

任天堂

ファミリーコンピュータ™

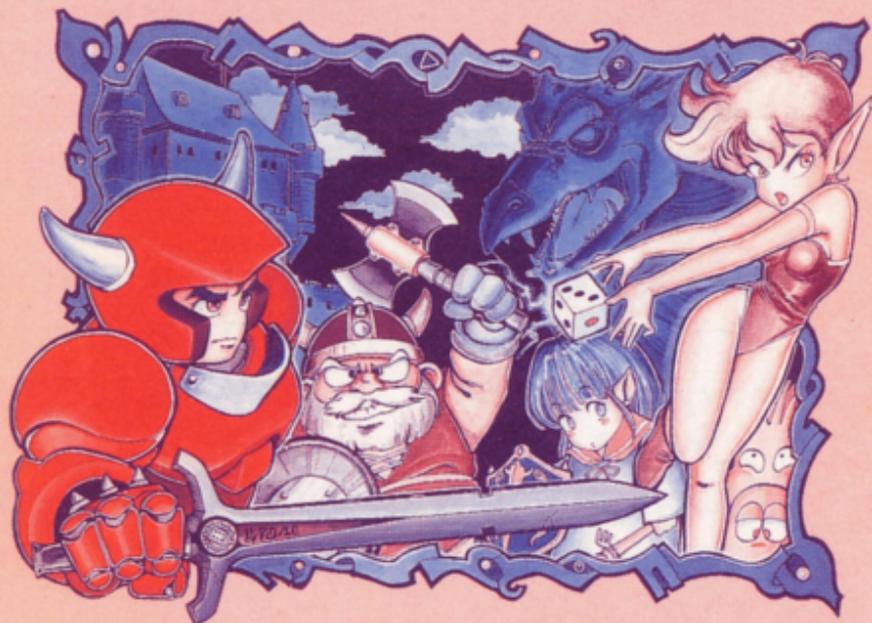
FAMICOM FAMILY

すくろクエスト

SUGORO QUEST

ダイスの戦士たち

THE QUEST of DICE HEROS



TJC-Q7

取り扱い説明書



TECHNOS
TECHNOS JAPAN CORP.™

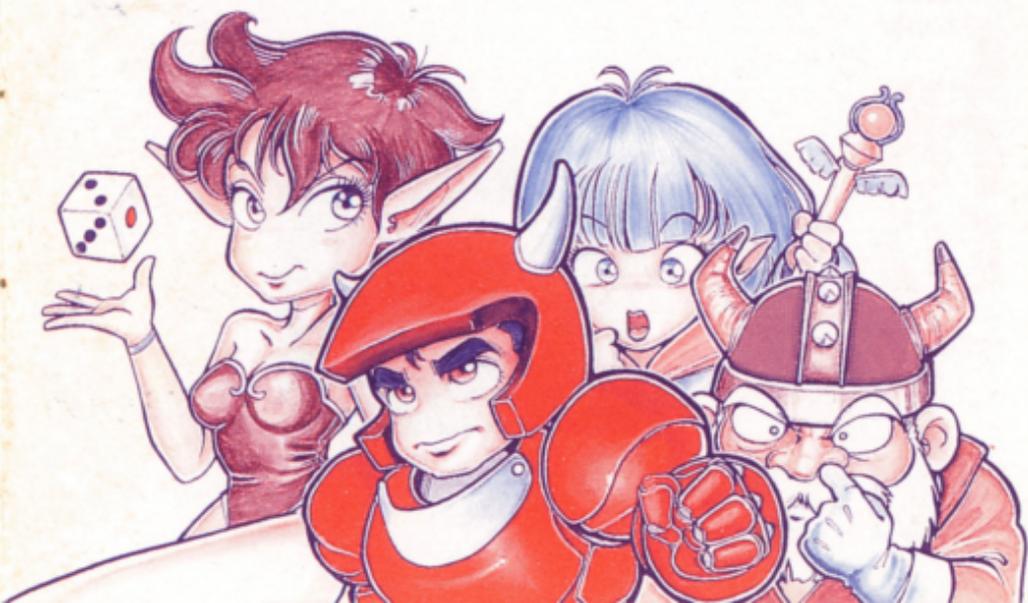
このたびはテクノスジャパン・ファミリーコンピュータカセット「すごろクエストダイスの戦士たち」を、お買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、ご使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ②カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- ③端子部に触れたり、ぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。
- ④テレビ画面から、できるだけはなれてゲームをしてください。
- ⑤長時間ゲームをする場合は、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。
- ⑥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。
- ⑦シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

