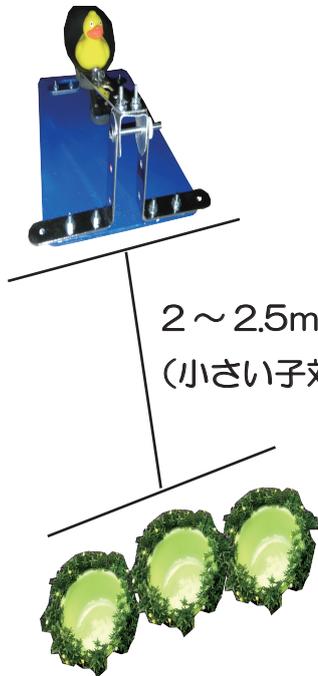


【通常用】あひる飛ばし 1 / 4

故障の原因にもなりますので運営管理者マニュアルも必ずご一読ください

●ゲームの準備

ランチャーと的の間を2m～2.5m開けて設置します（小さい子が対象なら1.5m）



※強めに叩いたり、風に乗ったりすれば指定の2倍程度の飛距離を飛ばせますがアヒル飛ばしは、飛距離を競う設計に作られたゲームではないためランチャーが壊れる原因となります。2.5m以上は的を離さないようお願いします。

※アヒル飛ばしの的は、必ずしも付属の的を使用する必要は、ありません。箱や桶でもかまいません。ただし、アヒルが着地時に跳ねるので緩衝対策が必要です。

●的の置き方で難易度が変わります ※付属の的を使う場合のみ

簡単



ランチャー

※水を1/3程度入れて的を図のようにランチャーから見て逆三角に並べた構成です。



ランチャー

※水を1/3程度入れて的を図のようにランチャーから見て横一列に並べた構成です。



ランチャー

※水をいれずに的を図のようにランチャーから見て逆三角に並べた構成です。



ランチャー

※水を1/3程度入れて的を図のようにランチャーから見て1つだけ置いた構成です。



ランチャー

※水をいれずに的を図のようにランチャーから見て横一列に並べた構成です。

難易



ランチャー

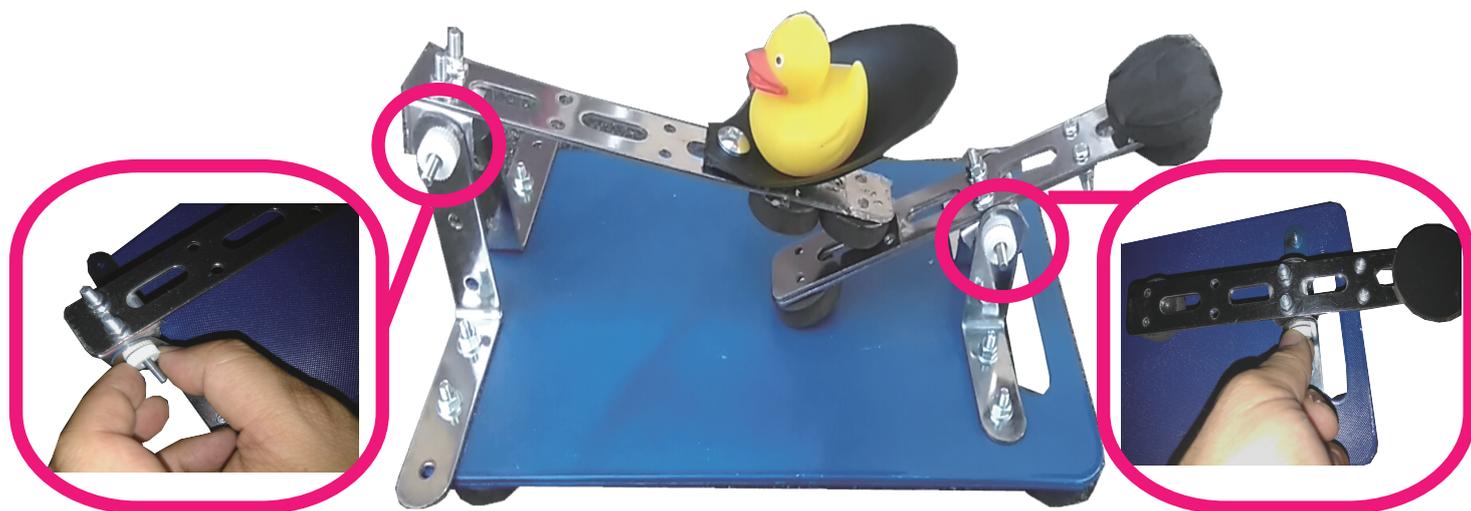
※水をいれずに的を図のようにランチャーから見て1つだけ置いた構成です。

※水を入れるのは、アヒルが跳ねるのを防ぐ緩衝効果があるためです

【通常用】あひる飛ばし 2/4

●軸の微調整

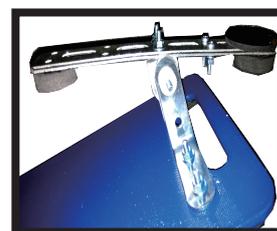
○が付いている箇所のネジをいったん、締めます。そして、ゆるめて下さい。



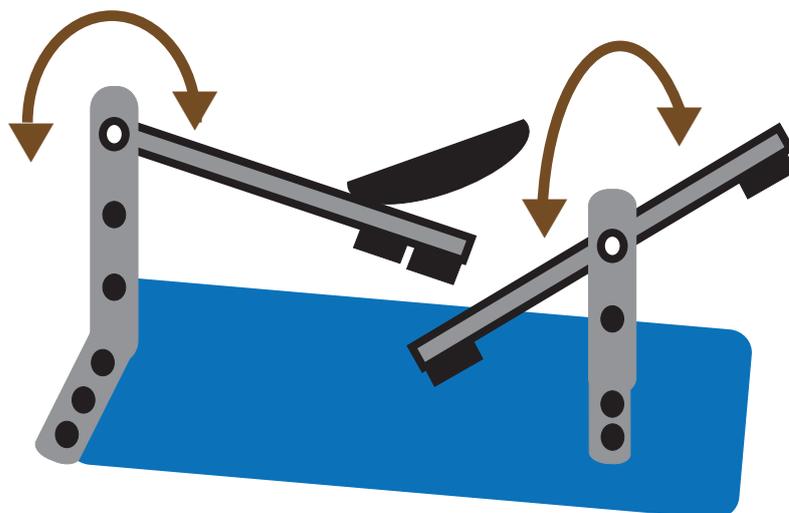
上の写真のように時計回りに締めていくと、シーソーの動きが硬くなります。いったん、動きが、硬い状態にします。
(あまり強く締めすぎないようにして下さい。中のコの字の支え金具が折れてしまい使えなくなる場合があります)



