

Just for Fun.
⊕ HANAYAMA
We Create Smart Puzzle & Game
since 1933

光と音で体感！
大人も楽しめる

GAME ROBOT 50



ゲームロボット50

脳を刺激する50種類のゲーム

取扱
説明書

このたびは「ゲームロボット50」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50は、全部で50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、対戦を楽しんだりして
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きます。

〈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

- ご注意／使用上の注意 4
- 各部の名称／電池について 5
- 基本操作／説明書内の言葉／ファンファーレ 6・7
- 各ゲームの遊び方(50種類) 8～47



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	26	2人でマルバツゲーム	28ページ
02	作曲にトライ	8・9ページ	27	大きい数を出せ	29ページ
03	名曲を弾こう	10ページ	28	Let's ブラックジャック	30ページ
04	音感トレーニング	11ページ	29	時間測定チャレンジ	31ページ
05	光と音を追え	12ページ	30	猫とネズミ	32ページ
06	2人で光と音を追え	12ページ	31	ピコピコモグラをやっつけろ	33ページ
07	数字を覚えろ	13ページ	32	帰ってきたピコピコモグラ	33ページ
08	出でない数を出せ	13ページ	33	すばやく数字を押せ	34ページ
09	記号で神経衰弱	14ページ	34	連打にトライ	34ページ
10	サウンドで神経衰弱	15ページ	35	飛ばせホームラン	35ページ
11	サウンドメモリー	15ページ	36	がんばれゴールキーパー	36ページ
12	数字でリズムカウント	16ページ	37	2人で大相撲	37ページ
13	数の識別トレーニング	17ページ	38	100メートルダッシュ	38ページ
14	形の識別トレーニング	18ページ	39	光を消すな	39ページ
15	光の識別トレーニング	19ページ	40	がんばれ消防士	40ページ
16	分析力トレーニング	20ページ	41	たし算にチャレンジ	41ページ
17	直線識別トレーニング	21ページ	42	ひき算にチャレンジ	42ページ
18	変化を見つけろ	21ページ	43	かけ算にチャレンジ	42ページ
19	コインの行方を追え	22ページ	44	わり算にチャレンジ	43ページ
20	3つの宝さがし	23ページ	45	数式にチャレンジ	43ページ
21	数字を当てろ	23ページ	46	もっと数式にチャレンジ	44ページ
22	潜水艦を見つけろ	24ページ	47	Let's スロット	45ページ
23	上下左右を向け	25ページ	48	Let's ルーレット	46ページ
24	暗号を解読せよ	26ページ	49	今日のラッキー占い	47ページ
25	ライトをつけろ	27ページ	50	バクダンを踏むな	47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するのをやめてください。●遊んだ後は、3才未満のお子様の手の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。●ぶつけたり、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）と－（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。●ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。●万一、電池から漏れた液が目に入った時は、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。

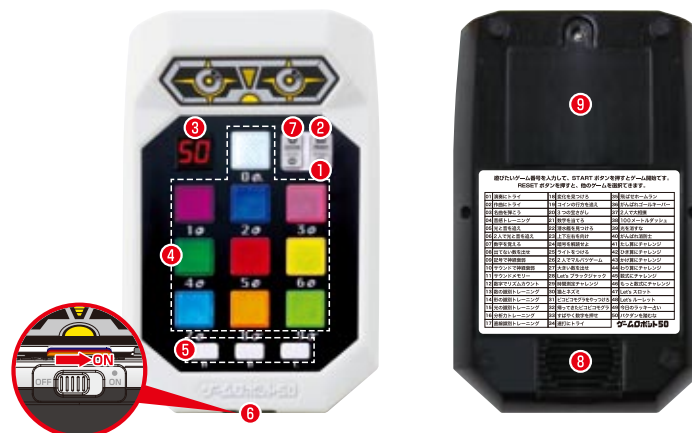
○ボタンを押しても反応しなくなる。○スピーカーの音量が小さくなる。○ノイズが鳴る。など以上のような時は、新しい乾電池と交換してください。なお交換する時は、古い乾電池を取りはずした後5分間程度おいてから新しい乾電池をセットしてください。その際、乾電池の向きが正しいかご確認ください。

《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変わる場合がありますのでご了承ください。

各部の名称

- 1 START…各ゲームをスタートさせるボタンです。
- 2 RESET…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。
- 3 LED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。
- 5 A・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）
- 7 SOUND LEVEL（+/-）…音量調節に使用します。
- 8 スピーカー
- 9 電池ボックス



電池について

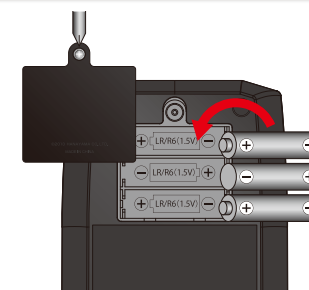
●単3乾電池3本使用（別売）

●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。

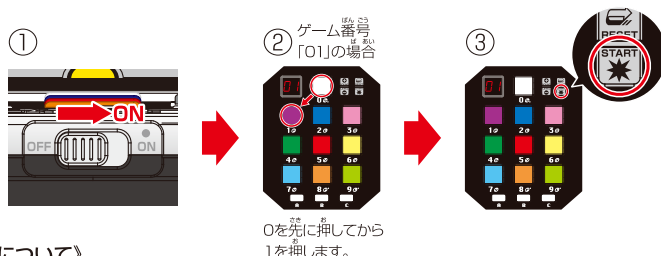
※ネジ山がつぶれる恐れがありますので、サイズが合うドライバーをご使用ください。

- 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 十の向きに注意して単3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。



基本操作

- ①電源スイッチをONに入れたら起動音が鳴り、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》

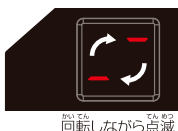
リセット方法は、2通りあります。
遊んでいる最中のゲームをやり直したい場合は、STARTボタンを押してください。今まで遊んでいたゲームが最初から始まります。ゲーム終了後、再スタートする場合も同様です。
遊んでいるゲームを終了して他のゲームを遊びたい場合は、RESETボタンを押してください。
電源スイッチをONに入れた直後のゲーム選択待機状態に戻ります。

