1.0 はじめに

この“東方野球inザ☆ビッグ野球”は、ニコニコ動画上で展開された「東方野球in熱スタ2007」（以下東方野球）内の選手達、全104名を“ザ☆ビッグ野球”のデータに置き換えたオリジナルカード集です。ゲームには動画内で選手として活躍した104名のキャラクターが用意されており、それには公式戦を行ったかのようにコンピューターで処理されたさまざまなデータが記載されています。
そのデータを元にした選手は、あなたの作戦、采配で実戦のように動き、とてもスピーディでスリリングかつリアルなゲームを味わえます。もしタートルズが“ザ☆ビッグ野球”で使えたらどのような結果になるか、このデータで試してみてください。
（註：本ゲームをプレイするには、野球ルールについての最小限の知識を必要とします。また、ルールに不明な点があったなら実際のペナントレースや“ザ☆ビッグ野球”の事例などから考えて合理的な解決を見つけてください）

1.　1 選手カード

選手カードは　PDF に付属されてます。カードの大きさは市販のトレーディングカードゲームの大き目のサイズです。Ａ４サイズで印刷して切りわけておくとプレイしやすいでしょう。

1.　2 サイコロ

本ゲームでは20 面体サイコロを２個必要とします。専門店、デパートの電源不要ゲーム（笑）売り場等で買ってね。
ルールブック中で、サイコロと言ったなら、それは20 面体のサイコロのことです。
ではゲームのルールと選手カードに記載してあるデータについて簡単に説明してゆきましょう。

2.0 選手カード

本ゲームには東方野球 104 人の選手カードが用意されています。選手カードには、氏名やゲームを行なうために必要な各種データがしるされています。選手の利き腕はゲームに必要なデータでもあります。
選手カードは大きく分けて、投手、野手に分けられます。投手は投球ナンバー（Ｐ欄）の記載がある選手、野手はその他の選手と考えてください。
選手の名前には外野手、投手などの記載がありますが、これはあくまで、ゲームの登録上のものです。ですから外野手として登録されていても実際には外野を守れない、などということもありますので注意してください。

2. 1 ポジション（守備位置）

各選手カードには、守れるポジションが記載されています。これ以外のポジションを守る場合には守備力の守備範囲が０、エラーがＥとなります。

ポジションの記号

Ｐ	ピッチャー
Ｃ	キャッチャー
１Ｂ	ファースト
２Ｂ	セカンド
３Ｂ	サード
ＳＳ	ショート
ＯＦ	外　野

2. 2 守備力

守備力には守備範囲と、エラー・ランクの２つがあります。守備位置の右側にある数字が守備範囲で、アルファベットはエラーランクです。守備範囲とは守備範囲の広さを表していて、数字が大きいほど守備範囲が大きいことを表しています。エラー・ランクとは守備の確実性を表していて、Ａがもっともエラーしにくく、Ｅがもっともエラーしやすい選手です。
外野手と捕手には、T 値（スローイング）も記載されています。これは肩の強さを表すもので、それぞれのルールところで説明します。

2. 3 打撃データ

選手の打撃（バッティング）能力を表しています。左横の１～20 はサイの目です。５つの欄に分かれていて、計 100 個のデータが書かれています。上に表示してある 1～5 は“投球ナンバー（後述）”といい、相手投手が投げてくる「球種」を意味しています。
投手には投球ナンバー５の欄がありません。１～20 まですべてＫ（三振）です。

2. 4 投手データ

これは投手しか持っていません。“打撃データ”の右端、上にＰと書かれている列が投手データです。そこには左横のサイの目に対応した“投球ナンバー”（１～５の数字）が 20 個書かれています。
“投球ナンバー”は、投手が次のような球を投げたことを示しています。

“投球ナンバー”	１：「絶好球」
〃	２：「そこそこ打てる球」
〃	３：「打たせてとる球」
〃	４：「ボール球」
〃	５：「三振をとる球」

ですから「1」「2」「4」をたくさん持つ投手は悪い投手、「3」「5」をたくさん持つ投手は良い投手ということになります。

2. 5 盗塁力

盗塁力にはスタート値と成功値の２つがあります。左側がスタート値、右側が成功値です。スタート値とはスタートできるかどうかの数値で、成功値とはスタートした後盗塁が成功するかどうかの数値です。どちらも大きいほうが成功しやすい数値です。

2. 6 バント

選手のバント能力を示す数値で、送りバント、スクイズの際に使用します。数値は、１～10 で、大きいほどバントが巧いことを表しています。

2. 7 走力

選手の走塁力の能力を示す数値で、送りバント、進塁などの際に使用します。数値は１～５で、大きいほど走塁が巧いことを表しています。

2. 8 疲労ポイント（疲労Ｐ：耐久力）

投手だけが持っています。投手のスタミナを示す数値で、数値は０～９で、大きいほど疲労が遅い（体力がある）ことを表しています。
疲労ポイントの中にはスラッシュ（／）で分けられた２つの数字が記載されていることがあります。これは先発（左の数字）とリリーフ（右の数字）で疲労ポイントが違うことを意味しています。

2. 9 特徴

これは“好プレイ珍プレイ表”で使います。

3.0 ゲームの準備

１．　自分がどのチームの監督になるかを決めます。
２．　ペナントレースの場合は、１軍登録選手28 人を決めます。試合前に１軍と２軍の選手の入れ替えが出来ますが、１軍から２軍に落ちた選手は10 日経過するまで再び１軍に登録できません。
３．先攻・後攻を決めます。
４．両チームの監督は、25 人のベンチ入りメンバーを決め、それ以外の選手は別にしておきます。
５．監督は、先発メンバーの打順と守備位置を決めます。
６．選手カードを一人づつ切りとる（厚さ０．２mm（官製はがき並）ぐらいの紙へのコピーがベストだと思います）のであれば、打順に従って選手カードを順に並べてください。
７．スコアシートがあれば、両チームの先発メンバーとその守備位置を打順に従って記入してください。
８．以上で、ゲームの準備は終了となります

4.0 プレイの手順

（1）守備側の監督が、敬遠、前進守備を行なうかを決定します。
　次に攻撃側の監督はバント、盗塁、ヒット・エンド・ランを行なうかどうか決定し、それを守備の監督に伝えます。
　バント、盗塁の場合は、即座に解決します。
　ヒット・エンド・ランと通常のバッティングの場合は（2）に進みます。
（2）守備側の監督はサイコロを１つ振ります。投手のデータは（Ｐ列）の、サイの目と同じ欄の数字（投球ナンバー）を攻撃側の監督に伝えます。
（3） 次に攻撃側の監督はサイコロを１つ振ります。その目と、投球ナンバーとを交差するところを見ます。そこに書かれているものが結果です。
（4）結果を打撃結果表と照らしあわせて、走者の進塁などを見ます。
（5）チェンジ以外は（1）に戻ります。

