

4-654-257-01



**取扱説明書**  
〈ERS-210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。  
くりかえし遊んでいるうちに、  
AIBOも強くなつてゆく。  
友達のAIBOも呼んてきて、  
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-210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-210とAIBO-ware IP-0001は、OPEN-R/バージョン1.1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。

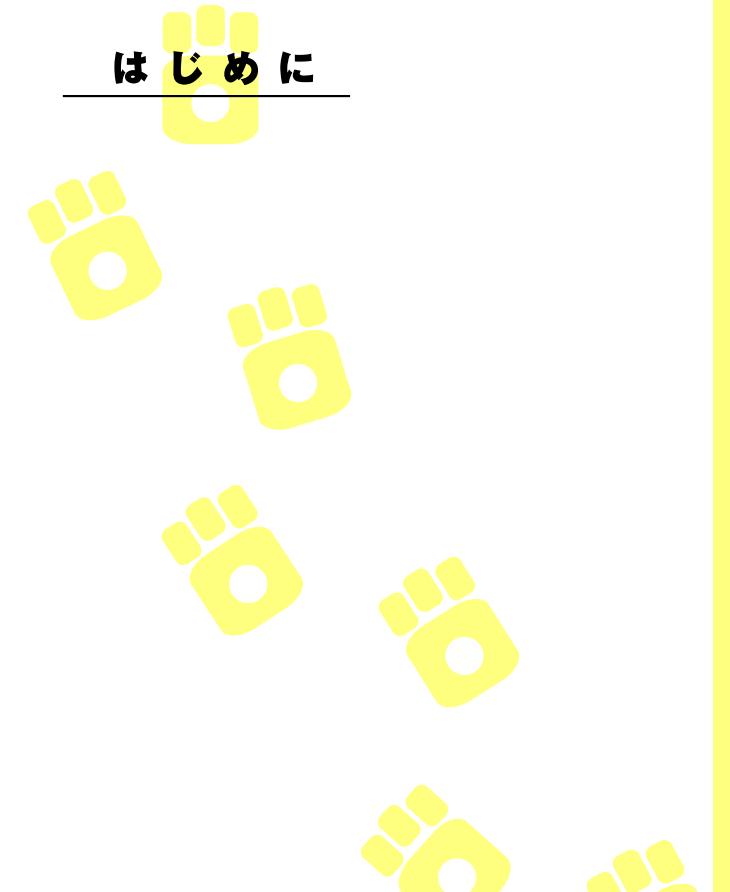
"メモリースティック"はソニー株式会社の商標です。なお、本文中では"TM"は明記していません。

### 取り扱いの注意

～ご使用の前に必ずお読みください～

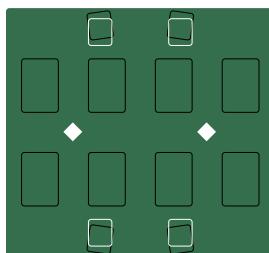
- ゲームで遊ぶ時は、毛足の短いカーペットの床でご使用ください。
- 白色の蛍光灯の下でご使用ください。
- カードに折り目や汚れなどをつけないでください。
- マットの「◆」マークに折り目や汚れなどをつけないでください。

## はじめに

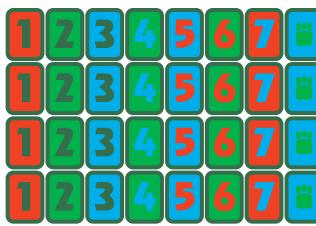


## 付属品の確認

- 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

メモリースティック



取扱説明書



ゲームセレクトカード5枚



光源判定カード

### 取扱いの注意 ～ご使用の前に必ずお読みください～

- ゲームで遊ぶ時は、毛足の短いカーペ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。

## 「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、胴体をしっかりと上から持ち、裏返して本体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ください。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（毛先の短いカーペットなど）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。



