

サマリー

投球

共通のカードと手札の準備

①共通のカード
3枚公開



②投手は手札を1枚引く

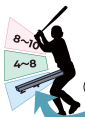
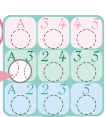


②打者は手札を2枚引く



③投手は
球タイルを
コースに配置

投げた!



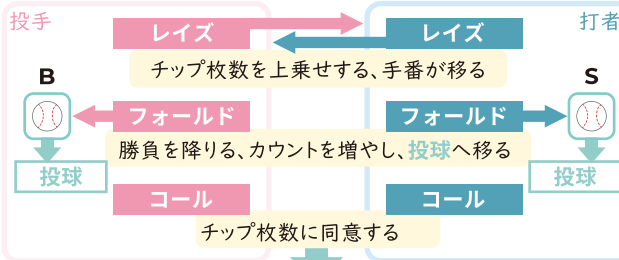
④打者はバットを
スイングレベルに配置



賭けひき

勝負するチップ枚数の決定

お互い1枚ずつチップを場に出し、投手から手番を始める



ショーダウン

ポーカーの役で勝負

クールダウン

勝利数の獲得と次の試合の準備

- 勝者は3勝利、さらに勝者も敗者も相手のチップ数分勝利を獲得
- 敗者はスキルを解放、投手と打者を交代

80勝以上になるまで繰り返す

試合

Last Pitch Showdown

ラストピッチショーダウン

2人専用、12才から、30~40分

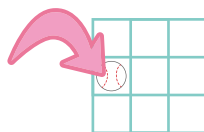
ストーリー

プロ野球20XXシーズン、優勝争いを繰り広げる2つのチーム。その対戦では、9回裏二死満塁という極限のシチュエーションが幾度となく訪れた。このシーズンは、未だ『伝説のペナントレース』として語り継がれている。

あなたは優勝争いをする野球チームの選手となり、「試合」を戦います。140試合のペナントレースは終盤戦、勝利数が60勝で並ぶ2つのチームが優勝を争っています。**優勝ラインは80勝**。試合に勝って勝利数を稼ぎ、チームを優勝へと導いてください。

試合のキーポイント

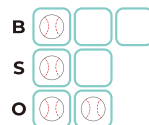
試合では、投手と打者に分かれて戦います。**共通のカード3枚と手札2枚**の計5枚で役を作り、**ポーカー勝負**を行います。



手札が配られた後、各プレイヤーは手札の情報を出し合います。投手はコースに球を投げる、打者はバットのスイングレベルを決めることで、**一部の手札の情報を明らかに**します。

得た情報をもとにチップを賭け、相手との心理戦に挑みます。ポーカーで勝利すれば、相手から**奪ったチップの数だけ勝利数を獲得**できます。自分の役に自信があるなら、大きくチップを賭けて勝負に出てみましょう。

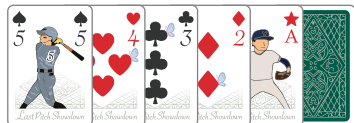
反対に、負けを察知したときは**降り**ることもできます。ただし、**投手が降りれば「ボール」、打者が降りれば「ストライク」**のカウントが進んでしまいます。四球や三振で決着がついてしまう前に、あなたならどう攻めますか？



内容物

カード 25枚

(A、2～5:各5種 ♠♣♥♦★)



表面

裏面

※カードサイズはハーフ(44mm×63mm)です

球タイル 25枚

(A、2～5:各5種 黒裏違い2種 赤裏違い3種)

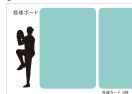
表面

裏面

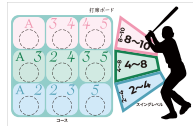


ボード 5枚

投球ボード



打席ボード



カウントボード



チップ 18枚

(青9枚、ピンク9枚)



※ピンクに比べ青チップが若干薄くなっています

グローブバッグ 1袋

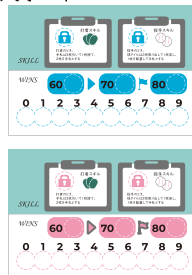


バット 1本



覚醒モード説明書 1枚

個人ボード



全体の流れ

このゲームは、

投球

賭けひき

ショーダウン

からなる「試合」を、勝利数が80勝以上になるまで繰り返します。

試合

投球

共通のカードと手札の準備

①共通のカード
3枚公開



②投手は手札を1枚引く



②打者は手札を2枚引く



③投手は
球タイルを
コースに配置
投げた!

