中学生のための 公式ガイド

英語・数学ドリル

トクッタ

公式攻略ブック





はじめ方から、復習・マスター・対戦・ごほうび・町づくりまで

CONTENTS

もくじ

PROLOGUE ワカル諸島と、ワスレ霧 3

STAGE 0 トケッタを手に入れよう 4

STAGE 1 はじめの一歩 5

STAGE 2 ホームと今日の冒険 6

STAGE 3 1セットを攻略せよ 9

STAGE 4 復習で記憶を長持ちさせる 11

STAGE 5 スキルツリーとマスター 13

STAGE 6 テスト対策週間 15

STAGE 7 友達と対戦 16

STAGE 8 ごほうびを集めよう 17

STAGE 9 トケッタシティ 19

STAGE 10 記録・設定・おうちの人へ 22

番外編 書く練習・プリント・トケッタ＋ 23

攻略 攻略のコツ 8 / よくある質問 24

この本の案内役



アンロ

鍵の精霊。「解けた！」で光る相棒。



ライカ

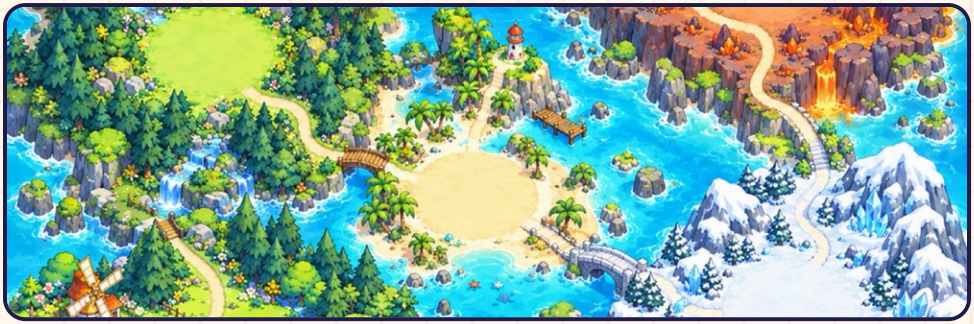
近道にくわしいキツネ。対戦が大好き。

攻略ポイント 知っておくと得をする決まり　裏ワザ 便利な使い方

ピンクの番号は、となりの説明の番号です。画面は 2026 年 10〜11 月のもの。

PROLOGUE

ワカル諸島と、ワスレ霧



海にうかぶワカル諸島では、覚えたことや「ひらめき」が、光のつぶになって島じゅうにあふれていた。

ある夜、海の向こうから「ワスレ霧（ぎり）」が流れてきた。霧は島々の宝箱に鍵をかけ、みんなが覚えたことを少しずつかすませていく。

鍵の精霊アンロは、霧を晴らせるただ一つの鍵。でもその力は、だれかが問題を「解けた！」と思えたときにしか光らない。だからアンロは、いっしょに旅をしてくれる「トケッタ（解く人）」をさがしていた。——それが、きみ。

島の近道にくわしいキツネのライカは、霧で走る道が消えて困っていた。「霧を晴らすならオレも行く。ただし、どっちが先にゴールするか勝負な！」

毎日のステージを進めると、その日の宝箱が開く。7 日歩くと島の霧が晴れて、次の島へ。でも霧は、しばらくすると前に通った場所にも戻ってくる。忘れかけの復習は、戻ってきた霧を晴らすこと。

6 つの島をこえた先、ほしぞらの島に、霧の生まれる場所があるという。



アンロ

鍵の精霊。きみが「解けた！」と思うたびに光る。



ライカ

近道にくわしいキツネ。勝負が大好き。



STAGE 0

トケッタを手に入れよう

スマホは **App Store**（iPhone・iPad）か **Google Play**（Android）から。パソコンやタブレットは、インストールなしの **ブラウザ版** でも遊べます。QR コードをカメラで読みこもう。ストアで「トケッタ」と検索してもOK。

iPhone・iPad

App Store

Android

Google Play

ブラウザ版

app.toketta.com

攻略ポイント

- **アカウント登録はいりません。**名前・メールアドレス・学校名を入れる場所もありません。
- ドリル・復習・スキルツリー・友達対戦・きせかえ・ガチャは **無料** で使えます。
- 学習の記録は、その端末の中に保存されます。機種変更のときは、設定の「バックアップ」を使おう。