5.0 投球と打撃のデータ

　投球データと打撃データで使われている記号について詳しく説明します。

5. 1 投球データ

　投球データは、投手だけが持つもので、「Ｐ」とかかれた列の数字です。

投球ナンバーの説明：

１～５	その数字をそのまま投球ナンバーとする。
１／３	左打者のときは／の左の数字を、右打者のときは／の右側の数字を投球ナンバーとする。
１Ｐ３	ランナーなしのときはＰの左側の数字を、ランナーがいるときはＰの右側の数字を投球ナンバーとする。
２＊	普段は「２」だが、疲労すると「１」になる。
３＊	普段は「３」だが、疲労すると「２」になる。
５＊	普段は「５」だが、疲労すると「４」になる。

5. 2 打撃データ

　打撃データは、野手なら投球ナンバーにそれぞれ対応した１～５の列、投手には１～４の列に記載されたデータです。

打撃データの説明：

ＨＲ(数字)	ホームラン
３Ｈ(数字)	３塁打
２Ｈ(数字) ａ	ランナーが３進塁できる２塁打
２Ｈ(数字)	２塁打
Ｈ(数字) ａ	ランナーが２進塁できる単打
Ｈ(数字)	単打
ＩＨ(数字)	内野安打
Ｇ(数字) ａ	ランナーが進塁できるゴロ
Ｇ(数字) ｆ	ランナーがフォースアウトになるゴロ
Ｇ(数字) Ｄ	ダブルプレイになるゴロ
Ｆ(数字) ａ	犠牲フライになる外野フライ
Ｆ(数字)	浅い外野フライ
Ｐ	ピッチャーのレンジチェック（後述）
１Ｂ	ファースト　〃
２Ｂ	セカンド　〃
３Ｂ	サード　〃
ＳＳ	ショート　〃
ＬＦ	レフト　〃
ＣＦ	センター　〃
ＲＦ	ライト　〃
ＰＯ	ポップフライ（内野フライ）
Ｋ	三振
ＢＢ	四球
ＤＢ	死球
ＵＰ	好プレイ珍プレイ
／	左（右）投手が相手のとき「／」の左（右）側を使う

記号中の（数字）の説明

　数字は捕球した選手のポジションを表していて、これは一般的にスコアなどでよく使われます。また高校野球などでは背番号がそのままポジションを表していることが多いので、すぐおぼえられます。

１	ピッチャー
２	キャッチャー
３	ファースト
４	セカンド
５	サード
６	ショート
７	レフト
８	センター
９	ライト

5. 3 レンジチェック（Ｐ,1B,2B,3B,SS,LF,CF,RF）

　レンジチェックとはそのポジションを守っている選手の守備範囲を問うものです。結果がレンジチェックになった場合、そのポジションを守っている選手の守備範囲とレンジチェック表を対応させサイコロを振り、結果を見ます。

5. 4 好プレイ珍プレイ（UP）

　もう一度サイコロを振り、“好プレイ珍プレイ表”（別紙）で結果を見ます。

6.0 作戦

6. 1 内野の前進守備

　ランナー３塁、１・３塁、２・３塁、満塁の場合、守備側の監督は内野を前進させることができます。前進守備はバックホーム態勢を意味し、これを行なえば３塁ランナーをホーム（本塁）上でアウトにする確率は高くなりますが、逆に平凡な内野ゴロがヒットになってしまう可能性もあります。また、併殺もほとんどできなくなります。
　前進守備を行なうには、投球のサイコロを振る前に、守備側の監督は「前進守備」と宣言しなければなりません。
　前進守備の宣言がなされなければ、守備側は通常の守備態勢をとっているものとみなします。前進守備の宣言は新しい打者が打席に入るごとにしなければなりません。
　守備側が前進守備を行なった場合には、打撃結果表の“前進守備”の欄を適用してください。

6. 2 敬遠（故意四球）

　守備側の監督は攻撃側の監督がサイコロを振る前に、“敬遠”を宣言することができます。敬遠が宣言された場合、攻撃側の監督はサイコロを振らず、打者は自動的に１塁へ進塁します。

6. 3 バント

　攻撃側の監督はバントを宣言することができます（ツーアウトでも）。ランナーが３塁上にいる場合には、バントは自動的にスクイズとなります。バントが宣言された場合、結果の判定はバント結果判定表を使用します。攻撃側の監督はサイコロを１個振り、その数字とバントを行なう打者のバント力を足してバント結果表と照合します。そこに書かれている文章が結果です。サイコロの目が「20」の場合は好プレイ珍プレイ表へ行ってください。
　中には送球する塁を選択できるときもありますが、その場合必ずしもアウトにするとは限りません。

6. 4 ヒット・エンド・ラン

　攻撃側の監督は、ランナー１塁、またはランナー１・３塁の場合にのみヒット・エンド・ランを宣言することができます。
　ヒット・エンド・ランが宣言されたなら、通常のプレイに以下の修正をします。
１　好プレイ珍プレイ表の投手の特徴、球場の狭さ、捕手のレンジチェック以外のすべてのホームランは２塁打に、すべての３塁打、２塁打はａ付き単打（Ｈ(数字) ａ）になります。

２　内野ゴロはＧ４Ｄを除きＧ(数字) ａにします。
３　Ｈ８ａはＧ６Ｄになります。
４　すべての単打、２塁打は「ａ」がついているものとして打撃結果表を見ます。Ｈ７ａの１塁ランナーは３塁に進みます。
５　内野のレンジチェックはアウトの結果は１塁ランナーとのダブルプレイ、それ以外はＧ(数字) ａとなります。
６　四球の場合はファールとなりもう一度投球ナンバーを決めるところから始めます。
７　三振の場合は１塁走者は成功値：走力×２（選手個人の盗塁成功値（後述）がこれより低い場合を除く）で２塁へ盗塁します。この場合スタートできるかどうかのチェックは必要なくなります。
８　外野フライＦ(数字)、Ｆ(数字) ａ、内野フライＰＯは通常の結果とおなじです。

6. 5 盗塁

盗塁を宣言したなら攻撃側はサイコロを振り、サイの目がスタート値以下ならランナーはスタートします。ただし「20」の目が出たなら２盗、３盗はもう１度サイコロを振り、ランナーは「10」以下で盗塁成功、「11」以上と本盗はけん制アウトです。左投手からの２盗はスタート値－２、３盗はスタート値－４、本盗はスタート値－８の修正をします。また、サイコロの目が２盗、３盗は「２」以下、本盗は「１」の目に限り修正を受けることなくスタートできます。スタートできたならもう一度サイコロを振り、ランナーの成功値とを照らし合わせて結果を見ます。

スタートできなかったなら、打撃結果で他の塁に進塁してからでなければ再度、盗塁を試みることはできません。

重盗、三重盗のときはスタート値を先頭ランナーで見ます。守備側はどの塁へ投げてもかまいません。その塁を奪おうとしたランナーの成功値で判定します。

6. 5. 1 捕手の肩

Ｔ値（スローイング値）は走者がスタートしたのち、盗塁の成功を見るときに用います。攻撃側の監督がサイコロを振った後、サイの目に捕手のＴ値をプラスあるいはマイナスして、盗塁結果を判定します。本盗の場合は捕手のＴ値による修正はなく、一律で成功値を－８します。また、サイの目が２盗で「３」以下、３盗「２」以下、本盗で「１」がでた場合は絶対セーフ、すべてに共通で「20」がでたら絶対アウトとします。
例えば、成功値“14”の走者がセカンドへの盗塁を試み、出たサイの目が「13」のとき、捕手のＴ値が“＋２”なら、修正後のサイの目は「15」になり、盗塁は失敗してアウト、ということになります。

