

この度は、弊社製品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。ご使用の前に、この説明書を必ずお読みください。読み終わった後は、大切に保管してください(保護者の方とお読みください)。

警告(けいこく)

●本製品は、誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

注意(ちゅうい)

- 製品又は本体、サウンドスコアボードの溝や可動部分には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。
- 踏みつけたり、ぶつけたり、ふりまわすなどの乱暴な遊びはしないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、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。
- ゲーム中は顔を画面に近づけないでください。ボールが飛び回り、ケガをする恐れがあります。
- シールを貼った後のクズは捨ててください。
- 透明袋は包装材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- 透明袋を破損から破損した状態を維持しないでください。変形する恐れがあります。(電池を誤使用すると発熱・破裂・漏洩の恐れがあります。下記に注意してください。)
- 二次電池(充電電池)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、電池を外してください。
- 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、電池からもれた液が目にいったときは、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひびや顔に付いたときは水で洗ってください。
- 廃棄するときは、自治体の廃棄処理の指示に従ってください。

電池の入れ方

※保護者の方といっしょに行ってください。

※アルカリ電池をご使用ください。

- ①プラスドライバーを使って、サウンドスコアボード裏面にあるネジを外し、電池カバーを開けます。
- ②電池の+-(プラスマイナス)の向きに注意して、単4形(LR03)アルカリ電池2本(別売り)をマイナス側からセットしてください。
- ③セットした後は電池カバーをしっかりとネジで止めてください。
- ④電源が「OFF」になっていることを確認して両チームのスコアを「0」にしてください。

サウンドスコアボードの使い方

電源スイッチを「ON」にしてスコアダイヤルを矢印の方向に回すと、「ゴール」のボイス音が鳴り、スコアがカウントされます。

※スコアダイヤルを逆方向に回しても、音は鳴りますが、スコアを減らす時は電源を切ってから行ってください。

電池残量が少なくなると

音が弱くなる、音が出ないなどの症状が出る場合があります。このような場合は全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。

使用上の注意

- 積層のない平らな所に置いて遊んでください。
- 本体画面を強い物などで傷つけたり、強くたたいたり、押し付けたりしないでください。
- 故障・故障・変形などの原因となりますので、人形、グリップ、ボール、ゴールネット、サウンドスコアボード、スタジアムスタンドには無理な力を加えないでください。また、グリップを曲げたり、強く引っ張ったりしないでください。
- 落としたり、倒すなど、強い衝撃や無理な力を加えないでください。
- 分解、改造は行わないでください。
- 人形やグリップに、必要以上の力を加えても故障に繋がらないでください。
- 付属のボール以外は使用しないでください。
- 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。

シールの貼り方

- ①スタジアムシールの「シールA」と「シールB」を本体とスタジアムスタンドに貼ります。「シールA」は本体フチの平らな部分などに、「シールB」はスタジアムスタンドのゴール裏部分に好きなシールを選んで、左下の図やパッケージの写真を参考にきれいに貼ってください。
- ②カスタムシールは下図のように人形とボールに貼ってください。

フィールドプレイヤー人形



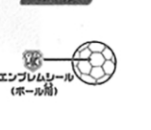
エンブレムシール(選手入部用)

ゴールキーパー人形



エンブレムシール(選手入部用)

ボール



エンブレムシール(ボール用)

