

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】

【ページ:1】

## ★「トランプ野球」の内容物

- 表紙(A6サイズ) ●球場ボード(A6サイズ) ●スコアボード(A6サイズ) ●サイコロ:2個
- 説明書(本紙) ●選手カード:60枚 ●トランプ:52枚(Joは使いません)→別売り！
- 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:6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)
- ※マーカーは全て磁石シートを使用しております！磁力にご注意ください！（なお本作では磁力は使いません。）
- 収納用ビニール袋(大):1枚(選手カード用)
- 収納用ビニール袋(小):3枚(サイコロ&ボード用マーカー、赤チーム用マーカー、青チーム用マーカー)

## ★「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！)(なおルールアレンジ推奨です♪)

### ■選手カードの説明

本作では60枚の選手カードが登場します♪(投手24枚、野手36枚)  
(注:後述のルールを読まないと分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  
リリース投手を送りましょう♪

大炎上	外投
熱血新人!	気合だ!
♠ +3	♣ +1
♦ -4	♥ -4
スタミナ:12枚 スタミナ回復+1枚	
ミート 2枚	パワー +1
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[一][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ると守備力-3となります。  
(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。)  
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)で能力値を表現しています。

- |                |               |
|----------------|---------------|
| ♠ スペード         | ♣ クラブ         |
| 直球(ストレート)      | 斜めの変化球(カーブなど) |
| ♦ ダイヤ          | ♥ ハート         |
| 横の変化球(スライダーなど) | 縦の変化球(フォークなど) |

スタミナ(投手手札が増え、長く投げれます)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)

パワー→バットでボールを飛ばす能力です♪(+0~+5)

走力→足の速さです♪(1~5)

守備→守備力(守備の上手さ)です♪(1~5)

特殊能力もあります♪

### ＜特殊能力＞

- 『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枚数分回復♪(トランプ山札から加えます♪)
- 『チャンス』:走者が2塁または3塁に居る場合、ミートを記載枚数分増やします♪
- 『代打』:代打として登場した直後の打席でミートを記載枚数分増やします♪

盗塁成功で走者が2塁または3塁になった場合も反映されます♪  
増えたミートの枚数だけ、トランプ山札から打者手札に加えてください♪

### ■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60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…！？)



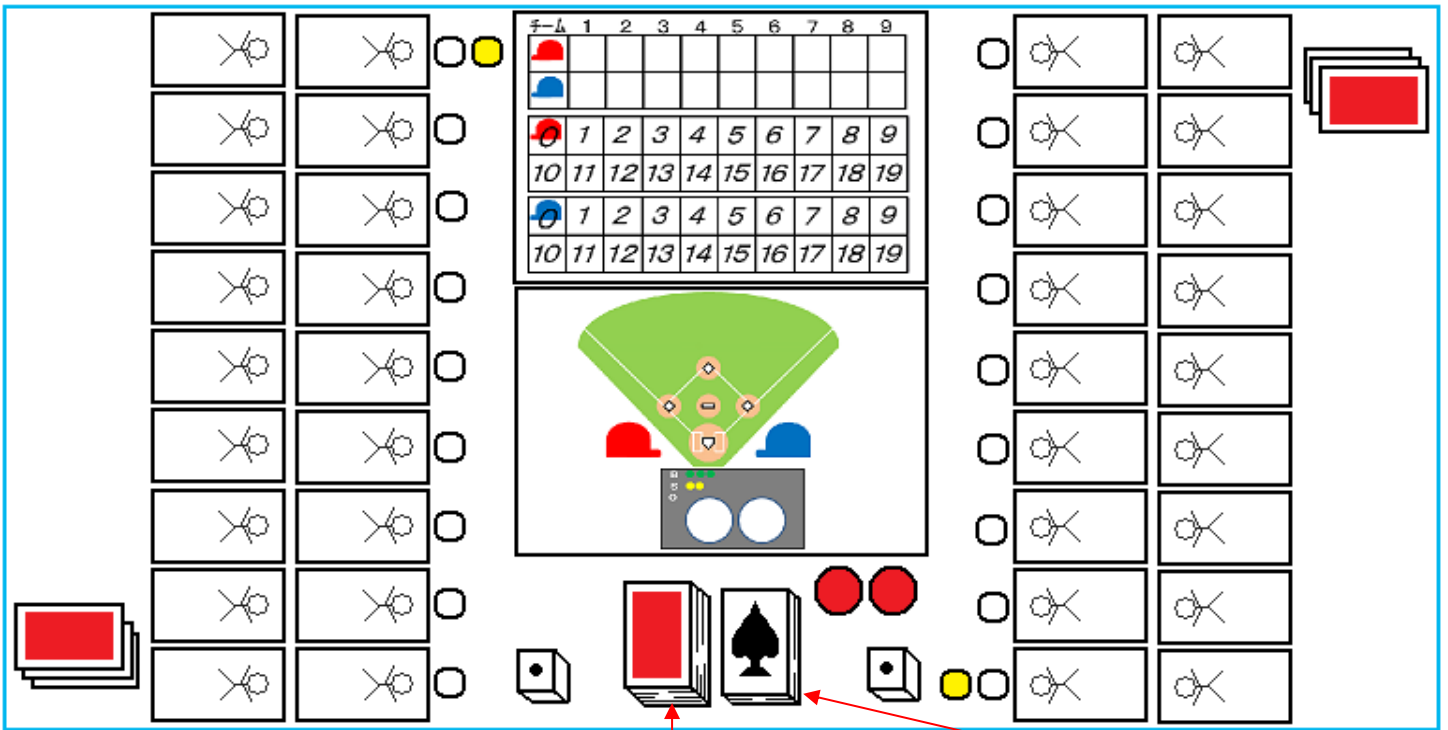
### ★免責事項

「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。

★ルール考案者:あんちっく

★製造メーカー:ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>



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♪

■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―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―」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―」を配置します♪  
「打順マーカ―」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♪)

