

【えだせんがあるずカードゲームルール】

カード種類・・・全 10 種類

属性・・・全 5 種類 (5 色)

AP・・・300～500 に分類

属性	炎	水	風	光	星
カード名	伏木	氷見	高岡	新高岡	福野
アタックポイント A P	450	350	300	500	400
カード名	砺波	雨晴	福光	戸出	城端
アタックポイント A P	300	350	450	400	500

デッキ・・・5 枚 / コスト・・・AP 合計値 2000 まで(同じカード使用可、制限なし)

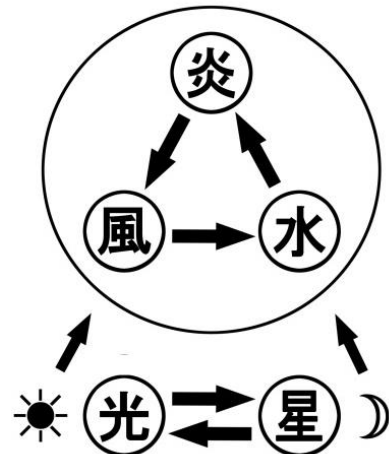
勝ち・・・フィールド上に出撃しているカードをすべて倒すと勝ち。

負け・・・ホームに待機しているカードにかかわらず、フィールドのカードがすべて倒された時点で負け。

属性相性・・・(図 1)

矢印の方に向かって強い。
「光」属性は「昼」のとき、
「星」属性は「夜」のときに
互いと三属性に対して強くなる。

(図 1)



用意するもの・・・フィールド、コイン 2 枚(1 枚は昼夜切り替わり用にマークの上に置いて使う為、別のもので代用しても良い)、カード

バトルフィールド・・・6×6 マス

データ 4 分割分それぞれを A4 コピー用紙に印刷し、つなげる。

① →	×						
② →							
③ →							
④ →						☀	
⑤ →						☾	
⑥ →							
⑦ →							
⑧ →						×	

カード配置・・・①と⑧の列(待機場所)に向かいあうようにして表向きにし、左詰に並べる。

順番は自由。

×印には、バトルに敗れたカードが置かれるので開けておく。

バトルスタート

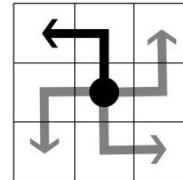
- ① じゃんけんをして先攻後攻を決める。
- ② 先攻がコイントスをして、フィールドの「昼夜」を決める。

ターン

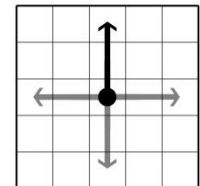
- ① 先攻がコイントス。
- ② 好きなカードを一枚、「ホーム」からフィールドへ「出撃」させる。

「表」が出れば 2 マス進む(図 2)

(図 2)



「裏」が出れば 1 マス進む(図 3)

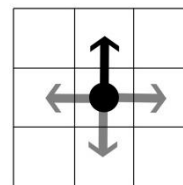


- ③ 相手のカードと向かい合うまたは隣接したときにバトル開始。

どちらにも相手カードがある場合は、

どちらかを選んでバトル。

(図 3)



- ④ バトルに勝利した場合、カードはその位置のまま。

敗北した場合は、そのカードを持ち主側の「ホーム」右端にある、×印に伏せておく。

(2 枚目以降は重ねておく)

- ⑤ バトル勝利または敗北後のみ、フィールドの「昼夜」が反転する。(相打ちの場合は反転しない)

注意事項

- ・一度進めると「ホーム」には戻せない。
- ・1 ターンで行動できるのは一枚のみ。
- ・「ホーム」からの最初の一步目は、並べた位置の真上のマスから。
- ・出撃は毎ターン一枚ずつ可能。
- ・斜めには移動できない。
- ・カードを重ねる、飛び越えることはできない。
- ・同じマスを行って戻り、2 マスとして数えることはできない。
- ・バトルに敗北したカードはゲームが終わるまでフィールドに復活できない。

- ①～④の流れを後攻もくり返す。

バトル方法・・・コイントスをし、進んだ先で相手のカードと向かい合うまたは隣接するとバトルスタート。互いの AP の高さを競う。相手より高ければ勝利。コイントスまたは「昼夜」によって AP は変化する。攻撃を仕掛ける側を「攻」、受ける側を「守」とする。

<①同じ属性同士のバトル>

(例:「炎」→「炎」/「光」→「光」)

- ・「攻」がコイントス。「表」なら AP2 倍、「裏」なら AP1 倍で、AP の高い方が勝利。(ただし、元より「攻」の AP が上回っている場合は、勝利確定のため、コイントスは省略することができる)
- ・バトルに敗れたカードは、持ち主側のフィールドの×印に伏せておく。
- ・バトル後、フィールドの「昼夜」が反転する。
- ・どちらの AP も同じ場合は、両者とも一回ずつコイントス。「表」が出た方が勝利。両者とも同じ面が出れば「相打ち」として両カードが敗北し、それぞれフィールドの×印に伏せておく。
- ・「昼夜」の反転はしない。

<②有利属性から弱点属性へのバトル>

(例:「炎」→「風」/ (昼)「光」→「星」/ (昼)「光」→「炎」)

- ・相手が弱点属性の場合、「攻」の AP は 2 倍になる。
- ・「攻」が「光」属性で、フィールドが「昼」のとき、AP は 2 倍になる。
- ・「攻」が「星」属性で、フィールドが「夜」のとき、AP は 2 倍になる。

<弱点属性から有利属性へのバトル(三属性)>

(例:「風」→「炎」/「炎」→(昼)「光」/ (夜)「光」→「炎」)

- ・<①>の流れと同じ。
- ・三属性から二属性への場合も、「昼夜」にかかわらず、<①>の流れと同じ。

<③弱点属性から有利属性へのバトル(二属性)>

(例:(夜)「光」→「星」)

- ・「攻」が「光」属性で、フィールドが「夜」のとき、両者コイントス。AP が高い方が勝利。両者 AP が同じになれば、「相打ち」として両カードが敗北。
- ・「攻」が「星」属性で、フィールドが「昼」のときも上に同じ。

バトル方法早見表

(「攻」→「守」)

「炎」→「炎」①	「炎」→「風」②	「炎」→「水」①	「炎」→「光」「星」①
「風」→「風」①	「風」→「水」②	「風」→「炎」①	「風」→「光」「星」①
「水」→「水」①	「水」→「炎」②	「水」→「風」①	「水」→「光」「星」①
「光」→「光」①	(昼)「光」→「三属」②	(夜)「光」→「三属」①	
	(昼)「光」→「星」②	(夜)「光」→「星」③	
「星」→「星」①	(夜)「星」→「三属」②	(昼)「星」→「三属」①	
	(夜)「星」→「光」②	(昼)「星」→「光」③	