



取扱説明書
〈ERS-110/111用〉

「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」って なに？

AIBOといっしょに、
カードゲームであそぼ！
遊べるゲームは全部で5つ。

- ☐ 数をかぞえる「足し算勝負」
- ☐ 手役で勝負の「ポーカー」
- ☐ AIBO が挑戦「神経衰弱」
- ☐ 目隠し勝負だ「ブラックジャック」
- ☐ アタマを使え「風林火山」

好きなゲームで、AIBOと勝負！
AIBOが勝てば大喜び。
負ければもちろんくやしがる。
くりがえし遊んでいるうちに、
AIBOも強くなってゆく。
友達のAIBOも呼んできて、
キミのAIBOと対戦だ！

目次

はじめに

付属品の確認	6
「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」の準備	7
状態について	8
光源判定	10

「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」

足し算勝負	14
ポーカー	18
神経衰弱	22
ブラックジャック	26
風林火山	32

その他

成長・性格	36
使用上の注意	37
「故障かな？」と思ったら	38
ゲームが上手く動かない？わからない？と思ったら	40


AIBO本体の取り扱い（各部名称、各種設定、“メモリースティック”の取り付けかた、使用上の安全の注意事項など）については、ERS-110/111の取り扱い説明書をご覧ください。

お使いになる前に、付属ソフトウェア使用許諾契約書をお読みください。



OPEN-Rは、用途の応じた「柔軟なハードウェアの構成」や「ソフトウェアの交換」により、エンターテインメントロボットの世界を広げるためにソニーが提唱するエンターテインメントロボット・システムの標準インターフェイスです。

AIBO ERS-110/111とAIBO-ware IP-0002は、OPEN-R/バージョン1.0に準拠しています。

“AIBO”と、“OPEN-R”とOPEN-Rロゴ  ソニー株式会社の登録商標です。
“メモリースティック”はソニー株式会社の商標です。なお、本文中では“TM”は明記していません。

取り扱いの注意

～ご使用前に必ずお読みください～

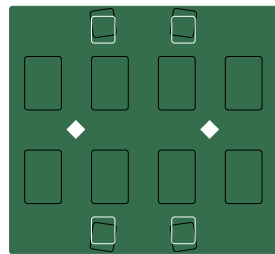
- ゲームで遊ぶ時は、毛足の短いカーベットの床でご使用ください。
- 白色の蛍光灯の下でご使用ください。
- カードに折り目や汚れなどをつけないでください。
- マットの「◆」マークに折り目や汚れなどをつけないでください。
 - 小学生以下のお子様がお遊びになられる場合には、保護者の方と御一緒にお遊びください。

はじめに

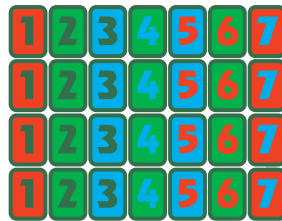


付属品の確認

- AIBO-ware "メモリースティック"1枚
- メモリースティックケース1個
- ゲームマット1枚
- カード 28枚(1~7各4枚セット)
- ゲームセレクトカード5枚
- 光源判定カード1枚
- 取扱説明書1部
- 登録はがき1部



ゲームマット



カード28枚



カードの表面



メモリースティック



取り扱い説明書



ゲームセレクトカード5枚



光源判定カード

取り扱いの注意 ~ご使用前に必ずお読みください~

- ゲームで遊ぶ時は、毛足の短いカーベットの床でご使用ください。
- 白色の蛍光灯の下でご使用ください。
- カードに折り目や汚れなどをつけないでください。
- マットの「◆」マークに折り目や汚れなどをつけないでください。
- 小学生以下のお子様がお遊びになられる場合には、保護者の方と一緒に遊ぶください。

「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」の準備

- 1 AIBO本体のポーズボタンを押して停止状態になっていることを確認したら、胴体をしっかり上から持ち、後部のフタを開けましょう。

※AIBOを持ち上げる時は、胴体以外をつかまないでください。
※腹部の充電端子には、直接手で触れないで下さい。接触が悪くなる危険性があります。



- 2 「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」の"メモリースティック"のラベル面をバッテリー挿入口の方向に向けて、矢印の方向に差し込んでください。



- 3 バッテリーを、カチッと音がするまで、矢印の方向に差し込んでフタを締めてください。



- 4 すべりにくい平らな床（毛先の短いカーベットなど）に置いてください。安全のため落下する危険性のある場所や振動する場所、不安定な場所では使用しないでください。



