

イベントBOX

抽選大王

抽選機

取扱説明書



- 本機械を安全にご使用いただくために、ご使用前に必ず本取扱説明書をよくお読みください。
- 本取扱説明書は、必要なときにすぐ見ることができるよう大切に保管してください。

はじめに

このたびは、『抽選機』をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。

この取扱説明書は、『抽選機』（以下本機と呼びます）の安全上の注意と操作法について説明してあります。

本機を安全に正しくご使用していただくために、ご使用前に必ず本取扱説明書をよくお読みになってください。

本取扱説明書は、イベント開催等の方々を対象に書かれておりますが、目次に“－必ず技術者が行ってください－”と書かれた「保守」の項目は技術者を対象に書かれておりますので、その作業は必ず技術者の方々のみが行ってください。決して技術者以外の方は行わないようにしてください。

技術者とは次の方々を意味します

大学、高校あるいは専門学校などにおいて機械工学または電気工学の単位を取得し、もしくは取得した人と同等の知識を持ち、機械の保守、修理等の業務に携わっている方々。

本機および本機の修理に関してのお問い合わせ先

本機およびその修理に関してのお問い合わせは、購入先にご連絡ください。

警告

- 本機を無断で改造しないでください。改造した場合、予期せぬ危険が生じることがあります。
- 本機は日本国内仕様であり、外国の規格などには準拠しておりません。本機を日本国外で使用された場合、予期せぬ危険が生じることがありますので日本国内でのみ使用してください。

注意事項

本書は改善のため、予告なく変更することがあります。

1. 安全上の注意

—安全に使用していただくために—

1-1 注意喚起シンボル△の説明

本取扱説明書で使用している注意喚起シンボル△の意味は以下の通りです。

- 注意喚起シンボル△：危険の潜在を示す記号で、特定しない一般的な警告、注意の通告を意味します。本マークがついている注意事項は全て安全に関するものです。

1-2 シグナルワード（△警告、△注意）の説明

本取扱説明書で使用しているシグナルワード（△警告、△注意）は、その危険から生じる可能性のある人身の危害や財物の損害の程度(大きさ)を示しています。それぞれのレベルの内容は以下の通りです。



警告

- 取り扱いを誤った場合に、使用者が死亡または重傷を負う危険の状態が生じることが想定される場合。



注意

- 取り扱いを誤った場合に、使用者が軽傷を負うかまたは物的損害のみが発生する危険の状態が生じることが想定される場合。

損害の程度の分類

上記で使われている損害の程度は次のように分類されます。

- 重傷：失明、ケガ、ヤケド(高温、低温)、感電、骨折、中毒などで後遺症が残るもの、および治療に入院・長期の通院を要するもの。
- 軽傷：治療に入院や長期の通院を要さないもの(上記以外)。
- 物的損害：家屋・家財および家畜・ペットにかかわる拡大損害など

1-3 安全上の注意



警告

- 電源電圧は、AC90～110Vの範囲でご使用ください。範囲外で使用すると、火災・感電事故の原因となる恐れがあります。
- ACアダプタのケーブルが破損すると、火災・感電・漏電の原因となります。以下のことを守ってください。
 - ・ねじらない
 - ・無理に曲げない
 - ・束ねない
 - ・熱器具に近づけない
 - ・加工しない
 - ・引っ張らない
 - ・重いものをのせない
 - ・製品、壁などで挟み込まない
- 本機は屋内用の機械です。屋外や以下のような場所では使用しないでください。
 - ・雨漏り漏水のある所
 - ・極端に寒冷な所
 - ・高温な所
 - ・湿気の多い所
 - ・暖房器具の近く
 - ・ほこりっぽい所
 - ・直射日光に長時間当たる場所
 - ・不安定な所
- 万一、異常が発生した場合には、ただちにコンセントからACアダプタを抜いてください。異常を放置したまま使用しますと、火災や事故の原因となります。
- ACアダプタはコンセントの奥まで確実に差し込んでください。接触が悪いと発熱し、ヤケドや火災の原因となります。
- 本体、ACアダプタを水に濡らさないでください。感電や漏電の原因となります。
- 濡れた手で本体、ACアダプタに触らないでください。感電の原因となります。
- 本機を長時間使用しないときは、ACアダプタをコンセントから外してください。
- 本機を不安定な場所に設置したり、不安定な所で使用しないでください。落下によりケガの原因となります。



注意

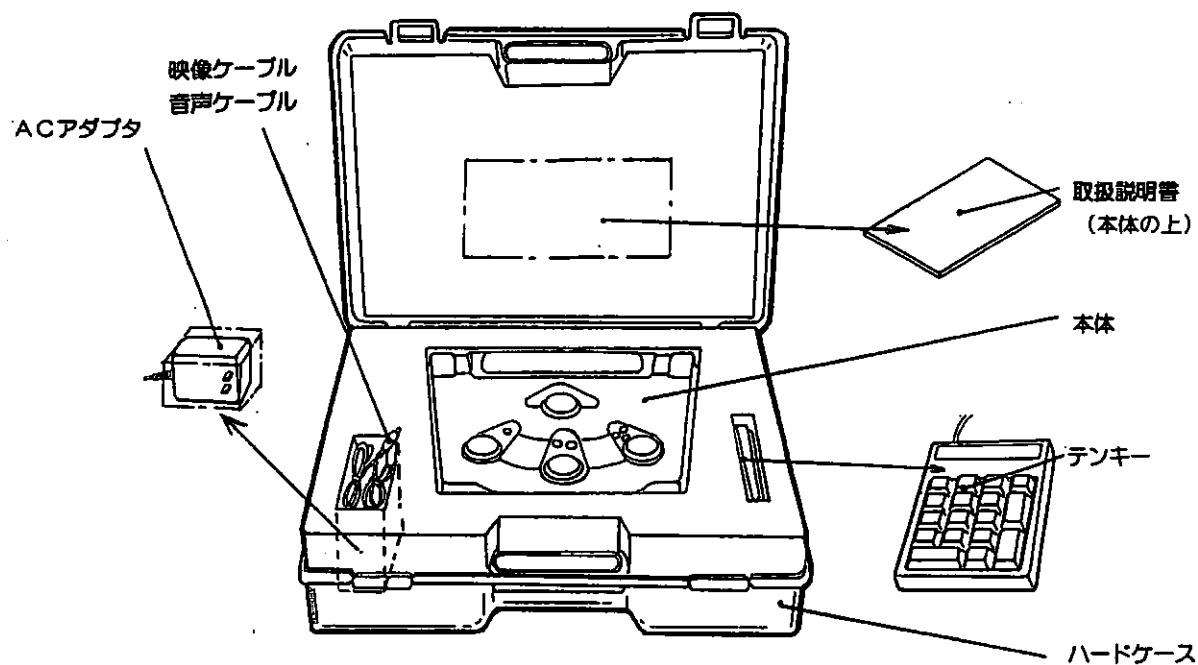
- ケーブルの接続、本体の清掃は感電防止および電気回路の破損防止のため、必ず電源スイッチを「切」にしてACアダプタをコンセントから外ずして行ってください。

