

極楽遊戯

ゲーム天国

やっとならぶブラックジャック

ずっとポーカー

きつとノイローゼ

もっとスピード

村のピンゴ

森のルーレット

組のサイコロ

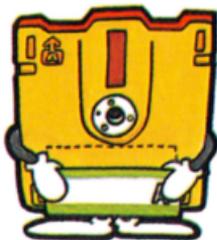
族のスロットルマシン

ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



1 ディスクカード用のシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隈をきちんとあわせてはってね。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいにはれば完成。

4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。あなたもやってみてね。



注意

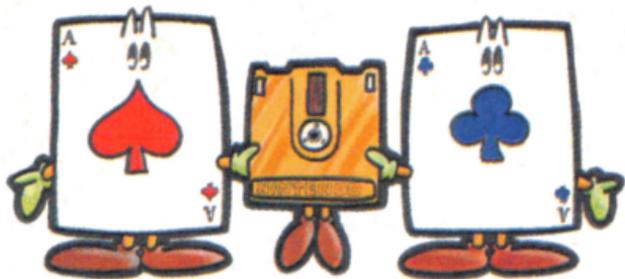
●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

もくじ

ゲームをはじめめるための前準備	4
メニュー画面	6
むらのビンゴ	8
もり森のルーレット	11
くみ組のサイコロ	16
ぞく族のスロットルマシン	18
やっとなブラックジャック	22
ずっとポーカー	25
きつとノイローゼ	28
もっとスピード	30
これだけは覚えて	
おいてほしい注意事項	32

ゲームをはじめるための

まえじゅん び
前準備



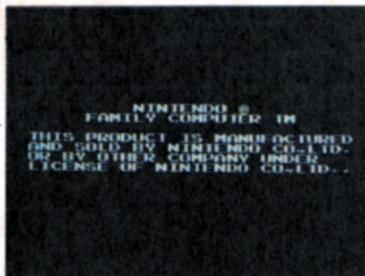
ディスクシステムゲームを

起動きどうしましょう

ファミリコンコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してください。本体のパワーを“ON”するとタイトル画面が出てきます。この時、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセットしま



す。画面が出ていない時は、接続を確認してください。



“NOW LOADING...”という画面のあと、しばらく待つと左の画面が出てきます。もし、“A, B SIDE ERR.07”と出たときは、SIDE A, B

をもう一度よく確認して、SIDE Aを上^{うえ}にセットしましょう。

すると右のようなタイトル画面^{がめん}が出ます。画面^{がめん}の指示^{しじ}にあるように、スタートボタン^おを押してください。もし、う

まく起動^{きどう}しなかつたときは、34ペー

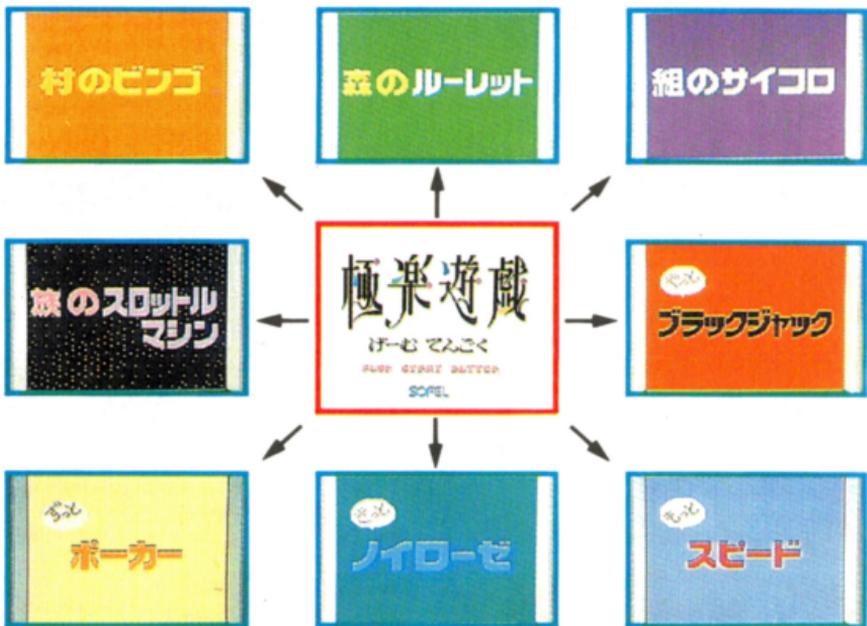
ジの一覧表^{いちらんひょう}で原因^{げんいん}を調べて、必要^{ひつよう}な処置^{しよち}をしてください。



