

WINNER.1

やま ふだ お ぼ
山札置き場

はん てい のう りょく
判定能力カード
お ぼ
置き場

す ふだ お ぼ
捨て札置き場

WINNER.3

WINNER.2



最強王

バトルカードゲーム



WINNER.2

WINNER.3

バトルの例

2でひいた判定能力カードで、赤字の能力は凶暴性なので、判定能力は凶暴性になります。

判定能力は
凶暴性!



1で出した自分と相手のバトルカードの凶暴性の数値をくらべます。

凶暴性は
10



相手のカード

ライオン

凶暴性は
8

相手のカードの「ライオン」の凶暴性は8、自分のカードの「ティラノサウルス」の凶暴性は10。この場合、自分のカードの「ティラノサウルス」が1勝です。先に2勝するとそのバトルの勝利になります。

詳しくはコチラから!
遊び方の動画はWEBでも公開!

※運賃等はお客様のご負担となります。
※本サービスは予告なく終了させていただく場合がございます。
<https://toy.bandai.co.jp/item/detail/11577/>

カードの置き方

カードを図のようにプレイシートの上に置こう

WINNER.1

あそびかた 1

最強マスターバトル (2人用)

- 準備: スペシャルカード以外のカードを、カードをよくきりまぜて、自分と相手に6枚ずつカードを裏面にしてくぼり、手札にします。残ったカードは裏面に山札置き場に置きます。
- ※「よろしくおねがいします」と挨拶してゲームスタート!
- 「最強!王!」のかけ声で同時に手札からバトルカードを1枚えらび、バトルカード置き場に出します。
 - どちらかが「バトル!」のかけ声で、山札の1番上のカードをひいて判定能力カード置き場に表面にしてカードを置きます。
 - 2で置いたカードの赤字の能力が、今回のバトルの判定能力になります。
 - 1で出したバトルカードにバトル効果がある場合は、バトル効果を使用します。
 - 3で決まった判定能力で、自分と相手の能力値の数値を見くらべ、大きいほうが第1戦の勝利!
※同点なら引き分けで、2に戻ってもう一度山札からカードをひき、判定能力を決めなおします。
 - 使った判定能力カードを捨て札置き場へ置きます。
 - 2~6をくりかえし、第2戦、第3戦を行い、先に2勝したらそのバトルは勝利。勝ったバトルカードをWINNERに置きます。
 - 負けたバトルカードは相手の手札になります。
- 1~8をくりかえして、先にWINNERが3枚になったら、このゲームの勝者! 最強マスターだ!
※山札がなくなったら捨て札をきりまぜて山札をつくり直します。

しやうきゆう 上級ルール

慣れたらチャレンジしてみよう!

- 1. デッキ作り**
- 自分だけのチームを作ってバトルしよう
- カードすべてをよくきりまぜて、山札を作ります。
 - 自分と相手で、山札からカードを3枚ずつひいて、場(机の上など)に表面にしてならべます。
 - 自分がひいたカードから1枚をえらんで自分の手札にします。
 - 相手がひいたカードから1枚をえらんで自分の手札にします。
 - 自分と相手の残った合計2枚のカードは、わきによけておきます。
 - 2~5を3回くりかえし、自分も相手も手札を6枚ずつにします。
 - わきによけておいたカード6枚をよくきりまぜ、山札の上に置きます。
- 1から同じ手順でゲームをスタートします。

2. スペシャルカード

- バトル中、好きなタイミングでスペシャルカードを出して大逆転をねらおう!
- 準備: バトルの前に、自分と相手の手札に1枚ずつスペシャルカードを入れます。
- 1から同じ手順でゲームをスタートします。
 - 2で判定能力カードを出したあと「スペシャルカード」のかけ声で、スペシャルカードを出します。
※第1戦、第2戦、第3戦の好きなタイミングでスペシャルカードを出すことができます。
※ただしスペシャルカードは、第1戦、第2戦、第3戦のうち1戦しか使うことができません。
 - スペシャルカードを出した人は、手札からもう1枚バトルカードを出し、その1戦中、自分が出した2枚のバトルカードの能力値を足すことができます。
※スペシャルカードを出した人のバトルカード置き場にある全てのカードは、バトル効果が無効になります。
 - 5で能力値を見くらべ終わったら、スペシャルカードと後から出したバトルカードは捨て札置き場に置きます。(1で出したバトルカードは、どちらかが2勝するまで残します。)

最強王 最強王バトルカードゲーム

©Gakken

カードの見方

トランプマーク

トランプとしてあそぶときに使うマークと数字です。

能力値

攻撃力、防御力、持久力、速さ、頭脳、凶暴性の6種類で、1~10の数字になります。

判定能力

赤字の能力が判定能力です。バトルで6種のうち、どの能力が判定能力になるか決める際に確認します。

バトル効果

バトルで使う効果です。バトル効果を持たない生物もあります。

バトルの例

- 手札からバトルカードを1枚、場(机の上)に置きます。
- 山札の一番上から判定能力を決めるカードをひきます。右の例の赤字の能力は凶暴性なので、判定能力は凶暴性になります。

※カードの赤字の判定能力はカードごとに異なります。

判定能力は凶暴性!