2. 商品内容の確認

本機は以下のようにハードケースに収納して出荷されます。

注意事項

●下記の梱包内容がそろっていることを必ず確認してください。



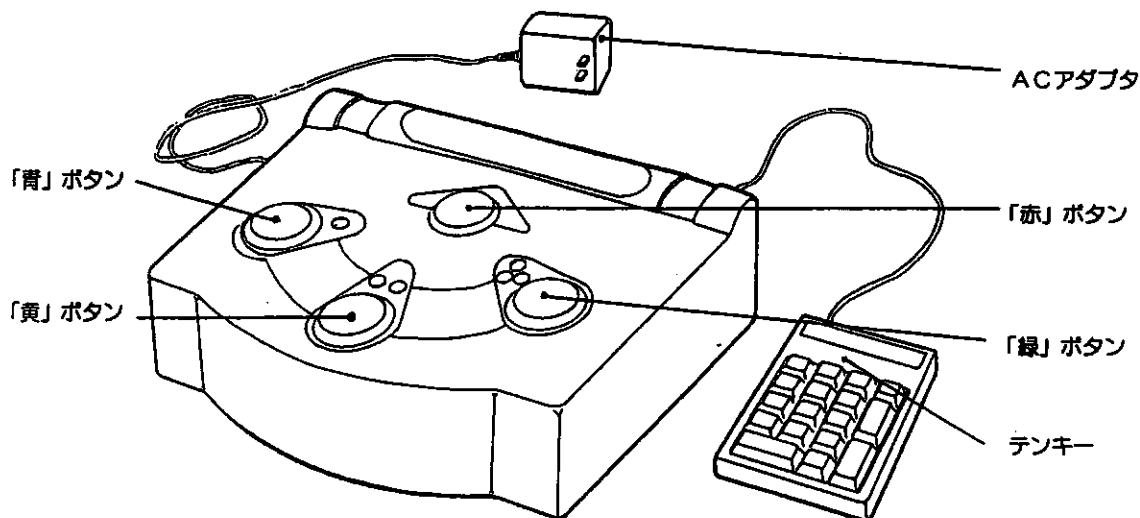
付属品

No	名称	数量
①	ACアダプタ	1
②	テンキー	1
③	映像ケーブル	1
④	音声ケーブル	1
⑤	取扱説明書（本書）	1
⑥	ハードケース	1

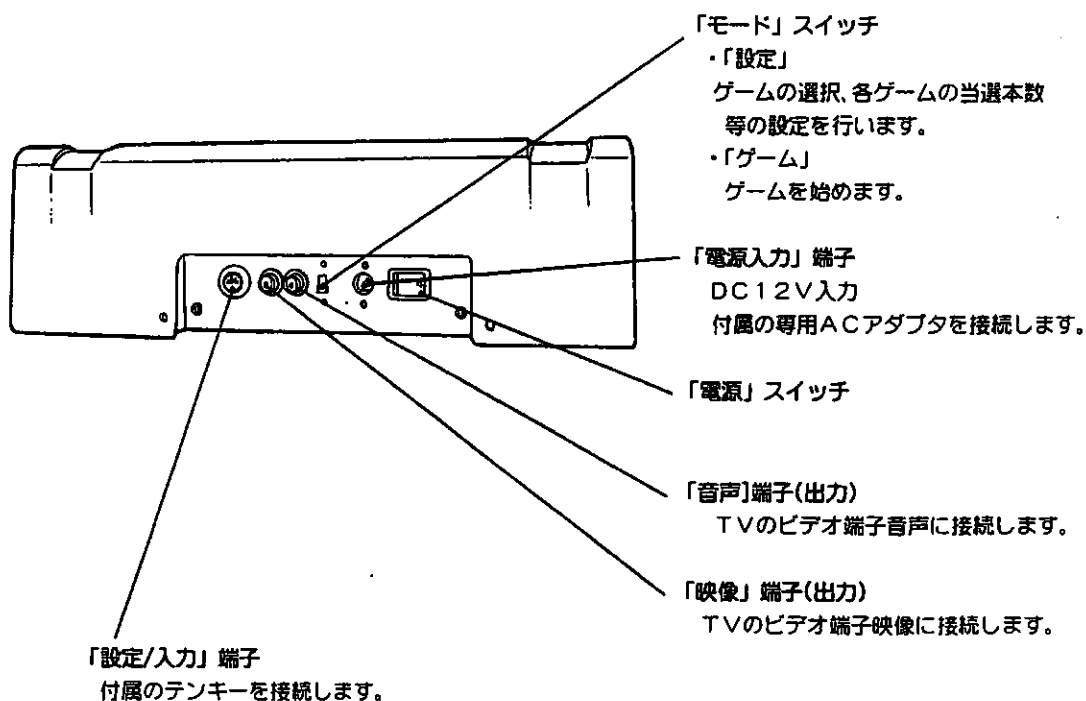
3. 全体の構成（各部の名称・機能）

本機の各部の名称・機能は以下のとおりです。

A. 正面



B. 後面



4. ケーブルの接続

⚠注意

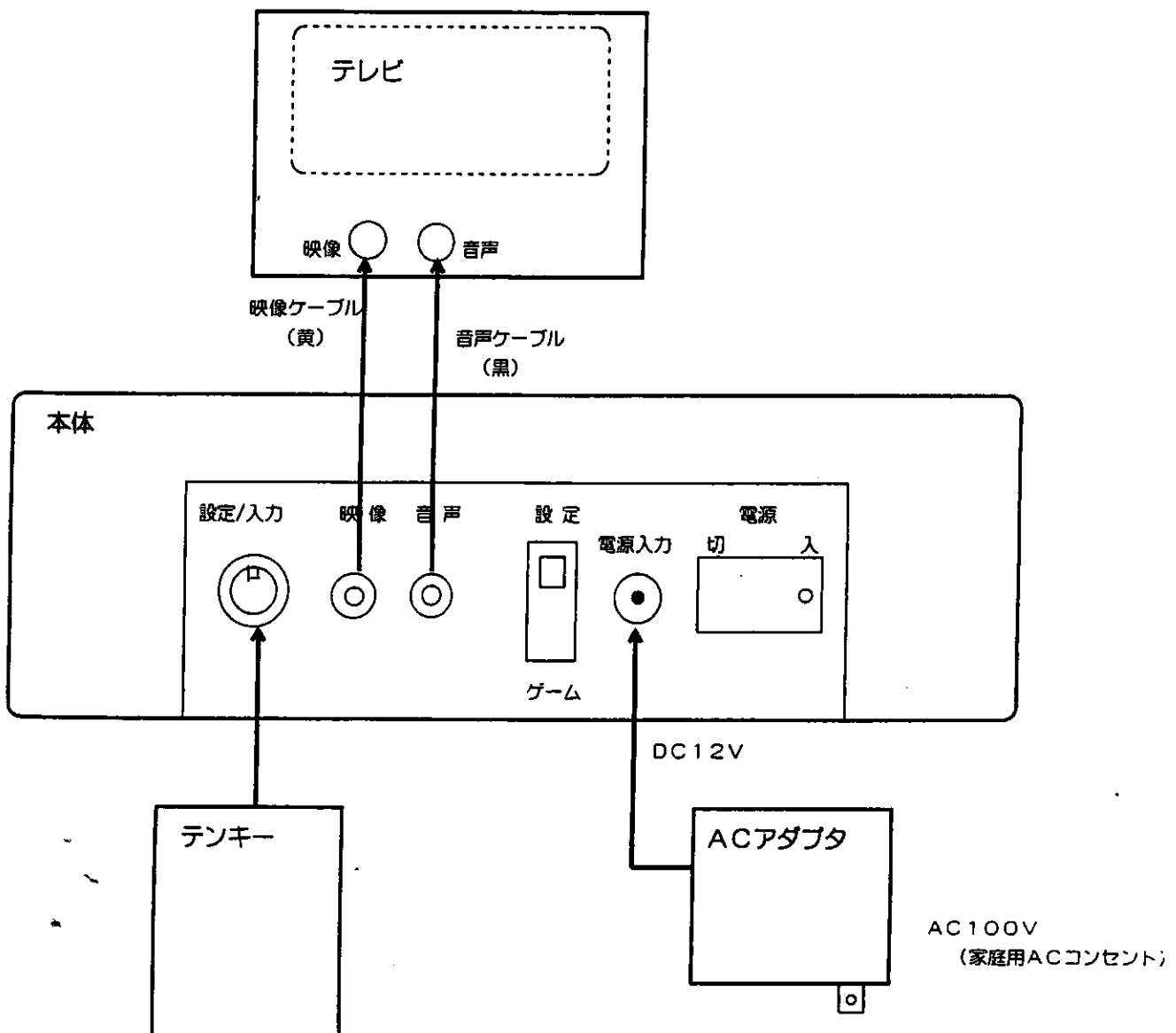
●ケーブルの接続は感電防止および電気回路の破損防止のため、ACアダプタをコンセントに差し込まないで行ってください

下図の通り接続してください。

- ①テレビの電源スイッチおよび本機の「電源」スイッチを「切」にします。
- ②付属の映像ケーブルピンプラグを本体後面の「映像」端子に接続し、もう一方のピンプラグをテレビのビデオ映像入力端子(外部入力)に接続します。
- ③付属の音声ケーブルピンプラグを本体後面の「音声」端子に接続し、もう一方のピンプラグをテレビのビデオ音声入力端子(外部入力)に接続します。
- ④付属のテンキーコネクタの矢印を上にして、本体後面の「設定/入力」端子に接続します。
- ⑤付属のACアダプタを、本体後面の「電源入力」端子に接続します。
- ⑥ACアダプタをコンセントに接続します。

注意事項

- コネクタの接続は確実に行ってください。
誤接続、接触不良があると正常な動作をしませんし、故障の原因となります。

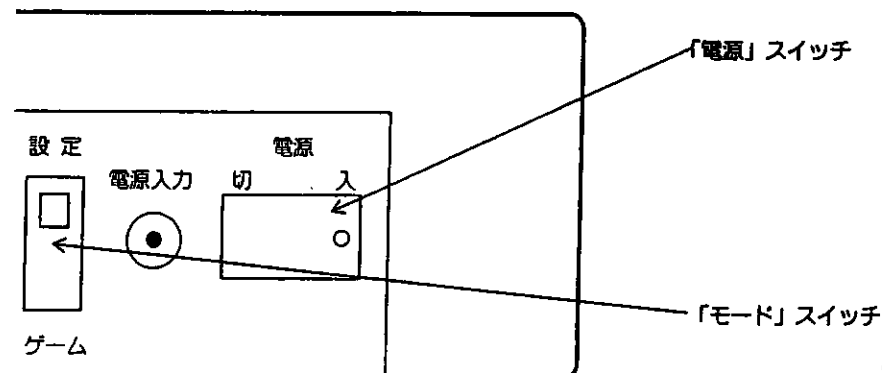


5. 設定、ゲーム

5-1 電源を入れる、切る

(1) 電源を入れる

- ①ケーブルの接続と設置が完了したら、「ACアダプタ」をコンセントに差し込んでください。
- ②テレビの「電源」を入れます。
- ③テレビの「テレビ/ビデオ」切り替えスイッチをビデオにします。
- ④本体の「電源」スイッチを「入」にして、電源を入れます。
- ⑤「モード」スイッチ（設定／ゲーム）がゲームモードになっているとテレビにゲーム画面が表示され、設定モードになっていると設定画面が表示されます。
- ⑥テレビ画面の「色合い」、「明るさ」、「音量」等の調整が必要な場合はテレビの方で行ってください。



(2) 電源を切る

- ①使用が終わったら、本体の「電源」スイッチを「切」にします。
 - ②テレビの画面が暗くなっているのを確認して、テレビの「電源」スイッチを切ります。
- 電源を切っても入力した「設定」、「当選本数」、「景品名」などのデータは消えません。
消去する場合はP7「5-2-1設定のしかた」を参照してください。