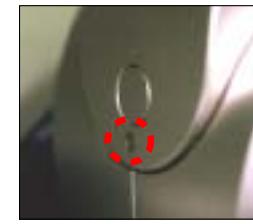
5

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。

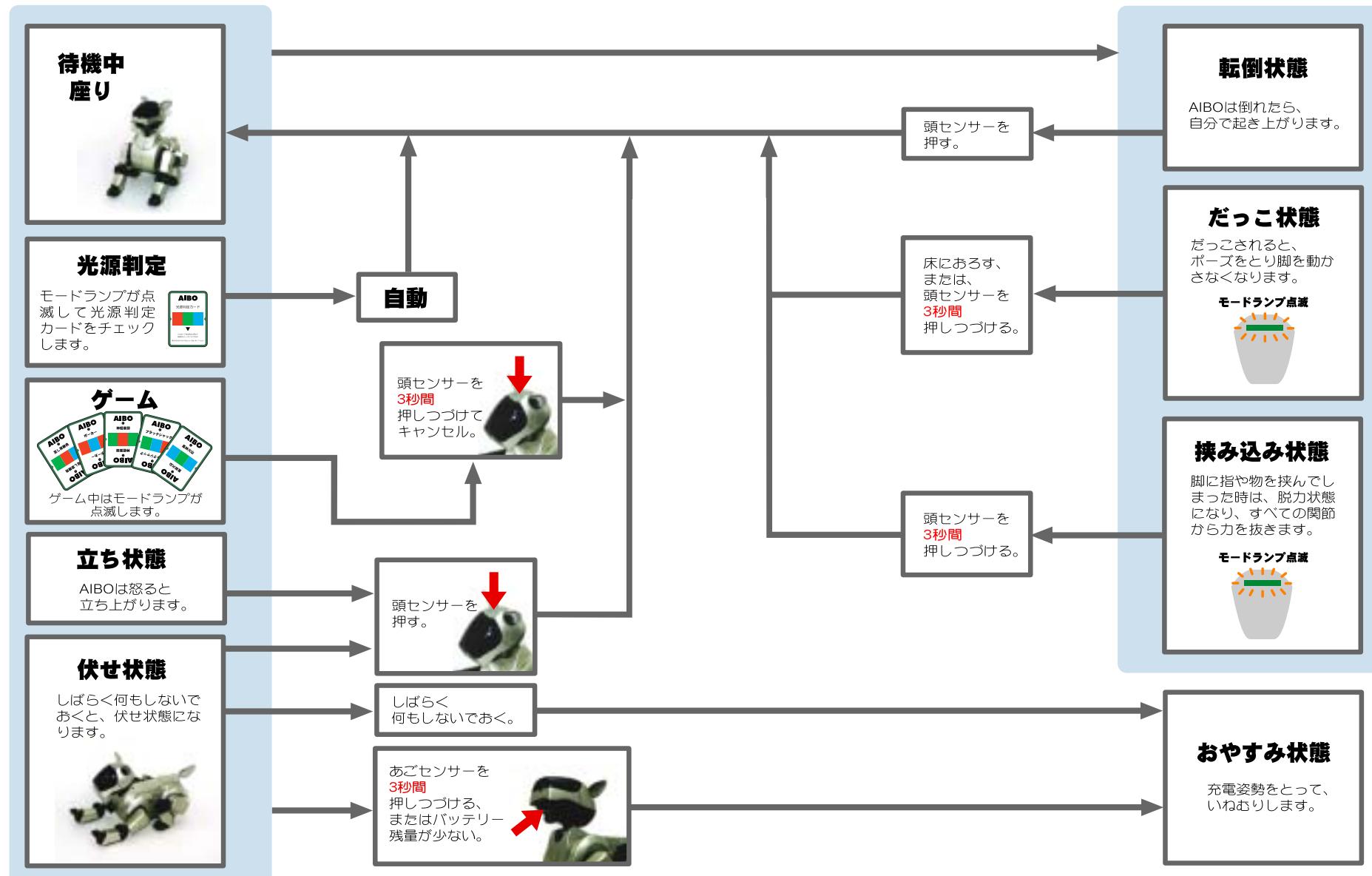
※AIBO本体の手足の近くには顔を近づけないでください。AIBOが感情表現やカードを指す動作をする場合に、手足を動かしますので顔にAIBOの手足が当たって怪我をする可能性があります。

※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とあそぼ・カードゲーム編」では、  
待機中、光源判定中、ゲーム中、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白の足枠<sup>1</sup>に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください。<sup>2</sup>



AIBOの位置を合わせたら、AIBOの頭が正面を向くように手で調節してください。



頭センサーを長く<sup>3</sup>押して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)

<sup>1</sup> 黒枠は使いません。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

### 3 光源判定

光源判定モードに入ると、モードランプが点灯します。

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。

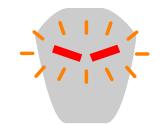
#### 緑の目ランプが点灯

光源は適切です。  
カードゲームで遊ぶことが出来ます。



#### 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。

「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」

---





# 足し算勝負

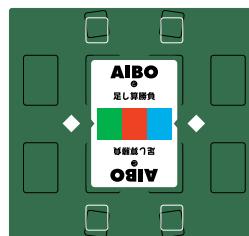
## 1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO 対 AIBO<sup>1</sup>の対戦ゲームです。

裏返しにされたカードから、お互い2枚づつめくり、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白の足栓<sup>2</sup>に、AIBOの前足を  
乗せて位置を調節してください。<sup>3</sup>



AIBOの位置を合わせたら、AIBOの頭が正面を向くよう  
に手で調節してください。



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て<sup>4</sup>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）

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 黒枠は使いません。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。  
ゲーム中はモードランプが点滅します。

