

Dinomaster Classic Format

ไดโนมาสเตอร์ที่คิดถึง เล่นตามการ์ตูน บรรยายกาที่ไหยหา

คลาสสิกฟอร์แมต เป็นฟอร์แมตที่เอากติกาเก่าตามการ์ตูน ตามแผ่นพับกติกาของเจ้าของลิขสิทธิ์ มาเรียบเรียงให้เป็นระบบ ชัดเจนขึ้น

ส่วนที่ขาดหรือเขียนไม่ชัดเจน ทางกลุ่มได้เสริมเติมแต่งเพิ่มเองจึงอาจแตกต่างจากกฎของแท้เล็กน้อย แต่ไม่เสียอรรถรสแน่นอน

กฎพื้นฐานเรื่อง **ประเภทของการ์ด, เฟส และเทิร์น, ระบบDP, รูปแบบการสั่งการ, การเซน, การใช้ความสามารถพิเศษ และอื่นๆที่เป็นเรื่องเล็ก** และไม่ได้อธิบายในกติกาคลาสสิกฟอร์แมต ให้ยึดตามกฎหลัก

DINO MASTER CHARACTER BOX

รูปแบบและรายละเอียดของการ์ด
การ์ดแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ Dino Card และ Magic Card

1. Dino Card เป็นการ์ดที่มีลักษณะเป็นรูปไดโนเสาร์ มีค่า HP และ DP อยู่บนการ์ด
2. Magic Card เป็นการ์ดที่มีลักษณะเป็นรูปสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่ไดโนเสาร์ มีค่า DP อยู่บนการ์ด

รายละเอียดของการ์ด

1. ชื่อของการ์ด
2. สัญลักษณ์ของการ์ด (DP)
3. จำนวน DP ที่ใช้ในการใช้การ์ด
4. ประเภทของการ์ด
5. รายละเอียดความสามารถของการ์ด

ลำดับการเล่น

1. เลือกการ์ด
2. สั่งการ Dino
3. เลือก Line
4. รวมร่าง รวมฝูง
5. ตั้งโจมตี
6. เช็คการ์ดในมือ
7. จบ Turn

กฎการเล่น

1. เลือกการ์ด
2. สัญลักษณ์ของการ์ด (DP)
3. จำนวน DP ที่ใช้ในการใช้การ์ด
4. ประเภทของการ์ด
5. รายละเอียดความสามารถของการ์ด

สิ่งที่ต้องรู้ คลาสสิกฟอร์แมต ตัดหลายระบบของกติกาหลักออกดังนี้

1. ไม่มีระบบ เรดโซน
2. ไม่มีการจัดเก็บแบบคอมมานเดอร์ไดโน
3. ไม่มีระบบเอ็กซ์ทราดรอว์ในดรอว์เฟส (ยังจ่าย 4 DP เพื่อจั่วการ์ดในเมนเฟสได้)
4. ไม่มีระบบการผสานเกราะ (Infuse)
5. ไม่มีระบบ การ์ดประเภทมาสเตอร์
6. ไม่สามารถใช้การ์ดที่มี



การ์ดที่ใช้ได้

ใช้ได้แค่การ์ดที่รหัสขึ้นต้นด้วย D, DE, DC, SP, AC, AR, ARC, FD เท่านั้น (การ์ดเหล่านี้คือการ์ดจากภาคแรก ชุดคาแร็กเตอร์ และภาคอินิกม่า)



สำหรับมือใหม่ที่งงว่า จำต้องซื้อสตาร์ทเตอร์กล่องไหนถึงจะเล่นได้

ให้มองหากกล่องเหล่านี้



สตาร์ทเตอร์ เด็ค ชุดที่ 1 กล่องละ 30 ใบ ราคากล่องละ 69 บาท



สตาร์ทเตอร์ เด็ค ชุดที่ 2 กล่องละ 30 ใบ ราคากล่องละ 69 บาท



สตาร์ทเตอร์เด็ค ชุดที่ 5 มีทั้งหมด 6 กล่อง
กล่องละ 30 ใบ กล่องละ 79 บาท

สิ่งที่ต้องเตรียม

เด็กหลัก (เมนเด็ก) : การ์ด 30 ใบ ไม่ขาดไม่เกิน

กฎการจัดเด็ก

ห้ามจัดเด็กที่ไม่มี *Dino Card* เพราะจะทำให้ไม่สามารถเริ่มเล่นได้

การ์ดทุกชนิดที่ **DP 4 ขึ้นไป** ห้ามใส่ซ้ำกัน



Dino Card ที่ **DP ไม่เกิน 3 (3/2/1/0)** ใส่ซ้ำกันได้ไม่เกิน 3 ใบ



Magic Card (Action/Armor/Field) ใส่ซ้ำได้ไม่เกิน 2 ใบ



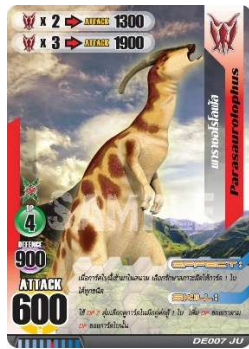
เด็กพิเศษ (เอ็กซ์ตราเด็ก) : การ์ด 0-5 ใบ **มีหรือไม่มีก็ได้** สำหรับใส่มอนสเตอร์
ฟิวชั่น //ห้ามใส่มอนสเตอร์ซ้ำกัน