シーソーの動きが硬くなると、左右の写真のようにシーソーが途中で止まったり、ひっかかるような動きになります。



次に反時計回りに回して、シーソーが、止まることなくスムーズに動く位置まで、少しずつ緩めて調整完了です。

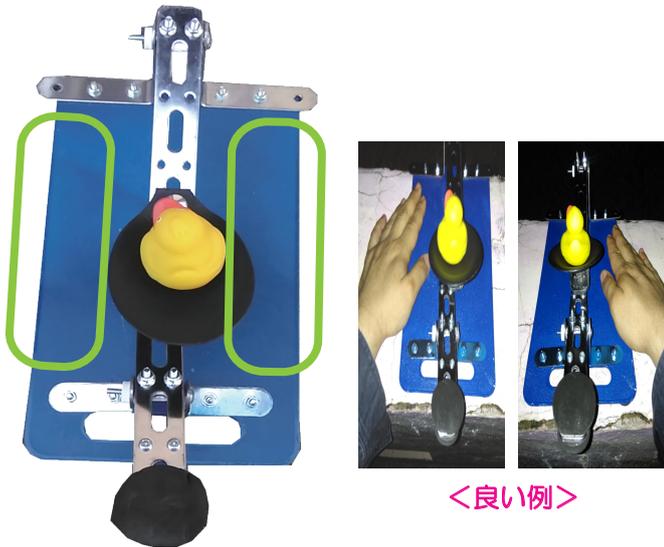


※運営管理者は運営管理者マニュアルもご参考下さい。

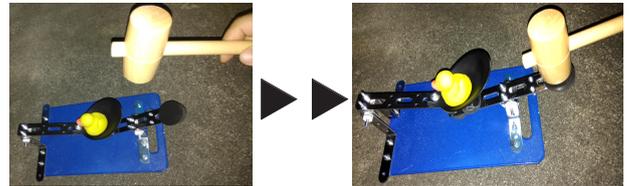
【通常用】あひる飛ばし 3 / 4

●ハンマーでの叩き方

下のA画像のように利き手と反対の手で添い手をします。添い手したままB画像の箇所をハンマーで叩く事でアヒルが飛んでいきます。



<良い例>



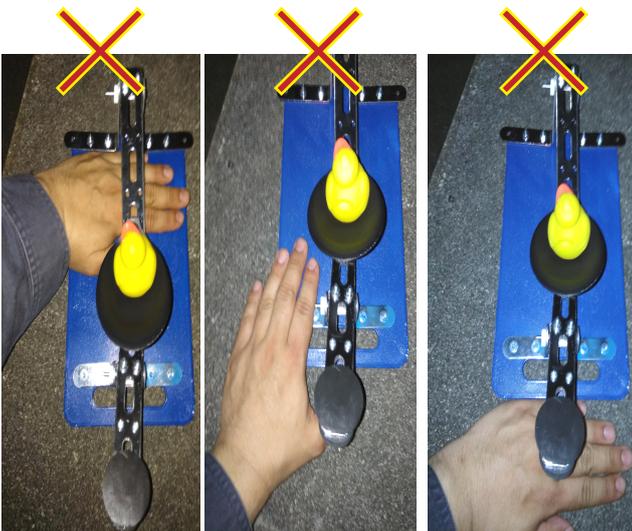
<叩いて飛ばすイメージ>

(A) 添い手は、上の画像の緑で囲った枠内以外には添い手しないで下さい。

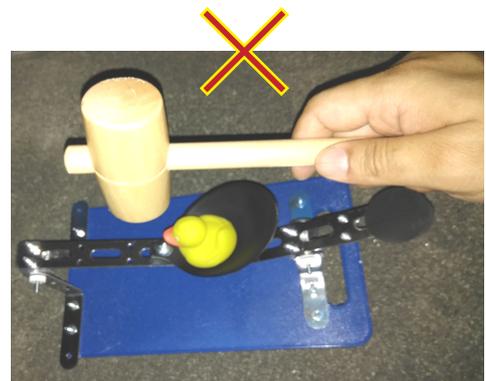
(B) Oの部分ハンマーで叩いてアヒルを飛ばします
強く叩いてしまうと、飛びすぎる事がありますし
弱ければ、ほとんど飛びません。

的に入れるためには力加減がこのゲームでは重要です。
添い手している所をハンマーで叩かないようご注意ください。