STAGE 1

はじめの一歩

はじめて開くと、4 つを選ぶだけですぐに始まります。



1. **学年**
   中1・中2・中3 から選ぶ。
2. **はじめる単元**
   今の時期の目安が先に選んであります。学校で今やっている単元に合わせて選び直そう。
3. **アバター**
   「キャラからえらぶ」か、自分だけの「マイアバター」を作る。本名はいりません。
4. **年齢**
   「回答しない」も選べます。

「はじめる！」を押すと、そのまま **最初の 1 セット** が始まります。はじめる単元は、あとから右上の歯車（設定）や「えらぶ」で変えられます。

裏ワザ　かんたんチェックをしてからはじめる

選んだ単元の **前の単元** から、教科ごとに 5〜8 問。その場で正解・不正解は出ず、「分からない」「まだ習っていない」でも答えられます。結果でマスターや記録が変わることはないので、気軽にためしてOK。

STAGE 2

ホームと今日の冒険



1. **アバターとレベル** XP 200 ごとにレベルが 1 上がる。
2. **音と歯車** 歯車が設定。
3. **きょうの目標** ログインボーナスとお題（8 ページ）。
4. **つづきから** 次にやることが 1 つだけ出る。
5. **時間を選んで はじめる** 1分＝忘れかけの復習、5分＝今日の冒険の次のステージ、10分＝ゴールの宝箱まで。
6. **今やるとよいこと** 復習のボス・テスト・イベントのときだけ出る。
7. **下のメニュー** ホーム・えらぶ・まち・きろく。

「まち」は町・ガチャ・きせかえ、「きろく」は自習室・カレンダー。

自分で選びたいときは「えらぶ」

単元からえらぶ・苦手をなおす・そなえる・覚える・あそんで鍛えるの段に、単元マップ・つまずきチェック・小テスト・英単語道場・タイムアタック・友達と対戦などが並びます。右の時間は目安。

攻略ポイント

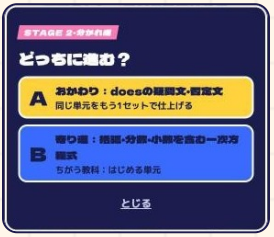
時間がない日は **1分**（忘れかけの復習）だけでも OK。**10分** を選べば、今日の冒険のゴールの宝箱まで続けて進みます。

今日の冒険：ステージを進めて宝箱をあけよう



1. **長さ**
   約 5・10・15・20・30 分。20・30 分は「ボーナス」のステージが付く。
2. **今日のトレーニングをはじめる**
   アンロのいるステージから始まる。
3. **ステージの丸**
   押すと窓が出て、そこから始められる。
4. **ゴールの宝箱**
   ぜんぶのステージを終えると開く。
5. **ちがう単元にする**
   やりたい単元がある日は、自分で選べる。





復習	**忘れかけ** の問題があれば、まずウォームアップ（なければとばす）
メイン	今日の単元を 1 セット。終えたステージには「済」の印
分かれ道	**A おかわり**（同じ単元）か **B 寄り道**（ちがう教科）を選ぶ
ボーナス	20・30 分だけ。選ばなかった道や、もう 1 セット
CLEAR	**STAGE CLEAR！** とひとこと。「次へ」で次のステージへ
GOAL	宝箱をあけると **旅の日記** が 1 ページ（全 42 ページ。「ものがたり」で読み返せる）。**今日はおしまい！**

