

光と音で体感!

大人も楽しめる

# GAME ROBOT 25



## ゲームロボット25

脳を刺激する25種類のゲーム

取扱  
説明書

このたびは「ゲームロボット25」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。  
ご使用前に必ず注意事項や遊び方をよく読んでください。なお、この取扱説明書は、遊んだ  
後も大切に保管してください。

## はじめに

ゲームロボット25は、全部で25種類のゲームが楽しめるゲームマシンです。1人で遊ぶ時は  
ハイスコアを目指し、数人で遊ぶ時はお互いのスコアを競い合ったりしてみるとよいでしょう。  
大人も子供もみんなで楽しむことができ、遊んでいるうちに音感・記憶力・判断力・推理力・  
瞬発力・計算力などの脳力が磨かれています。

### 〈音感について〉

このゲームの「音感」とは、音遊びを通して音を体感していただくものですが、絶対音感の能力  
を得られるとは限りません。

## 目次

●ゲームリスト／ご注意	3
●使用上の注意／電池について	4
●各部の名称	5
●基本操作	6
●説明書内の言葉／ファンファーレ	7
●各ゲームの遊び方(25種類)	8～27



## ゲームリスト

音感ゲーム ■記憶力ゲーム ■判断力ゲーム ■推理力ゲーム ■瞬発力ゲーム ■計算力ゲーム ■運だめしゲーム

01	演奏にトライ	8ページ	14	暗号を解読せよ	19ページ
02	音感トレーニング	9ページ	15	ライトをつける	20ページ
03	光と音を追え	10ページ	16	Let's ブラックジャック	21ページ
04	出てない数を出せ	10ページ	17	数字を当てろ	22ページ
05	記号で神経衰弱	11ページ	18	帰ってきたピコピコモグラ	22ページ
06	数字でリズムカウント	12ページ	19	飛ばせホームラン	23ページ
07	形の識別トレーニング	13ページ	20	たし算にチャレンジ	24ページ
08	光の識別トレーニング	14ページ	21	ひき算にチャレンジ	25ページ
09	直線識別トレーニング	15ページ	22	かけ算にチャレンジ	25ページ
10	コインの行方を追え	16ページ	23	わり算にチャレンジ	26ページ
11	変化を見つける	17ページ	24	今日のラッキー占い	26ページ
12	3つの宝さがし	17ページ	25	Let's スロット	27ページ
13	時間測定チャレンジ	18ページ			

## ご注意

●耳の近くで使用してはいけません。誤って使用すると、聴覚を損なう恐れがあります。●安全のため、破損、変形したときは使用をやめてください。●遊んだ後は、3才未満のお子様の手が届かない所に保管してください。●階段、縁側など転落の恐れのある場所、傾斜のある場所、火気のある場所では絶対に使用しないでください。●ぶついたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。●プラスチック袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息の危険があります。●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。●充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。●発熱などの恐れがありますので、オキシライド電池は、絶対に使用しないでください。●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。●遊んだ後は必ずスイッチを切り電池をはずしてください。電池を入れたままにしておきますと、液漏れの恐れがあり危険です。●ショットさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。●万一、電池から漏れた液が自に入った時は、すぐに大量の水で洗い医師に相談してください。皮膚や服に付いた時は水で洗ってください。●電池の装着や交換は保護者が行ってください。●廃棄するときは、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

## 使用上の注意

- 遊ぶ前に、取扱説明書をよく読んでから使用してください。●破損、故障などの原因となりますので、必要以上に強く叩いたり、無理な力や強い衝撃を加えないでください。●分解や改造は行わないでください。●本製品は、電子部品を使用しています。屋外で遊んだり、水にぬらしたり、落としたりしないでください。故障の原因になります。●高温・多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- ボタンを同時に複数押さないでください。誤作動する恐れがあります。

《電池の消耗について》使用中の乾電池が消耗してくるとスイッチをONにしても、下記のような現象が起こりやすくなります。

- ゲームが途中でリセットされる。
  - ゲーム中に誤動作する。
  - プレイボタンの光が暗くなる。
  - ボタンを押しても反応しなくなる。
  - スピーカーの音量が小さくなる。
  - ノイズが鳴る。など
- 以上のような時は、新しい乾電池と交換してください。なお交換する時は、古い乾電池を取りはずした後5分間程度おいてから新しい乾電池をセットしてください。その際、乾電池の向きが正しいかご確認ください。

《音階とタイマーについて》本製品は玩具です。正確な原音とタイマーを用いてプログラムしておりますが、製品ICの都合によって若干の誤差が生じる場合があります。あらかじめご了承ください。

弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、同一製品の中にも生産ロットにより多少仕様が異なる場合がありますのでご了承ください。