メニュー画面

●ゲームの選び方

プラス ボタン左右でチャンネルを変え、好きなゲームを選び、スタートボタンを押してください。

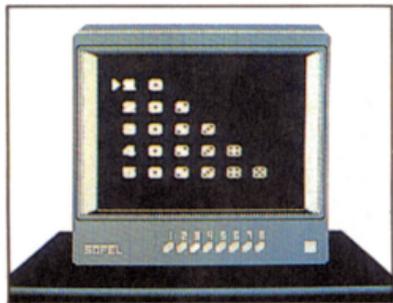


●^たその他の^{せんたく}選択は……

つぎに、^{にんずう}人数または^{こずう}個数を選ぶ場合は、^{プラス}➕ボタン^{じょうげ}上下で
^{この}好みの^{にんずう}人数または^{こずう}個数を選び、^{エー}Ⓐボタンを押してくだ
さい。



●^{にんずう}人数^{えら}を選ぶ^ぼ場合



●^{こずう}個数^{えら}を選ぶ^ぼ場合

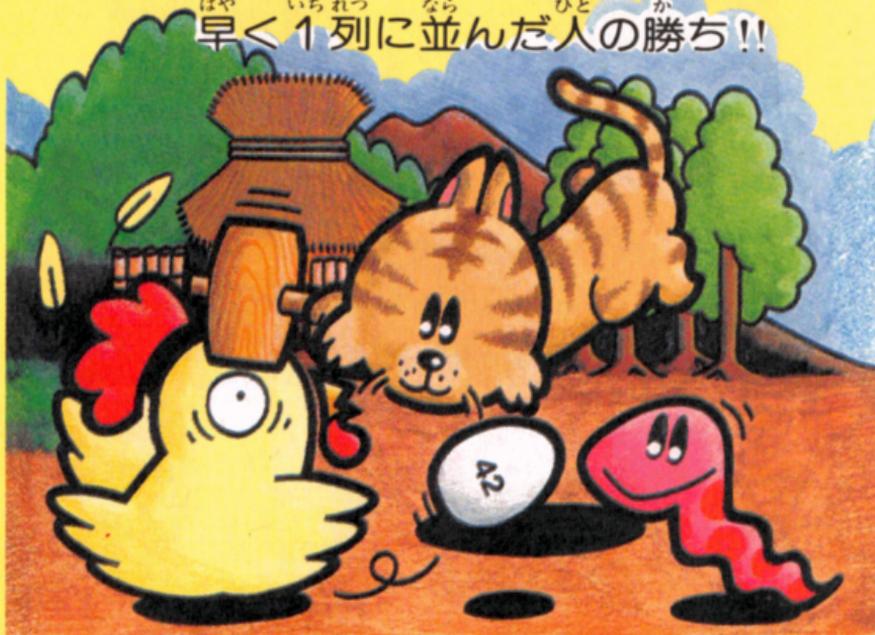
その後、^{あと}“PLEASE SET A SIDE”^{ブリーズ セット エー サイド}が表示されたら、^{エーめん}A面をセットし、“PLEASE SET B SIDE”^{ブリーズ セット ビー サイド}
が表示されたら、^{ビーめん}B面をセットしてください。
しばらくするとゲームがスタートします。

むら 村のビンゴ

むら はやり
村の流行はビンゴゲーム!

かんたん
ルールは簡単。

タテ, ヨコ, ナナメのどれかが
はや いちれつ なら ひと か
早く1列に並んだ人の勝ち!!



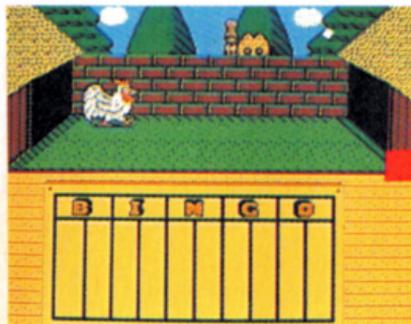
あそ かな 遊び方

ニワトリをなくってタマゴを生ませよう！

1. まずオマケについている“^{しん}村のビンゴカード”をみんなにくばりましょう。
2. 小屋から次々^{つぎつぎ}と出てくるニワトリを、^まボタンを押して、なくってください。

ニワトリは、なぐられると、^{ばんごう}番号のついたタマゴを生み落します。

ニワトリが出て来て…



なぐるとタマゴを生む！



3. タマゴの番号が、村のビンゴ表に表示されるので、各自、手持ちのカードでチェックしてください。
4. 2～3をくり返し、タテ・ヨコ・ナナメのどれかが、早く1列に並んだ人の勝ちです。

タマゴをのみこみ…



表示される！



村のビンゴカードの使い方

村のビンゴ表に表示された番号を、毎回チェックします。表示された番号の所を裏側へ折込んでチェックしてください。なお、カードの中央はフリーになっています。

もり 森のルーレット

もり こはん
森の湖畔でルーレット!

キミは、どこにかけるのカナ?
うまくかけて、
もちてんをせつせとふやそうネ!