ワールドマップ：7日ごとに次の島へ



学習した日が 7 日たまるごとに、アンロは次のエリアへ。6 つをこえたら、また 1 つ目から 2 周目。冒険の画面の下で、今いる場所が見られます。

① はじまりの草原　② ささやきの森　③ きらめく海辺
④ こおりの山　⑤ ほのおの谷　⑥ ほしぞらの島

「えらぶ」の **単元マップ** では、学年ごとの島を選ぶと、その学年の単元が冒険の道にならびます。

ログインボーナス

1〜6 日目	チケット +1
7 日目	チケット **+3**。8 日目からはまた 1 日目

数えるのは「開いた日の数」。休んだ日があっても、1 日目にはもどりません。

きょうの目標（デイリークエスト）

かんたん（2つ）

- 1 セット最後まで遊ぶ
- 3 コンボする
- 10 問正解する
- 復習を 1 問正解する
- 英語（数学）で 5 問正解する

がんばる（1つ）

- 5 コンボする
- 2 セット最後まで遊ぶ
- パーフェクトを 1 回
- タイムアタックで自己ベスト
- 小テストで 80 点以上 など

攻略ポイント

お題は **1 つ達成するとチケット +1**、**3 つぜんぶでさらに +2**。その日のあいだは変わらないので、朝のうちに見ておくとねらって達成しやすい！



STAGE 3

1セットを攻略せよ



1 中断
記録は残り、あとで続きから。

2 問題
1 セットは 10 問（設定で 5・15 問にもできる）。時間制限はなし。

3 読み上げ
英文の問題は音声で聞ける。

4 答える
4 択・並べかえ・書く問題など。覚えた問題ほど書く形で出やすい。

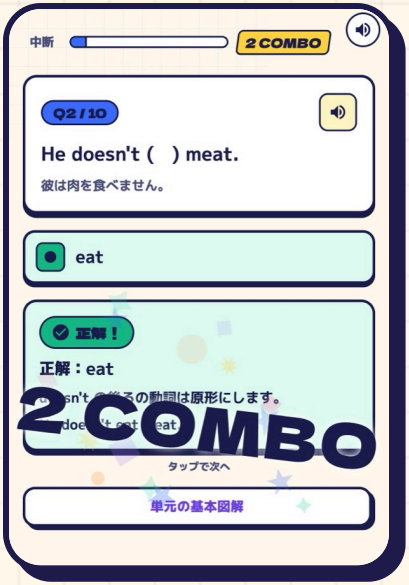
5 ヒント
無料。ただし見た問題は「1 回目で正解」に数えない。

6 分からない
あてずっぽうより正直に。「分からない」問題として記録され、復習に出る。

攻略ポイント　答えたあとの流れ

- 正解すると、すぐ次の問題へ進みます。
- まちがえると解説が出ます。「もう一度」で解き直せて、**解き直しは正解率を下げません。**

コンボと FEVER



コンボ

1 回目で正解が続いた数。まちがえたり「分からない」を押したりすると途切れる。

5 コンボで FEVER！

残りの問題が **1 段むずかしく** なり、**制限時間つき** に。時間は 20 秒から、コンボが 1 つ増えるごとに 2 秒ずつ短くなる（いちばん短くて 8 秒）。時間内に正解すると **かけら +1**。

セットの結果

正解数・最大コンボ・学習時間・正解率・もらった XP が出ます。次は「もう1セット」か「まちがえた問題を見直す」。



裏ワザ

演出の強さは、設定で「なし・弱・標準・派手」から選べる。音は右上のボタンでまとめて切りかえ。電車の中や夜は音を消そう。



STAGE 4

復習で記憶を長持ち



1 今日の復習

まちがえた問題と、記憶がうすれてきた問題。たまるとホームにボスが出る。ホームのタブの数字は今日の復習の数。

2 復習のボス

「復習で攻撃する」で、まちがえた問題が先、そのあと忘れかけている順に出る。「1分」なら数問だけ。

3 ボスの体力

1 回目で正解すると 10、ヒントや選び直しで正解すると 5 のダメージ。

4 今日のノルマ

たくさんたまった日も、ノルマの分だけで OK。

記憶のようす（記憶済み・記憶中・弱点・未学習）と成長の記録は「きろく」で見られる。

攻略ポイント　思い出すたびに、間隔がのびる

まちがえた → 翌日 → 3日後 → 7日後 → 14日後 → 完了

まちがえた問題は、正解するたびに次の復習までの間隔がのびて、5 回目の正解で完了。1 日に進むのは 1 段だけなので、**同じ日に何回も解くより、出た日に 1 回ずつ** がいちばんの近道。

記憶のことば

記憶済み	しばらく（3 週間ほど）たっても思い出せそうな問題
記憶中	覚えている途中の問題
弱点	前回まちがえた問題や、忘れかけている問題
未学習	まだ解いていない問題

小テスト

- 問題数は 10・20・30 問、制限時間は「なし・5 分・10 分」から選べる。
- テストの間は正解・不正解を出さない。本番のテストのつもりで解こう。
- まちがえた問題は、自動で復習に入る。

裏ワザ

復習のときだけ出る「しばらく出さない」ボタンで、今は出さなくてよい問題を休ませられる。復習の正解は 1 日 1 回 +5XP。



復習のボス

復習がたまるとボスが出て、正解するたびにダメージ。ホームの復習のカードから攻撃できる。「復習で攻撃する」では、**科目**（全科目か 1 つ）と **学年**（全学年か今の学年だけ）を選べる。前と同じ範囲なら 1 回押すだけ。

