

SWJ-BANC10



# 落雀

RAKU JONGG



©2000,2001 ENTERBRAIN,INC./NAOKI SANO

©BANDAI 2001 MADE IN JAPAN





## 注意

### 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

### 取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

## であいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワンカラー専用カートリッジ「落雀」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、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。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次(もくじ)

基本ルール	4
操作方法	8
ルール	9
ゲームを始める前に	14
物語	15
対戦	16
段位・時間	17
記録	18
設定	20
役紹介	21



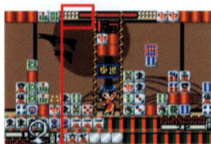
# 基本ルール

落ちてくる牌を組み合わせ、同じ牌を集めて消しながら、麻雀の役を作るのが目的。  
ここでは、遊び方の基本となるルールを紹介します。



落ちてくる牌の、同じ種類の牌同士(次頁参照)を縦または横に3つ以上並べると、消すことができます。また、特殊牌を使って消すこともできます。牌を同時に4つ以上消すと、連続消しカウントやコンビネーションが表示され、消した数分のラッキーゲージが増えます。ラッキーゲージがたまると、リーチイベントでアガリ・アタリが出やすくなります。

対戦プレイでは、牌を同時に4つ以上消すと、連鎖した数に合わせて、敵陣地におじゃま牌を降させます。おじゃま牌は牌が裏返っており、縦横に隣り合った牌を消すと表になります。



ラッキーゲージ



おじゃま牌

## ハイ しやるい 牌の種類

**マンズ** 「萬」と描かれた「一萬」から「九萬」の9種の牌。



**ソーズ** 竹に似たマークの描かれた9種の牌。



**ピンズ** 丸いマークの描かれた9種の牌。



**字牌** トンナンシャーベイ スーフォンバイ ハク 風に か  
ハイ ハンチュン サンゲンバイ しよ ハイ  
東南西北の四風牌と白(何も書かれていない牌)發中の三元牌の7種の牌。



**矢印牌** つ ぼしよ やじりし ほうこう ハイ すべ け  
とくしよ ハイ くみ つく  
積んだ場所から矢印の方向の牌を全て消す  
特殊な牌。組は作れません。



**ハンマー牌** つ ぼしよ ばんした ハイ け とくしよ  
ハイ くみ つく  
積んだ場所の1番下の牌だけを消す特殊な  
牌。組は作れません。



**消牌** ハイ つ じ ハイ け とくしよ ハイ  
くみ つく  
牌積みエリアの字牌をすべて消す特殊な牌。  
組は作れません。



**反転牌** おじゃま牌をすべてひっくり返して表にします。



## くみ そろ 組を揃える

やく つく 役を作るためには、4つの組を揃えなければなりません。組にはコーツ、シュンツ、カンツの3種類の作り方があります。

4つの組の揃え方によって役の種類が変わります。

やく つく 役の作り方はP21～29の役紹介を参照してください。

## くみ しゅるい 組の種類

コーツ おな ハイを3つ並べて作ります。

コーツ  
(一例)



シュンツ れんぞく 連続した数字を並べて作ります。

シュンツ  
(一例)



カンツ おな ハイを4つ並べて作ります。

カンツ  
(一例)



## やくをつく 役を作る

組が4つできると、役を完成させるためのリーチイベントが自動的に始まります。リーチイベントは、雀頭を作るためのイベントです。麻雀の役は、4つの組とひとつの雀頭がセットになって完成します。リーチイベントが成功すると役が完成し、得点計算となります。

ノーマルリーチ成功でロンあがりとなり、スペシャルリーチ成功でツモあがりとなります。リーチイベントが失敗すると、揃えた組がひとつ消され、ゲームが続きます。



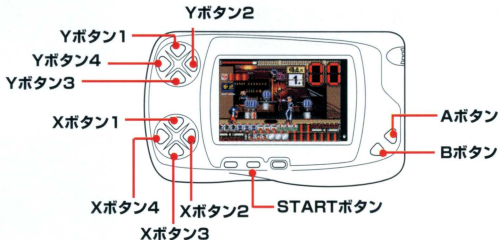
ノーマルリーチ



スペシャルリーチ

そう さ ほう ほう  
**操作方法**

**ワンダースワンカラー**



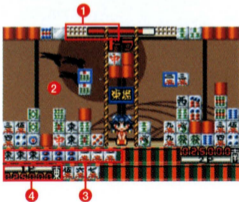
- Xボタン.....ハイ牌の移動 / い どうカーソルの移動
- Aボタン.....ハイ牌の右回転 / き っ て い決定
- Bボタン.....ハイ牌の左回転
- STARTボタン.....ポーズ