- 5 胸のポーズボタンを押して停止を解除します。起動すると胸ランプが緑色に光って、頭と尻尾を振り、しばらくするとその場に座ります。

※緑と赤の目ランプが点灯し音楽が鳴ると、AIBO本体の準備はOKの合図です。

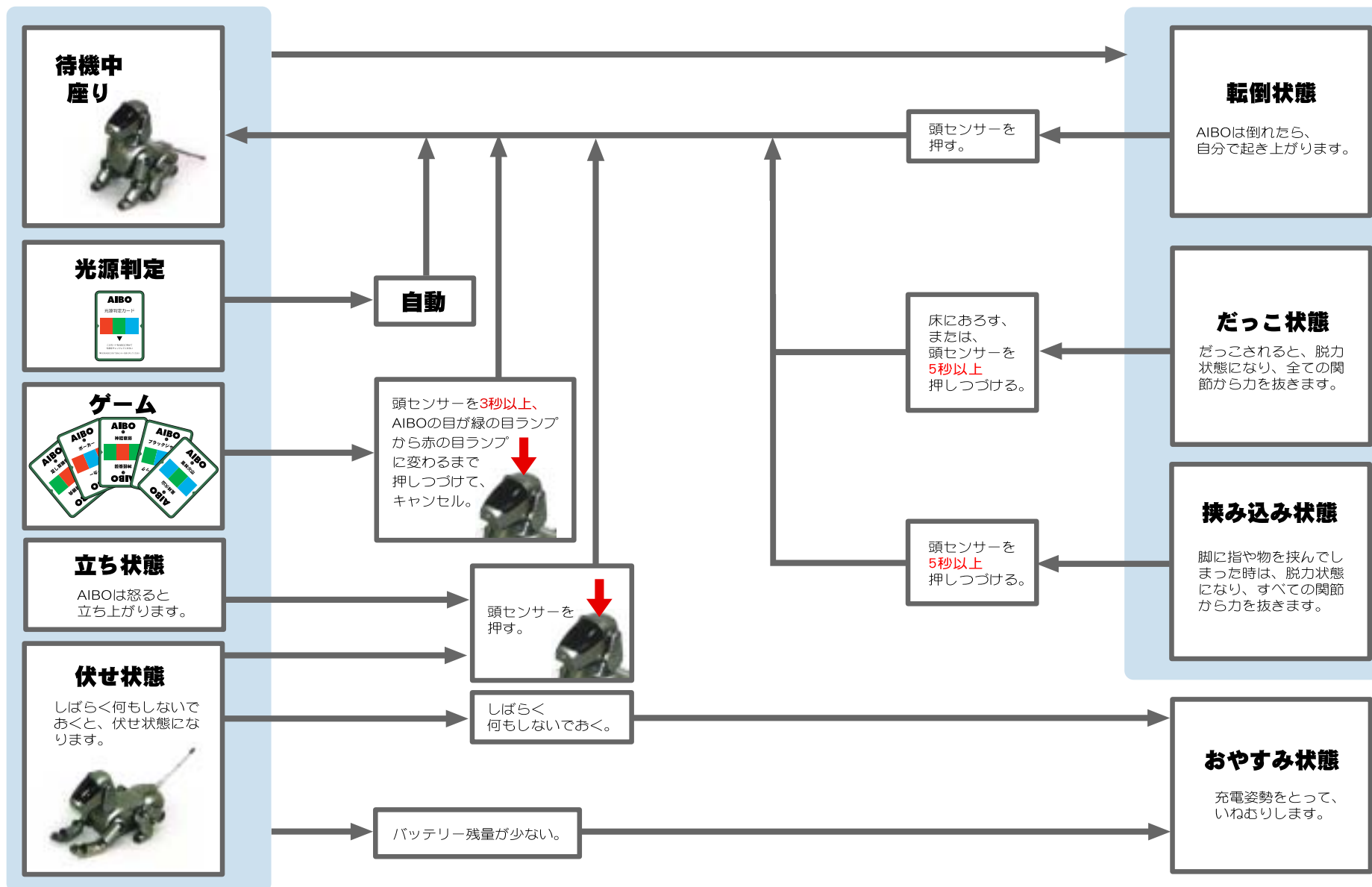
※AIBO本体の手足の近くには顔を近づけないでください。AIBOが感情表現やカードを指す動作をする場合に、手足を動かしますので顔にAIBOの手足が当たって怪我をする可能性があります。

