

キミだけのともだち ドラえもん with U  
DORAEMON with U

とり あつかい せつ めい しょ  
取扱説明書  
BOOK

はじめに  
このBOOKを  
読んでね



この度はタカラトミー「キミだけのともだち ドラえもん with U」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。  
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みください。また読み終わった後は必ず保管してください。

単3形アルカリ乾電池  
4本使用(電池は別売りです)

REQUIRES 4LR6 ("AA" SIZE)  
BATTERY (NOT INCLUDED)

ACアダプターをご使用の際には必ずタカラトミー玩具専用ACアダプター  
TYPESU(別売り)をご使用ください。

※写真やイラストは、商品と多少異なる場合があります。 ※液晶画面の目はハメ込み画像です。

保証書  
付き



くちにれない



まきつけない



みずにぬらさない

## 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。
- タカラミーACアダプターTYPE 5U(別売)を使用する場合、電源コードは、首を絞める危険があります。乱暴に遊ばせないでください。

## 注意 (ちゅうい)

- ご使用の前に、付属の取扱説明書(本書)をよくお読みの上、正しくご使用ください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。● 安全のため、破損、変形した製品は、使用しないでください。● ACアダプターを使用する際は、必ずタカラミーACアダプターTYPE 5U(別売)の専用ACアダプターを使用してください。● タカラミーACアダプターTYPE 5U(別売)の注意事項を必ずよく読んでからご使用ください。● 遊ぶ際は、画面に目を近づけすぎないようにして、明るい場所で遊んでください。● 強い光や光の点滅の刺激によって気分が悪くなったら、直ちに使用をやめ、医師に相談してください。● 回転部に指や髪の毛や衣類などをはさまれないように注意してください。● 可動部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。● 液晶画面の内側にガラスを使用しております。乱暴な扱いはしないでください。万一、ガラスが割れた場合には直ちに使用を中止してください。● 電池の交換は保護者の方が行ってください。● 電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。・二次電池(充電式電池)は、絶対に使用しないでください。・古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。・+-(プラスマイナス)を正しくセットしてください。● 万一、電池からもれた液体が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。皮膚や服についた時は水で洗ってください。・廃棄するときは、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。● プラスチック袋は頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。● ドラえもんが回転している間は、顔を近づけないでください。思わぬケガの恐れがあります。● 精密機器の近くで使用しないでください、機器が誤作動を起こす恐れがあります。機器からできるだけ離してご使用ください。

〈使用上の注意〉 ○ぶつかけたり落としたりしないでください。○直射日光の当たる所、暖房器具の近くなど温度の高すぎる所、低すぎる所には置かないでください。○本製品は、非防水のため、絶対にぬらさないでください。○付属のカード以外のものを使用しないでください。また、付属のカードを本製品以外のものに使用しないでください。傷や破損の恐れがあります。○発音の一部にイントネーションが違っていたり、製品の特性上聞き間違いを起こしやすいものが生じる場合もありますが、ご了承ください。○電池が消耗すると正しく動かなかったり、映像が乱れたり、音が弱くなったり、はずんだりします。その場合は、全て新しい電池と交換してください。○誤作動が発生した場合は製品背面にあるリセットボタンを細い棒等で押してください。○プラスチック袋やトレイは包装材ですので、開封後はすぐに捨ててください。○プログラム記録中に本機に衝撃を与えると、内容が正常に記録されない場合がありますのでご注意ください。

# I N D E X

セット内容	2
ご使用になる前に	3
各部名称	4
電池の入れ方 / 電源の入れ方	5
カードの使い方 / 初期設定の仕方	6
ドラえもんとのコミュニケーションしよう	7
ドラえもんに話しかけてみよう	
ドラえもんをゆらすと・・・	
ドラえもんをなでると・・・	
ドラえもんの声の大きさを変更する	
タイマーの使い方	
プログラミングのしかた	8
特殊カード「回数」のくりかえし / 「ループ」の使い方	10
アンキパンの使い方	12
カードの役割	13
おはなしカード	
設定カード	
○×カード(ミニドラえもん)	
ミニゲームであそぼう	14
クイズ	
カウントゲーム	
ラッキーアドバイス	
ものまねプログラミングゲーム	
ひみつ道具あつめ	
スリープモードについて / 睡眠モード / リセットの仕方	16
こんな時は	17

