

泉佐野市。

この街には市の未来を守るために日々戦うヒーローがいる。

その正体は市役所で働く職員たちだ。

まちを動かし、未来をつくるのは、机の上の仕事だけではない。

彼らはそれぞれの力を解き放ち、技を磨き、  
街を支えるプロジェクトを守るため、訓練に励んでいる。

戦いの舞台は、ヒーローたちの訓練場。

彼らはチームとなって立ち上がり、  
ライバルチームと力をぶつけ合いながら、成長しているのだ。

勝利の条件は、自分たちのプロジェクトを守り抜き、  
相手のプロジェクトを打ち破ること。

これは、街の未来を守る力を示す  
「まちづくりバトル」である。

# SANO

## ヒーローズトレカ

～まちのヒーロー達との出会い～

公式ルールブック



## 目次

- **どんなゲーム?** ..... 01
- **カードの種類**..... 02~04
- **プレイエリア** ..... 05
- **ゲームの準備**..... 06
- **ゲームの流れ**..... 07~10
- **前衛と後衛**..... 10~11

## どんなゲーム?

SANO ヒーローズトレカは、対戦型のトレーディングカードゲームです。各プレイヤーはゲームを始める前に、ヒーローカードを中心とした自分だけのデッキを作り、相手と戦います。様々なワザを使って、相手のプロジェクトを打ち破りましょう。相手のライフを0枚にし、最後の一撃を与えることができればあなたの勝利です。

### デッキについて

ゲーム遊ぶには、以下のカードが必要です。

- **プロジェクトカード：1枚**
- **デッキ：ヒーローカードとアイテムカードを合計 20 枚で構築したもの**

### デッキの構築ルール

- **デッキは必ず 20 枚ちょうどで作ります。**
- **同じ名前のカードは 2 枚まで入れることができます。**
- **ヒーローカードは、プロジェクトカードで指定された属性のもののみ入れることができます。**
- **アイテムカードはどのデッキにも入れることができます。**

※プレイシート（公式HPからダウンロードできます）が人数分あると、より遊びやすくなります。



# カードの種類

SANOヒーローストレカには、ヒーローカード、プロジェクトカード、アイテムカードの3種類があります。

## ヒーローカード

相手のヒーローやプロジェクトに攻撃することができるカードです。すべてのヒーローは**ワザ**と**特性**を持っています。ワザに記載された数値が、そのヒーローの攻撃力です。また、特性を使用することで、戦いを有利に進めることができます。

1 HP 90

2 コスト 4

3 属性 光

4 カード名 地域通貨の番人 いまいに～  
ちいきつつかのぼんにんいまいに～

5 ワザ さのぼアタック 80

6 特性 イヌナキン分身  
いぬなきんぶんしん  
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。

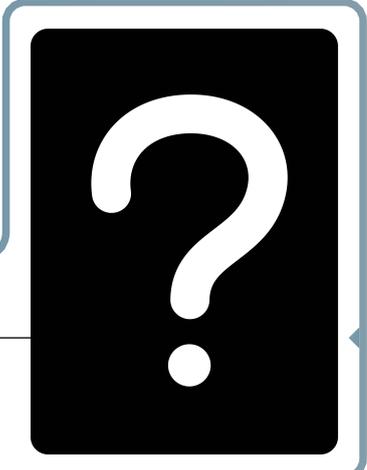
HERO

まちの活性化担当理事

©2025 Smart Ape / musica lab

商工業及び観光振興全般を担う。溢れる熱意と圧倒的な行動力で地域の磨き上げに尽力。

- 1 HP …… カードの体力
- 2 コスト …… 登場させるために必要なパワーの枚数
- 3 属性
- 4 カード名
- 5 ワザ …… カードの攻撃力。相手に与えるダメージ
- 6 特性 …… ゲーム中に使用できる効果



### ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ (市長)

このカードは、すべての属性を持つヒーローカードとして扱います。デッキには1枚しか入れることができません。



## プロジェクトカード

ヒーローたちによって守られる、チームの要となるカードです。ゲーム中、常に発動する効果を持ち、ヒーローをサポートします。



- 1 HP …… カードの体力
- 2 ライフ … ゲーム開始時に配置するライフの枚数
- 3 属性 … デッキに入れることができるヒーローカードの属性
- 4 カード名
- 5 効果…… ゲーム中ヒーローカードに影響を与える特殊な効果