セット内容

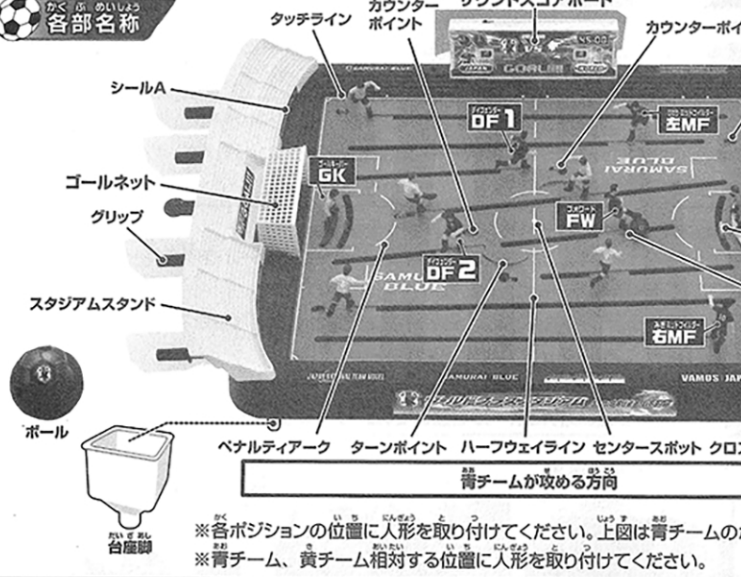
※製品と写真は一部異なる場合があります。

●スタジアム本体.....1個	●サウンドスコアボード.....1個
●ボール.....2個	●スタジアムスタンド.....2個
●フィールドプレイヤー人形(青・黄各5個).....10個	●台座脚.....4個
●ゴールキーパー人形(グレー・ピンク各1個).....2個	●カスタムシール、スタジアム用シール.....各1枚
●ゴールネット.....2個	●取扱説明書(本書).....1枚

組み立て方と調整の仕方

- ①スタジアム本体に台座脚を取り付けます。
- ②ゴールネットを本体両側のゴール裏所に取り付けます。
- ③スタジアムスタンドを本体の穴に合わせてさし込みます。
- ④各フィールドプレイヤー人形とゴールキーパー人形を各番号の図を見て指定の位置に取り付けます(左下の「プレイヤー人形のセットの仕方」もご覧ください)。
- ⑤サウンドスコアボードを本体に取り付け、電源を「ON」にします。
- ⑥ボールをセンタースポットに置いたら準備完了です!

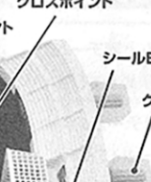
各部名称



タッチライン、カウンターポイント、サウンドスコアボード、クロスポイント、シールA、グリップ、ゴールネット、グリップ、スタジアムスタンド、ボール、ペナルティアーク、ターンポイント、ハーフウェイライン、センタースポット、クロスポイント、ゴールライン、青チームが攻める方向

プレイヤー人形のセットの仕方

フィールドプレイヤー人形とゴールキーパー人形の足裏の穴には向きがあります。穴の向きに注意して人形シャフトをさし込んでください。さし込みづらい場合は、人形の向きを変えてみてください。



人形シャフト、足の裏側

DF1



DF2



FW



MF



MF



GK



プレイヤー人形のセットの仕方

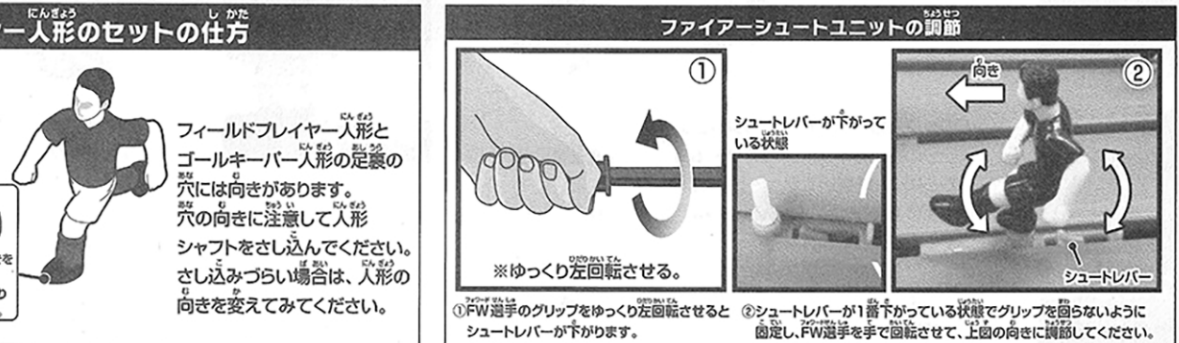
フィールドプレイヤー人形とゴールキーパー人形の足裏の穴には向きがあります。穴の向きに注意して人形シャフトをさし込んでください。さし込みづらい場合は、人形の向きを変えてみてください。



