

1.0 はじめに

この“ザ ビッグ野球 幻想郷タートルズ”は、ニコニコ動画上で展開された「東方野球 in 熱スタ 2007」内の架空チーム「幻想郷タートルズ」の選手を“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 44 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。

(注：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 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

本データには「幻想郷タートルズ」44 人前の選手カードが用意されています。選手カードには、氏名、動画内の公式戦における成績などのプロフィールと、ゲームを行うために必要な各種データが記されています。選手のプロフィールは、利き腕とけが日数に必要なデータでもあります。

このデータは“ザ ビッグ野球”2007 年度版に準拠しています。できれば 2007 年度版のカードを使用してください。

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
1 B	ファースト
2 B	セカンド
3 B	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 0 ~ 5 の数字が守備範囲で、A ~ E の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、相手投手が投げってくる「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、大きいほど疲労が軽い(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 0.2 mm (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。
- 1 P 3 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
- 3 H (数字) 3 塁打
- 2 H (数字) a ランナーが 3 進塁できる 2 塁打
- 2 H (数字) 2 塁打
- H (数字) a ランナーが 2 進塁できる単打 (H7a の 1 塁ランナーは 1 進塁)
- H (数字) 単打
- I H (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)
- 1 B ファースト "
- 2 B セカンド "
- 3 B 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ことに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. 投手の特徴、好プレイ珍プレイ表の球場の狭さ、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 塁打は単打 (H (数字) a) になります。

2. 内野ゴロはG 4 D、G 6 Dを除きG (数字) aにします。
3. H 8 aはG 6 D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。H 7 a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ことから始めます。
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、ランナーはけん制アウトです。左投手からの2盗はスタート値 - 2（スタート値2か3の選手に限り2以下でスタート）、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、サイの目が1のときに限り修正で0以下になってもスタートできます。スタートできたならもう一度サイコロを振り、盗塁結果表と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。

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、成功値を見ます。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ということです）。失敗した場合、ランナーはタッチアウトになります。

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」5個（1~5）「2」7個（6~12）「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。

さらに、疲労ポイントの回数を投げた次の回だけは、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

疲労します。8回からは最初から疲労状態となります。

リリーフした投手にもこのルールは適用できます。疲労ポイント2の投手が6回途中からリリーフした場合、6、7回はそのまま、8回からランナーを出すと疲労し、9回からは完全に疲労状態となります。

疲労ポイントが0の投手はエラー、ヒットなどで走者を出すか、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。

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。

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（ダブルヘッダー2試合目を除く）。サイの目の読み方は「好プレイ珍プレイ表」を参照してください。

6, 9月および球宴前の7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 1811 - 2020 人工芝球場 1911 - 2020

ドーム球場（6月～9月）2020

2007年現在人工芝の屋外球場

神宮、横浜、千葉、宮城、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。

特徴に日付のある選手は、けがや1軍実績の無い選手の育成期間等でその日が来るまで（あるいは以降は）出場できません。

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。
例えば最初のさいの目が「11」、2回目のサイの目が「3」なら「1103」と読みます。

0101～1020 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					
結果	A	B	C	D	E
E (ファブル)	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	

結果説明
E (ファブル)：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。

外野手用					
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 (ファブル)：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：ホームランを打たれる
けが# #日：投球後痛みを訴え、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。
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
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 パスボール、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)、秋田、福島、福井、下関
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塁ランナーも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、旭川、盛岡、相模原、平塚、甲府、金沢、静岡、豊橋、米子、尾道、北九州
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 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。
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けない場面ならば、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 1～15 三振、バッターは抗議し退場。
16～20 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。
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。
- 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 ~ 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 2 球続けてファール、修正 - 5
 - 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3 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、1-3
 - 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 アウトの場合はバントヒット）
 - 29 バント成功、5-4（ランナー無しか2 アウトの場合はバントヒット）

