

PIXEL BURGER GAMES

東京一帯 災都心 TOKYO  
TOKYO SITE-SEEING

1-4 14+ 60-180 SOLO MODE

# ルールブック



# 目次

<b>仕様</b>	3	<b>勝利・敗北</b>	21
<b>ゲーム概要</b>	3	<b>行為判定</b>	22
<b>設定</b>	3	<b>各種効果使用後の処理</b>	23
<b>コンポーネントリスト</b>	4	消耗	23
<b>コンポーネント解説</b>	6	捨て札	23
エリアマット	6	廃棄	23
PC ボード	7	除去	23
BOT カード	7	<b>PC のダメージ処理</b>	24
アイテム / 武器 / フォロワー / アーティファクト / シナリオ報酬カード	8	ダメージの軽減	24
トラブル / 『サイト』 カード	8	ダウン時の処理	24
シナリオカード	9	ダウン中のルール	24
PC コマ	9	<b>報酬カードの獲得とアーティファクト</b>	25
トークン	10	<b>優先ルール</b>	26
<b>セットアップ (全体)</b>	12	<b>アクションの解説</b>	26
1 : エリアマットの配置	12	カードのプレイ	26
2 : シナリオの選択	12	カードの装備	26
3 : シナリオセットアップ	13	装備カードの使用	27
4 : 山札の作成	13	消耗トークンの返却	27
5 : マーケットスロット・廃棄スロットのカード配置	14	スキルの使用	27
6 : トークンの準備	14	BOT カード使用	27
<b>セットアップ (プレイヤー)</b>	14	移動 (エリア・『サイト』)	28
1 : PC の選択	14	カードの購入	28
2 : 山札の作成	15	カードの解決	29
3 : コマ配置	15	判定による解決	29
<b>ラウンドの流れ</b>	16	バトルによる解決	30
1 : トラブルカードの公開・遭遇カードのドロー・敗北条件チェック	16	『サイト』探索	32
2 : PC アクションフェーズ開始処理	17	手札の交換	34
3 : 手札の調整・山札の再構築	17	<b>3人以下のプレイと BOT カード</b>	35
4 : PC のアクション	18	足りない PC を BOT カードとして扱う	35
5 : PC アクションフェーズ終了処理	20	一人のプレイヤーが複数の PC を担当する	35
6 : マーケットスロットの補充	20	ソロ用ルール : 2PC 簡易管理バリエーション	35
		<b>公開情報・非公開情報</b>	36
		<b>FAQ</b>	36
		システム	36
		シナリオ	38
		<b>クレジット</b>	39

## 仕様

プレイ人数：1～4人

プレイ時間：1シナリオあたり60～180分

対象年齢：14歳以上

ジャンル：協力型シティアドベンチャーRPG

システム：デッキビルド・シナリオ進行・アクション同時/平行解決

テーマ：現代～近未来・犯罪・伝奇/SF・バトル・チーム/バディもの

## ゲーム概要

“トーキョー災都心”は協力型のデッキ構築アドベンチャーRPGです。

プレイヤーは挑戦するシナリオを選び、全員で協力して解決を目指します。

シナリオはシナリオカードに従って物語を進ませ、勝利条件を満たすことができればクリアとなります。

プレイヤーはそれぞれ担当するキャラクター(PC)を操り、封鎖された「トーキョー」の各エリアを巡って、アイテムや武器、仲間となるフォロワーをカードとして入手し、デッキを強化していきます。

PCは英雄や超人ではなく、できることには限りがある存在です。そんな彼らがトーキョーで生き抜いていくには、長所を生かし、短所を補い合って協力しながら状況に対応していく必要があります。

時には強力なカードを求めて、『サイト』と呼ばれる通常の物理法則が通用しない危険なエリアに踏み入る必要があるかもしれません。十分にデッキを強化し、準備を整えて探索しましょう。

## 設定

“トーキョー災都心”は、我々が知る東京とは異なった歴史をたどった「トーキョー」が舞台となります。

この「トーキョー」は、2020年に都心上空に発生した赤いリングの形をした超常現象によって壊滅的な被害をこうむります。

リングから放射された強力な認知干渉波は、半径数キロの生物のほとんどを一瞬にして死滅させ、その周辺は怪異が跋扈する危険地帯と化しました。

それを受けて大阪の臨時政府は山手線から内側のエリアを封鎖し、リングの影響を受けた住民は、治療方法が判明するまで出入りを厳しく制限、実質的にはトーキョーエリア内に隔離されることとなります。

それから5年が経過しましたが、いまだにリングについてはほとんど何もわかっておらず、トーキョーも依然として封鎖されたままです。

ただ、今では『サイト』と呼ばれている、リング周辺を隔離する壁の内側に侵入し、変質した物品を持ち出す人々が現れ始めました。彼らが持ち出した物品はアーティファクトと呼ばれ、物理法則を無視したような特異な現象を発生させたこともあり、国内外の組織、企業などが他に先んじて入手しようと法外な報酬を提示するため、危険を顧みず侵入を試みて当局に拘束されたり、『サイト』で命を落としたりする者が後を絶ちません。

PCはそんなトーキョーに暮らす隔離された住民として、法の目が及ばず物資も不足しがちな日々を生き抜くため、合法、非合法問わず様々な依頼を受けていきます。

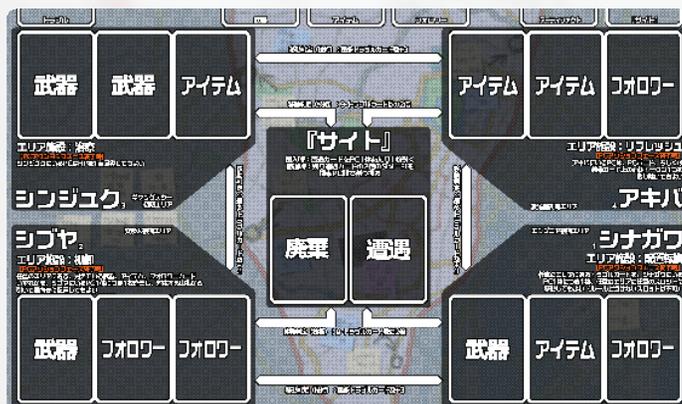
# コンポーネントリスト



ルールブック：  
1冊



シナリオブック：  
1冊



エリアマット：  
1枚



PCボード：4枚  
(調達屋のみ裏面がソロ用ルール)



PCコマ：4個  
(チップ+台座)

トークン：計 92 個



ダメージトークン  
(1)：20個・赤



ダメージトークン  
(5)：8個・橙



消耗トークン：  
20個・青



APトークン：  
12個・黄



スキル封印トークン：  
12個・灰



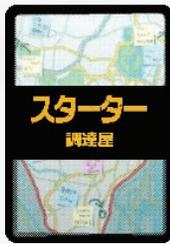
進行トークン：  
20個・緑

# カード：計 389 枚

カードは裏面中央と表面下部に種類が記載されています。

裏面

表面



スターターカード：  
32 枚 (8 枚×4)

武器カード：  
40 枚

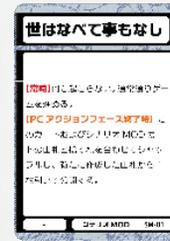
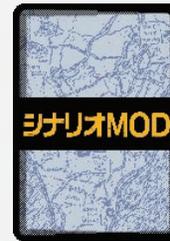
アイテムカード：  
40 枚