## アイテムカード

使い切りの効果を持つカードです。コストに記載されたパワーを支払うことで効果を発動します。効果はそのターンのみ有効で、使用後は捨て札に置きます。



- 1 コスト … 使用するために必要なパワーの枚数
- 2 カード名
- 3 効果…… カードが持つ特殊な効果

泉佐野名物、泉州たまねぎ・泉州水ナス・松浪キャベツが詰まった野菜セット。



# 属性

ヒーローカードには属性があり、以下の5つのいずれかに属します。

- **活(ちから)**…… 街を強く大きく、そして賑わいを創る属性
- **光(ひかり)**…… 人を育み、かつ人が輝ける街を創る属性
- **絆(きずな)**…… 人を助け、街を支える属性
- **緑(みどり)**…… 災害に強い安全な街にする属性
- **守(まもり)**…… 生活しやすい街の基盤を創る属性

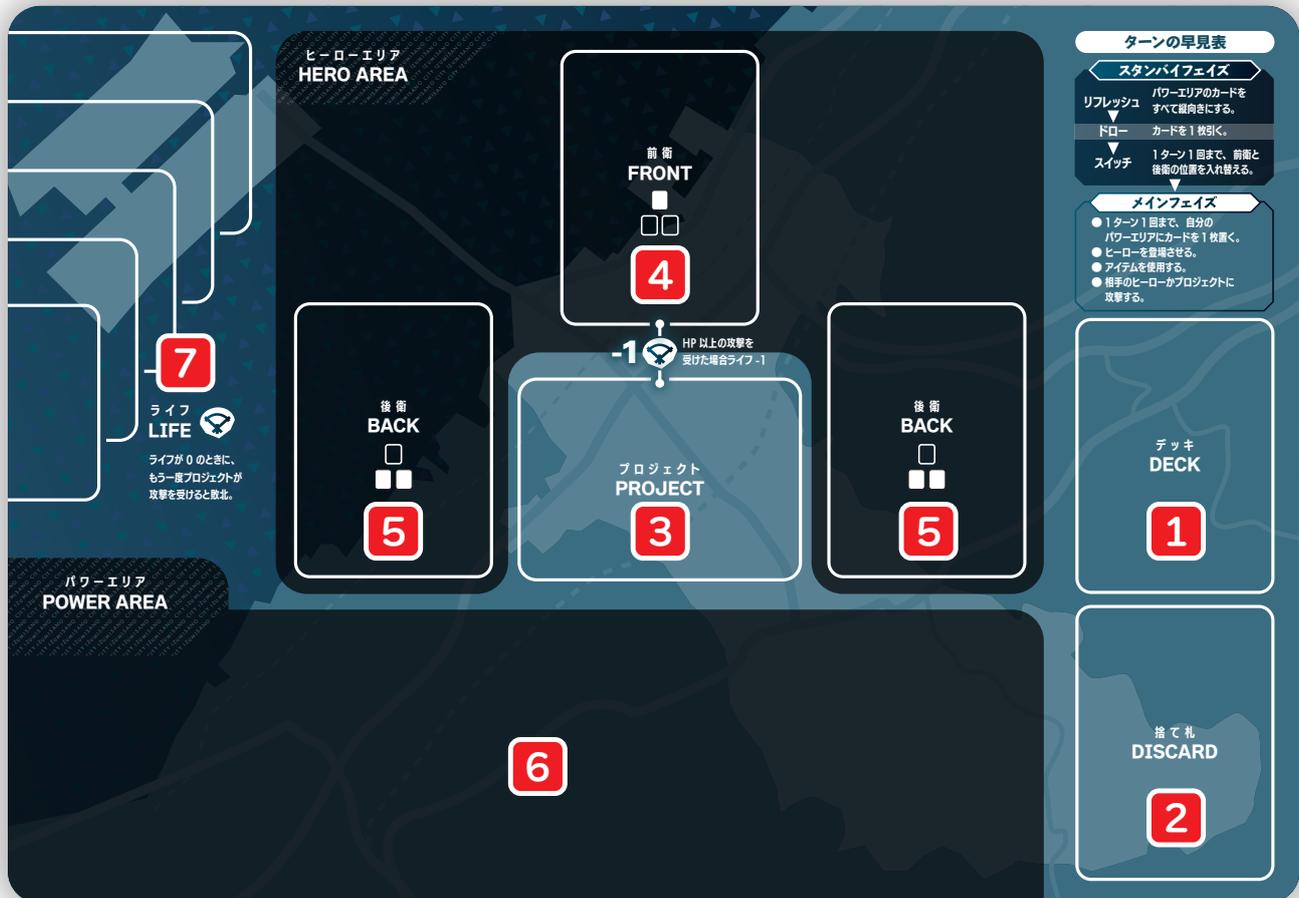
デッキで使用できるヒーローは、プロジェクトカードの右上に示された属性アイコンによって、その属性が決まります。また、一部のヒーローの特性やプロジェクトの効果で属性が関係してくる場合があります。同じ属性のカードをデッキに入れることで、カードの能力を高めることができます。

