

LCD&BOARDGAME

# CHECKERFLAG

## チェッカーフラッグ

とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

ひんしつほしょうしょつ  
 品質保証書付き

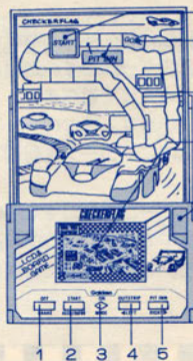
**Gakken**

# 目次

このたびは、学研のLCD & BOARDゲームをお買い上げくださいます、どうもありがとうございます。この取扱説明書は、遊び方の解説、使用上のご注意のほか、品質保証書も兼ねております。よくお読みになり、正しくお使いください。

1	各部の名称と使い方	4
2	遊び方	8
	(A) 1人用ゲーム	8
	(B) 2人～4人用ゲーム	13
3	電池について	20
4	使用上のご注意	23
5	定格	25
6	アフターサービスについて	26
	保証規定	27
	品質保証書	28

学研のLCD&BOARDゲームは、LCDゲームと盤ゲームが一つになった、ニュータイプのゲームです。遊び方も楽しさも今までの2倍!! 1人から4人まで遊べます。  
★1人で遊ぶときは、LCDのみを使います。ほかのレーシングカーを追い抜きながら、一定時間内に、コースを何周できるかにチャレンジするゲームです。  
★2人～4人で遊ぶときは、LCDとゲーム盤とコマを使います。ゲーム盤上のコースを進み、途中で「追い越しゲーム」や「ピットインゲーム」をしながら、なるべく早く3周して、ゴールをめざすゲームです。



スタート

ゴール

ビットイン

画面

コマ入れ

1 BRAKE/OFFボタン

2 ACCELERATOR/STARTボタン

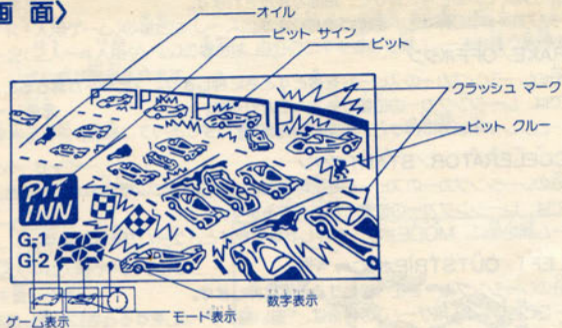
3 MODE/ONボタン

4 ◀LEFT/OUTSTRIPボタン

5 RIGHT▶/BIT INNボタン



コマ



## ①MODE/ONボタン

- ゲーム開始前に、G-1(1人用ゲーム)か、G-2(2人~4人用ゲーム)かを、指定するときに押します。

●画面が消えているときに押すと、画面が表示されます。

※ゲームプレイ中に押すと、画面が変わります。

## ②BRAKE/OFFボタン

●自分のレーシングカーのスピードを落とすときに押します。スピードが落ちると、画面では、レーシングカーの位置が後方へ下がります。

●ゲームプレイ中以外に押すと、画面が消えます。

## ③ACCELERATOR/STARTボタン

●自分のレーシングカーのスピードを上げるときに押します。スピードが上がると、画面では、レーシングカーの位置が前方へ進みます。

●ゲーム開始前に、MODEボタンを押した後に押すと、ゲームが始まります。

## ④◀LEFT/OUTSTRIPボタン

●自分のレーシングカーを左へ移動するときに押します。

●G-2(2人~4人用ゲーム)の場合は、「追い越しゲーム」をするときにも押します。

## ⑤RIGHT▶/PIT INNボタン

●自分のレーシングカーを右へ移動するときに押します。

●G-2(2人~4人用ゲーム)の場合は、「ピットインゲーム」をするときに押します。

## ⑥数字表示

●G-1(1人用ゲーム)の場合は、レースの残り時間または得点(周回数)が表示されます。

●G-2(2人~4人用ゲーム)の場合は、自分のコマを進める数、レースの残り時間のうち、いずれかが表示されます。

## ⑦モード表示

●数字表示が何を意味しているかを、▼で表します。(14ページ参照)

