

# 野球カードゲーム「パシフィック級カード野球」遊び方

## 【1、概要】

このゲームは、日本のプロ野球パ・リーグによく似た『架空の野球団体』の試合が楽しめるカードゲームです。

複雑なルールを極力排除し、シンプルながら野球観戦の雰囲気が楽しめるものを目指しました。2人で対戦するプレイ形式が基本ですが、1人で両軍をプレイする「一人遊び」も心意気次第で楽しめます。

## 【2、カードの種類】

このゲームでは、以下の3種類のカードを使います。

### (1)投球カード

守備側(投手側)が投球時に使用するカードです。

球種など投球内容を示す「カード名」と、投球の強さを示す「投球値」が記載されています。

投球値は、1～6の数値で示されています。

投球カードは10種類が1枚ずつ、合計10枚あります。

### (2)打撃カード

攻撃側(打者側)が打撃時に使用するカードです。

打法(打ち方)などを示す「カード名」と、投球カードの投球値1～6に応じた「打撃結果」が記載されています。

打撃カードは5種類が2枚ずつ、合計10枚あります。

### (3)投手カード

先発投手を決めるカードです。

プレイヤーは1枚の投手カードを選び、それによってチームと先発投手が決まります。

なお、このゲームでは(現バージョンでは)投手交代はありません。

先発投手が最後まで投げ続けます。

打者はカード化されていません。打者の個性、能力差もありませんので、その辺は脳内妄想で補完してください。

## 【3、遊ぶための準備】

### (1)カードの印刷

カード用PDFファイルを印刷して、切り取ります。

「エーワン社マルチカード名刺用10面(フォーマット番号 F10A4-1)」用に作成しています。

この用紙もしくは同規格の名刺カード用紙に印刷すれば、切り取ってそのままカードになります。

上記の用紙が無い場合でも、普通紙に印刷したものをハサミやカッターで切り取り、市販のTCG用カードスリーブ(カードバリアー)に入れれば、プレイ可能です。

(その場合、そのままではカードの固さが不十分ですので、スリーブに適切なTCGと一緒に入れてください)

### (2)プレイシートの印刷

添付のプレイシートを印刷してください。こちらはA4普通紙で構いません。

プレイシートはスコアボード、アウトカウント、ダイヤモンド(一塁、二塁、三塁の走者情報)、投手カード置き場から構成されています。

なお、プレイシートをわざわざ印刷しなくても、チラシの裏や自由帳などに、同様のものを手書きで作成してもらっても構いません。

### (3)走者、アウトカウント用マーカの準備

走者が塁上にいることを示す「走者マーカ」を3つ、アウトカウントを示す「アウトマーカ」を2つ、どちらのチームが攻撃中かを示す「攻撃側マーカ」を1つ用意してください。

コイン、おはじき、チェスの駒など、何でも構いません。

## 【4、遊び方】

### (1)先攻、後攻の決定

ジャンケンもしくは何らかの方法で、先攻プレイヤーと後攻プレイヤーを決めてください。

### (2)先発投手、チームの決定

投手カードの中から、自分が使う投手カードを1枚選んでください。

その投手カードの所属チームが、あなたのチームということになります。

投手カードの左上にある「E」「L」などがチームの略称です。正式なチーム名は自由に妄想してください。

### (3)打者と投手の勝敗判定

いよいよプレイボールです。

攻撃側はすべての打撃カードを裏にしたまま十分にシャッフルした後、一番上の1枚を選び、裏にしたまま置きます。

守備側もすべての投球カードを裏にしたまま十分にシャッフルした後、一番上の1枚を選び、裏にしたまま置きます。

その後、選んだカードを同時にめくり(オープン)、打者と投手の勝敗判定を行います。

例えば、投球カードの投球値が「3」なら、打撃カードの「3」に書かれている内容が結果となります。(投手と1人の打者の勝負は、1回のカード選択 オープンで決まります)

ダブルプレイの判定になった場合でも、走者がいなければシングルアウトです。

打者が進塁しただけ走者も進塁します。ゴロやフライで走者が進塁することはありません。

### (4)進塁、アウトの処理(走者マーカー、アウトマーカーの使用)

ヒットで走者が出たら、走者のいる塁に走者マーカーを置きます。

アウトになったらアウトの数だけアウトマーカーを置きます。

### (5)得点、チェンジの処理

得点が入ったら、とりあえずスコアボードに小さく「正の字」で得点を記録します。

3アウトでチェンジになったら、走者マーカー、アウトマーカーをすべて取り、攻守を交代します。

また、そのイニングの得点が確定しますので、「正の字」の結果を数字で改めて記載します。

## (6) 投手スキルの使用

プレイボール前に自分の投手スキルを確認しておきます。

投手スキルには「自動型:条件を満たせば自動的に発動するもの」と「宣言型:条件を満たしている時に、宣言して発動するもの」があります。

「自動型」の場合、条件を満たしている時には、常に効果を勝敗判定に適用します。

「宣言型」の場合、投球カードをシャッフルする前に使用を宣言してください。その打者との勝敗判定に、スキルが適用されます。

## (7) イニング数の設定

9イニングで勝敗を決めるのが基本ですが、結構時間がかかりますので、5イニングや7イニングなど、柔軟にイニング数を決めて遊んでください。

## 【5、その他】

このゲームは、厳密なルールによる画一的なプレイングを提供するものではありません。

ルールの細部が分からない場合、自分たちで自由に(もちろん、面白くなるように)ローカルルールを決めて遊んでください。

以上