

保護者の方とお読みください。

この度は、タカラトミー「大車輪てっぽうくん」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、この取り扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。また、読み終わった後は必ず保管してください。

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。

注意(ちゅうい)

●てっぽうくん人形は、人や動物などに向けて、絶対に発射しないでください。失明や怪我などの危険があります。●この製品には小型の磁石が含まれています。万一磁石を飲み込んだ場合には、すぐに医師の診察を受けてください。●てっぽうくん人形が回転している時は、絶対に顔を近づけたり、のぞき込まないでください。思わぬケガの恐れがあります。●思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は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。●乗っ物物ではありません。事故のもとになりますので、鉄棒本体には乗らないでください。●商品が入っている袋を頭から放り投げたり、顔を覆ったりしないでください。◀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。▶ ・二次電池(充電式電池)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。・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、電池から出た液が目に入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。皮膚や服に付いた時は水で洗ってください。・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。●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。

単3形アルカリ乾電池4本使用(電池は別売です。) REQUIRES 4 LR6(AA SIZE) BATTERIES(NOT INCLUDED)
※電池はアルカリ乾電池をご使用ください。

〈使用上の注意〉

- プラスチック袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- ご使用前に、取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。
- てっぽうくん人形の中に磁石を内蔵してあります。テレビ、時計、パソコン、磁気ディスク、携帯電話やデジタルカメラなどの磁気記録方式の製品には近づけないでください。磁気機能異常が起る場合があります。
- 本製品は非防水のため、絶対にぬらさないでください。万一水などでぬれた場合は、吸水性のよい乾いた布で水分をとり除いてください。

発売元: 株式会社 タカラトミー

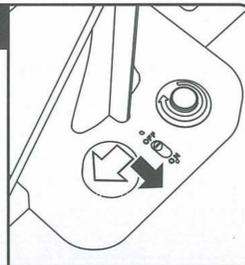
タカラトミーでは「子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を産みだすこと」を第一と考えております。常に製品に対して改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

タカラトミー お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください
〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10
製品や修理については下記お客様相談室までお問合せください
電話受付時間 月曜日～金曜日(祝日・祭日を除く) 10～17時
PHS、IP電話等からのお問合せは 03-5650-1031
0570-041031 タカラトミーサポート 検索
<http://www.takaratomy.co.jp/support/index.html>

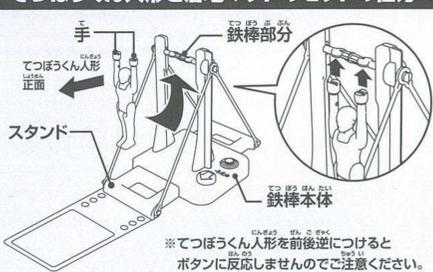
©TOMY
●のしいタカラトミーの情報はインターネットで<http://www.takaratomy.co.jp>
※イラストは実際の商品と異なる場合がございます。

電源の入れ方

電源スイッチをスライドさせてONとOFFを切り替えます。



てっぽうくん人形と着地マットのセットの仕方



※てっぽうくん人形を前後逆につけるとボタンに反応しませんのでご注意ください。

鉄棒部分の凹凸と、てっぽうくん人形の手の凹凸を合わせます。手は磁石になっているので、鉄棒部分に近づけることでくっつきます。着地マットはスタンドの裏に付いているゴム足部分にマットの穴をはめて固定してください。ただし、てっぽうくん人形の跳び具合によっては、より速くへ跳ぶ場合もあるので、その場合は穴にはめずに着地しやすい場所にセットしてください。

基本の遊び方

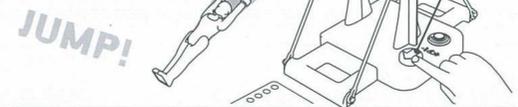
大車輪させてみよう!

回転ボタン(黄色)を押すとてっぽうくん人形の足が前後にゆれます。タイミングよく押して、振り子のようにてっぽうくん人形をゆらし、大車輪させます。ボタンを押すタイミングがコツです!