《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たら、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に入れたら再起動します。

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50」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。



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.co.jp>

01 演奏にトライ

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。



●Aボタンを短く(1秒未満)押す⇒1/2拍(8分音符・8分休符)
例) 入力の際に3を押し、次にAを短く押すと、8分音符のミ(短い音)になります。
※音色はオルガン音のみになります。
※A・Bボタンを押すとピコ音などが鳴りますが、これらの音は入力音であり、実際には演奏されません。
※入力最大数は70音です。(入力数はLED画面に表示されていきます)最大数を超えて入力することはできません。

【自動演奏】

入力後、Cボタンを押すと曲を自動演奏します。(Cボタンを押すたびに、再演奏します)
※自動演奏した後は、音を追加入力することができなくなります。

【新しい曲を作曲する場合】

STARTボタンを押すと、記憶されていた曲がリセットされて、新しい曲を入力できる状態になります。

【作曲例】

<茶つみ>

1-4-5-6-A(短)-B-6-A(短)-6-6 8-A(短)-B-8-A(短)-8-6-5-4-5
B-B-6-6-8 6-6-5-4 6-6-5-4-2-2-1
B-B-8-8-6-5-6-4-2-1-4-5-A(短)-B-6-A(短)-4

<大きな栗の木の下で>

1-1-A(短)-2-A(短) 3-A(短)-3-A(短)-5
3-A(短)-3-A(短)-2-A(短)-2-A(短) 1-B
3-3-A(短)-4-A(短) 5-8 6-8 5-B
8-8 7-5 6-A(短)-6-A(短)-6-A(短)-6-A(短) 5-B
1-1-A(短)-2-A(短) 3-A(短)-3-A(短)-5
3-A(短)-3-A(短)-2-A(短)-2-A(短) 1-B

<はと>

1-2-3-B 5-A(短)-3-A(短)-1-2-B
1-2-A(短)-3-A(短)-5-A(短)-5-A(短)-3-A(短)-3-A(短)
5-A(短)-3-A(短)-1-A(短)-2-A(短)-3-B
5-A(短)-5-A(短)-5-A(短)-3-A(短)-6-A(短)-6-A(短)-6-A(短)-5-A(短)
3-A(短)-3-A(短)-3-A(短)-2-A(短)-1

※A(長)はAボタンを長く(1秒以上)押す。
A(短)はAボタンを短く(1秒未満)押す。

02 作曲にトライ

ゲーム内容

自分で曲を入力して、ロボットに自動演奏させることができます。いろいろな曲を作曲して楽しみましょう。

遊び方

【曲の入力】

- ①最初にプレイボタン(0～9)とA・Bボタンを使って、曲を入力していきます。
- ②0～9は音符、Bは休符になります。(ボタンの役目参照)
- ③長さは全て1拍(4分音符・4分休符)ですが、プレイボタンやBボタンに続いてAボタンを押すと、その直前に押して入力した音符や休符の長さを次のように変更できます。

●Aボタンを長く(1秒以上)押す⇒2拍(2分音符・2分休符)
例) 入力の際に3を押し、次にAを長く押すと、2分音符のミ(長い音)になります。



03 名曲を弾こう

プレイ人数 1人
音感

ゲーム内容

ロボットの指示に従って、曲を演奏するゲームです。光るボタンを押していくと、自動的に名曲のメロディになります。全部で5曲のデータが入っています。音色は3種類、好きな音でプレイできます。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、1～5のプレイボタンが点灯します。
- ②演奏したい曲の番号のボタンを押すと、そのボタンが点滅し、LED画面に曲番号が表示されます。
- ③この時点でAボタンを押すと、演奏を開始できます。光っているボタンを押してください。押すと次の音のボタンが光りますので、それを押してください。これを続けていくと曲の演奏になります。ボタンを押すテンポはプレイヤーが考えて工夫してください。自動演奏(Bボタン)などを聞いて覚えるのも良いでしょう。(④参照)
- ④上記(②)の状態ではBボタンを押すと、自動演奏が始まります。曲を聞いたり、テンポを覚えたりしましょう。自動演奏中に0～9のボタンを押すと、さまざまな効果音が鳴ります。いろいろな音でリズムを刻んだり、合いの手を入れたりして楽しんでください。
- ⑤Cボタンを押すと、音色が変わります。「オルガン音」→「ギター音」→「エレガント音」の順に変わっていきます。演奏中、いつでも変更できます。いろいろな音で楽しんでください。

【収録曲】

- 1: メリーさんのひつじ
- 2: むすんでひらいて
- 3: きらきら星
- 4: ちょうちょ
- 5: ジングルベル

LED画面

曲番号表示

プレイボタン

【開始時】

[1～5] 曲選択

【ゲーム中】

[0] シ(低音)

[1] ド

[2] レ

[3] ミ

[4] ファ

[5] ソ

[6] ラ

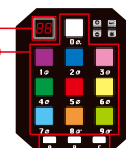
[7] シ

[8] ド(高音)

[9] レ(高音)

【自動演奏中】

[0～9] 効果音



A・B・Cボタン

[A] ゲームスタート
[B] 自動演奏スタート
[C] 音色変更

04 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くます。間違えずにどれだけたくさん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めて「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と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

プレイボタン

[0] シ(低音)

[1] ド

[2] レ

[3] ミ

[4] ファ

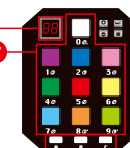
[5] ソ

[6] ラ

[7] シ

[8] ド(高音)

[9] レ(高音)



A・B・Cボタン

使用しません

05 光と音を追え

プレイ人数 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。



06 2人で光と音を追え

プレイ人数 2人 記憶力

ゲーム内容

05番のゲーム「光と音を追え」の対戦バージョンです。2人のプレイヤーが交互に解答すると共に、問題を作っていきます。先に間違えたプレイヤーが負けです。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、全てのプレイボタンが消灯し、LED画面に「1」と表示されています。先攻のプレイヤー(1)は好きなボタンを1つ押します。そのボタンが光り、音が鳴ります。
- ②光と音が消え、LED画面に「2」と表示されたら、後攻のプレイヤー(2)は先ほど先攻プレイヤーが押したボタンを押し、次に好きなボタンを1つ押します。
- ③これを交互に繰り返して、互いにボタン(問題)を増やしていき、最初に間違えたプレイヤーが負けになります。どちらかが間違えた時点でゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、負けたプレイヤーがLED画面に表示されます。