|   |  |  |  |   |
|---|--|--|--|---|
|   |  |  |  |   |
| <br>1 <span style="float: right;">HP50 活</span><br>公共管理部長 執行部<br><b>にゅーざつ執行人</b><br>にゅーざつしつごうじん<br>1 <b>くじ棒シェイク</b> 30<br>1 <b>落札決定のおたけび</b><br>自分がアイテムを使用するたびに、相手のヒーロー1体に20ダメージを与える。 | <br>1 <span style="float: right;">HP40 光</span><br>公共管理部長 執行部<br><b>Re:じんじ</b><br>りんじ<br>1 <b>ゼロハラスメント</b> 40<br>1 <b>ベルソナ</b><br>このヒーローがいるかぎり、相手のプロジェクトの効果が無効になる。 | <br>1 <span style="float: right;">HP40 絆</span><br>公共管理部長 執行部<br><b>ヒューマンスキル星人</b><br>ひューまんずきんせいじん<br>1 <b>ホスピタリティエーブ</b> 40<br>1 <b>ハウジングマネージャー</b><br>自分の攻撃時、パワーを追加で1支払うことで、そのターンの攻撃力を+30する。 | <br>1 <span style="float: right;">HP60 緑</span><br>土木管理部長 執行部<br><b>牛井つゆだくオジサン</b><br>うしういづゆだくおじさん<br>1 <b>免許自主返納タックル</b> 30<br>1 <b>GISシステム起動!</b><br>発動したとき、手札から1枚を選び縦向きでパワーにすることが出来る。 | <br>1 <span style="float: right;">HP50 守</span><br>土木管理部長 執行部<br><b>チェンリー</b><br>1 <b>マンホールキック</b> 40<br>1 <b>バイブンスペクション</b><br>【発動】このヒーローがいるかぎり、敵側のヒーローの攻撃力を+20する。 |



# プレイヤーア

ゲーム中、カードは以下の図のように配置します。



- 1 デッキ**: デッキを置く場所です。
- 2 捨て札**: 退場したヒーローカードや使用したアイテムカードを置く場所です。
- 3 プロジェクト**: プロジェクトカードを置く場所です。
- 4 ヒーローエリア〈前衛〉**: 前衛のヒーローカードを置く場所です。前衛の特性を持つヒーローがいる場合、その効果を発動します。
- 5 ヒーローエリア〈後衛〉**: 後衛のヒーローカードを置く場所です。後衛の特性を持つヒーローがいる場合、その効果を発動します。
- 6 パワーエリア**: パワーを置く場所です。
- 7 ライフ**: プロジェクトカードに記載されたライフの数だけカードを裏向きで置く場所です。

※プレイシートは公式 HP からダウンロードできます。



## ゲームの準備

ゲームの準備は、以下の順番で行います。

- 1 プロジェクトカードを表向きで置きます。
- 2 デッキを裏向きでよく混ぜ、所定の場所に置きます。
- 3 自分のプロジェクトカードに記載されたライフの数だけデッキからカードを引き、裏向きのまま少しずらしてライフに置きます。
- 4 デッキからカードを4枚引き、手札とします。
- 5 じゃんけんをして先攻と後攻を決めます。  
じゃんけんが勝ったプレイヤーが先攻か後攻を選び、先攻のプレイヤーからゲームを開始します。

## 勝利条件

ゲーム中、以下のいずれかを満たしたとき、あなたの勝利となります。

- **相手のライフが0枚の状態、相手のプロジェクトにもう一度HP以上の攻撃を与える。**
- **どちらかのデッキが0枚になったとき、そのターンのエンドフェイズ終了時に、残っているライフの枚数が相手より多い。**  
※残りのライフが同数の場合は、デッキから最後のカードを引いたプレイヤーが敗北。
- **相手が降参する。**

## ライフについて

ライフは、プレイヤーの耐久力を表し、以下の場合に1枚減ります。

- **プロジェクトがHP以上の攻撃を受けたとき**
- **前衛のヒーローが退場したとき**

ライフを失ったプレイヤーは、ライフ（7 ）に置かれているカードから裏向きのまま1枚を選び、手札に加えます。



## ゲームの進め方

1 ターンはスタンバイフェイズとメインフェイズに分かれており、以下の手順を順番に行います。各プレイヤーは自分のターンをすべて行ったあと、次のプレイヤーにターンを渡します。

