

東方BIG野球の解説

BIG野球は20面ダイスという特殊なダイスを使って遊ぶ、野球ボードゲームです。

IRCでは予め、ダイスソフトが導入されております。

(東方BIG野球専用 IRC チャンネル #thc_BIGbaseball #thc_bbcTRPG)

IRC の導入方法→: <http://melon2nd.blog.fc2.com/blog-entry-7.html>

東方野球 in 熱スタ 2007 を元にした104名の選手で遊ぶ事ができます

投手と打者の1打席ずつ20面ダイスを振り勝負を解決していくため、

慣れれば30分程で1試合遊ぶ事ができます。 それでは簡単にですが、解説を行っていきます。

07 TURTLES オリジナル									
Alice Margatroid 7 投手 アリス・マーガトロイド									
(生)-----7・6 (出)東方怪綺談 (利)右投右打 (長)---(續)-勝-敗---(試)--(--.-)									
1	2	3	4	P					
1	2H7	H7	P	H9	1	盗塁:	1	1	
2	2H8	H8	1B	G1D	1	バント:	1	1	
3	H7	H9a/G4a	3B	G3D	1	走力:	1	1	
4	H8a	2B	G1a	G4f	1P3	守備力:			
5	H9	LF	G3D	G5a	2*	P: 00			
6	H8/G4D	RF	G4D	G6D	2	WPLしない			
7	1B	G1D	G5a	F7	2				
8	SS	G3a	G6D	F8a	3*				
9	G3D	G4f	G6f	F9	3				
10	G3f	G5D	F7a	PO	3				
11	G4D	G6D	F8	BB	3	特徴: 5 対右			
12	G6a	F8a	F9a	BB	3				
13	F8	F9	PO	BB	3				
14	PO	PO	PO	BB	3				
15	K	K	K	K	3				
16	K	K	K	K	4/3	疲労P: 1R			
17	K	K	K	K	4				
18	K	K	K	K	5				
19	K	K	K	K	5				
20	UP	UP	UP	UP	5				

■ 1. 投手編

アリスさんにお越し頂きました。

赤枠の中が投球ナンバーになります。青枠が20面ダイスの数値
この投球ナンバーに対して打者は勝負していきます。

投球ナンバーは1～5の5種類あり、それぞれ以下のような意味を持っています。

1→甘い球、打者にとっては絶好球

2→そこそこ打ち取れる球、

3→打ち取る球、打者にとっては手が出てしまう球

4→ボール球

5→三振を取る球、打者にとっては打ち返すことが困難な球

例えば、20面ダイスを振り出目が3だった場合。

アリスの投球ナンバーは【1】になります。

この投球ナンバー【1】に対して打者は勝負して行きます。

・また出目の4に【1P3】と書いてありますね？ Pとはピンチの意味です。

ランナーがいない時は【1】 いるとき（ピンチなら）【3】で解決します。

・出目の16では【4/3】と書いてあります。こちらは打者の利き腕に影響します。

左打者ならば左側の【4】右打者なら右側の【3】で解決します。

・出目5と出目8にある*について 投手のスタミナに影響します。

出目5なら普段は【2】で解決しますが疲れていると投球ナンバーを1下げて解決します。

疲れている時は【1】になってしまいます。出目8なら普段は【3】疲れている時は【2】で解決します。

■ 1.2 投手の能力補足

・特徴について

後述する、珍プレイ好プレイ表で発動することがある能力です。

右に「対右」と書いてある欄がありますね？これがアリスの特徴になります。

この特徴が発動した時、右打者は三振を取る球（投球ナンバー【5】）左打者には失投（投球ナンバー【1】）を投げてしまいます。投手によって特徴は多種多様です。

・スタミナについて

「疲労P」と書いてある欄がありますね？その下の「1R」とは1イニングは疲労せずに投げられますが、

次のイニングから疲れ始めます。疲労すると弱体化してしまいます。「R」のついた選手は先発できません。

・特徴の右にある数字について

この数字は選手が負傷する日数に影響します。数字が高いほど大きな負傷はしにくいです。

■ 2. 野手編

今度は太子さまにお越しいただきました

投手の投球ナンバーに対し打者側は勝負していきます。

赤枠が投球ナンバー【1】に対応した打撃表です

投手が投げた投球ナンバーに対し、攻撃側が20面ダイスを振り結果を解決していきます。基本的には「結果」+「飛んだ方向」+「付随効果」という書式で表されています。それぞれの意味は以下の通りです。