あそ かた 遊び方

どこに何点かける？

1回にかけられるのは、30点までです。うまく振り分けて、かけてください。

1. **+**ボタン上下で、かけるプレイヤーを選び、**+**ボタン右で決めてください。かけるプレイヤーを決めると、**▶**が出てきます。
2. “いろ”にかける場合は、**A**・**B**ボタンで“あか”“あお”を選び、**+**ボタン下で**▶**を下へやり、**A**・**B**ボタンで、かけ点を決めてください。

プレイヤーを選ぶ



“いろ”にかける

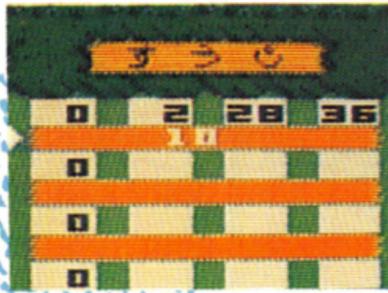


3. “どうぶつ” にかける場合は、 $\overset{\text{ぼあい}}{\text{A}} \cdot \overset{\text{ビー}}{\text{B}}$ ボタンで、かける動物や人物を選び、 $\overset{\text{プラス}}{+}$ ボタン下で \blacktriangleright を下へやり、 $\overset{\text{エー}}{\text{A}} \cdot \overset{\text{ビー}}{\text{B}}$ ボタンでかけ点を決めてください。
4. “すうじ” にかける場合は、 $\overset{\text{エー}}{\text{A}} \cdot \overset{\text{ビー}}{\text{B}}$ ボタンですうじを選び、 $\overset{\text{プラス}}{+}$ ボタン下で \blacktriangleright を下へやり、 $\overset{\text{エー}}{\text{A}} \cdot \overset{\text{ビー}}{\text{B}}$ ボタンで、かけ点を決めてください。“すうじ”は、4コマで、かけることができます。



“どうぶつ” にかける

“すうじ” にかける



さあ、ルーレットスタート!

みんながかけ終ったら、スタートボタンを押してください。すると、サルくんが、トロツコをスタートさせてくれます。そして自動的にトロツコはストップします。

倍率

あか あお 2倍

すうじ

1つかけた時 38倍

2つかけた時 16倍

3つかけた時 8倍

4つかけた時 4倍

どうぶつ



.....^{ばい}
38倍



.....^{ばい}
16倍



.....^{ばい}
8倍



.....^{ばい}
4倍

森のルーレット

大入り

数字	大入り	1	2	3	4	5
1	10	1	2	3	4	5
2	10	1	2	3	4	5
3	10	1	2	3	4	5
4	10	1	2	3	4	5
5	10	1	2	3	4	5

くみ
組のサイコロ

くみ あそ あか
組で遊ぼう明るいサイコロ!

なに つか
キミは何に使うのカナ?



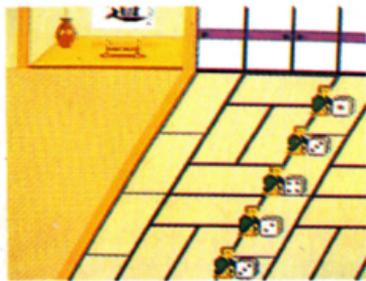
あそ かた 遊び方

① ボタンを押すと、おにいさん方が、サイコロをいっせいに投げてくれます。

② ボタンを押すと、サイコロを拾い、もとの位置へ戻ってくれます。

1コ使って、みんなでオマケの極楽すごろくをやったり、2コ使って、出た数の和が、偶数か奇数かを当てるこしたり、または、5個使って、オマケの極楽レースをみんなでやれば、もりあがることまちがいなし！

この他にも、遊び方はいろいろあるヨ！



ぞく
族のスロットルマシン

さあ、みんな^{ほしぞら}星空へ向って^{むか}
フルスロットル!

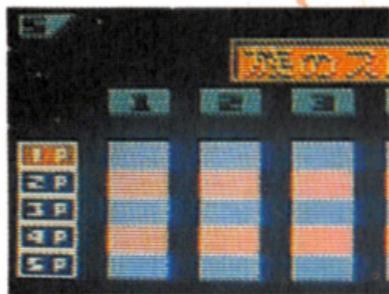
キミはどこで止めるカナ?
うまく止めて、もちてんを
どんどんふやそうぜ!