# 【セット内容】

●ドラえもん本体×1



●取扱説明書(本書)×1



●ひみつ道具プログラミングカード×10

◆プログラム入力カード×5

◆設定カード×2



D-01



D-02



D-03



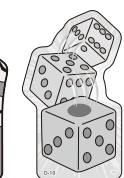
D-04



D-05

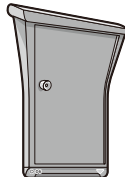


D-09

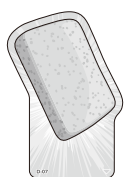


D-10

◆おはなしカード×3



D-06



D-07



D-08

●○×カード(ミニドラえもん)×2



D-11



D-12

※オモテ面が○、ウラ面が×になっています。  
※2枚あります。

## オモテ

●プログラムカード×29

◆表情カード(黄)×7



P-21



P-22

◆セリフカード(紫)×7



P-28



P-34

◆アクションカード(オレンジ)×9



P-35



P-43

◆特殊カード(青)×6



P-44



P-48

※「おわり」は2枚あります。

●数字カード(緑)×10



P-01



P-10

●条件カード(ピンク)×10



P-11



P-20

●時間カード(白)×2



P-49



P-50

## ウラ

●ひみつ道具カード×44  
H-01~H-44

●キャラクターカード×7  
C-45~C-50

※「のび太」は2枚あります。

※うらはらはプログラミングには使用しません。スキャンするとおしゃべりします。





## 【ご使用になる前に】

- 遊ぶときは必ず平らな面に座らせてください。
- ドラえもんを倒したまま遊ばないでください。故障の原因となる恐れがあります。
- ドラえもんの頭や手を押さえないでください。故障の原因となる恐れがあります。
- ドラえもんが動いている最中に無理に押さえないでください。電源がOFFになり初期状態に戻ってしまうことがあります。その際は、再度電源をONにして最初からやり直してください。
- ドラえもんは布団やじゅうたんの上等の上に置かないでください。静電気での誤動作や、毛足にとられて本体の動きが妨げられ故障する恐れがあります。
- ドラえもんはアクションによっては多少移動する事があります。テーブルから落下しないように、テーブルの端から十分距離を取って置いてください。
- ドラえもんをゆらす時は、床面から数cm程の高さで行ってください。持ち上げすぎると落下の危険があります。
- 大きな音の近くや、騒音のあるところでは音声認識がうまく機能しない場合があります。
- 音声認識の際にはゆっくり、はっきりとお話してください。
- ドラえもんの周囲にものを置かないでください。動作時にぶつかったり、誤動作する可能性があります。
- ACアダプター使用時には、コードは本体のうしろに、少しよゆうをもたせて配置してください。(下図1)
- ACアダプターを本体に抜き差しする際には、必ず本体の電源をOFFにした状態で行ってください。電源ONの状態ではACアダプターの抜き差しを行ってしまうと、初期状態に戻ってしまう恐れがあります。
- 本体に水をかけないでください。
- ドラえもんを50cm未満の距離で壁に向けて置かないでください。赤外線センサーが誤動作する恐れがあります。(下図2)
- 日差±3秒の精度で時間を計ります。
- 直射日光が当たる場所(窓際など)には置かないでください。赤外線センサーが誤動作する恐れがあります。