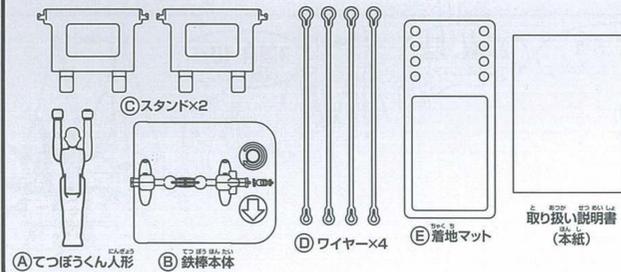
ジャンプさせてみよう!

大車輪中の勢いがある状態でジャンプボタン(赤色)を押して、てっぽうくん人形をジャンプさせましょう。タイミングよくジャンプさせることができれば着地が成功します。ジャンプボタンを押すタイミングと大車輪の速度が着地成功へのコツとなります。

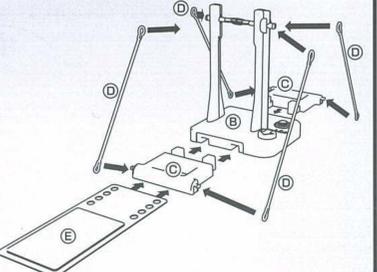


詳しくはタカラトミーの「大車輪てっぽうくん」ホームページをご覧ください。

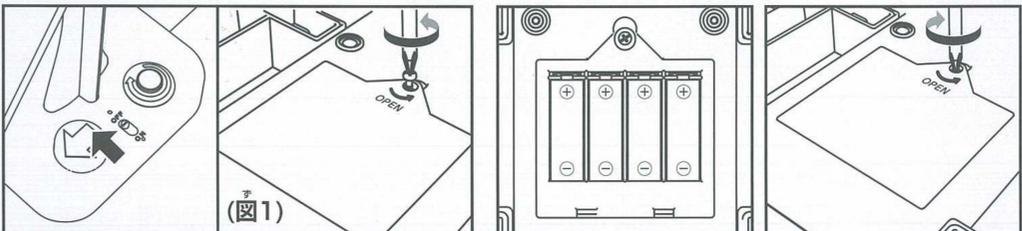
セット内容



取り付け図



電池の入れ方



①電源スイッチをOFFにしてから、(図1)底面にある電池プタの止めネジをプラスドライバーでゆるめ、電池プタを取り外します。

②向きに注意して、単3形アルカリ乾電池を4本いれます。電池を交換する場合は4本とも新しいものに交換してください。

③電池プタを元に戻して、止めネジをプラスドライバーで締めます。

メンテナンス方法

遊んでいると、てっぽうくん人形の手と鉄棒本体の軸の金属部分に、黒い煤のようなものが溜まることがあります。てっぽうくん人形の動きが悪くなる原因になるので、動作前に確認し、綿棒等の乾いた柔らかい布でふき取ってください。



ご注意ください

鉄棒本体のスイッチが「ON」になっている状態で、回転ボタン(黄色)を30秒以上押しっぱなしにしないでください。また、回転ボタン(黄色)の上に物を置かないようにしてください。

遊び終わったら

- 鉄棒本体のスイッチを「OFF」にしてください。
- 長時間遊ばないときは必ず電池を抜いてください。
- てっぽうくん人形は鉄棒本体から外してください。
- 鉄棒本体とてっぽうくん人形は、平らなところで保管してください。

こんなときは・・・

症状	原因	対策
てっぽうくん人形の動きが悪い	▶ 鉄棒本体の電池の残量が少なくなっている。	取り扱い説明書(本紙)の「電池の入れ方」を参考に、電池を交換してください。
	▶ 鉄棒本体の軸とてっぽうくん人形の手の接している金属部分に汚れがついている。	取り扱い説明書(本紙)の「メンテナンス方法」を参考に、汚れを取り除いてください。
てっぽうくん人形が動かない	▶ 鉄棒本体の電池の残量が少なくなっている。	取り扱い説明書(本紙)の「電池の入れ方」を参考に、電池を交換してください。
	▶ 鉄棒本体の電源が入っていない。	鉄棒本体のスイッチを「ON」にしてください。
	▶ 鉄棒本体の軸に、てっぽうくん人形の手が正しくセットされていない。	取り扱い説明書(本紙)の「てっぽうくん人形のセットの仕方」を参考に、正しくセットしなおしてください。

大車輪てつぼうくん 5種目競技の遊び方

詳しい遊び方の映像をタカラトミーの「大車輪てつぼうくん」のホームページで

各競技の難易度を参考に、それぞれのレベルに合わせて挑戦しましょう。みんなで複数の種目を組み合わせて遊ぶ時は、各種目ごとにルールに沿って順位を決め、順位に合わせて割り振られた得点の合計数を競います。

公開しています。http://www.takaratomy.co.jp/products/tetsubou/



種目① クイックスタート

いかに素早く大車輪させられるか!?

