

バーサス ファン VS1 (2イニングバトル)

対戦カードゲームの遊び方

35枚のカードでドリームチームを結成し 1vs1 で対決する、本格派カードゲーム!ドラマチックな真剣勝負が、今ここに!!

カードの種類

ファンスターズリーグには以下の3種類のカードがあります。

①投手カード



②野手カード



③スコアカード



デッキの用意

各プレイヤーは、以下のルールに基づく2つのデッキ(投手デッキ + 野手デッキ)を用意します。

<投手デッキのルール>

- ①投手デッキは、投手カード 5 枚で構築する。
- ②「同じカード No.」の投手カードは、デッキに 1 枚まで。

<野手デッキのルール>

- ①野手デッキは、野手カード 30 枚で構築する。
- ②「同じカード No.」の野手カードは、デッキに 3 枚まで。
- ③ヒットアイコン「HR」を持つ野手カードは、デッキに 3 枚まで。
- ④ヒットアイコン「2BASE」を持つ野手カードは、デッキに 3 枚まで。

※スコアカードは、得点をカウントするためのカードです。必要に応じて用意します。(1試合あたりの必要目安: 3~10枚ほど)
※遊ぶ前に、カードには片面が不透明なカードスリーブなどを装着し、裏面が判別できないようにします。(カードスリーブは別売りです。)

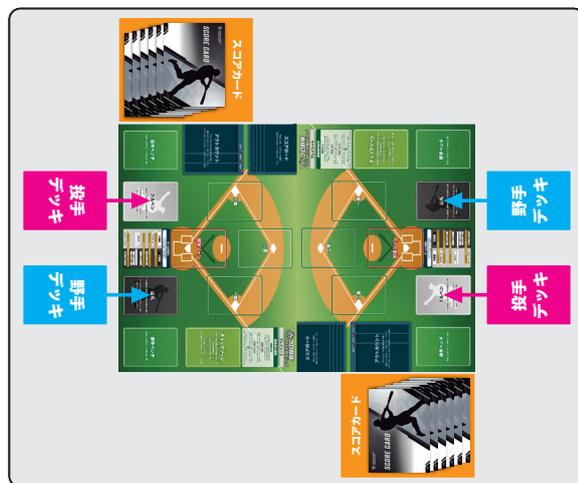


ゲームの準備

- ①投手デッキをブルペンに、野手デッキを山札に、裏向きで置きます。スコアカードはプレイシート外に用意して置きます。
- ②お互いに山札をよくシャッフルします。
- ③ジャンケンなどで先攻・後攻を決めます。
※先攻は各イニングの表に攻撃を行い、後攻は各イニングの裏に攻撃を行います。
- ④野手デッキからお互いに手札を5枚引きます。
- ⑤手札を変えたい場合、一度だけ引き直しができます。先攻→後攻の順に、引き直しを行うかを選択します。

引き直しの手順

手札をすべて山札の下に置き、山札の上からカードを5枚引きます。その後、山札をよくシャッフルします。



プレイボール!!

以下の勝利条件のもと、2イニング制のゲームがスタートします!

勝利条件

- ・2イニング終了時に、スコアが高いプレイヤーの勝利。
- ・スコアが同点の場合、投手ベンチのカード枚数が少ないプレイヤーの勝利。
- ※2回表終了時点で、後攻のスコアが高い場合、その時点でゲームセット。
- ※2回裏で後攻のスコアが上回った場合、その時点でゲームセット。

より詳しい遊び方は
公式サイト の Q&A
をチェック▶



ゲームの進行

1～IIIのフェイズを繰り返し、攻撃側プレイヤーはスコア獲得を狙います。
3アウトでチェンジなのは、本物の野球と同じ！2インニングでゲームセット。



守備側プレイヤー



攻撃側プレイヤー

オーダーフェイズ

①登板・交代

- ・守備の開始時、ブルベンの裏向き、もしくは表向きの投手カードを1枚対決ゾーンに置きます。その後、ブルベンに表向きの投手カードがある場合は、表向きの投手カードを投手ベンチへ置きます。
- ・すでに対決ゾーンに投手がいる場合、投手の続投が交代(*)を選択します。

※(投手交代の手順)
対決ゾーンの投手をブルベンに表向きで置き、ブルベンの裏向きの投手カードを1枚対決ゾーンに置きます。その後、ブルベンの表向きの投手カードを投手ベンチへ置きます。

ドローフェイズ

②ドロー

山札の上から、カードを1枚引く。

バトルフェイズ

④投球

- ・直球と変化球、どちらの値で勝負するかを決め、球種を宣言します。変化球を宣言した場合は、投手を横向きにします。



- ・裏か表の守備中に1度だけ【勝負球】を宣言することができます。(勝負球については、プレイシート右上の説明をチェック!)



(注意)・「投球した時～」で始まる能力は、【勝負球】を使ってから使用します。

③打席入り

手札からカードを1枚、裏向きで対決ゾーンに置きます。

<アウトアイコンについて>

アウトアイコンを持つカードは「アウトアイコンの数がアウトカウントにあるカードの枚数以下」の時のみ、本来の力を発揮できます。「アウトアイコンの数」が、「アウトカウントにあるカードの枚数」より多い場合でも対決ゾーンには出せませんが、その場合、表になった時点で「能力なし」かつ「直球1/変化球1」の打者として扱います。

例▶

アウトアイコンが「2」のため、ノーアウト時&1アウト時は「能力なし」かつ「直球1/変化球1」の打者となってしまふ。



⑤打者オープン

- ・対決ゾーンのカードを、表向きにします。

⑥対決

- ・投球された球種(直球 or 変化球)で、投手と打者の値を比べます。

打者の値の方が高い場合
ヒットのチャンス! 「打撃チェック」を行い、⑦打撃チェックへ。

 例：直球での対決した場合...

投手の値の方が高い、または打者と同じ場合
バッターアウト! 打者カードを「アウトカウント」に置きます。

 例：変化球で対決した場合

⑦打撃チェック

- 打者と投手の値の差分、山札の上から、カードをチェックゾーンへ表向きに置きます。



公開したカードは、アウトが進塁いずれかの後、野手ベンチに置く。

ヒットアイコンが出た場合
ヒット! 出たアイコンのうち、進塁値が最も大きいアイコンの進塁値分、打者とランナーを進塁させます。進塁後、チェックゾーンのカードを野手ベンチへ置きます。

進塁値：1 < 進塁値：2 < 進塁値：4
※同じアイコンが複数あっても、進塁は1つのみ。

三塁からランナーが進塁したら、得点!
 (三塁から進塁するランナーを野手ベンチに置き、スコアカードをスコアボードに1枚置く。)

ヒットアイコンが出なかった場合
バッターアウト! 対決ゾーンの打者をアウトカウントに裏向きに置きます。チェックゾーンのカードは野手ベンチに置きます。



チェンジフェイズ

攻撃側：ランナー、アウトカウントにあるカードをプレイヤーの野手ベンチに置く。守備側：対決ゾーンの投手を、ブルベンの上に表向きで置く。攻守を交代する。

2アウトまでは再びオーダーフェイズへ。IIIを繰り返します。

3アウトでチェンジフェイズへ。