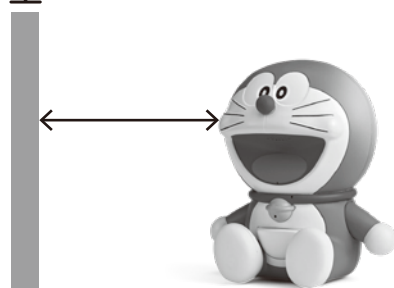
図1



ACアダプターのコードは、  
本体のうしろに、少しよゆうを  
もたせて配置してください。

壁

図2



50cm以上離してください。



# 【各部名称】

## しょう めん 正面



### カラー液晶

おしゃべりや状況に応じて、表情が変わります。

### 頭頂部

### タッチセンサー

音声認識やおしゃべりしたい時などに、使用します。



### マイク&スピーカー

ドラえもんがおしゃべりしたり、キミのおしゃべりを認識します。



### 赤外線センサー

人の接近を感知します。  
※鈴(赤外線センサー)の反応の範囲  
正面15cm以内に近づいてください。

### 四次元ポケット

ここにカードを差し込む(スキャンする)と認識します。

### おしり

### ゆらしセンサー

前後左右にゆらしたりすると反応します。



← 15cm →  
以内

## はい めん 背面

### リセットボタン

### 電池カバー

### 首輪ボタン(△○×)

### しっぽ

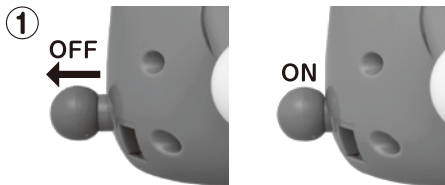
電源のON/OFFができます。

### ACアダプター(別売り)さしこみ口

※アダプターを使用する際は、P.16をご確認ください。



## 【電池の入れ方】

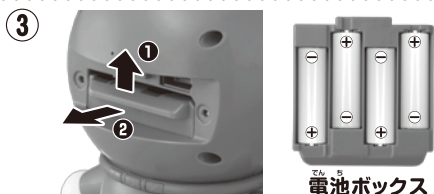


電源がOFF(上図)になっていることを確認します。

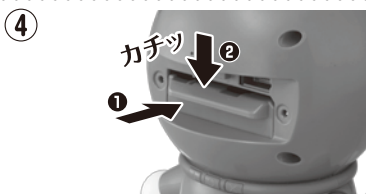


頭の後ろのねじをプラスドライバーでゆるめて、電池カバーを外してください。

※電池カバーが外れにくい場合は、ねじをゆるめ際の左右のすき間に指をかけて外してください。



持ち手部分(上図)を上から電池ボックスを引き出します。単3形アルカリ乾電池4本(別売り)を(上図)のようにセットします。+-(プラスマイナス)の向きに注意してください。



電池ボックスを押し込んでから、カチッというまで下に押し下げてください。電池カバーを付けてネジをドライバーでしめてください。

※電池交換の際は、カードを四次元ポケットに差したままにしないでください。

※電池交換時に電池を3分以上入れずにいると、現在の日付と時間の情報が失われます。電池を入れなおした際に再設定をしてください。

「んー、なんだかちからが出ない・・・」  
「あれ・・・なんかおかしいな」

このようなことを話したり、目の表情が図のような現象が起きたら電池交換の目安です。早めに電池交換を行ってください。

そのまま使い続けると、正しくない動作や音が出ない、初期状態に戻るなどの異常がでる事があります。



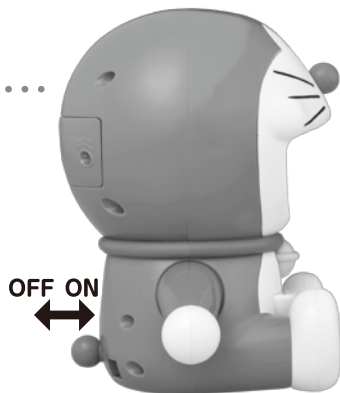
## 【電源の入れ方】

●図のようにしっぽを押すと電源ON、ひっぱると電源OFFになります。

ONにするとおしゃべりと共に目の表情も表示されます。

※遊ぶときは、ドラえもんを倒さないでください。

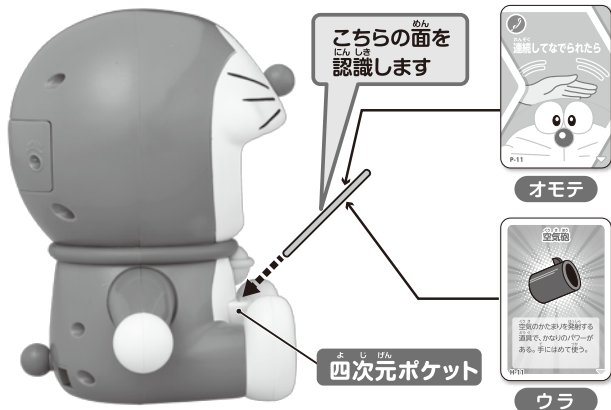
※おしゃべりや動いている最中には、電源をOFFにしないでください。異常が起こる場合があります。





## 【カードの使い方】

- カードを図のように、四次元ポケットの中にゆっくり差してスキャンします。  
ひみつ道具プログラミングカード以外は**使用したい絵柄をドラえもん側**に向けるようにしてください。

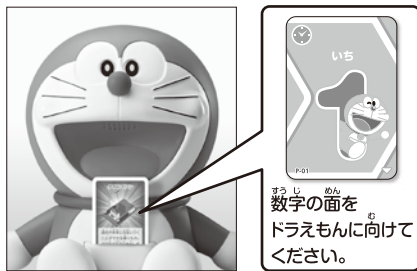


- ※カードは一度に複数枚差さないでください。
- ※カードを差したままにすると誤動作の原因になりますのでスキャン後は抜いてください。
- ※カードの抜き差しは手を添えて確実に行ってください。



## 【初期設定の仕方】

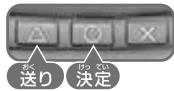
はじめて電源を入れると、最初に「西暦(年)」「月」「日」「午前・午後」「時」「分」と「寝る時間」「起きる時間」「誕生日」の設定になります。ドラえもんのおしゃべりに合わせて時間カード(白)と数字カード(緑)を読み込んでください。間違えた場合は、ドラえもんが確認するタイミングで×カードか、首輪ボタンの×を押して一つ前に戻します。



