

AIR CARD BATTLE ／ GIFU AIR BASE

岐阜基地
エアバトカード
ルールブック（第１弾）

第1部　これだけ読めばプレイできる

第2部　細部ルール

PART 1

これだけ読めば
プレイできる

ゲームの概要　／　カードの種類

場の配置　／　準備　／　ターンの流れ

天気　／　攻撃　／　撃破と交代　／　勝敗



ゲームの概要

- 2人で対戦する
- **相手の航空機4機をすべて撃破**したほうが勝ち
- 航空機を1機ずつ前に出して撃ち合う
- 装備・スキル・罠で有利をつくる
- 1ゲームの目安は10〜15分



勝ち方はもう1つ　—　相手の山札がなくなっても勝ち

用意するもの

デッキ

38枚

航空機カード４枚を選び、残りの航空機カード3枚を除外した、35枚でゲームをスタートする。

サイコロ

1個

毎ターンの天気を決める。カードの効果でも使う。

プレイマット

1枚

なくても、次ページの配置で机に並べれば同じ。



カードの種類

航空機カード

攻撃力とHPを持つ、戦うカード。
属性は力・知・技の3種類。

スキルカード

使うと効果を処理し、そのまま墓地へ。
1ターンに何枚でも使える。

装備カード

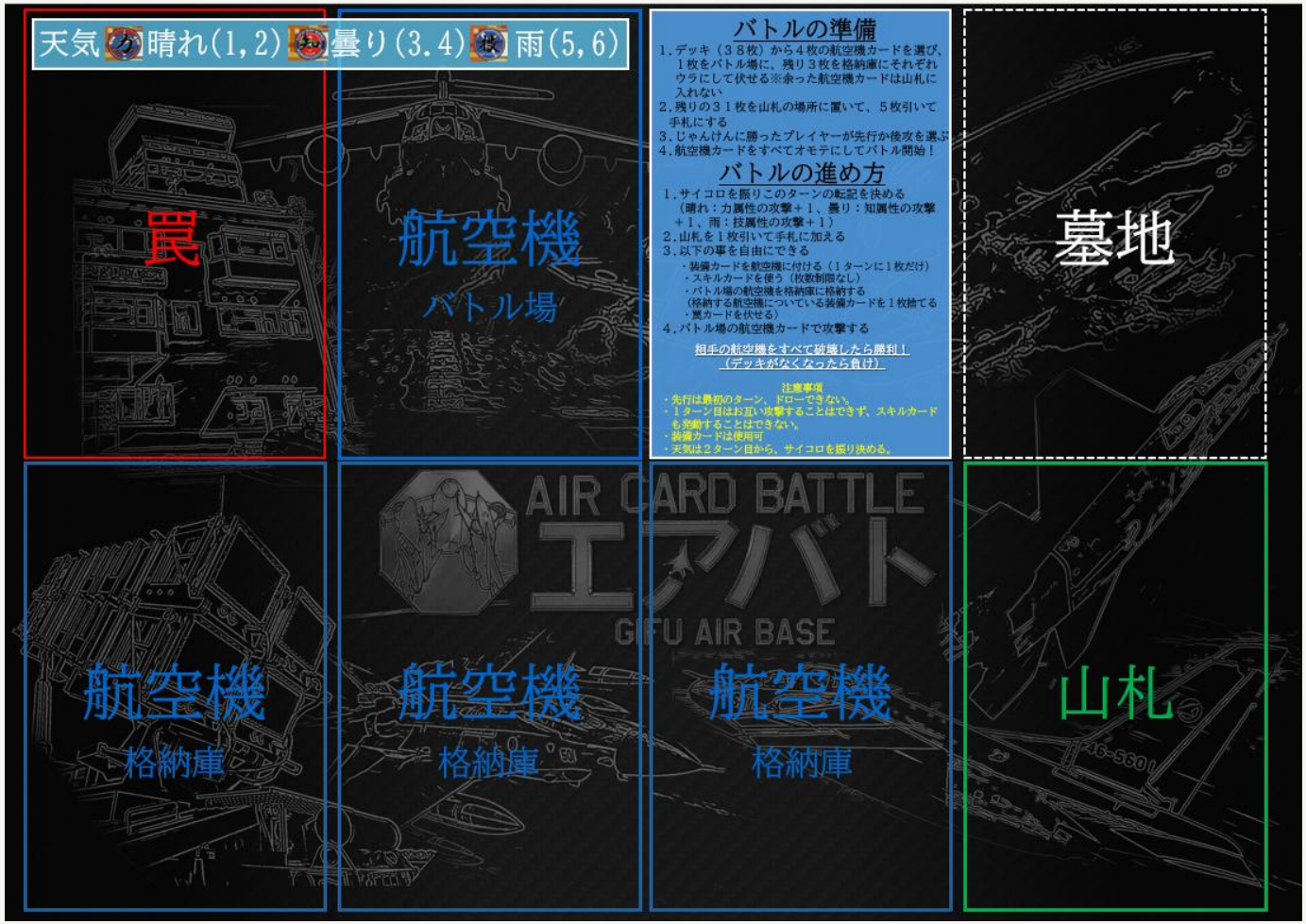
スキルカードの一種。航空機に付けた
ままにして効果を出し続ける。
1ターンに1枚まで。