フォロワーカード：  
40 枚

『サイト』カード：  
40 枚

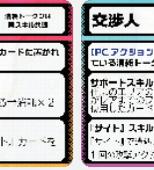
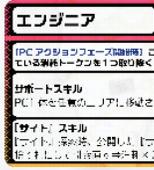
アーティファクトカード：  
18 枚



トラブルカード：  
40 枚

シナリオカード：  
121 枚  
(シナリオ本編 106+  
報酬カード 15 枚)

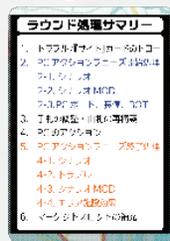
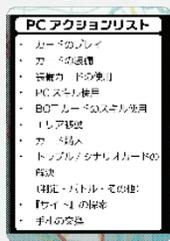
シナリオ MOD  
カード：10 枚



BOT カード：4 枚  
(両面共通)

裏面

表面



PC アクションリスト/  
ラウンド進行サマリー：  
4 枚

# コンポーネント解説

## エリアマット

### エリア

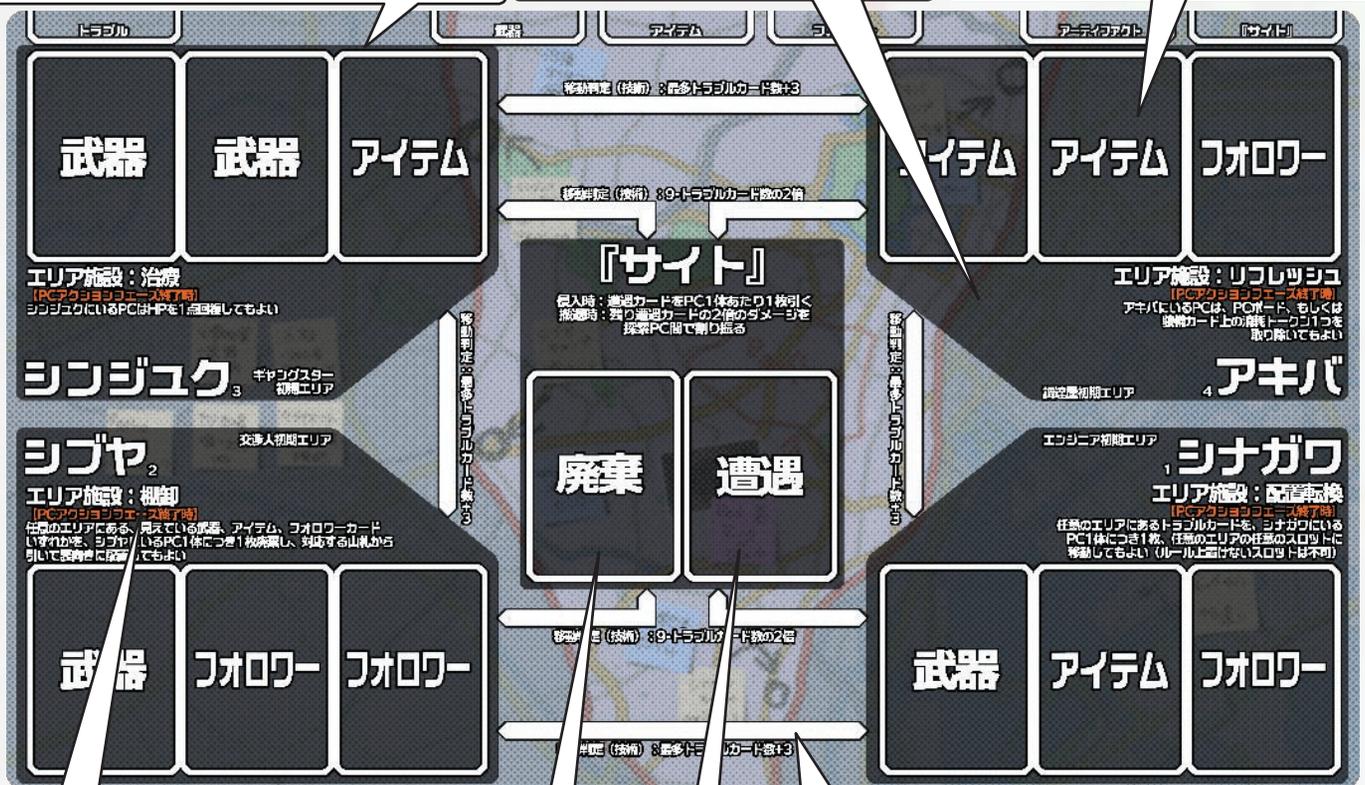
マット上には黒い半透明で囲まれた、「シンジユク」「シブヤ」「アキバ」「シナガワ」の4つの通常エリアと、『サイト』の、合計5つのエリアが記されています。

### PC 配置スペース

各PCがどのエリアにいるのかを表すため、コマを置くエリアです。

### マーケットスロット

アイテム、武器、フォロワーカードやトラブルカードを配置するスロットです。4つの通常エリアに3つずつあります。どの種類のカードを配置するかもスロットに記されています。『サイト』にはマーケットスロットはありません。



### エリア施設

各エリアで利用できる施設効果が記載されています。

### 接続ライン

それぞれのエリアは矢印のラインで接続され、PCはこのラインに沿って移動することができます。ラインには、移動の際に行う行為判定の目標値を求める計算式が記載されています。

### 廃棄スロット

『サイト』エリア内にある、廃棄されたカードを配置するエリアです。『サイト』を探索することにより、このエリアにあるカードを入手することができます。

### 遭遇スロット

『サイト』を探索する際に『サイト』の山札から引いたカードを配置するエリアです。『サイト』探索ではこのスロットに配置されたカードの解決を試みます。

## PC ボード

**ロール名**  
PC の役割であるロールの名称が書かれています。

**能力値**  
それぞれのPCの能力を表す4つの能力値が記載されています。この能力値は行為判定の基礎値となります。



<b>調達屋</b>		<b>HP : 最大5</b>
<b>経済</b>	<b>3</b>	
<b>技術</b>	<b>1</b>	
<b>戦闘</b>	<b>0</b>	
<b>共感</b>	<b>2</b>	

**【PCアクションフェーズ開始時】** スキル上の消耗トークンをどれか1つ取り除く。

<p><b>サポートスキル</b> 「スターター」以外の自分の手札1枚を、エリア問わず任意のPCの手札に追加する⇒消耗 レア以上のカードを渡した場合 AP トークン +1</p>	<p><b>強化スキル</b> 自分の消費アイテム使用時、「廃棄」を「捨て札」に変更する⇒消耗</p>	<p><b>『サイト』スキル</b> アーティファクト入手の際に割り込んで使用し追加で1枚引いて選択する。選ばなかったカードは捨てる⇒消耗</p>
---	---	---

**スキル**  
PCの持つスキルとその効果が記載されています。これらのスキルは初期状態では封印トークンが乗せられていて、条件を満たすまでは使用できません。

**HP エリア (ダメージトークン置き場)**  
このエリアに置かれたダメージトークンでPCの生命力を管理します。どのPCも上限値は5です。

## BOT カード

<b>調達屋</b>	消耗トークンは両スキル共通
<b>【PCアクションフェーズ開始時】</b> このカードに置かれている消耗トークンを1つ取り除く	
<b>サポートスキル</b> 購入の際、対象のレア度を一つ下げるか、購入コストを3下げる⇒消耗×2	
<b>『サイト』スキル</b> アーティファクト入手の際、引いたカードを除去して1枚引き直す⇒消耗×2	