## 電池について

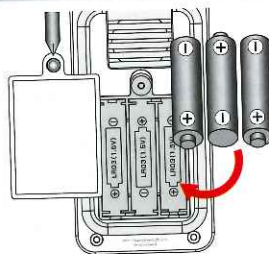
- 単4乾電池3本使用(別売)

### ●セット方法

※電池の装着や交換は保護者が行ってください。

※ネジ山がつぶれる恐れがありますので、サイズが合うドライバーをご使用ください。

- ①ゲームロボット本体裏側の電池ボックスのフタのネジをドライバーでゆるめ、フタを開けます。
- ②十一の向きに注意して単4乾電池3本をセットし、フタをしっかりと元の位置まで戻し、ネジを閉めてセット完了です。



## 各部の名称

- ①START…各ゲームをスタートさせるボタンです。
- ②RESET…遊んでいるゲームなど全てがリセットされ、ゲーム選択待機状態に戻ります。
- ③LED画面…数字(スコアやタイム、問題)などが表示されます。
- ④プレイボタン(0~9)…ゲーム中に使用します。※各ゲームの遊び方を参照してください。
- ⑤A・B・Cボタン…ゲーム中に使用します。※各ゲームの遊び方を参照してください。
- ⑥電源スイッチ(OFF/ON)
- ⑦SOUND LEVEL(+/-)…音量調節に使用します。
- ⑧イヤホン差込口(※1)
- ⑨ストラップフック(※2)
- ⑩スピーカー
- ⑪電池ボックス



### ※1《イヤホン差込口》

本体のイヤホン差込口には、市販されているイヤホン(別売)を接続することができます。イヤホンを接続した時は、スピーカーからの音声は聞こえなくなります。



イヤホンを使用してゲームをする場合は、大音量で長時間プレイを続けずと耳に悪影響をおよぼす可能性があります。音量には充分ご注意ください。

### ※2《ストラップフック》

本体裏面のストラップフックには、市販されているストラップ(別売)を取り付けられます。【使用上の注意】ストラップを取り付ける場合は、丈夫なストラップを使用してください。弱いストラップを使用すると切れて落下し、故障の原因となります。



ストラップを取り付けた本体を、振り回さないでください。人や物に当たり、ケガや故障の原因となります。

## 基本操作

- ①電源スイッチをONに入れると起動音が鳴り、LED画面に「—」と表示されます。  
(ゲーム選択待機状態)
  - ②遊びたいゲームの番号を入力してください。LED画面には入力した番号が表示されます。
  - ③STARTボタンを押して、ゲームスタートです。
- ※1桁の番号のゲームを選ぶ時は最初に0を押してください。



### 《リセットについて》

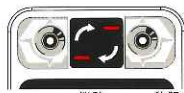
リセット方法は、2通りあります。  
遊んでいる最中のゲームをやり直したい場合は、STARTボタンを押してください。今まで遊んでいたゲームが最初から始まります。ゲーム終了後、再スタートする場合も同様です。  
遊んでいるゲームを終了して他のゲームを遊びたい場合は、RESETボタンを押してください。電源スイッチをONに入れた直後のゲーム選択待機状態に戻ります。

### 《音量調節について》

SOUND LEVEL(+/-)を押すと、ゲームロボットの音量を5段階(最小ボリューム0～最大ボリューム4)で調整することができます。  
1度電源を落として再び電源を入れた場合、電池を入れ直さない限り、電源を落とした時の音量で始まります。

### 《サイレントモード》

SOUND LEVELの(-)を押しながら電池を入れると、サイレントモードになります。サイレントモードになると一切の音が鳴りません。  
サイレントモードではゲーム選択待機状態の時に、LED画面が右図のような模様になります。  
サイレントモードを解除するには、再度電池を通常通りに入れ直してください。



### 《電源切り忘れ防止機能》

電源を入れたまま操作しない状態で5分間経過すると、電源が自動的に切れます。このような時は、電源スイッチを一度OFFに戻してからONに入れると再起動します。

## 説明書内の言葉

下記の言葉の意味は次の通りです。

- 「**プレイボタン**」……0～9のボタンは、「プレイボタン」または「ボタン」と呼んでいます。
- 「**点灯**」………光がずっと光っている状態を言います。
- 「**点滅**」………光が一定のリズムで光ったり、消えたりしている状態を言います。
- 「**消灯**」………光がずっと消えている状態を言います。
- 「**正解音**」………ピンポンというように聞こえる音です。
- 「**不正解音**」………ブーというように聞こえる音です。