6. 6 積極的な走塁（走塁表参照）

打撃結果が「ａ」のついていない「2H」「H」「F」のとき、打撃結果表に決められたランナーの進塁よりも１つ余分な塁を狙うことができます。また、「H7a」の１塁ランナーが３塁も狙うこともできます。

打球を処理している外野手の肩と、走者の走力とを走塁表で比較して、書かれた数字を見つけだします。そしてサイコロを振り、その数字以下を出せば余分な進塁ができます。（ａが付いていない打撃結果をａの付いている結果にするということです）。

6. 7 ポジション以外の守備

野手が足りない場合、カードに記載されていないポジションに選手をつかせることもできます。

この場合、守備範囲は０、エラー・ランクはＥ、外野手ならＴ値はＣ、捕手なら－５になります。

投手の場合「１」８個（1～8）、「２」４個（9～12）、「４」８個（13～20）をもち、特徴はホームランになります。

7.0 投手の疲労

各投手は疲労ポイントを持っています。この数字はその投手が疲労状態にならずに投球できる回数を表していて、数字の同じイニング数の間は疲労しません。

疲労状態となる状況で投球することになった場合は、数字の右に＊がついている投球ナンバーが１悪くなります（「２*」は１に、「３*」は２に、「５*」は４になります）。

また、疲労ポイントの回数を投げた次の回だけは、敬遠以外のランナーを出すまでは疲労しません。
（例）疲労ポイント６の投手が先発した場合、７回はランナーを出すと疲労します。８回からは最初から疲労状態となります。

イニングの途中からリリーフした投手は、そのイニングは切り上げで１回とみなしてこのルールは適用します。

疲労ポイントが０の投手はエラー、ヒットなどで敬遠以外の走者を出すか、次のイニングになったときから疲労状態となります。

５イニング以上０点に抑えている投手は点を取られるまでは、疲労しません。これは、その時点で疲労状態となっていた投手も含みます。
但し、５イニング以上０点に抑えてる投手も１０回からはランナーを出すと疲労します。１１回からは最初から疲労状態となります。

7. 1 投手の登板間隔

先発投手は以下の例外を除いて先発する日の前後５日間は、登板してはなりません。

４回 2/3 以下で交代して、かつ負け投手またはノーゲームになったときに限り中４日で先発できます。

疲労ポイントを３ポイント減らせば、１日早く先発させることができます（疲労ポイント７の投手が中４日で先発するときは疲労ポイントが４になります）。

リリーフ投手は良心の許すかぎりとします。

リリーフ投手が連投した場合の疲労は投げ始めから適用します。

7. 2 疲労ポイント

数字が１つしかない投手で４以上の投手は、先発の時に使う数字はそのままで、リリーフのときは０とします。

３以下の投手は、リリーフの時に使う数字はそのままで、先発の時は３とします。

Ｒのついた投手は、他に投手がいない場合を除いて先発することはできません。２軍から選手を上げるなりした後の、どうしようもない時の最後の手段としてください。

投手の疲労については、各自もっとも納得の行くルールを決めてもいいでしょう。　※ 選択ルール集参照

ペナントレースとしてゲームをするあなたへ

8.0 雨天

試合前にサイコロを２つ振り、以下の結果なら中止とします（前日雨の同一球場はサイコロの目－10 とし、ダブルヘッダー２試合目を除く）。

６月～７月 20 日、９月		それ以外の時期（北海道は一年中）	
天然芝球場	1801－2020	天然芝球場	1901－2020
人工芝球場	1810－2020	人工芝球場	1911－2020
ドーム	2019-2020	ドーム	2020

※ 人工芝の屋外球場
神宮、横浜、千葉、宮城、新潟、富山、長野、宇都宮、長崎

9.0 試合前のけが

中止でなければ、両チームの監督はサイコロを振り「１」か「２」の目の場合は故障者がでます。そして、１軍登録 28 人の中から該当者をランダムで決め、けが表でその日から欠場する日数を決めます。当日休養日の投手であれば、前回の登板日から 10 日を超えない範囲で、けが日数に本来の休養期間を加えた間隔を必要とするものとします。ただし、けがレベル３以下の選手はレベル４で、特徴けがの選手はその日数（試合中のけがで通常より軽いけがになる場合も特徴けがの日数とします）です。
けが日数の後に＊のある選手は、開幕１か月以内に限り１度だけ試合前試合中に関わらずけがが免除され、特徴はけが後のものとします。

10 日未満のけがの場合、野手に限り同じ守備位置でさらなるけが選手が発生したときの交代要員にすることができます。この場合、無理をしたということで出場した試合数の２倍回復は遅れます。

好プレイ珍プレイ表

サイコロを２回ふってください。２つのサイの目を続けて読みます。例えば最初のサイの目が「11」、２回目のサイの目が「３」なら「1103」と読みます。

0101～0920　エラーチェック

各ポジションを守っている野手のエラーランクとエラーチェック表を対応させてサイコロを振り、結果を見ます。

0101～0204　ピッチャーのエラーチェック
0205～0220　キャッチャーのエラーチェック
0301～0320　ファーストのエラーチェック
0401～0504　セカンドのエラーチェック
0505～0620　サードのエラーチェック
0701～0816　ショートのエラーチェック
0817～0904　レフトのエラーチェック
0905～0912　センターのエラーチェック
0913～0920　ライトのエラーチェック

エラーチェック表

内野手用　　エラー・ランク

結　果	A	B	C	D	E
E(ﾌｧﾝﾌﾞﾙ)	１～３	１～６	１～９	１～12	１～15
E(暴投)	４	７，８	10～12	13～16	16～20
G＃ｆ	５～20	９～20	13～20	17～20	

E(ﾌｧﾝﾌﾞﾙ)：内野ゴロエラー。バッターはセーフ、各ランナーはそれぞれ１進塁。
E(暴投)：送球エラー。バッターはセカンドへ、各ランナーもそれぞれ２進塁。
G＃ｆ：ｆの内野ゴロ

外野手用　　エラー・ランク

結　果	A	B	C	D	E
E(落球)	１，２	１～４	１～６	１～８	１～10
E(暴投)	３～４	５～８	７～12	９～16	11～20
F(フライ)	５～20	９～20	13～20	17～20	

結果説明

E(ﾌｧﾝﾌﾞﾙ)：フライ落球。バッターはセーフ、各ランナーはそれぞれ１進塁。（２アウトなら、各ランナー２進塁）
E(暴投)：ヒット、外野手は返球の際に暴投した。バッターセカンドへ、各ランナーもそれぞれ２進塁。

