

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意

2 使用上のご注意

3 Wiiリモコンの準備

4 お問い合わせ先など

●ゲームのはじめかた

5 はじめに

6 Wiiリモコンの使いかた

7 メインメニュー

8 ゲームのはじめかた

●ゲームのあそびかた

9 画面の見かた

10 基本ルール

11 結果の判定

12 ゲームの終わりかた

13 カードの種類

14 マスの種類

●アドバイス

15 勝負のコツ

1 健康上のご注意


ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『あそべる絵本 とびだスゴロク!』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「取扱説明書」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。

警告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
 - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。
 - 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警告

- ゲーム中はWiiリモコンをしっかりと握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ [RVL-018A] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

注意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

3 Wiiリモコンの準備

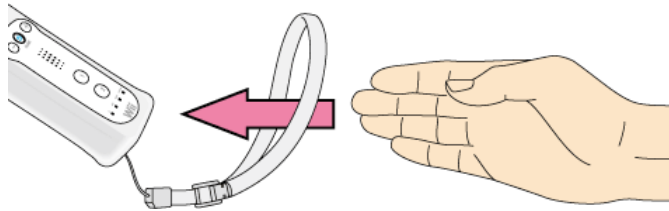
Wiiリモコンの持ち方



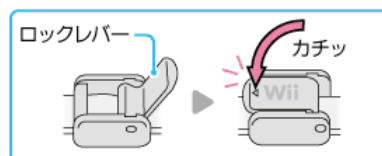
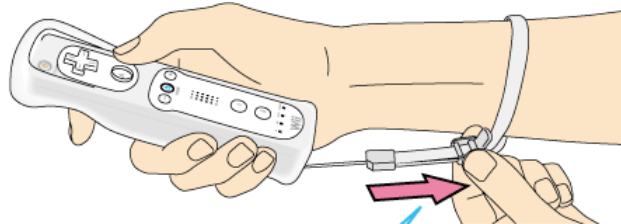
Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。



2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。

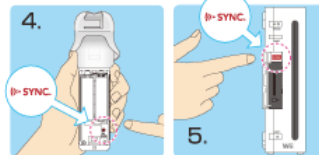


※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用するWii本体の電源をOFFにしても設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンをWii本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの **SYNC** を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。



接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の **SYNC** を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
※ **SYNC** を10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
※ 一時的に他のWii本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編「HOMEボタンメニュー」をご覧ください。

4 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210 (ナビダイヤル)

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。
- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2009 Nintendo

Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

本ソフトウェアでは、DynaFontを使用しています。

DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

禁無断転載

RVL-WETJ-JPN



5 はじめに

● 『あそべる絵本 とびだスゴロク!』とは

「飛び出す絵本」の世界を舞台にした、スゴロクタイプのボードゲームです。通常のスゴロクとは違い、サイコロの代わりに、カードを使ってマスを進みます。さまざまな効果を持つカードを使い分け、ゴールをめざしてください。



・ コインを使って戦略的に進もう

コインを持っていれば、特定のカードを使ったときに、移動するマスの数を増やすことができるので、いつもよりたくさん移動できます。また、止まったマスによっては、コインでカードを買うこともできます。



・ 魔法の本で何かが起こる

マップには「魔法の本」と呼ばれるマスがあります。このマスに止まると本が開き、ページによってさまざまなイベントが発生します。



・ 最後の逆転!? コイン鑑定

各プレイヤーには、マップクリア時点の順位に応じて「順位ポイント」が与えられます。さらに、手持ちのコインの枚数をポイントに変える「コイン鑑定」が行われ、これらの合計ポイントで最終的な順位が決まります。

