

# MLB SHOWDOWN 2002

## 基本ルール

(訳注：プレイマット記載のルールです)

### セットアップ

1. スターターセットに含まれているチームのいずれかを選択し、ランダムにどちらのチームがホームチームとなるかを決定します。
2. 鉛筆と得点記録用の紙を用意します。
3. 選択したチームから投手のカードを探します。投手カードの右下にはコントロール値が記載されています。また、コントロール値の下にSTARTERと記載されている投手のカードが何枚かあるので、その中から一枚選び、この試合の先発投手とします。
4. 残りの投手カードをプレイマットのBULLPENと記載されている場所におきます。
5. 残りの選手カードを見て、カードの右下、PTと記載されている前の数値を調べます。これが選手のポイントとなります。
6. 選手カードの中で、もっともポイントの高い選手をプレイマットのBATTING ORDER 1と記載されている場所におきます。次にポイントの高い選手をBATTING ORDER 2におき、同様にBATTING ORDER 9まで選手を置いていきます。もし同じポイントの選手が何人もいた場合、好きな選手を先に起きます。
7. 残った選手をプレイマットのBENCHと記載されている場所におきます。
8. ビジターチームが先攻となるので、ホームチームの先発投手をプレイマットのマウンドにおきます。

### 試合開始

#### ステップ1 投球

守備側のプレイヤーがダイスをふります。ダイスの出目に投手のコントロール値を加え、打者の打撃値と比較します。投手側の値が打者側の値以下の場合には打者のアドバンテージとなり、打者側の値より大きい場合は投手のアドバンテージとなります。

#### ステップ2 打撃

攻撃側のプレイヤーがダイスをふります。打者のアドバンテージの場合は打者のチャート、

投手のアドバンテージの場合は投手のチャートでダイスの出目の値を調べます。もし、打者が会うようになった場合は、打者のカードを裏返してあうようになったことをあらわします。ヒットまたは四球となった場合は、打者を進塁させます。

3アウトになった場合は攻守交代です。残塁している選手がいる場合はもとの打順の場所にカードを戻します。アウトになって裏返っている選手のうち1、2アウトの選手を表向きにし、3アウトになった選手だけを裏返したままにしておきます。これにより次の攻撃の時に最初に打者となる選手をわかるようにしておきます。最後に投手のカードをマウンドにおきます。

### 打撃結果

#### シングル+(SINGLE+)

この結果の場合、まず最初に通常のシングル(一塁打)と同様に進塁の処理を行います。次に2塁に走者がいるかを調べ、いなければ打者を2塁に進めます。2塁に走者がいる場合は打者は1塁にとどまります。

#### 信じがたいホームラン

##### (IMPOSSIBLE HOMERS)

すべての投手と、打者のうちの何人かは20より大きい出目を出すことによりホームランの結果を得ます。この数値はストラテジーカードを使用することによってはじめてえることができる数値ですので基本ルールではこの結果を得ることはありません。なお、打撃の際にダイスの出目に打者の打撃値を加えることはありませんので注意してください。

### 投手の打撃

指名打者制のアメリカンリーグルールでプレイしている場合、投手の代わりに指名打者が打撃をしますが、ナショナルリーグルールの場合には投手も打撃を行います。投手が打撃を行う場合、アドバンテージはかならず守備側投手のものとなります。したがって、守備側の投球のダイスは省略して、攻撃側の打撃のダイスのみで打撃の処理を行います

#### これでおしまい?

各選手のカードにはほかにもいろいろな数値が記載されています。これらとストラテジーカードは上級ルールで使用します。

まずは基本ルールで楽しみましょう!

