

遊戲配件



遊戲圖板 x 1
球員 x 8
好球標記 x 2
壞球標記 x 3
出局數標記 x 2
得分標記 x 2 (紅、藍各1個)
打擊牌 x 3 2
不揮棒牌 x 1
骰子 x 6

燃燒吧！野王球！

遊戲人數 2人
建議年齡 8+
遊戲時間 30分

遊戲準備



- 將遊戲圖板放在桌上，並將所有指示物分類後放在一旁。
- 打擊牌洗牌後放在遊戲圖板旁備用。
- 玩家依自己喜歡的顏色，拿取所有同樣顏色的球員與得分標記。擲銅板決定攻守方。
- 洗牌後，打者抽5張打擊牌、1張不揮棒牌作為手牌；投手拿取6顆骰子後開始第一個半局。

遊戲每個回合依序進行以下行動

遊戲進行

投手準備

投手擲6顆骰子，並選擇任意數量的骰子保留其擲骰結果。剩餘骰子可選擇是否重擲，最多再擲2次骰子（共擲3次）。

* 每次擲出HBP的骰子都必須保留。
* 所有已保留的骰子都不能加入重擲。

例如：投手擲出3個2點、2個5點、1個HBP，投手選擇保留2個2點並強制保留HBP，剩餘骰子可選擇是否繼續重擲。

打擊

當投手保留3顆（含以上）的骰子時，打者必須選擇一張手牌覆蓋。在打擊判定前，打者不能更換或公開此牌。

投球

投手依擲骰結果，選擇數顆骰子作為本回合投球結果，選擇方式如下：

——投出好球——
選擇2個相同數字（1-4點）作為本回合投球的落點。

——投出壞球——
選擇3個Ball投擲壞球。

——投出觸身球——
4個HBP強制發生觸身球，跳過打擊判定，打者直接保送一壘。攻擊方將本回合覆蓋的手牌收回手上。

* 若3次擲骰仍無法以上述方式選骰，視為投手犯規，打者直接保送一壘。

打擊判定

打者翻閱打擊牌，根據投球結果，發動牌上對應效果：

——投出好球時——
依照投球結果，對照打擊牌上的內容作出判定。若打擊出去時，放置一個跑者到對應的壘上。（請參照棒球小教室1）

——投出壞球時——
打者出打擊牌，記1好球；打者出不揮棒牌則記1壞球。

* 判定結束後，若此牌為不揮棒牌，請收回手上。若此牌為打擊牌，則棄掉此牌（不會補牌）。

換場階段

當攻擊方達成其中一項條件時，玩家攻守交換。

- 攻擊方三人出局。
- 除不揮棒牌以外，攻擊方沒有其他手牌。（視為剩餘打數全數三振）

攻守交換時，新的攻擊方抽5張手牌、1張不揮棒牌，並將打者放在本壘。新的防守方拿走6顆骰子，將投手放上投手丘，進行新的半局。



遊戲得分與結束



攻擊方讓壘上的1個跑者跑回本壘，便得1分，請將得分標記往前推進1格。

- 雙方各擔任1次攻擊方與防守方，視為1局。
- 遊戲進行3局結束，得分最高的玩家獲勝！
- 若3局結束分數相等，視為合局。
- 玩家可視比賽情況（自願體面的）提早結束遊戲。



棒球小教室

打擊牌效果

- 打擊出去：依照該牌上方的打擊結果，放置一個跑者到對應的壘上。若壘上有跑者，全部推進相同的壘數。
*例如：打者打出二壘安打，攻擊方於二壘、三壘的跑者便全部跑回本壘，此時攻擊方取得2分。
- 揮棒落空：攻擊方放置1個好球標記到對應位置。
- 刺殺出局、接殺出局、觸殺出局：攻擊方放置1個出局數標記到對應位置。
- 犧牲打：攻擊方記一個出局，若壘上有跑者，全部跑者向前推進一個壘包。
- 不揮棒牌：若投手投出壞球時，放置1個壞球標記到對應位置。
此牌可重複回手使用。除了不揮棒牌，所有打擊牌打出後一定要棄掉。

打擊結果

- 一壘安打：所有攻擊方場上跑者前進1個壘包。
- 二壘安打：所有攻擊方場上跑者前進2個壘包。
- 三壘安打：所有攻擊方場上跑者前進3個壘包。
- 全壘打：所有攻擊方場上跑者跑回本壘。
- 觸擊：與犧牲打相同。

出局、保送、投手犯規

- 出局：當攻擊方累積3個好球為三振，記1個出局。攻擊方累積三次出局時攻守交換。
累積的好、壞球數會在打擊成功、出局後重置為零。
- 保送：累積4個壞球、投出觸身球時保送，放置一個跑者到一壘；
若一壘上有跑者，則該跑者前進二壘，其他依此類推。
- 投手犯規：與保送相同。

打擊結果▶



▲ 投出位置



◀ 打擊位置

燃燒吧！
野球！



製造商/出版/發行
大同大學 媒體設計學系
台北市中山區中山北路三段40號
(02)2182-2928 #7538