※最高で、25回まで問題を出し合います。

07 数字を覚えろ

プレイ人数 1人 記憶力

ゲーム内容

LED画面に表示された2桁の数字をプレイボタンで押していきます。正解するたびに数字が増えていくので、次々に覚えて押していく、いくつ覚えられ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、LED画面に2桁の数字が表示されます。その数字のプレイボタン(2つ)を、10の位→1の位の順に押してください。正解すると、正解音が鳴り、LED画面には先ほどの数字(2桁)と、新しい数字(2桁)が表示されます。今度は、表示された順番通りに、全ての数字のボタンを押してください。このようにして増えていく数字を全部覚えて、押していくください。
- ②間違ったボタンを押すか、10問クリアするとゲーム終了です。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画面の数字が消えてからプレイボタンを押してください。

08 出てない数を出せ

プレイ人数 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)



09 記号で神経衰弱

プレイ人数 1人 記憶力

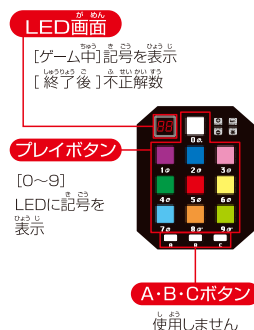
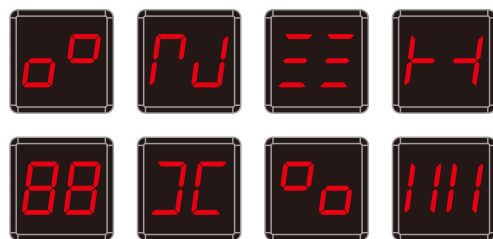
ゲーム内容

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、新しい記号が表示されます。(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ないので、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組のペアを全て見つけ出してください。全てのペアを見つけて、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)】



10 サウンドで神経衰弱

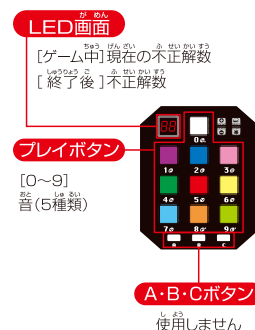
プレイ人数 1人 記憶力

ゲーム内容

0～9のプレイボタンに5種類の音が2つずつ隠されています。同じ音が鳴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、プレイボタンが点滅しながら、5種類の効果音が鳴ります。この5種類の音が0～9のボタンに2つずつ隠されています。
- ②0～9のどれかのボタンを押すと、そこに隠された効果音が鳴ります。それを聞いてから、同じ音が鳴るボタンを探して、押してください。
- ③2つとも同じ音が鳴った時は正解音が鳴り、その2つのボタンの光が消えます。違う音だった場合は不正解音が鳴り、ボタンの光は消えません。5種類全てのペアを見つけて、ボタンの光を全部消すとゲーム終了です。LED画面には不正解の数が表示されます。数字が少ないほど優秀です。



11 サウンドメモリー

プレイ人数 1人 記憶力

ゲーム内容

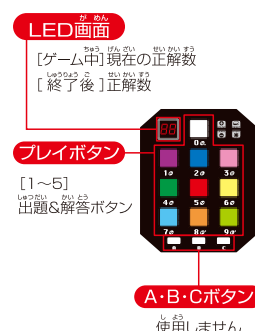
プレイボタンが光って、同時に音が流れます。いくつかのボタンが光って音が鳴った後に、音だけが鳴るので、その音が鳴っていた時に光っていたボタンを当てるゲームです。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、1のプレイボタンから順に光って、音が鳴ります。いくつかのボタンが光った後に「ピ」という音が鳴り、その後に先ほど鳴った音の1つが鳴るので、その音が鳴った時に光っていたボタンを押してください。
- ②正解すると次の問題が出題されます。
- ③問題数は10問です。10問正解するか、不正解だとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

ゲームのヒント

1～2問目は2個、3～5問目は3個、6～8問目は4個、9～10問目は5個のプレイボタンが光ります。



12 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。

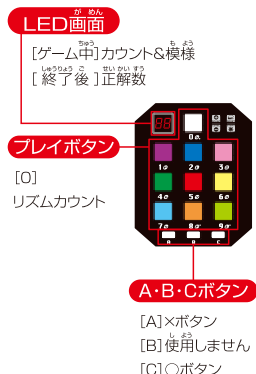
遊び方

- 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、不正解の時分でゲーム終了です。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)



13 数の識別トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

ゲーム内容

ボタンに浮かび上がる光のパターンを瞬間的に記憶して、ロボットが出す問題に答えるゲームです。

遊び方

このゲームは次のパターンのくり返しでゲームが進みます。

① プレイボタン1～9がランダムに光る

次の例のように1-4-7、2-5-8、3-6-9のタテの列を、それぞれボタン3つで1列とします。最初にボタンが光るので、1ヶ所光った列、2ヶ所光った列、3ヶ所光った列を覚えてください。

【例1】



【例2】



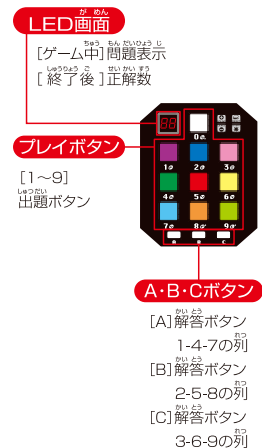
② 問題にA・B・Cボタンで答える

続いてLED画面に「01」～「03」までのうち、どれか1つの数が表示されます。

「01」なら1ヶ所光った列、「02」なら2ヶ所光った列、「03」なら3ヶ所光った列がどこなのかをA・B・Cボタンで答えます。

左側の列ならA、中央の列ならB、右側の列ならCのボタンを押してください。

①～②をくり返し、全20問に答えるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。



14 形の識別トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

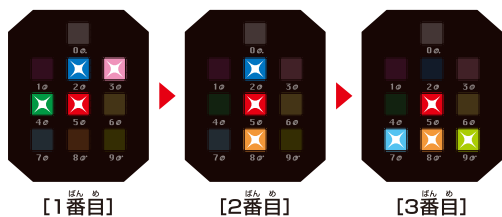
ゲーム内容

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、ピ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】



