

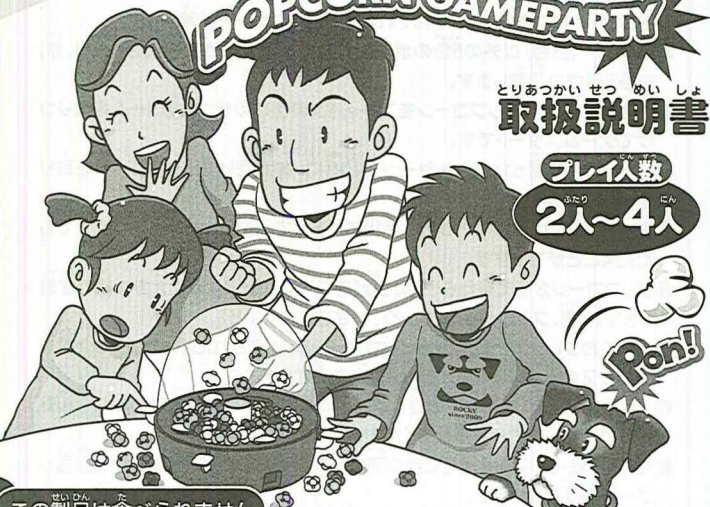
ポップコーンゲームパーティー

POPCORN GAME PARTY

取扱説明書

プレイ人数

2人~4人



この製品は食べられません

対象年齢3才以上 乾電池は使用しません。 NO BATTERIES REQUIRED.

発売元 EPOCH 株式会社 エポック社 東京都台東区駒形2-2-2

—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異なる製品がございますが、ご了承くださいます。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら右記までご連絡ください。

〒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。)
【電話受付時間】月~金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)
10時~12時、13時~17時

©2012 EPOCH CO., LTD.

注意(ちゅうい)

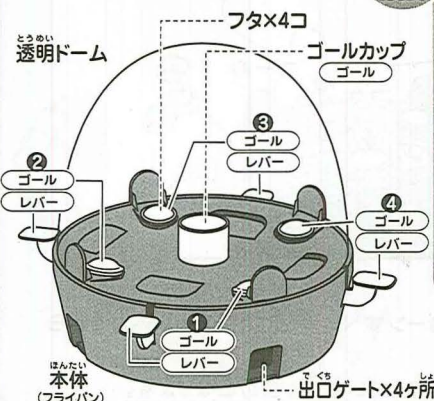
保護者の方へ 必ずお読み下さい。

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲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。
- ポップコーンは食べ物ではありません。口の中には絶対に入れないでください。窒息の危険があります。
- 透明ドームを外している時にレバーを操作しないでください。ポップコーンが飛び、危険です。
- 本体にはポップコーン以外のものを入れて遊ばないでください。
- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、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。

使用上の注意

- 破損・故障・変形などの原因となりますので、本体、透明ドーム、レバーには無理な力を加えないでください。
- 傾斜の無い平らな所に置いて遊んでください。
- 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。

セット内容



75個 TSUBU

POPCORN Menu

- 塩バター X25コ (予備X5コ)
- クリームソーダ X10コ
- ストロベリー X10コ
- カレー X10コ
- 濃厚わさび X10コ
- 濃厚とうがらし X10コ

- カラーピンゴカード×4枚
- 取扱説明書(本書)

GAMES 1

ポップコーンパニックゲーム

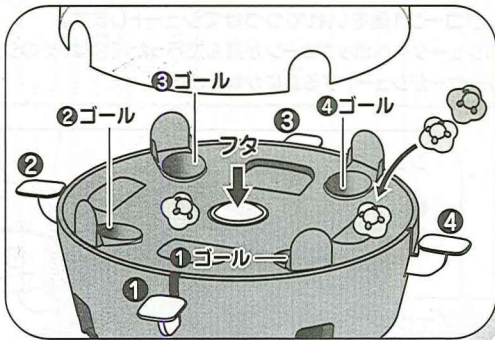
プレイ人数 4人

自分のゲートからでてきたポップコーンの数を競います。でてきたポップコーンを逃さずキャッチしてね。となりへ転がったポップコーンは取られちゃうよ!