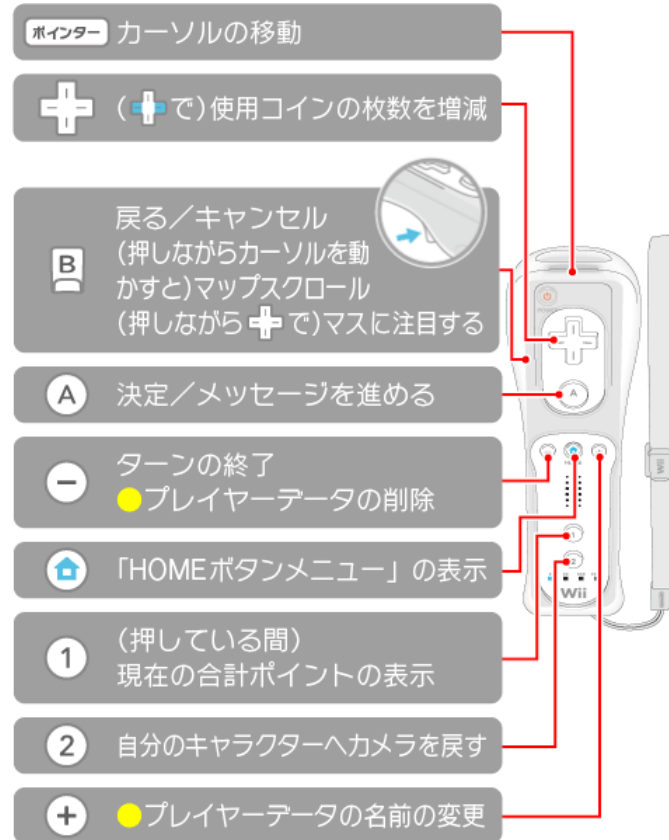
1着でゴールできない場合でも、コインをしっかり貯めておけば、コイン鑑定の結果によっては逆転できるかもしれません。



6 Wiiリモコンの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイします。

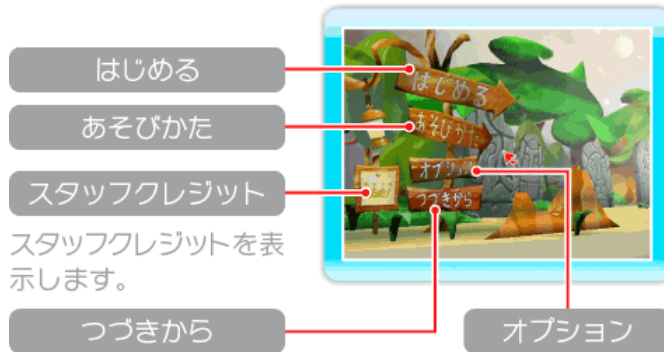
※●はプレイヤー選択（→P.8：ゲームのはじめかた）でのみの操作です。







7 メインメニュー

● メインメニュー画面

タイトル画面で1Pに登録されているWiiリモコンのAを押すと、メインメニュー画面に進みます。以下のいずれかの看板をポイントして選び、Aで決定してください。



カーソルとカーソルの色

複数のプレイヤーで遊ぶ場合は、どのプレイヤーが操作する順番なのかをカーソルの色で判断できます。カーソルの色は、1P：、2P：、3P：、4P：になります。



操作待ち状態のプレイヤーのカーソル

複数プレイの場合、ほかのプレイヤーのカーソルは、透明になります。


はじめる

新しくゲームを始めます。

※「つづきから」の看板があるときに「はじめる」を選んでゲームを始めると、前回中断したデータは消えてしまうのでご注意ください。

あそびかた

操作方法や基本的なルールを確認できます。

「あそびかた」を終了してメインメニュー画面に戻る場合は、を押してください。

オプション

BGM（音楽）の音量やカメラの位置など、各種設定を変更できます。



BGM音量	BGMの音量を設定します。「上げる」または「下げる」をポイントして A を押し、音量を調整してください。
SE音量	SE（効果音）の音量を設定します。「上げる」または「下げる」をポイントして A を押し、音量を調整してください。
初期カメラ位置	カメラ位置を設定できます。近い（キャラクターの近く）／中間／遠い（キャラクターから離れる）から設定してください。
振動	Wiiリモコンの振動のオン／オフを設定できます。 ※HOMEボタンメニューで振動をOFFにすると、ここでの設定が無効になります。

つづきから

中断したデータがある場合は、メインメニューに「つづきから」という看板が表示され、選ぶと前回中断した続きから遊ぶことができます。中断方法については、P.12：ゲームの終わりかたをご覧ください。

データの保存とプレイヤーデータ

ゲームの進行状況は、マップクリア時（→P.11：結果の判定）や各種設定を変更したときに、自動でWii本体保存メモリに保存されます。また、対戦記録は選択したプレイヤーデータ（→P.8：ゲームのはじめかた）に保存されます。