警告

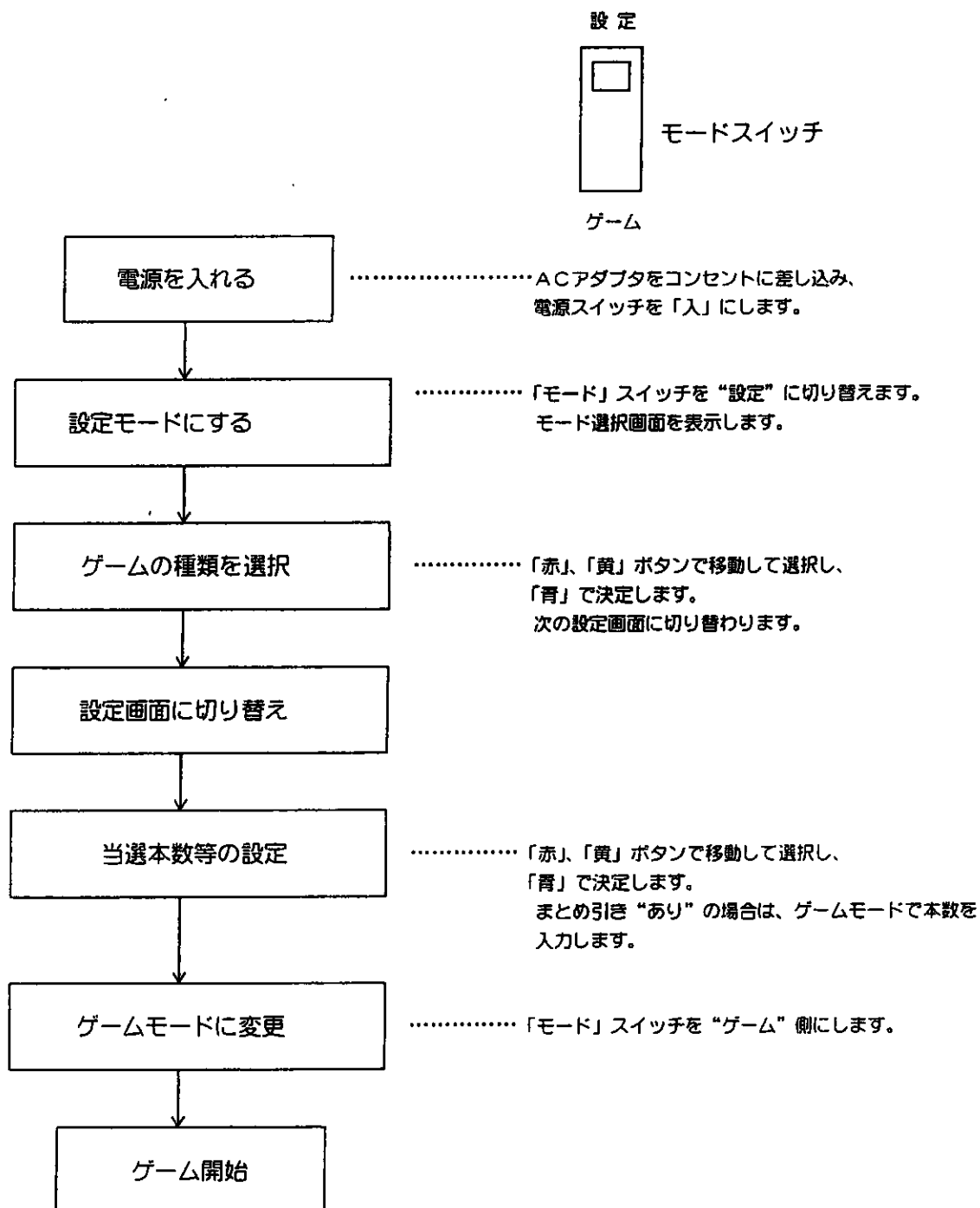
●本機を長時間使用しないときは、ACアダプタをコンセントから外してください。

5-2 設定、ゲームモード

本機には、12種類のゲームプログラムが内蔵されています。
各ゲームの切り替え、当選本数等の設定が簡単にできるようになっています。

A. 設定モードとゲームモードについて

- ・設定モード-----ゲームの種類の選択や、当選本数等の設定を行うときは「モード」スイッチを“設定”側にします。
- ・ゲームモード-----実際のゲームや抽選を行うときは「モード」スイッチを“ゲーム”側にします。



●本体の「青」「赤」「黄」「緑」ボタン、テンキーの「青」「赤」「黄」「緑」キーのどちら側からでも入力できます。

B. テンキーの操作方法

本機には、付属品としてテンキーが入っています。テンキーを接続して、まとめ引きの本数、通常の設定数値等の入力等が行えます。

- 「青」「赤」「黄」「緑」キー
本体の同色のボタンと同じ動作をします。
- 「数字」キー
まとめ引きなど、数値の入力に使用します。
「2」「4」「6」「8」キーは矢印キーとしても使います。
- 「×取消」キー
入力決定した文字を消去できます。
またイベント機能等で使用します。
- 「○決定」キー
押すと入力された数値等のデータが決定されます。
またイベント機能等で使用します。

テンキー

青	赤	黄	緑
7	8	9	× 取消
4	5	6	
1	2	3	○ 決定
0		.	

5-2-1 設定のしかた

(1) 設定

- 抽選機能(1, 2, 5, 6, 7, 8)での設定モードは、抽選種類の選択、各抽選の当選本数等の設定を行うことができ、下記の方法で設定します。抽選機能(3, 4)の場合の設定法は各ゲームの「A. 設定モード」(P12, 13)で説明します。
- イベント機能の場合の設定法は各ゲームの「A. 設定モード」(P16~19)で説明します。

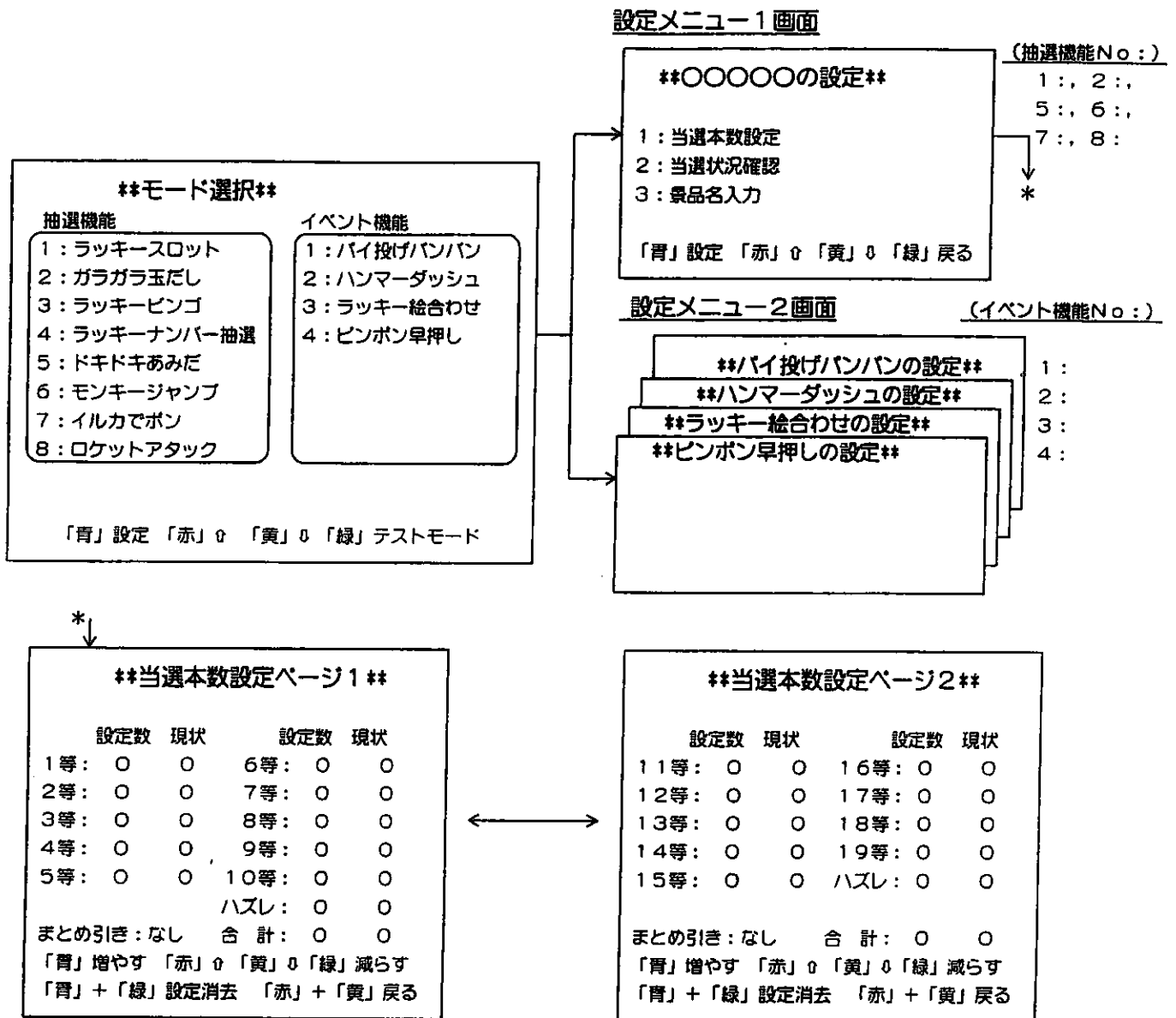
A. 当選本数設定法 (抽選機能ゲーム)

- ①「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ②モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“抽選機能1~8、イベント機能1~4”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー1画面に替わります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③設定メニュー画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“1：当選本数設定”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、当選本数設定ページ画面になります。
- ④当選本数設定ページ画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“1~19等”“残念でした(ハズレ)”を選びます。(当選本数設定ページ画面は等数が多いため2ページ画面となっています。「赤」ボタンを押すたびに、“1~10等・残念でした(ハズレ)”の画面と“11~19等・残念でした(ハズレ)”の画面が切り替わります。
- ⑤「青」ボタンで1~19等の“当選本数”“残念でした(ハズレ本数)”を増やし、または「緑」ボタンで1~19等の“当選本数”“残念でした(ハズレ本数)”を減らします。
(テンキーでも操作できます。)
- ⑥④、⑤をくりかえし、各等数の本数を設定します。
- ⑦「赤」+「黄」ボタンを押すと設定メニュー1画面に戻ります。 **(+は同時に押すことを意味します)**
- ⑧「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

●設定した“当選本数”“残念でした(ハズレ本数)”を全て“0”にする消去方法

- (1) 当選本数設定ページ画面で「青」+「緑」ボタンを押すと、消去確認画面(“消去しますか?”)になります。
- (2) 消去確認画面で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。
「緑」を押すと前画面に戻ります。
「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
- (3) 消去後、当選本数設定画面に戻ります。

- まとめ引きを“あり”に設定した場合、テンキーによる、入力ができます。
まとめ引きとはプレイ画面にテンキーで入力したまとめ引き本数だけ一度に抽選結果が出る機能です。



(モード選択画面の抽選機能でゲームNo1,2,5,6,7,8に適用)