CONTENTS

- はじまるよー！……………03
- キャラクターの^{しょうかい}紹介だ…04
- ^{そうさせつめい}操作説明……………08
- マップシーン……………15
- バトルシーン……………20
- ^{どうぐしょうかい}道具紹介……………22
- ^{まほう}魔法リスト……………23
- ちょっとアドバイス………25



はじまるよー!

サイラント^{おうこく}王国は、はるか昔^{むかし}から数^{かず}多くの
偉大^{いだい}な冒険者^{ぼうけんしや}を、育て^{そだ}てきた^{くに}国^{くに}でした。

伝説^{でんせつ}や財宝^{ざいほう}、勇ましい^{いさ}冒険談^{ぼうけんだん}を求め^{もと}て、お
おぜい^{にんげん}の人間^{あつ}が集ま^{あつ}ってくるのです。サイラ
ント^{おうこく}王国^{うわさ}の噂^きを聞^たいた他^たの国^{くに}の国王^{こくおうたち}達は、何^{なに}
かこまり^{ごと}事が起^おこるとすぐ^{すぐ}にサイラント^{ぼう}の冒
険者^{けんしやたち}達^{たち}に助け^{たす}を求め^{もと}てきます。この国^{くに}はそん
な^{ぼうけんしやたち}冒険者^{ぼうけんしや}達^{たち}でにぎわ^{にぎわ}う冒険者^{ぼうけんしや}のため^{ため}の国^{くに}なの
です。そしてある日^ひ、いつものよう^{よう}に4人^{にん}の
冒険^{ぼうけん}を夢見^{ゆめみ}る旅人^{たびびと}が国王^{こくおう}のもとへ訪^{おとず}れたので
す……。



キャラクターの紹介だ

さあ、それでは冒険を始める前に4人の勇者を紹介しよう！ このゲームはキャラクターを別々に冒険させなければならないんだ。だからそれぞれの個性をきちんと理解しておくのが上手に冒険を進めるコツだよ。

ファイター

あんまり魔法は得意じゃないけど攻撃力は抜群！ 全体的にバランスがとれていて、どんな場面でも活躍できそう。





ELF

エルフ

からだ
体がとっても弱よわいけ
ど、強きょうりよく力こうげきな攻まほう撃魔法を
ビシバシおぼえるぞ！
もう少すこし体たいりよく力があれ
ば安あんしん心して冒ぼうけん険できる
んだけどなあ。

ドワーフ

にくだんせん
肉弾戦をやらせ
たら彼かれの右みぎに出でる
もの
者はいないぞ。と
にかく腕わんりよく力は世せ界かい
いち
一。だけどそんな
かれ
彼にも弱じやくてん点はある。
まほう
魔法がまるつきり使つかえないんだ…。

DWARF



HALF ELF



ハーフエルフ

こうげき ほじよまほう たつじん
攻撃補助魔法の達人。

だけどレベルが低いうちはなかなか苦労させられる。魔法を唱えるタイミングを間違えなければ、活躍してくれるだろう。

4人の主人公を上手に使おう

初めてプレイする時は、やはりファイターがオススメだ。戦いかたのコツや雰囲気があったら自分好みのキャラクターを使ってみよう！ キャラクターごとに違った戦略が必要だし、用意しなければならないアイテムも違うはずだ。早くキャラクターに慣れて場面に応じて4人を使い分けられるようになればカンペキだぞ！