※プレイヤーデータは、24個まで作れます。

8 ゲームのはじめかた

メインメニュー画面で「はじめる」を選んだら、以下の手順で設定を行ってください。

● 1. プレイヤー人数選択

COM（コンピュータ）以外のプレイヤー数を選びます。参加する人数を選んでください。

※ゲームは4人のプレイヤーで進めていきます。

参加する人数が3人以下の場合は、COMがゲームに加わります。



プレイヤー番号

使うWiiリモコンの上に、各プレイヤーの番号が表示されます。プレイヤー番号は、Wiiリモコンに自動で割り振られます。

参加人数

1~4人から選べます。

Wiiリモコンについて

このゲームでは、2人以上で遊ぶ場合でもWiiリモコン1つで遊べます（人数分のWiiリモコンを使って遊ぶことも可能です）。

複数のWiiリモコンを使って遊ぶ場合は、上の画面で「リモコンの追加」を選び、追加するWiiリモコンの①と②を同時に押してください。

● 2. モード選択

遊ぶモードを「個人戦」か「チーム戦」から選びます。「チーム戦」の場合は、1Pと3Pが同じチーム、2Pと4Pが同じチームになります。

個人戦	4人で順位を競います。
チーム戦	2チームに分かれて順位を競います。

※プレイヤー人数が2人の場合は、「個人戦」「チーム戦（協力）」「チーム戦（対戦）」の3つのモードが選べます。「チーム戦（協力）」では2人が同じチームで、「チーム戦（対戦）」では2人がそれぞれ別のチームに分かれてチーム戦を行います。

● 3.プレイヤーデータ作成/プレイヤー選択

対戦記録などを保存するプレイヤーデータをポイントしてⒶで決定します。プレイヤーデータを新たに作成する場合は、「新規作成」を選んで、名前を入力してください。なお、すでにあるプレイヤーデータをポイントした状態で⊕を押すと名前の変更ができ、⊖を押すとポイントしているプレイヤーデータを削除できます。

※プレイヤーデータを作成したり、名前を変更したりすると、Wii本体保存メモリに内容が自動で保存されます。

● 4.キャラクター選択/COM選択

各プレイヤーが使うキャラクターや、COMの操作するキャラクターが、計4人になるまで選びます。なお、COMの場合、このとき選んだキャラクターの種類によって、性格（対戦時にとる行動の特徴）が決まります。



● 5.回数選択

遊ぶ回数を選んでください。2回以上遊ぶ場合は、各マップ終了時に獲得したポイントの合計（2回なら2回分）で最終的な順位が決まります。続いて、マップ選択方法を「自分で選ぶ」か「おまかせ」から選ぶと、マップ選択に進みます。



● 6. マップ選択

マップ選択方法を「自分で選ぶ」にした場合は、遊ぶマップを選ぶとゲームが始まります。

「おまかせ」に設定した場合は、自動でマップが決まり、ゲームが始まります。

※はじめてプレイする場合は、「はじまりの島：あっさり」のみ選べます。なお、遊べるマップとタイプは、ゲームを進めると増えます。

マップとタイプ

各マップには、あっさり／ふつう／じっくりという3つのタイプが用意されています。



「つづきから」を選んだ場合

メインメニュー画面で「つづきから」を選んだ場合は、右の画面が表示されます。マップ選択方法を選んで、マップ選択に進んでください。

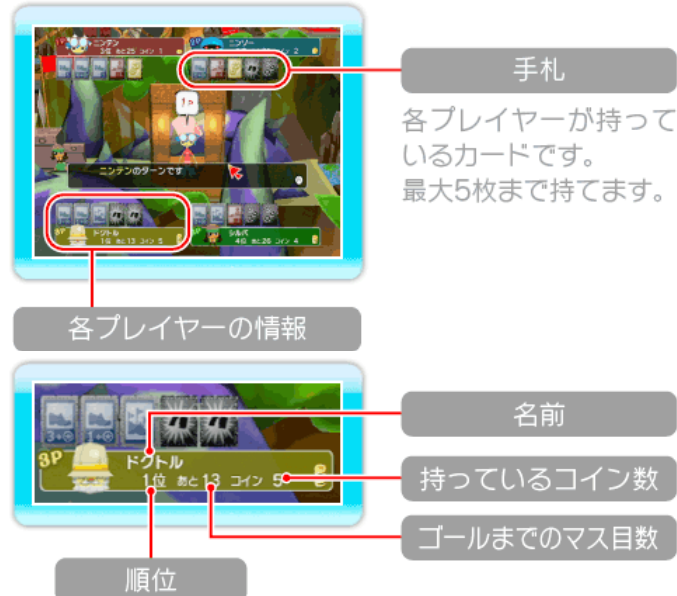
使うWiiリモコンを追加する場合は「リモコンの追加」を選び、追加するWiiリモコンの①と②を同時に押してください。



