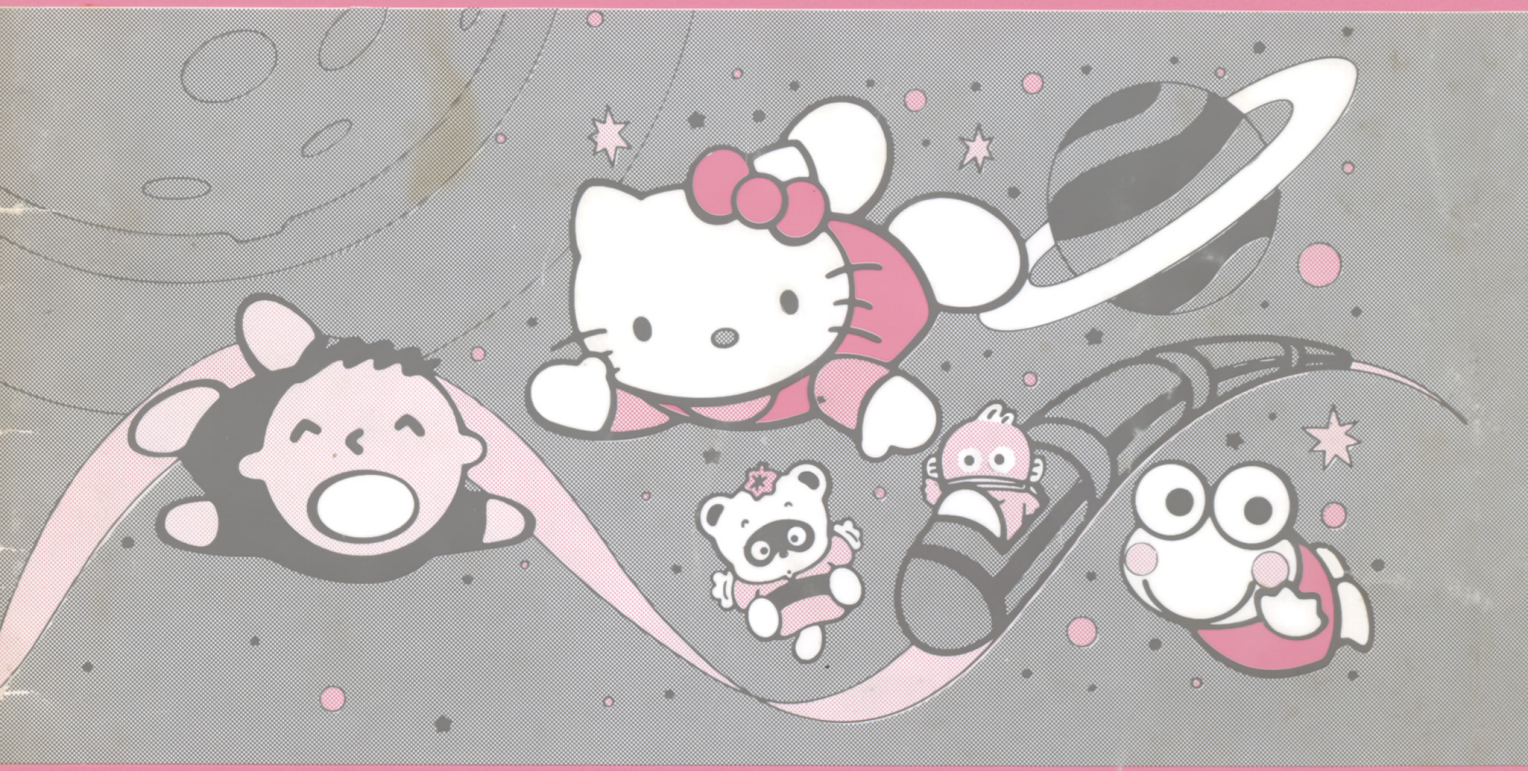
任天堂 ファミリーコンピュータ

サンリオカーニバル

CTS-ZV



取り扱い説明書

CHARACTER SOFT CO.,LTD.

Copyright 1976, 1984, 1985, 1986, 1988, 1990 SANRIO CO., LTD.

FAMICOM FAMILY

このたびは，『サンリオカーニバル』をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上のご注意

⑴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避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