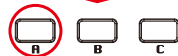
【1番目】

【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。

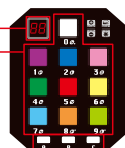


LED画面

[ゲーム中] 問題表示
[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

[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

15 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度も光らなかっ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回も光らなかったボタンを全部押してください。
- ③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き不正解音が鳴ります。
- ④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】



【1回目】

【2回目】

【3回目】

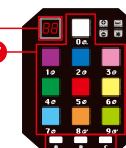
この後、一度も光らなかったボタンの5と9を押すと正解になります。

LED画面

[ゲーム中] 問題表示
[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

16 分析力トレーニング

プレイ人数 1人 判断力

ゲーム内容

点灯・点滅・消灯の列が、タテかヨコ向き1列に揃うように、2つのボタンを入替えるゲームです。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、1～9のプレイボタンに点灯・点滅・消灯の3種類の列が、少し違った形で表示されます。それぞれが正しい3つの向きになるように、2つのボタンを入替えて、列を作ってください。

- ②問題のパターンは次の2つです。

- ① 1種類の列だけ揃っていて、2種類の列が揃っていない時
入替える2つのボタンを押して3列を完成させてください。

【例】



真ん中の列は揃っている
のでそのまま。

4と6のボタンを
押して入替える。

3列完成。

※どちらを先に押し
ても構いません。

- ③ 3種類の列が全部バラバラで、1列も揃っていない時

1回の入替えて3列揃わない場合は、0のボタンを押してください。

【例】



正解すると正解音、不正解だと不正解音が鳴り、少し時間がたってから、次の問題が出題されます。

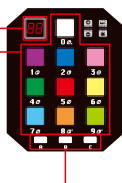
- ③ ゲーム時間は60秒です。ゲーム中はLED画面に残り時間(秒数)が表示され、0になるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

LED画面

[ゲーム中] 残り時間
[終了後] 正解数

プレイボタン

[0]
列が揃わない時に
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

17 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・ナナメの直線を作ります。

遊び方

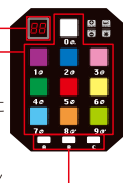
- ①ゲームスタートすると、1～9のプレイボタンのうち、2つが点滅します。あと1つ、どのボタンを光らせれば3つで1列の直線ができるかを判断して、そのボタンを押してください。どのボタンを押しても直線が作れない場合は0ボタンを押してください。
- ②正解するとピコ音が鳴り、次の問題が出題されます。不正解の場合、不正解音が鳴り、少し時間がたってから、次の問題が出題されます。
- ③ゲーム時間は30秒です。ゲーム中はLED画面に残り時間(秒数)が表示され、0になるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

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

18 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してゲーム終了です。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

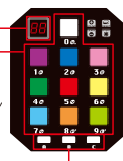
1～10問目は点灯のみ、11問目以降は点灯あるいは消灯がランダムに起こります。

LED画面

[ゲーム中] 正解数
[終了後] 正解数

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

19 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。点滅するパターンは次の2つです。
- ①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
- ②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】



コインが隠されている場所は6。



- ① 6→9にコインが移動。
- ② 6が点滅していないので、コインは移動していない。

- 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

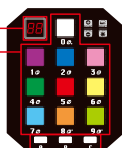
1～4問目は1個のコインですが、5～10問目は2個のコインが隠されます。その場合は2個全部の場所を覚えてください。

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&解答ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

20 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。

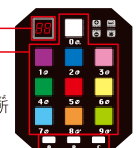
- ①どこも当たっていない場合⇒不正解音
- ②1ヶ所だけ当たっている場合⇒ピコ音1回
- ③2ヶ所当たっている場合⇒ピコ音2回
- ④全部当たっている場合⇒ファンファーレが鳴り、何回で当てたかLED画面に表示
できるだけ少ない回数で当ててください。

LED画面

[ゲーム中] 現在何回目が
[終了後] 正解するのににかかった回数

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。

21 数字を当てろ

プレイ人数 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

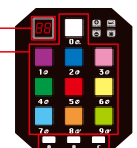
- ①ゲームスタートすると、ロボットはある2桁の数字(01～99)を設定します。(正解の数字)
プレイヤーはプレイボタンで2桁の数字を10の位→1の位の順に押してください。その数字より正解の数字が大きければ上向きに光が流れ、小さければ下向きに光が流れます。
- ②その矢印をヒントにまたボタンを押して、できるだけ少ない回数で正解の数字を当ててください。
- ③正解の数字を当てると、ファンファーレが鳴り、何回で当てたかLED画面に表示されます。

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

22 潜水艦を見つける

プレイ人数 1人 推理力

ゲーム内容

どこかに隠れている潜水艦を探し当てていく推理ゲームです。ただし、解答のチャンスは3回しかありません。正解する度に新たな潜水艦が登場します。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、1～9のプレイボタンのどれか1ヶ所に潜水艦が隠れます。隠れていると思ったボタンを押して潜水艦を見つけてください。
- ②ボタンを押すと、以下の反応があります。
 - ①押したボタンのタテの列か
ヨコの列に潜水艦がいる場合
⇒ピコ音3回+押したボタンのタテとヨコの列が点滅
 - ②押したボタンのタテの列にも
ヨコの列にも潜水艦がない場合
⇒ピコ音1回のみ
 - ③押したボタンに潜水艦がいた場合
⇒正解音2回
- ③正解すると次の潜水艦がどこかに隠れます。(正解し続けると、問題は全部で10問出題されます) 3回以内に潜水艦を見つけられないと、ゲーム終了です。10問正解するか、不正解の場合ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、正解数がLED画面に表示されます。