あそ かた 遊び方

1回^{かい}にかけられるのは30点^{さんじゅうてん}までです。
うまく振り分けて^{ふりわけて}、かけてください。

1. ^{プラス} **+** ボタン^{じょうげ}上下で、かけるプレイヤー^{えら}を選び、^{プラス} **+** ボタン^{みぎ}右で決めてください。かけるプレイヤー^きを決めると、^{カーソル} **▶** が出てきます。
2. 1～5の好きな場所^すへ^{ぼしよ} **▶** ^{カーソル} を動か^{うご}かし、**A**・**B** ボタンで、かけてください。
3. みんながかけ終^{おわ}ったら、スタートボタン^おを押して^お ください。



マシンのGO&STOPは…

プレイヤー1から順番に、マシンのGO&STOPをします。

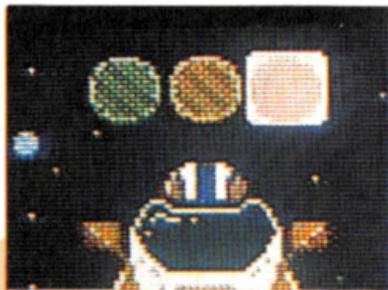
1. マシンのGO

プラスボタン左右で、信号のわくを緑へ合わせ、Aボタンを押します。



2. マシンのSTOP

プラスボタン左右で、信号のわくを赤へ合わせ、Aボタンを押します。



やく ぼいりつはや みひょう
役および倍率早見表

 × 320	 × 5
 × 160	 × 1
 × 80	 × 2
 × 40	 × 1
 × 20	 × 2
 × 10	

やっどブラックジャック

カードの和を^わ21に^{ちか}近づけよう!

キミは、^{おや}親との^{しょうぶ}勝負に^か勝てるカナ?

Black ♠ Jack

BAT	FRY	SCORE
10		250
10		250
10		250
10		250
10		250
10		250



あそ かた 遊び方

1. まず、親を決めます。**+**ボタン上下で親を選び、スタートボタンを押してください。
2. 次に、点数をかけます。親以外のプレイヤーは、**+**ボタン上下で▶を動かし、**A**・**B**ボタンで、かけ点を決めてください。ただし、1回にかけられるのは、**10点**までです。
3. では、カードをひきましょう。親以外のプレイヤーが、全員かけ終わったら、スタートボタンを押してください。すると、1枚めのカードが表になり、番号が白色のプレイヤーから順番に、**A**ボタンでカードをひき、**B**ボタンでストップします。
4. さあ、勝負だ！親以外のプレイヤーが、全員ストップをかけたなら、勝負になります。親は、好きなだけカードをひき、ストップをかけてください。

てんすうひょう
カード点数表

カードの数	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
点数	1,11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10

役名	略称	内容	倍率
ブラック ジャック	B ♠ J	♠Aと♠Jのくみあわせ	10
7 シ タ	7 下	7枚で21以下が出来たとき	5
6 シ タ	6 下	6枚で21以下が出来たとき	4
5 シ タ	5 下	5枚で21以下が出来たとき	3
6・7・8	同678	同マークの6・7・8で21のとき	3
あらし	あらし	同数カードが3枚そろったとき	3
トッピン	トッピン	Aと絵カード又は10で21になったとき	2
—	—	その他で21になったとき	1

ずっとポーカー

どのカードをすてて、
どのカードをのこそうかな…
やくつく
役を作るのは、キミのカンしだい！
しうふ
さあ、勝負だ！



あそ かた 遊び方

このゲームは、役やくを作つくって、プレイヤーどう同士で勝負しょうぶをします。

役表やくひょうを参考さんこうにして役やくを作つくってください。

●カードの交換こうかんは…

✚ ボタン上下でプレイヤーうごを動かし、左右で、カードのわくを左右きゆうへ動かし、**A** ボタンでカードを交換こうかんします。

●さあ、勝負しょうぶだ！

全員ぜんいんがカードを交換こうかんし終おわったなら、わくを、勝負しょうぶのところへ持もってゆき、**A** ボタンをお押してください。

A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	ココナ
20	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	30