⑵端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

⑶シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

⑷テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．

⑸長時間ゲームをするときは，健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください．

⑹このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

⑺シャープのC1ではご使用になれません．

⑻ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．

目　次

1 はじめに …… 2

2 基本ルール …… 2

3 ゲームの始め方 …… 4

4 4つのゲームのあそび方 …… 5

★にゅうもんコース …… 5

★めざせハイスコア …… 8

★ステージをクリア …… 12

★ふたりであそぼう …… 14

・キャラクターブロックのとき …… 14

・カラーブロックのとき …… 15

知っているとうれしい話! …… 20

キー操作のまとめ …… 21



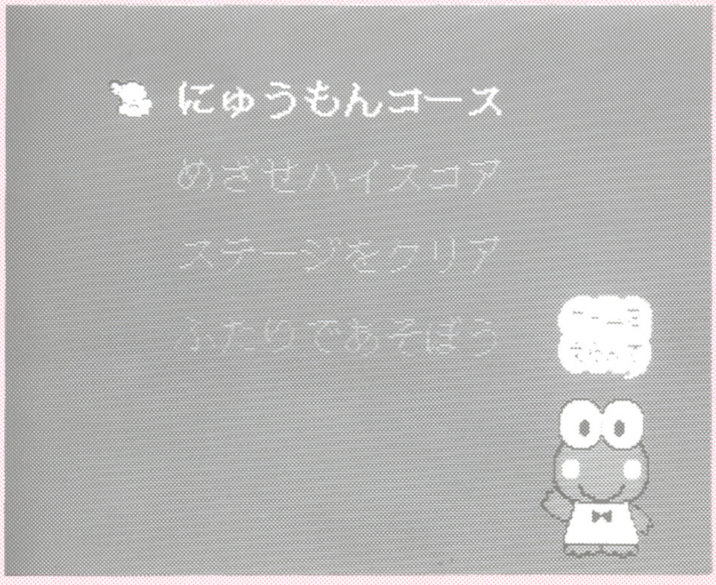
サンリオカーニバル

1 はじめに

サンリオカーニバルはキャラクターブロックを使う絵合わせゲームです．

みんなの人気者，サンリオのキャラクターがパズルになってやってきました．上から落ちてくる人気者を操作して縦、横、斜めに3つ並べましょう．うまく並べることができると…!?

メインメニュー



2 基本ルール

ゲームを始めると，画面の上の方から2つのキャラクターが縦に並んだブロックが落ちてきます．キャラクターブロックは✚字ボタンで左右に移動します．また，AボタンBボタンで左右に回すことができます．じょうずに操作して同じキャラクターブロックを3つならべてください．ならべ方は、縦・横・斜めのどれでもかまいません．3つ以上ならべると，そのキャラクターブロックは消えます．画面の上までブロックが積みあがるとゲームオーバー（負け）です．

おぼえてね!

ラインを作る：3つ以上ブロックをならべて消すこと.

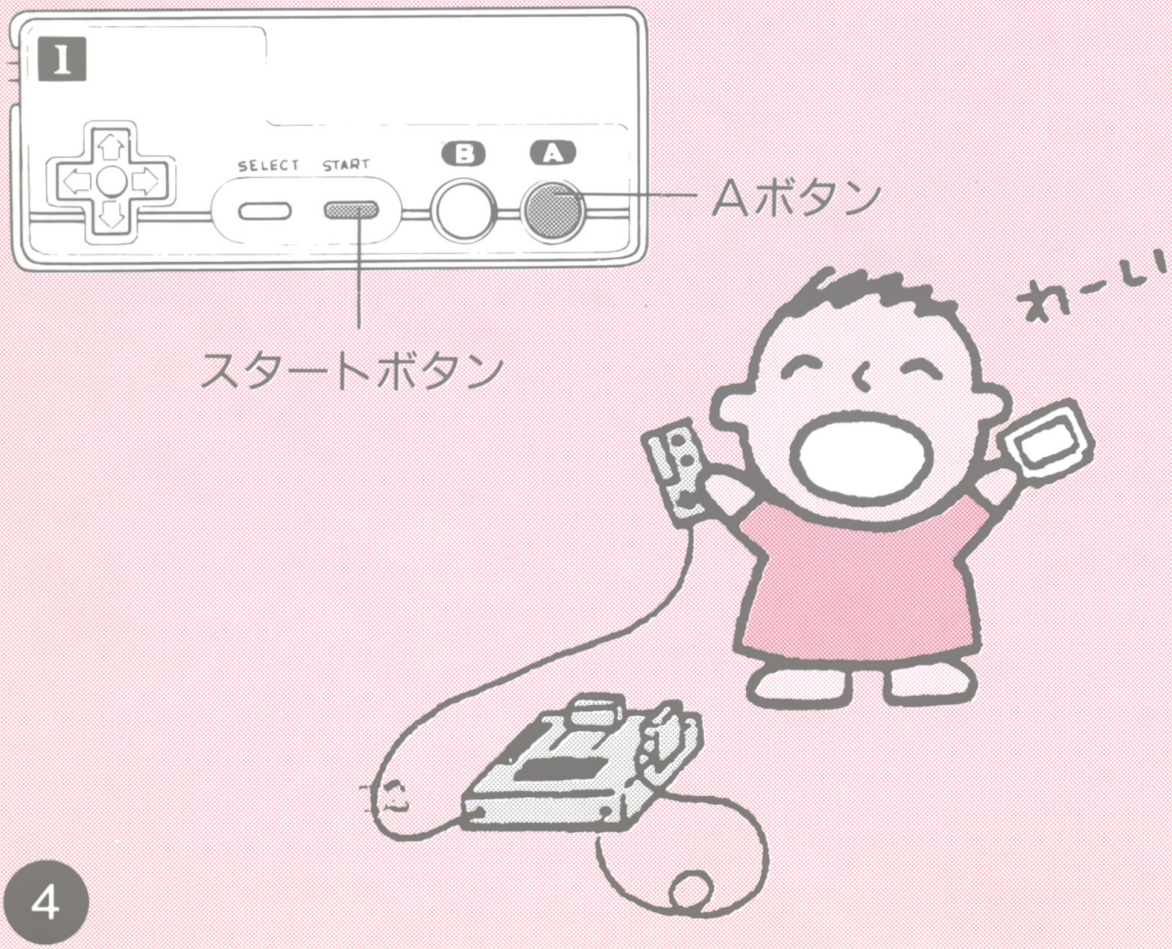
三個づつならべて下さい。



3 ゲームの始め方

ファミコンにカセットをさして電源を入れるとタイトルが出ます．ゲームを始めるにはファミコンのコントローラーⅠの「スタートボタン」を押してください．

わからない人は下のイラストを見て，ボタンを探してください．これからも，次の画面にいきたいときは，いつもこのスタートボタンかＡボタンを押せばいいからおぼえておいてネ．

