

まずは玄武房（体力）で崖登りを3日やって1日休みます。
次に玄武房で崖登りを1日やって、決闘（ゲーム）をやります。
そして一日休みます。
後は朱雀房（技術）に2～3回 休みかゲーム
を繰り返します。他の房には行きません。
何回か行って、特別なことを教えてくれるイベントは一を選びましょう。送球 がもらえることがあります。
ゲームは出来るだけノーミスで勝ちましょう。
（特に最初のチャン太と最後の8連戦の先生は）
脱出のイベントは出来るだけ逃げ出すほうを選びましょう。
いい特殊能力がもらえたりします。
これだとわかりにくいので、下に育成サンプルを書いときました。
これではゴキブリイベントで「騒ぐ」を選択して、チャンス×を習得しましたが、ムード がもらえることもあります。
なので騒ぐを選択するのが無難です。

育成サンプル

残り

- 40 玄武房 崖登り
- 39 玄武房 崖登り
- 38 玄武房 崖登り
- 37 休み
- 36 玄武房 崖登り
- 35 ゲーム 対チャン太 ノーミス勝利
- 34 休み
- 33 朱雀房 十八銅人 不自由の自由イベント「考えてみる。」
- 32 朱雀房 十八銅人
- 31 朱雀房 十八銅人
- 30 休み
- 29 朱雀房 十八銅人
- 28 ゲーム 対双 ノーミス勝利
- 27 朱雀房 十八銅人
- 26 休み
- 25 朱雀房 十八銅人 進藤のマッサージイベントで体力回復
- 24 朱雀房 十八銅人
- 23 朱雀房 十八銅人
- 22 ゲーム 対光山 ノーミス勝利
- 21 朱雀房 十八銅人
- 20 休み
- 19 朱雀房 十八銅人 特別な事を教えるイベント 一を選択で送球
- 18 朱雀房 十八銅人
- 17 朱雀房 十八銅人
- 16 ゲーム 対六学院 ノーミス勝利
- 15 休み
- 14 朱雀房 十八銅人
- 13 朱雀房 十八銅人
- 12 朱雀房 十八銅人
- 11 休み
- 10 朱雀房 十八銅人
- 9 ゲーム 対進藤 ノーミス勝利
- 8 朱雀房 十八銅人
- 7 朱雀房 十八銅人
- 6 休み ゴキブリイベント 「騒ぐ」チャンス×

- 5 朱雀房 十八銅人
 - 4 朱雀房 十八銅人
 - 3 ゲーム 対三田 ノーミス勝利
 - 2 朱雀房 十八銅人
 - 1 朱雀房 十八銅人
- 最終日の試合 対光山 ノーミス勝利

少森寺八連闘

- 1 対銅人1 ノーミス勝利
 - 2 対銅人2 ノーミス勝利
 - 3 対銅人3 ノーミス勝利
 - 4 対チャン太 ノーミス勝利
 - 5 対双 ノーミス勝利
 - 6 対六学院 ノーミス勝利
 - 7 対進藤 ノーミス勝利
 - 8 対師匠 1ミス勝利 チャンス×剥奪
- 不自由の自由について 四を選択 ムードメーカー習得

最後の師匠の1ミスと、チャンス×は痛かったです。
師匠にノーミスだと絶好調で64?ぐらいもらえます。
しかし1ミスだと半分しかもらえません。
あとチャンス×がなければ、最後にチャンス がもらえる事もあって、チャンス になっていましたかもしれません。
最後に能力振り分けですが、
最後まで貯めておきましょう。
まずミートは7にして、守備力を10か12にする。(走力も考えて)
そのあと走力をできるだけ上げる。
ここでの注意は、守備力、肩力、走力は奇数で止めないでください。
10でも11でもポイントは変わりません。
あとはパワーとか弾道とか特殊能力とかに使ってください。

能力

メイン ショート
サブ セカンド サード
弾道 2
ミート A 7
パワー D 80
走力 C 10
肩力 F 4
守備力 C 10
耐エラーF 4
特殊能力 送球 粘り打ち チームプレイ ムードメーカー
バント

パワポケポイントだと 44ポイントになります