

ビッグレスラー

とりあつかいせつめいしよ
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

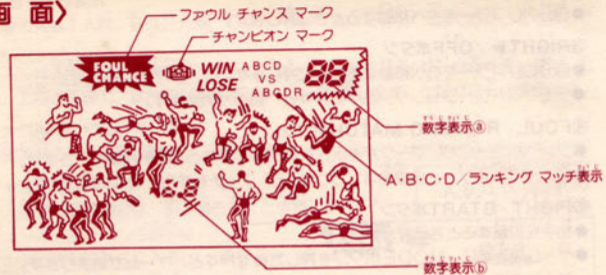
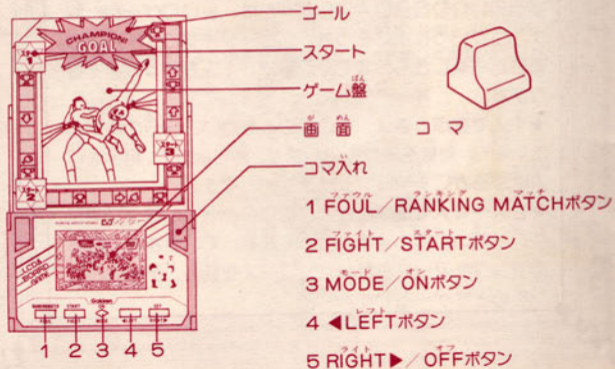
このたびは、学研のLCD & BOARDゲームをお買い上げくださいます、どうもありがとうございます。この取扱説明書は、遊び方の解説、使用上のご注意のほか、品質保証書も兼ねております。よくお読みになり、正しくお使いください。

1	各部の名称と使い方	4
2	遊び方	8
	(A) 1人用ゲーム	14
	(B) 2人～4人用ゲーム	18
3	電池について	24
4	使用上のご注意	27
5	定格	29
6	アフターサービスについて	30
	保証規定	31
	品質保証書	32

学研のLCD&BOARDゲームは、LCDゲームと盤ゲームがっしょになった、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、自分の体力がある限り、対戦を続けていきます。勝ち抜きで、相手を何人倒せ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、互いに実力を競い合っって対戦してきます。自分のランクをアップさせながらコースを進み、チャンピオンをめざすゲームです。



①MODE/ONボタン

- ゲーム開始前に、プレイヤーの人数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、デモンストレーションゲームに変わりますので、ご注意ください。

② ◀LEFTボタン

- 自分のレスラーを左へ移動するときに押します。

③ RIGHT▶ / OFFボタン

- 自分のレスラーを右へ移動するときに押します。
- デモンストレーションゲーム中に押すと、画面が消えます。

④ FOUL / RANKING MATCHボタン

- ファウル チャンス マークが表示されたときに押すと、反則攻撃ができます。
- 2人～4人用ゲームの場合は、ランキング マッチをするときにも押します。

⑤ FIGHT / STARTボタン

- 相手を攻撃するときに押します。
- 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。

⑥ 数字表示①

- 得点（勝ち抜いた人数）、ルーレットの数、プレイヤーの体力のポイント数のうち、いずれかが表示されます。

⑦ 数字表示②

- レフェリーのカウントが表示されます。

⑧ A・B・C・D表示

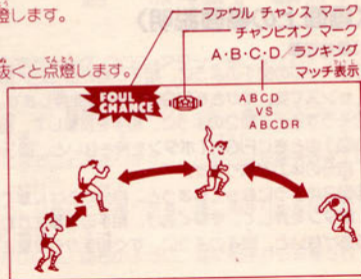
- 上段のAは1人用、Bは2人用、Cは3人用、Dは4人用ゲームであることを表します。
- 2人～4人用ゲームの場合は、ゲームプレイ中には、プレイヤー自身を表します。なお、上段と下段で、試合で対戦するプレイヤーを表します。上段が自分の表示です。

⑨ ファウル チャンス マーク

- 反則攻撃のチャンスになると、点燈します。

⑩ チャンピオン マーク

- 1人用ゲームの場合は、30人勝ち抜くと点燈します。
- 2人～4人用ゲームの場合は、チャンピオンコースに入ると、点燈します。



自分のレスラーの動き ▶

強い者だけが勝つ、プロレスの世界。キミはファイトまんまんのプロレスラーだ。体力と技を武器に、次々に対戦相手を倒していこう!! はたして、キミはチャンピオンになれるか!?

