

SANOヒーローズトレカ公式Q&A

令和8年8月24日時点

＜ルールについての質問＞		
	Q	ゲームの始め方は？
	A	①使用するプロジェクトカードを1枚選ぶ。 ②ヒーロー・アイテムカードの20枚でデッキを作る。 ③デッキをシャッフルし、デッキエリアに置く。 ④プロジェクトカードの左上の数値分、デッキの上からライフエリアに奥。 ⑤デッキの上から手札として4枚を引く。 ⑥じゃんけんで先攻後攻を決め、先攻からターンを進めていく。
	Q	勝負の決し方がわからない。
	A	勝利条件は以下の3パターンとなります。 ①相手のライフが0の状態、プロジェクトのH以上の攻撃を直接与えたとき ②どちらかのデッキが0になった場合、そのターンのエンドフェイズ終了時、残っているライフの枚数が多いとき ③相手が降参したとき
	Q	ライフを失う時の条件は？
	A	ライフを失う条件は3パターンあります。 ①前衛ヒーローが退場したとき。 ②プロジェクトへ直接攻撃され、HP以上の攻撃を受けたとき。 ③ヒーロー・アイテムによる効果 なお、ライフが0の状態の前衛ヒーローが退場した場合、失うライフがないため、ライフを失いません。
	Q	ライフ0の状態の前衛が退場させられた場合はどうなるのか？
	A	失うライフがないため、ライフを失いません。 ただし、ライフ0の状態プロジェクトカードのHP以上の攻撃を直接受けた場合、敗北します。
	Q	アイテムカードもパワーに貯められるのか？
	A	アイテムカードもヒーローカード同様にパワーエリアに貯めることができます。
	Q	すべてのヒーローエリアにヒーローがいる状態で、新たにヒーローを登場させることはできますか？
	A	エリア全てにヒーローがいる場合、新たにヒーローを登場させることができません。
	Q	同一ターン内に複数体のヒーローを登場させることができるのか？
	A	自分の溜めたパワーの数以内コストであれば、同一ターン内に複数のヒーローの登場・アイテムカードの使用が可能です。

	Q	後衛でのみ特性効果を発揮するカードは、後衛にしか置けない？
	A	原則、特性によらず自由にヒーローを配置することができます。 配置による効果は配置の条件を満たさない限り発動することができません。（後衛効果の場合、前衛に配置すると効果を発動することができません。） ただし、「前衛または後衛にのみ置くことができる」というテキストがある場合は、指定の配置にしか置くことができません。配置を動かすこともできません。
	Q	自分のヒーローを退場させたい場合、退場させることはできますか？
	A	原則、相手ヒーローの攻撃・効果ダメージでしか、自分のヒーローを退場させることはできません。 ただし、特定のヒーロー（道路守護神ヒロ、等）やアイテム（ゆるナキン人形等）の効果を使えば、捨てることができます。
	Q	スイッチ（前衛⇄後衛間の配置移動）は、前衛、後衛両方にヒーローが出ているときのみ可能か？
	A	スイッチは前衛、後衛両方にヒーローがいなくても移動できます。 前衛、後衛両方にヒーローがいる場合、配置を入れ替えることもできます。
	Q	2枚以上のカードで合算攻撃できるの？
	A	複数のヒーローで相手ヒーロー1体を攻撃することができます。 そのとき、合計の攻撃力が相手ヒーローのHP以上であれば退場させることができます。 ただし、攻撃は「同時」ではなく、「連続」した攻撃となります。
	Q	攻撃側のヒーローは戦闘によるダメージを受けませんか？
	A	攻撃側のヒーローは攻撃によりダメージを受けることはありません。
	Q	後衛ヒーローは後衛ヒーローにしか攻撃できない？
	A	攻撃対象は自由に選択することができます。全てのヒーローが相手の前衛ヒーロー、後衛ヒーロー、プロジェクトカードに攻撃することができます。 ただし、相手の前衛ヒーローがいる場合、プロジェクトへ直接攻撃することはできません。
	Q	ゲームの制限時間はありますか？
	A	通常の対戦では特に制限時間を設けてはいません。 大会は進行の都合上、20分で設定しています。制限時間の終了時点でライフが多い方が勝利となります。 大会については「大会基本規定」をご確認ください。（随時アップロード予定）