THE SUGORO QUEST
SUGORO QUEST

ダイスマンたち

DICE-MEN

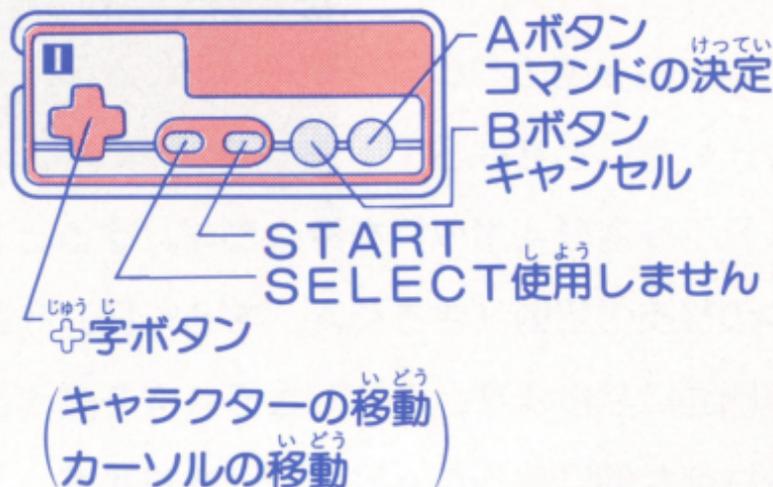


ダイスマンとは何者なにもの

せんとうちゆう 戦闘中に しゅじんこうたち 主人公達を たす 助けてくれる たす お助けキ
ャラがダイスマンで、ぜんぶ 全部で びき 6匹いるぞ。こ
れをダイスマン ごう 1号 ~ ごう 6号 と呼ぶんだ。すうじ 数字
おお が大きいほどよい働きをしてくれるぞ。てき 敵に
クリティカルヒットを あた 与えてダウンさせて
しまったり、じめん 地面を ゆ 揺らしてサイコロの『目』
を か 変えてしまったりするんだ。ただしあんま
り役に やく 立たないダイスマンもいるそうだから、
ようじん ご用心。

そうさせつめい 操作説明

I コントローラー



コントローラーの基本操作は、Aボタンで
けってい 決定、Bボタンで解除。かいじょ 十字レバーの上下左
じゅうじ 右でカーソルの移動をするんだ。これさえ覚
おぼ えてしまえばあとはずーつとおんなじ操作方
ほう 法だからとっても簡単、STARTボタンと
かんたん SELECTボタンは使わないぞ。マップ上
つか でキャラクターを移動させるときにも、十字
じゅうじ レバーの上下左右4方向を使うんだ。

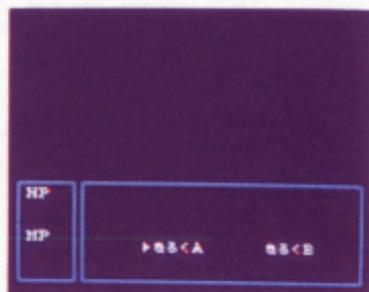
SUGORO QUEST

それではゲームスタート！

▷ START

ゲームを初めからブ
レイしたいときはST

ARTを選びAボタンを押します。すると2
つの冒険の記録〔きろくA、きろくB〕を選
ぶ画面になります。ここできろくAを選ぶと
後は自動的にきろくAにセーブされます。



▷ CONTINUE

冒険の記録がセーブされていると CONTINUE
と表示され、これを選びAボタンを押すと続
きがプレイできます。〔きろくA、きろくB〕
の両方にセーブされている場合どちらをロー
ドするか選ぶ画面になります。片方にだけ
セーブされてる場合は自動的にロードします。

ぼうけん ちゅうしん おうこく
冒険の中心サイランド王国

サイランド王国の冒

険者ギルドからこのゲ

ームは始まります。こ

こには主人公達が冒険

を進めて行く為に必要な色々なお店が立ち並

んでいます。それでは行きたい所にカーソル

を合わせポタンを押してみましょう。

おうさま あ
王様に会う

ここではサイランド

王国の王様から役に立

つありがたいお話を聞

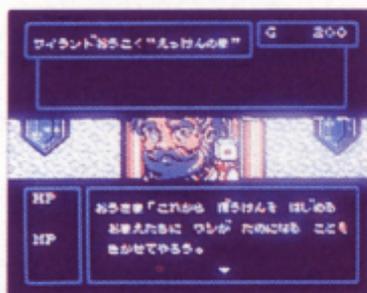
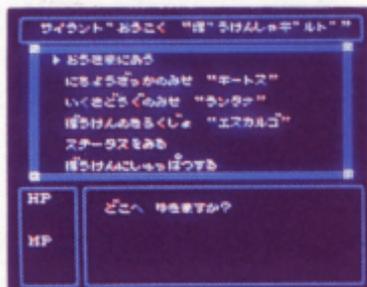
くことができます。何

