さらに中央の場に山札から引いた選手カード18枚を置き、そこから赤チーム、青チームは、
赤1枚→青2枚→赤2枚→青2枚→赤2枚→青2枚→赤1枚を選び、獲得します。(ドラフトで獲得した選手6名です♪)
- 4:各プレイヤーは獲得した18枚の選手カードで試合を行います。
獲得されなかった選手カードは、この時点でゲームから除外します。
(注:投手不在の場合、不戦敗となります！投手4~5名は欲しいかも…!?)



★免責事項「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、
変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★考案者:あんちつく
★製造:あんちつく <http://antic-main.com/>



■ゲーム前の準備2(プレイ風景)

以下の順番で準備を行ってください♪

- 1: 場の中央部分に上図のように、「スコアボード」「球場ボード」「アウトカウントマーカー2個」「サイコロ2個」「トランプ山札(捨札)」を配置します。
- 2: 選手カード18枚を上段9枚、下段9枚に並べます。上段9枚がスタメン、下段9枚が控えに相当します♪
上段9枚の選手カードは、左から1~9番の打順を表現しています。打順を考慮して配置しましょう♪
- 3: 上段9枚の選手カードの上に「守備位置マーカー」を配置します♪
- 4: 1番打者(1番左)の選手カードの上に「打順マーカー」を配置します♪
「打順マーカー」は、打席が終了したら次の打者へと動かし、チームが攻撃中は現在の打者、チームが守備中は次の打者の位置に配置してください。
- 5: 先発投手のスタミナ枚数分、トランプ山札からトランプをもらい、投手手札(常時非公開)とします♪
(自分の手札は常時確認可能です♪)

トランプ山札が無くなったら、ただちにトランプ捨札をシャッフルし、新たなトランプ山札を作ってください♪

<投手の投手手札について>

本作では、投手手札は1人分しか管理しません。

このため先発投手とリリーフ投手(控えから守備位置[投]になった選手)のみが、投球開始前に、スタミナ枚数分の投手手札をもらえます。(直前まで持っていた投手手札はトランプ捨札へ送ります。)

それ以外の場合はスタミナ0枚と扱われます。

(例: 控えからではなく、守備位置交代で投手になった場合、スタミナ0枚と扱われます。)

(例: 控えから守備位置[投]になれば良いので、守備位置[投]に対して新しい投手を代打代走として送った場合も、ちゃんと、スタミナをもらえます♪)

■スコアボードのマーカーの使い方

チーム	1	2	3
Red		👉	
Blue			
Red	0	点	2
Blue	0	1	点
Red	10	11	12
Blue	10	11	12

現在の攻撃の位置に攻撃マーカーを配置します♪
(左図: 2回表)

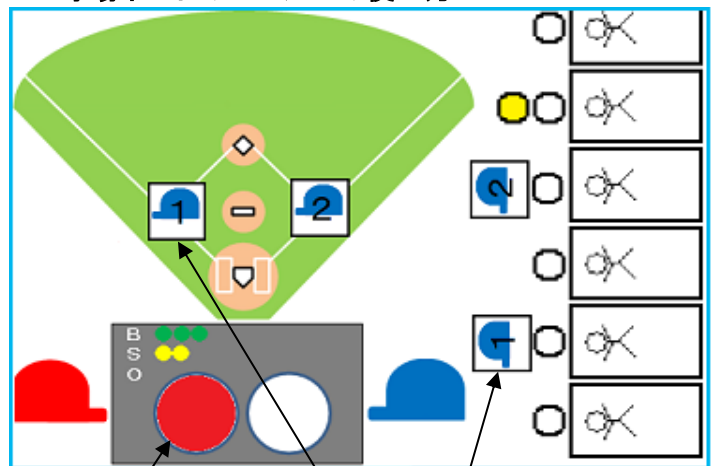
現在の得点に得点マーカーを配置します♪

ちなみに、19点に到達した場合、そこでゲーム終了としてください。

10点差コールドです!

