

警告 (けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 小部品があります。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。
- 付属のボール以外のものをシューターで打たないでください。

注意 (ちゅうい)

- 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。
- 本体やシューター、スコアボードのすき間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、たたいたり、落とすなど乱暴な取り扱いはいしないでください。
- ゲーム中は顔を盤面に近づけないでください。ボールが思わぬ方向へ飛び、ケガをする恐れがあります。
- 遊んだ後は、床などに放置せずに、3才未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

— お客様へ —

弊社は、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、お買い上げ時期により同一製品であっても多少異なる場合がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下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**
【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く) 10時～12時、13時～17時 (電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)

プレイ人数 2人

電池は使用しません。



使用上の注意

- 破損、故障、変形の原因になりますので、本体、シューター、スコアボード、ラケット、ボール、人形などには無理な力を加えないでください。
- 本体を落とすなどの強い衝撃を与えたり、各部に無理な力を加えないでください。
- 本体盤面に硬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。
- 分解、改造は行わないでください。
- 傾斜の無い平らな場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。
- 本体を持ち運ぶときは、必ず本体の下側を持ってください。
- 製品や付属品は、使用目的以外の事には使用しないでください。

※製品と写真は、一部異なる場合があります。

© Nintendo
© EPOCH

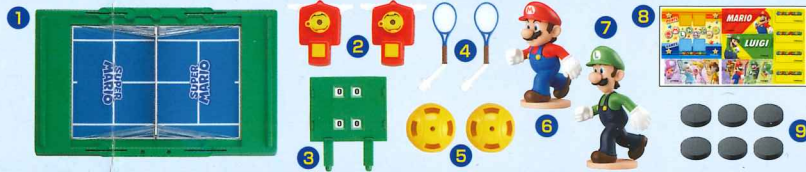
発売元

EPOCH

株式会社 **エポック社**
東京都台東区駒形2-2-2

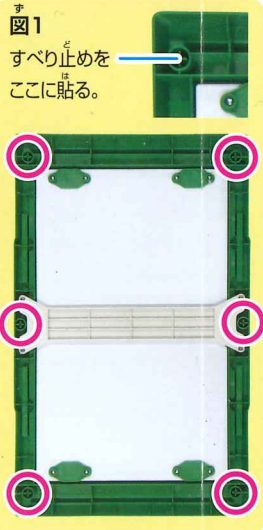
セット内容

- | | |
|----------------|--------------------------|
| ① 本体 …………… 1台 | ⑥ マリオ人形 …… 1体 |
| ② シューター …… 2台 | ⑦ レイジ人形 …… 1体 |
| ③ スコアボード …… 1台 | ⑧ パネルシート …… 1枚 |
| ④ ラケット …… 2本 | ⑨ すべり止め …… 6個 |
| ⑤ ボール …… 2個 | とりあつかいせつめいしょ 取扱説明書 …… 1部 |



遊ぶ前の準備

- ① 付属のすべり止めを、本体の裏側の6カ所(図1)に貼ってから、傾斜の無い、水平なところにおきます。
- ② シューターの黄色い回転盤に、人形とラケットを図2のように組み立ててから、本体のレールの上におきます。
- ③ パネルシートから、各パネルを切り取ります。切り取ったあとの紙くずは、捨ててください。
- ④ スコアボード用のパネルを、スコアボードの上から差し込み、そのスコアボードを本体のサイドにある穴に差し込んで立てます。(図3)
- ⑤ サイド用のパネル(大4枚、小4枚)を、図4のように、本体の透明盤の両サイドにある差し込み部分に立てます。
- ⑥ ボール1個を本体の透明盤の上におき、準備完了です。



他のマリオ達の人形でも遊べる!

シューターと、本体のサイドにある丸い凹み(7カ所)には、付属の人形だけでなく、別売りのリンクシステム対応人形を立てられます。

別売りの「ぶっ飛びタワーゲーム」の人形を、本体のサイドにおいたときの例



ラリーテニスの遊び方

- ①ジャンケンなどで、最初にボールを打つ人(サーバーと言います)を決めます。
- ②サーバーになった人は、シューターのボタンを押してボールを相手側へサーブを打ち、ゲームプレイをはじめます(図1)。サーブをする位置は、自由です。
- ③ボールを打ちあって次の状態になったら、自分に得点が入ります。
 - ・自分が打ったボールが、相手側のベースライン(図2)を越えて、相手が打ち返せないとき。
 - ・相手が打ったボールが、サイドラインから出たとき(中級・上級(図3))。
- ④得点した人は、スコアボードの「POINTS」の自分側のダイヤルを回して「15」にします。

