

かけ算 デュエル

モンスターの力を借りて、相手の城に攻撃しよう。

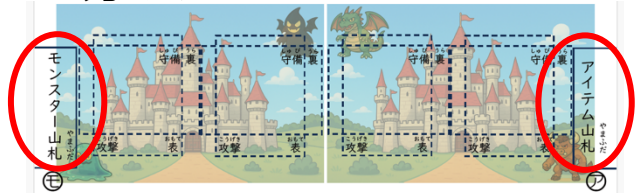
かけ算の結果こそが力なり…

○準備

2人対戦。カードを「モンスターカード」と「アイテムカード」に分けてシャッフルし、それぞれの山札にする。

「モンスターカード」から3枚、アイテムカードから3枚引いて、手札にする。

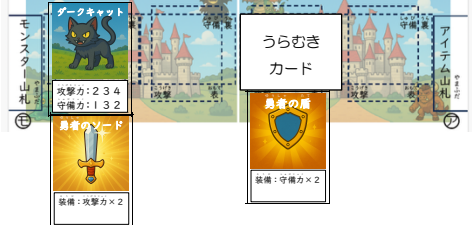
じゃんけんで順番を決める。



○手順

<スタンバイフェイズ>

- 手札を6枚にする。(6枚の配分はどちらでもよい)
- モンスターカードを攻撃表示か守備表示で置く。
(攻撃なら表向き、守備なら裏向き、何枚でも)



<セットフェイズ>

- 各カードに装備カードを1枚までつけることができる。
魔法カードも使用できる。

<バトルフェイズ>

- 攻撃する場合は攻撃を宣言し、相手のモンスターを1体を指差す。
攻撃は自分の攻撃表示のモンスターの数の分、宣言できる。
それぞれのモンスターの計算結果を比べ、大きい方が勝ち。勝敗を決める。
守備表示は攻撃されたら表にする。攻撃された側はトラップカードも使用できる。
- 勝敗の処理をする。
勝ったモンスターカード→そのまま。
負けたモンスターカード→モンスター・装備カードともに、捨て札にする。
- 相手守備モンスターがいなく、自分の攻撃していないモンスターが残っている場合、相手の陣地を攻撃できる。相手は攻撃されたら山札からカードを3枚引く。

$$\begin{array}{r} 234 \\ \times 2 \\ \hline 468 \end{array}$$



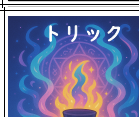
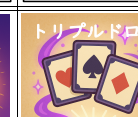
- ①から⑥を繰り返し、

相手の守備モンスターがいなく、2回攻撃したプレイヤーの勝利となる。

○モンスターカード

ボヨスライム  攻撃力: 1 2 3 守備力: 2 4 3	ダークキャット  攻撃力: 2 3 4 守備力: 1 3 2	わたあめ  攻撃力: 2 1 3 守備力: 3 2 4	バナバナ  攻撃力: 3 4 2 守備力: 2 3 1	ケンタマッショ  攻撃力: 5 4 6 守備力: 4 3 5	山石岩太郎  攻撃力: 4 5 3 守備力: 5 6 4
カマキリ  攻撃力: 3 1 2 守備力: 4 2 3	こわきのこ  攻撃力: 4 3 2 守備力: 3 2 1	超黒羽鳥  攻撃力: 3 4 5 守備力: 4 5 6	Go ゴースト  攻撃力: 3 5 4 守備力: 4 6 5	ドラゴンノスケ  攻撃力: 6 4 5 守備力: 5 3 4	闇の帝王  攻撃力: 5 4 3 守備力: 6 5 4

○アイテムカード

勇者のソード  装備: 攻撃力×2	伝説の剣  装備: 攻撃力×3	ダークソード  装備: 攻撃力×8 戦闘後に装備したモンスターを破壊する	勇者の盾  装備: 守備力×2	伝説の盾  装備: 守備力×3	ダークシールド  装備: 守備力×8 戦闘後に装備したモンスターを破壊する
エリクサー  装備: 攻撃力×5 守備力×5	最強オーラ  装備: 攻撃力×6 守備力×6	トリック  トラップ: 相手のモンスター1体の攻撃力を×2、自分は×4する。	六芒星マジック  トラップ: 相手攻撃モンスター1体を破壊。装備は手札に戻る。	チェンジ  トラップ: 相手のモンスター1体を、山札の一番上と入れ替える。	トリプルドロー  魔法: 山札から3枚引く、どちらの山札から何枚ずつでもよい。

※ **装備カード**…セットフェイズに使う。自分のモンスターに**装備**する。

魔法カード…セットフェイズに使う。使った後は**捨て札**にする。

トラップカード…バトルフェイズに使う。使った後は**捨て札**にする。



カマキリがドラゴンノスケに**攻撃**
 カマキリは**攻撃**の3 1 2×5
 ドラゴンは**守備**の5 3 4×2
 ドラゴンの勝ちなので、
 ドラゴンは**装備**だけを、
 カマキリはモンスターと**装備**を
捨て札に置く。