(スコアボード部分)

■球場ボードのマーカーの使い方



アウトカウントマーカーは、このように配置します♪

走者マーカーは、どの選手がどの塁に居るかを対応する数字で表します♪

■ゲームの流れ(はじめに)

1打席単位で遊びますが、
厳密には、「打席前」→「打席中」→「打席終了」の順番で処理を行い、これを繰り返します♪
選手交代が発生し、控え選手が送られた場合、元の選手はゲームから除外されます。
ちなみにですが、本作では覚えやすいように「守備判定で同数はアウト」を採用しています♪

■打席前

まず、攻撃側のチームは、トランプ山札から次の打者のミートの枚数だけトランプを引き、
打者手札(常時非公開)として受け取ります♪(すぐに確認してOKです♪)(ミート0枚以下は打者手札1枚とします♪)
次に、以下の采配を、守備チームから交互に行い、お互いパスするまで続けます。

1: 守備チーム采配(どれか1つ)

- ・投手交代(元の選手が1打席以上投球または申告敬遠している事が条件となり、連続では出来ません。)
- ・守備位置交代
- ・申告敬遠(野球のルールに従い「四球」と同じように走者を進め、■打席終了へ)

2: 攻撃チーム采配(どれか1つ)

- ・代打(元の打者の打者手札は全てトランプ捨札へ送り、新たに打者手札を引き直します♪)
- ・守備位置交代(本作では攻撃チーム側も守備位置交代できます♪)
- ・代走
- ・盗塁

盗塁阻止の判定

①[捕手の守備+サイコロ1個+下記判定値]と②[走者の走力+サイコロ1個]を比較し、
① \geq ②ならアウト、それ以外はセーフです♪

1塁→2塁: 判定値0 / 2塁→3塁: 判定値2 / 3塁→本塁: 判定値6

同時に盗塁された場合は、盗塁阻止は1人しか出来ません!

守備側は走者1人のみを選び、上記判定を行ってください。

■打席中

以下の順番で処理を行います。

基本的には「バットに当たるか?」→「どれだけ飛んで、どういう結果になったか?」という順番で処理します♪

1: 投手は投手手札から好きなトランプを裏側のまま1枚出します。

(投手手札0枚の場合、トランプ山札より1枚引き、ただちに裏側のまま出します。かなり不安定な投球になります!)

2: 打者は以下の四択が選択が可能です♪

四択

『ヒッティング』(基本的にはヒッティングなので宣言不要です♪)

打者手札から好きなトランプを1枚出し、すでに出されている投手側トランプを裏側から表側にして、判定を行います。

①[打者のトランプの数字+(打者と投手のトランプのマーク(球種)一致の場合、補正值5)]

②[投手のトランプの数字+投手能力の対応するマーク(球種)の能力値(-8~+4)]



以下の順番で判定を行います。

1: 打者のトランプの数字 \geq 投手のトランプの数字+判定値10

→「遅球(スローボール)」です! タイミングが早すぎて「空振り三振」です! (10差以上で遅球三振!)

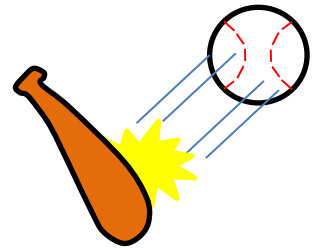
2: ②<0→「四球」です。(野球のルールに従い走者を進めてください♪)

3: ① \geq ②→「バットに当たりました!」

飛距離=[①-②+打者のパワー]として、

4ページ目で[飛距離ごとの結果確認]を行ってください♪

4: その他→投手力が勝りました!「空振り三振」です!



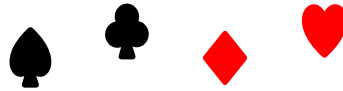
『狙い打ち』(1つの球種に狙いを絞ります!)

ヒッティングと同じ処理を行います、

ヒッティングの①の計算式が、

①[打者のトランプの数字+(打者と投手のトランプのマーク(球種)一致の場合、補正值7)]

となります♪ただし、打者と投手のトランプのマーク(球種)不一致の場合、①=0として扱われます!!