**消耗トークンスロット**  
BOTカードの能力を使用したら、このスロットに消耗トークンを2個置きます。

**BOT スキル**  
BOTカードを使用することで利用できるスキルの内容が記載されています。

## アイテム / 武器 / フォロワー / アーティファクト / シナリオ報酬カード

**カード名**  
カードの名前が記されています。

**AP**  
カードを判定コストの支払いとして使用する際に参照する数値です。

**購入コスト**  
そのカードを購入判定で入手する際の目標値が記されています。

**レアリティ**  
そのカードがゲームに何枚含まれているかを表します。コモン:4枚、レア:3枚、エピック:2枚、ユニーク:1枚です。



**種別・装備コスト・レンジ**  
そのカードが消費アイテムなのか、装備アイテムなのか、装備であれば装備判定の目標値と、武器であればレンジも記されています。

**効果・説明**  
そのカードを使用した際の効果と、使用後の処理などが記されています。  
墨付きカッコ「【】」で囲まれている単語とその後の文章をひとつのアクションとして扱います。矢印「⇒」の後の文章が効果発動後の処理です。

**ID**  
カード管理に使用する ID です。同じ名前、効果のカードでもそれぞれ ID は異なります。数字の前のアルファベットでカードの種類を判別できます。アルファベットの後のハイフンに続いて、そのカテゴリ内の通し番号が数字 2 桁で記されます。  
I: アイテム、W: 武器、F: フォロワー、A: アーティファクトカード、PS、ES、GS、NS: 調達屋、エンジニア、ギャングスター、交渉人用スターターカード

## トラブル / 『サイト』カード

**HP (敵のみ)**  
敵として扱うカードにのみ記載されています。その敵の生命力を表します。HP を 0 にすればその敵を撃破したことになり、カードを捨て札にします。

**ダメージ軽減値 / 種別 (敵のみ)**  
PC がその敵に攻撃した際、攻撃の種別が一致していればその値だけダメージが軽減されます。



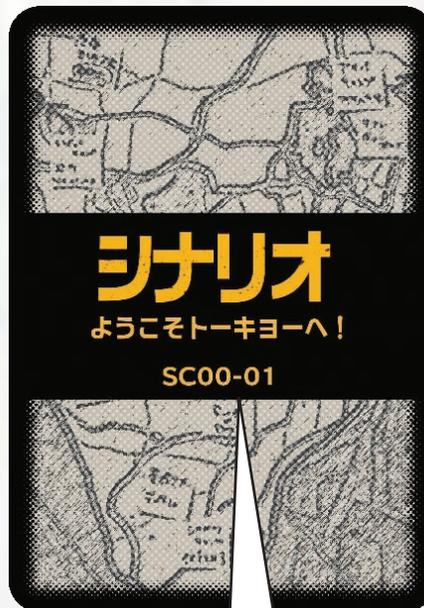
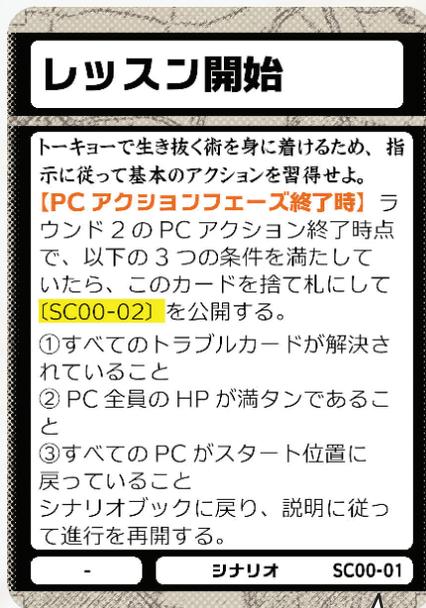
**反撃ダメージ / 種別 (敵のみ)**  
PC による攻撃アクションが行われた時、その敵が反撃するダメージとその種別を表します。敵の行動順に PC にその数値ぶんのダメージを与えます。

**レンジ (敵のみ)**  
攻撃を行う順番を決める攻撃のレンジが記載されています。

**報酬**  
カードを解決した際の AP トークン獲得数が記載されています。

**ID**  
トラブルカードの ID のアルファベットは T、『サイト』カードは X です。

## シナリオ / シナリオ MOD カード



シナリオカード（報酬）  
報酬カードはカードの枠が  
カラーになっています。



### ID

シナリオカードのIDのアルファベットはSCで、その後に続く数字がシナリオ番号です。シナリオMODカードのIDのアルファベットはSMです。

### 裏面

シナリオカードは裏面にもIDが記載されています（シナリオMODカードにはIDが記載されていません）。

## PC コマ



各PCに対応したコマです。エリアマットのPC配置スペースに置き、そのPCがどのエリアにいるかを管理します。

## トークン



### ダメージトークン (1)

PC や敵が受けたダメージを管理するのに使用します。1 個当たり 1 のダメージを表します。

PC が受けたダメージは PC ボードの HP 欄に、敵が受けたダメージは敵のカード上に置きます。

ダメージトークンは無限にあるとみなします。足りない場合はほかのもので代用してください。



### ダメージトークン (5)

1 個当たり 5 のダメージを表します。それ以外はダメージトークン (1) と違いはありません。



### AP トークン

トラブル / 『サイト』カード解決時や、PC のスキルで特定の条件を満たした際に獲得します。行為判定 (詳細は 22 ページ) の際にトークンの山に戻すことで 1 個あたり +1 のボーナスを得ることができます。

獲得したトークンは PC ボード付近に置いて管理します。

AP トークンのみ、ゲーム内で 12 個限りの有限の資源として扱います。トークンの山が尽きたら、いずれかの PC が使用して山に戻さない限り、それ以上獲得することはできません。



### 消耗トークン

PC のスキルや装備したカード、BOT カードの使用後の処理が「消耗」となっている場合に使用します。

消耗トークンが乗っているスキルやカードは使用できません。消耗トークンの返却アクション (詳細は 27 ページ) を行うか、【PC アクションフェーズ開始時】の効果によって取り除くことができます。