投手の手札

8～10
4～8

4～8

4～8

4～8

4～8

賭けひき

勝負するチップ枚数の決定

○お互いチップを1枚場に出し、投手から手番を開始

○手番では **レイズ** **コール** **フォールド**
のいずれかを宣言

ショーダウン

ポーカーの役で勝負

クールダウン

勝利数の獲得と次の試合の準備

80勝以上になるまで繰り返す

以降の説明では便宜上、投手をピンクで打者を青で表現しています。しかし、ゲーム中は試合ごとに投手と打者が入れ替わります。ピンクプレイヤーがずっと投手ということではありません。ご注意ください。

勝利数が80勝以上となったプレイヤーがいる場合、ゲームは終了となり、勝利数の多いプレイヤーがゲームの勝者です。

ゲームの準備

- ① 右下図のように、プレイヤーの中央に、**投球ボード**、**打席ボード**、**カウントボード**を並べます。カウントボードの下はお互いがチップを出し合う「場」として場所を開けます。

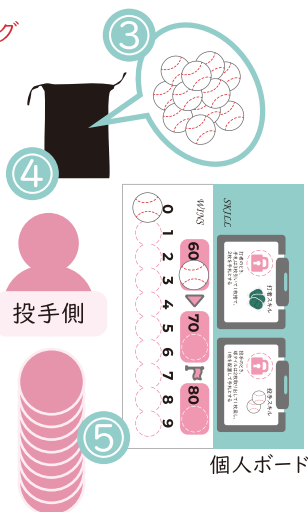
- ② **すべてのカードをよく混ぜ合わせ、裏向き**の「**山札**」を作ります。投球ボードの近くに、捨てたカード「**捨て札**」を置く場所を開けます。

※ゲーム中、山札にカードがなくなったときは、
捨て札をよく混ぜ新たな山札を作ります。

- ③ **すべての球タイルをグローブバッグ**に入れます。

- ④ もっとも最近野球観戦をしたプレイヤーが、最初の試合で投手となります（または適当な方法で最初の投手を決めてください）。
投手は、グローブバッグを自身の近くに置きます。もう一方のプレイヤーは打者となり、打席ボードを打者が自分側へ向くように再配置（表面と裏面を変更）します。
打者は、バットを自身の近くに置きます。

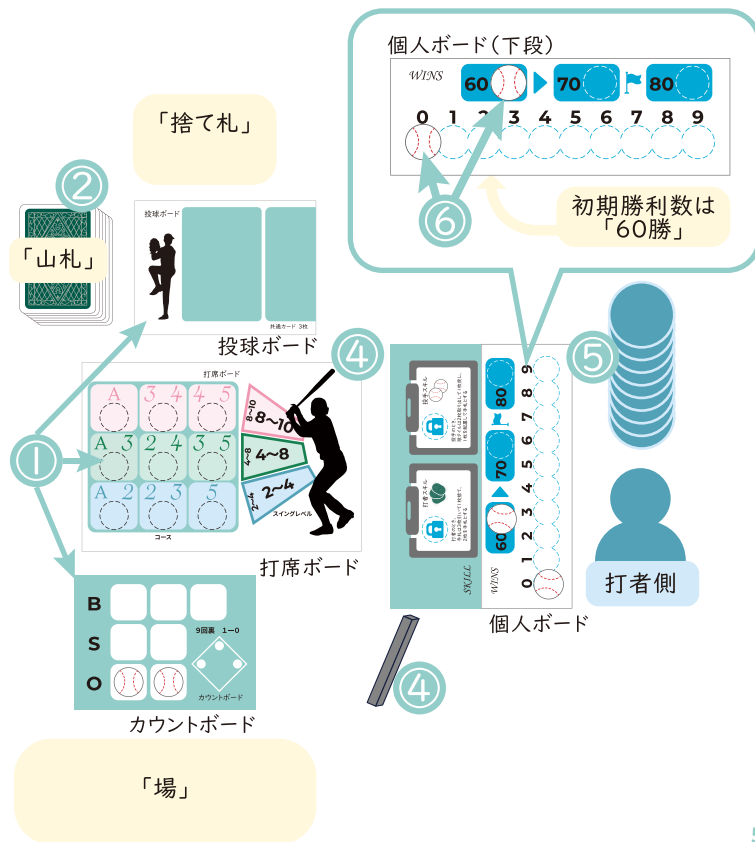
- ⑤ 各プレイヤーは自分の色を決め、自分の色に対応した**個人ボード**と**チップ9枚**を受け取り手元に置きます。