## 上級ルール

### 選手のポジション

選手カードの右下にその選手がどの位置の守備をすることが記載されています。守備位置には捕手(CA)、一塁手(1B)、二塁手(2B)、三塁手(3B)、遊撃手(SS)、左翼手(LF)、中堅手(CF)、右翼手(RF)があります。このほかOFと記入されている場合は外野(LR,CF,RF)ならどこでも守備をすることができます。また-となっている場合は、どこも守備をすることができません。

アメリカンリーグルールでプレイを行う場合は、これらの守備を行う選手のほかに指名打者(DESIGNED HITTER)を決めます。投手以外の全ての選手が指名打者となることができます。もし、指名打者が守備を行うようになった場合、その試合の残りの間はナショナルリーグと同様に投手が指名打者の代わりに打撃を行わなければなりません。

### 守備能力と送球能力

投手以外の選手カードにはCA、1Bなどの守備位置の後ろに数値が記載されています。これが守備能力となります。選手が捕手の場合は守備能力のかわりに送球能力となります。たとえば、2B/SS +3と記載されている選手は二塁手、三塁手のいずれかとして+3の守備能力を持ちます。なお、投手と捕手の守備能力は0となります。

上級ルールにおいては、守備能力はストラテジーカードが使用された時にのみ、その意味を持ちます。何種類かのストラテジーカードは守備側のプレイヤーに守備能力チェック(Fielding Check)を要求します。この場合、ダイスをふり、その出目に守備位置の選手の守備能力を加え、その値が21以上になった場合はチェック成功、20以下の場合はチェック失敗となります。

### 走力

上級ルールでは走力はダブルプレイと追加進塁で使用します。選手の走力はアルファベットと数値で記載されています。守備側が攻撃側の選手の走力に対抗してチェックを行う場合、その対象は攻撃側選手の走力の数値となります。各選手の走力はそれぞれ近似の値で、A、B、Cの三種類に分類されています。なお、投手の走力はC(10)となります。

### アウトの種類

基本ルールでは4種類のアウトはすべて同様に、走者の進塁なし、打者アウトとして処理さ

れていましたが、上級ルールとエキスパートルールではアウトごとに処理が異なります。外野フライ(FB)の場合、走者は追加進塁を試みる事が可能となり、内野ゴロ(GB)の場合、ダブルプレイを試みる事ができます。なお、三振(SO)と内野フライ(PO)は走者の進塁なし、打者アウトとなります。

内野ゴロの場合、一塁に走者がいなければ打者がアウトとなるだけですが、一塁に走者がいる場合、守備側はダブルプレイのチェックを行います。この場合、一塁走者は自動的にアウトになります。次に守備側はダイスをふり、その出目に4人の内野手の守備力すべてを加えます。この値が打者の走力(数値)よりも大きければ打者もアウトとなり、走力(数値)以下の場合はセーフとなります。なお、2、3塁に走者がいた場合、その走者は一つ進塁しますが、内野ゴロの結果で3アウトになった場合は得点を得ることはできません。

### 追加進塁

基本ルールでは走者の進塁は、一塁打の場合は一つ、二塁打の場合は二つで、アウトの場合には進塁はありませんでした(三塁打の場合は全走者が本塁へ進塁でした)。上級ルールとエキスパートルールでは、走者が2塁、3塁に進塁した場合や、打撃結果が外野フライで走者が2塁、あるいは3塁から動かなかった場合に追加の進塁を試みる事ができます。この場合、守備側は進塁を試みる選手に対し下記の手順を行います。

- ・守備側が進塁を試みる選手のうちの一人を選びます。
- ・選んだ選手が本塁への進塁を試みる場合は5、2アウトになっていた場合は5を選んだ選手の走力(数値)に加えます。この数値が判定の目標になります。
- ・守備側はダイスを一つふり、その出目に外野手3人の守備力すべてを合計します。この値が先の判定の目標値より大きい場合、走者はアウトになります。目標値以下の場合には走者はセーフです。
- ・もし、守備側が選んだ走者が3塁への進塁を試みていた選手だった場合、この走者がアウトになっても、本塁への進塁を試みていた選手がいた場合、その得点は阻止できません。

例：2アウトでイチローが3塁、マイク・キャメロンが2塁、エドガー・マルチネスが一塁にいます。打者はジョン・オルルドで一塁打を打ちました。すべての走者は一つ進塁し、

イチローは得点しました。さらにキャメロンと、マルチネスに追加進塁を行わせることとしました。守備側はマルチネスをアウトにするべくチェックを行いました。マルチネスの走力はC(12)で2アウトなので、5が加えられ、守備側の目標値は17となります。守備側のダイスは13で外野手の守備力の合計は5で合計18となり、マルチネスはアウトとなりました。これで3アウトとなりますが、キャメロンの得点は防ぐことはできないので、攻撃側はイチローの1点に加え、キャメロンの1点を得ることになります。