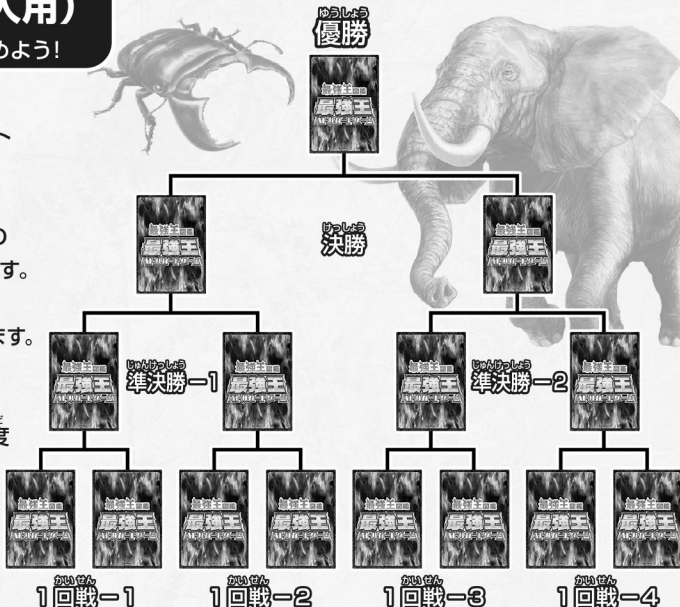
あそびかた②

トーナメントバトル (1~8人用)

※あそびかた①は裏面をご確認ください。

- スペシャルカード以外のカードすべてをよくきりませ、山札を作ります。
- 山札からカードをひき、右の図のようにカードを裏面に置いて、トーナメント表を作ります(場所がわかるようにするためのもので、ゲームでは使いません)。
- 全員に、山札からカードを裏面に3枚ずつくばります。
- じゃんけんで負けた順で、くばられたカードから1枚を選んで、トーナメント表の1回戦の好きな場所に表面にして置きます。これが自分のバトルカードになります。選ばなかったカードは捨て札にします。
- トーナメントの1回戦に空きがあれば、山札からひいてバトルカードを表面にして置きます。
- 1回戦-1から順番にバトルを進めます。上の「バトルの例」を参考に、山札から判定能力を決めるカードをひいてバトルをします。
あそびかた①とは違い、1戦のみで勝敗が決まります。同点だった場合は、もう一度判定能力を決めるカードを山札からひきます。勝った生物はトーナメント表の上に勝ち進めます。最後に自分が選んだカードが優勝できれば勝ち!