## ファンファーレ

「ゲームロボット25」は、いくつかのゲームを除いてゲームが終了すると、ファンファーレが鳴ります。ファンファーレと演出は、最終スコアの評価によって4段階に変化します。  
終了ファンファーレは次の4種類があります。

×初心者

△中級者

○上級者

●名人

ベストスコアを獲得できた名人には、ロボットが「Congratulation!」と祝福してくれることでしょう。各ゲームで名人の終了ファンファーレが聞けるようチャレンジしましょう。



ゲーム名の横にこのマークが付いているゲームは、目の不自由な方も遊べるように考えられているゲームです。

### 「音声による取扱説明」

音声による取扱説明をご用意しています。  
お客様相談センターにご連絡いただくか、ハナヤマのホームページからデータをダウンロードしてください。

<http://www.hanayamatoy.com>

## 01 演奏にトライ

プレイ人数 1人 音感

### ゲーム内容

ドレミファソラシドの音階で演奏を楽しめます。  
また、3種類の音色を選んで演奏することができます。自由に演奏してみましょう。

### 遊び方

0~9までのプレイボタンを押すと、それぞれの音が鳴ります。  
いろいろなメロディを自由に演奏してください。A・B・Cボタンを押すと、音色が変化します。



## 02 音感トレーニング

プレイ人数 1人 音感

### ゲーム内容

ロボットの演奏が停止するたびに、最後に鳴った音を当てていくゲームです。  
後半になると、ヒントが少なくなっていきます。  
間違えずにどれだけたくさんの音を当てられるでしょう。

### 遊び方

- ① ロボットが、ランダムな音から始まって「高音→低音」方向か、「低音→高音」方向に音階が移っていく演奏をします。  
※0(シ)→9(レ)、9(レ)→0(シ)に動く場合もあります。
- ② 演奏はランダムに止まるので、プレイヤーは最後に鳴った音のプレイボタンを押してください。
- ③ 正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴ります。  
※演奏がストップしてから5秒以内にボタンを押さない場合は不正解になります。
- ④ 問題数は50問です。プレイヤーが3回間違えるか、50問を終えるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

### ゲームのヒント

1~5問目は、演奏に合わせてプレイボタンが一緒に光っていきます。  
6~19問目は、演奏開始の音のボタンだけが光り、その後の続きの音のボタンは光りません。  
20~50問目は、いっさいボタンが光りません。

### LED画面

[ゲーム中] 正解数  
[終了後] 正解数

00

### プレイボタン

- [0] シ(低音)
- [1] ド
- [2] レ
- [3] ミ
- [4] ファ
- [5] ソ
- [6] ラ
- [7] シ
- [8] ド(高音)
- [9] レ(高音)



**A・B・Cボタン**  
使用しません

## 03 光と音を追え

プレイヤー 1人 記憶力

### ゲーム内容

光ったプレイボタンの順番を覚えて、同じように押していくゲームです。正解すると、光るボタンが1つずつ増えていきます。問題数は20問です。1回でも間違えたらゲーム終了です。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、ロボットが0~9のプレイボタンを光らせていきますので、光った場所と順番を覚えて、同じようにボタンを押してください。
- ②光るボタンは1ヶ所から始まり正解する度に、今の順番の最後に1ヶ所ずつ追加されていきます。プレイヤーはロボットに続いてボタンを押すことを繰り返してください。
- ③押す場所や順番を間違えると爆発音が鳴り、ゲーム終了です。20問正解するか、不正解の時点でファンファーレが鳴り、正解した数がLED画面に表示されます。

#### LED画面

[ゲーム中] 現在の正解数  
[終了後] 正解数

#### プレイボタン

[0~9]  
出題の解答ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません

## 04 出てない数を出せ

プレイヤー 1人 記憶力

### ゲーム内容

01~30までの数字をロボットと交互に出していき、どこまでダブることなく続けることができるかに挑戦するゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、ロボットがLED画面に01~30までの数字の1つを表示します。プレイヤーはそれ以外の数字を10の位→1の位の順にプレイボタンで押してください。(01~09は0を先に押して1~9の数字を押します)
- ②またロボットが次の数字を出すので、違う数字を押します。
- ③これを繰り返して、1度出た数字を押してしまうか、01~30までダブることなく押せたらゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、プレイヤーが押せた数がLED画面に表示されます。(最高点は15点です)