BOT カードには対応する消耗トークンスロットがあります。スキルの場合は枠内に、装備カードの場合はカード上に置きます。

消耗トークンは無限にあるとみなします。足りない場合はほかのもので代用してください。



### スキル封印トークン

PC ボードのスキル欄に配置します。

このトークンが置かれているスキルは、条件を満たしてトークンを取り除かない限り使用できません。

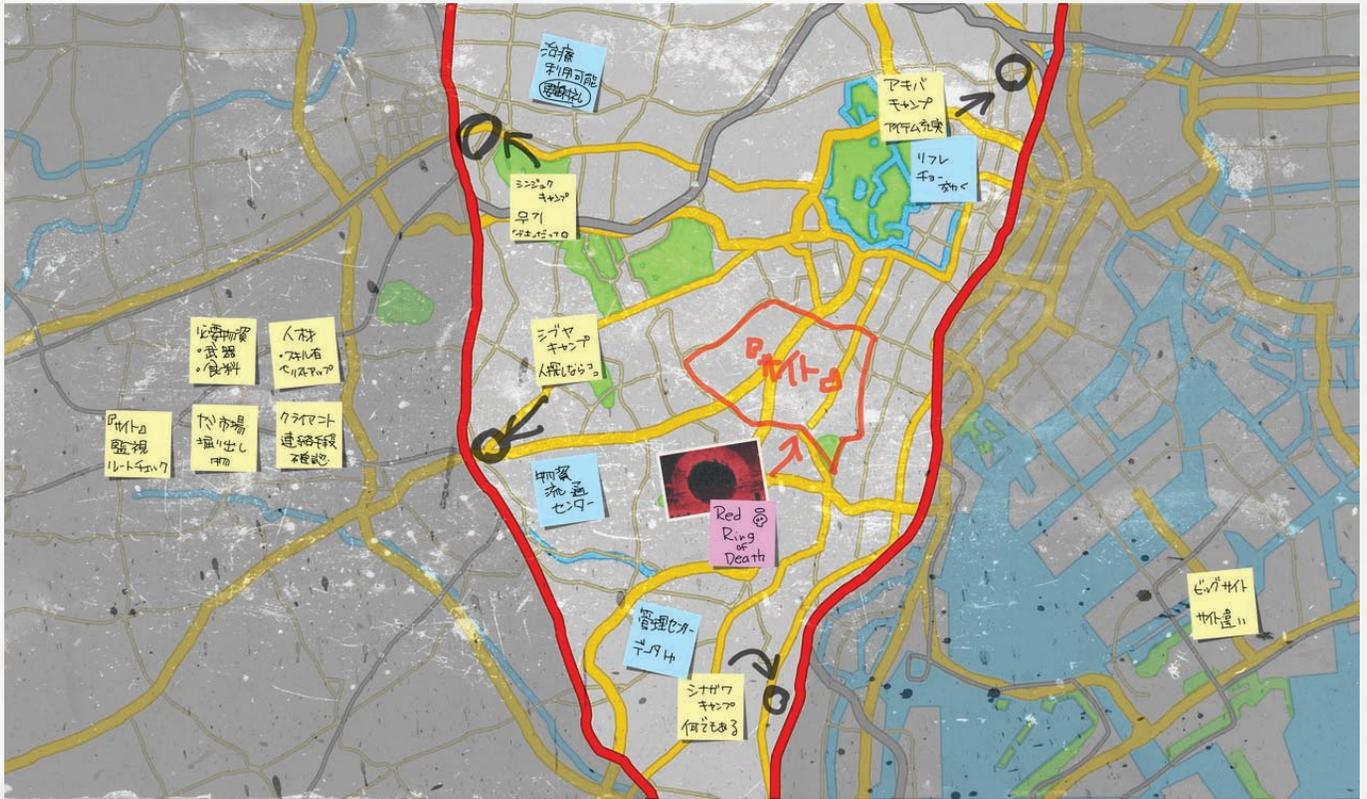
トークンは、特定のトラブルカードや『サイト』カードを解決する事で取り除けるほか、シナリオのクリアによっても取り除いた状態でプレイを開始できます。



### 進行トークン

シナリオの進行を管理するトークンです。シナリオカードの指示に従って配置、除去を行ってください。

進行トークンは無限にあるとみなします。足りない場合はほかのもので代用してください。



**解説**

トキヨー内要待機者グループが使用していた地図。  
 災害前のものを加工している。  
 赤く塗られたラインが旧山手線の現移動制限ライン、中央部の囲みが『サイト』として知られる嚴重立ち入り禁止区域。

# セットアップ (全体)



## 1：エリアマットの配置

プレイヤー全員から確認しやすい位置にエリアマットを配置します。

ゲームは主にこのエリアマット上で進行します。

## 2：シナリオの選択

プレイするシナリオを選択します。シナリオ一覧は別冊のシナリオブックに記載されています。

初めてこのゲームをプレイする場合は、まず導入シナリオである S00「ようこそトーキョーへ！」からプレイします。

「ようこそトーキョーへ！」クリア後は、シナリオ一覧に記載されている難易度と内容を見ながら選んでください。

シナリオを選んだら、対応するシナリオカード ID のカードを集め、表面を見ずに裏面のまま山札を作成します。

シナリオカードは裏面にシナリオ ID が記載されています。上から昇順になるように山札を作成します。

### 解説

特にこだわりがなければ、シナリオ番号順にプレイするといいでしょう。

### 解説

「ようこそトーキョーへ！」の場合、シナリオカード裏面上部に「ようこそトーキョーへ！」、下部に「SC00-〇〇」と書かれているので、そのカードを集め、番号順に上から SC00-01、02、03 となるようにカードを積み重ねます。

連番ではないシナリオ ID のカードは、いったん脇に置いておきます。  
作成した山札はエリアマットの脇に置きます。  
公開されたシナリオカードと、捨て札になったカードを置くスペースを確保しておいてください。

シナリオ MOD カードは、シナリオで指示があるまでシナリオカードの脇に置いておきます。

未入手のシナリオ報酬カード（裏面は武器、アイテム、フォロワー、アーティファクトカードと同一です）も裏向きにして、まとめてシナリオカード付近に置いておきます。

### 3：シナリオセットアップ

シナリオブックの各シナリオ欄には「シナリオセットアップ」の項目があり、シナリオ独自のセットアップ手順が記載されています。シナリオブックの記載に従いセットアップを行います。

### 4：山札の作成

武器カード、アイテムカード、フォロワーカード、『サイト』カード、アーティファクトカード、トラブルカードを種類ごとに分け、裏向きにシャッフルします。  
これまでプレイしたシナリオで入手した報酬カードがあれば、シャッフルした後に山札に追加することができます。入手した報酬カードの追加は任意です。プレイするシナリオごとに追加する・しないを決めてかまいません。

追加する場合、追加する報酬カードを武器、アイテム、フォロワーに分け、シャッフル済みの対応した山札の上から追加する報酬カード 1 枚あたり 7 枚を取り、報酬カードと合わせてシャッフルし、元の山札の上に戻します。

報酬カードがアーティファクトの場合は、（複数枚追加する場合はシャッフルしてから）アーティファクトの山札の上に配置します。

作成した山札は、エリアマット上部のフチに記されたカードの種類の記載に合わせて配置します。

#### 解説

「ようこそトーキョーへ！」ではシナリオ MOD カードは使用しないので、そのまま脇に置いておきます。

#### 解説

「ようこそトーキョーへ！」の場合、シナリオブックの巻末の記載に従ってセットアップを行うように記載されています。指示に従ってセットアップを続けてください。

#### 解説

例えば、追加したい武器カードが 2 枚ある場合、武器カードの山札の上から 14 枚取り、それに報酬カード 2 枚を加えてシャッフルしてから元の山の上に戻します。

アーティファクトの報酬カードを複数追加する場合は、追加するカードのみをシャッフルしてから山札の上に配置します。

この処理は、追加する報酬カードのある種類の山札に対してのみ行います。

#### 解説

各 PC 用のスターターカードはプレイヤーのセットアップまで脇に置いておきます。

## 5：マーケットスロット・廃棄スロットのカード配置

各エリアのマーケットスロットに、スロットに記された種類のカードの山札の上から引いて公開し、表面を上にして1枚ずつ配置します。

さらに、『サイト』エリア内の廃棄スロットに、武器、アイテム、フォロワーカードの山札から1枚ずつ引き、表面を上にして重ねて配置します。

## 6：トークンの準備

ダメージ、消耗、AP、進行トークンを種類ごとにまとめて各プレイヤーの手の届く位置に配置します。

# セットアップ（プレイヤー）

続いてプレイヤー毎のセットアップを行います。

## 1：PCの選択

参加するプレイヤーが、どのPCを担当するかを決定します。

担当するPCが決まったら、対応するPCボードをプレイヤーの前に配置します。

「調達屋」を使用する場合、通常時は「サポートスキル」の欄に「ソロ用」と記載されていない面を、ソロプレイ（35ページ）の際は「ソロ用」の面を表にして配置します。

プレイヤーが担当するPCが4体未満の場合、使用しないPCのPCボードを箱にしまい、代わりに対応するPCのBOTカードを用意してエリアマット付近に配置します。

スキル封印トークンをPC1体あたり3つ受け取り、PCボード上の各スキル上に配置します。

ただし、すでにシナリオ01～07のいずれかをクリア済みの場合、PCボード上のサポートスキル、03～07のいずれかをクリア済みの場合は強化スキル、06～07のいずれかをクリア済みの場合は『サイト』スキルには封印トークンを配置しません。

