



キュータマシリーズ
DXテンビンキュータマ

DXテンビンキュータマ

あそ
かた
の遊び方

セット内容

◆取扱説明書(本書)…1

テンビンボイジャー
(セット内容状態)…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 (けいごく)

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。



●使用上の注意●プラスチック梱包材は開封後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キュウレンジャーとの合体状態を持ち上げるときは、DXキュウレンジャ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頂け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。

ボイイドトイバークメンバーズ(登録無料)で登録してアンケートにお答えいただくと、ボイイドトイバークメンバーズ内でキャンペーントリニティボーナス(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!ポイントはもらいません。※通信料などはお客様のご負担となります。※お答えいただいたアンケートは個人を特定しない統計処理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。

<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。

マワスライドのやり方

テンビンボイジャーからキュータマを取り外し、キュータマの球部を矢印の方向に回転させると、テンビン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。



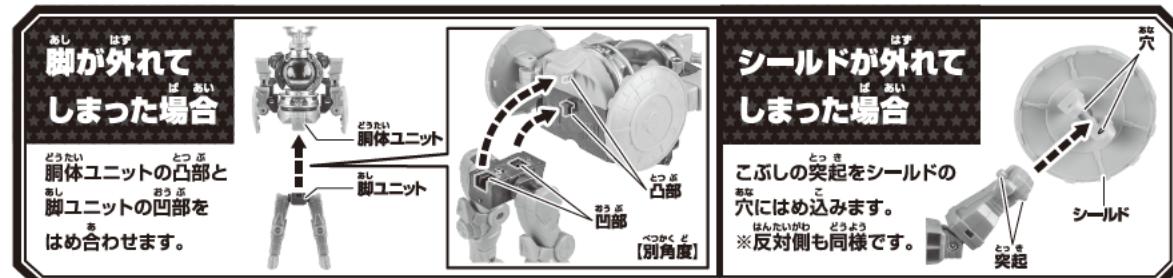
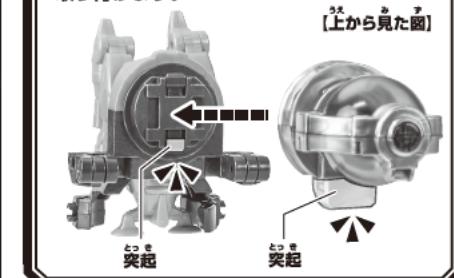
矢印一覧 (やじるしいちらん)

- ➡ 取り付けます。
- ➡ 取り外します。
- ➡ 可動させます。

キュウレンジャーへの キュータマの取り付け方

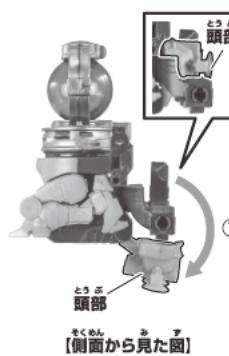
図のようにテンビンボイジャーとキュータマの突起の角度を合わせて取り付けます。

[上から見た図]

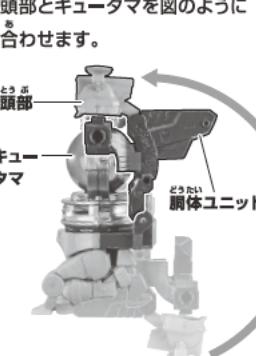


キュウボイジャー モードへの変形

①頭部を引き出します。



②胴体ユニットを矢印の方向に変形させ、
頭部とキュータマを図のように
合わせます。



③左脚を矢印の方向に引き出し、
つま先を変形します。
※右脚も同様に
行います。

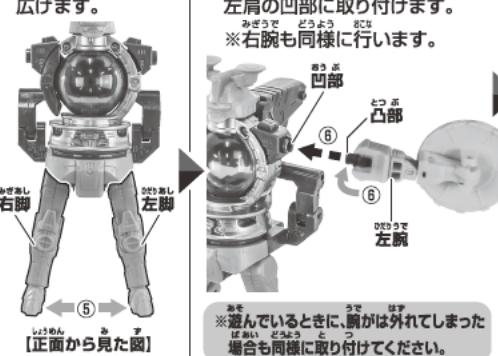


④左脚を図のようにもどします。
※右脚も同様に行います。



*セット内容の状態から始めます。

⑤両脚を図の位置までひろげます。
※右腕も同様に行います。



**テンピンボイジャー
完成!**



*腕・脚の他に
図のように
シールドが
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腕の凹部に
シールドの
凸部をはめ
合わせます。
※両腕とも同様
に行います。



②胴体ユニットを
矢印の方向に
180度変形
させます。
③頭部を変形します。



④図の位置まで
左腕を変形します。
※右腕も同様に行います。



⑤両脚、両腕を
内側に寄せます。



脚状態への変形・合体

①腕の凹部に
シールドの
凸部をはめ
合わせます。
※両腕とも同様
に行います。



②胴体ユニットを
矢印の方向に
180度変形
させます。
③頭部を変形
します。



④-1 図のよう
に
かかとを変形し、
④-2 脚を前方に
変形します。
④-3 図のよう
に
ひざを変形し、
脚をたたみます。
※両脚とも同様に
行います。



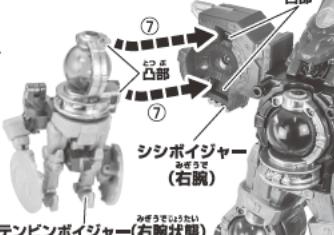
⑥キュータマを図の位置まで
矢印の方向に回します。

**テンピンボイジャー
合体! DXキュウレンオー
完成!**

*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。

※元戻すときは
逆の手順で
行ってください。

⑦シシボイジャーの凹部に、
キュータマの凸部をしっかりと
はめ合わせます。
※左腕状態も同様です。



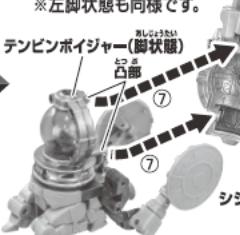
**合体!
DXキュウレンオー**



⑤図の位置まで
両腕を変形させます。



⑥両腕を内側に寄せます。
※右脚状態・左脚状態で
変形の違いはありません。
※元戻すときは逆の手順で行ってください。



**合体!
シシボイジャー**