<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―の使い方

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

現在の攻撃の位置に攻撃マーカ―を配置します♪  
(左図: 2回表)

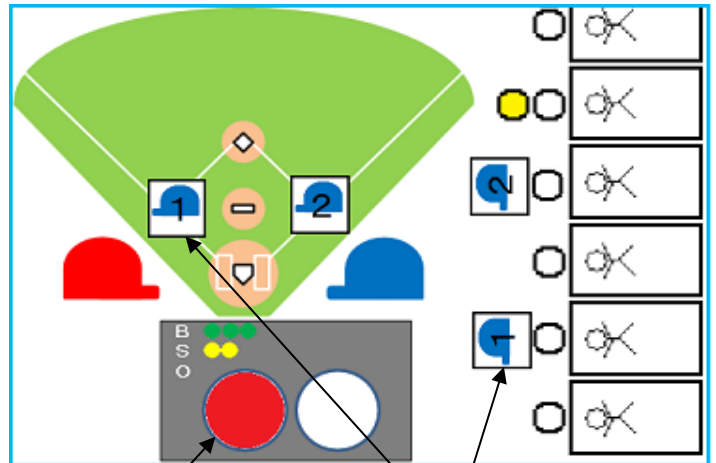
現在の得点に得点マーカ―を配置します♪

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点差コールです!

(スコアボード部分)

■球場ボードのマーカ―の使い方



アウトカウントマーカ―は、このように配置します♪

走者マーカ―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

攻撃側のチームは次の打者のミートの記載枚数だけトランプ山札からトランプを引き、  
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♪)

### ●守備チーム側が出来る事

- ・守備位置交代
- ・宣言四球(野球のルールに従い走者を進め、■打席終了へ)
- ・投手交代(元の選手が1打席以上投球(または宣言四球)している事が条件となり、連続では出来ません。)

### ●攻撃チーム側が出来る事

- ・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♪)
- ・代走
- ・盗塁 → **盗塁阻止の判定**

①[捕手の守備+サイコロ1個+下記補正值]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:補正值0 / 2塁→3塁:補正值2 / 3塁→本塁:補正值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: 打者は以下の選択が可能です♪

### 『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(-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♪)

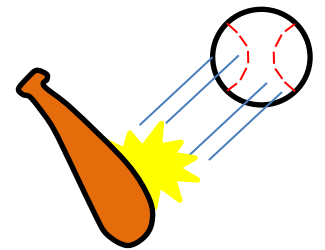
2: 打者のトランプの数字 $\geq$ 投手のトランプの数字+10→タイミングが早すぎ!「空振り三振」です!(スローボール!)

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!



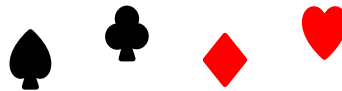
### 『狙い打ち』(1つの球種に狙いを絞ります!)

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」(スリーバント失敗?三振?)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』(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。

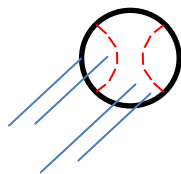
1: ②<0→「四球」です。(野球のルールに従い走者を進めてください♪)

2: その他→「見逃し三振」ですが、相手投手の球を観察し、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!)

## ■打席終了

打者手札を全てトランプ捨札へ捨て、打順マーカー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】**

基本的に全走者を1つ進塁後、バッターアウトとなります。

ただし打者の走力が5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バッター1塁セーフとなります！

飛距離	飛距離ごとの結果確認
0	<p><b>【ファール】</b> もう1回勝負を行います。打者のみランプ山札から1枚引いて打者手札に加えてください♪</p>
1	<p><b>【内野ゴロ】</b> 基本的に、まず1塁走者がいればアウトとなり、次に残りの全走者を1つ進塁し、最後にバッターアウトとなります。(ダブルプレー)</p> <p>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&gt;守備位置の守備力ならば、内野安打成功でバッター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…)</p>
2	<p><b>【間を抜ける強烈なゴロ】</b> 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><b>【強烈なライナー】</b> 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&gt;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&gt;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アウトです！</p>
4	<p><b>【ポテンヒット(テキサスヒット)】</b> 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><b>【浅く難しい外野フライ】</b> 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&gt;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♪) その他はバッターアウトですが、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><b>【外野フライ】</b> バッターアウトですが、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><b>【長打コース】</b> 二塁打です♪全走者2つ進塁です♪</p>
9	<p><b>【フェンス直撃】</b> 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&gt;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><b>【ホームラン】</b> ホームランです！おめでとう！！\(^w^)/\(^w^)/\(^w^)/</p>