各プレイヤーはアクションリスト/ラウンド進行サマリー（情報が表と裏に分かれています）も1枚取り、手元に置いて参照できるようにしておきます。

### 解説

廃棄スロットの内容は公開情報で、獲得時はスロットに置かれたカードの中から自由に選ぶことができるので、順番を気にする必要はありません。

### 解説

BOTカードを使用する代わりに、一人のプレイヤーが複数のPCを担当してもかまいません。

3人未満のプレイとBOTカードについては35ページで説明されています。

### 解説

スキル封印トークンが置かれているスキルは、トークンを取り除くまで使用することができません。トークンは主にトラブル/『サイト』カードの解決や、シナリオのクリアで取り除くことができます。

以前のシナリオで封印トークンが取り除かれていても、新たに別のシナリオを始める際は、左記の手順に従って各スキルに封印トークンを配置し直します。

## PC 紹介

### 調達屋

様々なカードの購入を得意とし、消費アイテムカードを使いこなしてチームのサポートを行い、『サイト』内では戦利品の質の底上げに貢献します。

### エンジニア

乗り物を操るドライバーとして活躍する PC です。『サイト』内では危険な特異現象を回避する役目もこなします。

### 交渉人

特殊能力を持ったフォロワーたちを従えて、様々なアクションを行ったり、認知攻撃を行ったりします。『サイト』内の怪異の対処も得意とします。

### ギャングスター

武器全般を使いこなし、主に『サイト』外のトラブル対処を得意としますが、物理手段が通じる相手であれば『サイト』内でも活躍します。



### 解説

このゲームでは、シナリオ開始ごとに PC の山札はリセットされます。

以前プレイしたシナリオでカードを購入・入手していても山札に加えることはできず、再びスターターのセットからプレイを開始します。

## 2：山札の作成

選択した PC に対応したスターターカード 8 枚を受け取り、裏面を上にしてシャッフルし、山札を作ります。この時点ではまだ手札はドローしません。通常のラウンド進行の PC アクションフェイズの直前にドローします。

## 3：コマ配置

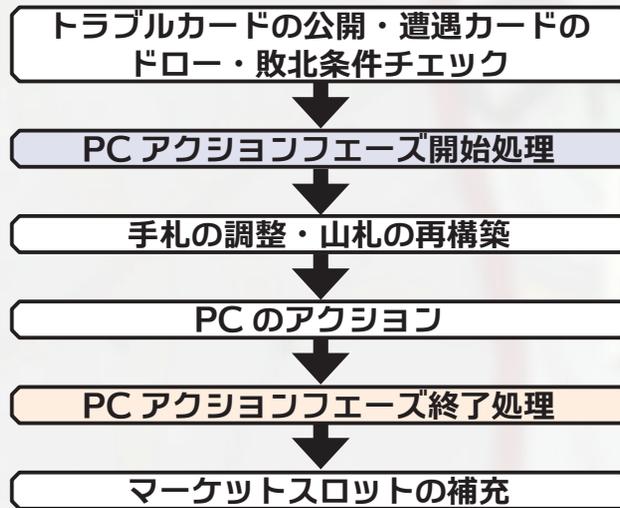
選択した PC に対応したエリアの PC 配置スペースに、自分の担当する PC のコマを配置します。

どの PC がどのエリアに配置されるかは、PC 配置スペースに記されています。

これでセットアップは終了です。シナリオカード〔SCXX-01〕（XX は各シナリオに対応した ID）を公開し、シナリオ本編を開始します。

# ラウンドの流れ

シナリオが開始されたら、ゲームは以下の流れを繰り返して進行します。  
繰り返される進行のことをラウンドと呼びます。



## 1：トラブルカードの公開・遭遇カードのドロー・敗北条件チェック

ラウンドの初めに、各 PC はそれぞれトラブルカードの山札から 1 枚カードを引いて公開します。公開したカードは、PC がいるエリアのマーケットスロットに配置します。

トラブルカードは、トラブルカード及びシナリオカードが配置されているスロットには置くことができません。

上記以外のスロットで、すでにアイテムや武器、フォローカードなどが置かれている場合は、その上に重ねるように配置します。

そのエリアにトラブルカードが配置できるスロットがない場合は、隣接するエリアの、上記と同様の条件のスロットに配置します。

隣接するエリアもトラブルカードやシナリオカードでスロットがすべて埋まっているなど、引いたトラブルカードが配置できるスロットがどこにもない場合は、**プレイヤー全員の敗北**となります。

PC が『サイト』にいるときは、PC の人数分『サイト』カードを裏向きのまま引きます。『サイト』カードは引いた順に遭遇スロットに重ねて配置していきます（最初に引いたカードが下になります）。

### 解説

BOT は PC に含まれないので、トラブルカードを引きません。

### 解説

トラブルカードの山札がなくなって引くことができない場合、捨て札にしたトラブルカードを裏向きにシャッフルして新たな山札にします。

### 解説

トラブルカードが配置できるスロットが複数ある場合は、カードを引いたプレイヤーがどのスロットに配置するかを決めます。

### 解説

「隣接するエリア」とは、シンジユクに対するアキバ、シブヤのように、接続ラインでつながっているエリアを指します。『サイト』も隣接していますが、トラブルカードを配置できるスロットがないので対象に含めません。

### 解説

トラブルカード同様、BOT は PC ではないので『サイト』カードを引きません。

## 2：PC アクションフェーズ開始処理

最初にシナリオカードの【PC アクションフェーズ開始時】と書かれている効果进行处理します。その後、シナリオ MOD、PC ボードや PC が装備しているカードの順で処理を行います。

シナリオカードが複数ある場合、まず公開されているエリアマット外のカード进行处理します。その後、シナガワに配置されているカードを左から、その後、時計回りにシブヤ、シンジユク、アキバの順に処理します。

PC ボードや装備しているカードは任意の順番で各自処理してかまいません。

## 3：手札の調整・山札の再構築

各 PC は手札が残っている場合、好きな枚数を捨て札にします。また、手札が 4 枚を超えている場合は、4 枚以下になるまで捨て札にします。

その後、手札が 4 枚になるように山札から引きます。

シナリオを開始した際の初回のドローのみ、手札の内容を見てから引き直しを選択できます。

引き直す場合は、最初に引いたカードを脇に置き、山札から同数のカードを引いて手札にします。

その後脇に置いたカードを裏向きにシャッフルして山札に戻します（2PC 簡易管理バリエーションを使用している場合など、山札にカードが残っている場合は山札の下に置きます）。

