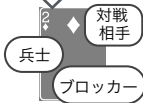
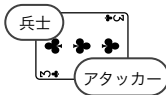


## ダメージ判定

アタッカーとブロッカーを比べ小さい方を墓地に移します。



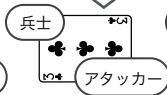
2 < 3 なので、墓地へ移します。



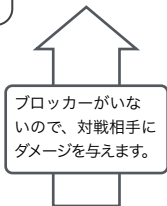
複数の時は合計値と比較します。



4 > 3 なので、墓地へ移します。



対戦相手はアタッカーの数字分ダメージを受けます。



ブロッカーがないので、対戦相手にダメージを与えます。