内野ゴロでの走者の進塁は追加進塁ではないので、守備側は走者をアウトにする試みはできません(アウトの種類参照)。なお、三振の場合に走者が進塁することはありません。

### 投球可能回数 (IP)

投球可能回数はその投手が能力を維持できる回数を示しています。投球可能回数は投手の選手カードの右下にIPに続く数値として記載されています。もし、投手がこの投球可能回数を越えて投球を行う場合、投手は疲労状態となり越えた回数分の数値を各投球の際の合計から引き減らします。たとえば、投球可能回数6の先発投手が9回まで投げていた場合、各投球の際に3を引きます。なお、数値は投球の際の合計の数値から引き減らします。コントロール能力から引くものではありません)。なお、先発投手は疲労状態にならない限り、5回以前に交代することはできません。

### 選手の交代

打撃シーケンスの処理の際に行われる選手の交代は、下記の手順で行います。

1. 攻撃側は打者の交代(ピンチヒッター)を行うかどうかを決めます。
2. 守備側が投手の交代を行うかどうかを決めます。
3. もし、投手が交代する場合、攻撃側は打者を交代させることができます。この場合、1.の順序に戻ります。

守備側はいつでも選手の交代を行うことができますが、攻撃側が上記3で打者の交代を行う場合にかぎり、その時点で投手の交代を行うことはできず、つぎの打者になるまで投手の交代ができません。すべての場合において、交代する選手は、交代される選手の打順を占めます。なお、交代された選手はその試合の残りの間は再登場することはできません。また、先発投手

は疲労状態にならない限り、5回以前に交代することはできません。

投手が交代する場合、交代する投手はリリーパーかクローザーでなければならず、先発投手に交代することはできません。なお、交代する投手が回の途中から登場する場合でもその回を投球回数に含めます。たとえば、1アウト、2アウトからの登場でも投球回数は1回となります。

ピンチヒッターは交代された選手の守備位置の守備能力をもっていなくてもかまいませんが、次の守備の際にすべての守備位置をその位置の守備能力を持つ選手で埋めなければならず、そのためには必要な選手交代を行わなければなりません。なお、適切な守備位置と能力については守備位置についての項目を参照してください。

### 打席と利き腕

打者には右打ち(BATS R)、左打ち(BATS L)とスイッチヒッター(BATS S)の三種類があります。スイッチヒッターは右投げ投手との対戦の際には左打ち、左投げ投手との対戦の際は右打ちとなります。投手は右投げ(RHP)、左投げ(LHP)の二種類があります。このゲームでは投手が打撃を行う際にはその利き腕と同じ打席とします。なお、利き腕と打席はストラテジーカードで使用されます。

### チーム編成ルール

より多くのカードを集めた場合、下記のルールに従って自分のチームを編成することができます。

- ・アメリカンリーグ、ナショナルリーグのいずれのルールでゲームを行うかを決めます(アメリカンリーグでは指名打者を使用します)。なお、両リーグの選手を混ぜてチームを編成することができます。
- ・チームは20人の選手で編成します。
- ・チームには最低9人の野手とほかの打者が必要です。
- ・スターティングメンバーですべての守備位置を埋めなければなりません。
- ・先発投手4人を含まなければなりません。
- ・同じ選手を複数含むことはできません。
- ・選手のポイント合計は5000ポイント以下でなければなりません。

もし、チームに9人以上の野手と打者がいる場合、その内の何人かを控え選手とすることができます。控え選手のポイントは通常の1/5となります。控え選手には試合出場に制限があ

り、6回以前では投手、あるいは緊急選手のピンチヒッターかピンチランナーとしてのみ出場することができます。7回以前では控え選手は守備を行うことはできません。なお、リリーバー、クローザーなどの投手は控え選手とすることはできません。

アメリカンリーグ、ナショナルリーグ、それぞれのルールでプレイする場合の打順を記録しておきます（投手は指名打者とするとはできません）。同様に試合開始時の守備位置も記録しておきます。もし、打順を急いで決めなければならない場合は選手のポイントの高い順に打撃と守備を行うようにします。すでに守備位置が埋められている選手が板場愛、その選手は指名打者とします（選手カードの守備位置が・となっている場合も同様）。なお、指名打者とするのはアメリカンリーグルールでプレイしている場合のみです。