度も通うと王様は色々な事を聞かせてくれる

でしょう。冒険が進むにつれ王様の話の内容

も変わってゆくので、冒険から帰ってきたと

きには会いに行ってみましょう。



ISLAND QUEST
SUGORO QUEST

にちょうざっか みせ
 日用雑貨の店「キートス」

ぼうけん ひつよう たくさん
 冒険に必要な沢山の

どうぐ う
 道具を売っています。

しゅじんこうたち ちから
 主人公達の力だけでゲ

ームを進めるのは大変

な事。道具を上手に使うのが賢い冒険のヒケ

ツです。レバーの左右で売物リストを切り変

えられ、不要な道具は買い取ってくれます。

道具は4人共通で最高16個まで持てます。

どうぐ みせ
 いくさ道具の店「ランタナ」

みせ しゅじん ぶ あいそう
 店の主人は不愛想で

すが品揃えは天下一の

武器屋で4人が装備す

る武器、防具、盾を買

えます。店内に入るとまず誰が買物をするの

か決め品物を選びます。ここでも不要な装備

品は買い取ってくれます。装備品は各自一種

類の物を5個まで持てます。



ぼうけん きろくしょ 冒険の記録所「エスカルゴ」

ここでできることは

ぼうけん とちゆうけいか
冒険の途中経過をカセ

ない
ット内にセーブするこ

とです。でんげん き
電源を切った

あと つづ
後も、続きをプレイすることができます。

ゲームをやめたいときは必ず^{とき かなら}冒険の記録^{ぼうけん きろく}を行い
リセットボタン^おを押しながら電源^{でんげん き}を切ります。

ステータス^みを見る

にん ゆうしゃ つよ あらわ さまざま すうち み
4人の勇者の強さを表す様々な数値を見たり、
ぶき ぼうぐ そうび とな
武器や防具を装備したり、唱えることが
できる魔法の一覧を見たりできます。このス
テータスの中^{なか}で一番重要^{いちばんじゆうよう}なのが『ちからのダ
イス』と『まほうのダイス』です。この2つ
のダイスを^{たたか}戦うときや、^{まほう とな}魔法を唱えるときに
な
投げます。レベルアップするとダイス^{じょうげん}の上限
があがって^い行きます。