# ルール

## ものがたり 物語・対戦

ものがたり たいせん おな  
物語モードと対戦モードは、同じルールです。対戦相手より先に役を作り、相手より  
たか てんすう か し あい ほんしょうが  
りも高い点数であれば勝ちとなります。1試合は3本勝負でおこなわれます。ただ  
し、し あい め じてん も てん  
1試合目の時点で持ち点が0にされた場合は、その時点でゲーム終了となります。



① ラッキーゲージ  
連鎖するとゲージがたまり、リーチイベントであがりやすくなります。

② 牌積みエリア  
落ちてくる牌を組み合わせるために使えるエリアです。

③ 組みストックエリア  
作った組が表示されます。

④ スコアボード  
自分の点数と、現在自分が親(東家)か、子(南家)かが表示されます。

## 段位・時間

段位モードと時間モードは、同じルールです。対戦相手に邪魔をされずに、ひとりでプレイするモードです。獲得した点数に合わせて段位が認定されます。また、時間が経過するごとに落ちてくる牌のスピードがあがったり、下からおじゃま牌がせりあがったりします。

### 1 牌積みエリア

牌を積み過ぎて、牌積みエリアを越えてしまうとゲームオーバーとなります。

### 2 段位認定証

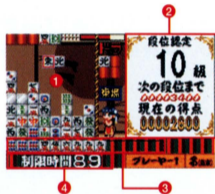
獲得した点数と、点数に合わせた段位が表示されます。

### 3 組みストックエリア

作った組が表示されます。自分が親(東家)か、子(南家)かが表示されます。

### 4 制限時間

時間モードのみ表示されます。99からカウントが始まり、00でゲームが終了します。終了後獲得した点数に合わせた段位が表示されます。



## ラッキーゲージ

連鎖などで一度に4つ以上の牌を消すとラッキーゲージがたまり、リーチイベントでアガリ・アタリが出やすくなります。

## リーチイベント

組が4つできると、役を完成させるためのリーチイベントが自動的に始まります。ここで、雀頭が揃えば、あがりとなります。失敗すると、揃えた組がひとつ消され、ゲームが続きます。段位・時間モードのリーチイベントはスロット形式になります。アタリが出たら、Aボタンでルーレットを止めます。

### ノーマルリーチ

背景のふすまが閉じているとノーマルリーチ。ロンあがりとなります。

### スペシャルリーチ

背景のふすまが開いているとスペシャルリーチ。ツモあがりとなります。



▲ 物語・時間モード



▲ 段位・時間モード

## リーチ阻止(物語・対戦)

相手がリーチした場合、リーチ阻止マークが出ます。リーチ阻止マークの点滅が終了した時にタイミングよくAボタンを押し、マークが白く点滅すれば成功。ラッキーゲージを消費してリーチを阻止することができます。

※ラッキーゲージが不足している場合はリーチ阻止マークはあらわれません。

## フリテン

牌を積み過ぎて、牌積みエリアをオーバーするとフリテン、ゲームオーバーとなります。

## 中断

STARTボタンを押して、ゲームを中断することができます。ゲームに戻る場合は「ゲームに戻る」を、そのままゲームを終了する場合は「終了する」を選びます。





# ちゅうい 注意!

らくじゃん マージャン ジャっかん こと ちゅうい  
「落雀」と麻雀は若干ルールが異なります。ご注意ください。



## 1. 親の移動

ものぐたり たいせん  
物語・対戦モードの際は、ゲーム開始時に振られたサイコロで1本目の勝負の親  
(東家)が決まります。親が1本目を勝てば、親はそのまま継続、負けた場合は親  
が移動します。