### スタンバイフェイズ

- 1 リフレッシュ** ……パワーエリアにある自分の横向きのカードを、すべて縦向きにします。
- 2 ドロー** ……デッキからカードを1枚引き、手札に加えます。
- 3 スイッチ** ……1 ターンに1回まで、前衛と後衛のヒーローカードの位置を入れ替えることができます。

### メインフェイズ

1 ターンに1回まで、好きなタイミングで手札からカード1枚を裏にして、パワーエリアに縦向きで置くことでパワーを追加できます。

また、以下のアクションを好きな順番で何回でも行うことができます。

- ヒーローの登場**…手札からヒーローカードを場に出します。
- 攻撃** ……ヒーローのワザを使い、相手のヒーローやプロジェクトを攻撃します。
- アイテムの使用** …手札からアイテムカードを出し、効果を発動します。

### パワー

パワーは、**ヒーローの登場**や**アイテムの使用**に必要なコストとして使用します。パワーエリアに置かれたカードは、1枚1パワーとして扱い、縦向きのカードは未使用、横向きのカードは使用済みであることを示します。また、そのカードはゲームが終了するまでパワーエリアに置かれたままになります。

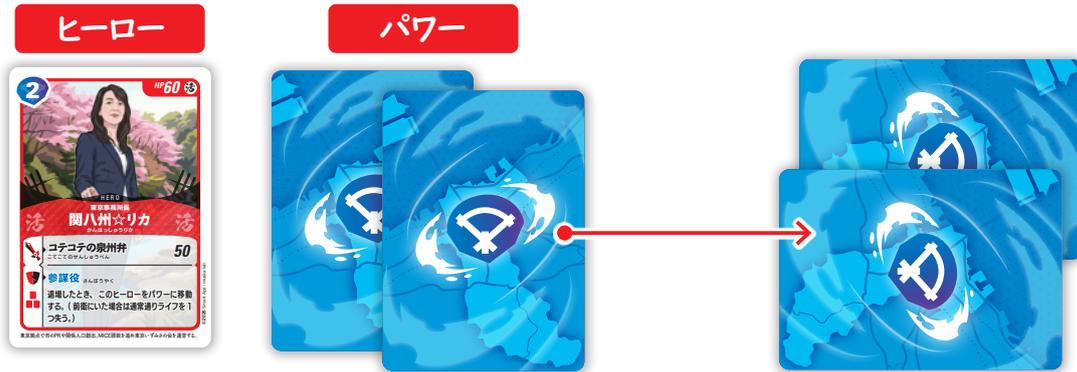


## ヒーローの登場

手札からヒーローカードを場に縦向きで置きます。ヒーローを登場させるには、そのカードのコストの数だけパワーを使用する必要があります。

ヒーローはコストを支払える限り、何枚でも登場させることができ、登場したターンから攻撃が可能です。

※特性に**登場したとき**と記載がある場合は、その効果をすぐに発動します。



## 攻撃

自分のヒーローのワザを使い、相手のヒーローまたはプロジェクトを攻撃します。ワザの攻撃力が相手のカードのHP以上であれば、ヒーローを退場（捨て札に移動させる）もしくはプロジェクトを攻撃することができます。このとき、**前衛のヒーローを退場させる**と相手のライフを1枚減らすことができます。また、前衛のヒーローがいない場合はプロジェクトを直接攻撃することができ、そのカードのHP以上のダメージを与えることでライフを1枚減らすことができます。ライフが減っても、プロジェクトは退場せず、場に残り続けます。

各ヒーローは、1ターンに1回ずつ攻撃が可能です。同じターン内であれば、複数のヒーローで相手のヒーロー1体を連続して攻撃することもできます。このとき、攻撃力の合計が相手のカードのHP以上であれば、ヒーローを退場もしくはプロジェクトに攻撃し、ライフを減らすことができます。

**与えたダメージはターンをまたいで蓄積することはありません。**



### 例：複数のヒーローで相手のヒーローを攻撃した場合

相手のヒーロー：HP150

ヒーロー 1：攻撃力 40、ヒーロー 2：攻撃力 50、ヒーロー 3：攻撃力 70

このターンに与えたダメージは 160 (40+50+70) で、相手のヒーロー HP150 を上回っているため、退場させることができます。

ヒーロー-1: 攻撃力 40  
 ヒーロー-2: 攻撃力 50  
 ヒーロー-3: 攻撃力 70  
 攻撃力 160  
 相手のヒーロー: HP150

また、複数のヒーローで同じターン内に相手のプロジェクトを攻撃した場合、下記の例のように、1 ターンで複数のライフを減らすことができます。ただし、プロジェクトはライフが 1 枚減った時点でダメージがリセットされます。そのため、さらにライフを減らすには、再びプロジェクトの HP 以上のダメージを与える必要があります。