- フライパンの外側にある4つのゴールはフタをはずし、中央のゴールはフタをします。
- 75個すべてのポップコーンをフライパンの上にのせ、透明ドームを取りつけて準備完了。
- プレイヤーは①~④のどのレバーを操作するか決め、その右となりのゴールが自分の得点となります。

※このゲームではゴールカップは使いません。

- 「ヨーイ、スタート!」のかけ声で一斉にレバーをたたき始めます。



【勝敗】

フライパンの上のポップコーンすべてが出口ゲートから外にでたらゲーム終了です。

最後に4人の中で一番多くポップコーンを持っていた人が勝ちとなります。

GAMES 2

激辛!ポップコーンパニックゲーム

プレイ人数 4人

ゲームが終了したときに激辛ポップコーンをもっているとポップコーンを取り上げられちゃうよ!

- フライパンの外側にある4つのゴールはフタをはずし、中央のゴールはフタをします。
- わさび味、とうがらし味 各3個、その他55個のポップコーン(61個)をフライパンの上にのせ、透明ドームを取りつけて準備完了。(本体の組み立て方はGAMES1と同じです)
- プレイヤーは①~④のどのレバーを操作するか決めます。
- 「ヨーイ、スタート!」のかけ声で一斉にレバーをたたき始めます。

【例】ゲーム終了後に持っているポップコーン

		結果
とうがらし	1個	1コ
わさび	4個	4コ
とうがらし	6個	6コ

【勝敗】

フライパンの上のポップコーンすべてが出口ゲートから外にでたらゲーム終了です。最後に4人の中で一番多くポップコーンを持っていた人が勝ちとなります。ただし「とうがらし味」と「わさび味」の激辛ポップコーンを持っている人はフライパンにポップコーンをもどさなければいけません。

★とうがらし味1個につき、激辛以外のポップコーンを5個もどします。

★わさび味1個につき、激辛以外のポップコーンを2個もどします。

※手元に激辛ポップコーンしかない場合は、もどす必要はありません。



バトルポップヨーシゲーム

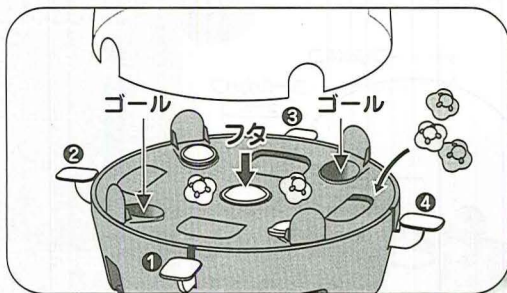
プレイ人数 2人

2人でレバーを2本ずつ使います

2本のレバーを操作して、たくさんのポップコーンを相手のゴールへおくりこむゲームです。

負けると食いしん坊に認定されちゃうぞ!?

- レバー①②の間にあるゴール、レバー③④の間にあるゴールのフタを外し、中央のゴールはフタします。
- 75個すべてのポップコーンをフライパンの上にのせ、透明ドームを取りつけます。
- プレイヤーはレバー①②、レバー③④どちらを操作するか決めます。
- 「ヨーイ、スタート!」のかけ声で一斉にレバーをたたき始めます。



【勝敗】

フライパンの上のポップコーンすべてが出口ゲートから外にでたらゲーム終了です。

たくさんのポップコーンを持っていた人が負けとなります。



ポップヨーシカラー-BINGO

プレイ人数 2人~4人

5色のポップコーンと専用のビンゴカードでたのしめる、5×5マスの色を使ったビンゴです! 数字をつかわないので、小さなお友だちとも一緒にあそべます。

- フライパンの中央にゴールカップを取りつけ、フライパンの外側にある4つの出口ゲートにフタをして、それぞれ好きなビンゴカードを選びます。
- 塩バター(白色)以外の5色のポップコーン(水色、ピンク、黄色、きみどり、赤)を各5個ずつ用意します。
- 用意した25個のポップコーンをフライパンの上にのせ、透明ドームを取りつけてゲームスタートです。
- じゃんけんで勝ったプレイヤーから順番に、時計回りでポップコーンを取り出す係を担当します。
- 取り出す係はポップコーンが1個出てくるまで、好きなレバーをいくつでもたたくことができます。
- ポップコーンが出てきたら、その色が他の人にわかるように大きな声で宣言します。(例、ストロベリー、ピンク、わさび、黄色など)
- すべてのプレイヤーは自分のビンゴカードの、宣言されたポップコーンと同じ色のマスのうち好きなところ1つに穴をあけられます。
- プレイヤーはビンゴカードの縦・横・なめのどこかの列で、穴が4つならんだ時点で「リーチ!」と宣言してください。
- その後、縦・横・なめのどこかの列で、穴が5つならべば「ビンゴ!」と宣言しゲーム終了となります。
- もしも、ポップコーンが同時に2個以上出てきたときは、出てきた順番通りに1色ずつ宣言し、1色ずつ穴をあけてください。
- ビンゴカードを確認し、誰もビンゴがそろっていないときは、ポップコーンを取り出す係を交代しゲームを続けます。