	Q	相手のデッキからカードを奪う。又は自分のデッキからカードを奪われるケースはありますか？
	A	現在、このゲームは相手の保有カードを奪う、又は自分のカードを相手に奪われる場面はありません。
＜カードについての質問＞		
	「ギカーン」(2弾、属性、コスト2)	
	特性	【前衛】登場したとき、自分のライフが相手より少ない場合、相手はライフを1枚失う。
	Q	「ライフを1枚失う」は捨て札エリアにライフ1枚を移動させることか？
	「ピンチヒッター」(2弾、属性、コスト3)	
	特性	登場したとき、自分の場の属性性のヒーローを1枚捨てれば発動できる。捨てたヒーローの元々の攻撃力分、このヒーローの攻撃力を上げる。
	Q	自身の効果で上がった攻撃力はいつまで続きますか？
	「ふるさと納税キング」(1弾、属性、コスト4)	
	特性	【前衛】このヒーローを対象にした攻撃を後衛のヒーローに変更することができる。
	Q	自身が相手のヒーロー2体から攻撃を受けた時、1体の攻撃を自身に、1体の攻撃を後衛ヒーローに分けて受けることはできるのか？
	「ギャセイマン」(2弾、属性、コスト2)	
	特性	このヒーローがいるかぎり、相手のすべてのカードのHPを増加させる効果を無効にする。
	Q	相手の場に「ギャセイマン」がいる場合、HPを増減させる効果を発動することはできますか？
	「共生の守護神ヤマティ」(2弾、属性、コスト2)	
	特性	登場したとき、属性性が絆属性のコスト2以下のヒーローを1体、コストなしで登場させることができる。
	Q	登場させるヒーローは自分の手札からですか？ また、効果で登場させたヒーローの「登場したとき」の効果は発動できますか？
	「ぐらし見守りの灯」(2弾、属性、コスト3)	
	特性	このヒーローがいる限り相手の後衛ヒーローの効果を無効にする。
	Q	効果が適用されている状態で登場時の効果を持つヒーローを後衛に登場した場合、登場時の効果は発動できるのか？
	「ギャセイマン」(2弾、属性、コスト2)	
	特性	このヒーローがいるかぎり、相手のすべてのカードのHPを増加させる効果を無効にする。
	Q	自身が相手のヒーロー2体から攻撃を受けた時、1体の攻撃を自身に、1体の攻撃を後衛ヒーローに分けて受けることはできるのか？
	「ギャセイマン」(2弾、属性、コスト2)	
	特性	このヒーローがいるかぎり、相手のすべてのカードのHPを増加させる効果を無効にする。
	Q	自身が相手のヒーロー2体から攻撃を受けた時、1体の攻撃を自身に、1体の攻撃を後衛ヒーローに分けて受けることはできるのか？

	「くらし見守りの灯」(2弾、光属性、コスト3) 特性 このヒーローがいる限り相手の後衛ヒーローの効果を無効にする。 Q お互いの後衛にそれぞれ「くらし見守りの灯」がある場合は、お互いの後衛ヒーローの効果はどのようなになるのか？ A お互いの後衛ヒーローの特性が使用・発動できなくなります。
	地域通貨の番人 いまに～(1弾、光属性、コスト4) 特性 前衛のヒーローが退場したとき、コストなしで手札のこのヒーローをすぐに登場させることができる。 Q 前衛ヒーローの退場によりプレイヤーがライフを失い、手札に入ったライフが「地域通貨の番人 いまに～」であった場合、すぐに場に出すことができますか？ A このカードの効果は、ライフを失う前に発動するため、ライフから手札に加わった直後のこのカードの効果が発動することはできません。 ※退場時の効果は、ライフを失う前に発動します。
	地域通貨の番人 いまに～(1弾、光属性、コスト4) 特性 前衛のヒーローが退場したとき、コストなしで手札のこのヒーローをすぐに登場させることができる。
	「正義の味方山チャン」(2弾、絆属性、コスト5) 特性 【前衛】退場したとき、自分の捨て札にあるこのヒーローと同名以外の絆属性のヒーロー1体を選び、すぐに前衛に登場させることができる。 Q 前衛の「正義の味方山チャン」が退場し、手札に「地域通貨の番人 いまに～」がある場合、両方の効果が発動しますか。両方発動する場合、どちらの効果を先に発動するか選べますか。 A 両方の効果が発動でき、どちらの効果から適用するか選択することができます。 ※同じタイミングで発動する効果は、効果を発動するプレイヤーが順番を選択することができます。
	ロジスティカル ジュンジ(2弾、光属性、コスト4) 特性 【後衛】このヒーローは同じ属性のヒーローの攻撃によるダメージを受けない。 Q 自身の属性が変更になった場合、変更後の属性からダメージを受けないのか？ A 属性が変更になっている場合は、変更後の属性から攻撃によるダメージを受けません。(効果ダメージ(TAXふーしゅん等)は受けます。)ただし、全属性からの攻撃によるダメージは受けます。
	「政策マスターよーいち」(2弾、光属性、コスト5) 特性 【前衛】自分のターンに一度、ライフを1枚捨てること。このヒーローの攻撃力を+80する。 Q 「ライフを1枚捨てる」は捨て札エリアにライフ1枚を移動させることか？ A 「捨てる」というテキストは、捨て札エリアへ移動させる効果となります。 ※自分の場のヒーローを捨てる効果の場合、退場扱いではないため、退場時の効果は発動しません。
	「オペレーションR」(2弾、緑属性、コスト2) 特性 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローの元々のHPを60にする。 Q 対象のHPが60より低い場合でも効果が発動するのか？ A HPが60より低いヒーローの場合でも元々のHPが60となります。