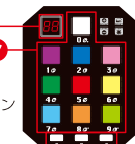


LED画面

[ゲーム中]
10の位⇒解答できる残数
1の位⇒現在の正解数
[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

23 上下左右を向け

プレイ人数 1人 推理力

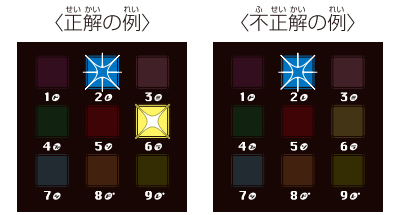
ゲーム内容

ロボットが上下左右(2・4・6・8)のどれかのプレイボタンを選びます。プレイヤーはロボットが選んだボタン以外を当てるゲームです。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、5のプレイボタンを中心に、その上下左右(2・4・6・8)のボタンが光ります。3回光った後にロボットは2・4・6・8のどれかのボタンを選びます。(5のボタンのみ光り、LED画面が模様になります) ロボットが選んでいないと思うボタンを押してください。
- ②ボタンを押すと同時に、ロボットが選んだボタンが点滅します。違うボタンなら正解音、同じボタンなら不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。問題数は10問です。10問が終了すると、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】ロボットが2のボタンを選んでいた場合



プレイヤーが
6のボタンを選択。

プレイヤーが
2のボタンを選択。

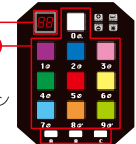
LED画面

[ゲーム中]問題番号
[終了後]正解数

プレイボタン

[2・4・6・8]
出題&解答ボタン

[5]
リズムボタン



A・B・Cボタン

使用しません

24 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

③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

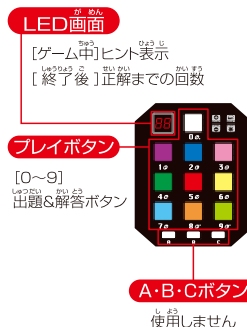
⇒不正解音3回+

「317」と押した場合⇒1つだけ数字が当たっているの

⇒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+



25 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】



26 2人でマルバツゲーム

プレイ人数 2人 推理力

ゲーム内容

1～9までの3×3のボタンを交互に押していき、先にタテ・ヨコ・ナナメの直線をつかったプレイヤーの勝ちです。(2人用プレイのみ)

遊び方

- ①ゲームスタートすると、LED画面に「1」が表示されますので、先手プレイヤー(1)は好きな場所のプレイボタンを押してください。そのボタンが点灯します。
- ②次にLED画面に「2」が表示されますので後手のプレイヤー(2)は光っていない場所のボタンを押してください。そのボタンが点滅します。
- ③このように交互にボタンを押していき、点灯(1)か点滅(2)のボタンが直線に3つ並んだら、そのプレイヤーの勝ちで、ゲーム終了です。
全部のボタンを押しても、どちらも並ばなかった場合は引き分けです。
どちらかが勝った場合、勝ったプレイヤー(1または2)がLED画面で点滅します。

【例】

3つのボタンが直線に並んだ場合

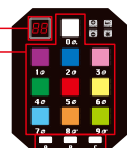


LED画面

[ゲーム中] 手番のプレイヤー
[終了後] 勝利プレイヤー

プレイボタン

[1～9]
点灯・点滅ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

27 大きい数を出せ

プレイ人数 1人 推理力

ゲーム内容

プレイヤーとロボットで0～9までの数字を1回ずつ出し合い、どちらが大きい数字を出したかで勝負します。10回勝負して、何回勝てたかを競います。

遊び方

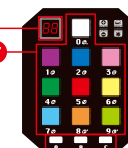
- ①ゲームスタートすると、0～9の数字のプレイボタンが点滅しています。どれか1つの数字を選んで、そのボタンを押してください。プレイヤーが押すと同時にロボットが選んだ数字がLED画面に表示されます。プレイヤーの数字が大きければ勝ち、小さいか、同じだった場合はロボットの勝ちになります。
- ②勝った場合はそのボタンは点灯に変わり、負けの場合は消灯します。
- ③1回勝負が終わったら、次の数字を選んでボタンを押してください。(1度押した数字は押せません)
- ④これを10回繰り返します。10回勝負をするとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に得点(勝った回数)が表示されます。

LED画面

[ゲーム中] ロボットの出した数
[終了後] 得点(勝った回数)

プレイボタン

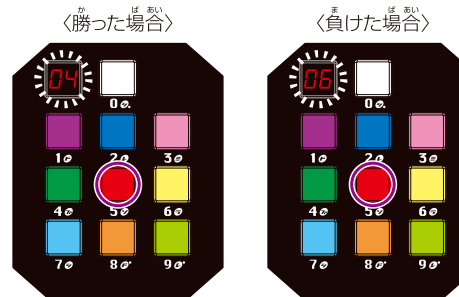
[0～9]
選択数&
勝ち(点灯)
負け(消灯)



A・B・Cボタン

使用しません

【例】



プレイヤーが5を選択、LED画面が00～04を表示。
プレイヤーが5を選択、LED画面が06～09を表示。

28 Let's ブラックジャック

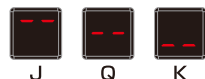
プレイ人数 1人 推理力

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

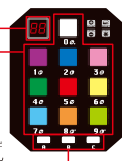
- ①ゲームスタートすると、0のプレイボタンが点滅しています。このボタンがロボットの札になります。ここで0のボタンを押すと、ロボットの1枚目の札の数が見られます。
- ②プレイヤーの札は1から順に並んでいるので、まずは1のボタンを押してください。その札の数がLED画面に表示されます。
- ③次に2のボタンを押すと、2枚目の札の数が表示されます。
- ④1と2の数を足してください。この数で良ければ、Aボタンを押すと、勝負が始まります。
- ⑤まだ引く場合は3以降のボタンを順に、勝負する数になるまで、押してってください。(ただし、合計数が22以上になるとその時点で負けになり、ゲーム終了です)勝負する時は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]
ロボットの札
[1～9]
プレイヤーの札