一度引き直しを行ったら、再度引き直しはできません。

山札が足りず手札が 4 枚に満たない場合は、捨て札の山をシャッフルせずにまとめて裏返し、新しい山札にして引きます。

### 解説

エリアの処理順は、エリア名の横に小さい数字で書かれています。



### 解説

自分の手札の内容はいつでも確認できます。内容を他のプレイヤーに教えることは禁止してはいませんが、非推奨です（36 ページの「公開情報・非公開情報」参照）

### 解説

捨て札のカードを山札にしてすべて引いても 4 枚に満たない場合は、それ以上引くことはできません。

## 4：PCのアクション

このゲームでは手番順はなく、各 PC は自由な順番でアクションを行うことができます。

ただし、明記されていない限り、アクションの処理中に割り込んで別のアクションを行うことはできません。

アクションが行えなくなるか、もうアクションを行いたくない場合はアクションフェーズの終了となります。PC 全員がアクションフェーズを終了したら、次の手順に進みます。

PC が実行できるアクションの概要は以下の通りです。各アクションの詳細な説明については 26 ページから記載されています。

### カードのプレイ (→ 26 ページ)

手札から種別が「消費」のカードを公開し、書かれている効果を実行 (【プレイ】) します。

### カードの装備 (→ 27 ページ)

手札から種別が「装備」のカードを装備します。カードは 3 枚まで装備でき、PC ボード上部に配置して管理します。「装備」アイテムは装備しないと使用できません。装備する際には対応した行為判定 (→ 22 ページ) を行う必要があります。

### 装備カードの使用 (→ 27 ページ)

装備したカードに記された効果を実行 (【使用】) します。

### 消耗トークンの返却 (→ 27 ページ)

手札からカードを 1 枚捨て札にすることで、PC ボードや装備カード上に置かれた消耗トークンを 1 つ取り除いてトークンの山に戻します。

### スキル使用 (→ 27 ページ)

PC ボード上に記載されたスキルを使用します。スキルの上に封印トークンが置かれているスキルは使用できません。

### BOT カード使用 (→ 27 ページ)

3 体以下の PC でプレイする場合、プレイヤーが担当しない PC は BOT として簡易的に参加します。その際に用意される BOT カードの能力を使用します。

#### 解説

お互いに干渉しないアクションであれば、それぞれの PC が同時にアクションを解決してかまいませんが、他 PC を対象にしたアクションや、バトルや判定などでアクションの対象が同じ場合は、解決順によって異なる結果になるため、解決中のアクションが終了してから、次のアクションを行うようにしてください。

また、BOT カードのスキルの使用時など、共有のリソースを使用する場合も、他のプレイヤーに確認してから行ってください。(ゲームに慣れるまでは一つ一つアクションを順番に解決したほうが良いでしょう)

#### 解説

このゲームでは、一般的な武器やアイテム以外にも、乗り物やフォロワーなど、「装備」カテゴリのカードはすべて装備して使用します。

### **移動 (エリア・『サイト』) (→ 28 ページ)**

PC コマを隣接するエリアや『サイト』に移動させます。移動には判定が必要です。「《乗り物》」カードを装備している場合は他の PC と一緒に移動することができます。

### **カードの購入 (→ 28 ページ)**

PC のいるエリアのマーケットスロットにある武器 / アイテム / フォロワーカードを購入します。購入には判定、または対応したカードのプレイが必要です。

### **カードの解決 (行為判定 → 29 ページ・バトル → 30 ページ)**

PC のいるエリアのマーケットスロットにあるトラブル / シナリオカードを解決します。解決は主に判定による解決と、バトルによる解決があります。それ以外の解決方法がカードに書かれている場合もあります。

### **『サイト』探索 (→ 32 ページ)**

PC が『サイト』にいる場合、探索を行うことができます。『サイト』の探索では強力なカードを入手できるチャンスがあります。

### **手札の交換 (→ 34 ページ)**

同じエリアにいる PC と手札の交換を行います。

## 5 : PC アクションフェーズ終了処理

PC アクション開始時と同様に、最初にシナリオカードの【PC アクションフェーズ終了時】と書かれている効果进行处理します。その後、トラブルカード、シナリオ MOD、エリア施設効果発動の順で処理を行います。

シナリオカードが複数ある場合、まず公開されているエリアマット外のカード进行处理します。その後、シナガワに配置されているカードを左から、その後、時計回りにシブヤ、シンジユク、アキバの順に処理します。トラブルカードも同様に、シナガワ→シブヤ→シンジユク→アキバの順で処理します。

多くのシナリオ・トラブルカードには、このタイミングで発動する効果が記載されています。主に同じエリア内の PC にダメージを与える効果となり、記載に従って適用します。

効果の対象となる PC 側も、割り込みで使用できる装備カードやスキルで、ダメージ軽減や効果の打ち消しなどを使用できます。

エリア施設効果発動は、各エリアの施設効果を確認し、そのエリアにいる PC に適用します。この施設効果も、シナガワ→シブヤ→シンジユク→アキバの順で処理し

## 6 : マーケットスロットの補充

各エリアのマーケットスロットのうち、カードが配置されていない空きスロットがあれば、対応するカードの山札から 1 枚引いて補充します。すでに何らかのカードが置かれているスロットには補充しません。

マーケットスロットの補充が終了したら、再び手順 1 の「トラブルカードの公開」に移行します。

### 解説

ただし、マーケットスロットに配置されていても、他のカードが上に重ねて配置されていて見えない状態のカードに記載されている効果は実行しません。

【PC アクションフェーズ終了時】の効果の中にはトラブルカードを山札から引いて配置するものがあり、この際も手順 1 の「トラブルカードの公開・敗北条件のチェック」同様、カードを配置できないときはプレイヤーの敗北となります。

トラブルカードを配置する効果を持つトラブルカード进行处理の際、すでに確認されたスロット（処理中のスロットよりも左のスロットや、既に処理されたエリア）に新たにカードを配置する場合は、そのカードの PC アクション終了処理は行いませんが、これから確認するスロット（処理中のスロットよりも右のスロットや、これから処理するエリア）に配置する場合は、PC アクション終了処理の対象になります。

### 解説

対応した山札に 1 枚もカードがない場合は、その種類のカードは補充しません。スロットの数に足りないカードをどこに配置するかはプレイヤー間で相談して決めます。

## 勝利・敗北

“トーキョー災都心”は協力型のゲームなので、勝利する場合はプレイヤー全員の勝利、敗北時はプレイヤー全員の敗北となります。

勝利条件はシナリオによって異なり、シナリオを進めることで明らかになります。シナリオカードを読み上げた際にキーワード「【シナリオクリア】」が含まれていれば勝利となり、記載された報酬を得ることができます。

勝利時は、エリアマット上と捨て札にあるトラブルカードの数を数え、遭遇スロットと捨て札の『サイト』カード枚数の合計からPC人数を引いた数（マイナスの場合は0）を加え、PC数で割り、端数がある場合は切り捨てにします。

これが評価クリアラウンド数になるので、シナリオリストの表と照らし合わせると、クリアランクの判定が行えます。

クリアランクによって報酬やシナリオ展開に変化はありませんが、ゲームプレイ評価の指標になるので、ゲームに慣れてきたら、ぜひ上のランクを目指してみてください。

敗北条件も同様にシナリオに記載されているほか、「ラウンドの流れ」の手順1「トラブルカードの公開・敗北条件チェック」や手順4「PCアクション終了処理」、PCのダウン処理（24ページの「PCのダメージ処理」に記載）によって満たされることがあります。

勝利時、敗北時ともにシナリオ終了後に再度ゲームを遊ぶ際は、シナリオとシナリオMODカードを片付けてから、各PCの手札、PCボード、各山札、エリアマット上から報酬カードを回収し、それ以外のスターター、武器、アイテム、フォロワー、トラブル、アーティファクト、『サイト』ごとにカードを種類ごとにまとめなおして、トークン類を共通在庫に戻します。