※得点するごとにダイヤルを回し、0→15→30→40と進めていきます。

- ⑤このあとも、①のサーバーの人からボールを打ち、ゲームプレイを進めて、先に4回得点が入った人(スコアボードが40のときに得点した人)が、**“1 GAMEを取った”**ことになり、スコアボードの「GAMES」の自分側のダイヤルを回して「1」にします。

- ⑥どちらかが1 GAMEを取ったら、サーバーが交代になります。「POINTS」のダイヤルを両方とも0に戻して、②からゲームを再開します。

- ⑦このように、どちらかがGAMEを取るたびにスコアボードの「GAMES」の数字を1つ増やし、サーバーを交代してゲームプレイを進めます。

- ⑧先にスコアボードの「GAMES」の数字が「6」になった人が勝ちです。

■「デュース」(Deuce)について

- ⑨上記の⑤のときに“40-40”の同点になったときは「デュース」といい、そのあとに**2回連続で得点した人が“そのGAMEを取った”ことになります。**

このとき“40-40”のあとに得点した人は、「POINTS」のダイヤルを「A」にします(アドバンテージ(Advantage)といいます)。そのあとも続けて得点すれば、1 GAMEを取ったことになります。

- ⑩続けて得点できなかったとき、例えば“40-A”のときに“40”の人が得点したときはスコアボードを“40-40”にもどして、「デュース」になります。

図3 初級 ラリーモード

8枚全部のパネルをサイド上にセットするとボールがサイドラインから出なくなるから、簡単に遊べるよ!



中級 ベーシックモード

サイド用のパネル(大)4枚を外します。ボールがサイドラインから出ないように注意!



上級 リアルプレイモード

全てのサイド用のパネル8枚を外します。ボールの打ちかたが重要だよ!



こんなときは?

ラリーテニス専用ルール

- ①ボールを打ったときに、1回で相手側へボールが移動しなかったとき。
 - ボールは、打てない状態にならない限り何度でも打ってもかまいません。シューターを左右に動かして打ち直してもかまいません。
 - 例: ボールを打ったときに、ネットを越えずにボールがもどってきたら、それをまた打って相手側にボールを移動させてください。
- ②相手が打ったボールを、打ち返せなかったとき。
 - ボールがベースラインで止まっているときは、シューターを動かして打ち返します。
 - ボールがベースラインを越えて、打ち返せなくなったときは自分の失点になり、相手の得点になります。
- ③ボールがコート上で止まり、打てないとき。
 - そのボールを最後に打った人の失点になり、相手の得点になります。
- ④ボールがサイドラインから出たとき。
 - そのボールを出した人の失点になり、相手の得点になります。
 - ※サイドラインのボールが出たところが、コートの自分側・相手側にかかわらず、ボールを打った人の失点です。
- ⑤ボールが、逆さまになったとき。
 - ゲームプレイをやり直します。サーバーの人が、ボールを打ち直してください。
 - ※どちらの失点にもなりません。

図1 このボタンを押すとフリップパーが動き、ボールを打てます。



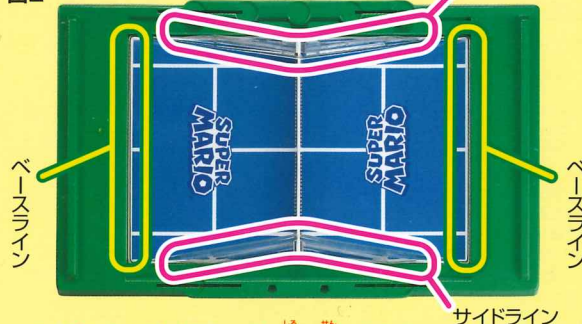
ボールを打つときのコツ

フリップパーの先端で打つとボールを打てるよ!



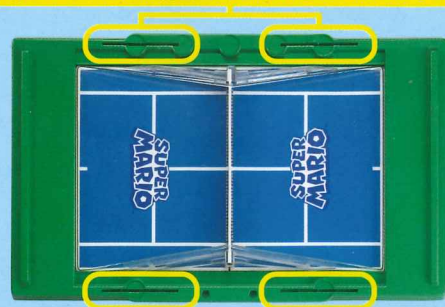
注意! ここではボールが打てません。

図2



※このゲームのサイドラインは、白い線ではなく、透明盤の端の“く”の字状の部分とします。

中級・上級のときに、使用しないサイド用のパネル(大)は、本体のサイドにある溝に差し込んで、立てておけます。



サイドパネル(大)の立てかたの例