『バント』

打者手札から好きなトランプを1枚出し、すでに出されている投手側トランプを裏側から表側にして、判定を行います。

打者と投手のトランプのマークの色(赤・黒)が一致すればバント成功です♪

4ページ目で[バント成功時の結果確認]を行ってください♪

不一致ならば、「バント失敗アウト」(三振?スリーバント失敗?小フライ?)です♪

(注:「四球」の判定などはありません!ご注意ください。)

『見送り三振』(バットを振らずにチームとして見極める)

すでに出されている投手側トランプを裏側から表側にして、判定を行います。

②[投手のトランプの数字+投手能力の対応するマーク(球種)の能力値(-4~+4)]



以下の順番で判定を行います。

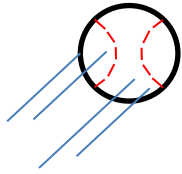
1: ②<0→「四球」です。(野球のルールに従い走者を進めてください♪)

2: その他→「見逃し三振」ですが、相手投手の球の「観察」が成功し、次の打者のミート+1枚です♪

(注:このミート+1枚の効果は、イニングをまたぐ事は出来ません!重複もしません!)

■打席終了

「手札から出したトランプ」と「打者手札」を全てトランプ捨札へ捨て、打順マーカを次の打者へ進めてください♪



バント成功時の結果確認

【バントゴロ】

打者アウトの後に、全走者を1つ進塁します。

ただし打者の走力が5以上ならば「セーフティーバント」をチャレンジできます♪
 まずサイコロ1個振り、打球方向を決定してください♪
 1:一塁 2・3:投手 4・5:捕手 6:三塁
 もう1回サイコロを振り、サイコロの目>守備位置の守備力ならば、
 セーフティーバント成功で打者1塁セーフとなります！

飛距離	飛距離ごとの結果確認
0以下	<p>【ファール】 もう1回勝負を行います。打者のみトランプ山札から1枚引いて打者手札に加えてください♪</p>
1	<p>【内野ゴロ】 まず1塁走者がいればアウトとなり、次に打者アウトとなります。(ダブルプレー) ただし打者の走力が4以上ならば「内野安打」をチャレンジできます♪ まずサイコロ1個振り、打球方向を決定してください♪ 1:一塁 2・3:二塁 4・5:遊撃 6:三塁 もう1回サイコロを振り、サイコロの目>守備位置の守備力ならば、 内野安打成功で打者1塁セーフとなります！(ダブルプレー崩れかもしれませんが…) 最後に打者以外の全走者を1つ進塁します♪</p>
2	<p>【間を抜ける強烈なゴロ】 1塁打です♪全走者1つ進塁です♪なお、2塁走者は走力3以上なら本塁生還できます♪</p>
3	<p>【強烈なライナー】 まずサイコロ1個振り、打球方向を決定してください♪ 1:一塁 2:二塁 3・4:投手 5:遊撃 6:三塁 投手方向の場合…サイコロの目+3>守備位置の守備力(ピッチャー強襲) その他の場合…サイコロの目+1>守備位置の守備力(ファインプレー!?) ならば、守備を抜けヒットです♪(飛距離:4と同じ処理となります♪) それ以外はファインプレーで打者アウトです！</p>
4	<p>【ポテンヒット(テキサスヒット)】 1塁打です♪全走者1つ進塁です♪なお、2塁走者は走力2以上なら本塁生還できます♪</p>
5	<p>【浅く難しい外野フライ】 まずサイコロ1個振り、打球方向を決定してください♪ 1・2:左翼 3・4:中堅 5・6:右翼 もう1回サイコロを振り、サイコロの目>守備位置の守備力ならば、 一塁打です♪(飛距離:4と同じ処理となります♪) その他は打者アウトですが、その後、3塁走者の走力が3以上ならば本塁生還できます♪</p>
6	<p>【外野フライ】 打者アウトですが、その後、3塁走者の走力2以上ならば本塁生還できます♪</p>
7~8	<p>【長打コース】 二塁打です♪全走者2つ進塁です♪</p>
9	<p>【フェンス直撃】 まずサイコロ1個振り、打球方向を決定してください♪ 1・2:左翼 3・4:中堅 5・6:右翼 もう1回サイコロを振り、サイコロの目>守備位置の守備力ならば、 三塁打となり、全走者3つ進塁です♪(さらに走力4以上ならランニングホームランです♪) その他は二塁打となり、全走者2つ進塁です♪</p>
10以上	<p>【ホームラン】 ホームランです！おめでとう！！＼(^ワ^)/＼(^ワ^)/＼(^ワ^)/</p>

