



©2017 テレビ朝日・東映AG・東映

キュータマシリーズ  
キュータマ合体

# DX サソリボイジャー

## あそ び方 の遊び方

### セット内容

◆取扱説明書(本書)…1

サソリボイジャー  
(セット内容状態)…1



サソリ  
キュータマ  
…1



●取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

### 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)

●可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。



くちにいけない

〈使用上の注意〉●プラスチック梱包材は開封後にはすぐに捨ててください。●本商品には塗装部分がありますので、保管の際には他のもの(樹脂製品や家具、ソファ)と接触しないようにしてください。色が移る場合があります。●可動部分・取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。

●変形・合体の難しいところは保護者の方が手伝ってあげてください。●DXキュウレンオーとの合体状態を持ち上げるときは、DXキュウレンオーの胴体部分を持ってください。

キュウレンジャーの  
玩具情報は  
Webサイトをチェック!!

スーパー戦隊トイパーク

一部のPHS・携帯電話からは  
ご利用できない場合があります。

<http://www.b-boys.jp/>

アンケートにご協力ください!!

スマートフォン・携帯電話からは右の二次元コードを読み取ってアクセスしてお答えください。

ポイントイブニングメンバーズ(登録無料)に登録してアンケートにお答えいただく、ポイントイブニングメンバーズに応募できる[YEAH!ポイント]がもらえます。※メンバー登録しなくても、アンケートにお答えいただくことも可能です。この場合キャンペーン応募およびYEAH!ポイントはもらえません。※通信料などはお客様の負担となります。※お答えいただいたアンケートは本人を特定しない限り配信に利用させていただきます。※PHSからはご利用いただけません。二次元コードを読み取れない場合や、パソコンからは下記を入力してアクセスしてお答えください。



商品コード  
121220

(締め切り：2018年1月末日)

<http://www.b-boys.jp/member/researches/>

### 保護者の方へ

この枠内では、本商品をご使用になるときに、注意していただきたいことを記載しております。よくお読みいただき、お子様へご説明ください。

指はさみに注意!!

各可動部の隙間に指を入れないでください。



### マウスライドのやり方

キュータマの球部を矢印の方向に回転させると、サソリキュータマのエンブレムが完成します。



※反対側にも回転できます。  
※セット内容はエンブレムが完成した状態です。

エンブレム完成!

### 別売り商品との連動

### キュータマ対盾

キュータマシリーズ  
続々発売!!

キュータマで遊びが広がる!!  
上のマークがついている商品は  
キュータマで遊べるぞ!!

キュータマシリーズの  
キュータマを拡張!  
対応音声が入る!



DXセイザブラスター  
2月発売予定(前売り)

DXキュウレンオーと  
合体させよう!!



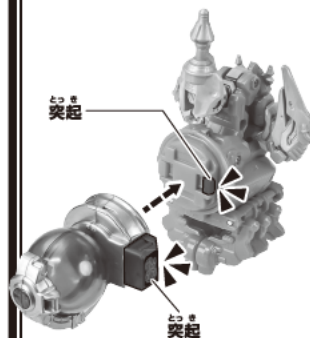
DXキュウレンオー  
2月発売予定(前売り)

矢印一覧  
(やじるしいちらん)



### キュウボイジャーへの キュータマの取り付け方

図のようにサソリボイジャーと  
キュータマの突起の角度を  
合わせて取り付けます。



【斜めから見た図】

※詳しい遊び方は、各取扱説明書をご参照ください。

# キュウボイジャーモードへの変形

※セット内容の状態から始めます。

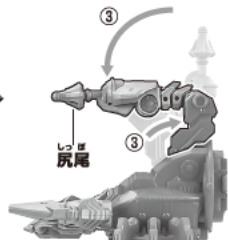
①脚を図のように両側に開きます。



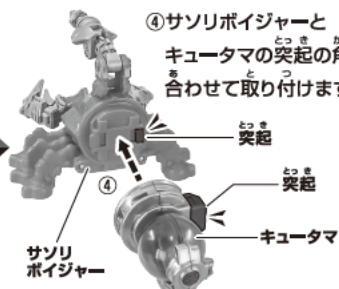
②頭部を矢印の方向に変形します。



③尻尾を図のように変形します。



④サンリボイジャーとキュータマの突起の角度を合わせて取り付けます。



**サンリボイジャー 完成!**

※尻尾が可動します。



※元に戻すときは逆の手順で行ってください。

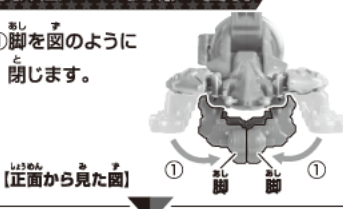
# DXキュウレンオー(別売り)と合体しよう!

※キュウボイジャーモード完成の状態から始めます。

※詳しい遊び方は「DXキュウレンオー」(別売り)の取扱説明書をご参照ください。

## 腕状態への変形・合体

①脚を図のように閉じます。



②尻尾を図のように変形します。



③キュータマを矢印の方向に180度回します。



※元に戻すときは逆の手順で行ってください。

※左腕状態にするときは、右腕状態のキュータマを矢印の方向に180度回します。

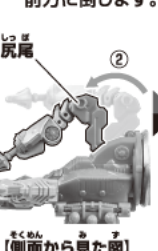


## 脚状態への変形・合体

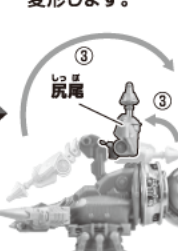
①脚を図のように閉じます。



②尻尾を根元から前方に倒します。



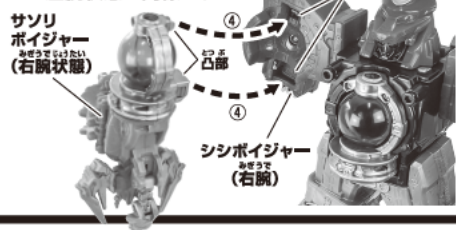
③尻尾を図のように変形します。



④頭部を矢印の方向に起こします。



④シンボイジャーの凹部に、キュータマの凸部をしっかりとめ合わせます。  
※左腕状態も同様です。



⑤キュータマを図の位置まで矢印の方向に回します。  
※右脚状態・左脚状態の変形の違いはありません。



⑥シンボイジャーの凹部に、キュータマの凸部をしっかりとめ合わせます。  
※左脚状態も同様です。