暗記ラリーの「覚える」

えらぶ →「覚える」の「暗記ラリー」→「覚える」。カードを **タップでめくる** と答え。**左右にはらう** と次・前のカードへ。



STAGE 5

スキルツリーとマスター



1 教科
数学と英語を切りかえる（トケッタ+なら理科・社会・国語も）。学年は目安で、学校によって習う順番はちがうよ。

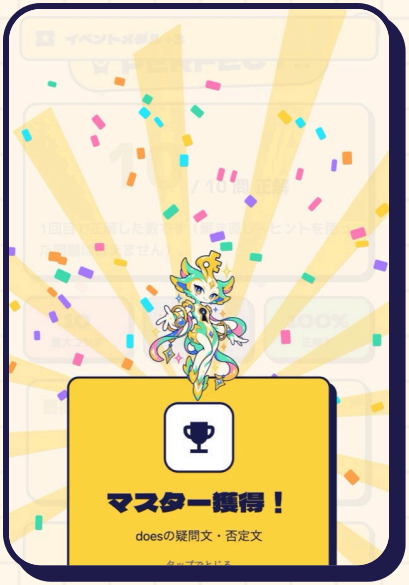
2 単元の印
NEW（はじめから開いている）・ロック・練習中・マスター。次にやる単元には「つぎ」。

3 単元
小学校のふり返りから中3まで、つながりのある単元が木の形に並ぶ。押すとその単元を練習できる。

解放の決まり：前にある単元をぜんぶマスターすると、次の単元が開く。一度開いた単元は、ロックにもどらない。

攻略ポイント　マスターの条件

ふつうの練習で、**直近 6 問のうち 5 問を、1 回目で・ヒントなしで正解**するとマスター！ 6 問たまるまでは「あと n 問で判定可能」と出ます。復習・対戦・小テストの答えは数えません。



マスター獲得！

単元をマスターすると、アンロが大きく祝ってくれて、**チケット +3**。スキルツリーの次の単元も開きます。

裏ワザ

マスターをねらう単元は「ちがう単元にする」で選んで、ヒントを見る前に **まず自分で 1 回答える**。ヒントを見た問題は、マスターの 6 問に数えられません。

はじめる単元より前の単元

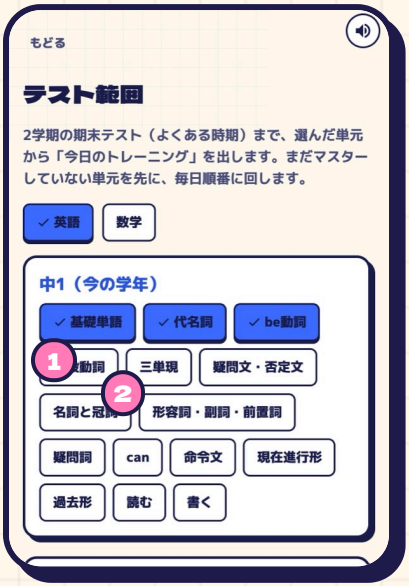
「学校で習った」扱いになり、次の単元を開く判定に使われます（マスターにはなりません）。



マスターした単元も、忘れかけたころに復習に出てくるよ。記憶済みになるまで、ちゃんと付き合ってね！

STAGE 6

テスト対策週間



設定で **テストの日** を入れると、その 2 週間前から「テスト対策週間」。入れていなくても、よくある定期テストの時期に始まります（「使わない」にもできる）。

1 教科を選ぶ

英語・数学をそれぞれ。

2 範囲の単元を選ぶ

「えらぶ」の帯の「テスト範囲」から。選べるのは週間のあいだだけ。

攻略ポイント　週間のあいだに変わること

- 今日のコースのメインが、**範囲の単元から** 出る（まだマスターしていない単元が先）。
- ホームに「テストまであと○日」のカード、「えらぶ」の帯に残りの日数が出る。
- 専用のクエスト：小テスト 80 点以上でチケット +2 など。

