

対象年齢8才以上

NERF

ナーフ

N-ストライクエリートシリーズ オフィシャルシューティング リバーシブルターゲット

取扱説明書

ユニバーサルマイクロダーツとNERF N-ストライクエリートシリーズと合わせて

2種類のターゲットで
11の遊びが楽しめる!



- セット内容**
- ターゲット本体×1
 - 取り付け用吸盤×2
 - つりひも×1
 - 取扱説明書×1
- 対応ダーツ**
- ユニバーサル
マイクロダーツ
(標準)

この度は、タカラトミーマーケティング「N-ストライク エリートシリーズ オフィシャルシューティングリバーシブルターゲット」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。



5 [基本モード] トゥエルブシューティング

制限時間: なし 制限弾数: 12弾

- ① 最初に自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。
- ② プレイヤーは決めたターゲットの色側にダーツを12弾発射して、くっついたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。
- ③ ①と②は(VSワンミニッツシューティング)と同じです。

※標準プラスターはVSトゥエルブシューティングと同じです。

2.5メートル離れた位置からダーツを発射

合計9~10ポイント	レジェンドクラス
合計6~8ポイント	メジャークラス
合計0~5ポイント	ルーキークラス

6 [上級モード] ワンミニッツシューティングハイパー

制限時間: 60秒(弾の発射時間もカウントされます。) 制限弾数: なし

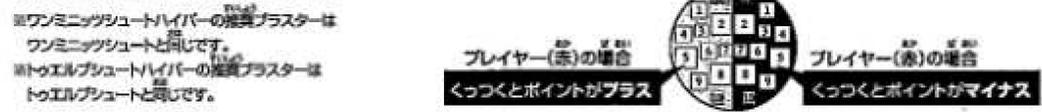
★相手のマスにくっついた場合は、合計数からマイナスします。

★0ポイント以下の場合にはルーキークラスになります。

- ① 最初に自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。
- ② プレイヤーは決めたターゲットの色側に60秒間もしくは、12弾を発射して、くっついたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。
- ③ ①と②は基本モードと同じです。

2.5メートル離れた位置からダーツを発射

合計9~10ポイント	レジェンドクラス
合計6~8ポイント	メジャークラス
合計0~5ポイント	ルーキークラス



1人ずつプレイ/新しい遊び方 1マスに何弾ついていてもすべてポイントに!

7 [基本モード] ワンミニッツシューティングフルカウント

制限時間: 60秒(弾の発射時間もカウントされます。) 制限弾数: なし

- ① 最初に自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。
- ② プレイヤーは決めたターゲットの色側に60秒間もしくは、12弾を発射して、くっついたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。①と②は基本モードと同じです。

8 [基本モード] トゥエルブシューティングフルカウント

制限時間: なし 制限弾数: 12弾

9 [上級モード] ワンミニッツシューティングフルカウントハイパー

制限時間: 60秒(弾の発射時間もカウントされます。) 制限弾数: なし

★相手のマスにくっついた場合は、合計数からマイナスします。

- ① 最初に自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。
- ② プレイヤーは決めたターゲットの色側に60秒間もしくは、12弾を発射して、くっついたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。①と②は基本モードと同じです。

10 [上級モード] トゥエルブシューティングフルカウントハイパー

制限時間: なし 制限弾数: 12弾

タカラトミーマーケティングお客様相談室
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い合わせください
0570-043453
PHS,IP 電話等からののお問合せは 03-3602-3453
電話受付時間 月曜日～金曜日(祝日・祭日を除く)10時～17時

タカラトミーマーケティングでは子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を世界一に売ってあげようという思いで、常に製品に対して研究開発を行っており、お買い上げの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、万全の注意を払って製造に当たっておりますが、万一お買い上げの点がございましたらご返金までご連絡ください。

●タカラトミーの情報はインターネットで<http://www.takaratomy.co.jp>
発売元:株式会社 タカラトミーマーケティング
MADE IN CHINA ©2014 Hasbro. All Rights Reserved.





△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)

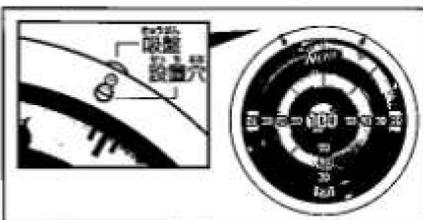
- つりひもは、指などに巻き付けたりしないでください。血がかわなくなり危険です。
- 安全のため、破損・変形したときは使用しないでください。
- 思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は3才未満のお子様の手が届かないところに保管してください。
- 専用ターゲットを撃ったダーツ(弾)が予想しない場所に飛ぶことがあります。安全な場所を選び、避けてください。
- 別売りのナーフN-ストライクシリーズ専用ターゲット以外に使用しないでください。
- プラスチック袋を頭から破ったり、器を破ったりしないでください。窒息する恐れがあります。