→「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。<sup>5</sup>

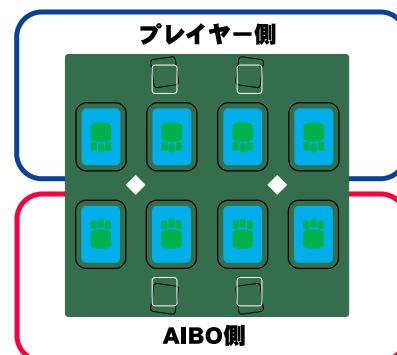
→「ゲームの準備」へ戻る



## 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<sup>6</sup>のカード置き場<sup>7</sup>  
に、カードを裏に向けて4枚づつ並べてく  
ださい。<sup>8</sup>



※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。

<sup>5</sup> 何度も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。

<sup>6</sup> AIBO 対 AIBO の場合は、プレイヤー側にもう一體のAIBOを置いてください。

<sup>7</sup> 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、カードや物を乗せないでください）

<sup>8</sup> 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

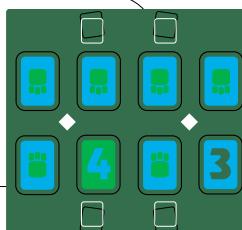
AIBOの頭が正面を向くように手で調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてあげます。<sup>9</sup>



## 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

カードの状態が、ゲームのルールと違っています。カードを正しい状態に並べ替えて、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。

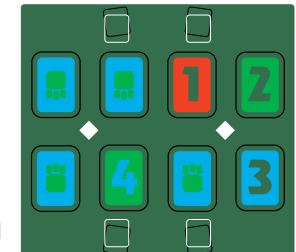
→「AIBOの番」へ戻る



<sup>9</sup> 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<sup>10</sup>

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	+  = 3	→	AIBOの勝ち！
AIBO側	+  = 7		

## ● 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。

<sup>10</sup> AIBO 対 AIBO の場合は、「AIBOの番」をもう一休の 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。)



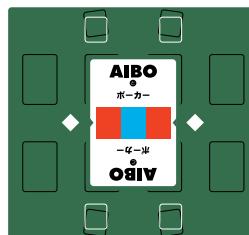
# ポーカー

## 1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO 対 AIBO<sup>1</sup>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、プレイヤーが先手番を取ると、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<sup>2</sup>に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください。<sup>3</sup>



AIBOの位置を合わせたら、AIBOの頭が正面を向くよう  
に手で調節してください。



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て<sup>4</sup> 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)

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 黒枠は使いません。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

ゲーム中はモードランプが点滅します。

→「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。<sup>5</sup>

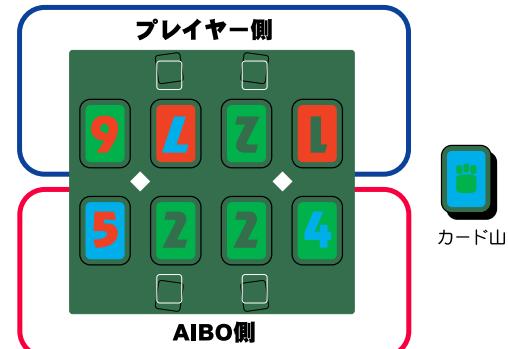
→「ゲームの準備」へ戻る



## 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<sup>6</sup>  
のカード置き場<sup>7</sup>に、カードを表  
に向けて4枚づつ並べてください。<sup>8</sup>



<sup>5</sup> 何度も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。

<sup>6</sup> AIBO 対 AIBO の場合は、プレイヤー側にもう1体のAIBOを置いてください。

<sup>7</sup> 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、カードや物を乗せないでください)

<sup>8</sup> 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。

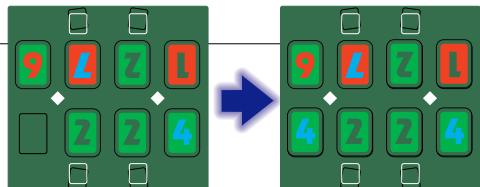
## 5 AIBOの番

AIBOの頭が正面を向くように手で調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてあげます。<sup>10</sup>



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

カードの状態が、ゲームのルールと違っています。

カードを正しい状態に並べ替えて、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。

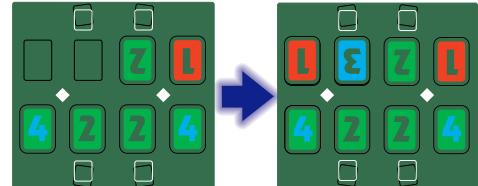
→ 「AIBOの番」へ戻る



<sup>10</sup> 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<sup>11</sup>

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、そのままの状態で何もしません。



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

ここ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	<b>1 1 1 0</b>
30点	.....	スリーカード	<b>1 1 1</b>
20点	.....	ツーペア	<b>1 1 2 2</b>
10点	.....	ストレート <sup>12</sup>	<b>1 2 3 4</b>
2点	.....	ワンペア	<b>1 1</b>

<sup>11</sup> 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。)

<sup>12</sup> 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。