

# はらぺこ バハムート

2人用  
8分  
10歳以上

あなたは王国の偉大な魔法使い。ある時、敵国の魔法使いが伝説の「はらぺこバハムート」を召喚してあなたの国を滅ぼそうと企んでいることが分かりました。あなたはそれを阻止すべく戦いに向かいます。どちらが「はらぺこバハムート」を手中に収め、この戦いを勝利へと導くのか。国の存亡をかけた戦いが、今始まります。

## 内容物

|              |    |           |    |
|--------------|----|-----------|----|
| まものカード(黄色)   | 3枚 | ライフチップ    | 8枚 |
| 呪文カード(水色)    | 4枚 | うちけしの書チップ | 6枚 |
| アクションカード(灰色) | 9枚 | 説明書       | 1部 |

## カードのプレイ

プレイしたいカードを手札から1枚選び、自分の場に表向きで出します。

### 【まものカードの場合】

まものカードは他のカードによって取り除かれない限り自分の場に残り、効果を発動し続けます。

### 【呪文カード・アクションカードの場合】

即座にカードに書いてある効果を発動し、捨て札にします。

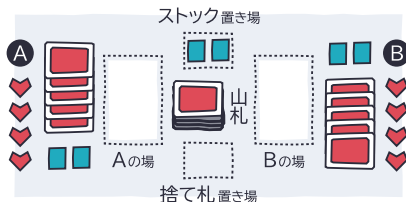
## 山札がなくなったら

次にカードを引く際、捨て札をよくまぜ、新しい山札とします。

## ゲームの準備

16枚すべてのカードの内容がわからないように裏向きにしてよくまぜ、ひとり5枚ずつ配ります。手札5枚の内容は自分だけが確認できます。残りのカードは裏向きのまま山札として、2人の手の届くところに置きます。

ひとりライフチップ4枚、うちけしの書チップ2枚を配り、残ったうちけしの書チップ2枚は山札の近くにストックとして置きます。じゃんけんをして、勝った方が先攻か後攻かを選んだらゲームをはじめます。



## うちけし

相手がカードをプレイしたとき、自分のうちけしの書チップを1枚ストックに戻して、今プレイしたカード1枚を「うちけし」で無効化できます。無効化されたカードは捨て札になります。

「うちけし」をされたプレイヤーは、自分のうちけしの書チップを2枚ストックに戻すことで、「うちけし返し」をすることができます。その場合、プレイしたカードは無効化されず、効果も発動します。

※「うちけし返し」に対して「うちけし」や「うちけし返し」をすることはできません。

## ゲームの流れ

このゲームでは、手札のカードをプレイして相手にダメージを与え、先に相手のライフを0にしたプレイヤーが勝者となります。ダメージを与えられたプレイヤーは与えられたダメージの数に等しい枚数のライフチップをストックに戻します。どちらかのライフチップがなくなるまでプレイヤーは手番を交互に行います。

自分の手番では以下の①～③を順に行います。

- ① 山札からカードを1枚引きます。 ※
- ② カードを2枚までプレイできます。 ※
- ③ 手番終了を宣言して、手札が5枚以下になるまでカードを捨て札にします。

※ 先攻の最初の手番のみ、以下の制限があります。

- ①は行うことができません。
- ②でプレイできるカードは1枚までとなります。

## ゲームの終了

どちらかのライフチップがなくなるとゲームが終了します。先に相手のライフチップをなくしたプレイヤーが勝者となります。

## Q&A

ウェブサイトで公開しております。QRコードよりアクセスしてください。



ゲームデザイン  
Shun & AYA (Studio GG)

イラスト・デザイン  
ア・メリカ



JELLY  
JELLY  
GAMES

製造・販売元  
株式会社ビジュアルデザイン  
東京都豊島区東池袋3-13-7  
池三ビル5F  
jelly2games.com



## はらぺこバハムート

まもの

このカードは呪文カードの効果でのみ場に出すことができる。このカードが場に出ている限り、あなたのターン開始時に相手に4ダメージを与える。



## はねかえしゴブリン

まもの

このカードが場に出ている限り、あなたが受けるダメージは代わりに相手に与えられる。ただし「はらぺこバハムート」からの攻撃は防げない。



## こどもバハムート

まもの

このカードが場に出ている限り、あなたのターン開始時に相手に1ダメージを与える。



## オワカーレ!

呪文

場に出ているまものカードを1枚選び、捨て札にする。



## イデヨン!

呪文

あなたの手札にあるまものカードを1枚選び、場に出す。



## イレカエール!

呪文

「はらぺこバハムート」と「こどもバハムート」をそれぞれがどこにあっても入れ替える。これにより山札を見た場合、入れ替え後に山札を切る。



## ヨミガエール!

呪文

捨て札からまものカードを1枚選び、場に出す。



## そらとぶナイフ

アクション

相手に2ダメージを与える。



## ほしふる砂時計

アクション

このターン、追加でカードを2枚までプレイできる。



## 黒ネコのしっぽ

アクション

山札の上からカードを2枚引いて手札に加えた後、手札からカードを2枚捨て札にする。このターン、追加でカードを1枚までプレイできる。



## 銀ネコのしっぽ

アクション

山札の上からカードを3枚引いて手札に加えた後、手札からカードを2枚捨て札にする。



## ようせいのメガネ

アクション

山札をすべて見てカードを1枚選び、それを手札に加える。その後、山札を切る。



## カラスのおつかい

アクション

捨て札からカードを1枚選び、それを手札に加える。



## あくまの吹き矢

アクション

相手の手札をすべて見てカードを1枚選び、それを捨て札にする。



## ひらめき水晶

アクション

カード名を1つ宣言する。宣言したカードを相手が手札に持っている場合、それをあなたの手札に加える。



## 魔女のおとどけもの

アクション

ストックから「うちけしの書」を1つ得る。

カー!

