

たひっとモンスター

ゲットしたモンスターで計算バトル！ 君のパートナーに出会えるかな？

<足し算ダブルバトル>手順(対戦の前に「攻撃力」か「魔法力」で遊ぶか選ぼう)

- ① 対戦の前に相手と6枚の手札を見せ合う。(相性を考えるため)
- ② 手札から「モンスターカード」をチームで2枚裏向きで出す。
- ③ 「せーのっ！」でめくり、自分たちのモンスターが与えるダメージを計算しよう。
- ④ 2体の「攻撃力」または「魔法力」をかけ合わせた「和」がダメージとなる。
- ⑤ 相手にあたえたダメージが多い方が勝ち。

②から⑤を繰り返し、バトル1～3の中で多く勝った方が、勝利となる。

<引き算バトル>手順(対戦の前に「攻撃力」か「魔法力」で遊ぶか選ぼう)

- ① 対戦の前に相手と6枚の手札を見せ合う。(相性を考えるため)
- ② 手札から「モンスターカード」を1枚裏向きで出す。
- ③ 「せーのっ！」でめくり、勝敗とダメージを計算しよう。
- ④ 勝った方は、2体の「攻撃力」または「魔法力」の「差」が与えるダメージとなる。

②から④を繰り返し、バトル1～3のダメージ合計が少ない方の、勝利となる。

対戦が終わったら、手持ちの「モンスターカード」を1枚交換する。

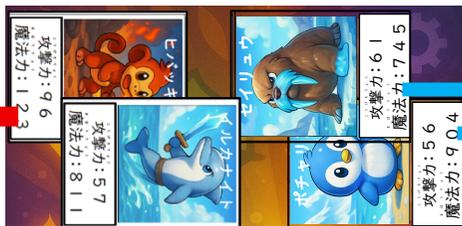
例: 攻撃力で計算(2桁+2桁のたし算)

相手に相性の悪い水が2体 → -20

相手に相性の良い火が1体 → +10

<自分>
1 1
5 7
+ 7 6

1 3 3 → 負け

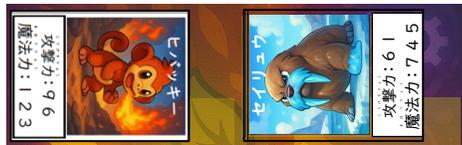


<相手>
1
7 1
6 6

1 3 7 → 勝ち

攻撃力で計算(2桁-2桁のひき算)

<自分> 96
→ 86
<相手> 61
→ 71
⇒ 自分の勝ち



86
- 71

15
<相手>が
15のダメージ

あいて 相手に、^{あいしやう}相性が良い^よモンスターがいたら、^{まい}1枚につき^{こうげきりよく}攻撃力+10、^{まほうりよく}魔法力+100
^{あいしやう}相性が悪い^{わる}モンスターがいたら、^{まい}1枚につき^{こうげきりよく}攻撃力-10、^{まほうりよく}魔法力-100

あししやうひやう
 <相性表>