シリーズゲームを行う場合、先発投手の投球順（ローテーション）を決めます。ローテーションは自由に決めて記録します。記録されていない場合は選手ポイントの高い順となります。ローテーション4番目の投手の次は1番目の投手が先発となります。リリーバーとクローザーは先発することはできません。

#### 上級ルールでのゲームの準備

あらたにゲームをはじめるとき、下記の手順にそっておこないます。もし、リーグ戦やトーナメント戦を行う場合についての特別ルールについても下記に従います。

1. どちらのチームがホームチームとなるかを調べます。特にホームチームについての取り決めがない場合はダイスをふってどちらがホームチームとなるかを調べます。
2. どの投手が先発となるかを調べます。先発順を決めていない場合はホームチームがダイスをふり、1～5の場合は1番目、6～10の場合は2番目、11～15の場合は3番目、16～20の場合は4番目の先発投手が先発となります。
3. アメリカンリーグ、ナショナルリーグのいずれのルールでプレイするかを決めます。アメリカンリーグルールの場合は指名打者を使用します。特に取り決めがない場合は、ホームチームがいずれのルールでプレイするかを決定します。
4. どちらがホームチームかと先発投手がわかったのでスターティングラインナップを変更することができます。
5. スターティングラインナップを相手に伝え

ます。なお先発のメンバーですべての守備位置を埋めなければなりません。

6. ゲーム開始です。

#### エキスパートルール

##### ストラテジーカード

ストラテジーカードはエキスパートゲームでもっとも重要な要素です。ゲーム中にすべてのストラテジーカードを使うことにはならないので、ゲーム開始前にストラテジーカードをシャッフルします。ゲーム中はカードを1枚ずつ引きます。ストラテジーカードは下記のように使用します。

1. 自分のチームを編成する際に60枚のストラテジーカードデッキを作ります。デッキの中に同じ名前のカードは4枚まで含むことができます。ストラテジーカードは双方のプレイヤーがデッキをもっている場合しか使用できません。
2. ゲーム開始前にデッキをシャッフルし、裏返しておきます。
3. 1回の開始前にデッキの一番上からカードを3枚引きます。引いたカードは使う時まで自分の手に持ち、対戦相手に見えないようにしなければなりません。なお、ゲーム終了まで使用されなかったカードがあった場合でも、そのままゲームは終了します。
4. 攻守の交代があった場合、デッキの一番上からカードを一枚引きます（つまり、1回表の開始時にはカード4枚（試合開始時の3枚+1回表の1枚）を手に持つことになります）。
5. 打撃シーケンスの解決前に守備側のプレイヤーは青色か白色のストラテジーカードを使用することができます。もし、カードに何らかの記載があればそれを行います。なお、カードはディスカードせず、そのままにしておきます。
6. 守備側のカードの使用に関わらず、攻撃側のプレイヤーは赤色か白色のストラテジーカードを1枚使用することができます。守備側の場合と同様にカードに何らかの記載があればそれを行います。なお、カードはディスカードせず、そのままにしておきます。
7. 双方のプレイヤーがパスするまで同様の処理を繰り返します。その後で、投球の処理を行います。
8. 打撃の後と、結果の適用の後で、先と同様にストラテジーカードを使用することがで

きます。なお、投球と打撃の間でストラテジーカードを使用することはできません。

9. すべての処理が終了したら使用されたストラテジーカードをディスカードします。なお、選手の状態を変更するカードと、持続効果のあるカードはそのままにしておきます。

例：ジェフ・シリーロが打者、ランディ・ジョンソンが投手の場面となりました。双方のプレイヤーはここでストラテジーカードを使用することができます。ジョンソンが投球を行い、シリーロが打撃を行いました。投球と打撃の間でストラテジーカードを使用することはできません。打撃の後でその結果を変更するものを含み、ストラテジーカードを使用することができます。追加進塁ルールのように相互に影響するもの以外のカードは結果を適用する際には使用できません。結果が適用された後に、再度、ストラテジーカードを使用することができます。