※AIBOに異常が起きたり、手を挟まれたときは、胸のポーズボタンを押してください。



状態について

「AIBOとあそび・カードゲーム編」では、
待機中、光源判定中、ゲーム中、といろいろな状態があります。



光源判定モード

AIBOは光源（照明）の明るさや色合いによって、カードが見分けられなくなることがあります。光源判定カードを使って、カードゲームが出来るかどうかチェックしてください。

1 光源判定カードの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。ゲームマットの中心には「光源判定カード」と書かれた同梱の光源判定カードを置いてください。



2 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある黒の足枠¹に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください²。



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち上げてから乗せ直してください。



頭センサーを長く³押ししてAIBOに光源判定カードを見せてください。



※ほかのゲームで遊んだ後に、光源判定カードを使う場合は、頭センサーを長く押しして前のゲームをキャンセルしてください。（初めての場合は不要です）

3 光源判定

光源判定カードが読み取れると、光源の状態を目ランプを点灯させて教えてくれます。

緑の目ランプが点灯

光源は適切です。
カードゲームで遊ぶことができます。



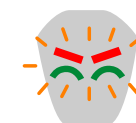
赤の目ランプが点灯

光源が暗い場合、光源判定カードが無い、光源判定カードとAIBOの位置が悪い場合のいずれかに問題があります。
明るい場所に移動し、ゲームマットと光源判定カードをAIBO本体の前に正しく置いて、もう一度やり直してください。



赤と緑目ランプが点灯

光源が明るすぎて光源判定カードが見えないか、光源の色が白色ではなく赤や青の色が入っているか、光源判定カードではなくゲームカードが置かれているか、いずれかに問題があります。
適切な光源の場所に光源判定カードを置いて、もう一度やり直してください。



4

結果を答えると、自動的に光源判定モードを終了します。

¹ 白枠は使いません。

² ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。

³ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつづけてください。



「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」





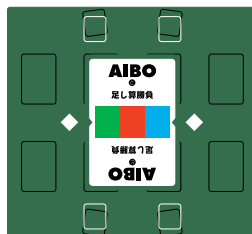
足し算勝負

1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO 対 AIBO¹の対戦ゲームです。
裏返しにされたカードから、お互い2枚ずつめくり、カード2枚の合計数の高さで勝負します。

2 ゲームの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。
ゲームマットの中心には「足し算勝負」と書かれた同梱のゲームセレクトカードを置いてください。



3 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある黒の足枠²に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください。³



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち上げてから乗せ直してください。



頭センサーを押してAIBOにゲームセレクトカードを見せてください。



※ほかのゲームで遊んだ後に、このゲームを始める場合は、頭センサーを長く押し⁴前のゲームをキャンセルしてください。
(初めての場合は不要です)

¹ AIBO 対 AIBOで対戦するには「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」がもう1パッケージ必要です。

² 白枠は使いません。

³ ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。

⁴ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつづけてください。

AIBOが片手を上げた

AIBOはゲームで遊ぶ準備ができました。

→「ゲームの開始」へ



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

ゲームセレクトカードが見えませんでした。

ゲームの準備から、もう一度やり直してください。⁵

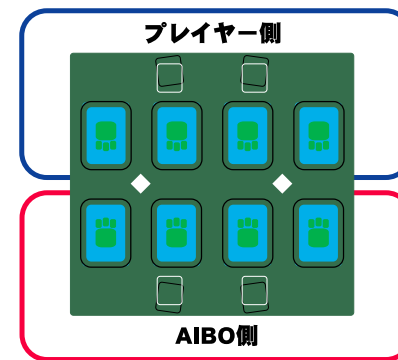
→「ゲームの準備」へ戻る



4 ゲームの開始

AIBOの準備が出来たら、ゲームセレクトカードを取り除いてください。
同梱のカードをよく切り、ゲームマットのAIBO側とプレイヤー側⁶のカード置き場⁷に、カードを裏に向けて4枚ずつ並べてください。⁸

※マットの付近に使用していないカードを置かないでください。
少し離れた所に置くようにしてください。



⁵ 何度やり直しても嫌がられる時は、前のゲームがキャンセルされていないか、光源が悪くてゲームセレクトカードが見えていない場合があります。光源が悪い場合は、光源判定モードで適切な光源を準備してから、やり直してください。

⁶ AIBO 対 AIBOの場合は、プレイヤー側にもう一体のAIBOを置いてください。

⁷ ゲームマットに描かれている8個の黒枠がカード置き場です。この黒枠を覆い隠すようにカードを置いてください。
(注意：左右に2個ある白の「◆」マークの上には、カードや物に乗せしないでください)