## ⑧ピットサイン

●ピットサインが点灯したら、ピットインできます。

## ⑨ゲーム表示

●G-1は1人用ゲーム、G-2は2人~4人用ゲームであることを表します。

## ⑩クラッシュマーク

●自分のレーシングカーがスピンしたときに点滅します。

自分のレーシングカーの動き ▶



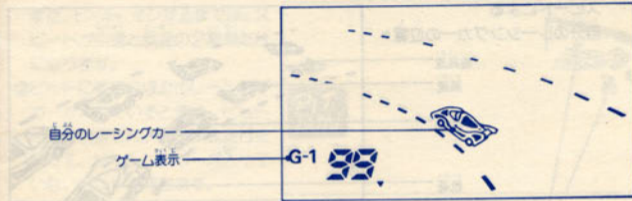
響きわたるイグノースト サウンド!! 0.1秒を競うカーレースの世界。キミは耐久レースのプロレーサーだ。右へ左へ他車を追い抜け!! 判断をあやまるな。はたして、トップでチェッカーフラッグを受けるのはだれか!?

### (A) 1人用ゲーム

レーシングカーの耐久ロードレースにチャレンジするゲームです。ほかのレーシングカーを追い抜きながら一定時間(タイム99)内に、できるだけコースをまわります。走り切った周回数が得点になります。

#### ① レース開始

- ① MODEボタンを押すと、画面が表示されます。
- ② さらに、もう一度MODEボタンを押して、ゲーム表示がG-1となるようにします。これで、1人用ゲームが指定され、画面に右ページの上図のように表示されます。
- ③ STARTボタンを押すと、レース開始です。画面左下に、残り時間が表示されます。

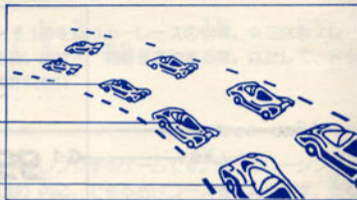


#### ② 走行中のボタンの使い方

- ① ACCELERATORボタンを押すと、自分のレーシングカーのスピードが上がります。ボタンを1回押すごとに、低速→中速→高速→超高速と、1段階ずつ速くなります。
- ② ◀LEFT/RIGHT▶ボタンを押して、車線変更をします。前方または後方からほかのレーシングカーが近づいてきたら、これらのボタンを押して、よけながら走行します。
- ③ BRAKEボタンを押すと、ACCELERATORボタンとは逆に、自分のレーシングカーのスピードが落ちます。1回押すごとに、1段階ずつ遅くなります。

スピードによる  
自分のレーシングカーの位置▶

超高速  
高速  
中速  
低速



### ③ピット イン

①走行中、画面左にピットサインが点灯すると、コースの右側にピットが近づいてくるので、ピットインします。右図の位置まで自分のレーシングカーがきたときに、RIGHT▶ボタンを押すと、ピットインできます。



また、ピットインするまでは、スピードが中速と低速の2種類だけになります。

②ピットにすでにほかのレーシングカーが入っているときは、ピットインできません。そのまま走行を続けて、レーシングカーが入っていないピットを待ちます。

③ピットインすると、ピットクルーが点灯します。その後、◀LEFTボタンでコースにもどり、再び走行を続けます。

### ④コースアウト

①走行中、ほかのレーシングカーにぶつかると、スピンして、コースアウトします。  
②ピットインするとき、ほかのレーシングカーが入っているピットに入ろうとしたり、入るタイミングが合わなかったりすると、スピンして、コースアウトします。  
③走行中、コースにオイルが見えたらどのボタンも押さなくて、そのまま通過します。