●叩く際にやっては、いけないこと



添い手できる場所は決まっています。
添い手できる場所と異なる所に添い手している場合は
シーソーと接触して危険なので止めるように注意してください。

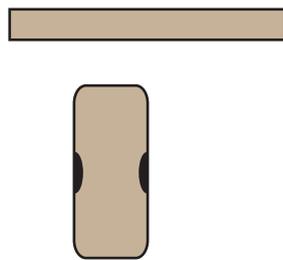


ハンマーで叩く場所は決まっています。
関係ないところを叩こうとしている場合は
故障する原因になるので止めるよう注意して下さい。

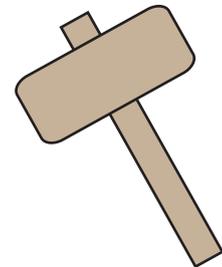
【通常用】あひる飛ばし 4/4

●ハンマーの取り扱いについて

ハンマーは力を受け続けると頭が外れる事がありますが故障ではありません。
その際は、再び差し込んでお使い下さい。

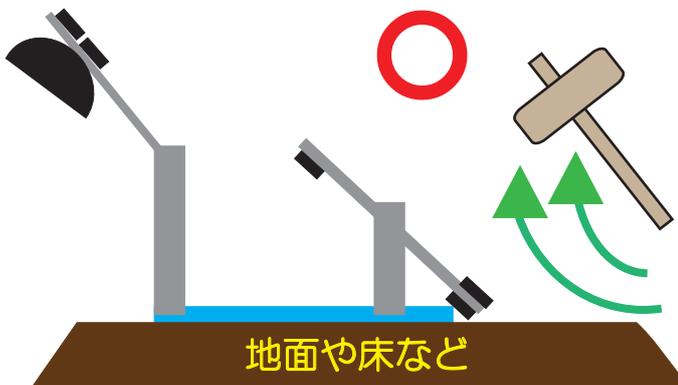


頭の部分が外れたら

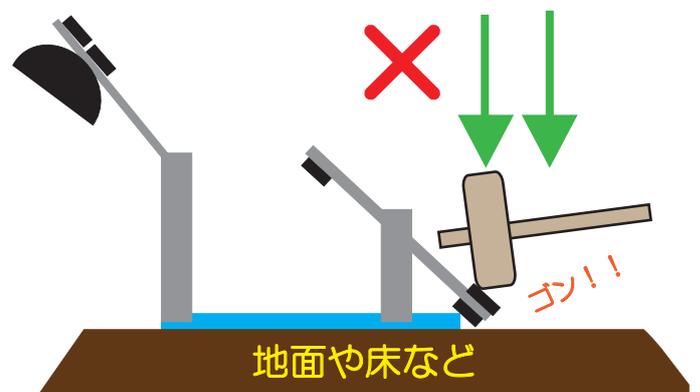


柄の下から差し込めば
再び使えます

●ハンマーでランチャーを叩くときの注意



ハンマーは素早く退くように振り戻して下さい



ハンマーを地面に押し付けるように叩くと
故障の原因になります。

※ランチャーは数回に1度メンテナンスが必要です。運営管理者マニュアルもご一読下さい。