

はちもんカード（八王子モンスターバトルカード）

1. 特徴

(1) 小学校低学年仕様

児童館や学童保育所において、市販カードゲームを持ってこられない、またルールが複雑で遊ぶことが難しい子どもたちが使えるようにと、本ゲームを創作する。

(2) ルールの簡略化

じゃんけんを中心に、項目は「こうげき力」と「たいりょく」のみに絞り、小学1年生も自分で行えるように、また勝つことができるように設定をしている。

(3) 自分専用のカード

板目紙、画用紙などに印刷して1人1枚で作成することができる。また、作成したものは自分専用カードとなり、これを使ってバトルすることができる。

(4) 規格、ルールの統一

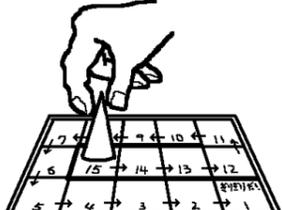
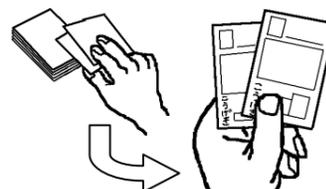
自分で絵や名前、カードの強さを選ぶこと以外は統一規格となっている。ルールも同じ条件としているため、対等なバトルを行うことができる。児童館・学童保育所内の大会や、他の施設との交流試合の実施も可能である。

2. 遊び方

(1) 準備（片付け）

- ①自分のカードは輪ゴムで止めておく。
- ②ゲームを始めるときには、はずした輪ゴムを腕にはめる（紛失防止）
- ③体力表示用のコマ（おはじき等）を用意する。

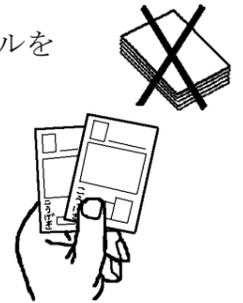
(2) ゲームの流れ（2人対戦方式）

<p>①体力カードの15のマスにコマを置く。</p> 	<p>②お互いに相手のカード12枚をきって返す。（受け取り自分の山札とする。）</p> 	<p>③自分の山札の上から2枚を手札とする。</p> 
<p>④「いっせいのーせ」でお互いに手札2枚から1枚を選んで場に出す。</p> 	<p>⑤バトルの結果で体力カードのコマを動かす。</p> <p style="text-align: center;">3. ルールを参照</p> <p>※一度場に出したカードは再度使わないので、よけておくこと</p>	<p>⑥自分の山札から1枚補充する。</p> 
<p>⑦ ④～⑥を山札がなくなるまでくり返す。（12ターン）</p>		

3. ルール

(1) 勝敗

- ①ゲーム終了時に体力が多いほうが勝ちとなる。
※ゲーム途中で相手の体力が0になったら、その時点で勝ちとなる。
 - ②ゲーム終了時同点の場合は「延長戦」を行う。
<延長戦>体力コマはそのままとする
 - 「(2) ゲームの流れ②③」を行い、手札2枚のみでバトルをする。（カードの補充をしない）
 - 手札2枚のみのバトル後、更に同点の場合は残りの山札から再度2枚とって、その手札2枚のみでバトルをする。（カードの補充はしない。）
- ※決着がつくまでくり返す。



(2) カード対戦早見表

相手 自分	エスケープン	マジックミラー	やくそう	通常カード (9枚)
エスケープン 	戦わずに逃げる (バトルなし)	戦わずに逃げる (バトルなし)	やくそうをうばう →自分の体力が1つ回復する	戦わずに逃げる (バトルなし)
マジックミラー 	逃げられる (バトルなし)	効果なし (バトルなし)	相手のやくそうを増やしてしまう →相手の体力が2つ回復する	相手の攻撃をはね返す。 →相手の攻撃力分 相手がダメージ
やくそう 	やくそうをうばわれる。 →相手の体力が1つ回復する	やくそうが2枚に増える。 →自分の体力が2つ回復する	お互いに体力が1つ回復する	戦わずに回復 →自分の体力が1つ回復する
通常カード (9枚)	逃げられる (バトルなし)	攻撃をはね返る →自分の攻撃力分 自分がダメージ	相手の体力が1つ回復する	※カードのじゃんけんで判定
<p>※勝った場合 → 自分の出したカードの攻撃力分、相手の体力が減る 負けた場合 → 相手の出したカードの攻撃力分、自分の体力が減る 引き分けの場合 → 自分の出したカードの攻撃力分、相手の体力が減る +相手の出したカードの攻撃力分、自分の体力が減る</p>				

注：体力コマが15の時は、やくそうを使っても15以上に回復はしない。

はちもんカード (八王子モンスターバトルカード)

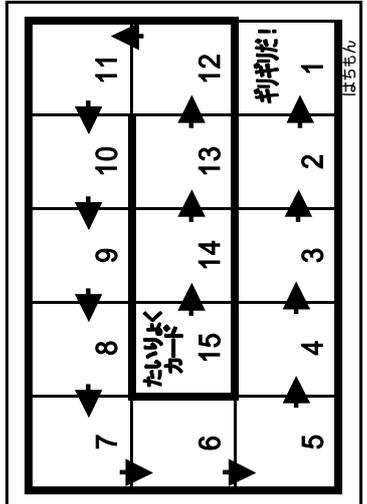
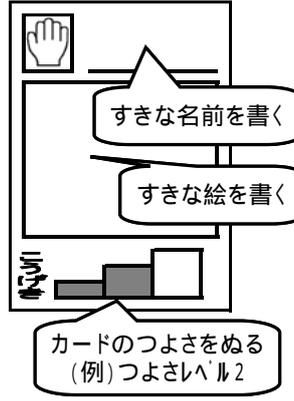
カードのつくり方

B4に拡大

- バトルカード構成 計13枚
(創作カード9枚、共通カード3枚+判定用たいりよくカード1枚)
- 右図のように創作カードをつくる (モンスターにこだわらなくてよい)
 - すきな絵を描いて色をぬる
 - すきな名前を書く
 - カードごとにこうげき力を決めて右図のようにぬる

つよさ レベル3...2枚
つよさ レベル2...4枚
つよさ レベル1...3枚 } **かならず守ること!**

<カードのつくり方>



はちもん

はちもん

はちもん

エスケープン

たたかわずににげる
やくそう⇒やくそうはってたいりよく1つかいぬく
ぜがす⇒たたかわずににげしめう

はちもん

はちもん

はちもん

はちもん

マジックミラー

こうげきをそのままかえす
[か-ア]⇒たたかわずににげしめう
やくそう⇒やくそうが2枚にふる

はちもん

はちもん

はちもん

はちもん

やくそう

たいりよく1つかいぬく
[か-ア]⇒やくそうをとられて、あいてがかいぬく
ぜがす⇒たいりよくが2つかいぬく

はちもん