【例】5月の場合、「0」「5」とスキャンします。



カードを使用しない場合は、首輪ボタンでも設定できます。  
※ボタンで設定する場合は、「分」は5分刻みでしか設定できません。



- ※西暦は2000年まで設定済みですので「十の位」と「一の位」を入れてください。
- ※設定はすべて「十の位」と「一の位」を入れる必要があります。
- ※誕生日を設定するとドラえもんがお祝いしてくれます。誕生日が2月29日の場合は、うるう年以外の年では3月1日にドラえもんがお祝いしてくれます。
- ※初期設定「西暦(年)」「月」「日」「午前・午後」「時」「分」「寝る時間」「起きる時間」を変更したい場合は、設定カード「タイムふろしき」を使用します。

【午前】「午後」の注意点 この商品では、お昼の12時は「午前12時」、夜中の12時は「午後12時」となります。



# ドラえもん と コミュニケーションしよう

## 1 ドラえもん に 話しかけてみよう (音声認識)

1 ドラえもんの頭に1回軽くタッチするか首輪ボタンのXを押します。

「な～に？」などのセリフと共に、目の表情が右図のようになったら話しかけてください。

※ドラえもんの正面から15～30cmの距離で話しかけてください。



または…



2 以下のセリフに反応します。

ドラえもん

ネズミ

どらやき

こんにちは

いってきます

おはよう

こんばんは

おやすみ

かっこいい

かわいい

●それぞれ  
いろんな反応をするよ

ゲーム

●ゲームモードになるよ  
※(詳しくはP.14)



ひみつ道具

●ひみつ道具を解説  
してくれるよ

ダンス

●踊ってくれるよ  
※プログラムした  
ダンスを再生します

いま何時

●現在の時刻を教えて  
くれるよ

タイマー

●タイマーモードに  
なるよ  
※(詳しくは下記)

※音声認識は、環境、音量、発音、声の質などによって反応しにくい場合があります。

## 3 ドラえもん を ゆらす と …

ドラえもんを右図のようにゆらすと様々なセリフを返してくれます。落とすと故障の原因になりますので、そっと戻してあげましょう。



ゆらす

## 4 ドラえもん を なでると …

なでた回数によって様々な反応をしてくれます。頭から手を離さずになでてください。



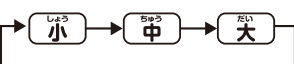
なでる

## 5 ドラえもんの声の大きさを変更する

首輪ボタンの△を押すとボリューム調整になります。

ボタンを押すごとに右のように変更されます。

※初期設定では、「中」に設定されています。



## 6 タイマーの使い方

ドラえもんに教えてもらいたい時間(分)を設定できます。

●数字カードを使って「十の位」と「一の位」を設定します。設定した時間になると、ドラえもんが教えてくれます。

●首輪ボタンでも設定が可能です。その場合△で時間を選択する際に、「1」「2」「3」「4」「5」「10」「15」「20」…と「5」以降は5分単位での設定になります。

●タイマー実行中に設定を解除したい場合は、再度音声認識で「タイマー」と話しかけます。

○Xカードか首輪ボタンでドラえもんの指示に従って設定を解除してください。

●時間になったら、ドラえもんがお知らせしてくれます。頭をタッチするか、首輪ボタンのいずれかを押すと止まります。

※タイマー実行中に電源をOFFにすると設定はリセットされます。

※ドラえもんが測れるのは60分までです。



# プログラミングのしかた

カードを使って、ドラえもんの動きやセリフをプログラムできます。

※カードをスキャンするときは、使用したい絵をドラえもんに向けてください。(詳しくはP.6)

1 下のプログラム入力カードのいずれか1枚を読み込みます。

## ◆【もしもボックス】



ドラえもんの各種センサーの反応および、一部の音声認識の反応をオリジナルで作成することができます。

スキャンした後は、必ず次に条件カード(ピンク)を使用してください。

※一度プログラムすると元の動作に上書きされてしまうため、戻したい場合は設定カード「フリダシニモデル」を使用してください。

## ◆【スケジュールどけい】



ドラえもんが時間によってどんな動きをするか決められます。

スキャンした後は、必ず次に時間カード(白)、数字カード(緑)を使用してください。

※午前1時～午後12時まで1時間単位で指定できます。

※1時間につき、入れられるプログラムは1つだけですので、再び同じ時間のプログラムをした場合は、最新の情報に上書きされます。

※電池残量によっては指定時間前に電源が切れる場合があります。

※プログラムすると毎日同じ時間に動きます。

## ◆【ムードもりあげ楽団】

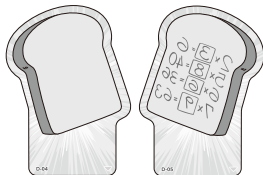


ドラえもんのダンスをプログラムできます。

※音楽はランダムで再生されます。

※プログラムの長さによって音楽だけが流れたり、音楽が途中で止まる場合があります。

## ◆【アンキパン①、②】



1枚につき最大5枚までプログラムカードをおぼえさせることができます。

プログラミングをする時に「アンキパン①、②」を使用すると、プログラムカードがスキャンできる10枚の枚数制限を超えてプログラムができるようになります。(※詳しくはP.12)

