

ゲームのルール

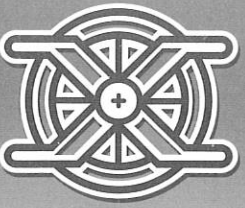
ゲーム8:カウントアップ (アーチェリーゲーム)

このゲームの目的は、設定したポイントを取ることです。このゲームを選んだ後に、希望のトータルポイントが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。100・200・300・400・500・600・700・800・900ポイントの9種類を設定できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)できるだけ多くのポイントを取り、設定したトータルポイントを先に獲得したプレイヤーが勝ちとなります。シングルエリアに命中させると10ポイント、ダブルエリアに命中させると20ポイント、トリプルエリアに命中させると30ポイント、シングルブルに命中させると40ポイント、ダブルブルに命中させると50ポイント入ります。

ゲーム9:カウントダウン (アーチェリーゲーム)

このゲームの目的は、設定したポイントを0にすることです。このゲームを選んだ後に、希望のスタートポイントが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。120・220・320・420・520・620・720・820・920ポイントの9種類を設定できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)できるだけ多くのポイントを取って持ち点を減らしてください。シングルエリアに命中させると10ポイント、ダブルエリアに命中させると20ポイント、トリプルエリアに命中させると30ポイント、シングルブルに命中させると40ポイント、ダブルブルに命中させると50ポイントです。このゲームは最後の1投をダブルで上げなければなりません。もし、プレイヤーがあと20ポイント必要としていたならば、そのプレイヤーは、ダブルエリアに命中させれば勝ちになります。プレイヤーが0よりも低くなるポイントをあげたときは、そのポイントは引かれずに、スコアボードは、投げる前のスコアに戻り、次のプレイヤーのターンになります。例えば、ゲームに勝つために、あと40ポイント必要としているとき、シングル10に命中、そしてシングル10に命中、最後にトリプル30を命中させたならば、合計得点は50となり0よりも低くなるので、スコアボードは、40に戻り、次のプレイヤーのターンになります。もう一度自分のターンが回ってきたときは、40からの再チャレンジになります。残りスコアが10になるときも0よりも低くなる時と同様の扱いになります。

Electronic Magnetic Darts

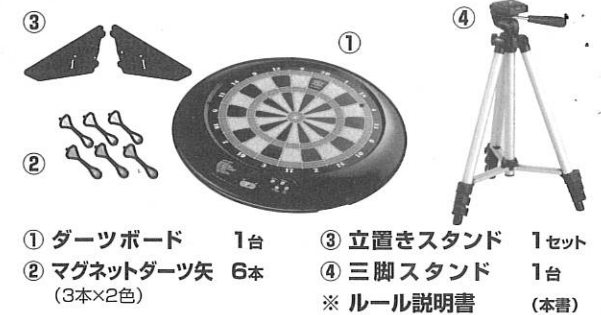


エレクトロニック マグネティック ダーツ

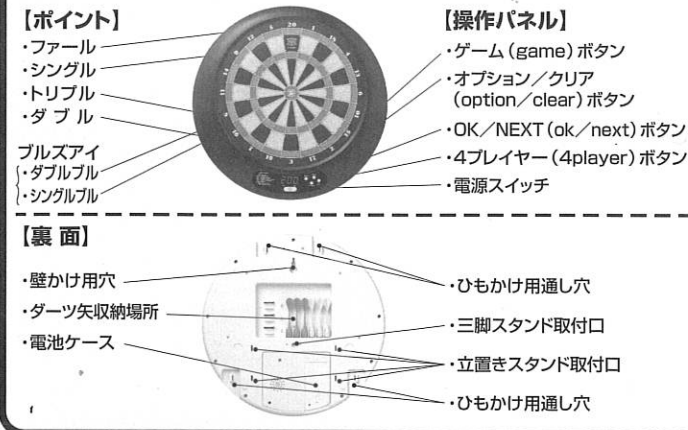
はじめに

エレクトロニックマグネティックダーツをご購入いただきありがとうございます。このゲームは、ダーツの点数計算をコンピューターが行い、自動的にディスプレイに表示しますので、簡単に楽しくプレイすることができます。9種類のゲーム(83オプション)が用意されており、初心者から上級者までそれぞれにあったゲームを選ぶことができます。また最大4人まで同時にプレイすることができます。始める前に説明書をよくお読みください。(説明書は、大切に保管しておいてください)