その後「セットアップ（全体）」の手順に戻ります。

同じシナリオを再度プレイしたり、シナリオ番号が最後に遊んだものより若いシナリオを遊んだりしても構いません。

### 解説

評価ラウンド数はトラブルカードの効果やダウン時の処理などで引いたトラブルカードの枚数が加算されるので正確なクリアまでのラウンドではありませんが、評価にはこの数を使用します。

$(\text{エリアマット上のトラブルカードの数} + \text{捨て札のトラブルカードの枚数} + (\text{遭遇スロットの『サイト』カード枚数} + \text{捨て札の『サイト』カード枚数} - \text{PC人数})) \div \text{PC数} = \text{評価クリアラウンド数}$

# 行為判定

装備アイテムの装備や、トラブルの解決などの際に行  
為判定を行う場合があります。

行為判定を行う際は、指定された能力値と目標値を確  
認し、実行する PC の対応した能力値と比べます。こ  
の時点で能力値が目標値以上である場合は自動的に成  
功となります。

能力値が目標値に足りない場合は、AP を加算するこ  
とができます。加算の方法は以下の通りです。

- ・手札からカードを任意の枚数公開して捨て札にし、  
カードに記載された AP の値の合計を足す
- ・所持している AP トークンを任意の数だけトークン  
の山に戻して 1 個あたり +1 する
- ・トラブルカードの山札からカードを 1 枚引き、記載  
されている AP を加える (1 回の判定で 1 枚まで)

この方法 (各手段を使用するかは任意) で加算した  
AP を能力値に足し、目標値以上になれば成功となり  
ます。

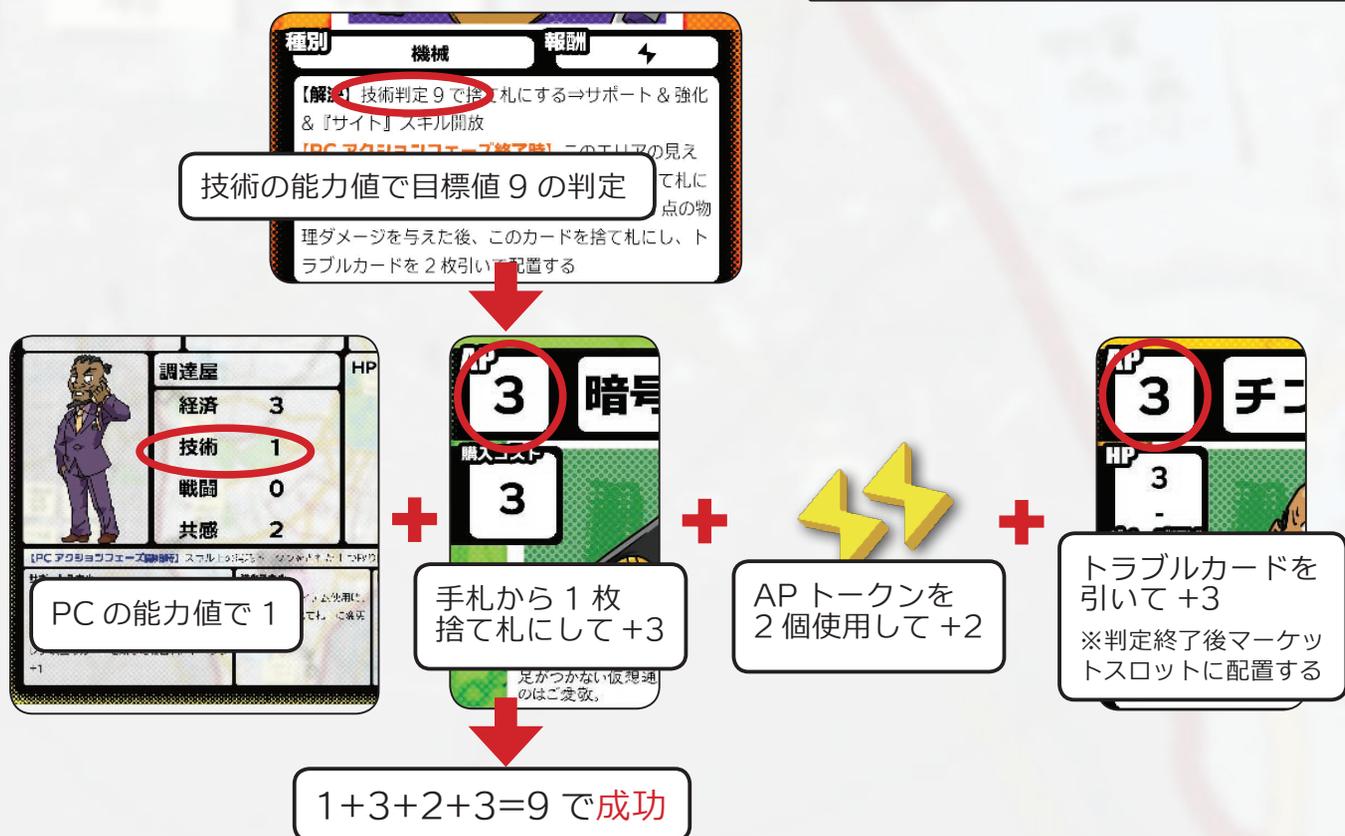
トラブルカードを引いた後で、目標値を達成できな  
いことが分かった場合でも、捨て札にしたカードや AP  
トークンは戻りませんが、追加でカードや AP トーク  
ンを使用して AP を加算することはできます。

### 解説

行為判定を行う PC 以外の PC も、たとえ  
違うエリアにいたとしても AP トークン  
を使用して AP を加算することができます。  
ただし、他 PC による加算は 1 回の判定に  
つき合計 3 個までです。

### 解説

引いたトラブルカードは、使用したアク  
ションの解決後に、実行した PC のいるエ  
リアのマーケットスロットに配置します。  
配置の際は通常のトラブルカード配置の  
ルールに従います。  
トラブルカードに記載されている AP は、  
コモンが 3 ~ 5、レアが 5 ~ 7、エピック  
が 7、ユニークが 8 ですが、「何もない素  
晴らしい 1 日」(コモン) は 0 です。



## 各種効果使用後の処理

各カードやPCのスキルなどをプレイ、または使用した際は、「⇒」の後に記載されている処理を行います。効果使用後の処理には以下のような種類があります。

### 消耗

その効果に対応したスロットに消耗トークンを配置します。スロットがない場合は枠内やカード上に配置します。「消耗」の後に「×2」などが記載されている場合は、書かれている数だけ消耗トークンを配置します。

消耗トークンがすべて取り除かれるまで、その効果を再度使用することはできません。

消耗トークンは、「消耗トークンの返却」アクションを実行することで取り除くことができます。その他にも【PCアクションフェーズ開始時】やエリア施設効果など、特定のタイミングで消耗トークンを取り除くことができるものもあります。