B. まとめ引き ありの場合

- ① 当選本数設定ページ画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“まとめ引き”を選びます。
- ② 「青」ボタンを押して、「なし」を「あり」にします。
- ③ モードスイッチを切り替えゲームモードにすると“まとめ引き本数を入力してください”が表示されます。
- ④ テンキーでまとめ引き本数を入力します。
- ⑤ 「赤」ボタンを押すと、ゲームがスタートします。
- ⑥ ゲーム終了後、入力本数分の抽選結果が画面に表示されます。
- ⑦ 「赤」ボタンを押すと、ゲームが再スタートします。

注意事項

- 設定できる“当選”“残念でした(ハズレ)”の本数は全部で60,000までです。
- “当選”“残念でした(ハズレ)”の当選確率は、“当選本数”と“残念でした(ハズレ)”の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできますが“残念でした(ハズレ)”しかできません。
- ゲームの途中で設定モードに切り替えて当選本数等を変更することはできますが、“現在の合計本数”が、“設定の合計本数”より多い場合は、“残念でした(ハズレ)”しかできません。

C. 景品名入力法

景品名の入力、編集ができます。

- ① 設定メニュー1画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“3：景品名入力”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、入力する景品名の選択ページ画面になります。
- ② 入力する景品名の選択ページ画面で、「赤」「黄」ボタンまたはテンキーを押し、
上下移動して“等数項目”を選択します。(画面の一番上か下で「赤」「黄」ボタン(キー)を押すと、
ページを切り替えます。)
続いて「青」ボタン(キー)を押すと、景品名入力画面になります。
- ③ 景品名入力画面でテンキーの「↑(8)」「↓(2)」「→(6)」「←(4)」キーを押し、左右上下移動して
景品名として入力する“文字”を選択し、「○決定」キーを押します。
決定した文字は画面上部 [] 内に表示されます。
 - * 画面の端で「→(6)」「←(4)」キーを押すと、別のページに移ります。
 - * 入力文字を消去したい場合は、「赤」「黄」ボタン(キー)でカーソルを移動し、「青」ボタン(キー)を
押すと、その位置で1文字消去できます。「×取消」キーの場合は1文字前の文字を消去します。
 - * 「緑」ボタン(キー)を押すと入力する景品名の選択ページ画面に戻ります。
- ④ ②③を繰り返して各等の景品名を入力します。

●設定した“景品名”を全て消去する方法

- (1) 入力する景品名の選択ページ画面で「赤」+「黄」ボタンを押すと、消去確認画面(“消去しますか?”)
になります。
- (2) 消去確認画面で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。
「緑」を押すと前画面に戻ります。
「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができません
ので十分に注意してください。
- (3) 消去後、入力する景品名の選択ページ画面に戻ります。

入力する景品名の選択ページ1	カーソル テンキーで選択
1等： 2等： 3等： 4等： 5等： { { { { { 「青」決定「赤」⇄「黄」⇄「緑」戻る 「赤」+「黄」設定消去	<div>1等 **景品名入力**</div> <div>[↓]</div> <div>あいうえ【お】-----</div> <div>⋮</div> <div>「青」1もじ消す「赤」⇄「黄」⇄「緑」戻る やじるしキー：選択 決定キー：もじ決定 取消キー：1もじ消す</div>

(2) 当選状況確認

抽選機能(1~8)の当選状況データを確認、消去することができます。

- ① 「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“抽選1~8”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー画面に替わります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③ 設定メニュー1面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“2：当選状況確認”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、当選状況確認画面になります。
- ④ 確認後「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと消去確認画面になります。
当選状況確認画面で「緑」ボタンを押すと設定メニュー1画面に戻ります。
- ⑤ (1) 消去確認画面(“消去しますか?”表示画面)で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと、
現在のデータを消去します。消去後、当選状況確認画面に戻ります。
**「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができません
ので十分に注意してください。**
(2) 「緑」ボタンを押すとデータを消去しないで当選状況確認画面に戻ります。
- ⑥ 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

消去確認画面(共通)

当選状況確認		
1等: 0	8等: 0	15等: 0
2等: 0	9等: 0	16等: 0
3等: 0	10等: 0	17等: 0
4等: 0	11等: 0	18等: 0
5等: 0	12等: 0	19等: 0
6等: 0	13等: 0	ハズレ: 0
7等: 0	14等: 0	
合 計		: 0
「青」+「赤」+「黄」消去 「緑」戻る		

消去しますか?
「青」+「赤」+「黄」消去 「緑」戻る

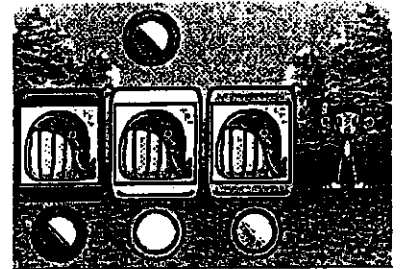
5-2-2 ゲームのしかた

(1) 抽選機能1：ラッキースロット

3桁のスロットマシンタイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。
1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数を
それぞれ設定できます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選
本数を0に設定してください。）



① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「赤」ボタンを押すとサルがスロットを回転します。
- ② 「青」、「黄」、「緑」ボタンを押すと、押したボタンに対応したスロットが止まります。
- ③ ボタンを押さないと10秒後にスロットの回転が自動的に止まります。
- ④ 出そろった絵柄に従って、“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ⑤ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
- ⑥ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

●ゲームデモ中に「黄」ボタンを押すと、各等数の絵柄一覧が表示されます。

(2) 抽選機能2：ガラガラ玉だし

商店街でおなじみの「ガラガラ」の玉だし抽選です。

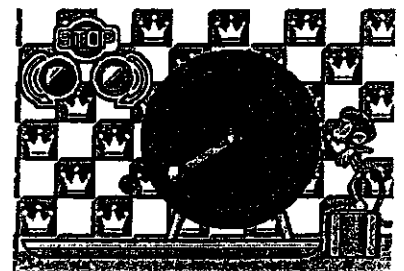
A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。
1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数を
それぞれ設定できます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を
0に設定してください。）

① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「赤」ボタンを押すとサルがガラガラを回転します。
- ② 「青」または「緑」ボタンを押すと、ガラガラが左または、右回転します。
- ③ 「赤」ボタンを押すと、ガラガラの回転が停止し、玉が出てきます。
- ④ ボタンを押さないとガラガラは10秒後に自動的に止まります。
- ⑤ 出た玉の色によって、“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ⑥ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
- ⑦ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。



●ゲームデモ中に「黄」ボタンを押すと、各等数の絵柄一覧が表示されます。

(3) 抽選機能 3 : ラッキービンゴ

コンピュータで数字を選ぶビンゴゲームです。

必ず事前に市販の1～75までの数字に対応したビンゴカードを用意してください。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

- ① モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“3 : ラッキービンゴ”を選択します。

続いて「青」ボタンを押すと、ラッキービンゴの状況の確認/消去画面になります。

(テンキーのカラーキーでも操作できます。)

* 「緑」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。

* 「青」 + 「赤」 + 「黄」ボタンを押すと消去の確認後データを消去します。

- ② 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

ラッキービンゴ の状況の確認 /消去																																						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	-----	15																												
16																																						
:																																						
:																																						
61	62	-----	75																																			
赤: 抽選済み												青: 未抽選																										
「青」 + 「赤」 + 「黄」消去												「緑」戻る																										

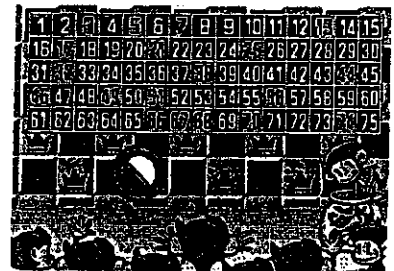
B. ゲームモード

- ① 「赤」ボタンを押すとサルがボール入れの中をかき混ぜ、ボールをひとつ取り出します。
- ② ボールに書かれている“数字”がアップで表示されます。
- ③ 全ての数字が出尽くすとゲーム終了となります。

- 遊び方の例 : ビンゴゲーム参加者に数字 (1 ~ 75) がランダムな市販のビンゴカードを配り、①②を繰り返し数字を出していきます。

参加者は出てきた数字が自分のカードにあればそのマスに穴を空けていきます。

その穴が縦・横・斜めの何れかに全て並べばビンゴ達成となります。



(4) 抽選機能4：ラッキーナンバー抽選

1～5桁のロットマシンタイプの抽選ゲームです。
 入力した各等の当選本数分の抽選番号を1～20等に向かって順番に決めてくれます。
 (必ず事前に通しナンバーの入った抽選券を作りお配りください。)

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

- ① モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“4：ラッキーナンバー抽選”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、ラッキーナンバー抽選の設定画面に替わります。(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ② 設定メニュー画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“1：当選本数設定”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、当選本数設定画面になります。
- ③ 当選本数設定画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“1～20等”を選びます。
- ④ 「青」ボタンで1～20等の“当選本数”を増やし、または「緑」ボタンで1～20等の“当選本数”を減らします。(テンキーで数字入力もできます。)
- ⑤ ③、④をくりかえし、各等数の本数を設定します。
 設定できる“当選”の本数合計は全部で66本までです。
- ⑥ 「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“発券枚数”を選択し、テンキーから1～60000(抽選番号)を入力します。
 画面上のロットの桁数はこの発券枚数に連動して変化します。
 例：抽選券を999枚配る場合、発券枚数を999と入力すると3桁ロットになります。
- ⑦ 「赤」+「黄」ボタンを押すとラッキーナンバー抽選の設定画面に戻ります。
- ⑧ 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

ラッキーナンバー抽選の設定

- 1：当選本数設定
- 2：当選番号確認
- 3：景品名入力

「青」決定 「赤」↑ 「黄」↓ 「緑」戻る

●設定した“当選本数”を全て“0”にする消去方法

- (1) 当選本数設定画面で「青」+「緑」ボタンを押すと、消去確認画面(“消去しますか?”)になります。
- (2) 消去確認画面で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。

「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。

- (3) 消去後、当選本数設定画面に戻ります。

●ラッキーナンバー抽選の、設定画面での当選番号確認は下図を、景品入力法はP9「C. 景品名入力法」を参照してください。

当選本数設定

1等： 2	6等： 0	11等： 0	16等： 0
2等： 4	7等： 0	12等： 0	17等： 0
3等： 10	8等： 0	13等： 0	18等： 0
4等： 20	9等： 0	14等： 0	19等： 0
5等： 0	10等： 0	15等： 0	20等： 30