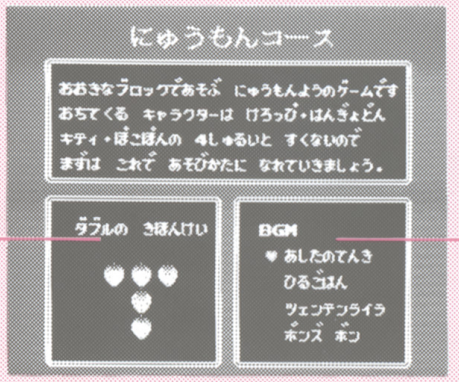


4 4つのゲームの遊び方

サンリオカーニバルには4種類のルールのゲームが入っています．みんなの好きなゲームで遊んでネ．
✚字ボタンを使って，「てるてるちゃん」を遊びたいゲームのところまで動かしたら，スタートボタンを押してください．4つのゲームの遊び方をこれから説明します．

■にゅうもんコース

大きなブロックで遊ぶ，入門用のゲームです．落ちてくるキャラクターの種類は，けろっぴ，ハンギョドン，キティちゃん，ぽこぽんの4種類だけと，他のゲームより少なくなっています．初めてやるみんなは，これで遊び方に慣れてネ．



1 ✚字ボタンでならべ方の基本が見れます．
2 ✚字ボタンで好きな音楽に変えられます．

おぼえてネ!

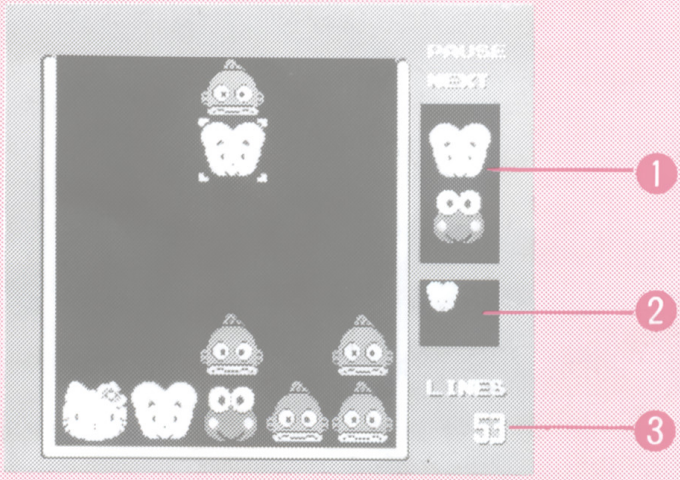
ダブル：じょうずにブロックを落すと，同時に2ラインができることがあります．これを「ダブル」といいます．