ストラテジーカードについてはさらに下記のルールがあります

- ・一度の打撃シーケンスでは同じ名前のカードは1枚しか使用できません。
- ・"Play on a Result"と記載のあるカードのみが打撃と結果適用の間で使用できます。
- ・"Play after a Result"と記載のあるカードのみが結果適用の後で使用できます。
- ・ストラテジーカードの効果で盗塁を行う場合、捕手は盗塁阻止を試みることができます。この場合、ダイスを一つふり、その出目に捕手の送球能力を加えます。走者が3塁への盗塁を試みる場合はこれにさらに5を加えます。この値が盗塁を試みる走者の走力(数値)より大きい場合、走者はアウトとなります。いくつかのストラテジーカードは捕手による盗塁阻止ができません。また、ふたりの走者が盗塁を試みる場合、守備側はいずれの走者に対して盗塁阻止を試みるかを決めます。盗塁は盗塁を試みる先の塁に走者がいない場合でないと行えません。またホームスチールは行えません。
- ・攻守交代が行われる場合、守備側となるチームは守備位置がすべて埋められるかを確認し、そうでなければ選手を交代して、そうなるようにしなければなりません。次に、双方のプレイヤーがカードを1枚引きます。つぎにその回の先頭打者の打撃シーケンスを行います。もし、ナショナルリーグルールでプレイを行っている場合、投手に対してピンチ

ヒッター、ピンチランナーを出していた場合は、カードを引く前に交代の投手を決めなければなりません。

- ・ストラテジーカードは打撃シーケンスの解決時にしか使用できません。たとえば、イニングの間の投手交代を行う際には使用できません。
- ・ストラテジーカードデッキがなくなった場合、それ以上、カードを引くことはできません。カードを引く効果のあるカードを使用して、途中でカードがなくなった場合、引けなかったカードは無視します。

3連戦の試合を行う場合、60枚のストラテジーカードデッキを構築する際に、さらに15枚のカードでサイドボードを組むことができます。この場合でも、デッキとサイドボードで同じ名前のカードは4枚以上含むことはできません。第一試合では最初に構築したストラテジーカードデッキでプレイしなければなりません。第2試合以降では試合開始前にストラテジーカードデッキとサイドボードのあいだでカードを交換することができます。なお、カードの交換は1対1で行わなければなりません。なお、サイドボードとの交換は相手の先発投手と先発選手がわかったあとでかまいません。

### 投球可能回数(エキスパートルール版)

エキスパートルールでは得点が3点はいるごとに対戦相手の投手の投球可能回数が1減ります。このペナルティは回の途中であっても得点が入ると即座に適用されます。

エキスパートルールでは、リリーバー、クローザーは毎日登板することはできません。キャンペーンゲームなどを行う場合、リリーバーとクローザーに本来の力を発揮させるためには休養日を設けなければなりません。もし、リリーバー、クローザーを2試合続けて登板させる場合、彼らの投球可能回数は0となります。これは、登板した時点で投球地の合計から1を引かなければならないことを意味しています。一日の休養日があれば、リリーバー、クローザーは次の試合で通常通りの登板ができます。

### 敬遠と送りバント

選手交代が終了し、ストラテジーカードを使用する前に、敬遠、あるいは送りバントを宣言することができます。まず先に守備側プレイヤーが敬遠を行うかを宣言し、次に攻撃側プレ

イヤーが送りバントを宣言します。いずれかが宣言された場合、投球も打撃も行われません。なお、ストラテジーカードは通常通りに使用することができます。

守備側が敬遠を宣言した場合、打者は四球の結果と同様に一塁へ進みます。なお、敬遠はストラテジーカードに記載のあるWALK RESULTにはなりません、それ以外は四球と同様に扱います。

攻撃側が送りバントを宣言した場合、打者はアウトとなり、すべての走者は1つ進みます。なお、走者が三塁にいる場合は送りバントはできません。また、守備側が敬遠を宣言した場合も送りバントはできません。

### 緊急選手

エキスパートルールでは一塁の守備能力をもっていない選手でも一塁の守備を行うことができます。この場合、その選手のほかの守備位置での守備能力に関わらず、一塁での守備能力は-1となります。なお、その選手がほかの守備位置の守備能力をまったく持っていない場合（訳注：守備能力欄が-の場合）は、一塁での守備能力は-2となります。