【勝敗】

一番はやくビンゴをそろえた人が勝ちとなります。



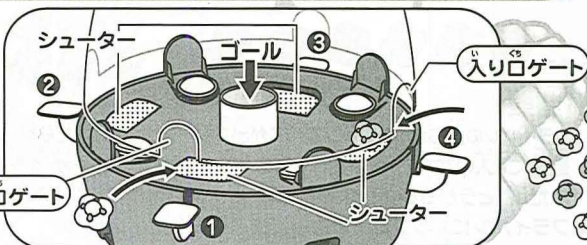
ポップヨーシVSシュートゲーム

プレイ人数 2人

2人でレバーを2本ずつ使います

自分のシューターにポップコーンがきたらシュート! シュートが決まればつづけて、自分のポップコーンをどんどんシュートできる対戦ゲームです。

- フライパンの中央のゴールにゴールカップを取りつけ、フライパンの外側にある4つのゴールは、すべてフタをします。
- 透明ドームは、入口ゲートがレバーの上にくるように取りつけ、プレイヤーはレバー①②、③④どちらを操作するか決めます。
- それぞれ好きな色を選び、その色のポップコーンを6個ずつ用意し、準備完了。
- じゃんけんなどで先攻を決め、先攻プレイヤーのレバーの上の穴からポップコーン1個をいれ、ゲームスタートです。
- ゴールカップにシュートが決まれば、シュートを決めたレバーの上の穴から手持ちのポップコーン1個をいれてつづけてシュートします。
- 相手のシューターへポップコーンが飛んで行った場合は、相手プレイヤーがシュートする番にかかります。



【勝敗】

先に手持ちのポップコーンすべてをドームの中に入れた人が勝ちとなります。

※手持ち最後のポップコーンは、シュートが決まらなくてもいいです。

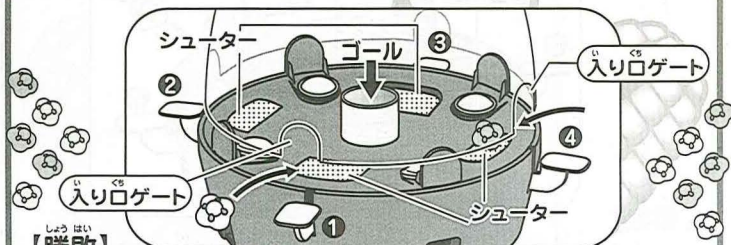


ポップヨーシシュートゲームMAX

プレイ人数 4人

4人で対戦するシュートゲームです。自分のシュートチャンスを逃さずに、連続シュートを決めることが勝負のカギです!

- フライパンの中央のゴールにゴールカップを取りつけ、フライパンの外側にある4つのゴールは、すべてフタをします。
- 透明ドームは、入口ゲートがレバーの上にくるように取りつけ、それぞれ①~④どのレバーを操作するか決めます。
- それぞれ好きな色を選び、その色のポップコーンを6個ずつ用意し、準備完了。
- じゃんけんで勝ったプレイヤーがレバーの上の穴からポップコーン1個をいれ、ゲームスタートです。
- シュートが決まれば、シュートを決めたレバーの上の穴から手持ちのポップコーン1個をいれてつづけてシュートします。
- 他のシューターへポップコーンが飛んで行った場合は、そのシューターのプレイヤーがシュートする番にかかります。



【勝敗】

先に手持ちのポップコーンすべてをドームの中に入れた人が勝ちです。

※手持ち最後のポップコーンは、シュートが決まらなくてもいいです。