発券枚数 1～999 合計： 66

「青」増やす 「赤」↑ 「黄」↓ 「緑」減らす
 「青」+「緑」設定消去 「赤」+「黄」戻る

本数設定の
一例

当選番号確認画面

1等： 00050	00493		
2等： 00721	00637	00243	00234
3等： 00156	00419	00355	00025 00149
	00909	00655	00728 00845 00440
4等： 00272	00280	-----	-----

「青」+「赤」+「黄」消去 「黄」↓ 「緑」戻る

番号は
一例

B. ゲームモード

-----は未抽選をあらわします。

- ① 「赤」ボタンを押すと画面上の全てのロットが回転します。
- ② 「赤」ボタンを押すたびにサルがハンマーをたたき、にロットの回転が1つずつ止まり左側から順に数字が決定されていきます。
- ③ 設定桁数の出揃った数字により、当選番号が決定します。
- ④ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
- ⑤ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。
 ①～⑤の繰り返しで入力した全ての当選番号を決めていきます。
- 抽選ゲーム開始待ちのデモ中に「黄」ボタンを押すと現在の抽選状況を表示する当選番号確認画面になります。確認画面は最大で3画面になる場合があります。「青」ボタンで次の画面「緑」ボタンで前の画面に、「赤」ボタンで抽選ゲーム開始待ちの画面に戻ります。



(5) 抽選機能5：ドキドキあみだ

あみだくじタイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

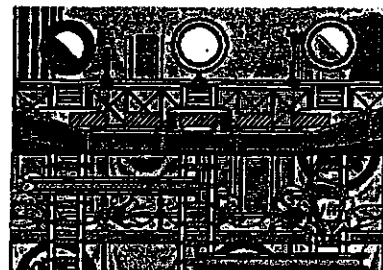
1等から19等および、残念でした（ハズレ）の本数をそれぞれ設定できます。

（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定してください。）

- ① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、画面上にあみだのルートが形成され、サルが押したボタンの色と同じあみだルートをたどって下におりていきます。
- ② 終点にたどり着くと、“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ③ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
- ④ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。



(6) 抽選機能6：モンキージャンプ

宝探しの三者選択タイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

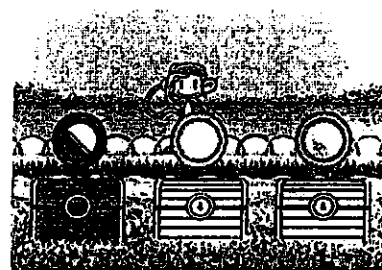
1等から19等および、残念でした（ハズレ）の本数をそれぞれ設定できます。

（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定してください。）

- ① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、サルの宝探しゲームが始まります。
- ② サルが押した色の宝箱にたどり着くと宝箱のフタが開きます。
- ③ たどり着いた宝箱によって“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ④ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
- ⑤ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。



(7) 抽選機能7：イルカでポン

くす玉割りの三者選択タイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

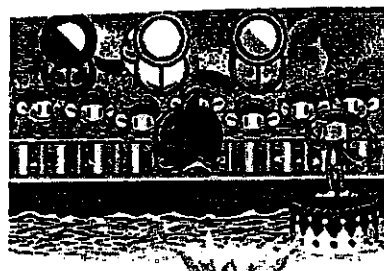
1等から19等および、残念でした（ハズレ）の本数をそれぞれ設定できます。

（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定してください。）

① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、イルカが押した色のくす玉を割ります。
- ② 割れたくす玉から垂れ幕が出てきます。
- ③ 割れたくす玉により“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ④ 当選結果の“等数、景品名”が垂れ幕に表示されます。
- ⑤ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。



(8) 抽選機能8：ロケットアタック

三者選択タイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

「モード」スイッチを“設定”に切り替えると設定モードになります。

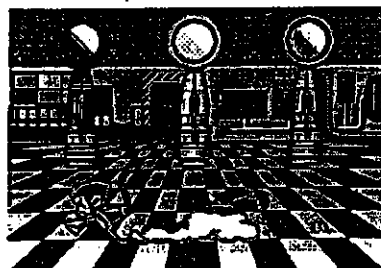
1等から19等および、残念でした（ハズレ）の本数をそれぞれ設定できます。

（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定してください。）

① 設定法はP7「A. 当選本数設定法」を参照してください。

B. ゲームモード

- ① 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、押された色に対応するロケットが発射されます。
- ② 発射されたロケットが空中で爆発します。
- ③ 選んだロケットの色により“1～19等”、または、“残念でした（ハズレ）”が決まります。
- ④ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。（サルが持っている）
- ⑤ 「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。



(9) イベント機能1：パイ投げバンバン

早押しを競うタイプのイベントゲームです。

A. 設定モード

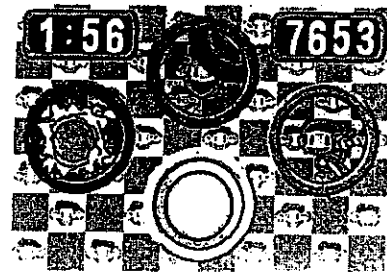
- ① 「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“1：パイ投げバンバン”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー2画面(パイ投げバンバンの設定)になります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③ 「青」ボタンで“設定時間”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
- ④ 「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
- ⑤ 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

設定メニュー2画面(イベント機能)

****パイ投げバンバンの設定****

プレイ時間設定
0分20秒
*20秒～6分で設定できます。
10秒単位で設定可能です。

「青」増やす 「緑」減らす
「赤」＋「黄」戻る



B. ゲームモード

- ① ゲームに参加する人数(1～5)をテンキーから入力し、
続いて「赤」ボタンを押すと一人目のゲームがスタートします。
- ② 「赤」「黄」「青」「緑」ボタンの何れかを押すと、押された色の窓のサルをめがけてパイが飛んでいきます。
- ③ タイミングが合うとサルに当り得点となります。当たらなかった場合は減点されます。
- ④ 制限時間内に何点とれたかで勝敗、順位等を決定します。
「黄」ボタンを押すと次のプレイヤーのスタンバイになります。
- ⑤ 全てのプレイヤーがゲーム終了した時点で、「黄」ボタンを押すと参加人数入力画面に戻ります。

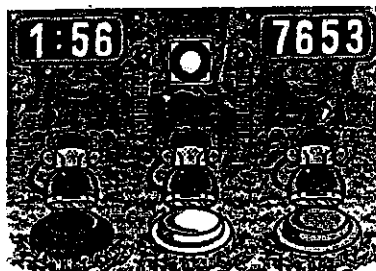
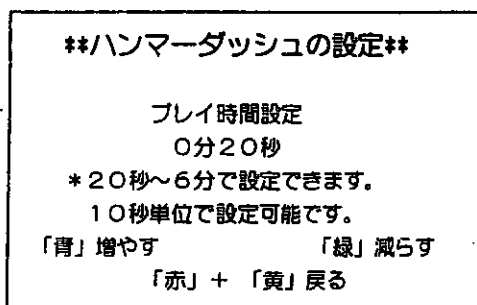
(10) イベント機能2：ハンマーダッシュ

早押しを競うタイプのイベントゲームで同時に1～3人で参加します。

A. 設定モード

- ① 「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“2：ハンマーダッシュ”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー2画面(ハンマーダッシュの設定)になります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③ 「青」ボタンで“設定時間”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
- ④ 「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
- ⑤ 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

設定メニュー2画面(イベント機能)



B. ゲームモード

- ① ゲームに参加する人数(1～3)をテンキーから入力し、
続いて「赤」ボタンを押すとゲームがスタートします。(参加人数入力画面)
- ② 画面奥の木立の切れ目にサルが現れたときに“○”を持っていたら自分のボタン(「青」「黄」「緑」)を素早く押します。
するとサルがハンマーで画面のボタンをたたきます。
- ③ 一番早くボタンを押した人に点数が加点されます。
もし、奥のサルが“×”を持っているときにボタンを押すとお手つきとなり減点されます。
- ④ 制限時間内に最も得点できた人が勝者となります。
- ⑤ 「赤」ボタンを押すと参加人数入力画面に戻ります。

(1.1) イベント機能3：ラッキー絵合わせ

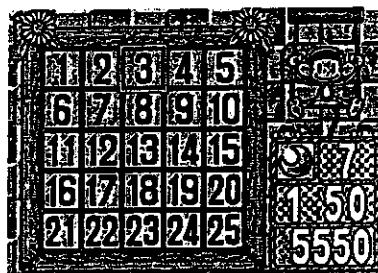
画面右中に表示された絵柄と同じ絵柄をマス目の中から制限時間により多く見つけた絵合わせゲームです。

A. 設定モード

- ① 「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“3：ラッキー絵合わせ”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー2画面(ラッキー絵合わせの設定)になります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③ 「青」ボタンで“設定時間”を増やし、または「緑」ボタンで減らし、プレイ時間を決めます。
- ④ 「黄」ボタンを押して項目を移動し、マス目の数を決めます。(3×3、4×4、5×5)
「青」ボタンで“マス目”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
- ⑤ 「赤」+「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
- ⑥ 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

設定メニュー2画面(イベント機能)

ラッキー絵合わせの設定	
1：プレイ時間	0分00秒
* 20秒～6分(無制限もあります)	
10秒単位で設定可能です。	
2：マス目の数設定	5×5
(3×3～5×5)	
「青」増やす 「赤」↓ 「黄」↑ 「緑」減らす	
「赤」+「黄」戻る	



B. ゲームモード

- ① ゲームに参加する人数(1～5)をテンキーから入力し、
続いて「赤」ボタンを押すと一人目のゲームがスタートします。(参加人数入力画面)
- ② 画面に表示されている表の数字のひとつをテンキーで入力し、「○決定」キーを押します。
するとその位置にサルが移動し、数字選択が決定されます。
- ③ 選択された数字位置でめくれ出た絵柄が、右中欄に表示されている絵柄と一致した場合正解となります。
右下の得点ウィンドウに点数が加算されます。
- ④ 右下の制限時間表示内にいくつ正解できたかを競います。
制限時間内に最も得点できた人が勝者となります。
「黄」ボタンを押すと次のプレイヤーのスタンバイになります。
- ⑤ 全てのプレイヤーがゲーム終了した時点で、「黄」ボタンを押すと参加人数入力画面に戻ります。