⁸ カードの向きはゲームに影響しません。逆向きでもAIBOにはちゃんとみえています。

5 AIBOの番

AIBOの足位置を調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてください。⁹



AIBOがカードを指した

AIBOは自分の側にある4枚のカードから、2枚のカードを自由に選んで指し示します。AIBOに代わってプレイヤーが、カードを表にめくってあげてください。



例: AIBO側「4」と「3」

AIBOが赤の目ランプを点灯して嫌がった

カードが、ゲームルールと違うか、AIBOの位置が正しくありません。カードとAIBOの位置をなおして、もう一度やりなおしてください。

→「ゲームの開始」



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

カードが見えませんでした。ゲームマットの足枠にAIBOの前足を合わせて、もう一度やりなおしてください。また、ゲームマット上に人影を落として暗くしたり、カード以外の物を乗せたりしないでください。

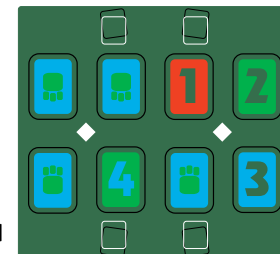
→「AIBOの番」へ戻る



⁹ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。

6 プレイヤーの番¹⁰

プレイヤー側にある4枚のカードから、好きな2枚のカードを表にめくってください。



例: プレイヤー側「1」と「2」

7 勝敗判定

AIBOの頭センサーを押すと、AIBOはカードを見て、ゲームの勝敗を判定します。

プレイヤー側 1 + 2 = 3

AIBO側 4 + 3 = 7

AIBOの勝ち!

● AIBOのポーズ。



手を上に上げて喜んだら
AIBOの勝ち!



手を横に振ったら
引き分け



頭を下げて悔しがったら
AIBOの負け!

8 ゲーム終了

これでゲームは終了です。もう一度同じゲームで遊ぶ場合は、「ゲームの開始」から繰り返してください。別のゲームで遊ぶ場合は、頭センサーをAIBOの目が赤の目ランプに変わるまで長く押し続けて、このゲームをキャンセルしてください。

¹⁰ AIBO 対 AIBOの場合は、「AIBOの番」をもう一体のAIBOで繰り返してください。先にゲームを始めた方のAIBOが先手番になります。(AIBO対プレイヤーの場合でも、プレイヤーが先にゲームを始めれば、プレイヤーが先手番を取ることができます。)



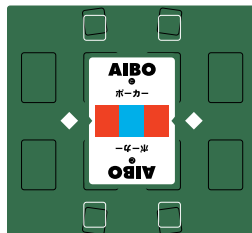
ポーカー

1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO 対 AIBO¹の対戦ゲームです。
4枚の配られたカードを使って、手役を作って勝負します。
※ポーカーは、プレイヤーが先手を取ると、より面白くなります。

2 ゲームの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。
ゲームマットの中心には「ポーカー」と書かれた同梱の
ゲームセレクトカードを置いてください。



3 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある白の足枠²に、AIBOの前足を乗せて
位置を調節してください。³



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち
上げてから乗せ直してください。



頭センサーを押してAIBOにゲームセレクトカードを見せてく
ださい。



※ほかのゲームで遊んだ後に、このゲームを始める場合は、頭セン
サーを長く押しなが⁴前のゲームをキャンセルしてください。
(初めての場合は不要です)

¹ AIBO 対 AIBOで対戦するには「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」がもう1パッケージ必要です。
² 白枠は使いません。
³ ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。
⁴ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつつけてください。

AIBOが片手を上げた

AIBOはゲームで遊ぶ準備ができました。

→「ゲームの開始」へ



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

ゲームセレクトカードが見えませんでした。

ゲームの準備から、もう一度やり直してください。⁵

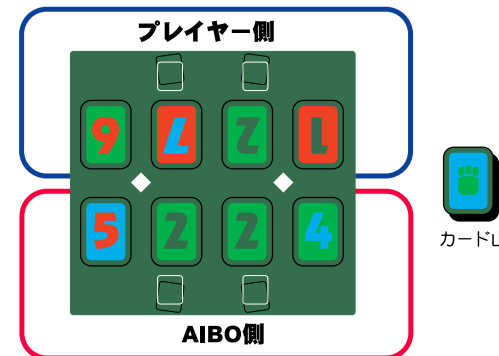
→「ゲームの準備」へ戻る



4 ゲームの開始

AIBOの準備が出来たら、ゲーム
セレクトカードを取り除いてくだ
さい。

同梱のカードをよく切り、ゲーム
マットのAIBO側とプレイヤー側⁶
のカード置き場⁷に、カードを表
に向けて4枚ずつ並べてください。⁸



⁵ 何度やり直しても嫌がられる時は、前のゲームがキャンセルされていないが、光源が悪くて
ゲームセレクトカードが見えていない場合があります。光源が悪い場合は、光源判定モード
で適切な光源を準備してから、やり直してください。