1001～1002　屋外球場なら雨天中止もしくはコールド。今が５回なら試合が成立するまで無理やり続けてコールド（金返せ！）。
1003～1004　屋外球場で試合が成立していれば雨天コールド。
1005～1020　死球
1101～1310　ピッチャーの特徴を見てください。
説明　ＷＰ：ワイルドピッチ、各ランナーはそれぞれ１進塁。
ＤＢ：死球
ＤＢ／ＷＰ：ランナー無しＤＢ／ランナー有りＷＰ
ボーク：ボーク
ホームラン：本塁打を打たれる
けが＃＃日：痛みまたは違和感をを訴え、降板
対左：５／１（バッターが左なら投球ナンバー５、右なら１で打ち直し）
対右：１／５
1311～1520　バッターの特徴を見てください。バッターが投手の場合は三振。（但し、霧雨魔理沙と比那名居天子を除く）
説明　ＤＢ：死球
（ＤＢ）乱闘：（死球）審判が退場を宣告
けが（ＤＢ負傷）＃＃日：自打球（死球）で負傷退場
１Ｃ５：ランナーがいなければ１、いれば５で打ち直し
チャンス：５Ｃ１で打ち直し
内野安打：内野安打、ランナーは１進塁。ただし、１塁ランナーがいればセカンドでフォースアウト。前進守備なら３塁ランナーがホームでアウト。
対左：１／５　対右：５／１
ホームラン：ホームランを打つ。
1601～1819　ランナーなし：ランナーなし好プレイ珍プレイ表へ
1601　ワイルドピッチ、各ランナーは２進塁。
1602～1720　ワイルドピッチ、各ランナーは１進塁。
1801～1805　ボーク
1806～1808　先頭ランナーがけん制タッチアウト。
1809～1819　パスボール、各ランナーは１進塁。
1820　ワイルドピッチ、各ランナーは１進塁。バッターは振り逃げ、ただし２アウト以外で１塁ランナーがいれば三振。
1901～1910　捕手のレンジチェック
０～１　ホームラン
２　投球ナンバー１で振り直し
３以上　キャッチャーフライ、ヒットの結果以外ならキャッチ成功。失敗したならファール。
1911～1912　球場により以下の結果となる。
甲子園（左打者）、千葉（３～８月）、福岡ドーム、ナゴヤドーム、札幌ドーム、宮城（右打者）、ライト（宮城右打者はレフト）への大フライ、３塁ランナーはタッチアップしてホームイン。２塁ランナーは３塁（宮城はそのまま）へ。
その他の球場：ライト（甲子園右打者はレフト）への本塁打
1913～1914　球場により以下の結果となる。
神宮、広島、横浜、東京ドーム、幻想郷スタジアム、地方球場
センターへの本塁打
その他の球場：センターへの大フライ、３塁ランナーはタッチアップしてホームイン。２塁ランナーも３塁へ。
1915　ファーストライナー、全てのランナーは飛び出してアウトになる。
1916～1918　全ランナーが２進塁するヒット、バッターは２塁をねらったがタッチアウト。２塁ランナーの得点は有効。
打球方向：16 レフト、17 センター、18 ライト
1919～2017　被害者は負傷退場、けが表参照のこと。
1919　強烈なピッチャーゴロ、Ｇ１ａ。
1920　フライを追ってキャッチャーがベンチに激突。バッターアウト。最後の力をふり絞り返球、ランナーはそのまま。
2001　ライナーがファーストを襲う、内野安打。
2002　セカンドゴロＧ４ｆ、捕球のさいに体をひねる。
2003　ライナーがサードを襲う、内野安打。
2004　ショートゴロＧ６ｆ、捕球のさいに体をひねる。
2005　フライを追ってレフトがフェンスに激突。バッターアウト、全ランナーはタッチアップして１進塁。
2006　フライを追ってセンターがフェンスに激突。バッターアウト、全ランナーはタッチアップして１進塁。
2007　フライを追ってライトがフェンスに激突。バッターアウト、全ランナーはタッチアップして１進塁。
2008～2012　ファーストゴロＧ３ｆ、アウトになったランナーは次の塁に滑り込むさい負傷。これで３アウトかランナーがいない場面ならば、バッターランナーが負傷。
2013～2015　手への死球、バッター退場。
2016～2017　頭部死球、バッター退場。ただしけがレベル３以下の選手は４でチェック。投手は危険球退場。
2018～2020　１個サイコロをふってください。
2018　１～15　守備妨害でバッターアウト。
16～20　打撃妨害出塁
2019　１～10　三振、バッターは抗議し退場。
11～20　頭部をかすめる死球、バッターは乱闘を起こし退場。ピッチャーは暴行を受けレベル６でけがチェック。その後野手はレベル５でけがチェックを行い、その日数分、謹慎処分となる。「20」は５日として扱う。投手はダイスを１個振り 11～20 は危険球退場となる
2020　１～10　先頭ランナーが隠し球でタッチアウト（ランナーがいなければバッター三振）。
11～20　ランニング本塁打

バント表（選択）

サイコロ１個を振りサイの目とバント力を加える。
サイコロが[20]を出した場合はＵＰ（珍プレイ好プレイ表）へ

ランナー無し、あるいはランナー１塁の場合

１以下　ファール、スリーバント失敗、三振
２　ダブルプレイ、3-6-4
３　ダブルプレイ、5-6-3
４　バント成功、1-4
５～７　２球続けてファール、２ストライク、まだバントするならサイの目修正－５
８　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、２塁送球ならフィルダースチョイス(FC)表でチェック
９　ピッチャーゴロ、1-6-4のダブルプレイ（ただしピッチャーの守備範囲が３以下の場合は1-6）
10　キャッチャーゴロ、2-6-4のダブルプレイ（ただしキャッチャーの守備範囲が３以下か走力４以上の左打者の場合は2-6）
11　バントヒット、ピッチャー内野安打
12　バント成功、1-3（ただしピッチャーの守備範囲が３以上の場合は２塁に送球(FC表)1-6を選択しても良い）
13　ピッチャーフライ、1-1-4のダブルプレイ（ただしランナーの走力が４以上の場合は帰塁成功）
14　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、２塁送球(FC表)なら1-6
15　キャッチャーゴロ、１塁に送球なら2-4、２塁送球(FC表)なら2-6
16　バント成功、1-3（ただしピッチャーの守備範囲が５の場合は1-6）
17　バント成功、2-3（ただしキャッチャーの守備範囲が４以上の場合は2-6）
18　バント成功、3-4（ただしファーストの守備範囲が４以上の場合は3-6）
19　バント成功、5-4（ただしサードの守備範囲が４以上の場合は5-6）
20　バント成功、1-3
21　バント成功、2-3
22　バント成功、3-4
23　バント成功、5-4
24　バント成功、1-4　（打者の走力がピッチャーの守備範囲より２以上（左打者は１以上）大きい場合はバントヒット）
25　バント成功、2-3
26　バント成功、3-4
27　バント成功、5-4
28　バント成功、1-4（ランナー無しか２アウトの場合はﾊﾞﾝﾄﾋｯﾄ）
29　バント成功、5-4（ランナー無しか２アウトの場合はﾊﾞﾝﾄﾋｯﾄ）