カードの上に使用できるアイコン(ひみつ道具の種類)が表示されていますので参考にしてください。



でんわのマーク



【もしもボックス】で使用できるカードです。

とけいのマーク



【スケジュールどけい】で使用できるカードです。

ラッパのマーク



【ムードもりあげ楽団】で使用できるカードです。

パンのマーク



【アンキパン①、②】で使用できるカードです。

## 2 プログラムカード(表情カード、セリフカード、アクションカード、特殊カード)を読み込みます。

※並べると連結しているように見え、プログラミングの順番がわかりやすくなっています。

スキャンする前に一度並べてみましょう。

※最後は**特殊カード「おわり」**を使用するか、首輪ボタンを押してください。

※カードをスキャンするとドラえもんが次のアクションをアドバイスしてくれます。

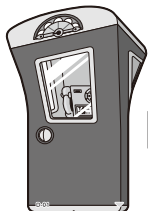
アドバイス中でもカードのスキャンは可能です。

※ドラえもんが手を下げている時に、「右手を下げる」や「左手を下げる」等のカードを読み込ませても無効になります。



### 「もしもボックス」を使って、ドラえもんを連続してなでた時の反応をプログラムしよう!

【注意】プログラムカードは**10枚**までスキャンできます。  
11枚以上スキャンしても、10枚以降は登録されません。



はじめに  
プログラム入力カード  
「もしもボックス」をスキャン。

次に  
条件カードを  
使用します。

最後は必ず  
特殊カード「おわり」を  
スキャン。

【例】



ドラえもんをなでると

にこにこして

とってもウキウキ  
してきたな～

右手をあげる

※目の表情やセリフはカードによっては複数のパターンからランダムに出ます。



### 「スケジュールどけい」を使って、午後3時になった時の動きをプログラムしよう!

10枚まで選べるよ



はじめに  
プログラム入力カード  
「スケジュールどけい」  
をスキャン。

次に  
時間カードで「午前」か「午後」を選択。  
数字カードで時間を指定しよう。

最後は必ず  
特殊カード「おわり」  
をスキャン。

**指定の時間になるとドラえもんがプログラムどおりに動くよ!**

※指定の時間に他の動作をしていた場合は、その動作の後にプログラムを実行します。

※指定の時間に電源がOFFになっているとプログラムは実行はされません。



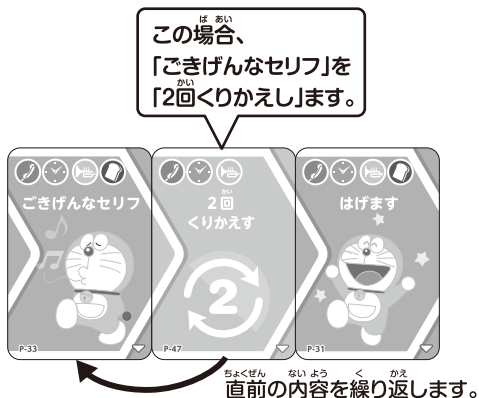
## 特殊カード「回数くりかえし」「ループ」の使い方

### 「回数くりかえし」

「2回くりかえす」と「3回くりかえす」の2枚あります。

直前の表情、セリフ、アクション、アンキパン①、②のカード内容をその回数分繰り返します。

【例】



### 「ループ」

「ここからくりかえしはじめ」と「ここでくりかえしおわり」の2枚あります。

このカードの間にある表情、セリフ、アクション、アンキパン①、②のカード内容を繰り返します。

※「ここでくりかえしおわり」の直後に必ず「2回くりかえす」か「3回くりかえす」を使用してください。

【例】



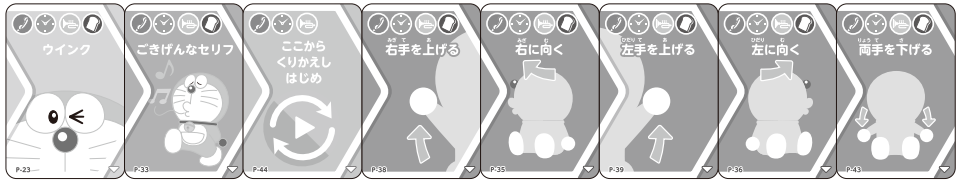


## プログラミングになれてきたらチャレンジ!

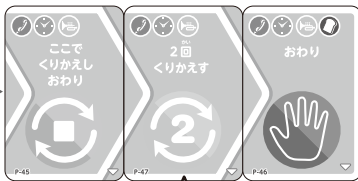
「回数かいすうのくりかえし」「ループしゅう」を使用して、ダンスの動きうごをプログラムしよう!



