

対象年齢

6歳～

はちもんカード (八王子モンスタースタイルカード)

児童館や児童クラブ（学童保育所）で、市販のカードゲームを持ってこれない、またルールが複雑で遊ぶことが難しい子どもたちでも、自分専用のカードを作成して楽しく遊べます。

1人1枚の板目紙や画用紙を使って、自分で絵や名前を書くこと、カードの強さを選ぶこと以外は統一規格となっています。カードの項目は「こうげき力」と「たいりょく」のみとして、低学年でも自分で遊べるように、また勝つことができるように設定をしています。

自分で好きな絵や名前、カードの強さを選ぶこと以外は統一規格となっていて、同じ条件で勝負するため、対等なバトルを行うことができます。児童館・児童クラブ内での大会や、他の施設との交流試合の実施も可能です。

【用意するもの】

- ・紙
- ・色ペン・色鉛筆等

【使う道具】

- ・はさみ

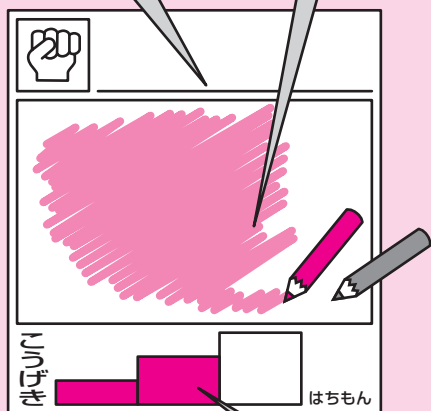
※P80に型紙があります。

つくりかた

1 ▶ 2 ▶ 3

好きな絵を描いて色をぬる




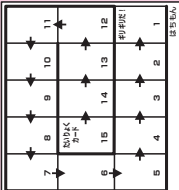
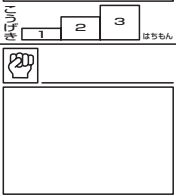
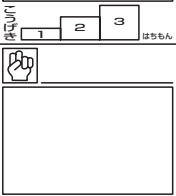
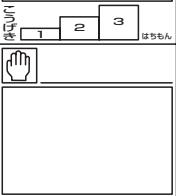

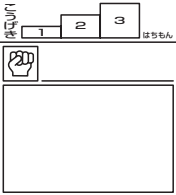
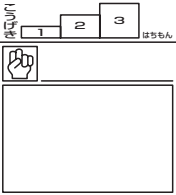
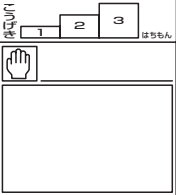

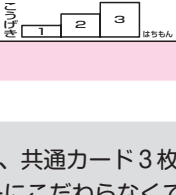
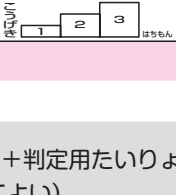


好きな名前を書く



カードごとにこうげき力を決めて上図のようにぬる（これはつよさレベル2）

カードの種類

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！

			 <p>はちもん</p>
			<p>エスケープン</p>  <p>たたかわずりにげる やくそう ⇒ やくそうはってたいりょく1つ減る マジックミラー ⇒ たたかわずりにげしちゃう</p>
			<p>マジックミラー</p>  <p>こうげきをそのままかえす エスケープン ⇒ たたかわずりにげしちゃう やくそう ⇒ やくそうが2枚減る</p>
			<p>やくそう</p>  <p>たいりょく1つ減る エスケープン ⇒ やくそうをばらして、ぬいてたいりょくマジックミラー ⇒ たいりょく1つ減る</p>

- 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+判定用たいりょくカード1枚）
- 上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）
 - 好きな絵を描いて色をぬる。
 - 好きな名前を書く。
 - カードごとにこうげき力を決めて上図のようにぬる。

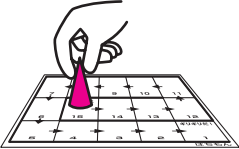
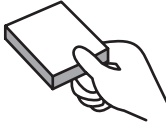
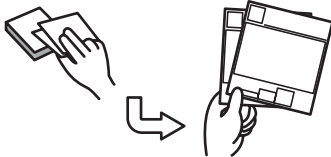
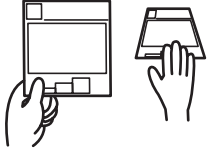
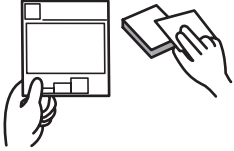


遊び方

(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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ルールを参照</div> <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>		

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)	攻撃がはね返る →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

※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

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。