9 画面の見かた

● 基本画面の見かた

基本画面には、各プレイヤーの順位や持っているカードなどが表示されます。



・ マップを確認する

🗺️を押している間、マップを確認できます。🗺️を押しながら、動かしたい方向をポイントしてマップをスクロールしてください。🗺️を押しながら📏でマスに注目し、1マスずつ順番に確認できます。なお、②を押すと、カメラを自分のキャラクターのいるマスに戻すことができます。



・ 合計ポイントの確認

①を押している間、現在のポイント（→P.11：結果の判定）の合計が表示されます。遊ぶ回数を2回以上にしている場合、中間順位を確認するのに便利です。

10 基本ルール

各プレイヤーは決められた順番で1人ずつ行動し、ゴールをめざして進みます。

● ターン（順番）の進めかた

自分のターンになったら、以下の手順で行動してください。

※COMのターンは(A)でメッセージを送ることができます(A以外のボタンは機能しません)。

・1.カード/コインの入手

最初に、カードかコインのいずれか1枚を手に入れることができます。状況に合わせてどちらかを選んでください。



・2.使うカードを選ぶ

使うカードをポイントして、(A)を押してください。カードは大きく分けて「イベントカード」と「すすむカード」の2種類があります。

「イベントカード」は1ターンに何枚でも使えますが、マスを進む「すすむカード」は1ターンに1枚しか使えません(→P.13:カードの種類)。

「すすむカード」を使うとターン終了です。

※カードを使わずにターンを終了する場合は、(B)を押してください。

・3.マスの効果の発動

マスを移動すると、止まったマスに応じてさまざまな効果が発動します。なお、マスの内容は、誰かがマスを通過するとわかるようになります。



ただし、「魔法の本」(→P.14:マスの種類)の効果で移動した場合、マスの効果は発動しません。

11 結果の判定

● マップクリアと結果の判定

「個人戦」の場合は、誰かがゴールにたどり着くとマップクリアとなり、「チーム戦」の場合は一方のチームが2人ともゴールにたどり着くと、マップクリアです。マップをクリアすると、結果画面に進んで最終的な順位が判定されます。

● 結果画面

結果画面では、ポイントの集計が行われます。ゴール時の順位とコイン鑑定の結果に応じてポイントを獲得し、ポイントの合計で最終的な順位が決まります。

・ 順位ポイントの獲得

マップクリア時点の順位に応じて、ポイントがもらえます。ゴールしたプレイヤーが1位、そのほかのプレイヤーはゴールに近かった順に順位が決まります。



獲得できるポイント（個人戦）

1位	25ポイント	3位	5ポイント
2位	15ポイント	4位	0ポイント

獲得できるポイント（チーム戦）

1位のチーム	メンバーそれぞれに25ポイント
2位のチーム	メンバーそれぞれに5ポイント

・ コイン鑑定

順位ポイントの獲得が終わると、続いてコイン鑑定になります。鑑定の結果に応じて、持っているコインがポイントに変わります。



1位のプレイヤーがカードを1枚選び、コイン1枚あたりの買い取りポイントを決めます。



選んだカードに書かれた倍率にしたがって、各プレイヤーのコインがポイントに変わります。

● 次のマップへ

2回以上遊ぶ場合に遊ぶ回数が残っているときは、マップ選択画面（→P.8：ゲームのはじめかた）に進んで次のマップを選ぶか、中断（→P.12：ゲームの終わりかた）してください。



12 ゲームの終わるかた

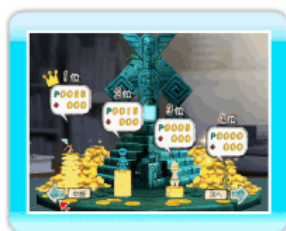
● ゲームを終える

⊕で「HOMEボタンメニュー」を表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。

● ゲームを中断する

「遊ぶ回数」を2回以上に設定した場合は、マップクリア後にゲームを中断できます。中断したデータを再開する場合は、メインメニュー画面の「つづきから」を選んでください。

※マップの途中で中断することはできませんのでご注意ください。



中断する場合は、マップクリア後、画面左下の矢印をポイントしてⒶを押してください。



「はい」をポイントしてⒶを押すと、ゲームを中断してメインメニューに戻ります。

● プレイヤーデータの削除

Wii本体保存メモリ内のデータを削除すると、本ゲームのプレイヤーデータをすべて削除できます。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編（データ管理の項目）をご覧ください。なお、プレイヤーデータは、プレイヤー選択画面（→P.8：ゲームのはじめかた）で削除することもできます。

※一度削除したデータは元に戻せないのをご注意ください。

ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は復元することができないので、ご注意ください。






- ・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
- ・ゲームのプレイ中に、ACプラグをコンセントから抜く。