ピット クルー

オイルのところ、◀LEFT/RIGHT▶ボタンを押して単線変更したり、ACCELERATOR/BRAKEボタンを押してスピードを変えたりすると、スピンして、コースアウトします。

- ④コースアウトしたら、RIGHT▶ボタンを押してコースにもどり、再び走行を続けます。



コースアウト

#### ⑤レース終了

残り時間が0になると、レース終了です。ゴールラインがあらわれ、チェッカーフラッグが点灯します。自分のレーシングカーの周回数が表示され、それが得点になります。

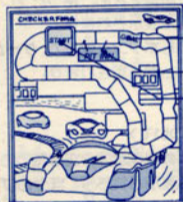
## (B)2人~4人用ゲーム

ゴールをめざして、2人~4人で、レーシングカーのスピードを競うゲームです。ゲーム盤上のコースを進み、なるべく早く3周して、最初にゴールに入ったレーサーが勝ちです。途中で「追い越しゲーム」や「ビットインゲーム」があります。

### ■ゲーム盤とLCDの使い方

LCDを使った「ドライブゲーム」の成績により、ゲーム盤上のコースで自分のコマを進めます。

- ゲーム盤上のコースで、ほかのレーサーのコマを追い越すときは、LCDで「追い越しゲーム」をして、成功しなければなりません。
- ゲーム盤上のコースを1周するたびに、「ビットイン」のマスで止まり、LCDで「ビットインゲーム」をしなければなりません。



ゴール

ビットイン

スタート

## ①レース開始

- ①プレイヤーは自分のコマの色を決め、それをゲーム盤上の「START」のマスに置きます。
- ②ジャンケンで順番を決め、勝ったプレイヤーがMODEボタンを押します。ボタンを押すと、画面が表示されます。
- ③さらにMODEボタンを押して、ゲーム表示がG-2となるようにします。これで2人～4人用ゲームが指定されます。

## ②コマの進め方

### 〈モード表示について〉

画面左下の▼と数字表示は、次の3つのうち、いずれかを意味します。

- ①▼が左側に表示されたら、ほかのプレイヤー全員のコマを進めます。  
数字は、コマを何マス進めるかを表します。
- ②▼が中央に表示されたら、自分のコマを進めます。  
数字は、コマを何マス進めるかを表します。
- ③▼が右側に表示されたら、レース(ドライブゲーム/追い越しゲーム/ピットインゲーム)中です。数字は、レースの残り時間を表します。

### ①例



左図のように表示されたら、ほかのプレイヤー全員のコマを、2マスずつ進めます。

### ②例



左図のように表示されたら、自分のコマを、3マス進めます。



①例



左図のように表示されたら、レースの残り時間がタイム8です。

- ①自分の番になったら、STARTボタンを押します。
  - ②すぐに「ドライブゲーム」が始まります。1人用ゲームと同じように、「ドライブゲーム」をします。
  - ③一定時間(タイム9)、「ドライブゲーム」をした後、その成績により、0~6のうち、いずれかの数字が表示されます。
  - ④自分のコマを、表示された数だけ進めます。
- 追い越しゲーム
- ①自分のコマを、表示された数だけ進めるとき、ほかのプレイヤーのコマを飛び越える

ことはできません。飛び越えようとするプレイヤーは、必ずそこで止まって、「追い越しゲーム」をします。



- ②◀LEFTボタンを押すと、すぐに「追い越しゲーム」が始まります。「ドライブゲーム」と同じように、「追い越しゲーム」をします。
  - ③一定時間(タイム9)内に、前方のレーシングカーを追い越すと、「追い越しゲーム」は成功です。表示された数字にしたがって、自分のコマを3マス進めます。
  - ④「追い越しゲーム」に失敗した場合は、0と表示され、コマはそのままです。
- ビット イン ゲーム
- ①自分のコマが、「ビット イン」のマスにきたら、進む数があっても、必ずそこで止まって、「ビット イン ゲーム」をします。