#### LED画面

[ゲーム中] ロボットが出す数字  
[終了後] 正解数

#### プレイボタン

[0~9]  
各数字ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません

## 05 記号で神経衰弱

プレイヤー 1人 記憶力

### ゲーム内容

0~9のプレイボタンを押すと、いろいろな記号がLED画面に表示されます。同じ記号が表示されるペアのボタンを全部探し当てる神経衰弱ゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンが全て点灯します。
- ②ボタンを押すと、LED画面に記号が表示されます。それを見てから、同じ記号が表示されるボタンを探して押してください。
- ③2つとも同じ記号が表示されたら正解音が鳴り、その2つのボタンの光が消えます。違う記号だった場合は不正解音が鳴り、ボタンの光は消えません。
- ④まずは10個のボタンの中から4組のペアを見つけください。4組正解すると、消えた8個のボタンが再び光り、新しい記号が隠されます。(この時、先ほど光ったまま残った2個のボタンの記号は変化していませんので、それも次のヒントになります)
- ⑤この時点で、10個のボタンには5組の記号のペアがあります。先ほどと同じやりかたで、5組のペアを見つけ出してください。全てのペアを見つけ、ボタンの光を全部消すとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、不正解の数がLED画面に表示されます。数字が少ないほど優秀です。

#### [記号の例(一部です)]



#### LED画面

[ゲーム中] 記号を表示  
[終了後] 未正解数

#### プレイボタン

[0~9]  
LEDに記号を表示



A・B・Cボタン  
使用しません

## 06 数字でリズムカウント

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

ロボットが指定する02~04の「数字の倍数」が「その数字が含まれている数」を当てるゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、LED画面に02~04のどれかの数字が指定(表示)されます。
- ②オープニング音の後、LED画面に01からカウントが表示され、0ボタンが光ります。プレイヤーは今カウントされている数字が、指定された数字の「倍数」が「その数字が含まれている」場合はCボタンを押します。それ以外の数字はAボタンを押します。

※AボタンとCボタンは、0ボタンが光った時のリズムに合わせて押してください。

※LED画面の表示は10まで、それ以降は表示されません。

- ③カウントは50までです。50まで正解するか、不正解の時点でゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### 【例】

最初に表示された数字が「3」だった場合

1(A)、2(A)、3(C)、4(A)、5(A)、6(C)、7(A)、8(A)、9(C)、10(A)、11(A)、12(C)、13(C)、14(A)

### LED画面

[ゲーム中] カウント&模様  
[終了後] 正解数

06

### プレイボタン

[0]  
リズムカウント



### A・B・Cボタン

[A] ×ボタン  
[B] 使用しません  
[C] 0ボタン

## 07 形の識別トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

ロボットが出す3つの形を覚え、問題に答えるゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、ビコ音と共にプレイボタンが光り、3つの形を示します。プレイヤーはその形を覚えてください。
- ②次に出題音が鳴った後、ボタンが光り、ある形を示します。その形が先ほど何番目に光った形と同じかを答えてください。1番目に光った形と同じだったらAボタン、2番目ならBボタン、3番目ならCボタンを押します。
- ③出題される形は、最初に光った形と、位置や向きなどが違っていることがほとんどです。それに惑わされずに正しい形を選んでください。
- ④問題数は10問です。10問終了すると、ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### 【例】



[1番目]

[2番目]

[3番目]

位置や向きは違いますが、1番目と形が同じなので、Aボタンを押すと正解になります。

### LED画面

[ゲーム中] 問題番号  
[終了後] 正解数

07

### プレイボタン

[0~9]  
出題ボタン



### A・B・Cボタン

[A] 解答ボタン  
1番目  
[B] 解答ボタン  
2番目  
[C] 解答ボタン  
3番目

## 08 光の識別トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

1問につき3回、プレイボタンが何ヶ所か光ります。それを記憶して、1度も光らなかつたボタンを全部当てるゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、ピコ音と共に0~9のプレイボタンが何ヶ所か光ります。3回光るので、そこで光ったボタンを記憶してください。
- ②3回光った後、0~9のボタンのうち、1回も光らなかつたボタンを全部押してください。正解すると正解音が鳴ります。間違ったり、5秒以内に押せないと不正解音が鳴ります。
- ③次の問題が出題されるので、同様に答えてください。問題数は10問です。10問終了すると、ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### 【例】



この後、一度も光らなかつたボタンの5と9を押すと正解になります。

### LED画面

[ゲーム中] 問題番号  
[終了後] 正解数

### プレイボタン

[0~9]  
出題ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません

## 09 直線識別トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

点滅ボタン3つで1列の直線を完成させるゲームです。タテ・ヨコ・ナナムの直線を作ります。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、1~9のプレイボタンのうち、2つが点滅します。あと1つ、どのボタンを光らせば3つで1列の直線ができるかを判断して、そのボタンを押してください。どのボタンを押しても直線が作れない場合は0ボタンを押してください。
- ②正解するとピコ音が鳴り、次の問題が出題されます。不正解の場合、不正解音が鳴り、少し時間がたってから、次の問題が出題されます。
- ③ゲーム時間は30秒です。ゲーム中はLED画面に残り時間(秒数)が表示され、0になるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