＜特殊能力の詳細説明＞

特殊能力ですが、基本的に必ず効果は発動します。

ちなみに…はじめて遊ぶ場合は、
黒字の特殊能力『回復+』『チャンス+』『代打+』『逆境+』だけで遊んでも
十分に楽しめます♪d(^ ^)

なお、特殊能力の効果は重複します♪(例:チャンス+1枚と代打+1枚の同時発動なら+2枚)

大炎 上		外投	
熱血! 2年目 若手!			
根性だ!			
♠ +2	♣ +1	♦ -4	♥ -4
スタミナ:12枚 回復+2枚 軽い球:飛距離+1			
ミート 2枚		パワー +1	
左打	走力 5	守備 2	
チャンス+1枚 代打+1枚			

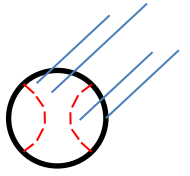
投手能力の特殊能力: 投球時(守備位置[投]を守っている時)に発動する能力です。

野手能力の特殊能力: 投球時以外(打者時、走者時、守備時)に発動する能力です。

＜特殊能力＞(第2版での追加分)

投球時

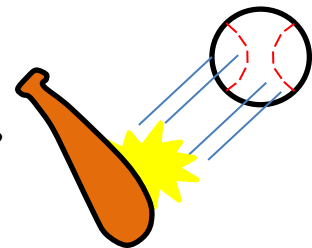
- 『横手投げ(サイドスロー)』: 利き手の相性により相手打者のミートを1枚減らします♪
(右投なら右打のミート-1枚/左投なら左打のミート-1枚)
- 『下手投げ(アンダースロー)』: バント以外で安打されるまで相手打者のミートを1枚減らします♪
(アンダースローの球の軌道は独特なので、コツをつかむまで打つのが困難です!)
(投手交代で別の下手投げ投手にした場合、再び特殊能力が発動します!)
- 『重い球』/『軽い球』: 打たれた時の飛距離を記載数値分増減します。
- 『クイック◎』/『クイック○』/『クイック×』/『暴投』:
相手の盗塁時に、「盗塁阻止の判定」の自分のサイコロの出目を記載数値分増減します。(出目は0以下にも7以上にもなります。)



安打されるまでの状態を、
Jokerを近くに置く事で
表現するのもオススメです♪

打者時

- 『逆境』: 点数が負けている打席で、ミートを記載数値分増減します。
(大怪我しても活躍、負けず嫌いななどの選手が持つ特殊能力です♪)
- 『♥ - α』(マーク(球種)は一例です。αは数値です。):
特定の球種に強い事を表現しています♪
投手の能力を一時的に下げちゃいます。
(+αだと苦手である事を表現!)
例: ♥ -4(フォーク見切り) 例: ♠♦♥ -2(変化球得意)
- 『選球眼』: 『ヒッティング』『狙い打ち』にて、最初に「四球」の判定を行います!
(「釣り球」が「四球」と見極められるので、「三振」が減ります♪)
- 『緩急打法』: 「遅球(スローボール)」を無効化!
(速球にも遅球にも対応できる優れた打法です♪ツイスト打法など)
- 『悪球打ち』: 「四球」を無効化可能!(無効化しなくてもOK!)
(「四球」の判定を無視して、そのまま打つ事ができます♪)
- 『ファール粘り』: 「バットに当たるかの判定」が記載数値α分不足していても当たります♪
結果は【ファール】(飛距離0以下)になります。
(具体的には「ファール粘り: α不足OK」と記載されています。)
(計算式としては①≥②が①+α≥②となる感じです♪)
- 『広角打法』: 打った時に打球方向を自由に決定できます♪
(サイコロの出目を好きなものにできます♪)(「バントゴロ」の打球方向もOKです♪)
- 『クセ読み』: 『見送り三振』を選択し、「観察」が成功した時に、
相手の投手手札を公開して、全てを見る事ができます!!
- ※マーク



「釣り球」
本作では、遅球判定で
三振を狙いつつ、
四球になる球。

打球方向決定の出目には
影響せず!