ランナーが２塁にいる場合

１以下　ファール、スリーバント失敗、三振
２　ダブルプレイ、3-5-4（タッチプレイは3-5のみ）
３　ダブルプレイ、1-5-3（タッチプレイは1-5のみ）
４～６　２球続けてファール、修正－５
７　バント成功、5-3
８　ピッチャーゴロ、1-5-3のダブルプレイ（ただしピッチャーの守備範囲が３以下かタッチプレイの場合は1-5）
９　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、３塁送球（FC表）なら1-5
10　ピッチャーゴロ、３塁に送球、タッチプレイならセーフ、フォースアウトならアウト(1-5)
11　バントヒット、ファースト内野安打
12　２球続けてファール、修正－５
13　キャッチャーフライ、2-2-4のダブルプレイ（ただしランナーの走力が４以上の場合は帰塁成功）
14　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、３塁送球(FC表)なら1-5
15　キャッチャーゴロ、１塁に送球なら2-4、３塁送球(FC表)なら2-5
16　バント成功、1-3（ピッチャーの守備範囲が４以上の場合1-5）
17　バント成功、2-3（キャッチャーの守備範囲が４以上の場合2-5）
18　バント成功、3-4（ファーストの守備範囲が４以上の場合3-5）
19　バント成功、5-4（サードの守備範囲が４以上で１塁ランナーがいる場合は１塁ランナーがアウト、5-6）
20～27　バント成功、ランナー１塁参照
28　バント成功、5-4（ただし２アウトの場合はバントヒット）
29　バント成功、1-4（ただし２アウトの場合はバントヒット）

ランナーが３塁にいる場合　※前進守備なら修正－５

２以下　ダブルプレイ、5-2-3（タッチプレイなら5-2のみ）
３　ダブルプレイ、3-2-4（タッチプレイなら3-2のみ）
４　空振り、３塁ランナーは挟まれてアウト、他ランナーは１進塁
５　ピッチャーゴロ、タッチプレイで１塁に送球なら1-4、本塁送球(FC表)なら1-2、満塁なら1-2で３塁ランナーがアウト
６　空振り、３塁ランナーは挟まれてアウト、他ランナーは１進塁
７　サードゴロ、１塁に送球なら5-4、本塁送球（FC表）なら5-2
８　空振り、３塁ランナーは挟まれてアウト、他ランナーは１進塁
９　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、本塁送球（FC表）なら1-2
10　ピッチャーゴロ、本塁に送球、タッチプレイならセーフ、満塁ならアウト(1-2)
11　バントヒット、ピッチャー内野安打
12　ピッチャーゴロ、1-2-4のダブルプレイ（ただしピッチャーの守備範囲が３以下かタッチプレイの場合は1-2）
13　キャッチャーフライ、2-2-5のダブルプレイ（ただしランナーの走力が４以上の場合は帰塁成功）
14～15　ピッチャーゴロ、１塁に送球なら1-4、本塁送球(FC表)なら1-2
16　バント成功、1-3（ピッチャーの守備範囲が３以上の場合1-2）
17　バント成功、2-3（キャッチャーの守備範囲が４以上の場合2-2）
18　バント成功、3-4（ファーストの守備範囲が４以上の場合3-2）
19　バント成功、5-4（サードの守備範囲が４以上の場合5-2）
20　空振り、３塁ランナーは挟まれてアウト、他ランナーは１進塁
21　ファーストゴロ、１塁送球なら1-4、本塁送球(FC表)なら1-2
22　バント成功、3-4
23　バント成功、5-4
24　バント成功、1-3
25　バント成功、1-3（ピッチャーの守備範囲が４以上の場合1-2）
26　バント成功、3-4
27　バント成功、5-4
28　バント成功、5-4（ただし２アウトならバントヒット。２アウト以外で、２塁ランナーの走力が４以上でサードの守備範囲が３以下の場合２塁ランナーもホームイン。）
29　バント成功、1-4（ただし２アウトならバントヒット。２アウト以外で、２塁ランナーの走力が４以上でピッチャーの守備範囲が３以下の場合２塁ランナーもホームイン。）

フィルダースチョイス（FC）表

守備側は１個サイコロをふりランナーの走力で必要な数字以下を出せばアウトにできる。それより大きい目がでたらセーフ、フィルダースチョイス（野手選択）となる。

ランナーの走力	タッチプレイ	フォースアウト
5	4	7
4	7	10
3	10	13
2	13	16
1	16	19

レンジチェック表

内野手用

	守備範囲					
結果	**５**	**４**	**３**	**２**	**１**	**０**
２Ｈ				１	１，２	１～３
Ｈ	１，２	１～３	１～５	２～６	３～８	４～10
ＩＨ	３，４	４～７	６～10	７～13	９～16	11～20
Ｇａ	５～８	８～10	11～13	14，15	17	
Ｇｆ	９～12	11～13	14～15	16	18	
ＧＤ	13～16	14～17	16～18	17，18	19	
ＬＤ	17～20	18～20	19，20	19，20	20	

外野手用

	守備範囲					
結果	**５**	**４**	**３**	**２**	**１**	**０**
３Ｈ				１	１，２	１～３
２Ｈ	１，２	１～３	１～５	２～６	３～８	４～10
Ｈ	３，４	４～７	６～10	７～13	９～16	11～20
Ｆａ	５～12	８～13	11～15	14～16	17，18	
Ｆ	13～20	14～20	16～20	17～20	19，20	

３Ｈ：三塁打、２Ｈ：二塁打（投手への打球の場合は単打止まり（Ｈ８））、Ｈ：単打、ＩＨ：内野安打、Ｇａ：ａのゴロ、Ｇｆ：ｆのゴロ、ＧＤ：Ｄのゴロ、ＬＤ：ライナー、先頭ランナーとのダブルプレイ（ただしＬ３、Ｌ４、Ｌ６の３塁ランナーはセーフ。他のランナーがいればそのランナーがアウト）。ＦＡ：ａのフライ　Ｆ：浅いフライ

けが表

サイコロ１個をふり、休場する日数（その試合を含まず）を求めます。特徴の右にある数字がその選手のけがレベルで、各選手のけがからの回復力を表しています。

サイの目	ﾚﾍﾞﾙ６	５	４	３	２	１
１	不屈の闘志で続けて出場！交代せず					
２～４	交代せず	０	１	３	５	８
５～７	交代せず	１	２	６	10	16
８～10	０	２	４	９	15	24
11～13	０	３	６	12	20	32
14～16	０	４	８	15	25	40
17～19	０	５	10	18	30	48
20	レベル６～２はレベル－１してふり直し					60

※けが日数０日のときはこの試合に限り退場する。試合前のけがの場合は、代打のみ出場が可能。休養日の投手には影響なし。

走塁表

	外野手のＴ値				**タッチアップを除く２アウト**			
走力	**Ｓ**	**Ａ**	**Ｂ**	**Ｃ**	**Ｓ**	**Ａ**	**Ｂ**	**Ｃ**
５	10	12	14	16	14	16	18	19
４	８	10	12	14	12	14	16	18
３	６	８	10	12	10	12	14	16
２	４	６	８	10	８	10	12	14
１	２	４	６	８	６	８	10	12