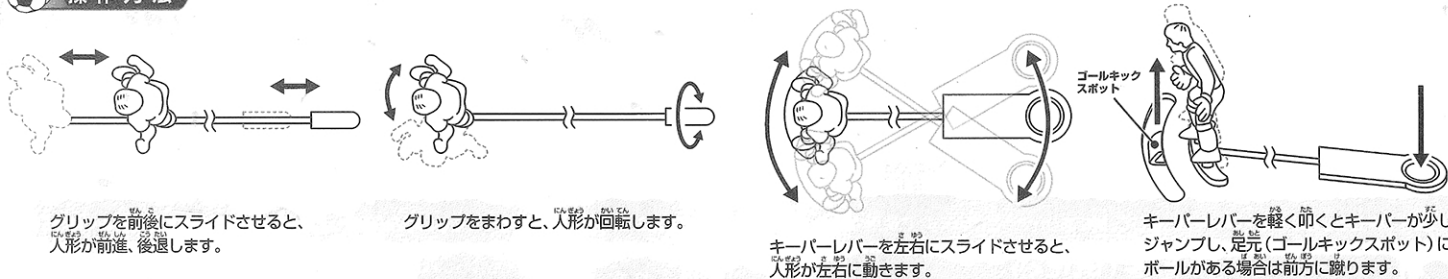
人形シャフト、足の裏側

ファイアースhootユニットの調節

- ①FW選手のグリップをゆっくり左回転させるとシュートレバーが下がります。
- ②シュートレバーが下がっている状態でグリップを回らないように固定し、FW選手を手で回転させて、上図の向きに調節してください。



シュートレバー



グリップを前後にスライドさせると、人形が前進、後退します。

グリップをまわすと、人形が回転します。

キーパーレバーを左右にスライドさせると、人形が左右に動きます。

キーパーレバーを軽く叩くとキーパーが少しジャンプし、足元(ゴールキックスポット)にボールがある場合は前方に蹴ります。

ドリブル

ボールが人形の足元にある状態でグリップを前後に操作します。ボールが足元から離れそうになった場合は、グリップで半周ほど回転させてボールをキープします。

パス

ボールをキープしている状態でパスを出したい方向に人形が向くようグリップを回転させると、その方向にパスを出します。

シュート

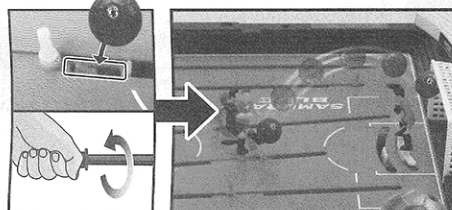
ボールが転がってくるタイミングにあわせて、勢よくグリップを前にスライドさせると、人形がボールに当たりシュートを打ちます。

特殊な操作

ファイアーシュート

FWの前方位置だけにある特殊なユニットを使って、ボールが宙を浮いてGKの頭上をねらう必殺の「ファイアーシュート」を打てます。タイミングよく打てばGKも防げない強力なシュートですが、ボールが足元から離れたら、GKに近づき過ぎると外れることもあります。

ファイアーシュートの打ち方

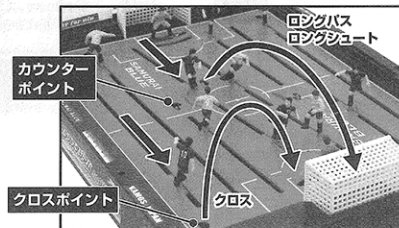


シュートレバーが下がっている状態で、FW選手の足元にボールがある時、グリップを左に回転させると、ボールが前方に跳ね上がります。

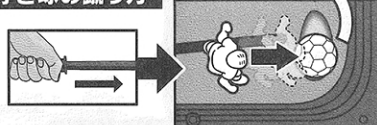


浮き球機能

「クロスポイント」や「カウンターポイント」にボールがある時は、簡単な動作で浮き球のボールをけることができます。クロスでFWに合わせたり、ロングシュートをねらって、ゴールチャンスを増やしましょう。



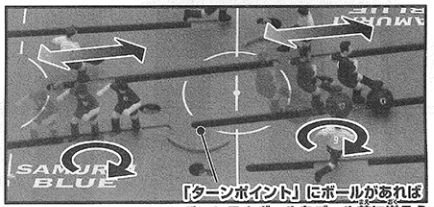
浮き球の蹴り方



各ポイントにボールが静止している時に、各人形を前向きにしたままグリップを回転させずに軽く突き当てると、ボールはFW側に飛んでいきます。※あまり強い力で突き当てないでください。

ダブルジョイント

1回のグリップ動作で2人の選手を動かすことができる機能です。ダブルジョイント部分は前線の味方とのパスのやり取りがしやすいになっています。



FW選手人形はボールを前方に送る「ターンテクニック」ができます。ダブルジョイントの間にある「ターンポイント」にボールがある時、FW選手人形を後ろまで下げて、グリップを右に回転させるとFW選手がボールを足で蹴りだしてボールを前方に送り出します。自らチャンスメイクをしてゴールをねらいましょう!