### 【例】

それぞれ「○」のところを押すと正解になります。



<タテ>

<ヨコ>

<ナナム>

どのボタンを押しても直線が作れない場合は0ボタンを押してください。



### LED画面

[ゲーム中] 残り時間  
[終了後] 正解数

### プレイボタン

[0]  
列ができない時に  
押すボタン  
[1~9]  
出題&解答ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません



## 10 コインの行方を追え

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

0~9のプレイボタンのどこかに、ロボットがコインを隠します。その後コインを移動させていくので、出題音が鳴った時にコインがどこにあるかを答えるゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、最初に1ヶ所のプレイボタンが点灯します。そのボタンにコインが隠されています。
- ②その後ランダムに2つのボタンが点滅します。点滅するボタンは次の2つです。
- ③コインが隠されているボタンともう1つのボタンが点滅した時⇒コインはもう1つのボタンに移動しました
- ④コインが隠されているボタン以外の2つのボタンが点滅した時⇒コインは移動しません

【例】



- ③何回か点滅を繰り返した後、出題音が鳴り、ボタンが全て消灯するので、その時にコインが隠れている場所のボタンを押してください。正解なら次の問題が出題され、不正解だとそこでゲーム終了です。
- ④問題数は10問です。10問正解するか、不正解の時点でファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### ゲームのヒント

1~4問目は1個のコインですが、5~10問目は2個のコインが隠されます。その場合は2個全部の場所を教えてください。

### LED画面

[ゲーム中] 問題番号  
[終了後] 正解数

99

### プレイボタン

[0~9]  
出題&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

## 11 変化を見つけれ

プレイ人数 1人 判断力

### ゲーム内容

光が1ヶ所ずつ増えたり、減ったりしていくので、その変化したボタンを見つけていくゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンのうちどれか1ヶ所が光ります。その光ったボタンを押してください。正解すると、また別の1ヶ所が光るので、そのボタンを押してください。このようにしてボタンが1ヶ所ずつランダムに点灯または消灯していきますので、変化があったボタンを押します。
- ②間違ったボタンを押すか、5秒以内にボタンを押さないと爆発音が出てゲーム終了です。問題数は30問です。30問正解するか、不正解の時点でファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

### ゲームのヒント

1~10問目は点灯のみ、11問目以降は点灯あるいは消灯がランダムに起こります。

### LED画面

[ゲーム中] 正解数  
[終了後] 正解数

99

### プレイボタン

[0~9]  
出題&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

## 12 3つの宝さがし

プレイ人数 1人 推理力

### ゲーム内容

0~9のプレイボタンに隠された3つの宝を、ヒントを頼りに探し当てるゲームです。できるだけ少ない回数で全部の宝を探し当ててください。

### 遊び方

ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンに3つの宝が隠されます。それを当てるために、まずどれか3個のボタンを押してください。その3ヶ所のうちで、当たっているボタンの数によって、次のようなヒント音が鳴ります。

- ①どこも当たっていない場合⇒不正解音
- ②1ヶ所だけ当たっている場合⇒ピコ音1回
- ③2ヶ所当たっている場合⇒ピコ音2回
- ④全部当たっている場合  
⇒ファンファーレが鳴り、何回で当てたかLED画面に表示  
できるだけ少ない回数で当ててください。

### LED画面

[ゲーム中] 現在何回音が  
[終了後] 正解するのにかけた回数

99

### プレイボタン

[0~9]  
隠された宝の場所  
&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

※99回までチャレンジできます。

# 13 時間測定チャレンジ

プレイ人数 1人 推理力

## ゲーム内容

目標タイム(10秒、20秒、30秒から設定)に対して、自分の体内時計がどれほど正確に時間を測れるかを測定するゲームです。設定した時間に対して100分の1秒までのタイムを測れます。

## 遊び方

- ①ゲームスタートすると、プレイボタンの1が点滅し、LED画面に10の表示が出ます。
- ②計測したい時間を10秒、20秒、30秒の3つから選びます。10秒ならそのまま、20秒なら2のボタン、30秒なら3のボタンを押します。
- ③それぞれの目標タイムがLED画面に表示されたら、0のボタンでゲームスタートします。0のボタンを押すと、3、2、1とカウントダウンがされ、その後、計測が始まります。目標タイムになったと思ったら再度0のボタンを押してください。
- ④計測した時間が表示され、ファンファーレが鳴ります。時間はLED画面に秒数、ボタンの点灯が小数点以下2桁の秒数です。たとえばLED画面の表示が「09」、ボタンが3→5の点灯であれば、9秒35の時間でボタンを押したということになります。もちろん目標時間に近ければ近いほど優秀です。より正確な体内時計を自指して挑戦してください。