ランナーなし好プレイ珍プレイ表

1601～1819　エラーチェック

各ポジションを守っている野手のエラーランクとエラーチェック表を対応させてサイコロを振り、結果を見ます。

1601～1608　ピッチャーのエラーチェック
1609～1613　キャッチャーのエラーチェック
1614～1619　ファーストのエラーチェック
1620～1706　セカンドのエラーチェック
1707～1718　サードのエラーチェック
1719～1810　ショートのエラーチェック
1811～1813　レフトのエラーチェック
1814～1816　センターのエラーチェック
1817～1819　ライトのエラーチェック

○東方野球in 熱スタ2007 選手起用制限

動画内同様、以下の選手については起用に制限がかかります。

1. 屋外球場でのデーゲームに関する起用制限

レミリア、フランドール、くるみ、芳香は屋外球場でのデーゲームではスタメンで起用することができません。レミリア、フランドール、くるみは１打席のみの代打での起用は可とします。（出塁した際は要代走）
試合開始時間が16：00以降の場合は、１イニング（表・裏あわせて）を20分として計算し、18：00 を過ぎた回から守備につくことができます。

2. 屋外球場での雨天に関する起用制限

レミリア、フランドール、くるみ、橙の４選手は、屋外球場での試合において試合前の雨天で６月～７月２０日、９月は**1801～1810**の天然芝それ以外の時期は**1901～1910**の天然芝での試合に出場する事が出来ません。（※人工芝では雨天により試合中止となります）
好プレイ珍プレイ表の結果で雨が降ってきて（1001～1004）試合が続行される場合は、以降のイニングに出場することができません。守備についている場合は即座に他の選手と交代してください。攻撃中で打席が回ってきた場合は代打を出してください。

3.　八雲紫が登板する場合の起用制限

八雲紫が登板する場合に八雲藍、橙以外の選手が守備についた場合、守備範囲は元の数値から－３（０以下は０とします。）、Ｔ値は元の数値から－５ になります。（－５以下は－５とします）
八雲紫は登板時に既に１イニング登板した状態として扱います。
（１Ｒの八雲紫はランナーを出すと疲労します。）
また、他の選手が登板する場合は、八雲藍、橙の両選手はキャッチャーの守備にはつきません。他の選手が負傷退場し、キャッチャーを守れる選手が他にいなくなった場合のみ、八雲藍、橙の両選手をキャッチャーに起用することができます。このとき、守備範囲は０になります（エラーランク、Ｔ値は変更されません）。

4.　四季映姫の起用制限

ペナントレースでゲームを行う場合、四季映姫は日曜日の試合以外は登板できません。

5. 早苗が登板する際の起用制限について

早苗が登板する場合に諏訪子以外の選手が守備についた場合、守備範囲は元の数値から－３（０以下は０とします。）、Ｔ値は元の数値から－５ になります。（－５以下は－５とします）
早苗は登板時に既に１イニング登板した状態として扱います。
（１Ｒの早苗はランナーを出すと疲労します。）
また、他の選手が登板する場合は、諏訪子はキャッチャーの守備にはつきません。他の選手が負傷退場し、キャッチャーを守れる選手が他にいなくなった場合のみ、諏訪子をキャッチャーに起用することができます。このとき、守備範囲は０になります（エラーランク、Ｔ値は変更されません）。

6. 早苗登板時のイニング制限について
早苗は１試合で連続３イニング以上登板（２回０／３回でも切り上げで３イニングとみなします）した場合、試合終了後にサイコロを１つ振り、６以下が出た場合は負傷し、けがレベル３でけが表を振って下さい。捕手が諏訪子でない場合は２イニング以上で同チェックを受けて下さい。

7. 豊姫が登板する際の起用制限について
豊姫が登板する場合にレイセン以外の選手が守備についた場合、守備範囲は必ず０、Ｔ値は必ず－５になります。（紫と早苗の時と少し違うので注意して下さい。）豊姫の投手特徴がホームランになります。
また、他の選手が登板する場合は、レイセンはキャッチャーの守備にはつきません。他の選手が負傷退場し、キャッチャーを守れる選手が他にいなくなった場合のみ、レイセンをキャッチャーに起用することができます。このとき、守備範囲は０になります（エラーランク、Ｔ値は変更されません）。

8. 華扇に関する起用制限について
華扇が登板する場合に、萃香を起用する事ができません。代打で萃香を起用した場合、次のイニングを投げる事ができません。また萃香を起用している状態で華扇を出場させる事はできません。

9. 芳香の守備の起用制限について
芳香がファーストを守る場合は、セカンドに必ず青娥が守備につきます。芳香がレフトを守る場合は、ショートに必ず青娥が守備につきます。センターとライトの守備に付く事はできません。青娥が負傷退場した場合を除いて、他の選手を起用することはできません。ＤＨ制度ありの際に芳香がＤＨで起用される場合は青娥の守備起用制限はありません。

10. 霧雨魔理沙と比那名居天子の野手起用について
動画で野手出場があった為、野手としても出場できます。先発の登板間隔の間に、野手としてスタメンで起用した場合。先発の登板間隔を１日多く空けて下さい。（２試合スタメンで起用した場合は、重複して２日以上登板間隔をあける事はありません。）リリーフ投手としての影響はありません。

おまけ

選択ルール集

これは、ザ☆ビッグ野球をより深く楽しむためのものです。ゲームの楽しみ方は人それぞれだと思います。プレイヤー同士で話合い、各自好みのルールを採用して下さい。
但し、ルールが複雑になりますので、何試合か試合をしたあとに検討を考える事をお勧めします。中級編、上級編がありますが、上記の通り、上級者になったからといって必ず採用する物ではありません。
好みのルールをお使い下さい。

中級編
暴投追加
ノーアウトかワンアウトの時に投球ナンバー「４」で「19」の結果の三振の場合は、打者が三振する前にランナーがいればワイルドピッチで各ランナーは１進塁します（暴投が少ないと言う記録マニア対策です）。

特徴代打の追加
（代打）の付いてるカードは、代打での打席で野手特徴が発動した場合、カッコ外の特徴を無視して投球１として振り直す事が出来ます。所謂代打〇みたいな能力です。採用しない場合や代打以外での打席での野手特徴はカッコ外の物を使用して下さい。

外野の前進守備
走塁表のサイコロの目を＋４することができます。セーフの可能性がない時は３塁コーチがランナーを止めます。ただし、レンジチェックを除くＦ＃ａの打撃結果は２Ｈ＃ａになります。

外野フライの２塁ランナー
外野の F8a または F9a の飛球の場合。２塁ランナーは３塁へ積極走塁を試みる事ができます。その場合の走塁表は以下の通りになります。

	Ｆ８ａの２塁ランナー				Ｆ９ａの２塁ランナー			
走力	Ｓ	Ａ	Ｂ	Ｃ	Ｓ	Ａ	Ｂ	Ｃ
５	12	14	16	18	16	18	19	19
４	10	12	14	16	14	16	18	19
３	８	10	12	14	12	14	16	18
２	６	８	10	12	10	12	14	16
１	４	６	８	10	８	10	12	14

盗塁のスタートが切れなかった後のバント
打者は２ストライクまで球を見たとして。３バントとして－５の修正を受ければ。盗塁のスタートが切れなかった後のバントをする事ができます。ファールの結果は３バント失敗で三振となります。