ขั้นตอนการเช็ทอัพ

ก่อนเริ่มต้นเล่นให้ผู้เล่นจัดเตรียมสนามดังนี้

1. วางเมนเด็ค และเอ็กชิตร้าเด็ค(ถ้ามี) ไว้บนนอกสนาม ที่เราหยิบการ์ดได้ถนัด
2. ทุกคนสับเมนเด็คของตัวเอง
3. ทุกคนเปิดการ์ดบนสุดของเมนเด็คที่ละใบจนกว่าจะเจอ Dino Card (ไดโน) เมื่อเปิดเจอให้หยุดเปิดต่อและเอามาวางไว้ที่ มาสเตอร์ไลน์ กันที่ การ์ดนั้นให้เรียกว่า การ์ด มาสเตอร์ (ถ้ายังไม่เจอให้เปิดจนกว่าจะเจอ) และสับเมนเด็คอีกครั้ง
4. คำนวณค่าพลังชีวิต (LP) ของแต่ละคนโดยเอาค่าพลังโจมตี(AT) และค่าพลังป้องกัน (DF) ของการ์ดมาสเตอร์มารวมกัน เช่น



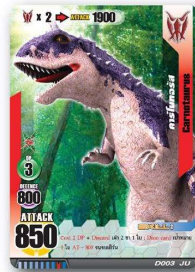
(AT=600 , DF=900)

สุ่มได้ Parasaurolophus เป็นการ์ดมาสเตอร์ ก็จะมี $LP = 600 + 900 = 1500$ จุด

5. ผู้เล่นทุกคนจั่วการ์ดเริ่มต้น 5 ใบ แต่ละคนสามารถเปลี่ยนการ์ดบนมือได้ 1 ครั้งด้วยการเอาการ์ดเดิมบนมือทั้งหมดเข้าใต้เมนเด็ค และจั่วใหม่ 5 ใบ จากนั้นสับเมนเด็ค
6. หากคนเริ่มก่อน โดยเทียบ LP ใครที่มี LP น้อยกว่าจะได้เริ่มก่อน หากเท่ากันให้ตัดสินด้วยวิธีอื่นเช่น ทอยลูกเต๋า

ส่วนประกอบของสนาม

ตัวอย่างการวางการ์ด



**ATTACK
LINE**



**DEFENCE
LINE**



**MASTER
LINE**



Master Card

Attack Line (AT Line)

แนวหน้าที่เราจะใช้ครีเจอร์การ์ดในตำแหน่งนี้โจมตีใส่อีกฝ่าย และ โดยใช้ค่า พลังโจมตี (AT) ในการต่อสู้ และยังเป็นที่ใช้ปกป้องแนวหลังได้

Defense Line (DF Line)

แนวหลังในการต่อสู้ ครีเจอร์ตำแหน่งนี้จะคอยสนับสนุนและปกป้องการ์ด มาสเตอร์ของเรา จะใช้ค่าพลังป้องกัน (DF) ในการต่อสู้

Master Line (MS Line)

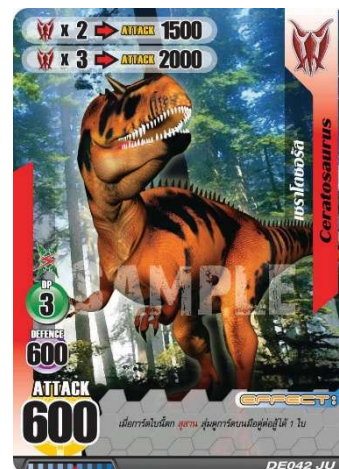
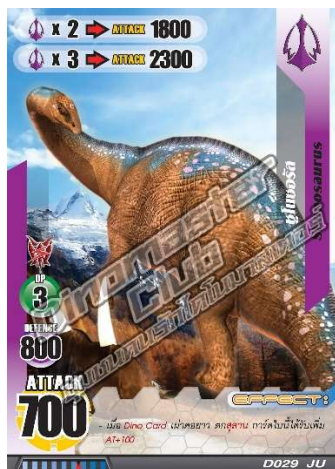
วางแผนการโจมตี ถ้ายังกำจัด Dino Card ใน AT Line และ DF Line ไม่ได้ก็
ยังเลือกโจมตีการ์ดมาสเตอร์ไม่ได้

ระบบของคลาสสิคฟอร์แมต ที่กติกาลึกไม่มี

การแพ้ทางเผ่า

นำระบบนี้กลับมาอีกครั้ง รายละเอียด :

ถ้า Dino Card ต่อสู้กับ Dino Card ที่มันแพ้ทาง(ไม่ว่าจะโจมตีใส่หรือโดน
โจมตี) ตัวที่แพ้ทาง**ต้องถูกลดค่า AT ลง 200** จนจบการต่อสู้ เช่น



แพ้ทาง ต้องโดนลด AT 200

ชนะทาง

ตัวทางซ้ายเป็นเผ่าคอยาวที่แพ้ทางเผ่าสองขา(ตัวทางขวา) ดังนั้นพอสั่งโจมตีต้องโดน
AT -200 จนจบการต่อสู้ คือ $700-200 = 500$

แผนภาพการแพ้ทางเผ่า **เผ่าตรงหัวลูกศร** แพ้ทางเผ่าตรงหางลูกศร

