

# AWAKE HEROES 説明書

## ◆概要

- プレイ人数：2人
- ジャンル：タクティクス対戦カードゲーム
- 制作：情景堂
- 内容：キャラカード39枚、アイテムカード36枚、城カード3枚  
ダメージストーン70個、ゲームボード1枚、カード台座4つ  
サイコロ3種各1個、説明書(日本語1枚、英語1枚)

## ◆ゲームの流れ

ターン性の対戦ゲームで、以下の一連の行動を交互に行います。

### ①アイテム使用→②スキル使用→③移動→④攻撃

スキルの発動や攻撃はサイコロを使います。移動は矢印方向に順じます。また、条件を満たすとキャラを覚醒できます。相手を打倒しながら駒を進め、城を攻略しましょう。

## ◆勝利条件

『相手のキャラを全滅させる』または  
『相手の城のHPを0にする』と勝利です。

## ◆準備

- ①アイテムと城のカードを配置します。(右上図参照)
- ②コスト10以下になるようにチームを組みます。
- ③サイコロで先攻後攻を決めます。
- ④キャラを1体ずつ各陣地内に交互に配置します。  
(覚醒マーク『AWAKE』が無い面が表)
- ⑤攻撃アイテム1枚と防御アイテム1枚を山札からひきます。  
(獲得したアイテムは相手に中身が見えないようにします。)
- ⑥先攻からターンを開始します。

### ◆城カードについて

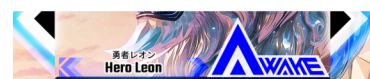
- 城カードのスキルは常時効力があります。
- 城カードはアイテムやスキルでは回復できません。
- 城カードの上にキャラは配置できません。

### ◆キャラカードの覚醒について

- 以下の条件で覚醒出来ます。  
条件1：相手の陣地に入った時  
条件2：味方が残り1体になった時
- 覚醒方法  
自分のターンのみ覚醒できます。  
カードを裏返して覚醒します。  
(覚醒マーク『AWAKE』が見える面を表にします。)

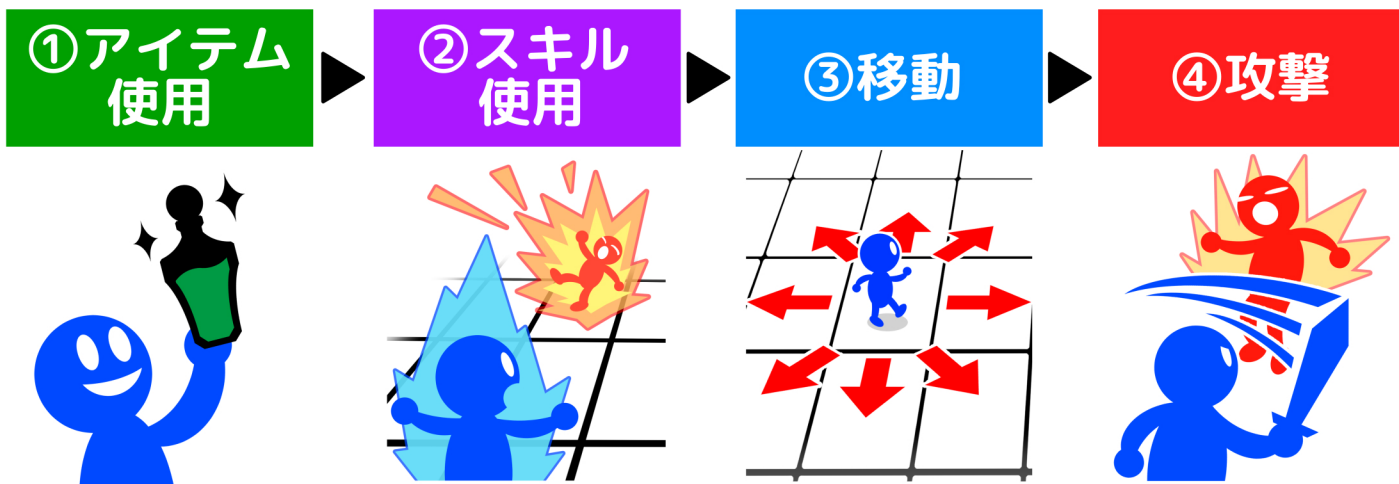


裏面は、覚醒マーク『AWAKE』  
があります。



## ◆プレイ手順

1ターンの行動：①～④の行動はそれぞれ別のキャラクターで行えます。（終わったら相手のターン）



### ① アイテム使用

#### 《手順》

- アイテムカードを持っていれば使用できます。使用するアイテムを宣言します。使用済みのアイテムは墓地に移動します。

#### 《ルール》

- 1ターンに使用できるアイテムは1つです。
- 回復する場合、キャラクターのHP(♥の値)の初期値が上限です。
- 攻撃力・防御力・移動量等の強化カードの効果は1ターンのみです。



### ② スキル使用

#### 《手順》

- 最初にスキルを使うキャラを宣言します。
- 6面サイコロを振り、**スキル成功条件**に合てはまる場合は、スキルを発動できます。
  - ◇ **スキル説明文**や**スキル範囲**を見て使います。