	「シングルプレイヤーマセッチ」(1弾、緑属性、コスト5)	
	特性	自分のライフが相手より少ないとき、このヒーローをコスト3で登場させることができる。
	「ささゆりとイチョウ」(2弾、緑属性・守属性、ライフ4)	
	効果	絆属性と守り属性のコスト3以上のヒーローを登場させるとき、コストを－1する。
	Q	「ささゆりとイチョウ」を使用している場合、自分のライフが相手より少ない場合、「シングルプレイヤーマセッチ」の効果と合わせてコスト2で登場させることができるのか？
	A	重複可能な効果のため、条件が揃っている場合、コスト2で登場させることができます。
ショウジDX (2弾、守属性、コスト1)		
	特性 登場したとき、このヒーローを好きな属性に変更できる。	
	Q	指定する属性は、全属性に含まれるのか？
	A	全属性は独立した属性ではないため選択できません。 基本の5属性（活・光・緑・守・絆）から選択してください。 ※泉州タオル（アイテムカード）の効果も、同様。
クライシスマネジャー (2弾、守属性、コスト2)		
	特性 【前衛】 相手が自分のヒーローに攻撃したとき、攻撃の対象をこのヒーローに変更できる。その際、退場してもライフは失わない。	
	Q	自身が攻撃された場合、攻撃対象を変更していないので、ライフを失うのか？
	A	攻撃対象の変更の有無に関わらず、このカードが攻撃によって退場した場合、ライフを失いません。
「財務管理監トシちゃん」(2弾、守属性、コスト3)		
	特性 登場したターンのみ、自分のヒーロー全員の元々の攻撃力をこのヒーローと同じにする。	
	Q	自身の攻撃力が変化した場合、場にいるほかのヒーローの攻撃力も変化しますか？
	A	登場したときに自分の場にいるヒーローの元々攻撃力を自身の「元々の攻撃力の数値（80）」と同じ数値となります。 そのため、自身の攻撃力が変化してもほかのヒーローの攻撃力は80になります。
「ソムレンジャー たかびー」(2弾、守属性、コスト5)		
	効果 【前衛】 このヒーローの攻撃で相手の後衛のヒーローを退場させたとき、相手はライフを1枚失う。	
	Q	後衛の退場させる特性を持つヒーロー（関八州☆リカ、りんくう脈わいの使者等）を退場させた場合、このカードの効果と相手のヒーローの効果どちらから発動するのか？
	A	自身の効果から適用され、その後に相手のヒーローの効果が発動されます。 ※自分と相手が同じタイミングで効果が発動する場合、ターンをプレイしているプレイヤーから効果が適用されます。
「Mr.シビルタイガー」(2弾、絆属性、コスト2)		
	特性 このヒーローが相手のヒーローからの攻撃を受けるとき、このヒーローのHPに自身の元々の攻撃力の数値を加算する。	
	Q	元々の攻撃力分（＋70）は、いつ効果が発動されるのか？ また、カード効果によりHPが変動していた場合の処理はどのようなのか？
	A	1ターンに1度のみ、攻撃を受けたとき、元々の攻撃力分（＋70）をそのターン中HPに加算します。 カード効果によるHPの変動（にゅーさつ執行人や健推サポーター等）があった場合、変化したHPに加算されます。 カード効果によるダメージ（にゅーさつ執行人等）には発動しません。