もし、さらに多くの緊急選手が必要とされた場合、すべての守備位置において、送球能力+0、守備能力+0、走力B(15)の選手が守備を行うことができます。なお、この場合の緊急選手は打撃においてアドバンテージを得ることはありませんので、投手の投球はスキップします。なお、これらの緊急選手は、緊急野手とよび、ピンチヒッターや、ピンチランナーとして使用することもできます。

前項と同様に、リリーバーでも緊急リリーバーを使用することができます。この場合、両チームのピッチャーでもっとも低い選手ポイントの投手（先発を含む）を選びます。同じポイントの選手が複数いた場合は、いずれかを選びます。緊急リリーバーはこの選ばれた選手と同様の能力を持ちますが、投球可能回数は0となり、登板した時点で疲労しています。また、コントロール値も0となります。

緊急野手、緊急リリーバーがゲームで使用されている場合、それがわかるようにしておかなければなりません。

### 選手交代（エキスパートルール版）

エキスパートルールでは選手交代にピンチランナーと守備の交代が追加されます。ピンチランナーは攻撃側のチャンスの時に、守備の交代は攻守交代時と、投手の交代の時に行えます。エキスパートルールでは緊急野手が使用できま

すが、緊急野手が使用できるのは、ある守備位置について、その守備ができる選手が一人もいなくなってからとなります（緊急リリーバーも同様にほかのリリーバーが一人もいなくなってからとなります）。

ピンチランナーを使用する場合、ピンチランナーは交代される走者の守備位置と打順を占めることとなります。

守備交代を行う場合、交代する選手は交代される選手の打順を占めます。しかし、守備位置はほかの守備位置でもかまいません。この場合、すでに守備についている選手の守備位置を変更、あるいはさらにほかの選手を交代させる、緊急野手を使用するなどして守備位置を埋めるようにします。なお、一塁は投手以外の全ての選手が守備できることに注意してください。

一回の選手交代において、二人以上の選手交代を行うことができます。この場合、交代される選手の打順をとにも埋めればよく、必ずしも守備を交代して選手の打順である必要はありません（例：遊撃手と投手が一度に交代します。交代する遊撃手は交代される投手の、交代する投手は交代される遊撃手の打順を占めました。このような交代はダブルスイッチとよばれます）。

### 完全な打撃シーケンス

エキスパートルールとストラテジーカードを追加した、完全な打撃シーケンスは下記のようになります。もし、攻撃側と守備側が同時に何かを行わなければならない場合、常に守備側が先に行います。ステップ5、7、9においては双方がパスを行うまで、同じ手順を繰り返します。

1. 攻撃側がピンチヒッターを宣言します
2. 守備側が投手の交代を宣言します。交代が宣言された場合、攻撃側はさらにピンチヒッターの宣言を行うことができます。
3. エクスパートルールでは、ここで守備側が敬遠の宣言を行います。
4. エクスパートルールでは、ここで攻撃側が送りバントの宣言を行います。
5. "BEFORE THE PITCH"と記載のあるストラテジーカードを使用するか、パスを宣言します。
6. 投球と打撃のダイスをふります。ここでは打撃の結果を適用しません。打撃の結果は8で適用されます。なお、敬遠か送りバントが宣言された場合、このステップはスキップされます。

- 7．使用条件に"on ~"と記載のあるストラテジーカードを使用するか、パスを宣言します。
- 8．打撃、敬遠、送りバントの結果を適用します。
- 9．使用条件に"After ~"と記載のあるストラテジーカードを使用するか、パスを宣言します。

用語集は省略

日本語ルールへのご質問は下記にメールで  
okayama@boardwalk.co.jp

## 2002年版ストラテジーカード

### 攻撃カード (赤色)

#### S1 Bad Call

使用条件：打撃結果が三塁  
カードを1枚手札から捨てる。打撃のダイスを振りなおす。(振りなおし前に用いた結果表を使用すること)