ターゲットの設置方法には必ずお読みください。必ずお読みください。必ずお読みください。

ターゲットを設置する際に

吸盤使用の場合

右図を参考にしてターゲット上部にある設置穴2箇所に吸盤を取り付けます。その後、吸盤が壁面に密着するように強く押し付けて取り付けてください。



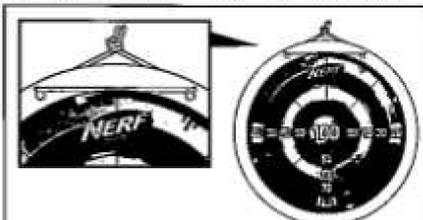
取り付けられる場所 凹凸のない平らな壁面
ガラス・タイル・スチール・プラスチック・金属・珪藻土など

取り付けられない場所 凹凸のある凹凸した壁面
木目・布・紙・カーペット・カーテン・プラスチック・ガラス・タイル・スチール・珪藻土など

※壁面には直接両面テープ等で付けないようにしてください。

つりひも使用の場合

右図を参考にしてターゲット上部にある設置穴2箇所につりひもを通し適度な高さに調整します。その後、壁などに取り付けてください。



※壁面とターゲットの間に若干すきまがあるように取り付けてください。

スコアアップターゲットの遊び方

※ユニバーサルマイクロダーツ専用です。

スコアアップ

スコアアップターゲットの合計得点を競い合うポイントゲームです。

①基本モード1シックスシュート

制限時間:なし
制限弾数:6弾

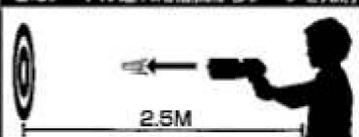


ストロングアーム

①プレイヤーはスコアアップターゲットから2.5メートル離れた位置から合計6弾のダーツを発射してつづいたポイントの合計得点で勝敗を決めます。

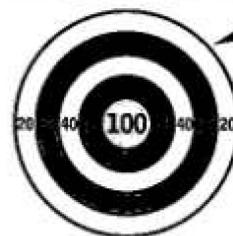
②得点境界線に近づいたときは、弾先の面積が多いほうが得点となります。

2.5メートル離れた位置からダーツを発射



次ページに続く▶

③発射した弾が付着済みの弾にはじかれた場合は1弾分と換算し得点は0ポイントとなります。



0 40 20
得点境界線上の弾先は? 得点境界線上の弾先の面積が30点のほうに多くあるので30点となります。

合計500ポイント以上	レジェンドクラス
合計260~490ポイント以下	メジャークラス
合計250ポイント以下	ルーキークラス

VSバトルターゲットの遊び方

※ユニバーサルマイクロダーツ専用です。

VSバトル

VSバトルターゲットの数字マスに何弾付くか競うゲームです。

②2人同時プレイ

※ポイントはマスの数字ではなく、ダーツがくっついたマスの数です。
※1つのマスに対して複数の弾がくっついていてもカウントは1弾です。

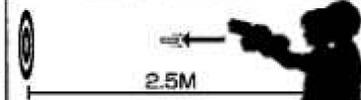
①VSワンミニッツシュート

制限時間:60秒(弾の発射回数もカウントされます。)
制限弾数:なし

②ランベージ



2.5メートル離れた位置からダーツを発射



★相手のマスに近づいた場合は、相手のポイントになります。

①初めに自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。

②プレイヤーは決めたターゲットの色側に60秒間ダーツを発射してつづいたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。

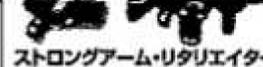
③得点境界線に近づいた時は弾先の面積が多いほうが得点となります。

④発射した弾が付着済みの弾ではじかれた場合は、1弾分と換算し得点は0ポイントとなります。

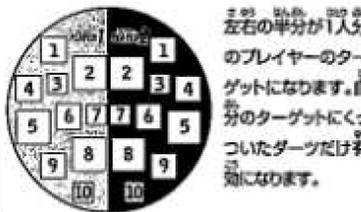
③VSトゥエルブシュート

制限時間:なし
制限弾数:12弾

④ストロングアーム・リタリエーター



合計9~10ポイント	レジェンドクラス
合計6~8ポイント	メジャークラス
合計0~5ポイント	ルーキークラス



左右の半分が1人分のプレイヤーのターゲットになります。自分のターゲットに近づいたダーツだけ有効になります。

★相手のマスに近づいた場合は、相手のポイントになります。

①初めに自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。

②プレイヤーは決めたターゲットの色側にダーツを12弾発射してつづいたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。

③と④は〈VSワンミニッツシュート〉と同じです。

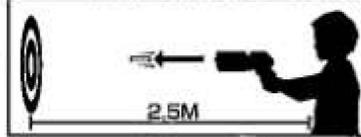
④1人同時プレイ

※ポイントはマスの数字ではなく、ダーツがくっついたマスの数です。
※1つのマスに対して複数の弾がくっついていてもカウントは1弾です。

①基本モード1ワンミニッツシュート

制限時間:60秒(弾の発射回数もカウントされます。)
制限弾数:なし

2.5メートル離れた位置からダーツを発射



①初めに自分のターゲットの色(赤か青)を決めます。

②プレイヤーは決めたターゲットの色側に60秒間ダーツを発射してつづいたマスの合計ポイントで勝敗を決めます。

③と④は〈2人同時プレイ〉と同じです。 ※ランベージはVSワンミニッツシュートと同じです。

26面、37面
裏面に続く▶