## 2. 同じ牌が4枚以上登場

ほんとう マージャン おな ハイ まい い じょうとうじょう  
本当の麻雀では、同じ牌が4枚ずつしかありませんが、物語・対戦モードの際は、  
最高7枚まで登場する可能性があります。例えば、対戦相手が「一萬」3枚のコーツ  
を揃えている時に、自分が「一萬・二萬・三萬」でシュンツを揃え、「一萬」を雀頭  
にするリーチイベントで雀頭が揃った場合は合計7枚登場したことになります。

## 3. 「落雀」ではつukれない役がある

ちートイツ コクシ ム ソウ じょう つuk やく そろ  
七対子や国士無双など、ルール上どうしてもつukれない役があります。また、揃え  
方が異なる役もあります。詳しくはP21～P29の役紹介を参照ください。また、  
リーチイベントの失敗時も、ひと組捨ててプレイ続行となります。

# ゲームを始める前に

ワンダースワンカラー本体にカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとタイトル画面があらわれます。X2、4ボタンでモードを選びAボタンで決定します。

## 物語

ストーリーに沿った敵キャラクターと対戦し、勝ち抜いていく1人プレイモードです。→P15

## 段位

得点クリアで段位が上がり、1プレイでどこまで段位を上げられるか、自分の実力を図ることができます。→P17

## 対戦

2台のワンダースワンカラー本体と専用通信ケーブルで対戦プレイが楽しめます。→P16

## 教室

「落雀」の遊び方を分かりやすく説明してくれます。Bボタンで終了します。

## 記録

ゲーム中の様々な記録を見ることができます。→P18

## 設定

ゲームの各種設定を変更することができます。→P20

## 時間

段位モードで高得点を出すと遊ぶことができるようになる、タイムアタックモードです。→P17



## ものがたり 物語

最初に物語が表示されます。

※Aボタンで文章の早送りが可能です。

物語モードを一度クリアしていると、対戦形式を選ぶことができます。

### ノーマル

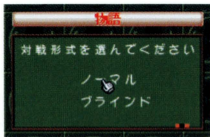
相手の積み牌や手牌が見える状態で戦うモードです。

### ブラインド

相手の積み牌や手牌が見えない状態で戦うモードです。  
選択後、物語が表示されます。

物語が終了すると、親決めイベントで自動的に親が決まり、ゲームが始まります。

ゲームは3本勝負でおこなわれ、対戦相手より先に役を作り、上がれば1本先取となります。2本先取すれば勝ちです。ただし、1試合目の時点で持ち点を0にされた場合は、その時点でゲーム終了となります。



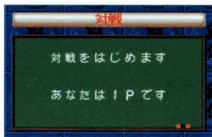
▲ ブラインド形式

## たいせん 対戦

ワンダースワンカラー本体それぞれに、「落雀」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタに専用通信ケーブル(別売)を接続します。正しく接続されているかを確認し、それぞれの電源スイッチをONにします。モード選択でお互いが「対戦」を選びAボタンで決定します。正常に通信がおこなわれると、対戦が始まります。

物語モードを一度クリアしていると、対戦形式を選ぶことができます。

ルールは物語モードと同じです。





## 段位・時間

はじめに、親決めイベントで自動的に親が決まり、ゲームが始まります。

対戦相手に邪魔をされずに、1人でプレイするモードです。獲得した点数に合わせて段位が認定されます。また、時間が経過するごとに落ちてくる牌のスピードがあがったり、下からおじゃま牌がせりあがったりします。

フリテンになるとゲーム終了です(時間モードはタイマーが00になるとゲーム終了)。ゲーム終了後、段位認定書が表示されます。

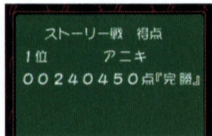




ゲーム中の様々な記録を見ることができます。X1、3ボタンで見たい記録を選びAボタンで決定します。

### 私的記録

「ストーリー戦の最高得点とクリアした面」「段位認定戦の最高得点と段位」「時間モードの最高得点と段位」など個人の記録を見ることができます。X1、3ボタンで記録を切り替えます。