※マークについては、記載された文章に従ってください。
(例えば、条件によって能力が増減したり、判定などが100%成功100%失敗したりします。)
注:「~無効化」の特殊能力は、相手の「~」の特殊能力を無効化します!
注:サイコロの出目を記載数値分増減する場合、出目は0以下にも7以上にもなります。
注:特定の守備位置を守っている時のみ発動する能力は末尾に[捕]のような守備位置が記載されます!
(例) ※バント100%成功 ※バント100%成功無効化
※2塁盗塁100%成功 ※3塁盗塁100%成功 ※盗塁100%成功無効化[捕]
※内野安打で出目+1 ※強烈なライナーで出目+2
※4回表以降ミート+1枚←「尻上がり」のイメージ♪
※チャンス+無効化 ※逆境+無効化←+(プラス)のみ無効化!(ピンチに強い投手、リードを守る投手)

6～7ページは「オマケ選手カード」を使う場合のみ参照してください♪
複雑な特殊能力については暗記する必要はなく、
ドラフトで該当選手が登場した時に再確認すればOKです♪m(^_^)m

<特殊能力> (オマケ選手カードでのみ登場)

投球時

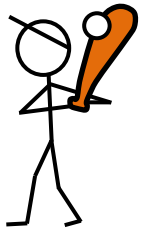
●『当たる魔球:強制バント(3枚)』(別名:メジャーリーグボール1号):

打者の構えたバットに当てる魔球です!

(この特殊能力は使わなくてもOKです♪)

- ・投手は投手手札から**同じマークのトランプ3枚**を裏側のまま出します。
(体力消耗が激しい事を表現しています!一番大きい数字1枚のみを出したとして扱います。)
- ・相手打者を強制的に『バント』させます!
(ただし相手打者が「悪球打ち」を習得していれば強制できません!)
- ・バント失敗時は通常とは異なり「四球」の扱いとなります!
(なお「※バント100%成功」「※バント100%失敗」の能力は必ず発動するので、ご注意ください!)

ボールゾーンへの球であり
バットに当たらないと四球!
悪球打ちで打ててしまう!



●『消える魔球:♥狙い打ち必要』(マーク(球種)は一例です。):

球は存在するけれど見えなくなる魔球です!

特定の球種(今回の例では♥)にて球が見えなくなり、打者が『狙い打ち』以外を選択すると「三振」となります!

(『見送り三振』選択時も単なる「三振」となり「観察」失敗です!見えないから「観察」できません!)

●『超遅球』/『手品魔球』/『よける魔球』/『止まる魔球』/『山なり投法』:

タイミングが合わせにくかったり、バットの風圧で球が逃げたりする魔球です!

本作では「遅球(スローボール)」の判定である「10差以上で遅球三振!」の「10差以上」の部分を変化させて表現します♪

(例)超遅球:遅球6差以上 手品魔球:遅球7差以上 山なり投法:遅球8差以上

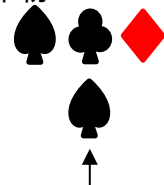
●『分身魔球:♠2~4枚』(マーク(球種)、枚数は一例です。):

球が分身する魔球です!1球のみが本物です!

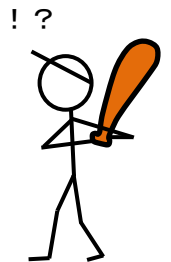
(この特殊能力は使わなくてもOKです♪)

- ・投手は投手手札から
本物のマーク(今回の例では♠)を必ず1枚のみ含めて
特殊能力に記載の枚数(今回の例では2~4枚)を裏側のまま出します。
(多く出すほど体力消耗が激しくなります!)
- ・打者は、打者手札から好きなトランプを1枚出す時に、
投手の出した複数のトランプから1枚を選ばなければいけません。
(具体的には、選んだトランプに隣接するようにトランプを出します♪)
その後、投手側トランプを表側にして確認した時に、
本物のマーク以外を選んでいるとハズレで「三振」となります!
(『見送り三振』選択時も単なる「三振」となり「観察」失敗です!
ハズレを「観察」しても無意味なので…)

本物



ハズレ!「三振」

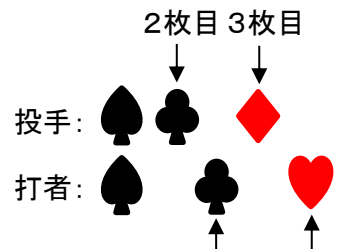


●『読心術』:相手打者手札常時公開!