#### S2 Clutch Hitting

使用条件：投球前  
カードを1枚手札から捨てる。もし走者がスコアリングポジション(2塁、または3塁)にいれば、打撃のダイス目に+2を加える。

#### S3 Crowd the Plate

使用条件：投球前  
もし投手が左投げで、打者が右打ちもしくはスイッチヒッターなら、打撃のダイス目に+1を加える。

#### S4 Down the Middle

使用条件：打撃結果が二塁打  
もし投手が疲労状態なら、打撃結果を本塁打に変更する。

#### S5 Drag Bunt

使用条件：投球前  
もし打者の打撃結果が内野ゴロ(GB)のなら、ダイスを振って内野手の守備力の合計を加える。もし、その合計が打者の走力以下の場合には結果は一塁打になる。すべての走者は追加進塁を試みられない。

#### S6 Ducks on the Pond

使用条件：投球前  
カードを1枚手札から捨てる。走者の数だけ打撃のダイス目に+1ずつ加える。

#### S7 Fuel on the Fire

使用条件：投球前  
この回の得点1点ごとに打撃のダイス目に+1ずつ加える。

#### S8 Last Chance

使用条件：投球前  
もし2アウトなら、打撃のダイス目に+2を加える。

#### S9 Nuisance

使用条件：投球前  
もし一塁の走者の走力がAで二塁に走者がいないなら、打撃のダイス目に+2を加える。

#### S10 Out of Gas

使用条件：投球前  
もし投手が疲労状態なら、打撃のダイス目に+3を加える。

#### S11 Payoff Pitch

使用条件：投球前  
もし2アウト満塁なら、打撃のダイス目に+4を加える。

#### S12 Professional Baserunner

使用条件：投球前  
一塁もしくは二塁上にいるピンチランナーが盗塁を試みる際に捕手の盗塁阻止のダイス目から5を引く(盗塁は目的の塁に走者がいなければ可能です)

#### S13 Protect the Runner

使用条件：投球前  
一塁もしくは二塁上にいる走者が盗塁を試みる際に捕手の投球阻止のダイス目から3を引く。つづく投手の投球には+2を加える(盗塁は目的の塁に走者がいなければ可能です)

#### S14 Pull the Ball

使用条件：打撃結果がアウト  
もし投手が右投で、打者が左打ちもしくは両打ちなら、打撃のダイスを振りなおす。(振りなおし前に用いた結果表を使用すること)

#### S15 Rally Cap

使用条件：投球前  
打撃のダイス目に+1をこの回の間誰かがアウトになるまで加える。

#### S16 Rough Outing

使用条件：投球前  
少なくとも4点を対戦する投手が失っていると、彼の投球可能回数は-1される。

#### S17 Runner Not Held

使用条件：投球前  
一塁もしくは二塁上にいる走者は盗塁を試みることができる。(盗塁は目的の塁に走者がいなければ可能です)

#### S18 Running on Fumes

使用条件：打撃結果が三振  
もし投手が疲労状態なら、打者の打撃結果表を用いてダイスを振りなおす。(もし打者が投手でも、彼の打撃結果表を用いる。)



S19 Ruptured Duck

使用条件：打撃結果が内野フライ  
カードを1枚手札から捨てる。内野手の守備力チェックをおこなう。もし失敗すると結果は一塁打になる。走者が追加進塁を試みる際は外野手の守備力のかわりに内野手の守備力を用いる。

S20 Sit on the Fastball

使用条件：投球前  
もし打者がスイッチヒッターなら、打撃のダイス目に+1を加える。

S21 Stick a Fork in Him

使用条件：打撃結果がアウト（アウトの種類は問わない）  
もし投手が疲労状態なら、打撃のダイスを振りなおす。（振りなおし前に用いた結果表を使用すること）

S22 Sweet Swing

使用条件：投球前  
もし投手が右投げで、打者が左打ちもしくはスイッチヒッターなら、打撃のダイス目に+2を加える。

S23 Take What's Given

使用条件：投球前  
打撃のダイス目に+2を加える。もし結果が本塁打なら一塁打に変わる

S24 To the Warning Track

使用条件：打撃結果が外野フライ  
もし一人の走者が追加進塁を試みる際は追加進塁阻止の際の走者のスピードに10を加える。

S25 Turn On It

使用条件：打撃閣下がアウト（アウトの種類は問わない）  
もし投手が左投で、打者が右打ちもしくはスイッチヒッターなら、打撃のダイスを振りなおす。（振りなおし前に用いた結果表を使用すること）