トリプル：もっとじょうずにブロックを落すと，同時に3ラインができることがあります．これを「トリプル」といいます．

ふつうにラインを作るのがじょうずになったら，ダブルやトリプルに挑戦してみましょう．

では，スタートボタンをもう一度押して，ゲームを始めましょう！

〈にゅうもんゲーム〉



❶次に落ちてくるブロック
❷50ラインごとにキャラクターがでてきます．
❸作ったラインの数

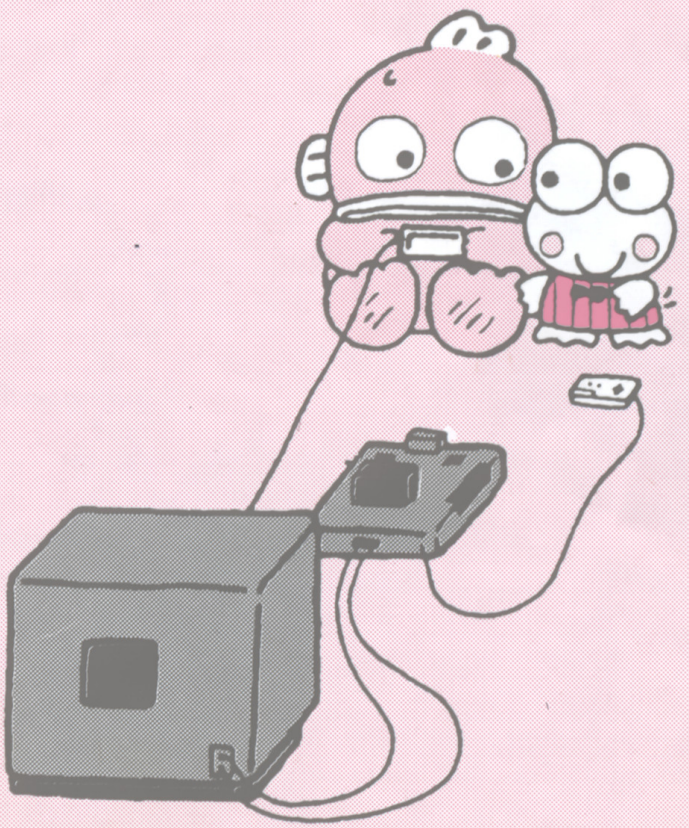
操作の方法

ＡＢボタン：白い枠のついたブロックを軸にしてブロックが左右に回ります．

✚字ボタンの左右：ブロックが左右に動きます．

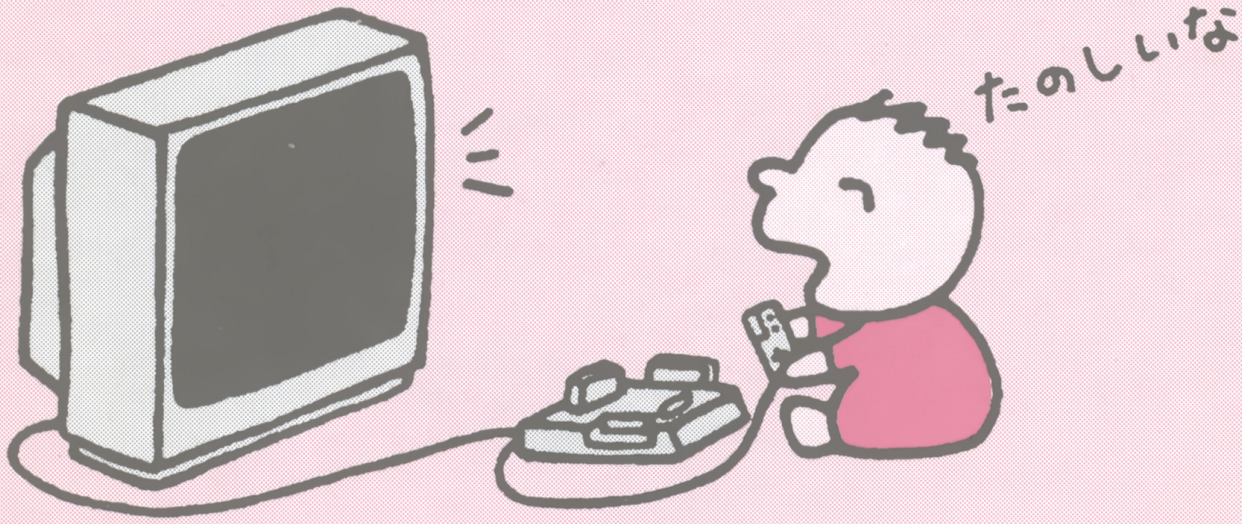
✚字ボタンの下：ブロックが速く落ちます．

　ブロックが上まで積みあがってしまったらゲームオーバー（負け）になります．でも，たくさんラインをつくれたら，サンリオのキャラクターたちがほめてくれますからがんばってネ！



■めざせハイスコア

このゲームでは，ひたすらブロックを消してゆき，自分の限界に挑戦してください．ゲームオーバーになったら，得点，レベル，作ったラインの数，作ったフォールドの数，連鎖の数，長連の数（次のページで説明します．）が出てきます．これらが多ければ多いほど，じょうずにできたことになります．また，きょうの最高点は，ハイスコア表にのるから，お友達と点数を競ってネ．



おぼえてね!

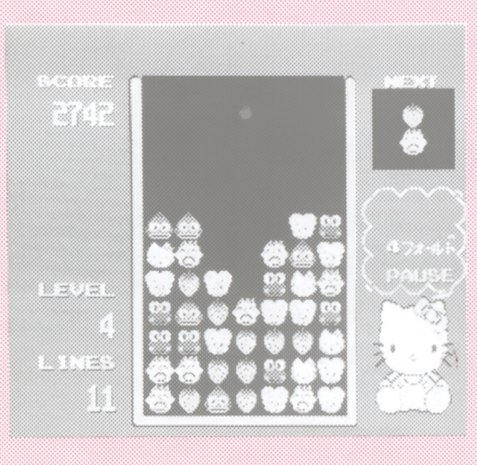
レベル：ブロックが10組落ちてくるごとに1上がります．レベルが高くなると，ブロックのスピードも速くなります．ゲームの上達の目安にしましょう．

フォールド：4つ以上のラインを同時に作ることを4フォールド，5フォールド……といいます．

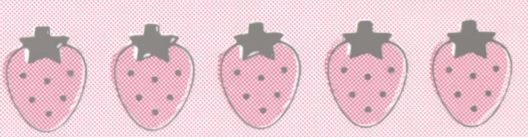
連鎖：ひとつのラインを作ると，そこのブロックが消えたことによって，次々に他のラインができていくことがあります．これが連鎖です．

長連：4個以上のブロックをならべてラインを作ることです．

フォールドや連鎖を作るのはとってもむずかしいけど，みんながんばってみて！



イチゴを五個ならべる．（長連）



●難易度を選ぶ

この画面では，ゲームのむずかしさを調節できます．はじめは「かんたん」で遊んでみましょう．じょうずになってきたら，「ふつう」「むずかしい」「たいへん」へ進んでくださいネ．

遊びたい「なんいど」を選んだら，スタートボタンを押してゲームを始めましょう．

●ゲームを遊ぼう!