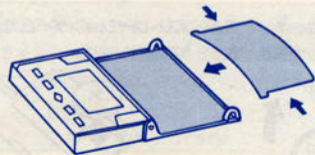
- ②RIGHT▶ボタンを押すと、すぐに「ピット イン ゲーム」が始まります。「ドライブゲーム」と同じように、「ピット イン ゲーム」をします。
- ③一定時間(タイム9)内に、ピット インすると、「ピット イン ゲーム」は成功です。
- ④表示された数字にしたがって、自分のコマを1マス、ほかのプレイヤー全員のコマを2マス進めます。このとき、コマを進めると、「ピット イン」のマスにくるプレイヤーがいたら、そこで必ず止まって、次の自分の番のときに、同じように「ピット イン ゲーム」をします。
- ⑤「ピット イン ゲーム」に失敗した場合は、自分のコマはそのまま、表示された数字にしたがって、ほかのプレイヤー全員のコマを4マス進めます。そして、次の自分の番のときに、もう一度「ピット イン ゲーム」をします。
- ⑥以上を順番にくり返して、ゲームを進めていきます。ただし、1周目、2周目では、「ゴール」のマスに止まらないで、コマを進めます。



### ③レース終了

プレイヤーのうち、だれかがゲーム盤上のコースを3周して、ゴールに入ったら、ゲーム終了です。以下、コマの進みぐあいによって、順位を決めます。

★万一ゲーム盤がはずれても、また本体に取り付けられます。ご了承のうえ、ご使用ください。



電池はすでに内蔵されています。初めに電池ボックスのフタについている絶縁シートを引き抜いてから、お使いください。

- ①本体の裏にある電池ボックスのフタを、コインを使ってはずします。
- ②アルカリボタン電池(LR44)1個を、⊕⊖をよく確かめて、図のように入れます。
- ③フタの両端を本体のみぞにきちんと合わせて、矢印の方向へスライドさせながら閉めます。
- ④MODE/ONボタンを押して、デモンストレーションゲームが表示されるか確かめます。違う場合は、もう一度、電池を入れなおします。



## ●電池について

電池が消耗してきますと、次のような現象があらわれます。早めに新しい電池と交換してください。

- 液晶板の表示が、うすくなったり、消えたりする。
- 液晶板の表示が、誤った動作をする。
- 平常と異なる音が出る。

以上の注意事項が明らかに守られていない場合は、当社規定の保証をしかねますので、ご了承ください。

電池は幼児の手がとどかないところに置いてください。万一飲み込んだ場合には、危険ですので、ただちに医師とご相談ください。なお、緊急の場合は、下記にお問い合わせください。

筑波大学附属病院内 中毒センター

☎0298(51)9999

## 乾電池使用上の注意

乾電池は、正しい使い方をしないと、液がもれたり、発熱したり、破れつしたりして、危険なことがありますので、次のことをよく守って、ご使用ください。

1. 火の中に入れたり、加熱したりしないでください。特に、ストーブの上や暖房機器の上には、置かないでください。
2. 充電しないでください。(充電できる電池は除きます。)
3. 分解しないでください。
4. プラス⊕、マイナス⊖を、正しく機器に入れてください。
5. プラス⊕、マイナス⊖を、電線や金属片などで、ショートさせないでください。
6. 使用済みの電池は、速やかに捨ててください。ただし、ほかのゴミといっしょに、火の中に投入しないでください。