### 公的記録

ワンダーゲートでダウンロードした全国のランキング記録を見ることができます。「ストーリー戦」「段位認定」「タイムアタック」から見たい記録をX1、3ボタンで選び、Aボタンで決定します。X1、3ボタンで順位を送ります。

※ワンダーゲートで記録をダウンロードしないと、記録は表示されません。



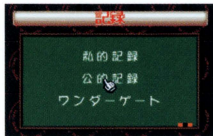
## ワンダーゲート

最高得点スコアを全国のランキング記録にエントリーすることができます。ワンダースワンカラー本体に、ワンダーゲート(別売)と携帯電話を接続し、それぞれの電源をONにします。「記録モード」のメニュー画面で「ワンダーゲート」を選び決定すると、接続設定画面があらわれます。「きめる」を選び、Aボタンで接続を開始します。「やめる」で接続をキャンセルします。カーソルで番号を選びXボタンで数字を入力、Aボタンで番号を変更することもできます。「けす」で初期設定「##」に戻ります。

※エラーコードが表示された場合は、接続失敗です。詳しくは、ワンダーゲート本体の取扱説明書を参照ください。

接続に成功すると、記録メニューが表示されます。「ストーリー戦」「段位認定」「タイムアタック」から見たい記録をX1、3ボタンで選び、Aボタンで決定します。X1、3ボタンで順位を送ります。「記録」モードの「公的記録」でも見ることができます。

アクセスポイントを変更する場合は、  で変更する場所を選び、番号を入力して変更します。



## 設定

ゲーム中の様々な設定を変更することができます。X1、3ボタンで変更したい設定を選びAボタンで変更します。

### 初心者モード【段位】

段位モード・初心者モードルールのオン／オフ設定を変更することができます。落ちてきている牌で、シュンツやコーツ、カンツが揃う場合、その場所に赤い矢印が表示されるようになります。

### 敵の強さ【物語】

物語モードの対戦する敵キャラの強さの、つよい／ふつう／よわいの設定を変更することができます。

### データの初期化

これまでの記録をすべて消すことができます。初期化する場合は「する」を選び、メニューを終了します。

### メニューにもどる

タイトル画面に戻ります。



# やくしょうかい 役紹介

「落雀」で揃えることができる役です。実際の麻雀と異なるものもありますので注意してください。



麻雀の役にはそれぞれ位があり、その位を示すのが翻です。翻の数が多い程揃えにくく、点数も高くなります。麻雀の役は複合することもでき、例えば、三色同刻などは三暗刻との複合役となります。この時、役は二翻+二翻=四翻となり、より高得点となります。また、役満という役は、翻に直すと十三翻となります。



## 立直 (リーチ)

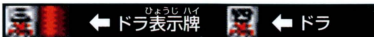
組が4つ揃うとリーチイベントが始まります。成功するとこの役がつきます。

## 平和 (ピンフ)



4つの組すべてがシュンツの場合、この役がつきます。ただし、雀頭がオタ風牌(南場なら南、東場なら東)や三元牌(白發中牌)の場合、この役はつきません。

## ドラ

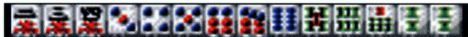


完成した役の中に、このドラ牌が含まれていると、その数分役がつきます。ドラ表示牌の次の牌がドラとなります。表示牌が「一萬」ならドラは「二萬」となります。

## 模和(ツモ)

リーチイベントのスペシャルリーチを成功するとこの役がつきます。

## 断么九(タンヤオ)



一の牌、九の牌と字牌以外で役を完成させるとこの役がつきます。

## 役牌(ヤクハイ)



白・發・中のいずれかでコーツを揃えたり、場が東の時の東牌(南の時は南)、また自分が親の場合は東牌でコーツを揃えた場合、この役がつきます。また、場が東で自分が親の時に東牌をコーツで揃えた場合、場が南で自分が子の時に南牌をコーツで揃えた場合もこの役になります。

## 一盃口 (イーペーコー)



おな しゅるい ハイ おな じゅんぱん くみそろ とま やく たと  
同じ種類の牌を、同じ順番のシュンツで2組揃えた時この役がつきます。例えばマン  
ズの一、二、三を2枚ずつ揃える等。

