

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 フィールド画面

10 カードを買う

11 デッキを作る

12 カード詳細画面

バトル

13 バトルの始めかた

14 バトル画面の見かた

15 バトルのルール

16 ターンの進めかた

17 バトル中の行動

18 モンスターの攻撃範囲

19 ターン終了時の行動

その他


20 バトルのヒント

21 キャラクター紹介

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『トレード&バトル カードヒーロー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

『トレード&バトル
カードヒーロー』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©2000-2011 Nintendo

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

禁無断転載

CTR-QABJ-JPN

2 ゲーム紹介

『トレード&バトル
カードヒーロー』は、
プレイヤーが主人公と
なり、物語の中でカー
ドを買ったり交換した
りしながら、より強い
デッキ（対戦に使用す
るカードのセット）を作り、さまざまな相
手とバトル（対戦）していくトレーディン
グカードゲームです。



ストーリー

「門マサル」がカードゲームで悪者と戦う
クールなアニメ「カードヒーロー」！
始まったばかりのこのアニメにひろし君は
今、夢中。NANTENDO[ナンテンド
ウ]から発売されているトレーディングカ
ードゲーム、その名もズバリ「カードヒー
ロー」をさっそく買いに出かけました。
カードショップ「マルヒゲヤ」でスタート
セットを買ってきたひろし君は、幼なじみ
のクミちゃんと一緒にいよいよカードヒー
ローを始めることになりました。
ひろし君はマサルのようにカッコ良くカー
ドバトルができるようになるのでしょうか
...？

3 操作方法

基本操作

主人公の移動	+
項目の選択	+
カーソル移動	+
項目の決定	(A)
話しかける	(A)
テキストを進める	(A)
項目のキャンセル	(B)
元の画面に戻る	(B)
サブメニューを開く	START
カード詳細を見る	SELECT

バトル時の特殊操作

状態マークが表示されているモンスターを選ぶ	モンスターにカーソルを合わせて①を押し続け、画面左下の矢印を点滅させる。
レベル表示を確認する	①を押し続けながら⊕（状態マークが表示されているモンスターを選んでいるとき）
現在かかっている状態マークの詳細を確認する	①を押し続けながら⊕（状態マークが表示されているモンスターを選んでいるとき）
モンスターを直接呼ぶ	①（バトル場の三角マークを選んでいるとき）
カーソルを「マスター」に戻す	②
直接「ターンエンド」を選ぶ	②（カーソルがマスターにあるとき）

その他の操作

ページを上下
にスクロール
する



改ページ



カードを抜く

Ⓐ (デツキー覧画
面のとき)

※Ⓐ+Ⓑ+ **START** + **SELECT** を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

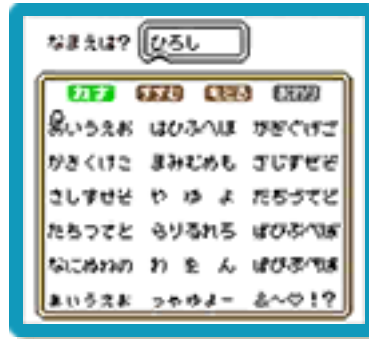
スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

初めて遊ぶ場合

初めて遊ぶ場合は、タイトル画面でⒶを押すと、ゲームが始まります。最初、主人公は「ひろし」という名前ですが、ゲームを進めると名前を入力することができます。名前を変えたい場合はⓧで文字を選んでⒶで入力します。



※入力した内容は、後から変更できません。

セーブデータがある場合

セーブデータがある場合は、タイトル画面で④を押すと、メインメニューが表示されます。


いずれかのメニューを選んで始めます。



つづきから	前回の続きからゲームを再開します。
はじめから	物語の最初からゲームを始めます。それまでのデータはすべて消去され、タイトル画面になります。初めて遊ぶ場合と同様、主人公の名前と現在の日時を入力して、ゲームを始めます。

※「つうしん」は遊べません。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、(→7) をご覧ください。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブについて

このゲームの進行状況は、自動的にセーブされますが、確実にゲーム内にデータをセーブしておきたい場合は、フィールドサブメニュー（→9）の「ちゅうだん」を選んでください。セーブしたデータからゲームを始める場合は、メインメニューで「つづきから」を選びます。