⁶ AIBO 対 AIBOの場合は、プレイヤー側にもう一体のAIBOを置いてください。

⁷ ゲームマットに描かれている8個の黒枠がカード置き場です。この黒枠を覆い隠すように
カードを置いてください。
(注意：左右に2個ある白の「◆」マークの上には、カードや物を乗せしないでください)

⁸ カードの向きはゲームに影響しません。逆向きでもAIBOにはちゃんとみえています。

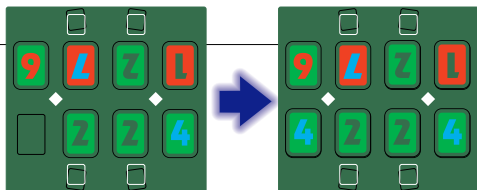
5 AIBOの番

AIBOの足位置を調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてあげます。¹⁰



AIBOがカードを指した

AIBOは自分の側にある4枚のカードから、交換したいカードを1~4枚選んで指し示します。AIBOが指したカードを取り除き、空いた場所へカード山からカードを配ってください。手札は1回だけ交換することができます。1回交換したら、手役が揃わなくても勝負に入ります。



例: AIBOが左端の1枚を交換 ⇒ 「4」が新たに配られた(ツーペア完成)

AIBOが手を横に振った

AIBOはカードを交換しないで、勝負をかけました。

→ 「プレイヤーの番」へ



AIBOが 赤 の目ランプを点灯して嫌がった

カードがゲームルールと違うか、AIBOの位置が正しくありません。カードとAIBOの位置をなおして、もう一度やりなおしてください。

→ 「ゲームの開始」へ戻る



AIBOが 赤 と 緑 の目ランプを点灯して嫌がった

カードが見えませんでした。ゲームマットの足枠にAIBOの前足を合わせて、もう一度やりなおしてください。また、ゲームマット上に人影を落として暗くしたり、カード以外の物を乗せたりしないでください。

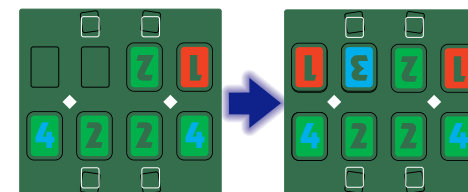
→ 「AIBOの番」へ戻る



¹⁰ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。

6 プレイヤーの番¹¹

プレイヤーも自分の側にある4枚のカードから、1回だけ1~4枚のカードを選んで交換します。交換しないで勝負をかける場合は、そのままの状態でも構いません。



例: プレイヤーが左の2枚を交換 ⇒ 「1」と「3」が配られた(ワンペア完成)

7 勝敗判定

AIBOの頭センサーを押すと、AIBOはカードを見て、ゲームの勝敗を判定します。

プレイヤー側 1 1 のワンペア

AIBO側 2 2 と 4 4 のツーペア

→ AIBOの勝ち!

8 ゲーム終了

これでゲームは終了です。もう一度同じゲームで遊ぶ場合は、「ゲームの開始」から繰り返してください。別のゲームで遊ぶ場合は、頭センサーをAIBOの目が赤の目ランプに変わるまで長く押し続けて、このゲームをキャンセルしてください。

得点表 (同じ手役の場合は、カードの数字が大きいほうの勝ちです。)

50点	フォーカード	0 0 0 0
30点	スリーカード	0 0 0
20点	ツーペア	0 0 2 2
10点	ストレート ¹²	0 1 2 3 4
2点	ワンペア	0 0

¹¹ AIBO 対 AIBOの場合は、「AIBOの番」をもう一体のAIBOで繰り返してください。先にゲームを始めた方のAIBOが先手番になります。(AIBO対プレイヤーの場合でも、プレイヤーが先にゲームを始めれば、プレイヤーが先手番を取ることができます。)

¹² 一般的な5枚ポーカーと違い、4枚ポーカーの場合は、ツーペアよりストレートのほうが簡単に揃います。