なお、**1 回の攻撃で HP を大きく上回るダメージを与えても、減るライフは 1 枚だけ**です。例えば、攻撃力 200 のヒーローが HP100 のプロジェクトに攻撃した場合でも、減るライフは 1 枚です。

### 例：複数のヒーローで相手のプロジェクトを攻撃した場合

相手のプロジェクト：HP100

ヒーロー 1：攻撃力 50、ヒーロー 2：攻撃力 60、ヒーロー 3：攻撃力 100

このターンに与えたダメージは 110 (50+60) と 100 で、相手のプロジェクトの HP100 を 2 回分上回っているため、ライフを 2 枚減らすことができます。

ヒーロー-1: 攻撃力 50  
 ヒーロー-2: 攻撃力 60  
 ヒーロー-3: 攻撃力 100  
 攻撃力 110 + 100  
 相手のプロジェクト: HP100

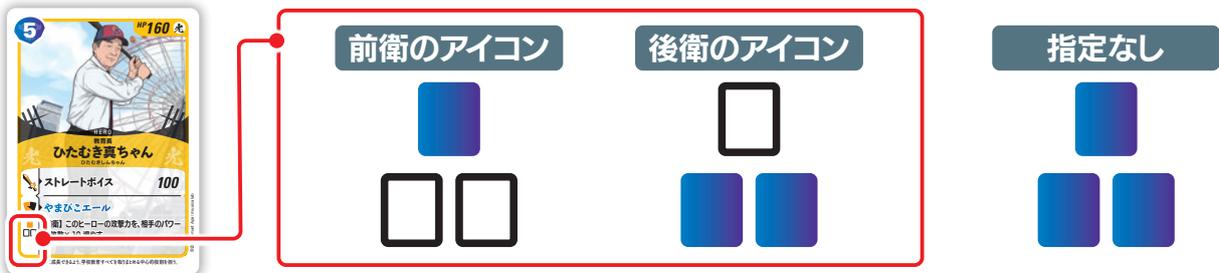


## アイテムの使用

カード左上のコストに記載された数値のパワーをコストとして支払うことで、効果を発動します。コストを支払える限り、同じターン内に複数枚使用することができますが、効果はそのターンのみ有効です。

## 前衛と後衛

ヒーローは、前衛と後衛に分かれてプロジェクトを守ります。プロジェクトの前に出す1枚のヒーローを前衛、プロジェクトの横に出す2枚のヒーローを後衛と呼びます。



これらのヒーローに基本的な違いはなく、登場させるときはどこに出しても構いませんが、以下の点に注意してください。

## ヒーローの特性

ヒーローの特性は、任意で発動できる効果を除き、カードが場に出されたタイミングでその効果を必ず発動します。ただし、発動条件を満たしていない場合は、その特性を発動させることはできません。

ヒーローの特性のなかには、指定された位置にカードを置くことで効果を発動するものがあります。特に記載がない場合、はどこに出しても効果を発動しますが、**前衛**または**後衛**の指定がある場合は、その位置にヒーローがいないと効果を発動することができません。



## 退場時のライフ

前衛のヒーローが退場した場合、ライフが1枚減ります。  
後衛のヒーローが退場した場合、ライフは減りません。

## プロジェクトへの攻撃

前衛は、プロジェクトを守る役割があります。プロジェクトへの攻撃は、前衛にヒーローがない場合にのみ行うことができ、前衛にヒーローがいる場合、そのヒーローを退場させない限り、直接プロジェクトを攻撃することはできません。

また、相手のライフが0枚の状態でも、前衛のヒーローを退場させても、すぐにゲームに勝利することはできません。前衛のヒーローを退場させたあと、プロジェクトにもう一度HP以上の攻撃をする必要があります。

一方、後衛はプロジェクトを直接守ることができず、主に前衛をサポートする役割を持ちます。ヒーローとしての基本的な使い方は前衛と変わりませんが、後衛に置くことで前衛を守ったり、サポートする特性を持つカードも多く存在します。

前衛と後衛のヒーローカードは1ターンに1回まで、スタンバイフェイズの**スイッチ**によって入れ替えることができます。



▶ SANOヒーローズトレカの最新情報はこちら  
**公式ホームページ** <https://bit.ly/4ID4RFF>

©2025 Smart Ape / musica lab