 Mr. シビルタイガー HP 30 PPP パワー 70 研究シールド このヒーローが相手のヒーローからの攻撃を受けるとき、このヒーローのHPに自身の元々の攻撃力の数値を加算する。	「Mr.シビルタイガー」(2弾、絆属性、コスト2) 特性 このヒーローが相手のヒーローからの攻撃を受けるとき、このヒーローのHPに自身の元々の攻撃力の数値を加算する。 Q 複数体で攻撃された場合、効果は2倍になるのか？ A 1ターンに1度だけの効果となるため、70(元々の攻撃力)しか上がりません。
 まちゴン HP 60 爆発ホットフラッシュ 30 阿修羅アタック 【前衛】このヒーローは、相手の場のヒーロー全員に一回ずつ攻撃できる。この攻撃は対象を変更することができない。	「まちゴン」(2弾、絆属性、コスト3) 特性 【前衛】このヒーローは、相手の場のヒーロー全員に一回ずつ攻撃できる。この攻撃は対象を変更することができない。 Q 攻撃対象が変更できないとはどのような意味か？ A 自身が攻撃するとき、攻撃対象を変更するヒーロー(のりざエモン、ふるさと納税キング等)の効果が無効になる。
 健推サポーター HP 70 インジェクト・ブースト 80 ウェルネスリダー 登場したとき、相手のヒーローを1体指定する。このターン、そのヒーローのHPは10になる。	「健推サポーター」(2弾、絆属性、コスト3) 特性 登場したとき、相手のヒーローを1体指定する。このターン、そのヒーローのHPは10になる。 Q プロジェクト効果やヒーロー特性のHP上昇効果は別途加算か？ A プロジェクト効果やヒーロー特性によるHPの変動は、HP10になった後に計算します。
 コンブラ戦隊旋の番人 HP 150 コンブラパンチ 90 ダブルチェックアタック 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。	「コンブラ戦隊旋の番人」(2弾、絆属性、コスト5) 特性 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。 Q 前衛がいなときは、プロジェクトに2回攻撃できるのか？ A プロジェクト・後衛への攻撃は1回のみとなります。
 コンブラ戦隊旋の番人 HP 150 コンブラパンチ 90 ダブルチェックアタック 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。	「コンブラ戦隊旋の番人」(2弾、絆属性、コスト5) 特性 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。 Q 1回目の攻撃で前衛を倒したとき、プロジェクトに2回目の攻撃をすることができますか？ A 前衛ヒーローに攻撃した場合、追加でプロジェクト・後衛に攻撃することはできません。
 コンブラ戦隊旋の番人 HP 150 コンブラパンチ 90 ダブルチェックアタック 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。	「コンブラ戦隊旋の番人」(2弾、絆属性、コスト5) 特性 登場したターンのみ、相手の前衛のヒーローに2回まで攻撃することができる。 Q 相手の前衛を対象とした1回目の攻撃を変更された場合、2回目の攻撃はできますか？ A 1回目の攻撃対象が相手の前衛であれば、攻撃対象を変更された場合でも、2回目の攻撃をすることができます。一方、1回目の攻撃対象が相手の後衛であった場合は、2回目の攻撃をすることはできません。
 正義の味方 山チャン HP 100 ヘルプフラッシュ 150 ネバーギブアップ 【前衛】登場したとき、自分の捨て札にあるこのヒーローと同名以外の絆属性のヒーロー1体を選び、すぐに前衛に登場させることができる。	「正義の味方山チャン」(2弾、絆属性、コスト5) 特性 【前衛】登場したとき、自分の捨て札にあるこのヒーローと同名以外の絆属性のヒーロー1体を選び、すぐに前衛に登場させることができる。 Q 効果で登場させたヒーローの「登場したとき」の効果は発動できますか？ A 登場させる効果となりますので、「登場したとき」の効果がある場合、発動条件を満たす特性は発動することができます。

1  泉州海鮮セット このターン、指定した属性のヒーロー全員の攻撃力を+30する。	アイテムカード	
	効果	このターン、●●の攻撃力を+〇〇する。
	Q	攻撃力UP系アイテムカード全般「このターン」とあるが、アイテム使用後に、同じターンに登場したヒーローにも適用されるか？ 対象：泉州野菜セット、ガッチョのから揚げ、泉州海鮮セット、さのぼカード等
	A	- 条件による効果（泉州野菜セット、ガッチョのから揚げ、泉州海鮮セット）の場合 ⇒条件を満たせば、使用後に登場したヒーローにも適用されます。 - ヒーローを指定する効果（さのぼカード）の場合 ⇒使用後に登場したヒーローに適用されません。
2  ゆるナキン人形 自分の場のヒーロー1体を捨てることで、コスト4または5のヒーローをコストなしで登場させる。	ゆるナキン人形（2弾、アイテム、コスト2）	
	特性	自分の場のヒーロー1体を捨てることで、コスト4または5のヒーローをコストなしで登場させる。
	Q	攻撃したヒーローを捨て新たなヒーローを登場させた場合、このヒーローは攻撃もできるのか？
	A	ゆるナキン人形で登場させたヒーローも攻撃することができます。
? 	市長カード（全属性、コスト6）	
	特性	このヒーローは全ての属性として扱う。（以降の効果は省略）
	Q	属性の種類数によって攻撃力等を増減させるカード効果は、全属性を5属性として計算してよいのか？
	A	「全属性」は、それぞれのカード効果に合わせて好きな属性に変化させることができます。 （属性の種類数に関するカード：学ぶんちゃん、ヒューマンライツガーディアン、ルリビタキの保護等）