## 海底撈月 (ハイティツモ)

つ ハイ ばんうえ ハイ つ じょうたい ほっせい あ  
積み牌エリアの1番上まで牌が積まれた状態で、リーチが発生し、ツモ上がりした場  
あ い やく たいせん ば あい せいこう  
合にこの役がつきます(対戦の場合は、スペシャルリーチが成功すると)。

## 河底撈魚 (ハウティロン)

つ ハイ ばんうえ ハイ つ じょうたい ほっせい あ  
積み牌エリアの1番上まで牌が積まれた状態で、リーチが発生し、ロン上がりした場  
あ い やく たいせん ば あい せいこう  
合にこの役がつきます(対戦の場合は、ノーマルリーチが成功すると)。

## 二翻(リャンファン)

### 全帯么 (チャンタ)

雀頭を含む全ての組が、一の牌・九の牌と字牌を含んだカタチで役を完成させるとこの役がつかます。



### 対々和 (トイトイ)

揃えた4つの組全てがコーツで、ノーマルリーチで上がるとこの役がつかます。



### 三暗刻 (サンアンコウ)

揃えた3つの組がコーツでできている時、この役がつかます。



### 三連刻 (サンレンコウ)

同じ種類の牌を、同じ順番のシュンツで3組揃えた時この役がつかます。例えばマンズの一、二、三を2枚ずつ揃える等。 ※コーツでも可能です。





## 三色同刻 (サンショクドウコウ)



マンズ、ピンズ、ソーズ、それぞれで、<sup>おな</sup>同じ牌の<sup>ハイ</sup>コーツを揃えるとこの役<sup>やく</sup>がつきます。

## 三色同順 (サンショクドウジュン)



マンズ、ピンズ、ソーズ、3種類<sup>しゅるい</sup>の牌を使い、それぞれ同じ<sup>ハイ</sup>順番<sup>つか</sup>のシュンツを揃えるとこの役<sup>やく</sup>がつきます。

## 三槓子 (サンカンツ)



完成<sup>かんせい</sup>した組<sup>ぐみ</sup>4組のうち3組<sup>くみ</sup>がカンツ<sup>ばあい</sup>できている場合、この役<sup>やく</sup>がつきます。

## 小三元 (ショウサンゲン)



白<sup>ハク</sup>・發<sup>ハツ</sup>・中<sup>チュウ</sup>3種のうち2種類<sup>しゅるい</sup>でコーツ<sup>つく</sup>を作り、残り<sup>のこ</sup>の1種類<sup>しゅるい</sup>で雀頭<sup>ジャンツウ</sup>をつくとこの役<sup>やく</sup>がつきます。残り<sup>のこ</sup>の組<sup>ぐみ</sup>はコーツでもシュンツでもかまいません。

## 混老頭 (ホンロウトウ)



雀頭ジャントウを含む全ての牌が一の牌いち・九の牌きゅうと字牌じのコーツこーつで作られている場合、この役がつかます。

## 一気通貫 (イツキツーカー)



マンズ、ピンズ、ソース、どれか1種類しゅるいの牌で、一二三いちにさん、四五六よんごろく、七八九ななはちきゅう、3種類しゅるいのシュンツしゅんつを揃そろえるとこの役がつかます。