がめんじょう ばめんせつめい 〈画面上の場面説明〉

1) 鉄柱攻撃

- ①9ページの図1のように、相手と組み合った状態になったら、鉄柱攻撃をしかけるチャンスです。すかさずFIGHTボタンを押します。
- ②そうすると、図2のように、相手を攻撃して、相手の体力を減らせます。
- ③図1のときにFIGHTボタンを押さないと、図3のように、逆に相手から攻撃されて、自分の体力が減ります。
- ④図3のようになってしまうと、自分からは攻撃できないので、◀LEFT、RIGHT▶ボタンを押して、す早く逃げ、相手の攻撃をかわします。
- ⑤逃げないと、図4のように、すぐ相手から攻撃され、自分の体力が減ります。



図1

図2

図3

図4

2) フライング クロス アタック

- ①10ページの図1のようになったら、フライング クロス アタックをしかけるチャンスです。すかさずFIGHTボタンを押します。
- ②そうすると、まず図2のように、ロープに反動をつけます。次に、図3のようになれば攻撃成功で、相手の体力が減ります。
- ③相手が逃げてしまい、図4のようになることがあります。この場合は攻撃失敗で、自分の体力が減ります。
- ④また、相手がかまえて、図5のようになることもあります。逆に相手から攻撃されてしまったわけで、自分の体力が減ります。
- ⑤図1のときにFIGHTボタンを押さないと、図6のように、逆に相手から攻撃されて、

自分の体力が減ります。自分から攻撃しないときは、◀LEFT、RIGHT▶ボタンを押して、す早く逃げ、相手の攻撃をかわします。



図1



図2



図3



図4



図5



図6

3) 空手攻撃

①11ページの図1のようになったら、空手攻撃をしかけるチャンスです。すかさずFIGHTボタンを押します。

②そうすると、図2のように、相手を攻撃して、相手の体力を減らせます。なお、空手攻撃をしかけると、図3のように、すぐ相手から反撃されます。

③図1のときにFIGHTボタンを押さないと、図3のように、逆に相手から攻撃されて、自分の体力が減ります。

④図3のようになってしまうと、自分からは攻撃できないので、◀LEFT、RIGHT▶ボタンを押して、す早く逃げ、相手の攻撃をかわします。



図1



図2



図3

4) ブランチャー

①12ページの図1のようになると、相手はすかさず攻撃をしかけてきます。

②すぐ図2のようになるので、◀LEFTボタンを押して、す早く逃げ、相手の攻撃をかわします。

③うまく逃げると、図3のようになって、相手の体力がかなり減ります。

- ④逃げないと、図4のように、すぐ相手から攻撃されて、自分の体力が減ります。
 ⑤ときどき、どうしても逃げられないことがあります。この場合は、再び図1のようになるので、そのときにすぐ逃げます。



図1



図2



図3

図4

5) 反則攻撃

- ①画面上に、突然ファウルチャンスマークが点灯することがあります。これは反則攻撃をしかけるチャンスです。すかさずFOULボタンを押します。
 ②画面に図1のように表示され、同時にレフェリーがカウントを数え始めます。カウントが5になると、自分の反則負けになり、試合終了です。

- ③反則攻撃をやめるには、もう一度FOULボタンを押します。そうすると、図3のようになるので、そのまま試合を続けます。



図1



A



B

図2



図3

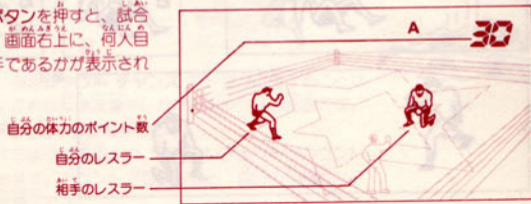
(A) 1人用ゲーム

勝ち抜きで、相手を何人倒せるかにチャレンジするゲームです。自分の体力がある限り対戦を続け、1人ずつ相手の体力がなくなるまで闘います。自分の体力がなくなってしまうと、試合終了です。勝ち抜いた人数が得点になります。

① 試合開始

- ①MODE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、画面右上にAと表示されるようにします。これで、1人用ゲームが指定され、画面に下図のように表示されます。