【例】



この場合、**9秒35**となります。

## LED画面

【ゲーム中】目標タイム表示  
【終了後】結果秒数表示

## プレイボタン

- [0] スタート・ストップ  
[1] 10秒  
[2] 20秒  
[3] 30秒  
[4~9] 使用しません



A・B・Cボタン  
使用しません

# 14 暗号を解読せよ

プレイ人数 1人 推理力

## ゲーム内容

0~9のプレイボタンに隠された3桁の数字を、ヒントを頼りに、数字も桁も当てるゲーム。できるだけ少ない回数で当ててください。

## 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンに3桁の数字が隠されます。それを当てるために、まずどれか3個のボタンを押してください。
- ②押した3つの数字に対して、ヒントがそれぞれ次のような音とLED画面で表示されます。

①数字も桁も当たっていない場合

⇒不正解音、LED画面の表示はなし

②数字だけ当たっていて桁が違っている場合

⇒ピッ音+LED画面の表示

③数字も桁も当たっている場合

⇒正解音+LED画面の表示

- ④上記①~③の音とLED画面の表示をヒントにしながら、3桁の数字を全て、数字も桁も当てたらゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に正解までの回数が表示されます。

【例】正解の数字が「539」に対して

「124」と押した場合⇒3つとも数字も桁も当たっていないので

⇒不正解音3回+

「317」と押した場合⇒1つだけ数字が当たっているので

⇒ピッ音1回+不正解音2回+

「359」と押した場合⇒1つは数字も桁も当たっていて(③)、

2つは数字のみが当たっている(②)ので

⇒正解音1回+ピッ音2回+

## LED画面

【ゲーム中】ヒント表示  
【終了後】正解までの回数

## プレイボタン

- [0~9] 出題&解答ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません

# 15 ライトをつける

プレイ人数 1人 推理力

## ゲーム内容

プレイボタンを押すと、押したボタンとその上下左右のボタンが反転(点灯→消灯、消灯→点灯)します。出題された問題に対して、ボタンを押していき、1~9の全てのボタンを点灯させるゲームです。

## 遊び方

- ①ゲームスタートすると、1~9のプレイボタンがいくつか点灯します。
- ②この状態で、1~9のどれかのボタンを押すと、押したボタンとその上下左右のボタンが反転します。(点灯しているボタンは消灯し、消灯しているボタンは点灯します)
- ③1~9の全てのボタンを点灯させるために、よく考えてボタンを押してください。
- ④全てのボタンを点灯させるとゲームクリアで、次の問題が出題されます。正解し続けると、全部で10問の問題が出題されます。
- ⑤10問正解するか、各問題を10回で正解できないとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

### 【例】



### LED画面

[ゲーム中]  
10の位→正解数  
10の位→今押している回数  
[終了後]正解数

### プレイボタン

[1~9]  
出題&解答ボタン



### A・B・Cボタン

使用しません

# 15 Let's ブラックジャック

プレイ人数 1人 推理力

## ゲーム内容

トランプゲームのブラックジャックでロボットと対戦します。(ロボットが親、プレイヤーが子となります)勝負は1回限り、チップは使いません。

### [ブラックジャックとは]

親と子に分かれて競うカードゲームです。それぞれが何枚かの札を引き、その合計数が21に、より近いほうが勝ちとなります。22以上になったら、その時点で負けになります。1~10の札はその数通りに数えます。「J」「Q」「K」は全て10に数えます。「A」は1、または11のどちらか好きなほうに数えます。



全て10に数えます。

## 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0のプレイボタンが点滅しています。このボタンがロボットの札になります。ここで0のボタンを押すと、ロボットの1枚目の札の数が見られます。
- ②プレイヤーの札は1から順に並んでいるので、まずは1のボタンを押してください。その札の数がLED画面に表示されます。
- ③次に2のボタンを押すと、2枚目の札の数が表示されます。
- ④1と2の数を足してください。この数で良ければ、Aボタンを押すと、勝負が始まります。
- ⑤まだ引く場合は3以降のボタンを順に、勝負する数になるまで、押して行ってください。(ただし、合計数が22以上になるとその時点で負けになり、ゲーム終了です)勝負する時はAボタンを押してください。
- ⑥Aボタンを押すと、ロボットが自分の札を引き始めます。ロボットが札を引き終わった時に、どちらの合計数が21に近づけたかで勝者が決まります。ファンファーレが鳴ってゲーム終了です。終了後に各ボタンを押すと、札の内容(数字)が確認できます。