- 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 ~ 7 2 球続けてファール、修正 - 5
 - 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3 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 ランナー 1 塁参照（バント成功）
- 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
- 1 以下 空振り三振、3 塁ランナーは挟まれてアウト、他のランナーは1 進塁
 - 2 ダブルプレイ、3-2-4（タッチプレイなら3-2 のみ）
 - 3 ダブルプレイ、5-2-3（タッチプレイなら5-2 のみ）
 - 4 ~ 5 ファール、2 ストライク、修正 - 5
 - 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 ファール、2 ストライク、修正 - 5
 - 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、フォースアウトならアウト(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3 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
2 H				1	1, 2	1 ~ 3
H	1, 2	1 ~ 3	1 ~ 5	2 ~ 6	3 ~ 8	4 ~ 10
I H	3, 4	4 ~ 7	6 ~ 10	7 ~ 13	9 ~ 16	11 ~ 20
G a	5 ~ 11	8 ~ 12	11 ~ 13	14, 15	17	
G f	12, 13	13, 14	14, 15	16, 17	18, 19	
G D	14 ~ 16	15 ~ 17	16 ~ 18	18, 19	20	
L D	17 ~ 20	18 ~ 20	19, 20	20		

外野手用

	守備範囲					
結果	5	4	3	2	1	0
3 H				1	1, 2	1 ~ 3
2 H	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
F A	5 ~ 12	8 ~ 13	11 ~ 15	14 ~ 16	17, 18	
F	13 ~ 20	14 ~ 20	16 ~ 20	17 ~ 20	19, 20	

3 H:三塁打、2 H:二塁打(投手への打球の場合は単打止まり(H 8))、
H:単打、I H:内野安打、G a:aのゴロ、G f:fのゴロ、G D:Dのゴロ、
L D:ライナー、先頭ランナーとのダブルプレイ(ただしL 3、L 4、L 6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)。F A:aのフライ、ただしF 8 aとF 9 aは、2塁ランナーも3塁へ進む。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。						
野手						
フル出場	131 ~	121 ~	101 ~	68 ~	~ 67	
投手						
	61 ~	41 ~	31 ~	21 ~	11 ~	~ 10
サイの目	1 ~ 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	0	3	5	8
5 ~ 7	交代せず	0	2	6	10	16
8 ~ 10	0	1	4	9	15	24
11 ~ 13	0	2	6	12	20	32
14 ~ 16	0	3	8	15	25	40
17 ~ 19	0	4	10	18	30	48
20	1 ~ 6 は 1 ~ 2 は 1 としてふり直し					80
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

走力	外野手のT値				タッチアップを除く2アウト			
	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
F 8 a(修正無し)、F 9 a(2アウト修正)で2塁ランナーのタッチアップに使用してもよい。								

ザ ビッグ野球 幻想郷タートルズ 2009年06月17日初版発行
連絡先 Full House Pitchers (http://urawa.cool.ne.jp/m_okudera/)
発行人 おくでらまさし(Full House Pitchers) 質問等はHP 掲示板まで

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

動画内と同様、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、フランドールの両選手は、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。1 打席のみの代打での起用は可とします。ペナントレースでゲームを行う場合で、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、橙の3選手は、屋外球場での試合において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. 幽々子がファーストを守る場合の起用制限
幽々子がファーストを守る場合は、セカンドは必ず妖夢が守備につきます。妖夢が試合中に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。
また、他の選手がファーストを守る場合は、妖夢はセカンドの守備にはつきません。他の選手が負傷退場し、セカンドを守れる選手が他にいなかった場合のみ、妖夢をセカンドに起用することができます。
4. 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は、キャッチャーは必ず八雲藍か橙が守備につきます。両名が負傷退場などで出場できない場合を除いて、他の選手を起用することはできません。他の選手が守備についていた場合、守備範囲は0、エラーランクはE、T値は-5になります。
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かった場合のみ、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、エラーランクはEになります(T値は変更されません)。
5. 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。

打擊結果表

[illegible]