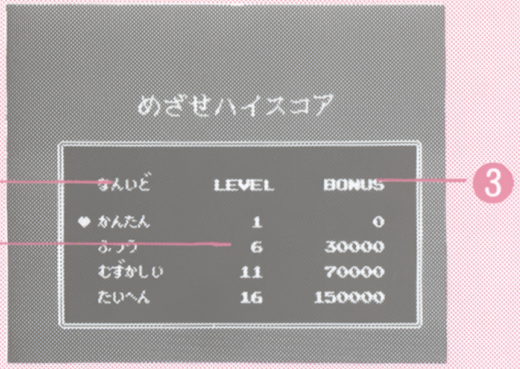
遊び方は「にゅうもんコース」と同じですが，ブロックの種類も多いので少しむずかしいですョ．それに，得点，レベル，ライン数が記録されるからがんばってネ！

●ゲームオーバー

ブロックが上まで積み上がって，ゲームオーバーになったら右のような画面が出ます．点数はたくさんとれましたか？

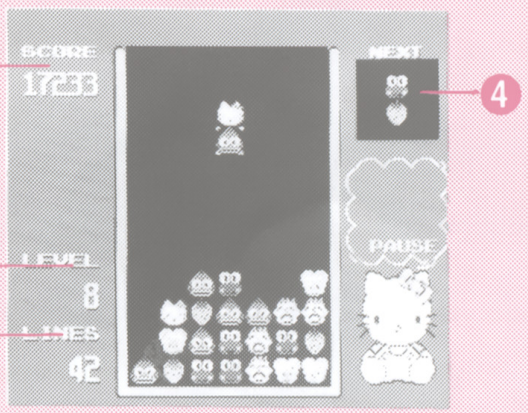
●ハイスコア表（HALL OF FAME＝ハイスコア表）

ハイスコア表には，ファミコンの電源を入れてから今までに遊んだ「めざせハイスコア」ゲームの最高点が表示されます．ただし電源を切ると，記録は消えてしまいますヨ．



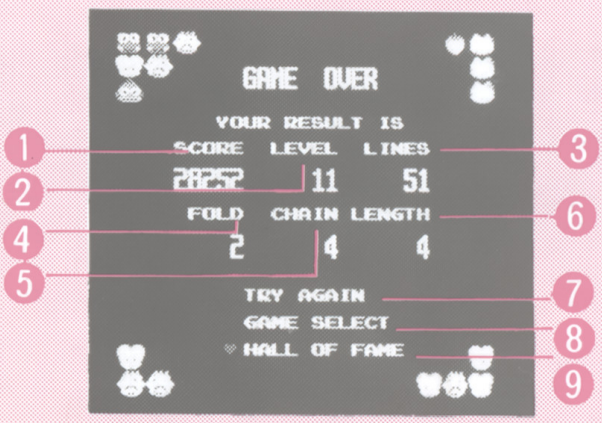
❶むずかしさ
❷レベル（ブロックの落ちる速さ）
❸ボーナス：レベルの高いときは始めからボーナスの点数がつきます。

〈ゲーム画面〉



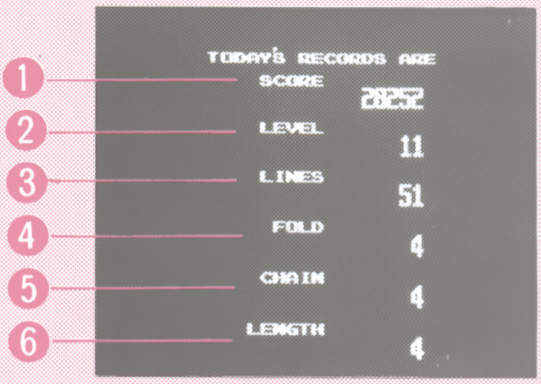
❶得点
❷レベル
❸作ったラインの数
❹次に出てくるブロック

〈ゲームオーバー画面〉



❶得点
❷レベル数
❸ラインの数
❹フォールドの数
❺連鎖の数
❻長連の数
❼おなじゲームをするとき
❽べつのゲームをするとき
❾ハイスコア表をみるとき

ハイスコア表



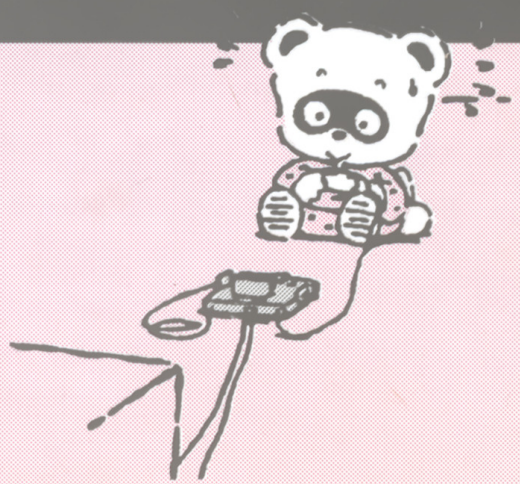
1. 得点
2. レベル
3. ライン数
4. フォールドの数
5. 連鎖の数
6. 長連の数

■ステージをクリア

このゲームでは，ステージごとに，いろいろな「テーマ」が出てきます．「テーマ」を成功させると，次のステージへと進んでいくことができます．ステージが進むほど，「テーマ」はむずかしくなっていきます．みんなはどのステージまで進めるかな!?