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

29 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

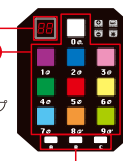
- ①ゲームスタートすると、プレイボタンの1が点滅し、LED画面に10の表示が出ます。
- ②計測したい時間を10秒、20秒、30秒の3つから選びます。
- ③10秒ならそのまま、20秒なら2のボタン、30秒なら3のボタンを押します。
- ④それぞれの目標タイムがLED画面に表示されたら、0のボタンでゲームスタートします。0のボタンを押すと、3、2、1とカウントダウンがされ、その後、計測が始まります。目標タイムになったと思ったら再度0のボタンを押してください。
- ⑤計測した時間が表示され、ファンファーレが鳴ります。時間はLED画面に秒数、ボタンの点灯が小数点以下2桁の秒数です。たとえばLED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目指して挑戦してください。

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

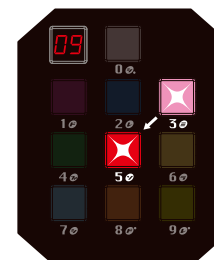
[0]
スタート・ストップ
[1]10秒
[2]20秒
[3]30秒
[4～9]
使用しません



A・B・Cボタン

使用しません

【例】



この場合、
9秒35となります。

30 猫とネズミ

プレイ人数 1人 推理力

ゲーム内容

あなたは猫になり、逃げるネズミを捕まえます。ネコが1歩動くと、ネズミも1歩動きます。同じ場所(ボタン)に動くと猫がネズミを捕まえたことになります。できるだけ少ない手数で捕まえるゲームです。

遊び方

- ①ゲームスタートするとネズミは0のプレイボタンの所にいます。(点滅しています) 猫であるプレイヤーは7または9のボタンの所にいます。(点灯しています)
- ②猫もネズミもタテかヨコに1歩ずつしか動けません。(ナメには動けません) まずは今点灯しているボタンのタテかヨコのボタンを押してください。そのボタンが点灯し、猫はそこに動いたことになります。

【例】



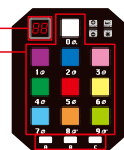
- ③同時にネズミも1歩動いています。このようにしてネズミに近づき、ネズミが動くボタンに猫も動いたら、ネズミを捕まえたことになり、ゲームクリアです。
 - ④クリアするとファンファーレが鳴り、点数(何回で捕まえたか)がLED画面に表示されます。
- ※50回までチャレンジできます。

LED画面

[ゲーム中] 動いた回数
[終了後] 捕まえるまでの回数

プレイボタン

[0~9]
猫(点灯)と
ネズミ(点滅)の
いる場所



A・B・Cボタン

使用しませ

31 ピコピコモグラをやっつけろ

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

次々と光るプレイボタンをすばやく押していくモグラたたきゲームです。後半はモグラの出現スピードもアップしていきます。出現する50匹のうち、何匹やっつけられることができるでしょうか?

遊び方

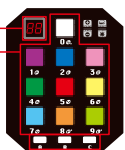
- ①ゲームスタートすると、1~9のプレイボタンがランダムに1ヶ所ずつ、光っては消えていきます。(この光がモグラです)
- ②プレイヤーは点灯したボタンを、光っている間にすばやく押してください。
- ③タイミング良くモグラをやっつけるとピコ音が鳴ります。
- ④後半になると、警告音と共に、モグラの出現スピードがアップしていきます。
- ⑤50匹全てのモグラの出現が終わると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、たたいたモグラの数がLED画面に表示されます。

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

[1~9]
モグラ出現



A・B・Cボタン

使用しませ

32 帰ってきたピコピコモグラ

プレイ人数 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上級編です。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、何匹やっつけられることができるでしょうか?

遊び方

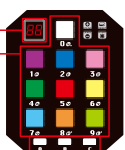
- ①ゲームスタートすると、0~9のプレイボタンがランダムに1ヶ所ずつ、光っては消えていきます。(この光がモグラです)
- ②プレイヤーは点灯したボタンを、光っている間にすばやく押してください。
- ③タイミング良くモグラをやっつけるとピコ音が鳴ります。
- ④後半になると、警告音と共に、モグラの出現スピードがアップしていきます。
- ⑤最後にはモグラの大群が出現します。99匹全てのモグラの出現が終わると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、たたいたモグラの数がLED画面に表示されます。

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

33 すばやく数字を押せ

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

LED画面に表示される数字を、すばやく押していくゲームです。制限時間60秒以内にいくつ正解することができるでしょうか？

遊び方

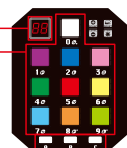
- ①ゲームスタートすると、LED画面に2桁の数字が表示されます。その数字をすばやく10の位→1の位の順にプレイボタンを押してください。正解すると正解音が鳴り、不正解または、すばやく押せないで不正解音が鳴ります。
- ②次々と問題が出題されるので、そのボタンを押していきます。60秒間でゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、点数がLED画面に表示されます。

LED画面

[ゲーム中] 問題表示
[終了後] 得点

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

34 連打にトライ

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

10秒間でプレイボタンを何回連打できるか挑戦するゲームです。

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つが点灯します。
- ②そのボタンをひたすら連打してください。制限時間は10秒間です。ボタンを押したらカウントが始まります。残り時間はLED画面に表示され、1秒たつごとに減っていきます。
- ③数字が0になると爆発音が鳴り、連打できた回数がLED画面とボタンの点滅で表示されます。ボタンの点滅は100の位、LED画面は10と1の位を表しています。

【例】

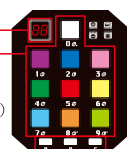
65回の場合 0 65 105回の場合 1 05

LED画面

[ゲーム中] 残り時間
[終了後] 回数表示

プレイボタン

[ゲーム中]
連打ボタン(点灯)
[終了後]
回数表示



A・B・Cボタン

使用しません

35 飛ばせホームラン

プレイ人数 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音

「ヒット」

⇒打球が1~3のボタンまで届きピコ音

「ミス」

⇒ブー音

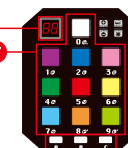
- ④1球ごとにLED画面に表示される数字が増えていきます。10球終わるとゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面に打ったホームランの数が表示されます。