ESCARGOT QUEST

ゆうしや
これが勇者のステータスだ！

LV ; レベル。経験^{けいけん}を積む^つことによって最高^{さいこう}30までアップします。

GOLD ; お金^{かね}。これは4人の共有^{にん きょうゆう}です。

EX ; 戦い^{たたか}によって得た経験値^{え けいけん ち}の合計表示^{ごうけいひょうじ}。

左^{ひだり}が現在値^{げんざい ち}、右^{みぎ}が次のレベル^{つぎ}までの目標値^{もくひょう ち}。

ちからのダイス ; 力を表すダイスの『出目』

^{はん い}の範囲^{あらわ}を表しています。

まほうのダイス ; 魔力を表すダイスの『出目』

^{はん い}の範囲^{あらわ}を表しています。

わりよく ; 力の強さを表します。

かしこさ ; この数値^{すう ち}が増える^ふと敵^{てき}の特殊な攻

撃^{げき}のダメージ^{げんしやう}を減少させます。

たいりよく ; この数値^{すう ち}が増える^ふと敵^{てき}からの攻

撃^{げき}のダメージ^{げんしやう}を減少させます。

こうげきりよく ; 腕力^{わんりよく}に装備品^{そう び ひん}の強さをプラ

スした値^{あた い}。敵^{てき}に与えるダメージ^{あた}が増^まします。

しゅびりよく ; 体力^{たいりよく}に装備品^{そう び ひん}の強さをプラ

スした値^{あた い}。敵^{てき}から受けるダメージ^うを減^へらします。

ぼうけん しゅっぱつ 冒険に出発する



◎ここから**ぼうけん**へと**たびだ**つ。

さあ、いよいよ**しゅっぱつ**だ！
準備はいいかな？

さあ、いよいよ**ぼうけん**に**たびだ**つ**とき**がやってきました。ここがサイランド王国のお城を出る**たびだ**ちの**もん**の**はじ**めに**だれ**が**ぼうけん**に**しゅっぱつ**するのか**ひとり**えら**び**ます。次にどの**ぼうけん**に**しゅっぱつ**するのか**えら**びます。ここからは5つの**ぼうけん**から**えら**べるようになっていますが、どうやらこれで**ぜんぶ**ではないという**うわさ**です。

はじめに**えら**ぶことができるのは、ステージ1 “**たびだ**ち” だけですが、あなたがこの**ぼうけん**に**せい**功して帰って来ると**えら**ぶ**こと**のできる**ステージ**が増えてゆくのです。

それでは、いざ**しゅっぱつ**！

SENO QUEST ORIGINS

マップシーン



ぼうけん しゅつぱつ みし とち
 冒険に出発すると、あなたは見知らぬ土地
 に立っています。これからこのマップ上を旅
 して人々から情報を得たり、敵と戦って行か
 なければなりません。マップ上を移動するに
 は『いどうのダイス』を振って、出た目に従
 ってマスの上を進まなければなりません。マ
 スには色々な種類があり、止まったマスによ
 って色々な事が起こります。運が悪ければ、
 敵の現れるマスにばかり止まってしまうかも
 知れません。運のいい人は、とても貴重なア
 イテムを持っている人に会えるかも知れませ
 ん。あなた自身の運がゲームの流れを大きく
 変える、それがすごろクエストなのです。

SUGORO QUEST

マップシーンのコマンド

いどう

マップ上を移動する

ための『いどうのダイ
ス』が振られます。出た目の分だけマップ上
を移動します。(十字レバーでキャラクターを
移動させます。)前に進むだけで後戻りはでき
ません。

まほう

マップ上で唱えるこ

とができる魔法のリス

トが表示され、その中から唱えたい魔法を一
つ選びます。もちろん魔法を覚えていなければ
唱えることはできませんし、MPを消費し
ます。

どうぐ

手持ちの道具が表示

されその中から使いた

い物の一つ選びます。道具はマップ上と戦闘
中とに用途が分かれますがもし間違えて戦闘
中のみ効果を発揮する物をマップ上で使った
としてもその道具が無くなる事はありません。

THE
BEST
QUEST
PROGRAMS

しらべる

キャラクターが立っ
ている足元を調べます。

時には役に立つものが落ちていられるかも知れま
せん。あまり期待しないで調べてみましょう。
しつこく調べるときつと何かが落ちています。

ステータス

キャラクターのステ
ータスを見れます。お

城で見る時とは違い魔法のリストは見られま
せんが、その代わりに冒険の間に見つけた『お
たから』が見れます。おたからとは冒険をす
る為に必要なアイテムで道具ではありません。
サイラント王国へ持ち帰る事はできません。

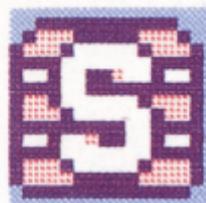
けんがく

これはマップ全体を
見るためのコマンドで

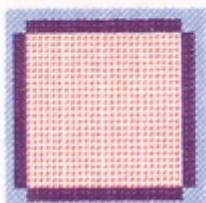
す。十字レバーの上下でマップをスクロール
させる事ができます。見学モードを抜けるに
はボタンを押してください。マップの全体図
を把握しておくくと有利に冒険ができます。

ちけい せつめい 地形の説明

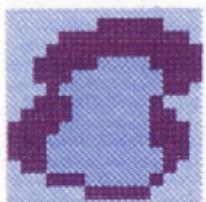
マップ上にあるマスの意味を覚えましょう。
どのマスに止まると、どんな事が起こるのか
しっかり覚えておかななくてははいけません。



④スタート地点のマスです。こ
こに戻ってきてもサイランド王
国には戻れません。



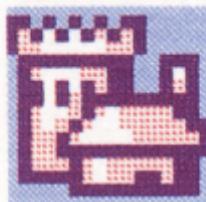
④何も書いていないマスではモ
ンスターが出現し、止まると戦
わなければなりません。