データの消去


データを初期化（購入時の状態に戻すこと）するときは、メインメニューで「はじめから」を選んで決定してください。


※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

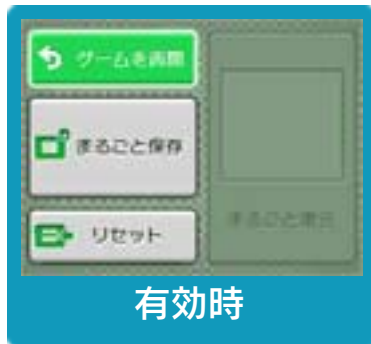
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



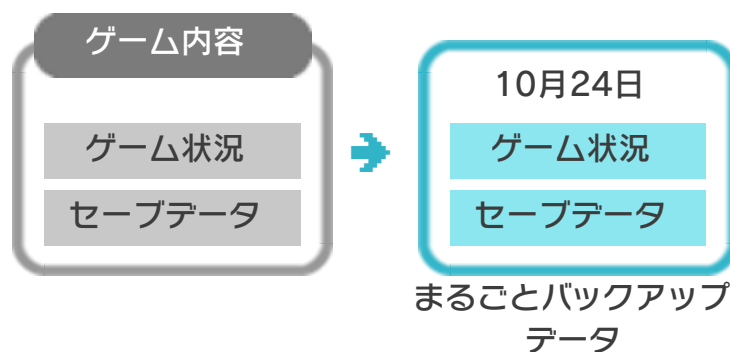
まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

(例)

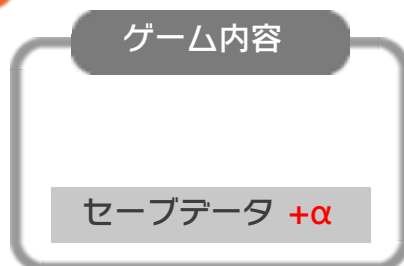
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

10/24



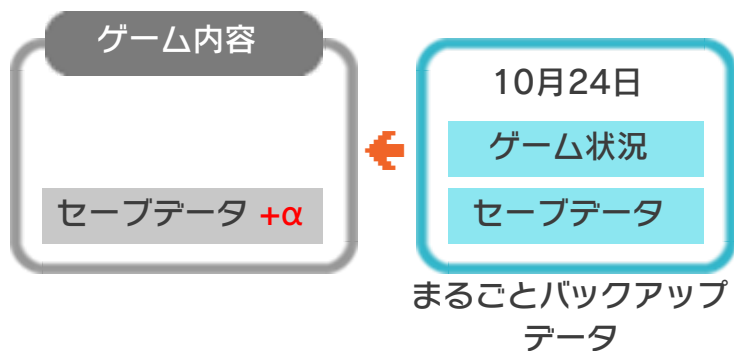
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



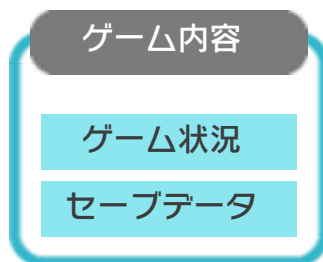
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に R + START + X を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。

元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

1. 物語を進めて基本を習得

物語を進めるうちに、遊びながらルールを覚えることができます。

- フィールドを移動する(→9)
主人公を移動させて、ほかの人に話しかけたり物を調べたりしながら、物語を進めていきます。



2. カードを集める

物語の中で買ったり、交換したりして、カードを集めることができます。集めたカードを、バトル用にいろいろと組み合わせてください。

- デッキを作る(→10～12)
フィールドサブメニューのなかから「デッキ」を選ぶと、カードを入れ替えて自分だけのオリジナルデッキを作成できます。



3. バトルを楽しむ

いろいろな人を相手にバトルをしてください。

●バトルを行う

(→13～19)