罠カード

自分のターンに裏向きで伏せ、相手の
攻撃宣言時に発動する。
発動するかどうかは任意。

カードの見分け方　—　効果欄に【航空機カード】【装備カード】と書いてあります。

場の配置


天気 晴れ(1,2) 曇り(3.4) 雨(5,6)
罠
航空機
バトル場
バトルの準備
1.デッキ（３８枚）から４枚の航空機カードを選び、１枚をバトル場に、残り３枚を格納庫にそれぞれウラにして伏せる※余った航空機カードは山札に入れない
2.残りの３１枚を山札の場所に置いて、５枚引いて手札にする
3.じゃんけんに勝ったプレイヤーが先行か後攻を選ぶ
4.航空機カードをすべてオモテにしてバトル開始！
バトルの進め方
1.サイコロを振りこのターンの転記を決める（晴れ：力属性の攻撃＋１、曇り：知属性の攻撃＋１、雨：技属性の攻撃＋１）
2.山札を１枚引いて手札に加える
3.以下の事を自由にできる
・装備カードを航空機に付ける（１ターンに１枚だけ）
・スキルカードを使う（枚数制限なし）
・バトル場の航空機を格納庫に格納する（格納する航空機についている装備カードを１枚捨てる・裏カードを伏せる）
4.バトル場の航空機カードで攻撃する
相手の航空機をすべて破壊したら勝利！（デッキがなくなったら負け）
注意事項
・先行は最初のターン、ドローできない。
・１ターン目はお互い攻撃することはできず、スキルカードも発動することはできない。
・装備カードは使用可
・天気は２ターン目から、サイコロを振り決める。
墓地
AIR CARD BATTLE
エアバト
GIFU AIR BASE
航空機
格納庫
航空機
格納庫
航空機
格納庫
山札

準備

01 **じゃんけんをする**
勝ったプレイヤーが先攻か後攻かを選ぶ

02 **航空機を4機選ぶ**
1機をバトル場、3機を格納庫に裏向きで置く
選ばなかった航空機カードは山札に入れない

03 **山札から5枚引く**

04 **全部オモテにして開始**
お互いの航空機を同時に公開する



航空機は4機。1機をバトル場、
3機を格納庫へ。

属性の組み合わせは自由。4機とも同じ属性でもよい。

1ターン目だけの特別ルール（赤字）

ここが最もつまずきます。最初のターンは、お互いに次の制限がかかります。

1ターン目にできること	先攻	後攻
天気を決める	しない	しない
ドローする	できない	1枚引く
装備カードをつける	1枚まで可	1枚まで可
罠カードを伏せる	できる	できる
スキルカードを使う	できない	できない
攻撃する	できない	できない

装備と罠は両方行えます。2ターン目から通常どおりです。

ターンの流れ（2ターン目以降）

STEP 1 天気を決める
サイコロを1回振る

STEP 2 1枚ドロー
山札から手札に加える

STEP 3 装備をつける
1ターンに1枚まで

STEP 4 スキルを使う
何枚でも

STEP 5 航空機を交代する
格納する際は装備カード１枚捨てる

STEP 6 罠を伏せる
裏向きで置く

STEP 7 攻撃する
1ターンに1回

STEP 8 ターン終了
相手の番へ

赤枠のSTEP 3〜6は行わなくてもよく、順番も自由。ドローのあと・攻撃の前に行います。

天気

自分のターンのはじめにサイコロを1回振り、そのターンの天気を決めます。

出目 1・2

晴れ

「力」属性の攻撃力 ＋**1**

出目 3・4

曇り

「知」属性の攻撃力 ＋**1**

出目 5・6

雨

「技」属性の攻撃力 ＋**1**

※　天気はそのターンのみ有効です。相手のターンには相手が振り直します。

※　1ターン目は天気を決めません。

攻撃とダメージ

- 攻撃力＋装備カード及びスキルカードの数だけ相手のHPを減らす
- 攻撃できるのはバトル場の航空機だけ
- 狙えるのも相手のバトル場の航空機だけ
- 格納庫の航空機や相手プレイヤーは攻撃できない