④泉のマスは体力回復です。レ
ベルに応じた量だけ、HP、MP
が回復します。

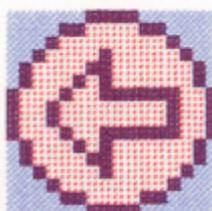


④登場人物のマスです。ここに
止まると誰かに出会えます。ア
イテムをくれる人もいます。



④建物が書かれているマスは、
村のマスです。ここは上を通過
することはできません。

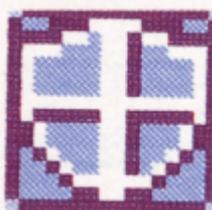
TEST
S
E
N
O
R
A
G
E
S
U
G
E
R
S



④矢印のマスを通る時は、
その向きに従います。ここに止
まるとモンスターが出現します。



④このマスは武器の女神が現れ
装備している武器を少しパワー
アップしてくれます。



④ここは盾の女神が装備中の盾
をパワーアップしてくれます。
その盾の名前に+印が付きます。



④このマスではの鎧の女神が鎧
のパワーアップをします。何度
も止まるほど値が蓄積されます。

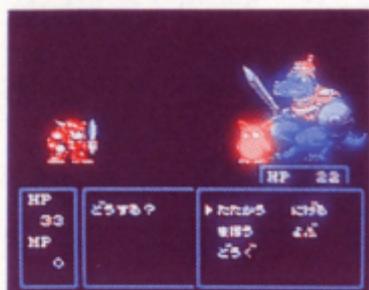


④“R”はリタイアのマスで、冒
険を途中で逃げ出したことにな
りサイランド王国へ戻ります。



④山にはモンスター共のボス格
が住んでいます。

バトルシーン



④これが^{せんとう}戦闘シーンだ。

しれつ
熾烈なサイコロバトル
が繰り^くひろげられる！

バトルシーンのコマンド

たたかう

^{そうび}装備している^{ぶき}武器で
てき こうげき
敵を攻撃するコマンド。

ちから
力のダイスを投げ合い^な数の大きい方が^あ攻撃権
を得ます。戦^{かす}うコマンドを^{おお}選択しても敵より大
き^{ほう}な数を出さない^{こうげきけん}と敵にダメージを^え与えるど
ろか^{たたか}自分が^{せんたく}一方的に^{てき}攻撃を受けて^{てき}しまいます。
^{あた}

まほう

このコマンドを^{にゅうりよく}入力
すると^{しょう}使用可能^{かのう}な魔法^{まほう}

の^{ひょうじ}リストが表示され、^{つか}使いたい魔法^{まほう}を^{えら}選ぶと
魔法のダイスを^な投げ合^あいます。ダイスの^め目の
差が^{まほう}そのまま魔法^{こうりよく}の効力^{しつぱい}となります。失敗^{しつぱい}
すると^{はんげき}反撃^うを受け、^{しょうひ}しかも消費^{しょうひ}したMP^{もど}は戻り
ません。

どうぐ

このコマンドを^{にゅうりよく}入力
すると、^も持っている^{どう}道

具^ぐのリストが^{ひょうじ}表示されます。使^{つか}いたいものを
1つ^{えら}選ぶとそれを^{つか}使った^{けっか}結果がメッセージさ
れます。主人^{しゅじんこう}公が^{どうぐ}道具を^{つか}使っている^{とき}時、モン
スターに^{こうげき}攻撃^うを受けることはありません。

にげる

このコマンドは^{せんとう}戦闘
から^に逃^だげ出す^{つか}ために使

います。まず主人^{しゅじんこう}公が^{いどう}移動の^なダイスを^な投げマッ
^{じょう}上^{ぎやく}を^{すす}逆に^{つづ}進みます。続いて^いモンスターが^い移
^{どう}動の^なダイスを^お投げ^{てき}追^おいかけてきます。敵^{てき}が^お追
つく^おことができなければ、^{せんとう}戦闘は^お終わりです。