STAGE 7

友達と対戦



1 部屋を作る／コードで参加
作った人に 8 文字の招待コードが出る。
10 分以内に友達に入ってもらおう。

2 科目
1 問の時間は英語 20 秒・数学 30 秒。

3 出題範囲
単元を選ぶ（10 個まで）・学年で選ぶ・おまかせ。むずかしさの★も選べる。

人数	2 人（部屋を作った人と、友達 1 人）
ルール	同じ 10 問を同時に解いて、**正解の数と速さ** で勝負（正解 100 点＋速さのボーナス最大 100 点）。減点なし・同点は引き分け。終わったら同じ相手と続けて対戦できます。
安心	知らない人と当たるランダム対戦やチャットはありません。 相手には決まったキャラクターが表示されます。賞品もありません。

裏ワザ

対戦が終わったら、まちがえた問題を **「復習に追加」**。負けた問題を次の復習で取り返そう（対戦の答えはマスターの判定には入りません）。



STAGE 8

ごほうびを集めよう

XP とチケットのもらい方

XP	ふつうの練習で 1 回目に正解すると 1 問 10XP。復習の正解は 1 日 1 回 5XP。200XP ごとにレベルアップ。
チケット	セットを最後まで +1・クエスト 1 つ +1（3 つぜんぶで さらに +2）・ログイン +1（7 日目は +3）・マスター +3・タイムアタックの自己ベスト +1
広告	自分で選んで短い広告を見ると +1 （1 日 3 回まで。12 歳以下の人には出ません）



ガチャ

チケットで回して、帽子・メガネ・マント・背景・BGM などを集める。**お金で引けるガチャはありません。**出る確率は、ガチャ画面の「確率」ボタンでいつでも見られます。10 連は SR 以上が 1 枚確定。まとめて引くと、SR 以上のカードは光るのですぐ分かる。SSR 以上が入っているときだけ、確定演出が出ます。

かけらと交換所

持っているアイテムが出ると「かけら」に。
かけらは交換所でアイテムと交換。入口は「まち」。



きせかえ

キャラ・帽子・メガネ・マント・カラー・背景・称号・フレーム・紙吹雪・BGM・フィナーレ（セットの最後の演出）まで、自分好みに組み合わせよう。頭にのった食パン・金魚鉢ヘルメット・鼻メガネ・背負ったエビフライなど、ちょっと変な装備もガチャに入っています。

季節のイベント（年 10 回）

ハロウィーン・紅葉・クリスマス・お正月・バレンタイン・お花見・こどもの日・梅雨・夏まつり・お月見。期間中はその季節のアイテムがガチャに入り、イベントのお題でもらえる **メダル 10 枚で限定 SSR** と交換できます。

攻略ポイント

イベントは毎年同じ時期に戻ってきます。今年取れなかったアイテムも、来年またチャンスあり。

ログインシール

開いた日に 1 日 1 枚。シールの窓には、ログインボーナスの 7 日の並びと、もらえるチケットも出ます。7 日連続と 30 日連続では特別なシールも。カレンダーで、遊んだ日とシールを見返せる。

オレのおすすめは、ガチャより先にクエスト。毎日 3 つ達成すれば、チケットは自然とたまるぜ。





STAGE 9

トケッタシティ

学習でたまる **光のつぶ** で、町に建物を建てて育てよう。入口は下のメニューの「まち」。



1. **時代** 押すと、次の時代まであといくつか（21 ページ）。
2. **光のつぶ** セットを解く・復習・1 問チャレンジでたまる。お金では買えない。
3. **写真** 町の写真を撮る（21 ページ）。
4. **町の地図** 建物を押すと建てる・育てる。地面を押すと、そこまで歩く。
5. **霧はらし** 次の霧が晴れるまでの、復習の正解の数（20 ページ）。
6. **十字キー** 1 マスずつ歩く（小さい画面では出ない）。
7. **アンロのひとこと** 押すと、復習やクエストへ。

攻略ポイント　建てる・育てる

- 建物は 6 つ：アンロの家と、5 教科の建物（かぎの工房・貝がらの灯台など）。国語・理科・社会はトケッタ＋で練習したとき。
- 教科の建物は、**その教科を 1 問でも練習すると** 建てられる。光のつぶで 3 段階まで育つ。
- 光のつぶは 1 日にたまる量に上限があるので、毎日少しずつ。休んでも町はこわれません。

町であそぶ：入口は、いつも問題



1 問チャレンジ　建てた教科の建物を押すと「1 問チャレンジ（3 問）」。前に解いた問題（忘れかけが先）が出て、その場で答え合わせ。まちがえた問題は復習に入ります。