おぼえてネ!

テーマ：次のステージに進むために，しなければいけないこと．



●ステージを選ぶ

遊びたいステージを選ぶ画面です．
それぞれのステージのテーマは次のとおりです．先へいくほどむずかしいのでよく考えて選んでネ．始めは1から始めた方がいいと思いますヨ．

▶ステージ1

30ラインをクリア

▶ステージ2

得点を50000点とる

▶ステージ3

ダブル以上（ダブル，トリプル，フォールド）を10回

▶ステージ4

5長連以上を5回

▶ステージ5

1連鎖以上を10回

▶ステージ6

トリプル以上を3回と，50ラインをクリア

ステージを選んだらスタートボタンを押しましょう．

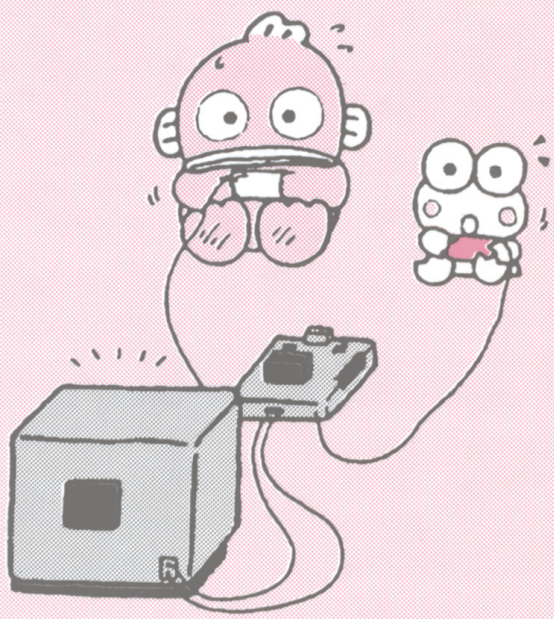
■ふたりであそぼう

このゲームでは，お友達とふたりで同時に遊べます．

ルールを説明しましょう．このゲームではキャラクターブロックで遊ぶときと，カラーブロックで遊ぶときとで，少しルールが違いますからよく読んでくださいネ．

キャラクターブロックのとき

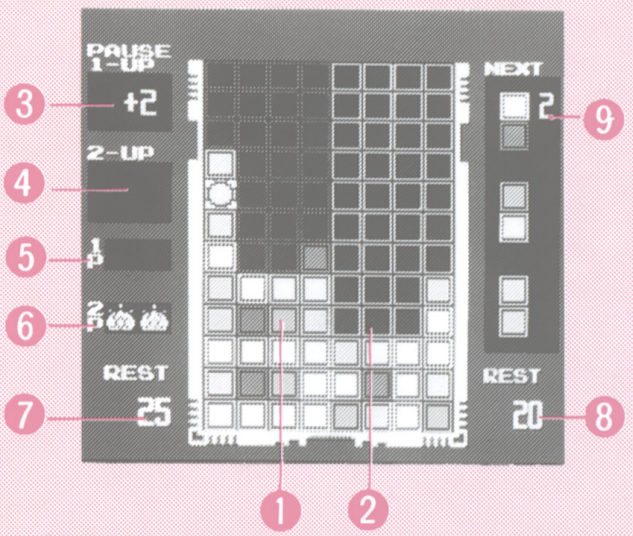
二人のうち先に25ラインを作った方が「ポイント」をとります．また，途中でどちらかがブロックを積み上げてしまっても，相手のポイントになります．合計して先に3ポイントをとった方が勝ちです．



カラーブロックのとき

キャラクターブロックのときと違って，相手がダブル・トリプル・フォールド・連鎖・長連といった「テクニカルライン」を作ると、あなたが作らなければいけない残りライン数が増えてしまいます！　また，相手の残りライン数を50以上にしたら，あなたのポイントになります．これを「コールド」といいます．

〈カラーブロック〉



❶プレイヤー１
❷プレイヤー２
❸プレイヤー１のペナルティ
❹プレイヤー２のペナルティ
❺プレイヤー１のポイント
❻プレイヤー２のポイント
❼プレイヤー１の残りライン数．
❽プレイヤー２の残りライン数．
❾次に落ちてくるブロック．速いもの順にブロックが割り当てられます．