(12) イベント機能4：ピンポン早押し

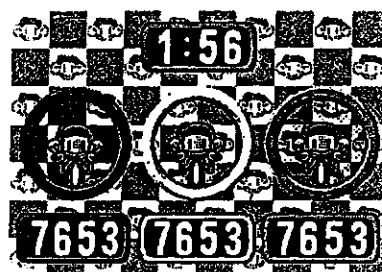
クイズにつきものの早押し判定と○×表示ができます。
クイズの問題は別途ご用意下さい。

A. 設定モード

- ①「モード」スイッチを“設定”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
- ② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“4：ピンポン早押し”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー2画面(ピンポン早押しの設定)になります。
(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③「青」ボタンで“設定時間”を増やし、または「緑」ボタンで減らし、プレイ制限時間を決めます。
- ④「黄」ボタンを押して項目を移動し、答えるまでの時間制限を決めます。
「青」ボタンで“設定時間”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
- ⑤「赤」+「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
- ⑥「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えるとゲームを始めることができます。

設定メニュー2画面(イベント機能)

<p align="center">**ピンポン早押しの設定**</p> <p>1：解答ボタンを押すことが可能な時間制限 無制限 * 1秒～60秒(無制限もあります)</p> <p>2：ボタンを押して答えるまでの時間制限 無制限 * 1秒～60秒(無制限もあります) 「青」増やす 「赤」↓ 「黄」↑ 「緑」減らす 「赤」+「黄」戻る</p>
--

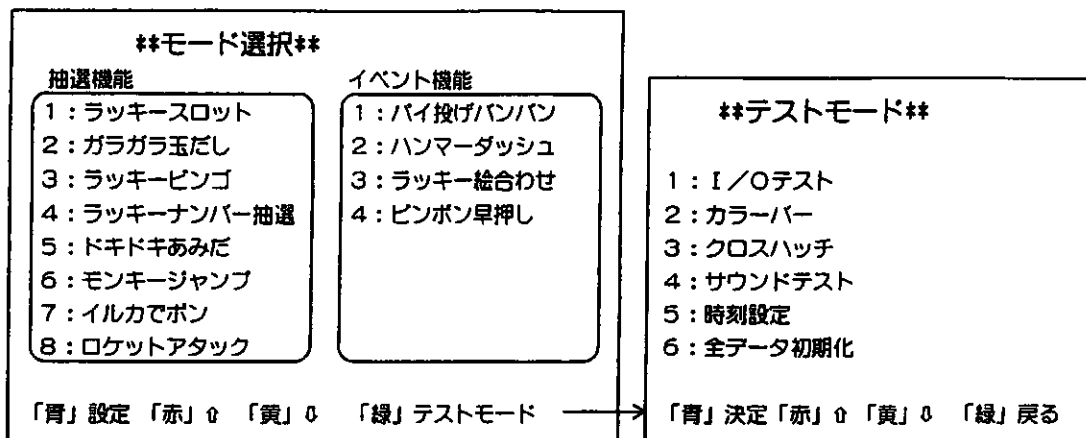


B. ゲームモード

- ① ゲームに参加する人数(1～3)をテンキーから入力し、「赤」ボタンを押します。
「青」「黄」「緑」のそれぞれのボタンに1人ずつ解答者が対応します。
- ② 問題数(1～99)をテンキーから入力し、「赤」ボタンを押します。
- ③ 出題者が、問題を読み上げます。この間解答者は「青」「黄」「緑」ボタンは、押す事ができません。
- ④ 出題後(又は出題中)、「○決定」キーを押すと早押しのカウントダウンが開始されると同時に「青」「黄」「緑」ボタンを押す事ができます。
※解答の制限時間を無制限に設定している場合は、タイマーを表示しません。この場合、テンキーの「×取消」キーを押すとタイムアウトになり全員不正解となります。(出題者が「×取消」キーを押して下さい。)
- ⑤ 解答者が、ボタンを押すと自動的に解答待ち時間になります。
答が正解ならば、出題者が「○決定」キーを押す事で解答者の得点が加算され画面に○が表示されます。
また、答が不正解ならば、「×取消」キーを押す事で解答者の得点が減点され画面に×が表示されます。
解答待ち時間が、経過すると不正解となります。
※解答待ちの制限時間を無制限に設定している場合は、タイマーを表示しません。
この場合、「×取消」キーを押すと不正解になります。(出題者が「×取消」キーを押して下さい。)
- ⑥ 問題数分繰り返し、最終的にランキングを表示します。
最も正解した人が勝者となります。
- ⑦ ランキングが表示されているときに「赤」ボタンを押すと、参加人数入力画面に戻ります。
- ⑧ もしはじめに入力した出題数に問題が達する前にクイズを終了する場合は「Del」キーを押して下さい。
そこまでの得点合計で結果発表にうつります。

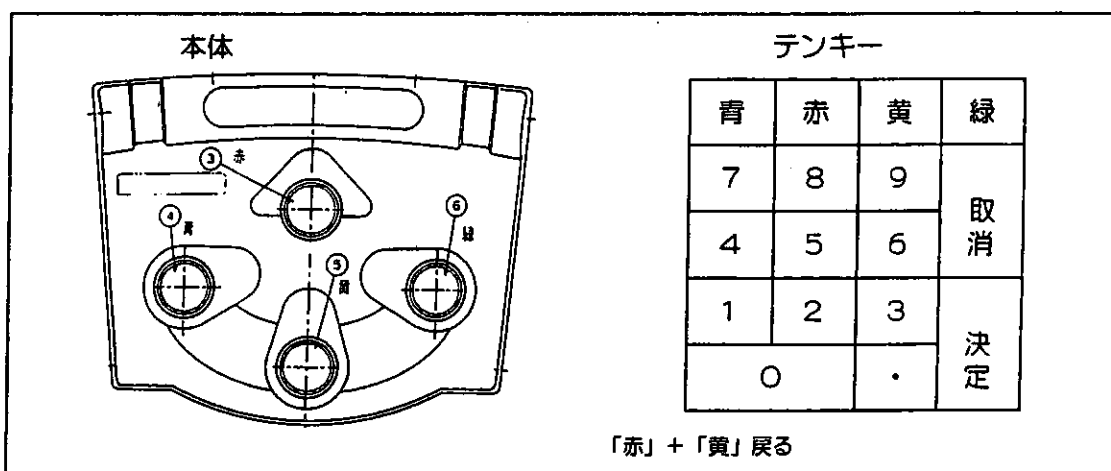
5-3 テストモード

モード選択画面で「緑」ボタンを押すとテストモード画面になり、以下のテストができます。



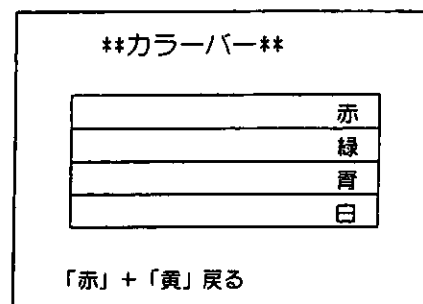
(1) I/Oテスト (ボタン、テンキーのチェック)

- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押して上下移動して“1: I/Oテスト”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② 本体のボタンや、テンキーを押すと押されたボタン、テンキーが画面表示されます。
- ③ 「赤」+「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。



(2) カラーバーテスト (テレビ画面の明るさ、色合いの確認)

- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押して、上下移動して“2: カラーバー”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② テレビ画面にカラーバーが表示されます。画面の明るさ・色合いを確認します。
- ③ 「赤」+「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。
- テレビ画面の明るさ、色合いはテレビの調節機能を使って調整してください。



暗 → 明

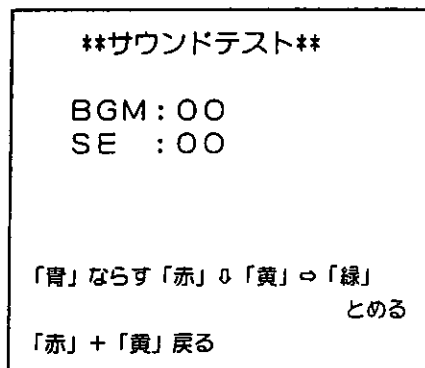
(3) クロスハッチテスト (テレビ画面のひずみ、大きさの確認)

- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“3：クロスハッチ”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② テレビ画面にクロスハッチ(格子)が表示されます。画面のひずみ、大きさを確認します。
- ③ 「赤」+「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。
- テレビ画面のひずみ大きさはテレビの調節機能を使って調整してください。



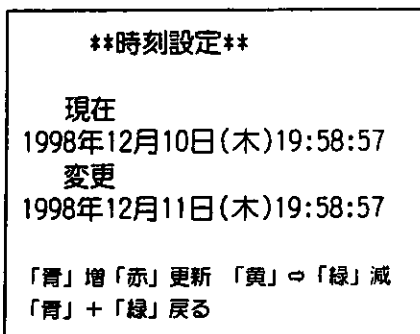
(4) サウンドテスト (ゲームモードで出力されるBGM、効果音をチェック)

- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“4：サウンドテスト”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② 「赤」ボタンを押しBGM/SEを切り替えます。
- ③ 「黄」ボタンを押し、BGM/SEのNoを決め、「青」ボタンを押すとサウンドを出力します。「緑」ボタンを押すとストップします。
- ④ 「赤」+「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。



(5) 時刻設定 (年月日時間の設定)

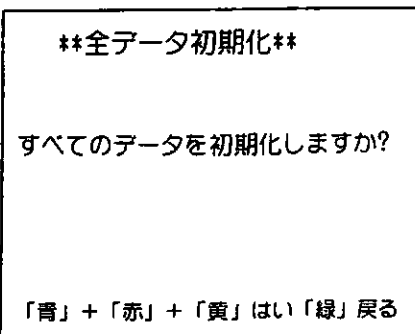
- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“5：時刻設定”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② 「黄」ボタンを押し項目(年,月,日,曜日,時,分,秒)を移動します。
- ③ 「青」ボタンを押すと、数値を増やします。「緑」ボタンを押すと、数値を減少します。
- ④ 「赤」ボタンを押すと、変更した時刻を現在時刻に更新します。
- ⑤ 「青」+「緑」ボタンを押すと、テストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。