LED画面

[ゲーム中] 現在の打球数
[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

36 がんばれゴールキーパー

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

敵のシュートをゴール手前でキャッチするゲームです。シュートは30発です。いくつキャッチすることができるでしょうか？

遊び方

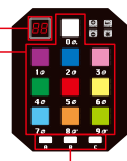
- ①ゲームスタートすると、敵チームの選手が3人、上段ヨコ1列(1・2・3のプレイボタン)でパスを回しています。1・2・3からランダムにシュートを打ってきます。
- ②プレイヤーはゴールキーパーとして、下段ヨコ1列(7・8・9のプレイボタン)のどれかが点灯したら、タイミング良くそのボタンを押して、ボールをキャッチしてください。
- ③30発のシュートが終わると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、得点(キャッチした数)がLED画面に表示されます。

LED画面

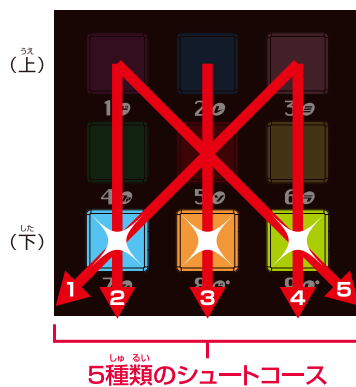
[ゲーム中] キャッチした数
[終了後] 得点

プレイボタン

[1~9]
シュートボール
[7~9]
ボールキャッチ



A・B・Cボタン
使用しません



37 2人で大相撲

プレイ人数 2人 瞬発力

ゲーム内容

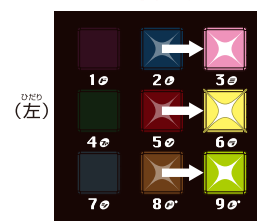
1~9のプレイボタンを大相撲の土俵に見立てて、押し合い相撲を行います。たくさん連打して、相手を押した側の勝ちです。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、2・5・8のプレイボタンが点灯します。
- ②2人のプレイヤーは左と右に分かれます。左側は4のボタンを、右側は6のボタンを連打してください。たくさんたたいた側が相手を押していることになり、2・5・8のボタンの列が負けている側に移動します。つまり、4のボタンをたたいている側が強ければ3・6・9のボタンに、6のボタンをたたいている側が強ければ1・4・7のボタンに移動します。

【例】

4が強い場合



3・6・9に移動。

6が強い場合



1・4・7に移動。

- ③時間になった時、優勢なプレイヤーの勝ちです。効果音が鳴り、LED画面に勝利したプレイヤーの番号が表示されます。(4のボタン側が「1」、6のボタン側が「2」の表示)

38 100メートルダッシュ

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

指定された2つのプレイボタンを交互に押し、100メートル走るゲームです。タイムは秒数で小数点2桁まで計測されます。良いタイムを目指してください。

遊び方

- ①ゲームスタートすると、7と9のプレイボタンが交互に光るので、光っているタイミングで押してください。1回押すと、1メートル進み、今進んでいる距離がLED画面に表示されます。
- ②1～49メートルまでは7と9のボタン、50～79メートルは4と6のボタン、80～99メートルは1と3のボタン、最後の100メートルは0のボタンを押してゴールです。押すボタンが変わるタイミングに気を付けて、走ってください。押し間違えると転び、少しの時間、反応が無くなり、タイムロスになります。
- ③100メートル走ってゴールすると、ゲーム終了です。走った時間(タイム)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「12」、ボタンが3→5の点灯であれば、12秒35の時間で走ったということになります。

【例】



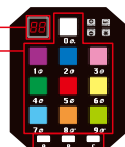
この場合、タイムは
12秒35となります。

LED画面

[ゲーム中]現在の走行距離
[終了後]タイム(秒数)

プレイボタン

[0]
100mゴール
[1と3]
80～99m走行
[4と6]
50～79m走行
[7と9]
1～49m走行



A・B・Cボタン
使用しません

39 光を消すな

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

プレイボタンを連打して全部点灯させます。その後、その光を1ヶ所も消すことなく連打して光らせておくゲームです。

遊び方

- ①まず、消灯している0～9のプレイボタン全部を連打で点灯させます。その後、点灯させたボタンが点滅していくので、消灯しないように連打を続けていきます。
- ②0～9のボタン全部が点灯すると効果音が2回連続して鳴り、その時点からLED画面で時間計測がスタートします。点灯(点滅もOK)を何秒間持続できるか、連打の持久勝負です。
- ③時間計測スタートの後、どれか1ヶ所のボタンが消灯した時点でゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、LED画面にタイム(持続した時間)が表示されます。

ゲームのヒント

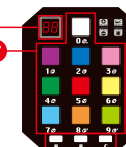
- ※消灯しているボタンは、**連打(4～6回)で点滅に変わります。**
- ※点滅しているボタンは、**連打(7～9回)で点灯に変わります。**
- ※点灯しているボタンは、**数秒間たつと点滅に戻ります。**
- ※点滅しているボタンは、**数秒間たつと消灯に戻ります。**

LED画面

[ゲーム中]秒数表示
[終了後]得点(秒数)

プレイボタン

[0～9]
連打ボタン



A・B・Cボタン
使用しません

40 がんばれ消防士

プレイ人数 1人 瞬発力

ゲーム内容

点灯中のプレイボタンを連打して、光(火)を消していく消火ゲームです。連打すると、光はだんだん消えていきます。完全に消火するまで、何秒間かかるでしょう？

遊び方

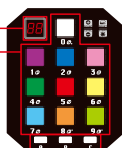
- ①0～9のプレイボタンを「町」、点灯・点滅の光は「火災」と呼ぶことにします。
プレイヤーは消防士として、町の火災を全て消火させなくてはなりません。
- ②ゲームスタートすると、ランダムに6ヶ所の火災が発生して、警告音が鳴り響く中、ゲームが始まります。点灯・点滅しているボタンを連打して、全部のボタンを消灯させてください。
- ③火災は1ヶ所あたり、6～9回の連打で消火することができます。時間が進むと、火災は町中に広がっていきますので注意してください。
- ④全ての火災を消火するか、全てのボタンが点灯・点滅してしまうとゲーム終了です。
全ての火災を消火した場合は、ファンファーレが鳴り、LED画面に消火タイム(秒数)が表示されます。