例）攻撃力3で攻撃 → 相手のHPが5から2になる

攻撃力3で攻撃
装備カード＋1
スキルカード＋1
→ 相手のHPが5から0になる



撃破と交代

- **HPが0以下になった航空機は撃破**
- 場から取り除き、装備カードも墓地へ
- **撃破された側は格納庫から次の1機を出す**
- バトル場を空にすることはできない



撃破されたら、次の1機が出る。

どの機を出すかは持ち主が決められます。

早見表

勝利条件	相手の航空機4機を全撃破／相手の山札切れ
デッキ	38枚＋サイコロ1個
最初の手札	5枚
航空機	4機（バトル場1・格納庫3）　属性は自由
天気	1･2晴れ=力／3･4曇り=知／5･6雨=技　いずれも＋1
装備カード	1ターン1枚まで。同名の重複装備は不可
スキルカード	枚数制限なし。1ターン目は使えない
罠カード	相手の攻撃宣言時のみ発動。発動は任意
交代（格納）	装備が付いた機のみ。交代後も攻撃できる。装備カードは１枚墓地に捨てる
攻撃の順序	攻撃力→天気+1→罠（カードを伏せる）→装備・スキル→ダメージ

PART 2

細部ルール

攻撃処理の順序　／　格納庫と交代

装備・スキル・罠の細部　／　勝敗

よくある間違い　／　イベント運用



攻撃処理の順序

1回の攻撃は、必ずこの順番で処理します。

01 **攻撃することを宣言する**
この瞬間が相手の罠カードの発動タイミング

02 **攻撃側航空機の攻撃力を確認する**

03 **天気による攻撃力＋1を加算する**

04 **装備カード・スキルカードによる修正を加算する**

05 **相手が罠カードを発動する場合、その効果を処理する**
罠カードは装備カードより先に処理する

06 **最終的な攻撃力の数だけ相手のHPを減らす**

07 **HPが0以下になった場合、その航空機を撃破とする**

格納庫と交代

格納庫にいる航空機

- 攻撃できない
- 攻撃対象にもならない
- HPは回復しない
- 装備カードは付けられる
- 撃破されたら次の1機を出す

交代のルール

- **装備が付いていない機は格納できない**
- **格納する機の装備を1枚捨てる**
- **交代した機はそのターン攻撃できる**
- 戻った機のHPは回復しない
- バトル場を空にはできない



装備カード

- 付けられるのは1ターンに1枚まで
- バトル場・格納庫どちらの機にも付けられる
- 1機に複数枚付けられる
- 同名の装備カードの重複装備は不可
- 1ターン目でも使用できる
- 航空機が撃破されたら装備も墓地へ
- 相手の攻撃宣言時に発動する効果もある



スキルカードと罠カード

スキルカード（通常）

- 条件を満たす限り1ターンに何枚でも
- **1ターン目は使用できない**
- 同じ対象に複数枚使ってもよい
- 使用後は墓地へ送る
- 使えるのは自分のターンだけ

罠カード

- 自分のターンに裏向きで伏せる
- **発動は相手の攻撃宣言時のみ**
- 発動するかは伏せた側が選ぶ
- 発動したら表向きにして内容を示す
- 使用後は墓地へ送る