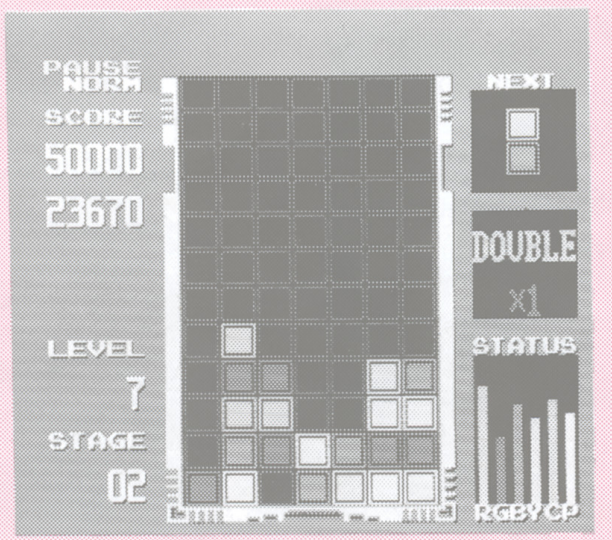
おぼえてネ！

テクニカルライン：ダブル，トリプル，フォールド，長連，連鎖のこと．

ペナルティ：対戦相手がテクニカルラインを作ったことで，自分の残りライン数が増えてしまうこと．

コールド：相手の残りライン数を50以上にして，ポイントをとること．

〈カラーブロック画面〉



● 目標ライン数，ドロップの変更

ここでは，初めの目標ライン数の「25」を変えたりドロップ（ブロックを速く落すこと）を無しにしたりという変更ができます．

これで，どちらかにハンディをつけて遊ぶこともできますね．

ライン数，ドロップの設定が終ったら，スタートボタンを押してゲームを始めましょう．

〈ふたりであそぼう〉

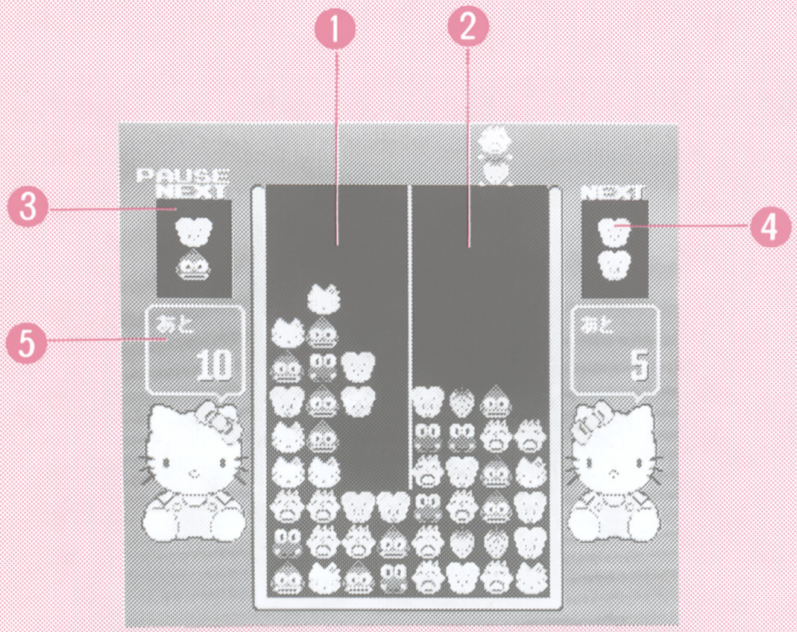


❶コントローラーの✚字ボタンの左右を使いライン数を変えます．

❷コントローラーⅠ・Ⅱの✚字ボタンの下を押したあと，左右を使いドロップのあり／なしを切り替えます．

どちらかがポイントをとると，とったプレイヤーの方に「WINNER」と出ます．また引き分けになったときは，まん中に「DRAW」と出ます．

〈キャラクターブロック〉



❶プレイヤー１
❷プレイヤー２
❸プレイヤー１の次のブロック
❹プレイヤー２の次のブロック
❺残り目標ライン数

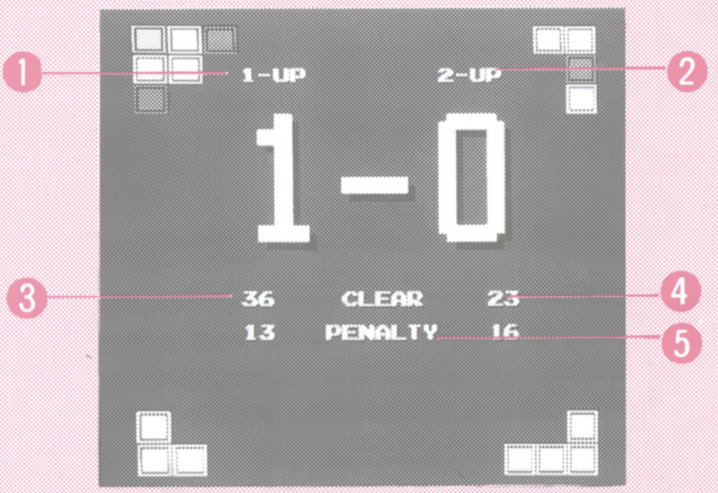
●ポイント

どちらかがポイントをとると，いったんゲームが中断します．ゲームを続けるときは，スタートボタンを押します．

●勝負がついたら……

どちらかが3ポイント取ると，いったん終り，対戦スコア表がでます．

〈対戦スコア表〉

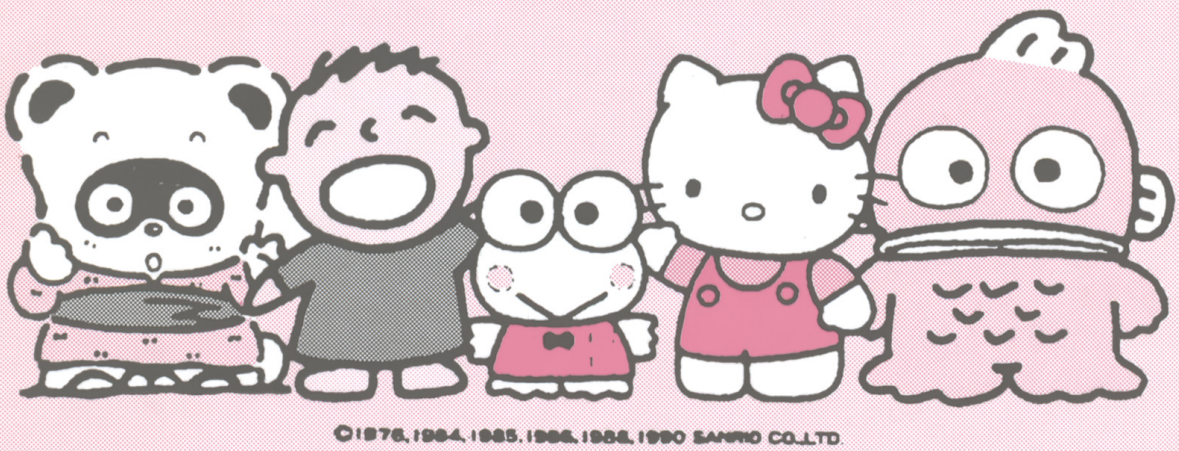


1. プレイヤー1
2. プレイヤー2
3. とったポイントの数
4. 作ったラインの数
5. ペナルティの数

5 知っているとうれしい話！