はじめに  
プログラム入力カード  
「ムードもりあげ楽団がくだん」をスキャン。



ここまでの行動こうどうを繰り返すよ



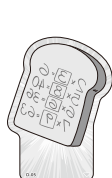
「くりかえしおわり」の後  
何回繰り返すか選んでね。

P.7の手順てしゅんに従ってドラえもん  
に「ダンス」と話しかけてみよう!

# アンキパンの使い方

- 「アンキパン」1枚につき最大5枚までプログラムをおぼえさせられる便利なカードです。

はじめにプログラム入力カード「アンキパン①、②」をスキャン。



【アンキパン①】

【アンキパン②】



5枚まで選べるよ。

最後は必ず特殊カード「おわり」をスキャン。

- ※アンキパンのプログラムを書き換えると、それ以前に使用したアンキパンのプログラムも、書き換えた内容に合わせて更新されます。
- ※「回数のくりかえし」「ループ」は使用できません。

- プログラムをする時に「アンキパン」を使用すると、プログラムカードが入力できる10枚の枚数制限を超えてプログラムができるようになります。
- ※「もしもボックス」「スケジュールどけい」「ムードもりあげ楽団」に使用できます。



## プログラミングになれてきたらチャレンジ!

「アンキパン」を使用して、プログラムしてみよう!



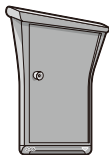
この場合、合計18枚分のプログラムができるようになります。

※「アンキパン①、②」は、1回のプログラミングにつき1枚ずつしか使用できません。

# カードの役割

## おはなしカード

以下のカードを使用すると、ドラえもんがそれぞれの内容に沿ったお話をします。



【どこでもドア】…… 様々な場所の話をしてくれます。



【ほんやくコンニャク】… 様々な国のあいさつなどをランダムに紹介して  
くれます。

※英語、中国語、フランス語、ロシア語、スペイン語、フィンランド語の6カ国語からランダムで  
紹介します。 ※中国語は中国標準語を使用しています。



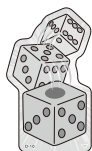
【ミツビキエンゼル】…… 直後にスキャンしたカードの説明を  
してくれます。

## 設定カード

初期設定の変更やプログラムの削除に使用します。



【タイムふろしき】…… 「西暦(年)」「月」「日」「午前・午後」「時」「分」  
「寝る時間」「起きる時間」の再設定ができます。



【フリダシモデル】…… 「もしもボックス」「スケジュールどけい」「ムード  
もりあげ楽団」「アンキパン①、②」でプログラム  
した内容を忘れて、元の動作に戻ります。

## 〇×カード(ミニドラえもん)

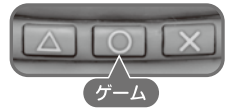


意思決定に使用します。表裏で〇×になっています。

※首輪ボタンの〇×でも代用できます。

# ミニゲームであそぼう

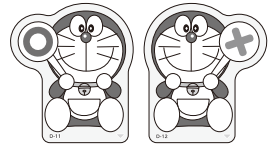
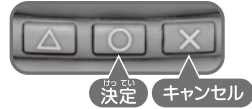
① ドラえもんあたまの頭にタッチして「ゲーム」と話しかけるか、  
首輪ボタンの○を押すとゲームモードになります。



② 首輪ボタンの△を押して遊びたいゲームあそを選択せんたくします。



③ 以下の順番でゲームが選べますので、首輪ボタンの○が  
○カード(ミニドラえもん)を使用して決定けつていしてください。

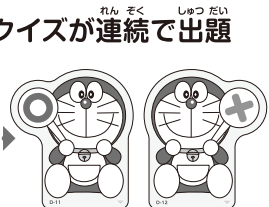


※ゲームの途中でやめたい場合は、首輪ボタン×が  
×カード(ミニドラえもん)を使用します。

## クイズ

制限時間内に以下の3つのジャンルから、ランダムに3つのクイズが連続で出題されるので、カードを使って答えます。

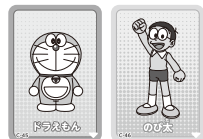
● **○×クイズ**.....  
キャラクターとひみつ道具に関する問題を、  
○×カード(ミニドラえもん)が首輪ボタンの○×で答えます。