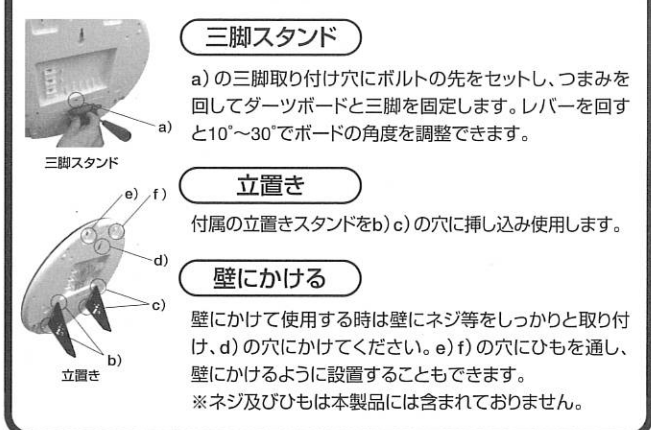
製品に含まれるもの



ダーツボードの説明



取り付け方



ダーツボードの基本的操作方法

ゲームの開始

- 電源ボタンをスライドさせ、スイッチをONにします。
- ゲームボタンを繰り返し押し、自分が遊びたいゲームを選択します。
- オプションボタンを押し、そのゲームのオプションを設定します。
- 4プレイヤーボタンを繰り返し押し、プレイ人数を決定してください。(最大4人まで同時に遊べます)
- OK/NEXTボタンを押してゲーム開始となります。

ゲームの終了

- 勝敗が決まると、勝者のプレイヤーナンバーとスコアがディスプレイに交互に点滅します。
- 誰か1人の勝ちが決まり次第そのゲームは終了となります。
- 次のゲームに移る時は再び「ゲーム開始」の時と同じ順にボタンを押し、設定の上ゲームをスタートしてください。
- 完全に終了する場合は、電源ボタンをスライドさせ、スイッチをOFFにします。

その他

- ゲームの途中でも、ゲームボタンを押すとゲーム内容を変更することができます。
- ゲーム中に次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押して下さい。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は必ず取ってください。)
- クリアボタンで、スコアがクリアされます。
- プレイ中に、4プレイヤーボタンを2秒以上押し続けるとサウンドOFFモードになります。
- 5分間、遊ばずに何もしないで置いておくと、自動的にダーツボードは、スリープモードになります。
- 15分間、遊ばずに何もしないで置いておくと、電源が完全にOFFになります。

注意(ちゅうい)

保護者の方へ必ずお読みください。

- 小さな部品があります。口のなかには絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 思わぬ事故の原因になります。人や動物に向けてダーツの矢を投げないでください。投げた矢が跳ね返ることもありますのでご注意ください。
- 火や熱の出る場所から離れてご使用ください。
- 水や液体のある場所から離れてご使用ください。
- 湿気の多い場所での使用および保管はおやめください。
- 壊れやすいものや、尖ったものの近くで遊ぶのは危険ですのでおやめください。
- 本製品を長い時間、押し付けたり、曲げたりするのはおやめください。
- マグネットダーツの矢をテレビ、パソコンなど精密機器に近づけないでください。
- 本製品を分解するのは、絶対におやめください。
- 遊び終わったら、対象年齢未満のお子様の手の届かない所に保管してください。



電池使用上の注意(でんちしようじょうのちゅうい)

保護者の方へ必ずお読みください。

- 電池を誤使用すると発熱、破裂、液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- + (プラスマイナス) を正しくセットしてください。
- 充電式電池(ニカド電池) オキシライド電池(ニッケル水素電池) は、絶対に使用しないでください。
- 万が一、電池から漏れた液が目に入ったときは、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。
- 皮膚や服についたときは、水で洗ってください。
- ストーブの近くなど火気のある温度の高いところには置かないでください。
- 本製品は、精密電子回路や多数のパーツを使用しています。分解や改造は絶対にしないでください。
- 水に濡れたらすぐに使用をやめてください。ショートの原因になります。
- 遊んだ後は、片付ける前に、電源のスイッチがOFFになっているか必ずご確認ください。
- 長い時間遊ばないときは電池を抜いてください。