よぶ

これは^{たす}お助け^なキャラ
の^よダイスマン^よを^よ呼ぶ^よコ

マンドです。投^なげたサイコロの^{ごうすう}号数^なの^なダイス
マンが^{あらわ}現^{あらわ}れます。ダイスマンが^{あいだ}いる^{あいだ}間は『よ
ぶ』の^か代^かわりに『もどす』という^{ひょうじ}コマンドが
表示^{ひょうじ}されます。

どうぐしょうかい
道具紹介



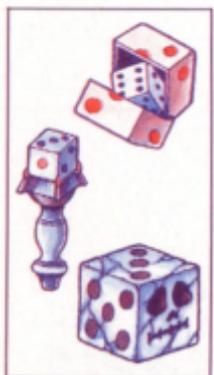
どこでもEXIT ; マップ上^{じょう}で使用^{しよう}するとサイランドへ帰^{かえ}ることができます。



アミュレット1~6 ; マップ上^{じょう}で使用^{しよう}するとアミュレットの^{すう}数字^じの分^{ぶん}だけ進^{すす}めます。



ヤモリのくろやき ; ダウンして^おいる^おダイスマンを起^おこす^すことができます。



しっぱいのダイス ; マップ上^{じょう}でダイスの^ふ振り直^{なお}しができます。

きぼうのダイス ; 戦闘中^{せんとうちゅう}に^{つか}使う^{つか}とプレイヤーのダイスの^{ちい}小さな^{ちい}目^めが^で出^でにくくなります。

いましめのダイス ; 戦闘中^{せんとうちゅう}に^{しよう}使用^{しよう}すると^{おお}モン^めスターの^めダイスの^め大きな^め目^めが^で出^でにくくなる。

QUEST
SUGGESTIONS



いかさまダイス；マップ上で使うと、好きな目が出せます。



マジックドリンク；MPを回復できます。

エリクサー；死んでしまった時に、これを持っていると生き返ることができます。

やくそう、チーズ、とうもろこし、くろパン；HPを回復。値段の高いほど多く回復します。

しゅりけん；モンスターにダメージを与える。

まほう 魔法リスト

魔法名	消費MP	効果
ヒール	4	HPを回復
ハイヒール	7	HPを回復
ハイパーヒール	14	HPを回復
リターン	1	サイランド王国へ帰る
ファイアーボール	3	モンスターに火の玉をぶつける
プロミネンス	10	モンスターに火の玉をぶつける
ニガナーミサイル	9	モンスターに電撃を浴びせる

アミックボルト	15	モンスターに電撃 <small>でんげき</small> を浴 <small>あ</small> びせる
アシッド	20	モンスターに酸 <small>さん</small> の雨 <small>あめ</small> を降 <small>ふ</small> らせる
キーンブラッド	30	モンスターに酸 <small>さん</small> の雨 <small>あめ</small> を降 <small>ふ</small> らせる
ディスクール	14	マップを移動 <small>いどう</small> するときダイスの目 <small>め</small> を操 <small>あつ</small> る
ダイスグロウ	20	戦闘中 <small>せんとうちゆう</small> に唱 <small>とな</small> えると、プレイヤーのダイスに小さい数 <small>ちい</small> が出 <small>かず</small> にくくなる
ダイスドレイン	28	戦闘中 <small>せんとうちゆう</small> に唱 <small>とな</small> えると、モンスターのダイスに大きい数 <small>おお</small> が出 <small>かず</small> にくくなる
プロテクション	20	プレイヤーの守備力 <small>しゅびりょく</small> を増 <small>ふ</small> やす
キャンセルアーム	20	モンスターの守備力 <small>しゅびりょく</small> を減 <small>へ</small> らす
バーサーカー	18	プレイヤーの攻撃力 <small>こうげきりょく</small> を一定時間 <small>いっていじかん</small> 2倍 <small>ばい</small> にする
パラライズ	12	敵 <small>てき</small> のダイスマンをしばらく動 <small>うご</small> けない状態 <small>じょうたい</small> にする
チェンジヒール		MPを全て <small>すべ</small> HP <small>か</small> に変 <small>か</small> える
エスケイプ	99	戦闘 <small>せんとう</small> をその場 <small>ば</small> で終 <small>お</small> わらせる
ホーリーウォール	28	モンスターの特殊攻撃 <small>とくしゅこうげき</small> をはね返 <small>かえ</small> す光 <small>ひかり</small> のカベ <small>つく</small> を作り出 <small>だ</small> す