または



● **キャラクタークイズ**.....  
キャラクターに関する問題を、キャラクターカードを  
スキャンして答えます。

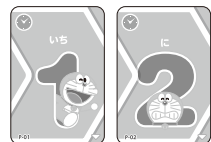


8月生まれなのは誰だ？

● **計算クイズ**.....  
算数の問題を数字カードをスキャンして答えます。



3たす6は？







## カウントゲーム

頭の中でカウントして10秒ぴったりでドラえもんの頭をタッチしてください。

- ドラえもんが「よーいスタート」と言ったら  
カウントスタートです。
- 4回チャンスがあります。
- 20秒を超えると時間切れです。



いま  
今のタイムは  
10.2秒だよ



## ラッキーアドバイス

頭をタッチすると、ドラえもんがラッキーカラーのアドバイスしてくれます。

今日のラッキーカラー  
は青色！

青色のノートを持ってると  
いいことがあるかも



## ものまねプログラミングゲーム

ドラえもんの動作を見て、同じ動きになるようアクションカードをスキャンします。  
ドラえもんの頭をタッチすると、もう一度同じ動作を繰り返します。

【例】

動作

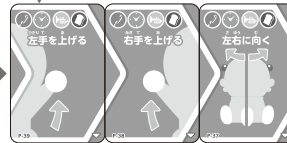
ひだりて  
左手を上げて

みぎて  
右手を上げて

からだ  
体を左右に向ける



スキャン

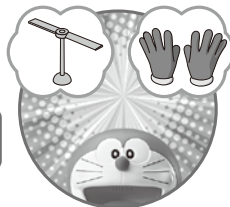


## ひみつ道具あつめ

ドラえもんが説明したひみつ道具をカードの中から見つけてスキャンします。  
電池使用時には5問、10問どちらかが出題されます。

ACアダプター（詳しくはP.16）使用時には20問、30問、40問のうちから出題されます。

※制限時間内に教えてください。



これをはめると  
ものすごい力がでるよ



## 🔒【スリープモードについて】.....

- 一定時間なにもしないと、「ちょっとだけ静かにしてるね」などと言って、スリープモードになります。
- スリープモード時には、目の液晶がOFFになります。
- スリープモードになった場合には、ドラえもんが起きるまでゆらすか首輪ボタンのいずれかを長押しする、もしくは電源OFF→ONにしてください。

## 🔒【睡眠モード】.....

- 初期設定で指定した寝る時間になると、睡眠モードになります。  
睡眠モードになったドラえもんを起こすには、起きるまでゆらすか首輪ボタンのいずれかを長押ししてください。  
まだ起きる時間でなければ、一定時間なにもしないと再度睡眠モードになります。
- 寝る時間を変更したい場合は、設定カード「タイムふるしき」をスキャンしてください。

## 🔒【リセット】.....

- 目の表情や動き、セリフがおかしくなった場合には、後頭部にあるリセットボタンを先の細いもので押してください。  
※プログラミングの途中でリセットボタンを押すと、その内容は失われます。

## 🔒【完全リセット(初期化)】.....

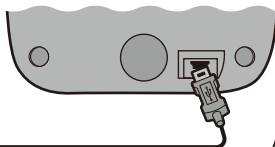
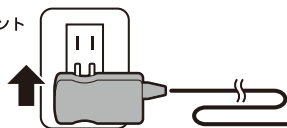
- どれでもいので、カードを差したままりセットボタンを押すと初期状態に戻ります。ドラえもんのセリフにしたがってOカードか、首輪ボタンのOを押して初期化してください。

### ACアダプター(別売り)を使用する場合

別売りのタカラトミー玩具専用ACアダプターTYPE5Uを使用する場合は、図のように接続してください。

本体裏面

コンセント



タカラトミー玩具専用  
ACアダプターTYPE5U(別売り)

- ※ACアダプターを使用する場合は、必ずタカラトミー玩具専用ACアダプターTYPE5U(別売り)をご使用ください。
- ※お取り扱い方法はタカラトミー玩具専用ACアダプターTYPE5U(別売り)の注意事項をご確認ください。
- ※ACアダプターを使用する際は、必ず本体の電池を全て抜いてご使用ください。電池を入れたまま使用中にACアダプターをつなげると電源が切れる場合があります。
- ※使用中にACアダプターを抜き差しするとデータが壊れるおそれがあります。電源を切った状態でACアダプターの抜き差しを行ってください。

