



遊戲簡介:「再來一顆好球～三振他！」在平行時空的2K24年, 由歷代最強台灣代表隊即將在東京巨蛋挑戰國際賽27連勝的地主日本隊, 究竟是哪隊才會成為棒球的世界冠軍呢？

遊戲時間: 10-30分鐘

遊戲人數: 2人

遊戲配件:

- 3 張遊戲圖板(中立、日本、台灣)
- 1 本計分紙
- 2 顆打擊骰
- 2 顆出局指示物 (紅色)
- 2 顆好球指示物 (黃色)
- 3 顆壞球指示物 (綠色)
- 3 顆跑者指示物 (黑色)

目標: 如一般棒球規則, 從一局上半開始, 雙方輪流攻守, 目標在9局結束前, 獲得比對手更高的分數
設置:

- 兩位玩家各自選擇日本隊或台灣隊, 並拿取對應的圖板
- 由台灣隊的玩家先攻, 將圖板翻到打擊那面。日本隊則將圖板翻到防守那面
- 計分紙、指示物與打擊骰放在一旁備用
- 中立圖板放在玩家之間, 並翻到有壘包那面

流程:

- 由防守方的玩家喊「剪刀石頭布」, 雙方同時出拳(剪刀、石頭或布)
- 按雙方出拳的內容, 查詢防守方的對照表, 執行動作
- 行動結算後, 若未滿三出局, 則再次猜拳

圖示	效果
----	----

	一好球 將一個好球指示物放到中立圖板的對應位置上。若已無好球指示物能使用(亦即獲得第三個好球)，將所有好球與壞球指示物都移除，放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上
	一壞球 將一個壞球指示物放到中立圖板的對應位置上。若已無壞球指示物能使用(亦即獲得第四個好球)，將所有好球與壞球指示物都移除，放一個跑者指示物到一壘上，如果一壘已有跑者，則放到二壘，若二壘也有跑者，則放到三壘。若所有壘包都有跑者，不放指示物改成直接獲得一分。
	打擊出去！ 打擊的玩家擲兩枚打擊骰，加總兩顆骰子的點數及對應的修正(-2/+0/+2)，查詢攻擊方的對照表，進行打擊判定

打擊判定：
將骰子點數加總加上打擊修正後成為打擊值

打擊值	結果	效果
13以上	全壘打	獲得一分，移除中立圖板上所有上壘指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。
12	三壘安打	移除中立圖板上所有上壘指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。將一個上壘指示物放到三壘的位置。
11	高飛犧牲打	依序進行： 放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上 移除三壘的跑者指示物，獲得一分 將二壘的跑者指示物移到三壘
10	二壘安打	依序進行： 移除二壘及三壘的跑者指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。 將一壘的跑者指示物移到三壘 放一個跑者指示物移到一壘
8或9	一壘安打	依序進行： 移除三壘的跑者指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。 將二壘的跑者指示物移到三壘 將一壘的跑者指示物移到二壘 放一個跑者指示物移到一壘
7	界外球	若仍有好球指示物，將一個好球指示物放到中立圖板的對應位

		置上。(亦即本行動不會觸發三好球出局)
6	內野飛球	放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上。
5或4	內野強勁	依序進行： 放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上 移除三壘的跑者指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。 將二壘的跑者指示物移到三壘 將一壘的跑者指示物移到二壘
3以下	內野滾地	依序進行： 放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上 如果一壘有跑者指示物，將其移除後再放一個出局指示物到中立圖版的對應位置上 移除三壘的跑者指示物，每個被移除的指示物都再使你獲得一分。 將二壘的跑者指示物移到三壘

三出局，攻守交換：

當要放置第三個出局指示物到圖板上時，該半局立刻結束，跳過後續所有行動(包含得分)。

移除中立圖板上所有指示物，並將本回合獲得的分數紀錄在得分紙上

雙方玩家將版圖翻面，由另一名玩家進攻。

遊戲結束：

雙方各進行九次攻守後，遊戲結束，由分數較高的一方獲勝。

延長比賽：若平手，則再進行額外一局。直到某局結束後分出勝負

提前結束：若第五局結束時，雙方差距10分以上；或第七局結束時，雙方差距10分以上，則遊戲提前結束。

變體選用規則：突破僵局制

每個半局開始時，各放一個跑者指示物在一壘和二壘的位置



為了讓運動員有更完善、安全的教育訓練，彭政閔於2017年5月成立「[社團法人台灣火星人運動發展協會](#)」。由彭政閔擔任理事長、耿伯軒是副理事長。持續深入全台各地偏鄉學校，提供球具及各種資源，並已舉辦六屆公益棒球訓練營，協助各級、各項目運動員的基礎訓練及多元發展，長期為台灣棒球基層紮根。