- ※山札からひいたカードは捨て札にします。
- ※山札がなくなったら捨て札をきりませ、山札を作り直します。



注意(ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください

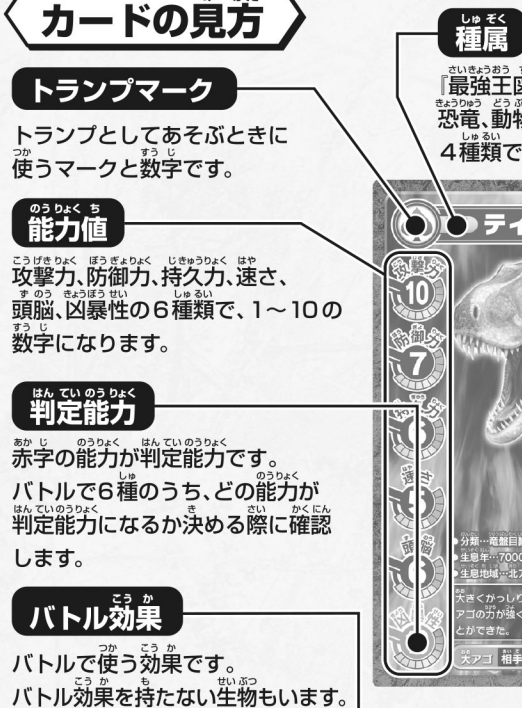
●取扱説明書を必ずお読みください。

(使用上の注意) ●包装材は開封後すぐに捨ててください。

《取扱説明書》

ゲームデザイン: 中村 誠

●画像と商品とは多少異なりますので、ご了承ください。



種属

「最強王図鑑」からの出典です。恐竜、動物、昆虫、幻獣の4種類です。

カード名

生物の名前です。

キャッチフレーズ

生物のキャッチフレーズです。

データ

生物のデータです。ゲームでは使いません。

戦闘サイズ比

戦闘時の生物と人間のサイズを比較しています。ゲームでは使いません。

説明

生物の説明文です。ゲームでは使いません。

生物の能力値とバトル効果は、「最強王図鑑」のデータを元に、独自に設定したものです。「最強王図鑑」の数値とは異なる場合があります。

●スペシャルカード
2枚だけある特別なカードです。ゲームによって効果がちがいます。

●予備カード2枚
好きな生物をえんぴつで描いてね。

●カードの裏面デザイン

最強王バトルカードゲームのきまり

- 1 トーナメントに出場する生物はその種の中で一般的な大きさの個体とする。オスとメスで能力値に大きな差がある場合、より強いものが選ばれる。昆虫の戦闘サイズについては、昆虫が人間の重さ(60kg)だった場合の体長を用いる。(「昆虫最強王図鑑」参考)
- 2 どのような生物でも最初から戦わず逃走することはないとする。
- 3 戦いで用いる判定能力は、山札からひいて決定される。
- 4 戦闘中の生物たちはバトル効果を使うことができる。
- 5 勝っても負けても泣いたり暴れたりしない。バトルは仲良く真剣に。

あそびかた③

最強ハンターバトル (2~6人用)

手持ちの生物でターゲットをハントしよう!

- 1 カードすべてをよくきりませ、山札を作ります。
- 2 全員に、山札から6枚ずつ裏面にカードをくばり手札にします。
- 3 山札から1枚をひいて表面にします。これが今回のバトルのターゲットカードになります。
※ターゲットカードの赤字の能力が判定能力になります。
- 4 全員で「ハント!」のかけ声で、手札から1枚ずつカードを出します。
- 5 ③でひいたターゲットカードの判定能力を確認します。
- 6 ④で出したカードの能力値をくらべます。能力値が一番高い人が勝ちです。同点ならバッティングです。
※バトル効果は使いません。
- 7 能力値が一番高い人が、③のターゲットカードをハントします。(手札とまざらないように手元に置きます)。
- 8 ④で出したカードはすべて捨て札にします。
- 9 全員、山札から1枚ひいて手札にくわえます。
※山札がなくなったら捨て札をきりませ、山札にします。
- 9 ③~⑧をくりかえして、先に3枚ハントした人が勝ちです。

《バッティング》

⑤で能力値をくらべるとき、誰かと同じ数値の人は負けになります。残った人で一番数値が高い人が勝ちです。全員がバッティングした場合は、その勝負は引き分けになり、ターゲットカードを捨て札にして⑦に進みます。

例: 判定能力が「攻撃力」の時(プレイ人数が5人の場合)



《スペシャルカード》

- ③でスペシャルカードが出たら、ハントした生物が逃走します。それまでに全員がハントしたカードを捨て札にし、ターゲットカードをひきなおします。
- ④でスペシャルカードを出したら、スペシャルバトルです!
1. スペシャルカードを出した人は、全員のハントしたカードの中から1枚をえらび、ターゲットカードの上に置きます。このカードの赤字の能力が判定能力に変わります。
- 2. ④で出していた全員のカードは捨て札にし、再度、手札からカードを出してバトルします。
- 3. このバトルで勝てば、2枚のカードをハントできます。
※スペシャルカードが同時に2枚出た場合はバッティングです。

あそびかた④

メモリーバトル (2~6人用)

記憶力が勝負のカギ! 同じ種属のカードをあわせよう!

- 1 予備カード以外のカードすべてを場(机の上)に裏面にしたらべます。
- 2 最初の手番の人は、じゃんけんで勝った人になります。
- 3 手番の人は、場のカード2枚をえらんで、ほかの人にも見えるようにカードを表面にします。
- 4 ③で表面にしたカード2枚の「種属」を見ます。

- 2枚の種属が同じ
→その2枚をゲットします。(手元に置きます)。
- 2枚の種属が違う
→その2枚を同じ場所に裏面にしてもどします。



- 5 ゲットできてもできなくても、時計回りで次の手番にうつり、③~⑤をくりかえします。
- 6 場にカードが残り6枚になったとき、次に同じ種属の2枚のカードをめくった人が残りの4枚(恐竜1枚、動物1枚、昆虫1枚、幻獣1枚)のカードをすべてゲットします。
- 7 場のカードがすべてゲットされたらゲーム終了です。一番多くカードをゲットした人が勝ちです。

《スペシャルカード》

めくったカードの中に、スペシャルカードが1枚あれば、表面にしたカード2枚を裏面にしてもどし、カードの場所がわからないように場のカードすべてをよくきりませ。スペシャルカードを2枚同時にめくった場合は、その2枚をゲットします。