難易度: ★☆☆☆☆ 挑戦目安: 大車輪が出来るようになったら挑戦しよう!

競技ルール: てつぼうくん人形が静止した状態から大車輪を始めるまで、何回、回転ボタン(黄色)を押し続けたかを競います。より少ない回数で大車輪を成功させた人の勝ちです。

目標は7回目で大車輪成功!

1位の人: 3点
2位の人: 2点
3位の人: 1点
4位以下: 0点

ゲームの流れ

種目② トルネードスピン

何回連続で大車輪できるか!?

難易度: ★★☆☆☆ 挑戦目安: 連続大車輪が出来るようになったら挑戦しよう!

競技ルール: てつぼうくん人形が大車輪を始めたら何回連続で回せるかを競います。より多く大車輪を続けられた人の勝ちです。

1位の人: 3点
2位の人: 2点
3位の人: 1点
4位以下: 0点

ゲームの流れ

種目③ ロングディスタンス

どれだけ遠くまで跳べるか!?

難易度: ★★☆☆☆ 挑戦目安: ジャンプが出来るようになったら挑戦しよう!

競技ルール: てつぼうくん人形をジャンプさせ、てつぼうくん人形が跳んだ距離を競います。より鉄棒から離れた場所へ跳ばした人の勝ちです。

1位の人: 5点
2位の人: 4点
3位の人: 3点
4位の人: 2点
5位の人: 1点
6位以下: 0点

距離の測り方

着地マット(裏面)

*この競技では、着地マットの裏面を使用します。着地マットの①~④の穴を使い、鉄棒本体に固定します。跳んだ距離を測る時には自盛りを参考に計測することができます。
※着地マット裏面では着地は出来ません。

種目④ グッドランディング

何回目のチャレンジで着地を決められるか!?

難易度: ★★★★★ 挑戦目安: 着地が出来るようになったら挑戦しよう!

競技ルール: 着地マットを鉄棒本体(スタンド)にセットし、てつぼうくん人形をジャンプさせます。何回目の挑戦で着地マットに着地を決められたかを競います。より少ない回数で着地を決められた人の勝ちです。

1位の人: 5点
2位の人: 4点
3位の人: 3点
4位の人: 2点
5位の人: 1点
6位以下: 0点

ゲームの流れ

種目⑤ ターゲットアタック

いかに狙った位置に正確に着地できるか!?

難易度: ★★★★★+??? 挑戦目安: 着地を極めたら挑戦しよう!

競技ルール: 着地マットを鉄棒本体にセットし、てつぼうくん人形をジャンプさせます。着地マットの中心に着地するとより高得点が入ります。1人3回ずつ挑戦し、着地して得た得点の合計数を競います。より多く得点を獲得した人の勝ちです。

この競技では、得点は順位ではなく獲得点した点数をそのまま加算します。

1位の人: 5点
2位の人: 4点
3位の人: 3点
4位の人: 2点
5位の人: 1点
6位以下: 0点

ゲームの流れ

複数の種目を組み合わせて競う場合は、下の得点表を参考に、合計点数を競ってください。※同点の時は、引き分け同士で再度挑戦し、得点の高かった方の勝ちです。

種目	1位	2位	3位	4位	5位	6位
①クイックスタート	3点	2点	1点	0点	0点	0点
②トルネードスピン	3点	2点	1点	0点	0点	0点
③ロングディスタンス	5点	4点	3点	2点	1点	0点
④グッドランディング	5点	4点	3点	2点	1点	0点
⑤ターゲットアタック	1人3回ずつ挑戦し、着地して得た得点の合計点で競います。 1人で遊ぶ時は3回の挑戦でより高い得点を出せるように練習しましょう。					【例】1回目:0点+2回目:5点+3回目:10点=15点