(6) 全データ初期化 (記憶データを初期化)

本機は電源が切られても、各ゲームの当選本数等のデータを記憶(バックアップ)していますが、次の操作ですべての記憶データを初期化できます。

- ① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“6：全データ初期化”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
- ② 「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと、全データを初期化します。(「緑」ボタンを押すと初期化しないでテストモード画面に戻ります。)
- ③ “しばらくお待ちください” → “すべてのデータを初期化しました”を表示します。
- ④ 「緑」ボタンを押すと、テストモード画面に戻ります。
- 「モード」スイッチを切り替えると現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。



6. 保守

—必ず技術者が行ってください—

⚠警告

- 本機を無断で改造しないでください。また本取扱説明書にない作業を行わないでください。改造した場合、予期せぬ危険が生じることがあります。
- 補修部品(ネジ類を含む)は、指定部品を使用してください。事故や故障の原因となる恐れがあります。
- 保守作業(故障対策、修理)や清掃を行うときは、感電防止および電気回路破損防止のため、必ず電源スイッチを「切」にし、ACアダプタを外してください。
- コントロールボード、その他のコネクタの接続を完全に行ってください。接続が不完全な場合、火災や感電事故の原因となります。
- 本機を長時間使用しないときは、ACアダプタをコンセントから外してください。

6-1 保守・清掃

注意事項

- コントロールボードに異物がのついたり、ホコリがかかっていると故障や誤動作の原因となりますので、ボード上はいつもきれいにしておいてください。
- ホコリを掃除するときは、OA機器用のホコリとり静電ブラシをお使いください。

清掃の注意事項 本体外郭部分

- 柔らかい乾いた布で汚れを拭いてください。
- 汚れがひどい箇所は、水または中性洗剤を付けた布で、拭き取り、乾いた布で水気をよく拭き取ってください。
- プラスチック部分はガソリン、シンナー、磨き粉、熱湯などを使わないでください。

6-2 故障対策

注意事項

- 次の表の項目にあてはまらない場合、あるいは対処による改善が見られない場合は、購入先にご連絡ください。
- コントロールボードの修理は購入先でいたしますので、テスターなどによる導通検査は、絶対にしないでください。
テスターの内部電圧でICが破壊されることがあります。
- 修理品を送付する場合は、故障内容を具体的に明示し、確実に梱包してお送りください。
特にコントロールボードを送付する場合は、スポンジや導電エアキャップなどで包み、段ボール箱などに入れて外力が加わらないようにしてください。
- 故障と思われる前に各コネクタの接続がしっかり確実にされていることを確認してください。

症 状	主な原因	対 処	参照項番
動作が安定しない、誤動作する。	電源電圧がAC90V～110Vの範囲にない。	同一ラインの大容量の機器(エアコンなど)を外し、所定の電源電圧を確保してください。	—
テレビが映らない。	コネクタが外れている。	コネクタをしっかり差し込んでください。	P4 「4」
音声が出ない。	コネクタが外れている。	コネクタをしっかり差し込んでください。	P4 「4」
操作(赤、青、黄、緑)ボタンが機能しない	コネクタが外れている。	コネクタをしっかり差し込んでください。	P4 「4」
	スイッチが故障している。	スイッチを交換してください。	P23 「6-3-1」

	コントロールボードの故障。	コントロールボードを交換してください。	P23「6-3-2」
設定データが消える	バックアップ電池が寿命。	バックアップ電池を交換してください。	P24「6-3-4」

6-3 部品の取り外し、交換

6-3-1 オペレーションパネルのボタン・スイッチの交換

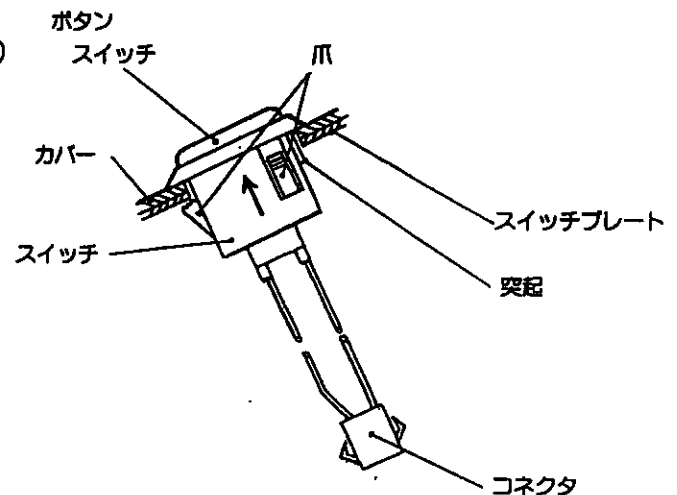
①カバーをセットしている六角穴付きボタンネジ (M3×8) 6本をゆるめ外します。(次ページの図参照)

②ボタン・スイッチのコネクタを外します。

③スイッチの爪3ヶを押し、続いて押し上げ、ボタン・スイッチを外します。

④新しいボタン・スイッチをスイッチプレートの溝に合わせ取り付けます。

⑤逆の手順で各部を組み立てます。



6-3-2 コントロールボードの交換



警告

●感電防止および電気回路破損防止のため、必ず本機の電源スイッチを「切」にし、ACアダプタをコンセントから外して行ってください。

①カバーをセットしている六角穴付きボタンネジ (M3×8) 6本をゆるめ外します。(次ページの図参照)

②シールドカバーをセットしているナベコネジ (M3×6) 12本をゆるめ外します。

③後面部/パネルのナベコネジ (M3×6) 4本を外し引っ張り、コントロールボードからプリント板コネクタを取り外します。

④コントロールボードをセットしているプラスチックネジ (M3×8) 4本をゆるめ外します。

⑤新しいコントロールボードを取り付けます。

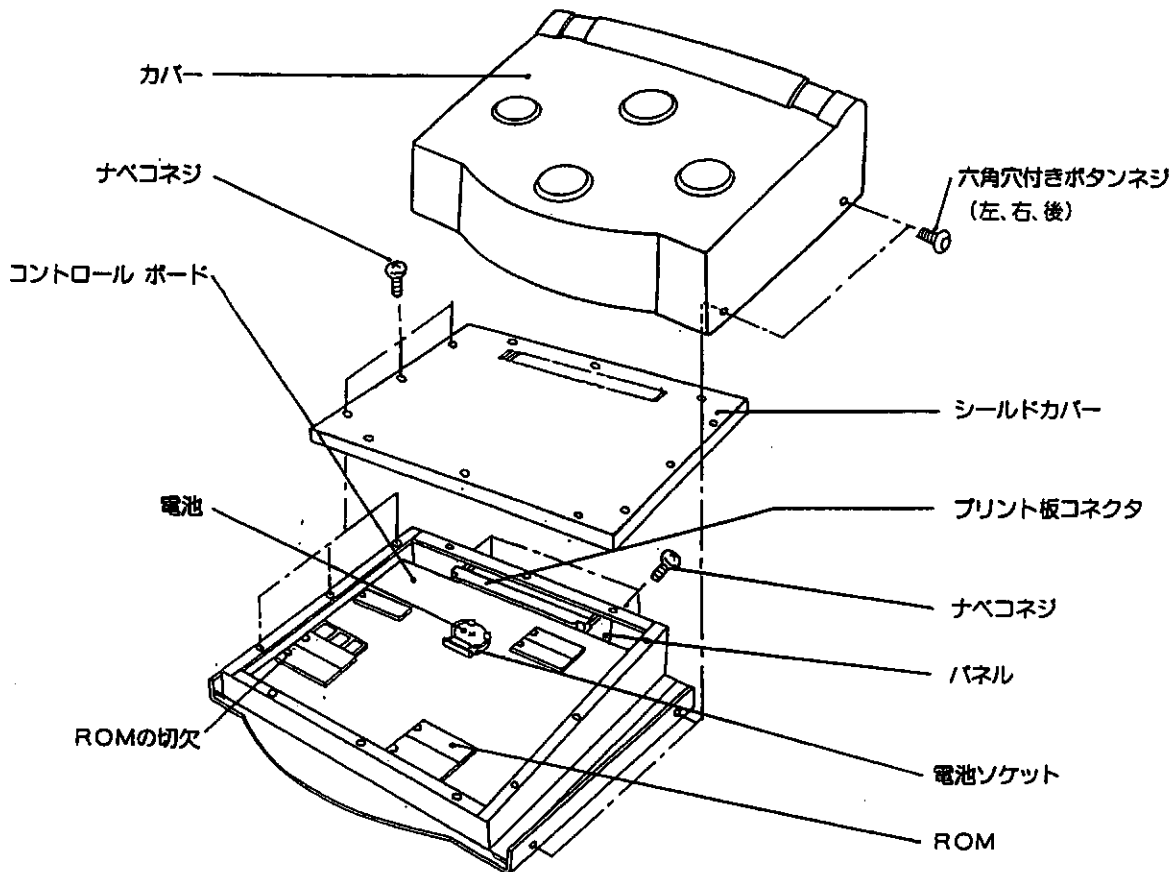
⑥逆の手順で各部を組み立てます。

6-3-3 ROM等の交換

- ①カバーをセットしている六角穴付きボタンネジ (M3×8) 6本をゆるめ外します。
- ②シールドカバーをセットしているナベコネジ (M3×6) 12本をゆるめ外します。
- ③コントロールボード上にあるROM ICをソケットとICの間に小さめのマイナスドライバー等を入れて、外します。
(ソケットの両サイドから少しずつ浮かすようにして外します。このとき、ICの足を曲げたり、折ったりしないように注意してください。またROMの下のパターンを傷つけないようにしてください。)
- ④新しいROMをソケットの足に合わせ、全ての足がソケットに挿入されていることを確認してから上からまっすぐに押します。
- ⑤逆の手順で各部を組み立てます。