**守備カード（青色）**

S26 By the Book

使用条件：投球前  
もし投手が右投で、打者が右打ちなら、投球のダイス目に+2を加える。

S27 Cut off in the Gap

使用条件：打撃結果が二塁打

外野手の守備力チェックをおこなう。もし成功すれば結果は一塁打に変わる。（守備力チェックに失敗すれば結果は二塁打）

S28 Full Windup

使用条件：投球前  
もし走者がいなければ、投球のダイス目に+2を加える。

S29 Great Start

使用条件：守備終了時  
もし先発投手が次の回から疲労状態になる場合で3失点以下の場合には投球可能回数は+1される。（この回は他のGreat Startを用いることはできない）

S30 Great Throw

使用条件：追加進塁が行われる際  
一人の外野手守備力を結果判定時に2倍にする。

S31 Hightlight Reel

使用条件：ダイスを振る際  
カードを任意の枚数手札から捨てる。捨てた手札の枚数分の野手の守備力を2倍にする。

S32 Insult to Injury

使用条件：打撃結果が三振  
相手の手札を見て、カードを1枚選んで手札から捨てる。

S33 In the Groove

使用条件：投球前  
打者が安打か四球で出塁するまで、この回の投球に+1を加える。

S34 Intimidation

使用条件：投球前  
もし直前の打者の打撃結果が三振なら、投球に+2を加える。

S35 Job Well Done

使用条件：守備終了時  
もし投手がスコアリングポジションに走者がいる状態で登板して無得点でこの回を終えた場合、投球可能回数は+1される。

S36 Just over The Wall

使用条件：打撃結果が本塁打  
もし打撃のダイス結果が20以上なら、外野手の守備力チェックをおこなう。もし成功すれば結果は外野フライに変わる。走者はそれぞれ次の塁に進塁できる。

S37 Knock the Ball Down

使用条件：打撃結果が一塁打か一塁打 + (Single+)  
カードを1枚手札から捨てる。走者は追加進塁を試みることができない。

#### S38 Lefty Specialist

使用条件：投球前  
もし投手が左投で、打者が左打ちなら、投球のダイス目に+2を加える。

#### S39 Low and Away

使用条件：投球前  
カードを1枚手札から捨てる。もし投手が左投で、打者が左打ちか、投手が右投で、打者が右打ちなら、投球のダイス目に+2を加える。

#### S40 Nerves of Steel

使用条件：投球前  
もし投手がクローザーなら、投球のダイス目に+3を加える。

#### S41 Pitchout

使用条件：打撃結果が一塁打+の結果、または他の送球を必要としない盗塁の際  
捕手は盗塁阻止の送球を試みる。(通常の盗塁のルールを用いる)

#### S42 Pumped Up

使用条件：守備終了時  
この回の奪三振の数だけカードを引くことができる。

#### S43 Put Out the Fire

使用条件：投球前  
もし投手がこの回の途中から登板したのなら、投球のダイス目に+3を加える。

#### S44 Rally Killer

使用条件：ダブルプレー成功後  
相手は手札を2枚捨てる。(もし所持が1枚ならばその1枚のみを捨てる)

#### S45 Sloppy Bunt

使用条件：送りバントの際  
もし打者が投手なら最も先の塁の走者がアウトになる。打者と他の走者はセーフ。

#### S46 Submarine Pitch

使用条件：投球前  
ダイスを1個振る。1 - 4なら投手の投球可能回数は-1される。5 - 20なら、投球のダイス目に+2を加える。

### ユーティリテ・イカード(白色)

#### S47 Change in Strategy

使用条件：いつでも  
3枚カードを引いて3枚捨てる。

#### S48 Grounder to Second

使用条件：投球前  
もし打撃結果が外野フライか内野フライの場合は内野ゴロに変わる。

#### S49 It's Crunch Time

使用条件：投球前  
もし9回二死以降ならデッキからどれでもカードを1枚選び手札に加える。デッキはその後でシャッフルする。

#### S50 Second Look

使用条件：追加進塁判定後  
再度判定のダイスを振りなおす。