- ③FIGHTボタンを押すと、試合開始です。画面右上に、何人目の対戦相手であるかが表示されます。



② 試合中のボタンの使い方

- ①◀LEFT、RIGHT▶ボタンを押して、自分のレスラーを左/右に移動します。特に、相手に攻撃されたときは、すぐこれらのボタンを押して、す早く逃げ、相手の攻撃をかわします。
- ②相手を攻撃できる場面（鉄柱攻撃/フライングクロスアタック/空手攻撃/プランチャー）になったら、すぐFIGHTボタンを押して、相手に攻撃をしかけます。チャンス逃がすと、相手から攻撃されてしまいます。

※相手と組み合っていないときにFIGHTボタンを押すと、自分の体力が減ってしまいます。

- ③反則攻撃をするときとやめるときは、FOULボタンを押します。

③ 場外場面について

- ①自分のレスラーが、図A/Bのどちらかになったら、リング外に出たこととなります。
- ②リング外に出ると、すぐレフェリーがカウントを数え始めます。カウントが20になる前にリング内にもどらないと、自分の負けになり、試合終了です。



④体力のポイント数について

- ①相手を倒すが、相手に倒されるかは、自分と相手の体力のポイント数にかかっています。どちらのレスラーも、攻撃されるたびに体力のポイント数が減っていきます。相手を攻撃して、先に相手の体力を0ポイントにすると、自分の勝ちになります。
- ②試合開始前、自分の体力はいつも30ポイントですが、相手の体力は最初の相手が10ポイントで、1人倒すごとに、だんだん強くなっていきます。画面には、自分の体力のポイント数だけが数字で表示されます。

⑤勝ち抜きの試合方法

- ①相手の体力を0ポイントにすると、自分の勝ちで、1人勝ち抜いたことになります。
- ②画面右上にWINの表示が点灯し、勝ち抜いた人数が表示されます。
- ③続いてまたすぐに、新たな相手と試合を始めます。

⑥試合終了

- ①30人勝ち抜くと、チャンピオンマークが点灯します。
- ②50人勝ち抜くと、試合終了です。図1のように、WINの表示が点灯します。
- ③相手より先に自分の体力が0ポイントになると、自分の負けで、試合終了です。図2のように、LOSEの表示が点灯し、それまでに勝ち抜いた人数が得点になります。

図1



図2



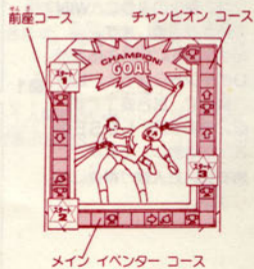
(B) 2人～4人用ゲーム

チャンピオンをめざして、2人～4人で闘うゲームです。レスラーはランクによって強さ(体力のポイント数)が違い、互いに実力を競い合って、対戦していきます。自分のランクをアップさせながらコースを進み、最初にチャンピオンになったレスラーが勝ちです。

■ゲーム盤とLCDの使い方

ゲーム盤上のコースは、それぞれのレスラーのランクを表すランキング表です。いちばん最初が「前座コース」次が「メイン イベントコース」、最後が「チャンピオンコース」です。チャンピオンコースを終了したレスラーが、チャンピオンとなります。

●上位のランクに上がるには、LCDを使って上位のランクのレスラーと試合をして勝つか、「ランキング マッチ」で勝たなければなりません。



●体力のポイントは、上位のランクほど強くなっていて、どのレスラーがどのランクにいるかは、LCDに記憶されています。

体力のポイント数

前座コース	10ポイント
メイン イベントコース	20ポイント
チャンピオンコース	30ポイント

①試合開始

- 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「スタート1」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、プレイヤーの人数を指定します。画面右上に、BまたはCまたはDと表示されるようにします。順に2人用・3人用・4人用ゲームとなります。
- ④ゲームプレイ中のA・B・C・Dの表示は、プレイヤーの順番を表します。最初のプレ