上級編
警告試合
ＤＢ乱闘が発生した際。危険球による退場後に危険球を受けた側のチームが死球を発生させた場合。お互いのチームが死球を３個以上ずつ出した場合、この試合を警告試合とし、以後ＤＢが発生した場合。投手は無条件で退場となります。

特例によるケガの回避（野手）
東方野球限定の措置です。監督はチームから１名をけがレベル４以下の選手に限り、開幕前にこのルールを適用する事により、けがレベルをフルイニングとして扱う事が出来ます。（但し、特徴にケガがついてる選手には適用できません）このルールを適用された選手は、フルイニングで出場を続けている限り、負傷を回避する事が出来ます。選手の交代によりベンチに下がったり、負傷以外でフルイニングが途切れた場合は、選手本来のけがレベルに戻ります。またこのルールを適用した場合。投手のケガの軽減のルールを使用できません。

特例によるケガの軽減（投手）
東方野球限定の措置です。監督はチームから１名をけがレベル４以下の選手に限り、開幕前にこのルールを適用する事により、けがレベルを６として扱う事が出来ます。（但し、特徴にケガがついてる選手には適用できません）このルールを適用された選手は、規定投球回数をクリアしている限り、けがレベル６として扱います。中継ぎ投手の場合は（試合数/3＜登板回数）カッコ内の登板数をクリアしている限り、けがレベル６として扱います。（ただし累積イニングによる負傷チェックでけがした場合は休養ルール表通りのけがレベルを参照して下さい。）クリアしていない場合は選手本来のけがレベルに戻ります。またこのルールを適用した場合、野手のケガの回避のルールを使用できません。

投手休養ルール（中級編 or 上級編）
投手の疲労回復に必要な日数を決めたルールです。やたら厳し過ぎるような感じもしますが、投手の乱用を防ぐ思想から作られたルールです。細かい日数に関しては次のページを参照して下さい。中級編では、救援→救援の枠内のみ使用して下さい。

オリジナル選手について
本来は、原則的に「東方野球 in 熱スタ 2007」に出場した選手の中から使用する訳ですが、チームのコンセプトや思いがけずの負傷による状況もあると思います。その際には選手カードの予備に付属してるアンノウンなど発行されてるカードに付きましては、使用する事ができます。細かいルールについては対戦者同士で話あってみるのも良いでしょう。

投手休養表

先発→先発

	中2日	中3日	中4日	中5日	中6日～	中7日～
通常	／	疲労P0	-3	-1	0	0
５イニング未満降板かつ敗戦投手または雨天ノーゲームになった場合	／	-3	0	0	0	0
疲労ポイント＋２イニング以上投げ、チームが敗戦した場合	／	疲労P0	-4	-2	-1	0

数値：疲労ポイントへの修正値　　疲労P0：疲労ポイント「０」で登坂可能
疲労状態：疲労状態で登坂可能　　／：登板不可
連続で中４日で登板、または疲労Ｐ０で先発した場合は、試合後に負傷チェックを行なう。

救援→先発

	累積イニング	中2日	中3日	中4日	中5日	中6日～
先発、リリーフ共に疲労ポイントが設定されている投手	～2	／	0	0	0	0
	3	／	-3	0	0	0
	4～	／	疲労P0	-3	0	0
その他の投手	累積イニングに関係なく	／	疲労P0	-3	-1	0

救援→救援

	累積イニング	連投		休養日数					
		連投	疲労P	中1日	中2日	中3日	中4日	中5日	中6日
全投手共通	1	可	疲労P0	0	0	0	0	0	0
	2	可	疲労状態	0	0	0	0	0	0
	3	可	疲労状態＋負傷	疲労P0	0	0	0	0	0
	4	不可	―	／	疲労P0	0	0	0	0
	5	不可	―	／	／	疲労P0	0	0	0
	6	不可	―	／	／	／	疲労P0	0	0
	7～	不可	―	／	／	／	／	疲労P0	0

累積イニング３イニング以上の投手が連投した場合は、試合終了後負傷チェックを行なう。
累積イニング４イニング以上の投手が連投するには前日に負傷チェックを行っている場合のみ１イニング限定で連投可能
故に、１試合で連続４イニング以上登板した場合の翌日の登板は不可です。
負傷チェックを受け続ける事により、最大で７連投まで投げる事が可能
負傷チェックを受けた後に移動日などを挟んで連投する場合、累積イニング数を１イニング減らして計算する。
例：５連投（５イニング）して、移動日を挟んで６試合連続登板した場合。
【５－１（移動日数）＋１イニング＝累積５イニング】

先発→救援

	中2日	中3日	中4日	中5日
通常	／	疲労P0	0	0
５イニング未満降板かつ敗戦投手または雨天ノーゲームになった場合	疲労P0	0	0	0
疲労ポイント＋２イニング以上投げ、チームが敗戦した場合	／	／	疲労P0	0

先発、リリーフ共に疲労ポイントが設定されている投手は、これより１日短い休養日数で登板可能

負傷チェック表　中継ぎ用

累積イニング	4	5	6	7
けがレベル表	4	3	2	2

※負傷チェック:サイコロを1個振って6以下で負傷。累積イニングに沿ってけがレベル表でけがチェック□
先発が負傷チェックで負傷した場合、一律けがレベル２で負傷チェック

ルール解説

質問が多くなりそうな、ルールについて簡単に説明します。

Ｑ１：魔理沙と天子に野手と投手の特徴があります。
Ａ：この２選手に限り。打席では野手特徴を登板中は投手特徴を適用します。

Ｑ２：天子の特徴での疲労について
Ａ：３回に特徴により疲労した場合は４回終了時まで疲労し続けます。

Ｑ３：布都の特徴について
Ａ：もう１度ダイスを振り「２０」以外は普通の死球。「２０」の場合はＤＢの後、乱闘により退場となります。ピッチャーは暴行を受けレベル６でけがチェック。布都は１０試合の出場停止の謹慎処分となります。

Ｑ４：盗塁でスタートを切れなかった場合のヒットエンドラン
Ａ：禁止です。打撃結果表で次の塁に進塁するまで。盗塁を試みる事はできません。

Ｑ５：（代打）とはなんでしょうか？
Ａ：選択ルール集にも載ってます。代打での打席でこの野手特徴がでた場合は投球ナンバー１として振り直す事ができます。その他の打席ではカッコ外の特徴になります。

Ｑ６：「ＷＰしない」について
Ａ：この能力が付いてる選手はワイルドピッチをしません。該当選手は制球Ｓの選手のみ該当します。この能力が付いてる選手は。選択ルール集の暴投追加でＷＰしません。ＵＰ表によるワイルドピッチも無効になり、投げ直しになります。

Ｑ７：無走者の投手特徴によりＷＰについて
Ａ:ランナーが居ない状態で投手特徴のワイルドピッチが発動した場合。そのまま投球ナンバーからのやり直しになります。

Ｑ８：エンドラン中のＵＰ表について
Ａ：エンドランでのＵＰ表については基本的な考え方としてエンドランは無かった事にして解決して下さい。（エンドランの時はファールだったという事です。）なので球場の狭さや特徴での本塁打はそのまま本塁打として扱って下さい。