## 三翻 (サンファン)

## 純全帯么 (ジュンチャン)



雀頭ジャントウを含む全ての組くみが、一の牌いちと九の牌きゅうを含んだカタチかたちで役やくを作るとこの役がつかます。

## 混一色 (ホンイツ)



雀頭ジャントウを含む全ての組くみみが、マンズ、ピンズ、ソースどれか1種類しゅるいの牌と字牌じだけで作るとこの役がつかます。

## 二盃口 (ランペイコウ)



一盃口を2組揃えた時この役がつきます。

## 六翻 (ローファン)

## 清一色 (チンイツ)



雀頭を含む全ての組みが、マンズ、ピンズ、ソーズどれか1種類の牌だけで作るとこの役がつきます。

## 役満 (ヤクマン)

## 四暗刻 (スーアンコウ)



揃えた4つの組みがコーツでできている時、リーチイベントをスペシャルリーチで上げればこの役がつきます。

## 緑一色 (リユーイーソー)

雀頭を含む全ての組みが、ソーズの二、三、四、六、八と三元牌の發だけで作られていけば、この役がつきます。



## 字一色 (ツイーソー)

雀頭を含む全ての組みが、字牌だけで作られていけば、この役がつきます。



## 大三元 (ダイサンゲン)

白・發・中の3種類でコーツを作るとこの役がつきます。



## 四喜和 (スーシーホー)

東南西北の4種類でコーツまたは雀頭を作るとこの役がつきます。



## 清老頭 (チンロートー)



ジャントウ あみく すべ ハイ いち ハイ せゅう ハイ つく ばあい やく  
雀頭を含む全ての牌が、一の牌と九の牌のコーツで作られている場合、この役がつかます。

## 九連宝燈 (チュレンポウトウ)



マンズ、ピンズ、ソーズどれか1種しほの牌で、一と九ハイのコーツいちがそれぞれ1組せゅうずつ、あとは二くみ、三さん、四よん、五ご、六ろく、七なな、八はちの牌を1枚ずつ揃え、そのどれかの牌ハイが雀頭ジャントウになっている場合、この役がつかます。

## 大車輪 (ダイシャリン)



ピンズだけを使い、一いちから七ななか、二にから八はちか、三さんから九せゅうの牌を2枚ずつ揃えて役を作った時ときに、この役がつかます。

## 四槓子 (スーカンツ)



かんせい くみ くみ すべ ばあい やく  
完成した組4組全てがカンツでできている場合、この役がつかます。

## 天和(テンホー)／地和(チーホー)

積み牌<sup>つみハイ</sup>を1個<sup>こ</sup>も消<sup>け</sup>さずに4つ<sup>くみつく</sup>の組<sup>くみ</sup>を作り、リーチ<sup>せいこう</sup>が成功<sup>せいこう</sup>した時に、この役<sup>やく</sup>がつかます。

プレイヤー<sup>あや</sup>が親<sup>おや</sup>の場合<sup>ばあい</sup>は“天和<sup>テンホー</sup>”、子<sup>こ</sup>の場合<sup>ばあい</sup>は“地和<sup>チーホー</sup>”となります。



### ワンダーゲート<sup>しょうじょう</sup>使用<sup>ちゅうい</sup>上<sup>し</sup>のご注意

- 1.ワンダーゲートマニュアル<sup>きやく</sup>の規約<sup>どうい</sup>にご同意<sup>どうい</sup>ください。
- 2.ワンダーゲート対応<sup>たいおう</sup>サービス<sup>りよう</sup>のご利用<sup>が</sup>可能<sup>のう</sup>期間<sup>きかん</sup>は、各<sup>かく</sup>対応<sup>たいおう</sup>ソフト<sup>ソフト</sup>によって異<sup>こと</sup>なります。  
料金<sup>りょうぎん</sup>およびご利用<sup>りよう</sup>可能<sup>のう</sup>期間<sup>きかん</sup>は、以下<sup>い</sup>の方法<sup>ほうほう</sup>によってご確認<sup>かくにん</sup>いただき、ご利用<sup>りよう</sup>ください。  
ワンダーゲート専用<sup>せんよう</sup>ホームページ「Through The WonderGate」にてご確認<sup>かくにん</sup>ください。詳しくは別紙<sup>くわ</sup>「ワンダーゲート対応<sup>たいおう</sup>ソフト使用<sup>しょうじょう</sup>上<sup>ちゅうい</sup>の注意<sup>ちゅうい</sup>」をご覧ください。

## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

## バンダイゲームステーション

このソフトの<sup>ないよう</sup>内容<sup>しつもん</sup>についてのご質問は、**03-3847-5090**  
[受付時間/月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

### バンダイお客様相談センター

台東区駒形1-4-10 〒111-8081

**☎ 03-3847-6666**

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

### おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

“” 及び **WonderSwan**、**ワンダースワン** は株式会社バンダイの登録商標です。

“” 及び **WonderGate**、は同社の商標です。