### 【注意】



ACアダプターのコードは、ドラえもん本体よりうしろに、  
少しゆがもって配置してください。

※ACアダプター使用時は、スリープモードに入るまでの時間が長くなります。



## 【こんな時は】

### Q.電源が入らない

- しばの電源がONになっているか確認してください。
- スリープモードになっている場合がありますので、再度電源OFF→ONにしてください。
- 電池の残量不足の可能性があります。すべての電池を新しいものに交換してください。
- ACアダプターをご使用の場合、さしこみ口にしっかりと差さっているか確認してください。

### Q.カードを認識しない/認識がおかしい

- カードを表裏逆向きにスキャンしていませんか？ 使用したい絵柄をドラえもんの方に向けてください。
- カードはゆっくりと四次元ポケットにスキャンしてください。
- カードの印刷面が汚れていたり、かすれている可能性があります。プログラムカードのスキャンする向きを上下逆にするなどして変えてみてください。

### Q.話しかけても反応しない

- 話しかけるタイミングは合っていますか？ P.7を参考に話しかけてください。
- 静かな場所で試してみてください。大きな音や雑音のあるところでは認識しにくいです。
- 音声認識の適正距離は正面から15～30cmです。その距離からゆっくりと、はっきりと話しかけてみてください。
- 子供の声に反応しにくい場合があります。一音ずつはっきりと発音してください。





## 【こんな時は】

### Q. ドラえもんが倒れてしまった

- ドラえもんが起こしてほしいと呼びかけてきます。そのまま一定時間なにもしないとスリープモードに入ってしまうので起こしてあげてください。

### Q. 目の表情や動き・セリフがおかしい

- 電源をOFF→ONにしてみてください。それでも改善されない場合は、リセットボタンを押してください。ただし、プログラミングの途中でリセットボタンを押すと、その内容は失われます。

## 株式会社 タカラトミー

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーでは「子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を」を第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございますら下記までご連絡ください。

### タカラトミーグループ お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

製品の修理などについては下記お客様相談室までお問い合わせください

 **0570-041031**

電話受付時間 10～17時  
月曜日～金曜日（土日・祝日を除く）

タカラトミーサポート 検索



本製品のお客様サポートは日本国内でのご購入かつ日本国内からのお問い合わせに限りです。

(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで [www.takaratomy.co.jp](http://www.takaratomy.co.jp)

© TOMY

18

キリトリ線

## 保証規定

- 保証期間（お買い上げ後6ヶ月）内において、正常な使用状態で製造上の不備により故障した場合は、無料で修理いたします。
- お客様ご自身による修理、分解、改造は絶対に行わないでください。一切の責任を負いかねます。また、保証の対象外です。
- 電池及びご使用中に生じる汚れ、傷、外観上の変化は保証の対象外です。
- 修理可能期間は、通常製造打ち切り後1年間を基準とします。但し、修理または交換の際に、予告なく類似の代替品とさせていたことがありますのでご了承ください。
- 保証期間中でも、次の場合は有料修理・調整となります。
  - ①保証書の提示がない場合。
  - ②保証書にお買い上げ店の捺印、及びお買い上げ年月日の記載がない場合。
  - ③保証書の所定事項の未記入、あるいは改ざんなどがある場合。
  - ④誤ったご使用、お取扱いの不注意による故障の場合。
  - ⑤お買い上げ後の輸送・移動・落下・水没等による故障及び損傷の場合。
  - ⑥火災・地震・水害及びその他の天災・地変等による故障及び損傷の場合。
  - ⑦電池の液漏れによる故障及び損傷の場合。

- この保証書は、日本国内においてのみ有効です。

This warranty card is valid for service in Japan only.


※故障品の修理を迅速かつ円滑に行うために、修理をご希望の節は、お買い上げ後店にご持参せず、必ずタカラトミーお客様相談室にお問い合わせください。その後本証書と製品をタカラトミーお客様相談室あてに直接ご送付ください。

お客様にご記入頂きましたお客様の個人情報は、商品の修理の目的でのみ利用させて頂き、適正な管理をいたします。個人情報の具体的な取り扱い規約につきましては、以下のホームページをご覧ください。  
([www.takaratomy.co.jp/privacypolicy/index.html](http://www.takaratomy.co.jp/privacypolicy/index.html))

発売元：株式会社 タカラトミー

〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーグループ お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください

 **0570-041031**

電話受付時間 10～17時 月曜日～金曜日（土日・祝日を除く）

タカラトミーサポート 検索 本製品のお客様サポートは日本国内でのご購入かつ日本国内からのお問い合わせに限りです。  
(Customer service is only available in case this product purchased in Japan and inquired from Japan domestic.)