Ｑ９：制限などを間違えて守れなかった場合について
Ａ：普通の野球のルールだけではなく、東方野球限定のルールも多いので間違える事も多く（難しくて申し訳ない）その際の解決について、いくつか挙げたいと思います。基本的な解決方法としては
慧音先生にお願いして、「**そんな事は無かった！**」にして下さい。

１．出場できない選手が出場している。
試合をやり直すか。その選手が出場する場面まで巻き戻して下さい。
２．ルールを間違えて進行してしまった。
ケースにもよりますが、この場合は両者の同意が得られれば、続行で構わないと思います。致命的なミスで試合そのものに影響する場合は、その場面まで巻き戻して進行して下さい。

Ｑ１０：MAZDA ZOOM―ZOOM スタジアム広島　について
熱スタが 2007 年の物ですので、東方野球にマツダスタジアムは
存在してません。もしマツダスタジアムで試合をしたい場合は。
天然芝　ＵＰ表の 1911～1912 は本塁打。1913～1914 はセンターフライで解決して下さい。

遊び方の勧め

最後にこのゲームの遊び方の勧めを置いてきますが。
当然、ご自由に遊んで頂いて構いませんが。
製作者よりお勧めする遊び方を２つ程紹介させて頂きます。

１．好きな選手を組んで対戦しよう。
全 104 人分の中から好きなキャラを選んでチームを組みましょう。
１軍は２８名（ベンチ入り２５人）を選んで友人と遊んでみましょう。
何人かで遊ぶ場合にはローテを組んだりして
自分がチームの監督として好きなキャラを好き放題操作して、時には自分の好きな野球カラーで遊んでも良いかと思います。それだけの選手は揃ってると思いますので。
投手の野手もかなりレベルが高いので、現実のプロ野球選手と戦うのは厳しいかも知れません。オールスターと戦って互角くらいじゃないでしょうか。動画でのＥＸがそんな感じでしたしね。

２．チーム同士で対戦しよう。
今回は５チームに分けさせて頂きました。Ｌ編のようにチーム同士で対戦しやすくなっております。足りない部分は他のチームから助っ人を呼んだりして、チーム同士で戦わせても良いかと思います。伝統の亀蛙戦を再現してみたり動画本編を思い出せる試合展開を再現したりとＢＩＧ野球の楽しみ方としてお勧めさせて頂きます。

対戦をしてみたい

ありがとうございます。（感謝）
カードを印刷して友人と遊ぶ事も出来ますが。
もし宜しかったら
東方野球コミュニティにお越しになれるのも
如何でしょうか？
実は東方野球コミュニティ専用のＩＲＣにて
普段より対戦を行ったりしております。
また例大祭、夏コミ、冬コミの前日にでも
オフ会を開催してたりもしていますので
興味を持って頂けた方がいらっしゃいましたら
下記のＢＩＧ野球機構事務局の掲示板か
東方野球コミュニティ専用のＩＲＣにお越しになっては
如何でしょうか？

あとがき

もしルールで不明な点が御座いましたら。
下記の掲示板までお尋ね下さい。

また、「東方野球 in 熱スタ 2007」以外での
制作についてですが。
ある程度の規模がありましたら
喜んで受けさせて頂きます。
但し、ゲームの性質上　明らかに現実的でない
成績があると非常に作りにくいです。
またこのゲームは成績が大前提で
カード化されてますので、例えば能力値だけで
カードを作成するのは非常に困難です。またある程度の
試合数のデータが必要になりますので
そこらへんはご了承下さいませ。

ザ☆ビッグ野球　東方野球　2012 年 10 月 1 日発行
連絡先　BIG 野球機構事務局　掲示板　http://bigbaseball.bbs.fc2.com
発行者　おくでらまさし,komiya　BIG 野球機構事務局 http://bigbaseball.web.fc2.com

打撃結果表

結果	ランナーなし	1	2	3	1，2	1，3	2，3	満塁
G#a	バッターアウト	バッターアウト、ランナーはセカンドへ	バッターアウト、ランナーはサードへ（Ｇ５、Ｇ６はそのまま）	バッターアウト、ランナー生還	バッターアウト、各ランナーはワンベースの進塁	バッターアウト、各ランナーはワンベースの進塁	バッターアウト、各ランナーはワンベースの進塁	バッターアウト、各ランナーはワンベースの進塁
前進守備（Ｇ１除く）				ランナーはホームでアウト、バッターはファーストセーフ		３塁ランナーはホームでアウト、バッターセーフ、１塁ランナーはセカンドへ	３塁ランナーはホームでアウト、バッターセーフ、２塁ランナーはサードへ	３塁ランナーはホームでアウト、バッターセーフ、他のランナーはワンベースの進塁
G#f	バッターアウト	ランナーはセカンドでフォースアウト、バッターセーフ	バッターアウト、ランナーはそのまま、（Ｇ３、Ｇ４はランナーサードへ）	バッターアウト、ランナーそのまま	１塁ランナーはセカンドでフォースアウト、２塁ランナーはサードへ、バッターセーフ	１塁ランナーはセカンドでフォースアウト、３塁ランナーは生還、バッターセーフ	バッターアウト、ランナーそのまま	３塁ランナーはホームでアウト、バッターセーフ、他のランナーはワンベースの進塁
前進守備				通常守備参照		バッターアウト、１塁ランナーはセカンドへ、３塁ランナーはそのまま	通常守備参照	通常守備参照
G#D	バッターアウト	ダブルプレイ	バッターアウト、ランナーそのまま	バッターアウト、ランナーそのまま	ダブルプレイ、２塁ランナーはサードへ	ダブルプレイ、３塁ランナーは生還ただしＧ１の場合ホーム封殺も可（ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ：ダブルプレイ、３塁ランナーそのまま）	バッターアウト、ランナーそのまま	１塁ランナーとバッターがアウト、他のランナーは１進塁(ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ及びＧ１：３塁ランナーとバッターがアウト、他のランナーは１進塁)
前進守備（Ｇ１除く）				Ｈ＃(ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ：バッターアウト、３塁ランナーはそのまま)		Ｈ＃(ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ：ダブルプレイ、３塁ランナーはそのまま)	Ｈ＃ａ(ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ：バッターアウト３塁ランナーはそのまま)	３塁ランナーがホームでフォースアウト(ﾚﾝｼﾞﾁｪｯｸ：通常守備参照)
F#，ＰＯ	バッターアウト	バッターアウト、ランナーはそのまま						
F#a	バッターアウト	バッターアウト、ランナーそのまま		バッターアウト、３塁ランナー生還	バッターアウト、ランナーそのまま	バッターアウト、３塁ランナーは生還		
H#,ＩＨ#	ヒット、内野安打	ヒット、ランナーはワンベースの進塁						
H#a	ヒット	ヒット、全ランナーツーベースの進塁 (Ｈ７の１塁ランナーは２塁ストップ)						
２H#	２塁打	２塁打、全ランナーツーベースの進塁						
２H#a，３H#，ＨR#	２塁打、３塁打、本塁打	２塁打、３塁打、本塁打 全ランナーは生還						