使用するデッキを選び、相手と1対1でカードバトルを行います。勝利すると、物語が進むことがあります。



9 フィールド画面



① 主人公（プレイヤー）

② 所持金

お金とメダルの合計金額です。

③ 持っているお金

④ 持っているメダル

1枚で30円分の価値があります。

フィールドサブメニュー

フィールド画面で
START を押すと、フ
ィールドサブメニュー
が表示されます。



デッキ

バトルで使用するデッキを作ることができます。（→11）

コレクション

これまでに集めたカードが表示されます。選んで **SELECT** を押すと、カード詳細画面(→12)を見ることができます。

※カードのシリーズは、物語が進むと増えていきます。



カードのレア度、
シリーズ名、
手持ち枚数

じょうほう

現在の状況や所持金、対戦成績を見ることができます。

※「バトルせいせき」には、ゲーム開始からこれまでの対戦成績が自動で記録されます。リセットはできません。



ちゅうだん

ゲームを終了して、タイトル画面に戻ります。

マップ画面について

フィールドの外に出ると表示され、**+**で別のフィールドに移動できます。



10 カードを買う

マップ画面で「マルヒゲヤ」に移動して、店長に話しかけると、所持金で新しいカードを買うことができます。

種類を選ぶ

ランダムに選ばれたカード3枚が袋に入っている「ブーストパック」と、欲しいカードを選んで買える「シングルカード」のどちらかを選びます。



※「シングルカード」は、物語が進むと選べるようになります。

パック（袋入り）について

欲しいパックを選んで買くと、その場で中身を確認できます。所持金があれば、続けて買うこともできます。



11 デッキを作る

フィールドサブメニューの「デッキ」を選ぶと、バトルに使用するカードをセットして、用意することができる「デッキエディット画面」になります。

デッキエディット画面

デッキを作ることができます。
※物語が進むと、9つまで作れます。



① デッキ一覧

OK!と表示されたものは、バトルで使用できる条件を満たしたデッキです。デッキを選んで①を押すと、デッキ内のカードを調整できます。**SELECT**を押すと、デッキ内のカードを一覧表示できます。

② エディットメニュー

4つのメニューが表示されます。

なまえ	デッキに名前をつけます。
いれかえ	デッキの順番を入れ替えます。
コピー	デッキを複製します。
マスター	マスターカード (→ 15) を選択します。

※「マスター」の項目は、ゲームが進むと表示されます。

デッキ調整画面

デッキ一覧の中からデッキを選ぶと、デッキ調整画面になります。

※バトルで使用できるデッキが1つ以上完成していないと、デッキエディット画面に戻れません。



① デッキ内のカード

デッキ内のカードを選んでⒶを押すと、デッキから外すことができます。バインダーにあるカードを選んでⒶを押すと、デッキに入れることができます。

② バインダー

持っているカードのうち、デッキに入れていないカードの一覧です。

③ デッキ内のカード枚数/規定枚数

バトルで使用できるデッキは、デッキ内のカード枚数が規定枚数と同じである必要があります。規定枚数は、参加するバトルによって変わることがあります。

④ 送りボタン

バインダーのページを1ページずつ送ります。

⑤ サーチボタン

バインダーのページを選んだ項目に送ります。

デッキ調整サブメニュー

デッキ調整画面で
START を押すと、デッキ調整サブメニューが表示されます。



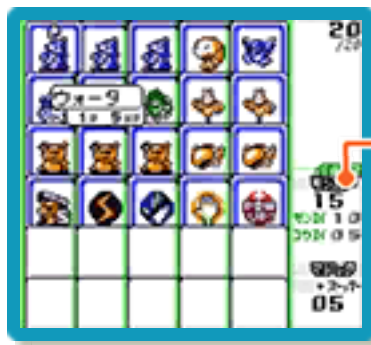
デッキいちらん	デッキ一覧画面を表示します。
せいりする	バインダー内のカードを並び替えます。
デッキクリア	デッキを消去します。
マスターチェンジ	マスターカードを選択します。

※「マスターチェンジ」の項目は、ゲームが進むと表示されます。

デッキ一覧画面

デッキ調整サブメニューで「デッキいちらん」を選ぶと、デッキ内のカードを一覧で表示する「デッキ一覧画面」になります。

※ **START** を押すとメニューが表示されます。メニューの内容は基本的に、デッキ調整サブメニューと同じです。



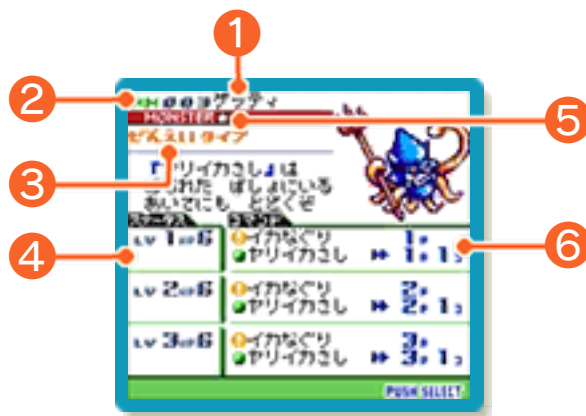
バランス

デッキ内のカードの種類別枚数です。

12 カード詳細画面

デッキを調整している画面やバトル画面（→14）などで、モンスターやカードにカーソルを合わせて **SELECT** を押すと、モンスターやカードの詳しい能力を確認できる「カード詳細画面」になります。