公式ルール(あそび方)

※スポーツマンらしいフェアなプレーを心がけましょう。

試合開始

ゲーム(試合)は1対1の2人対戦を行います。青チームと黄チームどちらかを選びます。試合時間は、前後半なしの5分間です。センタースポット(盤面中央)にボールをセットします。じゃんけんなどでどちらが先に蹴るか決めます。「キックオフ」の合図とともに、FW人形でボールを蹴り出して試合開始です。

得点

ボールが相手ゴールに入った場合、1得点となり、自チームの得点をサウンドスコアボードにカウントします。ゴールライン上にボールがかかっているうちはゴールと認められません。自分の操作により自チームのゴールに入ってしまった場合をオウンゴールと呼び、相手チームに1得点のカウントされます。どちらかのチームの得点後は、ボールをセンタースポットに戻し得点されたチームのキックオフにより再開されます。

アウトオブプレー

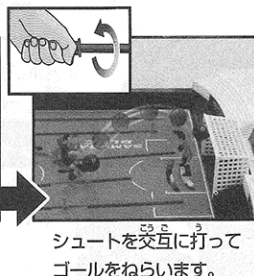
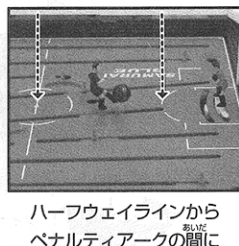
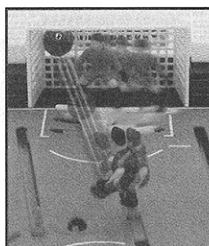
- スローイン……ボールがタッチラインを越えて外に出た場合、スローインとなります。ボールを出さなかったチームがボールを手にとって、出た位置に一番近いタッチラインの外側からボールを投げ入れて再開します。
- ゴールキック……自チームの人形に当たってボールが相手のゴールラインを越えて外に出た場合、相手側のゴールキックとなります。ボールを「ゴールキックスポット」にセットして、キーパーレバーを操作してゴールキックで再開します。
- コーナーキック……自チームの人形に当たってボールが自陣のゴールラインを越えて外に出た場合、相手側にコーナーキックが与えられます。コーナーキックをする人から見て右側の「クロスポイント」(ゴールから遠い方)にボールを置いて、コーナーキックで再開します。

ゲームの勝敗

試合時間が経過した時点で試合終了です。その時点で得点の多いチームが勝ちとなります。

●PK戦……同点の場合、PK戦で決着をつけます。

- ①FWとGKだけ残り、他のプレイヤー人形は全て取り外します。
- ②ボールをFWが通る溝の上の任意の場所(ハーフウェイラインからペナルティアークの間に)にセットします。
- ③シュートレバーを下げてボールをFWの足元にセットします。ボールを置いた場所から動かさず、グリップを左回転させファイアーシュートでゴールをねらうか、そのままグリップを押し込んでグラウンダーのシュートでゴールをねらいます。
- ④自分の番が終わったら、相手チームは一度FWを前後に動かしてからボールを置いてシュートをします。
- ⑤交互に5本ずつシュートをして相手より多くのゴールを決めたチームが勝ちです。
- ⑥それでも決着がつかない場合は、追加で1本ずつ交互にPKを行います。一方が決めて、一方が決まらなかった場合、その時点で勝敗が決まります。



ハーフウェイラインからペナルティアークの間にセットします。

シュートを交互に打ってゴールをねらいます。

一お客様へ

この度は、弊社製品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。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お客様がご指摘された点がありましたら右記(電話受付時間)内へお問い合わせください。ご迷惑をおかけします。

〒300-4193

茨城県土浦市藤沢3647-5
(株)エポック社お客様サービスセンター
TEL.029-862-5789

(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけ下さい)
10時～18時(祝日および弊社祭日を除く)
までご連絡ください。

株式会社エポック社
東京都台東区駒形2-2-2

MADE IN CHINA

© EPOCH