ちよつとアドバイス

では最後にサイランド国王からのアドバイスを聞いてもらおうかのう。

何と言っても上手に冒険を進めて行くコツは、モンスターの弱点を見極めることじゃろう。それからペース配分も大切じゃのう。せっかくボスの所までたどり着いてもHPが残り少なく、体力回復の道具もMPも残っておらんのではせっかくの苦勞が水の泡じゃ。

そうそう、賢い冒険者となるには時には逃げ事も肝心じゃな。敵から逃げるのは道をバックする唯一の方法なんじゃよ。これを利用すれば止まり損ねたマスに何とか止まることのできるはずじゃ。

うむ、他にも沢山教えたいことが在るんじやが、あんまり楽しみを減らしてはかわいそうじゃからワシの話はこのぐらいにしようかのう。

では、おまえ達が立派な冒険者になる日を楽しみに待っておるぞ！

保証書

ほしょう き かんない と あつか せつめいしょ ちゅうい がき
保証期間内に、取り扱い説明書の注意書

にしたがって、せいじょう じょうたい しょう
にしがって、正常な状態で使用してい

て故障した場合には、ほん き さいないよう もと
て故障した場合には、本記載内容に基づ

むりようしゅうり
き無料修理します。

ほんしょ にほんこくない ゆうこう
本書は日本国内においてのみ有効です。



TECHNOS
TECHNOS JAPAN CORP.™

株式会社 **テクノスジャパン**

東京都新宿区歌舞伎町2-31-11

第2モナミビル

☎03(3205)3332

保証規定

(1)保証期間は下記の通りとさせていただきます。

イ. 必要事項（お買い上げ日、販売店名）の
記入と販売店印のある場合は、お買い上げ
日から6カ月間。

ロ. 上記以外の場合は、発売日から6カ月間。

(2)故障が発生した場合は、製品に保障修理申
込書と故障状況を記入した説明文を添えて、
小社までお送りください。

(3)修理依頼品をお送りくださる場合の郵送料
金その他の費用は、お客様のご負担となりま
す。郵送に際しては適切な梱包の上、紛失な
どを防ぐため簡易書留をご利用ください。

郵送途中の事故・紛失についての保証は、小
社としては負いかねますので、悪しからずご
了承ください。

(4)保証期間内でも次のような場合は有料修理
となります。

イ. 誤用、乱用および乱暴や不注意な取り扱
いによる故障。

□. 火災、地震、風水害、落雷その他の天災地
変、公害や異常電圧による故障または損傷。

八. 無理な改造や不当な修理による故障または
損傷。

二. 使用中に生じたキズや衝撃、落下等によ
る故障、損傷。

ホ. 本品と直接関係ないものが原因となって
発生した故障。

ハ. 保証修理申込書のご提示がない場合。

(5)本書は再発行いたしませんので、大切に保
管してください。

●この保証書は本書に明示した期間、条件の
もとに無料修理をお約束するものです。し
たがって、この保証書によって、お客様の
法律上の権利を制限することは一切ありま
せん。保証期間経過後の修理等についてご
不明の場合は、小社にお問い合わせください。

●保証期間経過後の故障についても有料修理
ができますが、修理用部品の保有期間の関
係から、その期限は発売日から1年間とさ
せていただきます。

故障状況

ラックのみ 運が良くなった。

落ちているヤマト 子猫になり 木の葉かへる
のびのびの心は HPかへる

リボン えんもやう(たか)
たかよしの 相手がたかたか
へるな

たかよしの 相手がたかたか

保証修理申込書

品名	すごろクエスト ダイスの戦士たち TJC-Q7		
お客様様	お名前		
	お住所 〒		
	お電話 - -		
販売店	所在地 店名 <div style="text-align: right;">  </div>		
お買い上げ日	<div style="text-align: center;"> 年 月 日 </div>		



株式会社 テクノスジャパン

〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11
第2モナミビル3F

©1991. TECHNOS JAPAN CORP.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、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。