ライカとかけっこ　町の下の掲示板から。中身はタイムアタック。ライカは自分の自己ベストの速さで走る（はじめては 1 問 10 秒）。勝てば自己ベスト更新！ 負けても何もなくなりません。

アンロの家の中　家の札の「家に入る」か、家の前で十字キーの上。物語の本棚・きせかえの鏡・思い出の棚、アンロ・ライカと話す。前に立って「しらべる」。

つくる：町を自分好みに　町の下の「つくる」で、**動かす**（建物の場所を入れかえる）・**色と形**（屋根とかべの色・向き）・**地面**（草・花・道・水）。道がとぎれる所には置けません。霧の空き地には、花畑・パン屋・時計台などを選んで建てられる（学習の節目で選べる物が増える）。

霧の探検と住民

霧の探検　町のまわりは霧。**復習で正解する** と、決まった順に 1 マスずつ晴れていく。晴れた所で、宝箱（光のつぶ・町のかざり）・空き地・住民が見つかる。晴れた霧はもどりません。

住民のお願い　住民を押すと「きょうのお願い」（その日のきょうの目標のどれか）。かなえると仲よし度が上がり、ハートが増えると、せりふと「仲よしの話」が増える。話しかけなくても、お題が済めば上がる。仲よし度は下がりません。

住民の物語　仲よし度が 1 上がるたびに、その住民の物語が 1 話ずつ読める（1 人 4 話）。住民の札か、アンロの家の本棚で読もう。最後の話のあと、住民が町に小さなかざりを置いていく。



来襲・博物館・畑



ワスレロックの来襲　復習のボスがいる間、町の外にボスが来る。町はこわされない。復習で倒すと、町に **記念の像** が立つ（ボスの種類ごと。こわれない・消えない）。

町の博物館　「記憶済み」になった単語や問題が、教科のケースに並ぶ。問題は問題文の一覧から「答え」「解説」を開ける。記憶がうすれた物には「もう一度見に行こう」の札（展示からは外れません）。

畑と木　解いた問題 10 問ごとに木に実が 1 つ。待たずにすぐ収穫できる。取らなくても消えない・枯れない。収穫した実は収穫かごに。

行商人	毎週 水・土。町のかざりを交換所と同じ値段でかけらと交換
流れ星	毎月 7・17・27 日の夜。空に流れ星
お祭り	季節のイベントの間、町が旗でかざられる
季節	町の木や道・家の窓の外・畑の木の色が変わる

時代と土地・写真

時代　スキルツリーの 1 つの枠（単元のまとまり）を全部マスターすると「越えた」。越えた数が増えると、はじまりの村 → 石だたみの町 → れんがの町 → 灯りの町 → 星の都 と時代が進み、道の絵が変わって、地図の右と下に新しい土地が広がる。時代はもどりません。

写真　見出しの「写真」→「撮る」で、町全体が 1 枚に（名前は入りません）。写真は **この端末の中だけ**（30 枚まで）。アプリは「共有する」、ブラウザ版は「ダウンロード」。





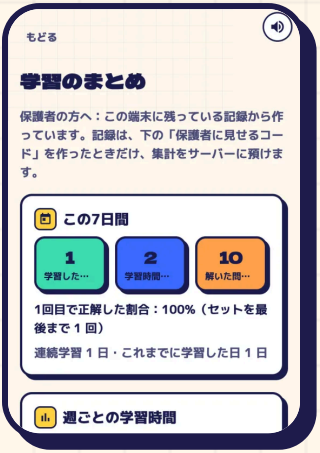
日替わりのできごとは、日付で決まるよ。来られなかった日があっても損はしないから、安心してね。

STAGE 10

記録・設定・おうちの人へ

記録（ホームの上のボタン）

総 XP・連続日数・学習日、カレンダー、小テストの記録、バッジ。



設定で変えられること

- 演出の強さ・効果音・振動
- 学年・はじめる単元・授業の進み方
- テストの日・復習のお知らせの時刻
- アバター・ニックネーム・年齢
- ガイドを見直す（ホーム・トケッタシティ）・バックアップ

