

# Aえ! CARD GAME 説明書

**掟1** このカードゲームをするときは、絶対にケンカにならないこと。

**掟2** どんなカードを出す場合でも、本気でやりきること。

**掟3** Aえ! groupの一員になったつもりで、楽しむこと。

## 勝利条件

○ライフが0になった相手にダメージを与える。

○相手のデッキからカードをなくす。

## 基本ルール

○マイデッキは30~40枚のカードで構成され、同じカードは3枚まで入れることができる。

○ライフカードは1枚につき1000のライフがあり、1000以上のダメージで、左端のライフカードから順番にプレイヤーの手札に加わる。

○キャラクターカードは、ステージ上に最大3枚まで出すことができる。

○通常、キャラクターカードは、効果使用時以外、自分のターンに1枚しか出せない。

○通常、1キャラクターにつき、自分のターンに一度しかアタックできない。

○Lv.4以上のキャラクターカードは、ステージに出たターンはアタックすることができない。

○ステージに出るキャラクターは、アタックモード(縦位置)とディフェンスモード(横位置)に分かれる。

○アタックモードとディフェンスモードの変更は、キャラクターごとに1ターン1回まで可能。

○カードの効果を使うときは、大きな声で「はい!」と言ってから使う。

○相手に倒されたキャラクターカードや使用したエフェクトカードはハケ場に置く。

○通常、ハケ場のカードは効果以外では使うことができない。

○通常、エフェクトカードは、自分のターンにしか出せないが、カードの効果によっては相手のターンでも発動できる。

○アタックモードで、相手のアタックモードのキャラクターを攻撃して倒した場合、キャラクターパワーの差のダメージを、相手のライフカードに与えることができる。

○アタックモードで、相手のディフェンスモードのキャラクターを攻撃して倒せても、相手のライフカードにダメージを与えることはできない。

○自分のアタックモードのキャラクターより、相手のディフェンスモードのキャラクターのパワーが上回っているカードに攻撃した場合、パワーの差が自分のダメージになるが、キャラクターはハケなくてよい。

○自分のキャラクターのパワーと同じパワーを持つ相手のキャラクターに攻撃した場合、相殺となり、どちらのカードもハケ場に置く。

○一度に1000を超えるダメージを受けた場合、残ったダメージは蓄積されずにリセットされる。

(例: 1200のダメージを受けた場合、ライフカード1枚は手札になるが、差分の200は、次のライフカードのダメージにはならない)

## ゲーム手順

- ① デッキをシャッフルします。
- ② シャッフルしたデッキを所定の場所に置き、デッキ横に伏せた状態で、ライフカードを3枚置く。  
※このとき、ライフカードをめくって見ることはNG。
- ③ デッキから手札を5枚取る。  
※このときに一度だけ、引いた手札をすべてデッキに戻し、再度シャッフルして5枚引き直すことができる。
- ④ 先攻後攻を決めるジャンケンをする。
- ⑤ 大きい声で「Aえ!バトル!」とお互い言い合い、ゲームスタート!
- ⑥ 自分のターンの最初にデッキから1枚カードを引く。※先攻は、1ターン目に相手にアタックすることはできない。
- ⑦ 手札からカードを使用し、アタックやディフェンスを繰り返す。
- ⑧ 先にライフカードがない状態の相手にダメージを与える、または、相手のデッキに引けるカードがなくなると勝利となる。

## カードの種類

### キャラクターカード

### エフェクトカード

カードのレベル

カードの持つパワー

属性

名称

攻・守・特の  
効果の種類

属性

名称

## カードの配置



### ①ステージ

カードでバトルする場所

### ②ライフカード

プレイヤーの持ち点。1枚につき1000ライフ

### ③ハケ場

用済みのカード置き場

### ④デッキ

カードの山札