```csharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

    //cardの属性を作成


    //cardに変数を与える　名前：説明：カードジャンケン表示：カードイラスト：背景：攻撃力：防御力 の変数
    [System.Serializable]
    public class Card
    {

    public Card(int cardID)
    {
        CardEntity cardEntity = Resources.Load<CardEntity>("CardEntityList/CardEntity" + cardID); // CardEntityのパス

        CardID = cardEntity.ID;
        CardName = cardEntity.cardName;
        Janken = cardEntity.janken;
        JankenSprite = Resources.Load("Creatures/" + cardEntity.janken,typeof(Sprite) ) as Sprite;
        Back = Resources.Load("CardBackGround/" + cardEntity.backID,typeof(Sprite) ) as Sprite; // CardEntityのパス
        CardSprite = cardEntity.cardSprite;
        CardAttack = cardEntity.cardAttack;
        CardDefense = cardEntity.cardDefense;
        Rarity = Resources.Load("CardRank/" + cardEntity.rarity,typeof(Sprite) ) as Sprite;




    }
    //カードのid
    public int CardID;

    //カードの名前
    public string CardName;
    //ジャンケンID
    public int Janken;
    //ジャンケンの手
    public Sprite JankenSprite;
    //カード背景画像
    public Sprite Back;

    //カードの生き物画像
    public Sprite CardSprite;

    //カードの攻撃力の値
    public int CardAttack;

    //カードの防御力の値
    public int CardDefense;

    //レアリティ
    public Sprite Rarity;

    //カード表示なし（ロック）
    public bool isHeld = true;

    //手持ちのカードの枚数 holdNumber
        public int holdNumber = 3;

    }
```