【材質】 ダーツボード:ABS
矢:PE、マグネット
単3電池×3本(電池別売)



輸入販売元:株式会社 河田
〒169-8558 東京都新宿区大久保2-5-25
TEL:03(3209)8351 (受付時間/土日祝を除く 9:00~17:00)

ゲームのルール

**エレクトロニックマグネティック
ダーツは、9種類のゲームに
オプションを設定することで、
83通りのプレイを楽しめます。
ルールを守り、楽しく遊びま
しょう。**

ゲーム1:カウントアップ

このゲームの目的は、設定したポイントを取ることです。このゲームを選んだ後に、希望のトータルポイントが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。100・200・300・400・500・600・700・800・900ポイントの9種類を設定できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)できるだけ多くのポイントを取り、設定したトータルポイントを先に獲得したプレイヤーが勝ちとなります。ダブルまたはトリプルのエリアに命中させると、得点はそのセグメントの数字の2倍・3倍になります。例えば、3のダブルに命中させると6ポイント、3のトリプルに命中させると9ポイント入ります。

ゲーム2:カウントダウン

このゲームの目的は、設定したポイントを0にすることです。このゲームを選んだ後に、希望のスタートポイントが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。101・201・301・401・501・601・701・801・901ポイントの9種類を設定できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)できるだけ多くのポイントを取って持ち点を減らしていきます。ダブルまたはトリプルのエリアに命中させると、得点はそのセグメントの数字の2倍・3倍になります。例えば、3のダブルに命中させると6ポイント、3のトリプルに命中させると9ポイント入ります。このゲームは最後の1投をダブルで上げなければなりません。もし、プレイヤーがあと8ポイント必要としていたならば、そのプレイヤーは、4のダブルに命中させれば勝ちとなります。プレイヤーが0より低くなるポイントをあげたときは、そのポイントは引かれず、スコアボードは、投げる前のスコアに戻り、次のプレイヤーのターンになります。例えば、ゲームに勝つために、あと32ポイント必要としているとき、20を命中させ、8を命中させ、最後に10を命中させたならば、合計得点は38となり0より低くなるので、スコアボードは、32に戻り、次のプレイヤーのターンになります。もう一度自分のターンが回ってきたときは、32からの再チャレンジになります。残りスコアが1になるときも0より低くなる時と同様の扱いになります。

ゲーム3:ラウンド・ザ・クロック

このゲームの目的は、コンピュータによって指定されたターゲットを順番に狙い、ゲーム開始前に設定したオプションルールに基づき、すべてのターゲットに命中させることです。このゲームを選んだ後に、希望のオプションルールが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。オプションルールが選択できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)オプションルールは下記の通りです。
105=シングル・ダブル・トリプルのどこを狙ってもOKです。1から順番に狙い2・3・4・5と5まで命中させれば上がりです。
110=シングル・ダブル・トリプルのどこを狙ってもOKです。1から順番に狙い2・3・4・5...と10まで命中させれば上がりです。
115=シングル・ダブル・トリプルのどこを狙ってもOKです。1から順番に狙い2・3・4・5...と15まで命中させれば上がりです。
120=シングル・ダブル・トリプルのどこを狙ってもOKです。1から順番に狙い2・3・4・5...と20まで命中させれば上がりです。
205=ダブルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5と5まで命中させれば上がりです。
210=ダブルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と10まで命中させれば上がりです。
215=ダブルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と15まで命中させれば上がりです。
220=ダブルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と20まで命中させれば上がりです。
305=トリプルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5と5まで命中させれば上がりです。
310=トリプルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と10まで命中させれば上がりです。
315=トリプルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と15まで命中させれば上がりです。
320=トリプルのみポイントとなります。1から順番に狙い2・3・4・5...と20まで命中させれば上がりです。