<結果> **HR** →ホームラン **3H** →三塁打 **2H** →二塁打 **H** →ヒット **IH** →内野安打 **G** →ゴロアウト **F** →フライアウト **PO** →ポップフライ(内野フライ) **BB** →フォアボール **DB** →デッドボール **K** →三振

<付随効果> **a**→進塁打 **f**→フォースアウト **D**→併殺(白玉乙)

例えば、投球ナンバー【1】に対して打者の出目が5だった場合、【2H8】 【2H】は二塁打 【8】は守備位置のセンターを意味します。センターへのツーベースヒットです。

この様に1打席ずつ勝負を行って試合ができるのがBIG野球です。

- ・出目15の【H9/G4a】は投手の利き腕により結果を解決します。

左投手なら【H9】ライトへのヒット。右投手なら【G4a】セカンドゴロの進塁打です。

- ・進塁打やフォースアウトなどのランナーの細かい動き方はルールブックの打撃結果表をご覧ください。
- ・出目16や出目17は、これは相手の守備の能力で結果が決まります。

【1B】はファースト守備のレンジチェック 【2B】はセカンド守備のレンジチェックになります。

守備側が守っている選手の能力に応じてダイスを振り、アウトかセーフを解決します。

- ・出目20の【UP】は、珍プレイや好プレイが起こります。ルールブックの珍プレイ好プレイ表を見ながら、20面ダイスを2つ振ってください。様々なイベントが起こります。エラーや選手の特徴から負傷に乱闘まで。基本的に野球で起こりうる様々なプレイに対応しております。

■ 2. 2 野手の他の能力

- ・盗塁値 盗塁を試みる時に使う数値です。大きいほど優秀です。
- ・バント バントを試みる時に使う数値です。これに20面ダイスを足した数値の達成値で解決します。
- ・走力 5段階評価です。大きいほど足が速く、次の塁への進塁を試みる時に有利になります。
- ・守備力 数字が守備範囲(0~5)アルファベットがエラー回避能力(A~E)です。

大きいほど(Aに近いほど)守備能力が高いです。それぞれポジション毎に設定されています(OFは外野)

■ 3. 様々な作戦やプレイ

貴方は監督となり、色々な作戦を組み立てることができます。

盗塁・送りバント・エンドラン・前進守備・積極的な走塁(塁を1つ多くの進塁を試みる)など

細かいプレイも豊富で、単純ながらもルールブック1つで本格的な野球ゲームを楽しむことができます。

是非BIG野球で遊んでみては如何でしょうか？

BIG野球機構事務局：<http://bigbaseball.web.fc2.com>

07

TURTLES

オリジナル

とよきとみみの み こ
35 外野手 豊聡耳 神子

(生)-----2-7 (出)東方神霊廟 (利)右投右打

(長)----(續)----本-点(試)-(-席)

1 2 3 4 5

1	HR9	2H9	H9/G3f	G4D	H9	盗 塁 :	
2	3H8	H7a	2B	G5f	G3f	10	16
3	3H9	H7	3B	F9	G4a	バント :	7
4	2H7a	H8a	SS	PO	G5a	走 力 :	5
5	2H8	H8	G1f	BB	G6f	守備力 :	
6	2H9	H9a	G3a	BB	F9a	OF :	5A
7	H7a	H9	G4D	BB	PO	T :	8
8	H7	H4/G4f	G4f	BB	K	C :	3A
9	H8a	2B	G4a	BB	K	T :	+1
10	H8	LF	G5a	BB	K		
11	H8	RF	G6D	BB	K		
12	H9a	G1a	G6f	BB	K		
13	H9	G3f	F7a	BB	K		
14	H9	G4a	F8	BB	K	特 徴 :	5
15	H9/G4a	G5f	F9	BB	K	対左	
16	1B	G6a	PO	BB	K		
17	2B	F7	PO	BB	K		
18	G6f	F8a	PO	BB	K		
19	PO	PO	K	K	K		
20	UP	UP	UP	UP	UP		