### LED画面

[ゲーム中]めくった手札の数  
[終了後]めくった手札の数

### プレイボタン

[0]  
ロボットの手札  
[1~9]  
プレイヤーの手札



### A・B・Cボタン

[A]勝負(ステイ)  
[B]使用しません  
[C]使用しません

## 17 数字を当てろ

プレイヤー 1人 推理力

### ゲーム内容

ロボットが設定した2桁の数字を、大きいか小さいかのヒントをもとに当てるゲームです。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、ロボットはある2桁の数字(01~99)を設定します。(正解の数字)  
プレイヤーはプレイボタンで2桁の数字を10の位→1の位の順に押してください。その数字より正解の数字が大きければ上向きに光が流れ、小さければ下向きに光が流れます。
- ②その矢印をヒントにまたボタンを押して、できるだけ少ない回数で正解の数字を当ててください。
- ③正解の数字を当てると、ファンファーレが鳴り、何回で当てたかLED画面に表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】入力した数字  
【終了後】正解までの回数

### プレイボタン

[0~9]  
各数字ボタン



### A・B・Cボタン

使用しません

## 18 帰ってきたピコピコモグラ

プレイヤー 1人 瞬発力

### ゲーム内容

最強!最速!とも言えるモグラたたきゲームです。スタート直後からスピードが速く、最後にはモグラの大群も出現します。出現する99匹のうち、何匹やっつけることができるでしょうか?

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンがランダムに1ヶ所ずつ光っては消えていきます。(この光がモグラです)
- ②プレイヤーは点灯したボタンを、光っている間にすばやく押してください。
- ③タイミング良くモグラをやっつけるとピコ音が鳴ります。
- ④後半になると、警告音と共に、モグラの出現スピードがアップしていきます。
- ⑤最後にはモグラの大群が出現します。99匹全てのモグラの出現が終わると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、やっつけたモグラの数がLED画面に表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】やっつけたモグラの数  
【終了後】得点

### プレイボタン

[0~9]  
モグラ出現



### A・B・Cボタン

使用しません

## 19 飛ばせホームラン

プレイヤー 1人 瞬発力

### ゲーム内容

ピッチャーが投げるボールを打ち返すゲームです。タイミング良く打ち返して、たくさんのホームランを打ってください。10球チャレンジできます。

### 遊び方

- ①ゲームスタートすると、0のプレイボタンから、7・8・9のボタンに向かってピッチャーがボールを投げてきます。ボールは真っ直ぐだけでなく、曲がったりもします。また、スピードも変化します。
- ②ボールが7・8・9のボタンに届いた瞬間にA・B・Cボタンで打ち返してください。7・8・9のボタンが光ったらタイミング良く、7ならA、8ならB、9ならCのボタンを押します。
- ③押したタイミングによって打球は下記のように変わります。  
「ホームラン」  
⇒打球が0のボタンまで届き歓声  
「ヒット」  
⇒打球が1~3のボタンまで届きピコ音  
「ミス」  
⇒ブー音
- ④1球ごとにLED画面に表示される数字が増えていきます。10球終わるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に打ったホームランの数が表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】現在の投球数  
【終了後】ホームラン数

### プレイボタン

[0~9]  
投球&打球



### A・B・Cボタン

[A] バッティング  
7が光ったとき  
[B] バッティング  
8が光ったとき  
[C] バッティング  
9が光ったとき

## 20 たし算にチャレンジ

プレイ人数 1人 計算力

### ゲーム内容

LED画面に表示された数字と、光っているプレイボタンの数字を、足してください。60秒間に何問解けるか、早解きに挑戦しましょう。

### 遊び方

- ①0~9のプレイボタンは数字として使用します。
- ②LED画面に表示される数字と、光っているボタンの数字を足して、解答となる数字のボタンを押してください。  
※解答が2桁の数字なら、10の位→1の位の順に、解答が1桁の数字なら1の位の数を押してください。(ゲーム番号の21~23も同様です)

【例】

$$\begin{array}{c} 2 + 5 = 7 \\ 8 + 5 = 13 \end{array}$$

- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。  
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。  
※1問につき、解答のチャンスは1回です。間違えても、再度入力し直すことはできません。  
※間違えると、ペナルティとして、次の問題が出るまで少し時間がかかります。

### LED画面

【ゲーム中】問題表示  
【終了後】正解数

### プレイボタン

[0~9]  
出題&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

## 21 ひき算にチャレンジ

プレイ人数 1人 計算力

### ゲーム内容

LED画面に表示された数字から、光っているプレイボタンの数字を、引いてください。60秒間に何問解けるか、早解きに挑戦しましょう。

### 遊び方

- ①0~9のプレイボタンは数字として使用します。
- ②LED画面に表示される数字から、光っているボタンの数字を引いて、解答となる数字のボタンを押してください。