例 ピンクプレイヤーが
投手となった場合

- ⑥ 各プレイヤーはグローブバッグから、**球タイルを2枚**取り出して自分だけ表面を確認し、個人ボードの勝利数「60」と「0」の場所に**裏向きで配置**します。この球タイルはゲーム中グローブバッグに戻るのではなく、各プレイヤーの勝利数を記録するために使用します。

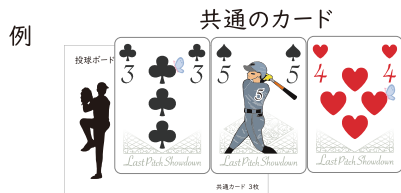
※ゲーム中、グローブバッグから球タイルを取り出すときは、グローブバッグの中を見ずに取り出します。



ゲームの進行

投球

- ① 山札の上からカードを3枚引き、投球ボードに表向きで配置します。この投球ボードに配置したカードは**共通のカード**となります。

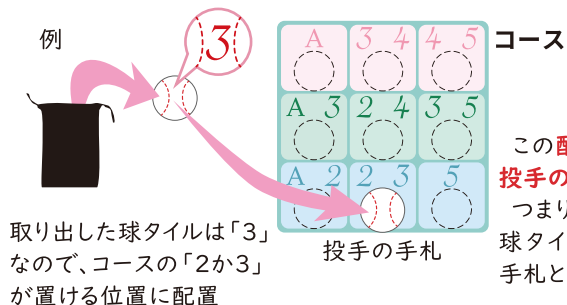


覚醒
野球やボーカーの知識がある方は覚醒モード(別紙参照)をお勧めします。覚醒モードのルール変更がある場所には**覚醒**マークの記載があります。

- ② 投手はカードを1枚、打者はカードを2枚、山札の上から引きます。これらのカードは**各プレイヤーの手札**となります。各プレイヤーは手札を自分だけ確認します。相手に手札を見せないで下さい。



- ③ 投手はグローブバッグから球タイルを1枚取り出します。投手は取り出した球タイルを自分だけ確認し、打席ボード上の**コース**の「**球タイルの数字**」に対応する位置に**裏向きで配置**します。



- ④ 打者は**バット**を、打席ボード上の「手札**2枚のカードの数字合計**」に対応する範囲が書かれた**スイングレベル**に配置します。



手札の数字合計は8なので「4~8」のスイングレベルに配置

- ⑤ **賭けひき** へ移ります。

賭けひき

- お互いチップを1枚場に出し、**投手から手番を行います**。**覚醒**
○手番では **レイズ** **コール** **フォールド** のいずれかを宣言します。

レイズ

チップ枚数を上乗せする、手番が移る

- ・相手が場に出したチップより、自分が場に出した**チップが多くなる**ように手元のチップを場に出します。**手番が相手へ**移ります。
- ・相手の持つチップ枚数を超えてレイズできません。



コール

チップ枚数に同意する

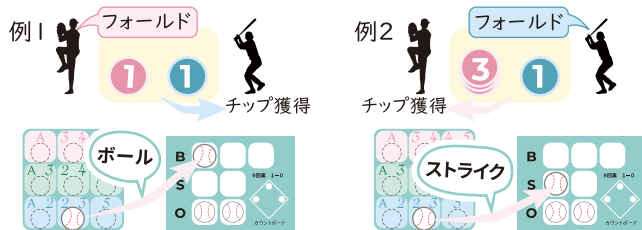
- ・相手が場に出しているチップと自分が場に出す**チップの枚数が同じになる**ように、手元のチップを場に出します。
- ショーダウン** へ移ります。
- ・**投手の最初の手番ではコールできません**。



フォールド

勝負を降りる、カウントを増やし、**投球**へ移る

- 共通のカードとお互いの手札のカードは**裏向きで捨て札**にします。
- 投手がフォールド**した場合は、コースにある球タイルをカウントボードの**ボール(B)**の位置へ裏向きのまま配置します。打者は、場に出された全てのチップを獲得します。
- 打者がフォールド**した場合は、コースにある球タイルをカウントボードの**ストライク(S)**の位置へ裏向きのまま配置します。投手は、場に出された全てのチップを獲得します。