注意

- ROM取付には方向性がありICとソケットの短辺にある切り欠けの向きを合わせてください。方向を間違えると故障の原因となります。



6-3-4 バックアップ電池の交換

- ①カバーをセットしている六角穴付きボタンネジ (M3×8) 6本をゆるめ外します。
- ②シールドカバーをセットしているナベコネジ (M3×6) 12本をゆるめ外します。
- ③コントロールボード上の電池ソケットから電池を外します。
- ④新しいバックアップ電池を+側を上にして取りつけます。
- ⑤逆の手順で各部を組み立てます。

注意

- 電池の両端をショートさせないでください。電池が破壊します。

7. 仕様

7-1 本体仕様

項 目		内 容
本 体	形式	YN-2001
	外形寸法	335 (幅) × 263 (奥行き) × 108 (高さ) mm
	重量	3Kg
	入力電圧	DC12V 7W
	使用周囲温度	5~35℃
	映像出力	コンポジットビデオ出力 1VP-P NTSC方式
	音声出力	ライン出力 2VP-P
	バックアップ電池	リチウム電池 CR2032 寿命1年
付 属 品	ACアダプタ	入力AC100V±10V 出力DC12V 0.5A
	テンキー	ミニDINコネクタ PS/2
	映像ケーブル	
	音声ケーブル	
	取扱説明書	
	パーツリスト	
	ハードケース	
機 能	主機能	イベント会場等において各種のテレビゲームを行う
	設定機能	ゲームの選択 (12種)、当選本数等の設定
	テスト機能	<div> <ul style="list-style-type: none"> ・ I/Oテスト ・ カラーテスト ・ クロスハッチテスト ・ サウンドテスト <ul style="list-style-type: none"> ・ 時刻設定 ・ 全データ初期化 </div>

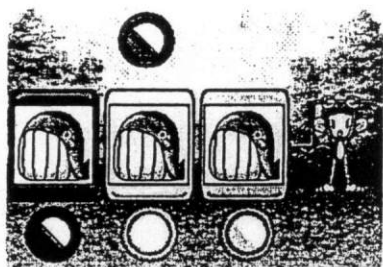
7-2 保証規定

- 本機の保証につきましては購入先にお問い合わせください。
- 障害を発見したときは、使用をやめてACアダプタをコンセントから抜き、購入先にご連絡下さい。

8. 抽選機能、イベント機能早わかり

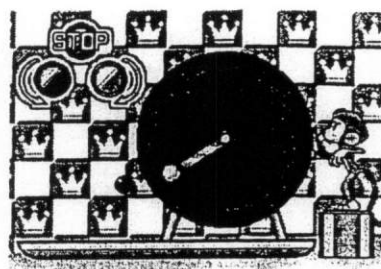
(1) 抽選機能

抽選機能1：ラッキースロット



- 1 「赤」ボタンを押すとサルがスロットを回転させます。
- 2 「青」「黄」「緑」ボタンを押すと、それに対応したスロットが止まります。
- 3 出そろった絵柄によって、1から19等および残念でした（ハズレ）が決定されます。
- 4 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

抽選機能2：ガラガラ玉だし



- 1 「赤」ボタンを押すと、サルがガラガラを回転させます。
「青」で左回転、「緑」で右回転します。
- 2 「赤」ボタンを押すとガラガラの回転が停止し、玉が出てきます。
- 3 出た玉の色によって、1から19等および残念でした（ハズレ）が決定します。
- 4 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

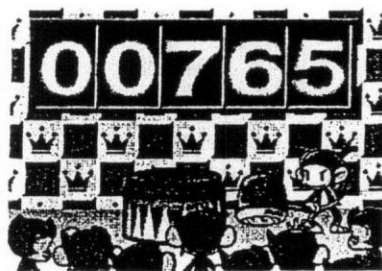
抽選機能3：ラッキービンゴ



- 1 「赤」ボタンを押すとサルがボール入れの中をかき混ぜ、ボールをひとつ取り出します。
- 2 取り出されたボールに書かれた数字がアップで表示されます。
- 3 この操作の繰り返しで全ての数字が出尽くすとゲーム終了となります。

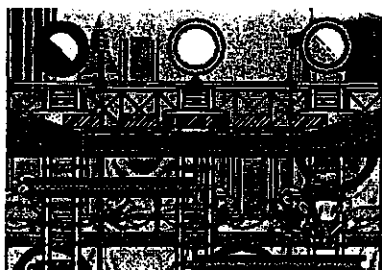
（事前に市販の1～75までの数字に対応したビンゴカードを用意してください。）

抽選機能4：ラッキーナンバー抽選



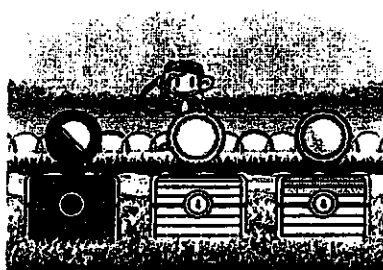
- 1 「赤」ボタンを押すとスロットが回転します。
- 2 「赤」ボタンを押すたびにサルがハンマーをたたき、スロットの回転が止まり左側から順に数字が決定されます。
- 3 出そろった数字により、当選者が決定され、当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

抽選機能5：ドキドキあみだ



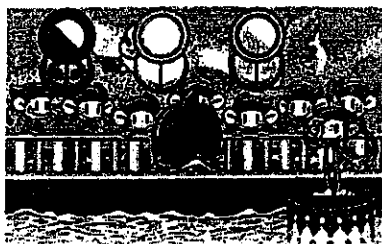
- 1 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと画面上にあみだのルートが形成され、サルが押したボタンの色と同じあみだルートをたどって下におりていきます。
- 2 終点にたどり着くと、1から19等および残念でした（ハズレ）が決まります。
- 3 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

抽選機能6：モンキージャンプ



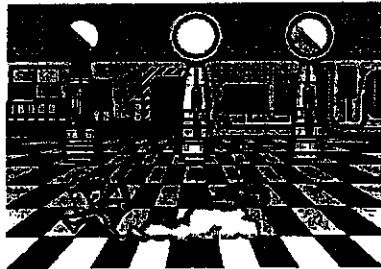
- 1 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、サルの宝探しゲームが始まります。
- 2 サルが押した色の宝箱にたどり着くと宝箱のフタが開きます。
- 3 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

抽選機能7：イルカでポン



- 1 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、イルカが押した色のくす玉を割ります。
- 2 割れたくす玉により1から19等および残念でした（ハズレ）が決まります。
- 3 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

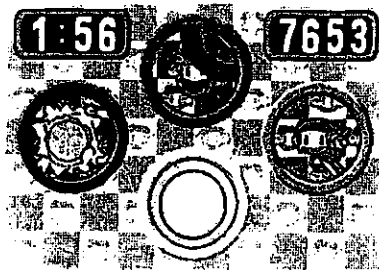
抽選機能8：ロケットアタック



- 1 「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、押された色に対応するロケットが発射されます。
- 2 発射されたロケットが空中で爆発します。選んだロケットの色により1から19等および残念でした（ハズレ）が決まります。
- 3 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。

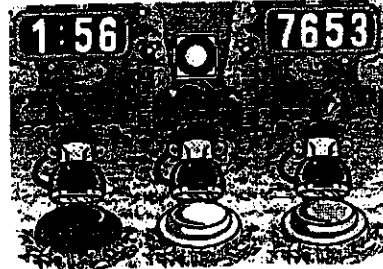
(2) イベント機能

イベント機能1：パイ投げバンバン



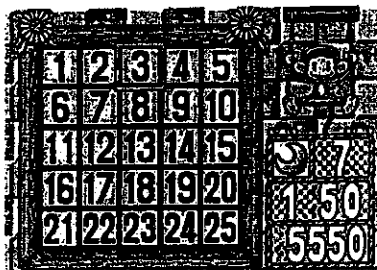
- 1 ゲームに参加する人数（1～5）をテンキーから入力します。
- 2 「赤」「黄」「青」「緑」ボタンの何れかを押すと、押された色の窓のサルをめがけてパイが飛んでいきます。
- 3 タイミングが合うとサルに当り得点となります。当たらなかった場合は減点されます。
- 4 制限時間内に何点とれたかで勝敗、順位等を決定します。

イベント機能2：ハンマーダッシュ



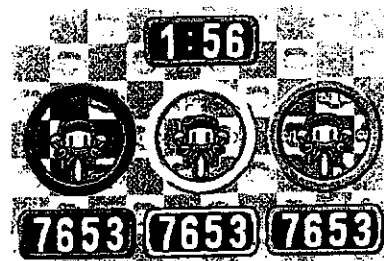
- 1 ゲームに参加する人数（1～3）をテンキーから入力します。
- 2 画面奥の木立の切れ目にサルが現れたときに○を持っていたら自分のボタン（「青」「黄」「緑」）を素早く押します。するとサルがハンマーで画面のボタンをたたきます。
- 3 一番早くボタンを押した人に点数が加点されます。もし、奥のサルが「×」を持っているときに、ボタンを押すとお手つきとなり減点されます。
- 4 制限時間内に最も得点できた人が勝者となります。

イベント機能3：ラッキー絵合わせ



- 1 ゲームに参加する人数（1～5）をテンキーから入力します。
- 2 画面に表示されている表の数字のひとつをテンキーで入力確定します。するとその位置にサルが移動し、数字選択が決定されます。
- 3 選択された数字位置でめくれ出た絵柄が、右上に表示されている絵柄と一致した場合正解となります。右下の得点ウィンドウに点数が加算されます。
- 4 右下の制限時間表示内にいくつ正解できたかを競います。
- 5 制限時間内に最も得点できた人が勝者となります。

イベント機能4：ピンポン早押し



- 1 ゲームに参加する人数（1～3）をテンキーから入力します。「青」「黄」「緑」のそれぞれのボタンに1人ずつ解答者が対応します。
- 2 出題者が問題数（1～99）をテンキーから入力し、問題を読み上げます。
- 3 解答者がボタンを押したときに解答して、正解ならば得点が加算され○が表示されます。不正解ならば、得点が減点され×が表示されます。解答待ち時間が経過すると不正解となります。
- 4 問題数分繰り返し、最終的にランキングを表示します。最も正解した人が勝者となります。（クイズの問題は別途ご用意下さい。）