プレイヤーがAで、順にB・C・Dとなります。自分の記号をしっかりと覚えて、ゲームプレイ中に間違えないようにしましょう。

② コマの進め方

① 自分のコマを置いたマスに何も指示がなければ、FIGHT/STARTボタンを押します。

※「スタート」のマスは指示がないマスと考えます。

② 自分のコマを置いたマスに「ランキング マッチ」の指示があれば、FOUL/RANKING MATCHボタンを押します。

③ ①/②いずれの場合も、すぐに試合が始まります。1人用ゲームと同じように、プレイヤーは試合をします。

④ 試合の種類（普通の試合かランキング マッチか）と、対戦する相手（同じランクか違うランクか）により、次のように、自分のコマ、または、自分のコマと対戦者のコマを動かします。

● 普通の試合の場合 〈画面表示例1〉

FIGHT/STARTボタンを押して、右図のように表示されたときは、普通の試合をします。

勝ち……試合後、数字が表示されます。その数だけ自分のコマを進めます。なお、上図は試合前の表示です。

負け……試合後0と表示されます。自分のコマはそのままです。



● ランキングマッチの場合 〈画面表示例2〉

FOUL/RANKING MATCHボタンを押したときと、FIGHT/STARTボタンを押して、上図のように表示されたときは、ランキング マッチです。

勝ち……自分のコマを1ランク上位の「スタート」のマスに置く。

負け……自分のコマを現在のランクの「スタート」のマスにもどす。



●他のプレイヤーと対戦する場合
〈画面表示例3〉

FIGHT/STARTボタンを押して、右図のように表示されたときは、他のプレイヤーと対戦します。



①対戦相手が自分のレスラーより下のランクのとき

勝ち……試合後、0と表示されます。自分のコマも対戦相手のコマもそのままです。

負け……試合後、0と表示されます。自分のコマと対戦相手のコマの位置を交換します。

②対戦相手が自分のレスラーと同じランクのとき

勝ち……試合後、数字が表示されます。その数だけ進めます。なお、上図は試合前の表示です。

負け……試合後0と表示されます。自分のコマも対戦相手のコマもそのままです。

③対戦相手が自分のレスラーより上のランクのとき

勝ち……試合後0と表示されます。自分のコマと対戦相手のコマの位置を交換します。

負け……試合後0と表示されます。自分のコマも対戦相手のコマもそのままです。

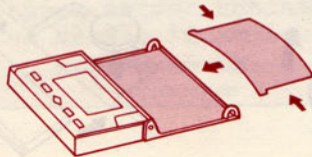
⑤コマを進めたマスに、「+4」「+2」などの指示があれば、さらにその数だけコマを進めます。

⑥以上のようにして、1人ずつ順番にコマを進めていきます。

③試合終了

プレイヤーのうち、だれかがチャンピオンになったら、試合終了です。以下、コマの進みぐあいによって、順位を決めます。

★万が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。



3 電池について

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 中番センター

☎0298(51)9999

乾電池使用上のご注意

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。

株式会社 知育玩具・ホビー事業部
日本乾電池工業会

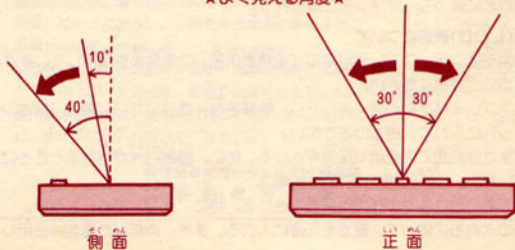
- この製品は、電子部品を使用した、たいへん精密なものです。次の点に注意し、未長くご愛用ください。
- 絶対に分解しない。
- ぶつけたり落としたりして、衝撃を与えない。
- 温度や湿度が高いところ、ホコリが多いところでの使用や保管をさける。
- 使用方法に従って、ボタンを正確に押す。
- 液晶(LCD)表示について
この製品は、ディスプレイパネル(絵柄表示部)に液晶板を使用しています。特に、次の点にご注意ください。
- ディスプレイパネルを強く押ししたり、衝撃を与えたりしない。特に、ズボンの後ろのポケットに入れて、押しつぶさない。
- 高温または低温での使用や保管をさける。特に、直射日光が当たるところに、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、LCD（液晶表示）画面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 ビッグレスラー
- 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カ月
- 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

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

LCD&BOARDGAME

ビジュアルスラー

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、万全を期しておりますが、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。



販売店名

販売日

59.-2.18.

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ませんので、販売店名、販売日を、必ずご記入ください。

TEL 03-402-3431