※バトル時は、相手の手札と準備中（→17）のカードを除く、すべてのカードを見ることができます。



① モンスターの名前

② シリーズ名のイニシャルとナンバー

③ タイプ

バトル中、前衛[ぜんえい]と後衛[こうえい]のどちらで力を発揮できるかを表します。

④ ステータス

レベルアップができる上限値と、レベルごとのHP(体力)の最大値が表示されます。

⑤ レア度


星の数が多いほど、手に入りにくい貴重なカードです。

⑥ コマンド

レベルごとの攻撃方法と効力が表示されます。「○コ」と表示されている場合は、実行する際に、その数のストーン（→15）を消費することを表しています。


P	攻撃のパワー。シールド（防御壁）の影響を受けます。
D	与えるダメージ。シールドの影響を受けません。
1cy 1cyT	効果の持続時間。1cy（サイクル）は相手のターン終了まで、1cyT（サイクルトリガー）は相手のターン終了まで効果がありますが、何か変化があればその場で終了となります。

特殊効果マーク（→18）

攻撃範囲や効果時間が特殊な攻撃には、などの「特殊効果マーク」が表示されます。

SELECT を押すと、詳しい内容を確認できます。



※攻撃範囲が表示されている場合、で実際の攻撃範囲を確認できます。

13 バトルの始めかた

人に話しかけたときなどに、バトルが始まる場合があります。調整したデッキを使って、相手と1対1のカードバトルを行います。

先攻・後攻を決める

ジャンケンに勝った方が先攻になります。グー／チョキ／パーのいずれかを選びます。



ドロウチャンス

先攻・後攻が決まると、最初に自分のデッキから手札が5枚配られます。手札を確認したら、いずれかのメニューを選びます。



このまま

配られた手札でバトルを始めます。

やりなおす

手札を配りなおします。このメニューは一度しか選べません。

14 バトル画面の見かた



① 相手のマスター

② 相手のマスターのHP

攻撃すると減り、すべてなくなると勝ちになります。

③ 相手のストーン

④ 主人公のマスター

⑤ 主人公のストーン

⑥ 主人公のマスターのHP

攻撃を受けると減り、すべてなくなると負けになります。

⑦ 主人公の手札

⑧ モンスター情報

モンスターのステータスや、選べる攻撃方法が表示されます。

⑨ 状態マーク

現在かかっている効果を表します。

S	シールド系の効果
P	パワー系の効果（白はアップ、黒はダウン）
X	その他の効果（呪いやお守りなど）

バトルサブメニュー

バトル画面で **START** を押すと、バトルサブメニューが表示されます。



じょうきょう	使用デツキ名と、手札／山札（→15）の枚数を確認します。
ギブアップ	バトルを棄権し、負けになります。 ※メダルが1枚必要です。
ちゅうだん	ゲームを中断します。

カードの種類

カードには、主人公の分身「マスター」を表す「マスターカード」、モンスターを呼び出せる「モンスターカード」、使ったその場で効果を発揮する「マジックカード」の3種類があります。