LED画面

[ゲーム中]経過時間
[終了後]消火時間(消火した場合)

プレイボタン

[0～9]
火災&消火ボタン



A・B・Cボタン

使用しません

41 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の位の数字を押してください。(ゲーム番号の42～46も同様です)

【例】

$$2 + 5 = 7$$

$$8 + 5 = 13$$

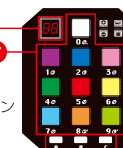
- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。
※1問につき、解答のチャンスは1回です。間違えても、再度入力し直すことはできません。
※間違えると、ペナルティとして、次の問題が出るまで少し時間がかかります。

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

42 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】 $8 - 5 = 3$

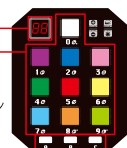
- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

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

44 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】 $8 \div 2 = 4$

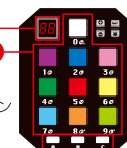
- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

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&解答ボタン



A・B・Cボタン
使用しません

43 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】 $35 \times 3 = 105$

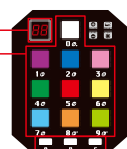
- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

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

45 数式にチャレンジ

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、100から引いてください。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。
- ②100から、LED画面に表示されている数字を引いて、解答となる数字のボタンを押してください。

【例】 $100 - 65 = 35$

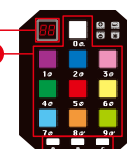
- ③正しければ正解音、間違えると不正解音が鳴り、次の問題が出題されます。60秒間でゲーム終了です。
ファンファーレが鳴り、LED画面に正解数が表示されます。

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

46 もっと数式にチャレンジ

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全ての数字を、引いてください。問題は全部で30問です。

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全て引いて、解答となる数字のボタンを押してください。

【例】 $10 - 5 = 3 = 2$

- 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。30問出題されるとゲーム終了です。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。

ゲームのヒント

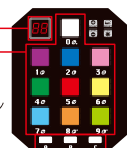
LED画面の数字は1～10問目が「10」、11～20問目が「20」、21～30問目が「30」になります。

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

47 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

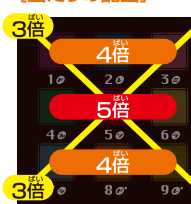
【賭け方】(スロット回転前)

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】

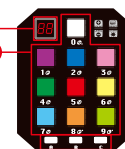
プレイヤーの手持ちのコインが0枚になるか、99枚になると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、手持ちのコイン数がLED画面に表示されます。

LED画面

[ゲーム中]
賭けているコイン枚数(点滅表示)&
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

48 Let's ルーレット

プレイ人数 1人 運だめし

ゲーム内容

手持ちのコインを賭けて、ルーレットに挑戦しましょう。見事に当たったら、手持ちのコインが増えていきます。10枚のコインを99枚に増やすことができますでしょうか？

遊び方

【賭け方】(ルーレット回転前)

1～9のプレイボタンを押すと、そのボタンが点滅します。点滅しているボタンを押すと、そのボタンにコインを賭けたことになり、押した回数だけLED画面の数字が増えていきます。その数字が、今そのボタンに賭けている枚数です。コインが残っている限り、何枚でも、何ヶ所にもでも賭けられます。

「手持ちの残りコイン枚数」→Aボタン、「今賭けているコインの合計枚数」→Bボタンで見ることができます。

Cボタンを押すと、賭けているコインが全てリセットされます。もうこれで良いと思ったら0のボタンを押してください。ルーレットが回転を始めます。

【ルーレット回転後】

しばらくするとルーレットが止まり、数字が決定されます。当たった場合は正解音、はずれた場合は不正解音が鳴り、現在の手持ちのコインの枚数があらためてLED画面に表示されます。

当たった場合は、賭けているコインの枚数×9倍が戻ってきます。

コインが残っている場合は、またコインを賭けて、ルーレットをしてください。

【ゲーム終了】

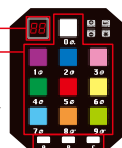
プレイヤーの手持ちのコインが0枚になるか、99枚になると、ゲーム終了です。ファンファーレが鳴り、手持ちのコイン数がLED画面に表示されます。

LED画面

コインの枚数表示

プレイボタン

[0] ルーレットスタート
[1～9] コインを賭ける&ルーレットの数字



A・B・Cボタン

[A] 手持ちの残りコイン枚数
[B] 今賭けているコインの合計枚数
[C] 賭けているコインのリセット

49 今日のラッキー占い

プレイ人数 1人 運だめし

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)

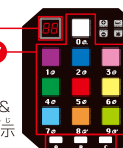
終了後はA・B・Cそれぞれのボタンを押すと、何度でも結果を見ることができます。

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&
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

50 バクダンを踏むな

プレイ人数 1人以上 運だめし

ゲーム内容

どこか1ヶ所のボタンにバクダンが隠されています。バクダンを踏まないようにするゲームです。

遊び方

①ゲームスタートすると、0～9のプレイボタンが点灯します。この中のどれかのボタンにバクダンが隠されています。安全だと思つたボタンを押してください。

②バクダンが無ければ、ピコ音が鳴り、消灯します。バクダンがあったら、10秒以内にボタンを押さないと爆発音がしてゲーム終了です。

ゲームのヒント

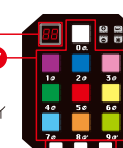
1人で遊んでも楽しめますが、数人でプレイすると、いっそう楽しめます。数人で遊ぶ時は、順番にプレイボタンを押していき、「バクダンのセットされたボタンを押してしまった人はバツゲーム」というようなルールを加えると盛り上がります。

LED画面

[ゲーム中] 押したボタンの数
[終了後] 得点(押せたボタンの数)

プレイボタン

[0～9]
バクダン&トライ



A・B・Cボタン

使用しません