ゲーム中にコントローラーのスタートボタンを押すと，いったんゲームが止まりますが，その時，Aボタンを押すと……なんとバックの色がどんどん変わるのです！　その日の気分によってみんなの好きな色で遊びましょう.

それでは……みんながはやくじょうずになることを祈っているネ！



©1976,1984,1985,1986,1988,1990 SANRIO CO.,LTD.

6 キー操作のまとめ

基本操作

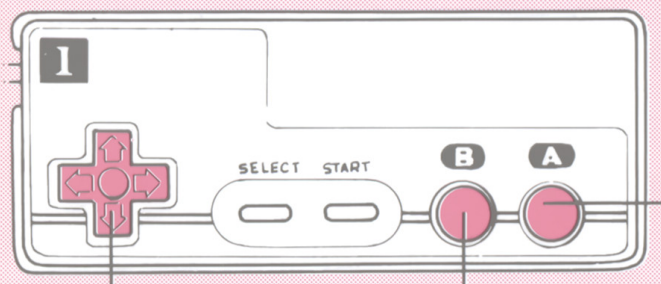
ゲーム画面に表示されるマークはカーソルと呼びます.

✚字ボタンでカーソルを動かします.

✚字ボタンの左右：ブロックが左右に動きます.

✚字ボタンの下：ブロックが速く落ちます.

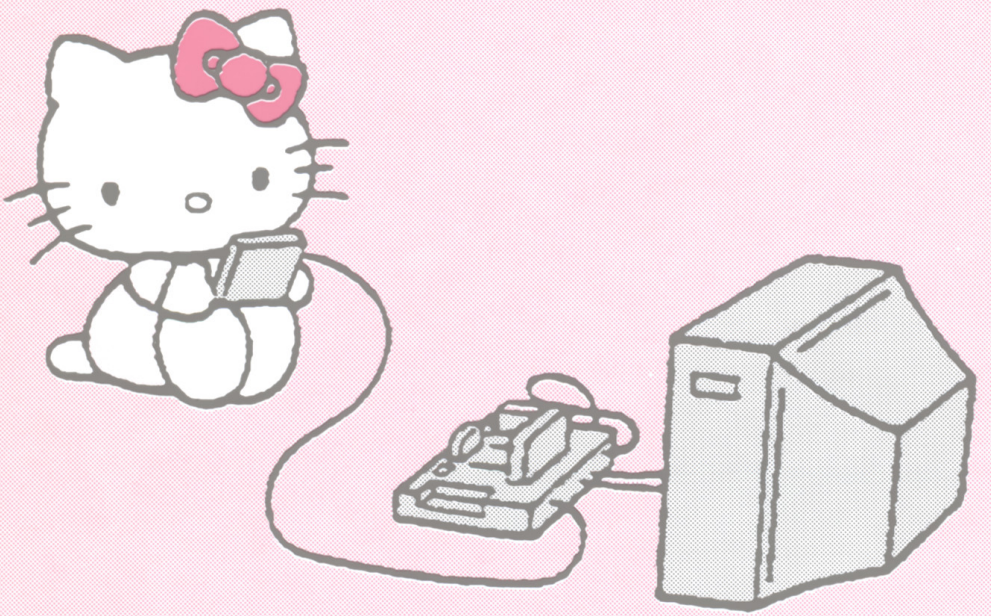
ABボタン：白い枠のついたブロックを軸にしてブロックが左右に回ります.



カーソルで選んだ項目を決定します.

決定を取り消したり,
1つ前の画面に戻ります.

カーソルを動かします.



注　意

このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容を無断で出版，上映，放送することを禁じます．

ヒントと内容についての，電話，手紙などによる質問は，いっさいお答えしません．ファミコン雑誌，解説本などを見てください．

株式会社 キャラクターソフト

〒107 東京都 港区 南青山 5-11-5 TEL 03-5485-9255(代)

Copyright 1976, 1984, 1985, 1986, 1988, 1990 SANRIO CO., LTD.
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本商品の輸出，使用営業及び賃貸を禁じます．

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。