勝敗条件

相手のマスターを攻撃して、HPを先になくした方が勝利となります。

なお、特定のターン数が経過したときに勝敗が決まっていない場合は、マスターのHPの多い方が勝ちになります。

※バトル中に電源を切ると、負けになります。



手札と山札

バトル中、自分のデッキはプレイヤーに配られた「手札」(現在、バトルに使用しているカード)と、まだ配られていない「山札」(自分のデッキ)の2種類に分かれます。

ストーンについて

ストーンは、カードヒーローの世界でのエネルギー源です。マスターのHPやモンスターを呼び出すときなど、多くの場面で使用されています。

ストーンが増える条件

以下のときに、手持ちのストーンが増えます。

- ・自分のターン開始時
- ・マスターのHPが減ったとき
- ・モンスターが倒されたとき

ストーンを使う条件

以下のときに、手持ちのストーンを消費します。

- ・モンスターを呼ぶとき
- ・マジックカードを使うとき
- ・モンスターがレベルアップするとき

16 ターンの進めかた

ターンとは、交互にバトルしていく中で、自分の番になったときに行う、一連の行動をいいます。自分と相手、それぞれのターンが終了したところで、1ターンと数えます。

1. ターン開始

自分のターンになると、最初にストーン3つとカードを1枚もらえます。後衛にモンスターがいて前衛にモンスターがない場合は、後衛のモンスターが自動で前衛に移動します。



2. 行動する (→17)

モンスターに命令を出したり、手札のカードを使用したりして行動します。

3. ターン終了 (→19)

すべての行動が終わったら、マスターにカーソルを合わせて「ターンエンド」を選びます。自分のターンが終了し、相手のターンになります。



モンスターを呼ぶ

モンスターは基本的に、前衛と後衛に2体ずつ呼べます。呼び出したい位置を、三角マークが表示されている場所から選びます。続いて、呼び出したいモンスターのカードを選ぶと、選んだモンスターのカードとストーン1個が、選んだ場所に置かれます（準備中の状態）。準備したモンスターは、次の自分のターンになったときに登場します。

最初のターン：
準備中の状態



最初のターン：
登場した状態



モンスターに行動させる

登場したモンスターには、1ターンに1回、攻撃か移動のどちらかの命令ができます。行動させたモンスターの色は灰色になります。

攻撃

攻撃させるモンスター
→攻撃方法の命令→攻撃する相手の順に選ぶと、モンスターが攻撃を行います。攻撃できる範囲は、モンスターの攻撃方法によって変わります。



※マスターはシールドを装備しており、2
パワーまでのダメージは無効化します。

モンスターのレベルアップ

相手のモンスターを倒したとき、手持ちのストーンが残っていれば、攻撃を行った自分のモンスターをレベルアップさせることができます。



※倒した相手のレベル分だけ、レベルアップさせることができます。

※モンスターのレベルが上限に達している場合、レベルアップはできません。

● レベルアップの効果

- ・ HPや攻撃力が上がる
- ・ コマンドが増える
- ・ HPが最大まで回復する

移動

コマンドの「いどう」を選ぶと、空いているスペースにモンスターを移動させたり、モンスター同士の場所を入れ替えたりできます。



マジックカードを使う

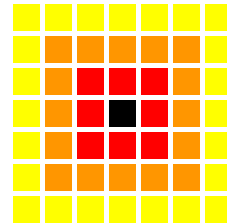
ストーンを使って、持っているマジックカードを使うことができます。マジックカードは、その場で効果を発揮します。