おうちの人に見せる

設定 →「学習のまとめを見る」→「保護者に見せるコード」で 8 文字のコードを作ると、おうちの人がスマホやパソコンのブラウザで、学習日数・学習時間・解いた問題数などのまとめを見られます。送るのは集計だけで、ニックネームや答えた内容は送りません。期間は 1 週間・1 か月・1 年から選べます。
トケッタシティで撮った町の写真は、同じ端末の設定 →「保護者のメニュー」の「町の写真を見る」で見せられます（写真はどこにも送りません）。



がんばったことは、まとめで見せちゃおう。毎日の 1 セットが、ちゃんと数字に残っているよ。

番外編

書く練習・プリント・トクッタ＋

アルファベットを書く練習

えらぶ → 英語 →「単元マップ」の基礎（文字と音）。英語の 4 本線の上に、指でアルファベットを書けます。

点線をなぞる → 書き始めの点だけ → 4 本線だけ → 単語をなぞる

なぞり書きのプリント（無料）

なぞり書きの単元のページにある「なぞり書きのプリント」から、大文字・小文字・まちがえやすい小文字・単語の 4 種類を A4 で印刷できます。

トクッタ＋（有料）でふえること

- AI の先生に「なぜまちがえたの？」を聞ける・答えを言わない AI ヒント
- 英作文の AI 添削・テスト対策の予定づくり・実力テスト・途中式チェック
- 自分専用のプリントの印刷・追加の練習問題・広告なし
- 理科・社会・国語の単元。漢字のなぞり書きは書き順の見本つき
- 高校入試の模試と単元別演習。「覚える」の暗記カードは、タップでめくれる
- 町の見た目の特典（屋根やかべの色・模様など。見た目だけ）

登録するときは、かならずおうちの人と相談してね。AI の機能は 13 歳以上の人だけが使えます（12 歳以下・年齢を「回答しない」にした人は使えません）。基本の問題・復習・対戦・きせかえは、登録しなくても無料のままです。

無料の機能だけでも、毎日の練習は十分できるよ。
まずは 1 セットから！





攻略のコツ 8

コツ 1

毎日 1 セット

最後まで解くとチケット +1。連続日数ものびる。

コツ 2

復習が出た日に解く

間隔は 翌日→3日→7日→14日。出た日に 1 回ずつ。

コツ 3

ヒントの前に 1 回答える

ヒントを見た問題は、マスターの 6 問に入らない。

コツ 4

分からないは正直に

「分からない」と答えた問題は、復習でちゃんと出てくる。

コツ 5

まちがえたら もう一度

解き直しは正解率を下げない。その場で直そう。

コツ 6

5 コンボで FEVER

時間内の正解で、かけらも手に入る。

コツ 7

テストの日を入れる

2 週間前から、範囲の単元が今日のコースに。

コツ 8

学校に合わせて始める

はじめる単元は、学校で今やっている単元に。

Q&A

よくある質問

Q. お金はかかりますか？

A. ドリル・復習・スキルツリー・友達対戦・きせかえ・ガチャは無料です。トケッタ＋だけが有料です（おうちの人と相談してね）。

Q. ガチャはお金で回せますか？

A. 回せません。学習やクエストでもらうチケットだけで回します。

Q. トケッタシティの光のつぶは買えますか？

A. 買えません。光のつぶは学習でだけたまります。トケッタ＋で選べるのは町の見た目（色や模様）だけです。休んでも町はこわれません。

Q. スマホを変えたら記録はどうなる？

A. 記録は端末の中です。機種変更の前に、設定の「バックアップ」を使ってね。

Q. 学校の授業より先の単元もできますか？

A. できます。「えらぶ」の「単元マップ」から、好きな単元を選べます（まだ開いていない単元は、前の単元をマスターすると開きます）。

Q. 知らない人と対戦することはありますか？

A. ありません。招待コードを知っている友達とだけ対戦できます。チャットもありません。

Q. 演出や音が気になります。

A. 設定で演出を「なし・弱」にしたり、右上の音のボタンで音を消したりできます。

Q. 問題がまちがっていると思ったら？

A. support@toketta.com に、問題文と気づいたことを送ってください。



わからないことがあったら、この本の画面と見くらべてみてね。

トケッタ

英語と数学を、サクサク解いて記憶に残そう。

iPhone·iPad

App Store

Android

Google Play

ブラウザ版

app.toketta.com

この本はブラウザでも読めます

toketta.com/guide/

友達にも教えてあげてね。





お問い合わせ：support@toketta.com　画面は 2026 年 10〜11 月のものです

© 2026 KHEART, Y.K.