ゲーム4:シンプルクリケット

このゲームの目的は、15・16・17・18・19・20とブルズアイをそれぞれ3回ずつ命中させることです。このゲームを選んだ後に、オプションボタンを押して020または025のどちらかのルールを設定してください。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)020・025のルールは下記の通りです。
020=20から順番に19・18・17・16・15と狙い、最後にブルズアイを狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。
025=ブルズアイを最初に狙い、15から順番に16・17・18・19・20と狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。ダブルのエリアに命中したときは、2回命中したことになり、トリプルのエリアに命中したときは、3回命中したことになります。

ゲーム5:ビンゴ

このゲームの目的は、コンピュータによって指定されたターゲットを順番に狙い、ゲーム開始前に設定したルールに基づき、すべてのターゲットに命中させることです。このゲームを選んだ後に、希望のルールが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。132・141・168・189の4種類のルールが選択できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。それぞれのプレイヤーは、1ターンに3投できます。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)オプションルールは下記の通りです。
132=15・4・8・14と狙い、最後に3を狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。
141=17・13・9・7と狙い、最後に1を狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。
168=20・16・12・6と狙い、最後に2を狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。
189=19・10・18・5と狙い、最後に11を狙います。
それぞれ3回命中させないと次のターゲットへは進めません。また、ダブルのエリアに命中したときは、2回命中したことになり、トリプルのエリアに命中したときは、3回命中したことになります。

ゲーム6:ビッグリトル

このゲームの目的は、コンピュータまたはプレイヤーによって指定されたターゲットに命中させ、自分のライフクレジットを維持することです。最大10ポイントのライフクレジットを設定することができます。プレイヤーは、1ターンに3投できます。ターゲットに命中させることができなかつたプレイヤーは、1投ごとに1ライフクレジットを失います。ライフクレジットがすべて無くなってしまったらゲームは終了です。このゲームを選んだ後に、希望のルールが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。シンプルモードとハードモードと2種類のルールが選択できます。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)オプションルールは下記の通りです。
シンプルモード
03・04・05・06・07・08・09・10を選択してください。2桁の数字はライフクレジット数を意味します。指定された数字のどのエリアに命中してもOKです。
ハードモード
803・804・805・806・807・808・809・810を選択してください。下2桁の数字はライフクレジット数を意味します。指定された数字の左横に横棒が表示されます。横棒が1本の場合は、シングルエリアに命中させなければなりません。横棒が2本の場合は、ダブルエリアに命中させなければなりません。横棒が3本の場合は、トリプルエリアに命中させなければなりません。指定されたターゲットに命中させたプレイヤーは、次のプレイヤーが狙うターゲットを決めることができます。1投げて命中したエリアが次のプレイヤーの狙うターゲットになります。プレイしていたターンが終了したとき、そのプレイヤーの残りのライフクレジットがスコアボードに点灯表示されます。勝敗が決まったときは敗者のプレイヤーナンバーが表示されます。

ゲーム7:シュートアウト

このゲームの目的は、10秒以内にコンピュータによって指定されたターゲットに命中させることです。1ターンに3投できますが10秒を過ぎてしまうとスコアボードの表示が切り替わりそのターンは終了になります。3投を終えるもしくは10秒が過ぎてしまうとスコアボードに現在得点している合計ポイントが表示されます。できるだけ多くのポイントを取ったプレイヤーが勝ちとなります。このゲームを選んだ後に、希望のルールが出るまで、オプションボタンを押して設定してください。オプションルールを設定したら、プレイヤーボタンを押してプレイ人数を決定してください。最後にOK/NEXTボタンを押してゲームスタートになります。次のプレイヤーに移るときは、OK/NEXTボタンを押してください。(ボタンを押す前に、ダーツの矢は取ってください)オプションルールは下記の通りです。
H03=3ターン行い、合計得点を競います。
H04=4ターン行い、合計得点を競います。
H05=5ターン行い、合計得点を競います。
H06=6ターン行い、合計得点を競います。
H07=7ターン行い、合計得点を競います。
H08=8ターン行い、合計得点を競います。
H09=9ターン行い、合計得点を競います。
H10=10ターン行い、合計得点を競います。
H11=11ターン行い、合計得点を競います。
H12=12ターン行い、合計得点を競います。
H13=13ターン行い、合計得点を競います。
H14=14ターン行い、合計得点を競います。
H15=15ターン行い、合計得点を競います。