●マークによる強つよさ

強い ♠ ↔ ♥ ↔ ♣ ↔ ♦ 弱い

● 次の勝負をする時は…

勝負が終わり、次の勝負をしたい時は、スタートボタンを押してください。

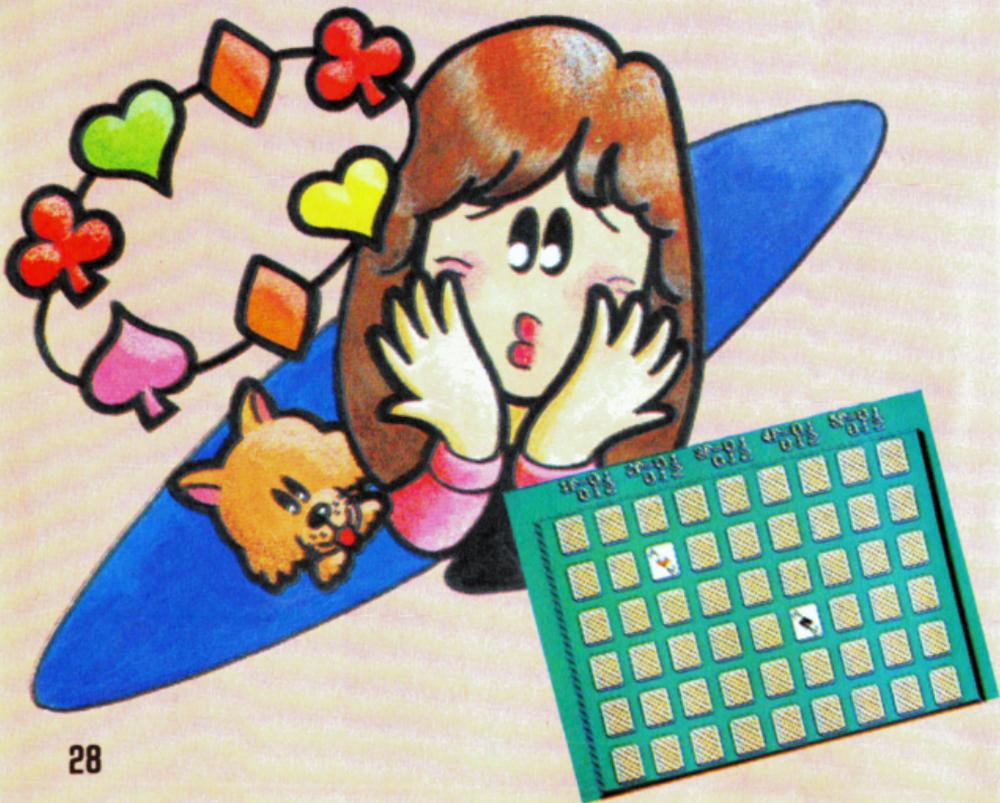
やく ひょう
役表

強さ	カード	役名	略称
1		ロイヤル ストレートフラッシュ	LSF
2		ストレートフラッシュ	SF
3		フォーカード	4C
4		フルハウス	FH
5		フラッシュ	FL
6		ストレート	ST
7		スリーカード	3C
8		ツーペアー	2P
9		ワンペアー	1P

きつとノイローゼ

みんなそろってノイローゼ!

き おくりよ く しょうぶ き いて
キミの記憶力が勝負の決め手だ!



あそ かた 遊び方

あそ かた とお と まいすう
遊び方は2通りです。取ったカードの枚数
で勝負するもよし、取ったカードの点数で
勝負するもこれまたよし！

●カードのめくり方・戻し方

プラス ボタン上下左右でわくを動かし、**A**ボタンでカードをめくります。カードがそろえば、もう一度できますが、そろわなかった時は**B**ボタンで戻してください。次の勝負をしたい時はスタートボタンを押してください。

※取ったカード1枚分が得点になります。

てん すう ひょう カード点数表

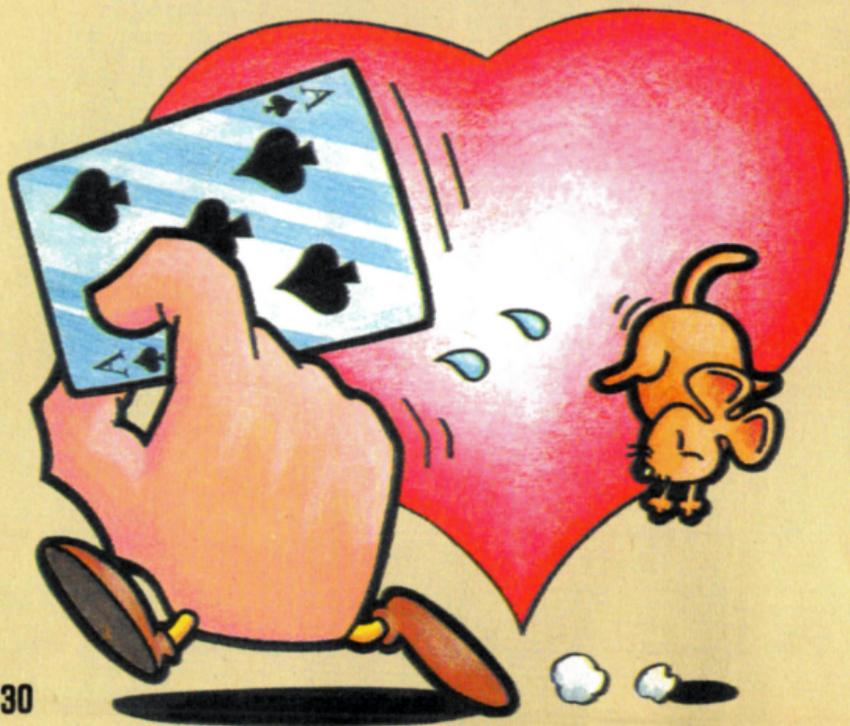
A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	ココナ
20	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	50