#### 《ルール》

- 1ターンに使用できるスキルは1つです。
- スキルによって移動する時は、アイテムカードは獲得できません。(移動量増加を除く)

#### スキル成功条件

ここに書かれた条件のサイコロの目が出れば、スキルを発動できます。

#### スキル説明文

スキルの内容が書かれています。上の簡易説明アイコンでも表現されています。

#### スキル範囲

スキルの範囲を明示しています。(記載のないスキルもあります)



## ③ 移動

### 《手順》

- 矢印の方向に移動します。
- 通常矢印は1マス、2重矢印は2マス移動できます。
  - ◇2マス移動は敵や味方やアイテムによる障害物を飛び越えられます。
  - ◇矢印がない方向には移動できません。

### 《ルール》

- アイテムマスに移動した時、ボードに記載された防御アイテムか攻撃アイテムを1枚獲得できます。
- 同じマスにとどまっても、アイテムを獲得し続けることはできません。移動後に同じアイテムマスに止まった場合は、アイテムを獲得できます。

通常矢印 (1マス移動)      2重矢印 (2マス移動)

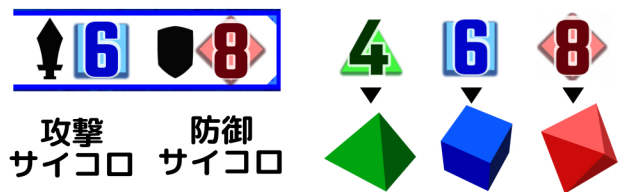


## ④ 攻撃

### 《手順》

- 攻撃の対象を決めて宣言します。  
縦横斜めに隣接している**全方向**の相手キャラから1体を選択します。
- 自分のキャラの**攻撃サイコロ**を確認して振ります。
- 相手は攻撃されたキャラの**防御サイコロ**を確認して振ります。
- 「**攻撃サイコロの目 - 防御サイコロの目**」がダメージです。ダメージトークンをのせます。
- HPが0になったキャラは墓地に移動します。

【攻撃力 / 防御力】



【ダメージ計算例】



### 《ルール》

- **弱点方向**から攻撃した場合、相手は防御できず(防御が0になり)攻撃サイコロで出た目の数がそのままダメージとなります。

【弱点方向】



## ◆罨カード(攻撃アイテムの一種)の使い方

- 味方のキャラか城に隣接する周囲8マスに配置できます。
- カードスタンドを使用し、垂直に立てて配置します。(右図参照)  
※1度に1枚配置可能。盤面に各プレイヤー2枚まで配置出来ます。
- 罨カードに記載の範囲に敵が到着した時に効果を発動します。  
(罨を配置時に既に敵がいる場合は発動しません。)
- 一度効果を発動するか、敵か味方が罨のマスに移動すると罨は消滅します。(それまで罨カードは消滅しません。)

相手から中身が見えないように配置



味方キャラの隣接マスに配置

## ◆こんな時どうするの？ Q&A集

### ◆アイテム

**Q**：スキルでアイテムマスに移動した時はアイテムを獲得できますか？

**A**：いいえ。アイテムを獲得できるのは、通常移動でマスに止まった時のみです。

**Q**：アイテムマスに止まっていれば、連続してアイテムを獲得できますか？

**A**：いいえ。通常移動でマスに乗ったターンのみ獲得できます。

**Q**：商品(AwakeHeroes)を複数購入し、アイテムカードが初期枚数(攻撃・防御各18枚)より多くなる時はどうしますか。

**A**：自分と相手に攻撃アイテムをそれぞれ9枚ずつ、そして防御アイテムもそれぞれ9枚ずつ選び、  
攻撃アイテム18枚・防御アイテム18枚をゲームで使用します。

### ◆スキル

**Q**：スキルのダメージは防御サイコロで防御することはできますか。

**A**：いいえ。スキルのダメージは防御できず、そのままダメージになります。

### ◆移動

**Q**：2マス移動で敵や罨カードや岩カードは飛び越えられますか？

**A**：はい。飛び越えられます。

**Q**：動きたくない場合はパスできますか？

**A**：いいえ。動ける場合は必ず動きます。

しかし、移動できる方向が全て塞がれている場合はパスできます。

### ◆攻撃

**Q**：攻撃したくない場合はパスできますか？

**A**：はい。攻撃はパスできます。

### ◆覚醒

**Q**：相手のスキルで、味方が残り1体になってしまいました。  
まだ相手のターン中ですが、味方は残り1体なので覚醒  
できますか？

**A**：いいえ。自分のターンになるまでは覚醒できません。

### ◆その他

**Q**：永遠に勝負がつかない時はどう決着しますか？

**A**：自分と相手の両方が終わらないと確信した時、残った  
キャラの中からお互い1体を選び、正面が隣接する  
ように配置します。そのまま、交互に通常攻撃のみを  
行い決着をつけます。(先攻・後攻はサイコロで決定)

「カードの詳細」 移動矢印