18 モンスターの攻撃範囲

モンスターは、基本的にはとなりのマスのみ攻撃でき、離れたマスには攻撃できません。

- モンスターがいる場所
- 1 距離：ここには届く
- 2 距離：普通届かない
- 3 距離：普通届かない

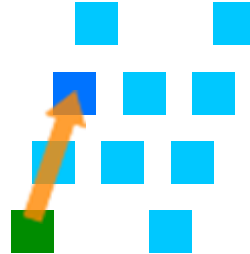


特殊効果マークについて

モンスターのコマンドには、以下のような特殊マークが表示されている場合があります。これらを用いると、離れたマスにも攻撃できます。

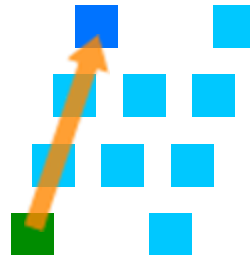
ひとつとび

ひとつ向こう（距離2）に届きます。



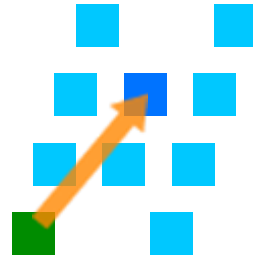
ふたつとび

ふたつ向こう（距離3）に届きます。



うまとび

2つ続いて横に1つ。後衛に
いると、相手マスターに届き
ます。



どこでも

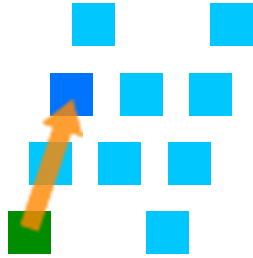
どこにでも届きます。

どこでもモンスター

モンスターが対象なら、どこにでも届きま
す。

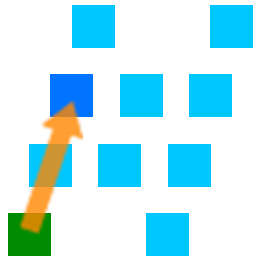
まっすぐ

間にジャマがなければ1つ遠
くに攻撃できます。



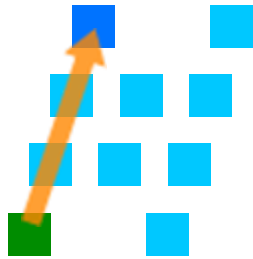
へるまっすぐ

間にジャマがなければ1つ遠
くに攻撃できますが、1パワ
ー減ります。



かんつう

まっすぐなら何体も貫いて届
きますが、1距離ごとに1パ
ワー減ります。



手札を捨てる

ターン終了時に手札を6枚持っている場合、1枚捨てる必要があります。



気合いだめ

自分のターンで命令を出さなかったモンスターは、ターン終了時に気合いだめを行います。

気合いだめをすると、攻撃したときに与えるダメージが1増えたり、相手から受けるダメージを1減らしたりできます。どちらかの効果が発動されたり、気合いだめしているモンスターを動かしたりすると、気合いだめは解除されます。



気合いだめ
アイコン

いろいろな戦法を試してみる

使うモンスターによって、さまざまな戦法をとることができます。以下はその一例です。

※アルファベットは、A（強い）～D（弱い）になります。

総攻撃基本型

攻撃力：B 守備力：B

基本戦法と呼ばれる、初心者から上級者まで使用例の多い形。前衛は「タコツケー」2体、後衛は「ヤンバル」2体など、レベルアップを狙って一点集中した攻撃が主になる。

後衛直情型

攻撃力：B 守備力：C

「スライ」や「ヴァルテル」など、登場してすぐにマスターを攻撃できて、なおかつ倒されにくい、後衛モンスターが攻撃の中心。レベルアップには主眼を置かず、前衛には壁となるモンスターを配置して、後衛を守りながら戦う。

キンタロアメ戦法

攻撃力：A 守備力：D

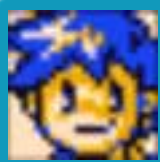
後衛モンスターは使わず、「シゴトにん」などの特攻系モンスターで一気に攻撃をしかける。後衛にモンスターがいて前衛にモンスターがいないと、自動でモンスターが前衛に移動する習性を利用して、次に特攻するモンスターを後衛に呼び、気合いだめを行ってから攻撃する。

勝利への近道とは

以下のような点に注意すると、バトルで勝利しやすくなります。

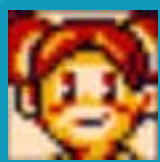
- ・ 行動を起こす前に結果を想像する
- ・ 目先のダメージよりもレベルアップを優先する
- ・ 相手にレベルアップをさせない
- ・ 気合いだめを有効に利用する
- ・ 最後まで諦めずに生き延びる道を探す
- ・ 敗北したら、相手の手を研究してみる

ひろし



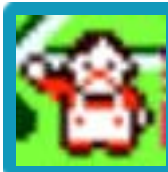
小学四年生。ぼーっとした普通の男の子。血液型はO型。

クミ



負けず嫌いだけど根は優しい女の子。血液型はB型。

丸髭 円男 [マルヒゲ マルオ]

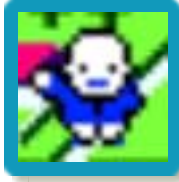


昭和32年、カード問屋の老舗マルヒゲ屋の長男として生まれる。学童文化研究者。コンビニ店員、タクシードライバー等で経験を積みマルヒゲ屋第5代目跡継ぎとなる。おもな著書に、「鬼の丸髭経営」「髭の生え方、生やし方」等。

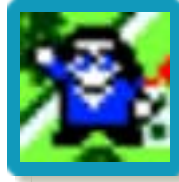
敵か味方か？謎の登場人物たち



クラマ



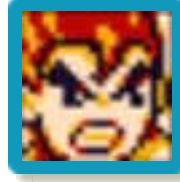
とめぞう



タクミ



ためお



マサル