もっとスピード

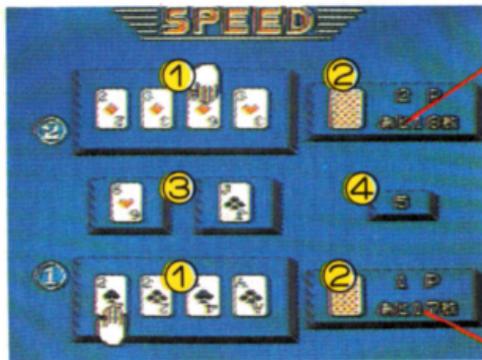
はや て も
早く手持ちのカードを

なくした ひと か 人が勝ち！

キミの はん しゃ しん けい 反射神経がものをいう…



あそ かな 遊び方



プレイヤー2のこり枚数 まいすう

① 場札 ば ぷだ

② 手札 て ぷだ

③ 台札 だい ぷだ

④ タイマー

プレイヤー1のこり枚数 まいすう

● カードののせ方 かな

1. **+** ボタン プラス 左右で手を動かし、台札の上か下へ続くカードを選びます。**A** ボタン ア でカードを持ち、**+** ボタン プラス 左右で、台札の上へ置いてください。
2. 2人とも台札にのせるカードが場札になくなった時は、5秒後に新しいカードが手札から台札へのせられます。
3. もう一度勝負をしたい時は、スタートボタン スタート を押してください。

おぼ
これだけは覚えて
おいてほしい

ちゅう い じ こう
注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守って、こわさないようにしましょう。

と あつか
ディスクカードの取り扱い
たいせつ
大切にしてネ！

- ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それに、そこを傷つけたりしないようにも気をつけてね。



●^{しつ}湿気や暑^{あつ}さは大の^{だい}苦手^{にがて}！風^{かぜ}通^{とお}しのよ
い涼^{すず}しい場所^{ばしょ}に保^ほ管^{かん}してね。

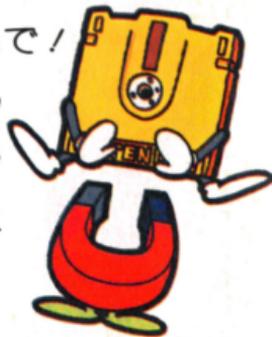


●ゴミゴミしたところは大^{だい}キライ！
ホコリはディスクカードの大^{たい}敵^{てき}なんだ！



●磁^じ石^{しよく}を近^{ちか}づけられると、データ^きが消^きえちゃうぞ！テレビ、ラジオなども磁^じ力^{りよく}があるから、近^{ちか}づけないで！

●踏^ふみつけるなんてとんでもないぞ！いつもプラスチック^なのケースの中^{なか}に入れておいてね！



ディスクドライブの赤^{あか}ランプがついている時^{とき}、EJECT
ボタンや本体^{ほんたい}のRESETボタン、電^{でん}源^{げん}スイッチに手^てを触^ふ
れちゃダメ。ディスクシステム^{せつめいしょ}の説^{せつ}明^{めい}書^{しょ}もよ^よく読^よんでね。

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときは…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A, B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ハーレム
極楽ゴール!!



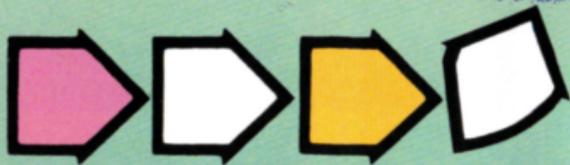
だれか1人を
5コマもどすこと
をゆるす。

わすれ^{もの}物をしたので、
もう一度^{いちど}ふり、
出た^で数^{すう}だけでもどる。



あとひといきの
ところで、足^{あし}をつり
1回^{かいやす}休み。

けんかに^よ負けて
5つもどる。



コース練習

1
コース

スタート
ゴール

もう1度
ふる

2
コース

スタート
ゴール

も
ふる

3
コース

スタート
ゴール

4
コース

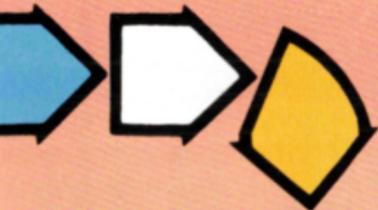
スタート
ゴール

も
ふる

5
コース

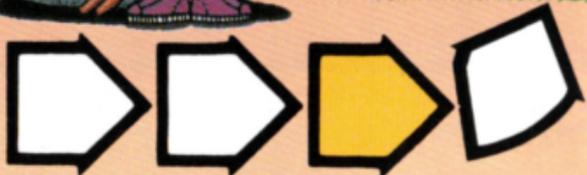
スタート
ゴール

もう1度
ふる

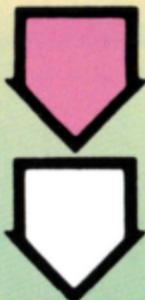
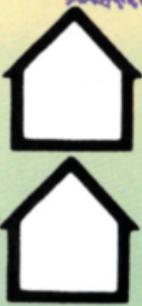
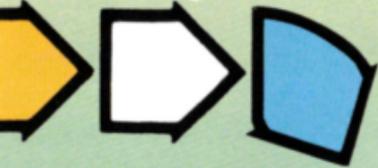