【例】

$$8 - 5 = 3$$

- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。  
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】問題表示  
【終了後】正解数

### プレイボタン

[0~9]  
出題&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

## 22 かけ算にチャレンジ

プレイ人数 1人 計算力

### ゲーム内容

LED画面の2つの数字を掛けてください。60秒間に何問解けるか、早解きに挑戦しましょう。

### 遊び方

- ①0~9のプレイボタンは数字として使用します。
- ②LED画面に表示される2桁の数字の10の位と1の位を掛けて、解答となる数字のボタンを押してください。

【例】

$$35 \text{ の場合、 } 3 \times 5 = 15$$

- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。  
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】問題表示  
【終了後】正解数

### プレイボタン

[0~9]  
解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

## 23 わり算にチャレンジ

プレイ人数 1人 計算力

### ゲーム内容

LED画面に表示された数字を、光っているプレイボタンの数字で、割ってください。60秒間に何問解けるか、早解きに挑戦しましょう。

### 遊び方

- ①0~9のプレイボタンは数字として使用します。
- ②LED画面に表示される数字を、光っているボタンの数字で割って、解答となる数字のボタンを押してください。

【例】  $8 \div 2 = 4$

- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】問題表示  
【終了後】正解数

### プレイボタン

【0~9】  
出題と解答ボタン



A・B・Cボタン  
使用しません

## 24 今日のラッキー占い

プレイ人数 1人 うんだめし

### ゲーム内容

あなたの今日の運勢を占ってみましょう。今日のラッキーな「色」「数字」「方角」をゲームロボットが教えてくれます。

### 遊び方

あなたの占いたい項目のボタンを押してください。  
Aボタンを押すと、今日のラッキーカラーがわかります。(点灯したプレイボタンの色がラッキーカラーです)  
Bボタンを押すと、今日のラッキーナンバーがわかります。(LED画面に表示された数字がラッキーナンバーです)  
Cボタンを押すと、今日のラッキーな方角がわかります。(矢印が動いている向きがラッキーな方角です)  
終了後はA・B・Cそれぞれのボタンを押すと、何度でも結果を見ることができます。

### LED画面

【ゲーム中】  
ラッキーナンバー表示

### プレイボタン

【0~9】  
ラッキーカラーと  
ラッキー方角表示



A・B・Cボタン

- 【A】ラッキーカラー占い  
【B】ラッキーナンバー占い  
【C】ラッキー方角占い

## 25 Let's スロット

プレイ人数 1人 うんだめし

### ゲーム内容

手持ちのコインを賭けて、スロットマシンに挑戦しましょう。見事にラインが揃ったら、手持ちのコインが増えていきます。20枚のコインを99枚に増やすことができるでしょうか？

### 遊び方

#### 【賭け方】(スロット回転前)

Bボタンを押すと、LED画面の表示が次のように交互に切替わります。  
「現在の手持ちのコインの枚数」(点灯表示) ← 「次のスロットで賭けるコインの枚数」(点滅表示)  
まずは、賭けるコインの枚数を決めます。  
LED画面を点滅表示にしてCボタンを押すと枚数アップ、Aボタンを押すと枚数ダウンします。  
賭ける枚数を決めたら0のプレイボタンを押してください。スロットが回転を始めます。

#### 【スロット回転中】

Aボタン→左の列(1・4・7)、Bボタン→中央の列(2・5・8)、Cボタン→右の列(3・6・9)の回転を止めます。  
※どの列からでも止めることができます。  
回転が止まった時、ヨコがナナメに1列の光が並ぶと当たりです。

#### 【当たりの配当】



ナナメ並び  
⇒賭けたコイン数×3倍  
上段または下段のヨコ並び  
⇒賭けたコイン数×4倍  
中段のヨコ並び  
⇒賭けたコイン数×5倍

#### 【ゲーム終了】

プレイヤーの手持ちのコインが0枚になるか、99枚になると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、手持ちのコイン数がLED画面に表示されます。

### LED画面

【ゲーム中】  
賭けているコイン枚数(点滅表示)と  
手持ちのコイン枚数(点灯表示)

### プレイボタン

【0】  
スロットの  
スタートボタン  
【1~9】  
スロットの光



A・B・Cボタン

- 【スロット回転前】  
【A】賭け数を減らす  
【B】コイン枚数表示  
【C】賭け数を増やす  
【スロット回転中】  
【A】左の列ストップ  
【B】中央の列ストップ  
【C】右の列ストップ