●『リモコン魔球:3枚』(枚数は一例です。):

投げた球を自由自在に遠隔操作できる最強とも言える魔球です!

- ・投手側トランプを表側にして確認した後に、
投手手札からトランプを表側で1枚出して「後出し上書き」ができます♪
記載の枚数(今回の例では3枚)まで繰り返す事が可能です♪
- ・投手側が2枚目を出したら、打者側も打者手札が尽きるまで、
打者手札からトランプを表側で1枚ずつ出して「後出し上書き」ができます♪
(注:四択(『ヒッティング』『狙い打ち』『バント』『見送り三振』)は変更できません!)



「ものまね投法!誰々!」

●『ものまね投法』

投手手札からトランプを出すタイミングにて、

控えを除いた相手チーム9人のうちから投手能力のある選手を1人選んで宣言する事で、
投手能力のうち球種(トランプのマーク)4個をコピーして使う事ができます!(元の能力は無視します。)

・スタミナ、回復、特殊能力はコピーできません!

・1打席ごとに1人選びます。(固定してもOK!毎回変更してもOK!使わなくてもOKです♪)



<特殊能力>(オマケ選手カードでのみ登場)(つづき)

打者時

●『**エラー打法: 出目+3**』(数字は一例です。):

打球を燃やしたり、超回転させたり、超高所から落とす事でエラー(落球、捕球ミスなど)を誘発させる打法です！
「飛距離ごとの結果確認」(具体的には飛距離: 1, 3, 5, 9)にて、
相手の守備力と比較するサイコロの出目を記載数値分増減します。

(注:「バントゴロ」では効果発動できません！)

(注:「外野フライ」(飛距離:6)など時間的余裕がある場合は、相手が気合で捕球します！)

●『**心眼**』: 投手側が投手手札から裏側で出したトランプを、表側にして見る事ができます！
(複数あっても全て見る事ができます♪)

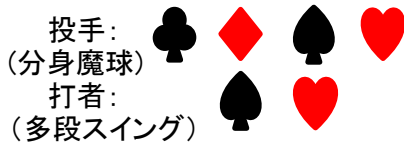
●『**多段スイング: 1~2回**』(回数是一例です。):

バットを超高速で消して何度も振ったり、バットを分身させたりする事で、
バットにボールを当てるチャンスを増やす打法です！

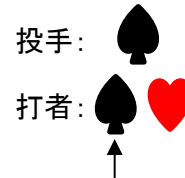
『ヒッティング』『狙い打ち』にて、
「打者手札から好きなトランプを1枚出す」処理を
記載の回数だけ繰り返す事が出来ます♪

(注: 打者手札は補充されず減っていきます！)

その後、投手側トランプを表側にして確認する時に、
出したトランプのうち都合の良い1枚のみを有効にできます♪
(多段スイングを使えば、分身魔球も当たる確率が増えます♪)



ちなみに、
多段スイングで少ない回数を選択するケースとしては、
リモコン魔球の「後出し上書き」時などがあります♪



2回(2枚)出して都合の
良い方を有効にする♪



●『**αD**』(αは数値です。): α個サイコロを振った合計値の事となります。(DはDiceの頭文字です♪)
(能力が不安定である事を表現しています！
判定などで能力を参照する時に、毎回サイコロを振ってください。)

●『**飛距離修正: A→B**』: 最終的な飛距離がAの場合、Bに修正します。

(例) **飛距離修正: 全て→1** 何をしても【内野ゴロ】(飛距離:1)に！非力！
この特殊能力を双方が持つ場合は、打者側のみ発動します！

●※マーク

※マークについては、記載された文章に従ってください。

(例) ※**投球に守備5以上捕手必要**

↑ 捕手の守備が高くないと投球できません！

なお、捕手の守備に乱数(1Dなど)を含む場合は投球できないとします！

※**魔球無効化**←名前に「魔球」を含む特殊能力を無効化！

※**投手の回復+1枚[内]**←内野にいれば投手の回復を1枚増やします！

(3アウト目の守備位置で判断してください♪)