- フォールドの結果、**3ストライク**(三振)になった場合は、**投手の勝利**、**4ボール**(四球)となった場合は、**打者の勝利**です。

クールダウン へ移ります。

- 三振や四球でない場合は **投球** へ移ります。

ショーダウン

- 手札を全て公開します。**共通のカード3枚と手札2枚**の計5枚でポーカーの役を作ります。**ポーカーの役が強い**プレイヤーが試合の**勝者**です。勝者は場に出された全ての**チップ**を獲得します。
- ポーカーの役が同じ場合は**コースとスイングレベル**を確認して勝者を決めます。
- クールダウン** へ移ります。

ポーカーの役(数字の大きさは強さに無関係です)

- 強 ○ ストレートフラッシュ
マークが同じで数字が全て異なる5枚
- ファイブカード 数字が同じ5枚
- フォーカード 数字が同じ4枚
- フルハウス 数字が同じ3枚と数字が同じ2枚
- フラッシュ マークが同じ5枚
- ストレート 数字が全て異なる5枚
- スリーカード 数字が同じ3枚
- ツーペア 数字が同じ2枚が2組
- 弱 ○ ワンペア 数字が同じ2枚

カードのマークと球タイルの色について

- ★は、♥か♦に読み替えることができます。
- 球タイルの赤色は♥か♦に読み替えることができ、黒色は♠か♣に読み替えることができます。

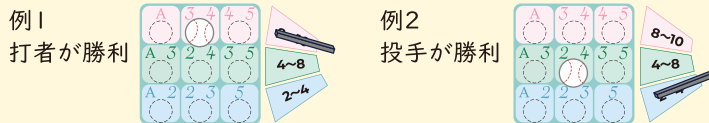
★ = ♥ / ♦
球タイル = ♥ / ♦
球タイル = ♠ / ♣

重要 コースとスイングレベル

役の強さが同じ場合は、球タイルの**コース**とバットの**スイングレベル**を確認します。

コースとスイングレベルの高さが同じ場合は、**打者の勝利**です。

コースとスイングレベルの高さが異なる場合は、**投手の勝利**です。



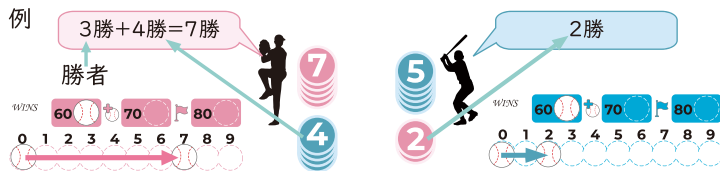
例 ショーダウン

打者は3と5の2ペア、
投手は3と4の2ペアで役は同じ
コースとスイングレベルは
中段と下段で
異なるため、
投手が勝利



クールダウン

- ① 試合の勝者は**3勝利を獲得**します。
- ② 試合の勝者も敗者も手元に**相手プレイヤーのチップ**がある場合は、**その枚数分の勝利を獲得**します。
- ③ 各プレイヤーは個人ボードの勝利数を、獲得した勝利の数だけ進めます。



【いずれかのプレイヤーの勝利数が**80勝以上**になった場合】

ゲームの終了へ

【次の試合の準備】

- ④ 相手プレイヤーのチップを相手の手元に戻します。コースボードとカウントボード上の球タイルを全てグローブバッグに入れます。全てのカードを集めてよく混ぜ、山札を作ります。
- ⑤ 試合に**負けたプレイヤー**はグローブバッグから**球タイルを1枚**取り出し、自分だけ表を確認します。取り出した球タイルは個人ボードの未解放の**スキルどちらかに配置**します。以後そのスキルは常に使えます。



- ⑥ **次の試合では投手と打者が入れ替わります**。グローブバッグを投手側に、打席ボードを裏返しバットを打者側にそれぞれ置きます。次の試合の**投球**に移ります。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの勝利数が80勝以上になった場合、ゲームは終了です。

勝利数の多いプレイヤーがゲームの勝者です。勝利数が同じ場合は直前の試合の勝者がゲームの勝者となります。

ゲームの勝者は『伝説のペナントレース』優勝となります。
おめでとうございます。

スキル

- プレイヤーは試合に負けるたびに、スキルを1つ解放することができます。

「**打者スキル**」 打者のとき、常に使えます。

- ・試合の**投球**時、手札は3枚引いて1枚捨て、2枚を手札とします。

「**投手スキル**」 投手のとき、常に使えます。

- ・試合の**投球**時、球タイルは2枚取り出して1枚戻し、1枚を配置して手札とします。

Game Design : Kuji Tora

Illustration : Sakumo



ルールの不明点/内容物の欠品などがございましたら、下記までご連絡ください。

KiraKira KuruKuru X:@KiraKuruGame