13 カードの種類

● すすむカード

青いカードは、マスを進む「すすむカード」です。このカードを使うと、ターンが終了します。

すすむカードの例

 5すすむ	カードに書かれた数だけ、マスを進みます。
 順位の数すすむ	使用したときの順位に応じた数だけ、マスを進みます。
 2+使用コイン数すすむ	カードに書かれた数+使用コインの枚数分進みます。  で使うコインの枚数を決めたら、  を押してください。

● イベントカード

青いカード以外のカードは、「イベントカード」です。1ターンに何枚でも使うことができます。

イベントカードの例

 コインを2枚入手する	カードに描かれた数だけ、コインを手に入れることができます。
 他人を使用コイン数すすめる	使用コインの枚数分、他人を進ませます。
 誰かのカード1枚を破壊する	カードに描かれた数だけ、選んだカードを破壊することができます。
 誰かを4もどす	選んだプレイヤーをカードに書かれた数だけ戻すことができます。

「他人」と「誰か」の違いについて

「誰かを／誰かの」と書かれたカードは自分にも使うことができ、「他人を／他人の」と書かれたカードは自分以外のプレイヤーにしか使うことができます。



14 マスの種類

● 通常のマス

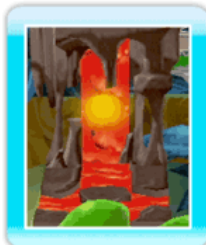
マップに登場するマスの一部を紹介します。

カード+1



カードを1枚、ランダムで入手することができます。

カード-1



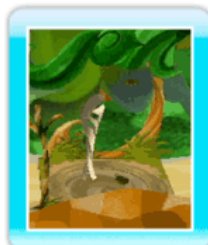
持っているカードをどれか1枚、失います。

コイン+1



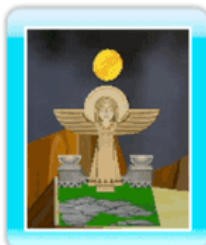
コインを1枚、手に入れることができます。

コイン-1



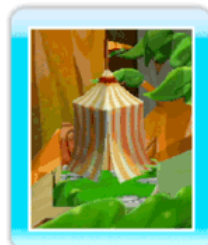
持っているコインを1枚、失ってしまいます。

全員コイン



全プレイヤーが、順位の数だけコインを入手します。

カードを買える



コインを使って、カードを買うことができます。

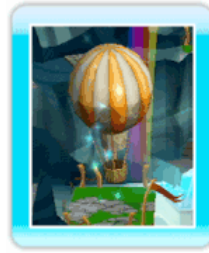
※「カードを買える」では、使ったコインの枚数だけカードをランダムに手に入れることができます。で使うコイン数を選んでください（持てるカードは最大5枚です）。

● **特殊なマス**

マップによっては、特殊なマスがあります。

・ **気球乗り場**

マスに気球が止まっている場合は、同じマップにある別の気球乗り場のマスまで移動します。



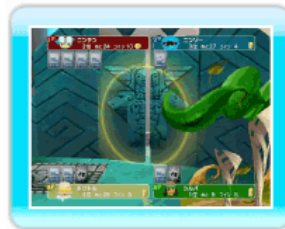
・ **門とカギ**

門の手前のマップは回廊になっており、門が開くまで回廊を巡ります。門はカギのマスに止まると、開けることができます。

カギ



回廊にあるマスは、止まったところしかマスの効果がわかりません。

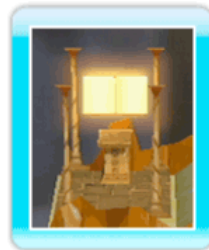


カギのマスに止まると門が開き、先に進むことができるようになります。

● **魔法の本**

各マップには「魔法の本」と呼ばれるマスがあります。このマスに止まると、本が開き、開いたページによって、さまざまなイベントが起こります。

※同じページでも、ごくまれに起こるイベントが変化する場合があります。



15 勝負のコツ

● コインの使いかたがカギ

コインを使って進めるカードは、使いかた次第で一気にマスを進んだり、狙ったマスに進むことができるため、とても便利です。

また、コイン鑑定の結果によっては、コインをたくさん持っているプレイヤーが合計ポイントで逆転できるかもしれません。



● プレイヤーの行動で「魔法の本」の効果が変わる

「魔法の本」で起こるイベントの効果は、遊びかたによって変化することがあります。ほかのプレイヤーにも影響がある行動を取るときは、対象となる人との絆も意識してみてください。