興学研 ● 知育トイ・ホビー事業部  
日本乾電池工業会

## 使用上の注意

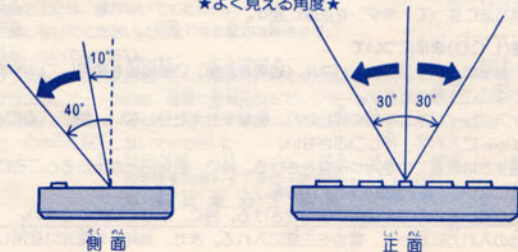
- この製品は、電子部品を使用した、たいへん精密なものです。次の点に注意し、未長くご愛用ください。
- 絶対に分解しない。
- ぶつけたり落としたりして、衝撃を与えない。
- 温度や湿度が高いところ、ホコリが多いところでの使用や保管をさける。
- 使用方法に従って、ボタンを正確に押す。
- 液晶(LCD)表示について  
この製品は、ディスプレイパネル(絵柄表示部)に液晶板を使用しています。特に、次の点にご注意ください。
- ディスプレイパネルを強く押ししたり、衝撃を与えたりしない。特に、スポンの後ろのポケットに入れて、押しつぶさない。
- 高温または低温での使用や保管をさける。特に、直射日光が当たるところに、長時間放置しない。(適正温度は約18°C前後。)
- 湿度が高いところでの使用や保管をさける。特に、水などにぬらさない。
- 電池の入れ方に従って、電池を正確に入れる。また、消耗した電池は使用しない。

# LCD

★液晶表示は、見る角度によって、見やすさが変わります。よく見える角度で、お使いください。

★新しい電池は電圧が高いために、液晶表示が少し見にくくなる場合がありますが、これは故障ではありません。画面を表示して、ゲームプレイを続けているうちに、次第に見やすくなります。

★よく見える角度★



## 5

## 定格

- 形式名：LCD & BOARD GAME チェッカーフラッグ
- 主要素子：C-MOS-LSI、LCD、X'tal-Resonator
- 使用電源：アルカリボタン電池(LR44)1個
- 電池寿命：1日1時間ゲームをして約4.5か月
- 使用温度：10~40°C
- 本体寸法：幅109×奥行70×厚さ18mm
- 本体重量：約78g(電池を含む)

## 6 アフターサービスについて

- 品質保証書 販売店名、販売日、保証規定をよくお確かめになり、大切に保管してください。
- 修理の依頼 取扱説明書の使用上のご注意をよくお読みになり、もう一度ご点検ください。なお異常がある場合は、品質保証書といっしょに、直接当社サービス係までお送りください。お買い上げのお店にお持ちになりますと、日数がよけいにかかります。

- この製品につきまして、万一不備な点がございましたら、下記までご連絡ください。

**学研**

(株)学研 知育トイ・ホビー事業部 サービス係

〒146 東京都大田区仲池上1-17-15

☎03(754)5343

## 保証規定

下記の通り保証いたします。

- (1) 取扱説明書、および使用上の注意に従った、正常な使用状態で故障した場合には、お買い上げの日より3ヶ月間無償修理いたします。
- (2) 下記の場合は、保証期間中でも「実費修理」といたします。  
(イ)使用上の誤り、および不当な修理や改造による故障。  
(内容によっては、修理できない場合もあります。)  
(ロ)ご購入後の輸送により生じた故障。  
(ハ)取り扱い不備による故障。  
(ニ)火災・地震・水害などの天災による故障。
- (3) 上記の修理品は、品質保証書といっしょに「直接当社まで小包にて」お送りください。お買い上げのお店にお持ちになりますと、日数がよけいにかかります。郵送の際に、当製品の外箱、パッキングなどをお使いになると、破損防止にもなり便利です。なお、表面の品質保証書に、ご住所、お名前、故障内容を、必ずご記入ください。

**学研**

学研 知育トイ・ホビー事業部 サービス係

〒146 東京都大田区仲池上1-17-15 ☎03(754)5343

LCD &amp; BOARD GAME

CHECKERFLAG  
チェッカーフラッグ

## 品質保証書

ご住所	〒		
	電話		
ふりがな			
お名前	様	年令	才
故障内容			

この製品につきましては、万全期しておりますが、万一故障した場合には、裏面に記載された保障規定に従って、無償修理いたします。

学研

販売店名	河原野前緑風		
販売日	年月日		
販売店の方へ	この説明書は、品質保証書を兼ねており、必ずお名前、販売店を明記してください。		
電話	〈0165〉62-9110		