ゴリラに勝つ^かた^すので、6つ進む

スイカどろぼうが
バテて、全^{せい}員^{いん}から、
しっぺをうける。



食べ^たすぎで
おなかをこわして
1回^{かい}休^{やす}み。



おなかがすいたので、
目^めの^{まえ}の^た食^{もの}べ物を
口^{くち}いっぱい^にほう^ぼる。

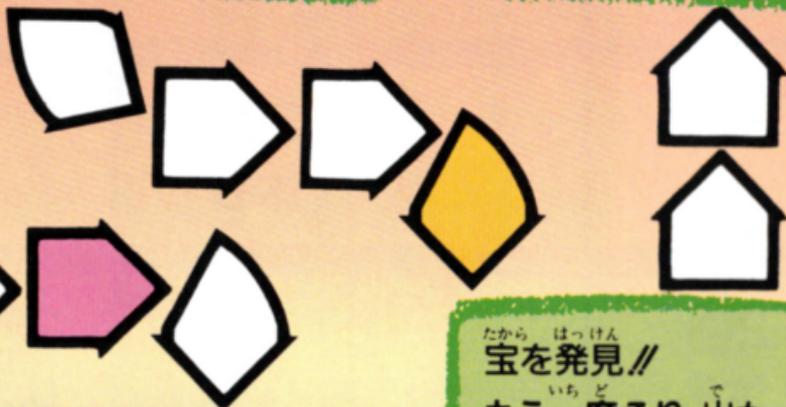


		スタートへ もどる ゴールイン!	2回 休み…	
もう1度 る			スタートへ もどる ゴールイン!	2回 休み…
	もう1度 ふる			スタートへ もどる ゴールイン!
もう1度 る				2回 休み…
		スタートへ もどる ゴールイン!		



好きなこの名前を
5回さけぶ。

気分が良いので
好きな歌を1曲
うたう。

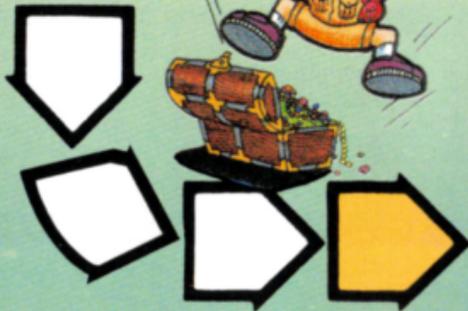


ヤッさんに
おどされ
2つもどる。

宝を発見!!
もう一度ふり、出た
数だけ進んでよし。



運動不足のため
うでたてふせを
10回やる。



3回
休み…

3回
休み…

2回
休み…

3回
休み…

スタートへ
もどる

ゴールイン!

2回
休み…

3回
休み…



たう じゆんび
田植えの準備のため、
ふっきんを
10回やる。



もう一度ふって、
次に進む方向を決めよう

 スタートへもどる

トラクターにのせて
もらって、
2つ進む。

たから みた
宝くじが当たった//
もう1度ふり、
出た数だけ進める。

かなしばりに
あって
1回休み。



2つ
もどる

折り返し
地点へ

2つ
もどる

折り返し
地点へ

2つ
もどる

折り返し
地点へ

3回
休み…

折り返し
地点へ

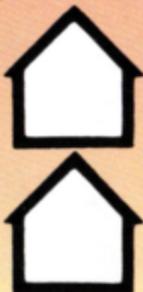
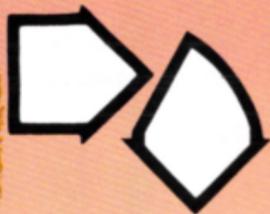
2つ
もどる

折り返し
地点へ

2つ
もどる

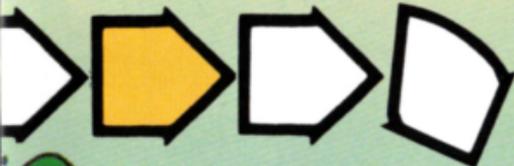
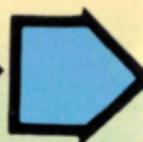
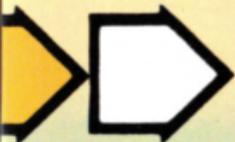