勝敗と特殊な終了

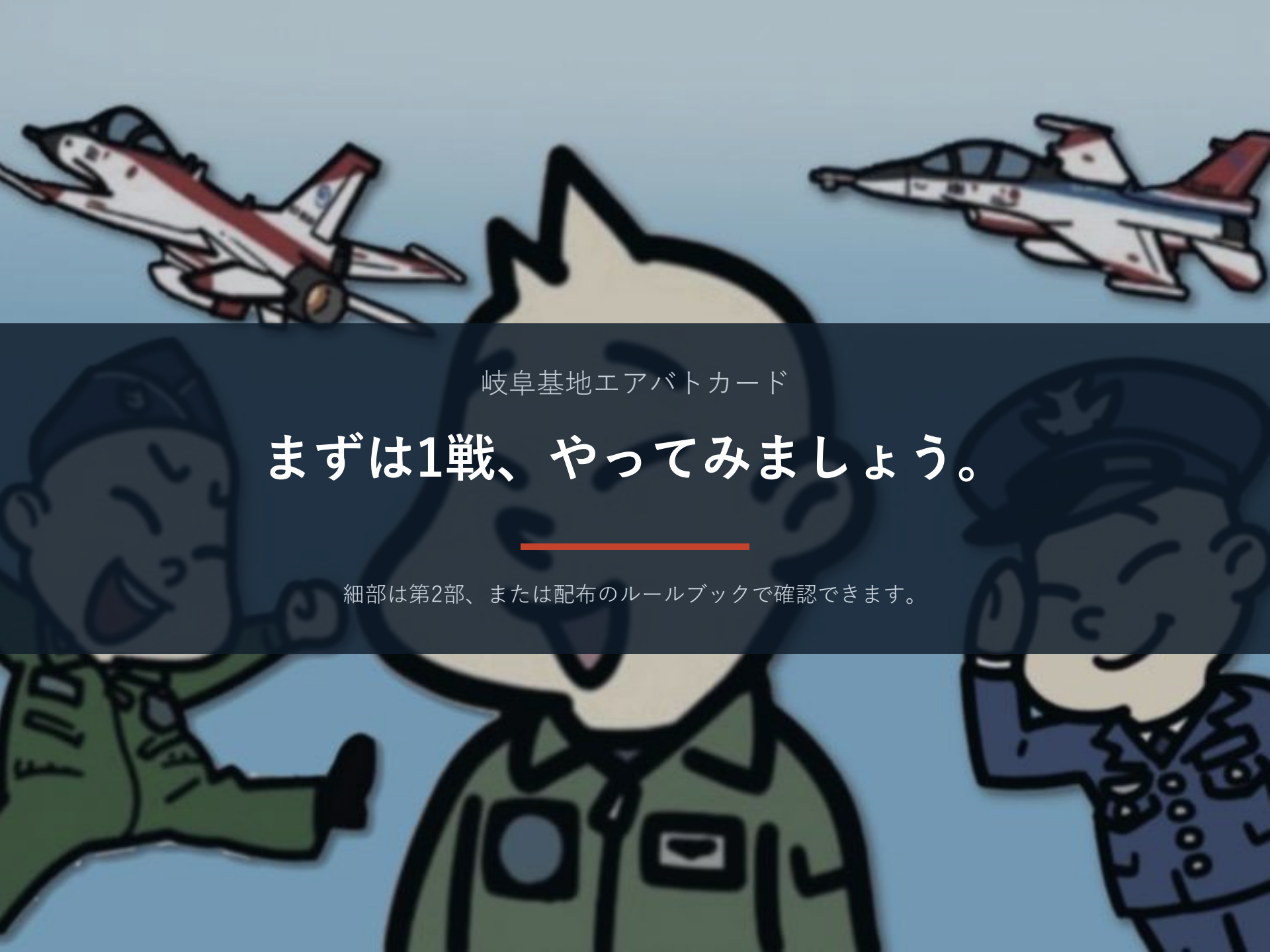
状況	取扱い
相手の航空機4機をすべて撃破した	**撃破したプレイヤーの勝ち**
山札がなくなった	**なくなったプレイヤーの負け**
両者の4機目が同時に撃破された	**引き分け**
制限時間のイベントで時間切れ	**残っている航空機の数で判定**

時間が取れないときは、航空機を4機から3機に変更してプレイしても楽しめます。

よくある間違い

説明員がいちばん間違えるところです。

× 交代したターンは攻撃できない	○ **そのターン中に攻撃できる**
× 装備が無い機も格納庫に下げられる	○ **装備が付いた機だけ格納できる** ○ **装備カードは１枚墓地に捨てる**
× 罠は相手のターンならいつでも出せる	○ **発動は相手の攻撃宣言時のみ**
× 山札が切れてもゲームは続く	○ **切れた時点でそのプレイヤーの負け**



岐阜基地エアバトカード

まずは1戦、やってみましょう。

細部は第2部、または配布のルールブックで確認できます。