

～公式ルールブック～

「マイバイオあいち」は、遊びながら自然について学べる瀬戸市環境課と名古屋産業大学が共同で制作したオリジナルカードゲームです。

愛知県内で確認されている動物や植物が描かれており、^{ざいらいしゆ}在来種（元々その地域にいた生き物）と^{がいらいしゆ}外来種（元々その地域にいなかったのに、人の手によって他の地域から入ってきた生き物）に分かれて対戦します。

マイバイオあいち

my bio aichi

じゃがほらチーム

瀬戸市×名古屋産業大学

©2022 AkatsukiDesignOffice Co., Ltd

■カードの説明

【生き物カード】…勝ち負けに関わる「つよさ」を持つカードです。

・在来種（緑色）/外来種（赤色）



①生き物の名前です。

②生息地を表したマークです。カードの効果が関係することがあります。

池マーク 草地マーク 湿地マーク
河川マーク 森マーク

③カードを場に出すためのコストです。「生き物カード」の必要コスト分(枚数分)「すみかカード」を使わなければ場に出すことはできません。

※例：コストが3の場合、「すみかカード」が3枚必要

④「つよさ」の数で相手と戦います。相手の数を上回った分、ライフポイントにダメージを与えることができます。

⑤効果により、ゲームを有利に働かせることができます。効果が2つある場合は、どちらかを選びます。

⑥生き物の情報です。

【サポートカード】…ゲームを有利に働かせることができる効果を持つカードです。

・在来種（水色）/外来種（紫色）



①「サポートカード」の名前です。

②カードを場に出すためのコストです。「サポートカード」の必要コスト分(枚数分)「ひとカード」を使わなければ場に出すことはできません。

※例：コストが3の場合、「ひとカード」が3枚必要

③効果により、ゲームを有利に働かせることができます。効果が2つある場合は、どちらかを選択します。

【すみかカード】…生き物カードをフィールドに出すときに必要なカードです。



【ひとカード】…サポートカードをフィールドに出すときに必要なカードです。



【災害カード】…ピンチを切り抜ける逆転のカードです。



①「災害カード」の名前です。

②効果により、ゲームを有利に働かせることができます。効果が2つある場合は、どちらかを選びます。

「災害カード」の効果はとても強力なため、ライフポイントが7P以下になったときに1度のみ使うことができます。使うときは、自分のターン前に、裏面でセットされている3種類の「災害カード」の中から1枚引きます。

※それぞれのプレイヤーは1回のみ使えます。

※1度使用した「災害カード」は使えません。

※効果が2つある場合は、どちらかを選びます。

■ゲーム前の準備

① カード分け

・「在来種カード」・「外来種カード」・「災害カード」に分けます。

※「在来種カード」・「外来種カード」はそれぞれ「生き物カード」20枚、「サポートカード」9枚、「すみかカード」12枚、「ひとカード」6枚の計47枚となります。



・それぞれのプレイヤーは、「在来種カード」・「外来種カード」 どちらかを選びます。

② セッティング

- ・「災害カード」3枚をシャッフルし、裏面にして「災害カード」置き場にセットします。
- ・それぞれのプレイヤーは、「すみかカード」3枚、「ひとカード」2枚を表面にして「すみかカード」置き場・「ひとカード」置き場にセットします。
- ・それぞれのプレイヤーは、残りのカードをシャッフルし、裏面にして山札置き場にセットします。
- ・それぞれのプレイヤーは、おはじきなどでライフポイント 15Pを場の端にセットします。



- ・それぞれのプレイヤーは、山札の上からカードを5枚引き、手札とします。
- ・じゃんけんなどで先攻・後攻を決めます。

point 後攻は相手の動きを見てから判断できるため、有利！

■ゲーム開始

① 先攻

・手札が5枚になるように山札の上からカードを引きます。なお、自分のライフポイントが相手より少ないときは、カードを引く前に自分の手札から 2枚まで好きなカードを捨て 場に置くことができます(手札を捨てた分、新しいカードを引くことができるよ！)。

※勝っているプレイヤーや、ライフポイントが同じときは捨てることができません。



手札が5枚になるように引こう！

・手札に「すみかカード」・「ひとカード」があれば、「すみかカード」置き場・「ひとカード」置き場に出します。

・手札に「生き物カード」・「サポートカード」があれば、そのカードの必要コスト分(枚数分)の「すみかカード」・「ひとカード」を使い、「生き物カード」置き場・「サポートカード」置き場に出します。このとき、コストとして使った「すみかカード」・「ひとカード」は、「生き物カード」・「サポートカード」の下に置きます。

Point カードを場に出すか出さないかはプレイヤーの自由です！



生き物カードやサポートカードを出して、「つよさ」を高めよう！

② 後攻

- ・先攻と同じ行動をします。

③ つよさ計算

・それぞれのプレイヤーの「生き物カード」置き場に出ている「生き物カード」のつよさの合計（「生き物カード」・「サポートカード」の効果を含めたもの）を計算し、その差を負けたプレイヤーのライフポイントから引きます。

※負けたプレイヤーの「生き物カード」は全て捨て場に置きます。

※勝ったプレイヤーの「生き物カード」は全て「生き物カード」置き場のまま。

※つよさの合計が同じとき、全ての「生き物カード」は「生き物カード」置き場のまま。

※それぞれのプレイヤーが使った「サポートカード」は全て捨て場に置きます。

※「生き物カード」や「サポートカード」が捨て場に置かれた場合、コストとして使用していた「すみかカード」や「ひとカード」は、「すみかカード」置き場・「ひとカード」置き場に戻します。

③つよさ計算の【例】

～在来種～



～外来種～



～在来種～

在来種の「生き物カード」のつよさ…ニホンイシガメのつよさプラス4、オミナエシのつよさプラス2

在来種の「サポートカード」の効果…ニホンイシガメとオミナエシのつよさそれぞれプラス2

外来種の「生き物カード」の効果…ニホンイシガメのつよさマイナス1

$4 + 2 + 2 + 2 - 1 = 9$ により、合計9

～外来種～

外来種の「生き物カード」のつよさ…ミシシippアカミミガメのつよさプラス4 合計4

計算の結果

つよさの合計の差は 在来種9 - 外来種4 = 5となるため、
外来種側のプレイヤーのライフポイントが5減ります。

カードの動き

- ・ 負けたプレイヤーの「生き物カード」ミシシippアカミミガメを捨て場に置きます。
※勝ったプレイヤーの「生き物カード」ニホンイシガメとオミナエシはそのまま。
- ・ 「生き物カード」ミシシippアカミミガメのコストとして使用した「すみかカード」3枚を「すみかカード」置き場に戻します。
- ・ 使われた「サポートカード」ゴミ拾いを捨て場に置きます。
- ・ 「サポートカード」ゴミ拾いのコストとして使用した「ひとカード」3枚を「ひとカード」置き場に戻します。

④ ①～③の繰り返し

- ・ ライフポイントが7P以下になったプレイヤーは、自分のターン前に、裏面でセットされている3種類の「災害カード」の中から1枚引き、使うことができます。
※それぞれのプレイヤーは、「災害カード」を1回のみ使えます。
※1度使用した「災害カード」は使えません。



災害カードをきっかけに大逆転を狙おう！

どちらかのプレイヤーのライフポイントが0Pになるか、山札が0枚になったら
ゲーム終了です！！