へビがいるので、
2つもどってようす
を見よう…



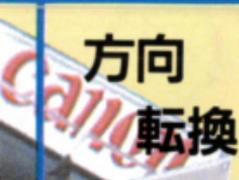
こえだめにはまって、
かいいやす
1回休み。

かわ
川でおぼれたので、
みず
水をコップ5はいい飲む。



カラオケスナック
にさそわれ
きょくた
1曲歌う。





方向
転換

3つ進んで
2つ
もどる

1回
休み…



方向
転換

1回
休み…

1つ
もどる



1回
休み…

方向
転換

2つ
もどる

1回
休み…

1つ
もどる

方向
転換

方向
転換

1回
休み…

1つ
もどる

カントリー
COUNTRYコース

こくらく
極楽すごろく



くまで
熊が出た/
し
死んだふりをしながら
かひやす
1回休み。



スタート

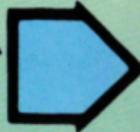
はじ かい
初めに1回ふって
すす ほうこう
進む方向を
き
決めよう!

たたか
ゴリラと戦うため、
うでたてふせを
かい
10回やっておこう!

-  かいやす
1回休み。
-  かいやす
2回休み。
-  2つもどる。

せいこう
ナンパに成功!!
となりのごに
すす
キスをして、3つ進む。

タウン
TOWNコース





折り返し
地点



折り返し
地点



折り返し
地点

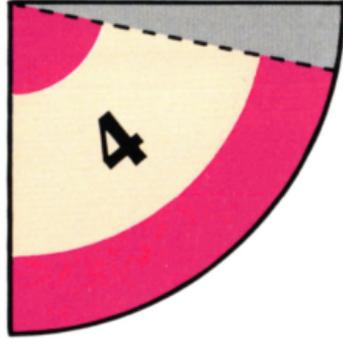
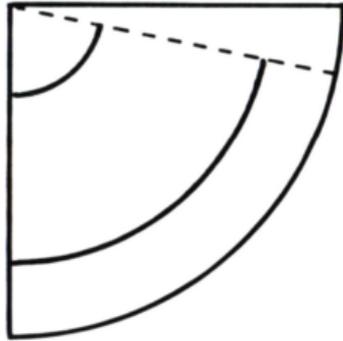
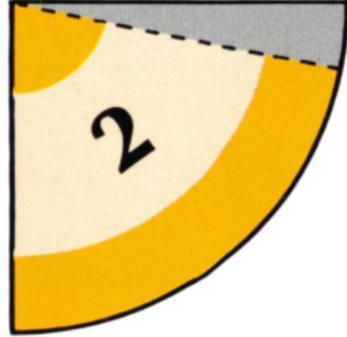
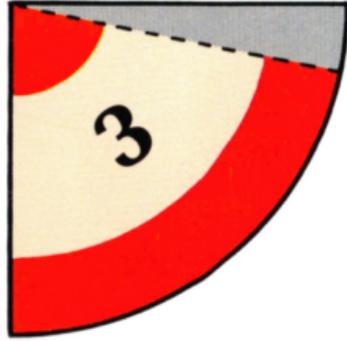


折り返し
地点



折り返し
地点





● コマの作り方

ふとせん
太線とに沿ってコマを切り取り、のりづけするが、
テープで止めて、コマを作つてネ!



B I N G O

7	22	40	58	61
4	16	31	52	73
1	25		46	64
10	19	34	55	67
13	28	37	49	70

B I N G O

10

28

40

49

61

1

19

34

55

70

4

25



46

67

13

16

37

52

64

7

22

43

58

73

B I N G O

3

27

44

50

74

7

22

38

53

68

4

17



59

71

10

30

32

47

62

14

24

41

56

65

B I N G O

14	20	37	52	67
2	16	43	55	64
11	25		58	73
7	19	39	49	70
9	22	34	46	61

B I N G O

11	28	39	54	75
5	30	35	60	73
15	24		48	63
6	18	37	57	69
2	27	33	51	66

B I N G O

15	29	34	52	70
4	17	40	49	64
9	20		46	72
1	26	33	58	67
8	19	36	55	61

B I N G O

14	29	35	50	71
5	23	38	47	74
8	17		53	65
2	26	44	59	68
11	20	41	56	62

B I N G O

15	21	39	54	66
3	30	45	48	69
6	24		60	75
12	18	42	57	63
9	27	36	51	72

B I N G O

5

20

38

47

74

2

17

35

56

71

8

23



59

65

11

29

32

50

68

14

26

44

53

62

B I N G O

12	30	39	57	75
3	21	36	48	72
9	27		54	66
15	18	33	51	69
6	24	45	60	63

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切
お答えできませんので、ご了承ください。



DISK SYSTEM

極楽遊戯

げーむてんごく

1987年12月1日初版

発行 株式会社 ソフェル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2
TEL. 03-353-1061

編集 株式会社 インフォマーシャル
〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビル6F

印刷 囿印刷株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

1987 SOFEL

禁無断転載