### 捨て札

カードを対応したカードの捨て札の山の上に表向きに配置します。

### 廃棄

カードを『サイト』エリアの廃棄スロットに表向きに配置します。

『サイト』内で廃棄した場合、廃棄スロットに配置するのではなく、代わりに下記の「除去」を行います。

### 除去

カードを箱に戻すか、プレイエリア外に分けて置きます。このカードはシナリオが終わるまでゲームに使用できません。シナリオ終了後に対応したカードの束に戻します。

#### 解説

ただし【常時】の効果は消耗トークンが乗っけていても常に適用されます。

#### 解説

捨て札の山がなければ、対応したカードの山札のわきにそのカードを配置し、捨て札の山とします。

## PC のダメージ処理

PC はバトルやトラブルカードの効果などによってダメージを受けることがあります。

受けたダメージはPC ボードのHP エリア内に、ダメージと同じ数のダメージトークンを置くことで表します。

その際、HP 欄のダメージが5 点以上になったら超過分のトークンは受け取らず、ダウン時の処理を行います。

### ダメージの軽減

アイテムやスキルによってはダメージ軽減の能力が付与されているものがあります。受けるダメージとダメージ軽減のダメージの種類（物理・認知）が一致する場合、記載されている値だけダメージを軽減します。軽減したダメージは0 未満にはなりません。

### ダウン時の処理

手札、装備中のカードをすべて捨て札（アーティファクトカードの場合は除去）にして、AP トークンをすべてトークンの山に戻します。

その後トラブルカードの山札から1 枚引き、公開して今いるエリアに配置します（それによって敗北条件を満たすことがあります）。

PC ボード上のHP エリアに5 点を超えるダメージトークンがある場合、取り除いて5 点ちょうどになるようにします。

### ダウン中のルール

ダウン中であっても、通常通りアクションを行うことができます。ただし、以下の追加ルールに従います。

- ・ダウン中のPC が1 点以上のダメージを受けたら、そのダメージ量に関わらず即座にトラブルカードの山札から1 枚引き、公開してそのPC がいるエリアに配置します（ダウン処理と同様に、敗北条件を満たすことがあります）。
- ・ダウン中のPC のHP が回復してダメージトークンがHP 最大値（通常は5）未満になったら、ダウン状態から復帰してこれらのルールは適用されなくなります。

#### 解説

ダウン処理を行うのはPC のみで、トラブルカードなどの敵の場合は、カードに記載された【解決】の処理を行ったあとに捨て札にします。

# 報酬カードの獲得とアーティ

## ファクト

トラブルカードや『サイト』カードの解決時に入手したカードが武器、アイテム、フォロワーカードだった場合、カード購入時と同じく、獲得した PC の山札の一番上に置きます。

入手するカードが「廃棄エリアのカード」の場合、『サイト』内の廃棄の山札の内容を確認してカードを指定された枚数選び、エリア内の PC 間で誰がそのカードを入手するか決めます。

入手したカードは通常のルール通り、その PC の山札の一番上に置かれます。

入手したカードがアーティファクトカードだった場合、アーティファクトの山札から 1 枚引き、公開します。その後、エリア内の PC 間で誰がそのアーティファクトを入手するか決めます。

アーティファクトカードを公開したら、PC の誰かが必ず入手しなければなりません。

アーティファクトカードを引く前であれば、アーティファクトカードの代わりに廃棄エリアのカード 1 枚を入手することにしてもかまいません。その場合は上記の廃棄カード入手のルールに従って処理してください。

アーティファクトを入手した PC はそのアーティファクトを即座に装備しなければなりません。装備スロットに空きがない場合はいずれかの装備カードを捨て札にして装備します。

装備については以下のルールに従います。

- ・アーティファクトは同時に 2 つ以上装備できません。2 つ目を装備する場合、もともと装備していたアーティファクトを除去して、新たなアーティファクトカードと入れ替えます。
- ・アーティファクトを装備している PC がダウンした場合、装備していたアーティファクトは除去されず。
- ・アーティファクトは一度装備すると、新たにアーティファクトを装備するときとダウン時以外、装備を解除できません。

### 解説

廃棄の山札が足りないときは、まずスロットに残っているカードをすべて入手してから、武器、アイテム、フォロワーカードの各山札から 1 枚ずつ引いて公開し、残りをその中から選んで入手します。選ばれなかったカードは廃棄スロットに配置します。

武器、アイテム、フォロワーカードの山札が足りない場合は、引けるだけのカードを引きます。1 枚も引けない場合はカードを入手できません。

### 解説

万が一アーティファクトの山札が 1 枚もない場合、廃棄エリアのカードを入手します。入手時は廃棄エリアカード入手のルールに従います。

## 優先ルール

ゲームのプレイ中、カードや PC ボード、エリアマット上の記述が他のカードやルールブックなどと矛盾する場合があります。

その際の優先度は下記の例外を除き、シナリオカードが最も高く、次いで処理中の各種カード / ボード / マット、最後にルールブックとなります。

ただし、明言されていない限り、公開、または配置されたシナリオカードを指定された方法以外で取り除いたり、シナリオカードの上に別のカードを配置したりはできません（このルールはルールブックに書かれています。例外的に最優先となります）。

## アクションの解説

PC アクションフェーズで行うことができる各アクションの解説です。

アクションを行う際は以下のルールに従って実行してください。

### カードのプレイ

手札のカードのうち、種別が「消費」カテゴリのカードを 1 枚公開し、効果欄に記載されている効果を実行します。

実行後、カードの記載に従ってプレイしたカードを処理します（実行後の処理の詳細は 23 ページの「各種効果使用後の処理」を参照してください）。

### カードの装備

手札のカードのうち、種別が「装備」カテゴリのカードを 1 枚公開し、記載されている能力値と目標値で装備の行為判定を行います（詳細 22 ページの「行為判定」を参照してください）。

条件を満たしたら、PC ボード上部にカードを配置して、装備していることがわかるようにします。

各 PC は、最大で 3 枚のカードを装備することができます。

装備しているカードは、PC のアクションフェーズ中で、アクションの処理中でなければいつでも捨て札にすることができます。

#### 解説

例外として、アーティファクトカードは PC の任意で装備から外すことはできません。詳細は 25 ページの「報酬カードの獲得とアーティファクト」を参照してください。

## 装備カードの使用

装備したカードに記された効果を実行します。

すでに消耗トークンが乗っているカードは使用することができません。

「割り込んで使用できる」と記載されているカードは、割り込みの条件を満たしていれば PC アクションフェーズ以外でも使用できます。

実行後、カードの記載に従って使用したカードを処理します（実行後の処理の詳細は 23 ページの「各種効果使用後の処理」を参照してください）。

## 消耗トークンの返却

手札からカードを 1 枚捨て札にすることで、担当 PC の PC ボードや装備カード、BOT カード上に置かれた消耗トークンを 1 つ取り除き、トークンの山に戻します。

このアクションによってスロットや枠内、カード上から消耗トークンがなくなれば、再びそのスキルやカードなどを使用することができるようになります。

## スキルの使用

PC ボード上に記載された、各 PC が持つ特殊能力を使用します。

実行後は対応するスキルの枠に消耗トークンを配置します。

「割り込んで使用できる」と記載されているスキルは、割り込みの条件を満たしていれば PC アクションフェーズ以外でも使用できます。

サポートスキル（一番左の大きな囲みのスキル）には、使用した際に条件を満たすと AP トークンが獲得できます。獲得した AP トークンは PC ボード付近に置いて管理してください。

スキルの上に封印トークンがあるスキルは使用できません。また、使用してすでにスキルの枠に消耗トークンがあるスキルも使用できません。

## BOT カード使用

BOT として参加しているキャラクターのカードに記載されている能力を使用します。

このカードは参加 PC の誰でも使用できます。

BOT カードの能力を使用したら、消耗トークンスロットに 2 つ消耗トークンを配置します。

すでにスロットに消耗トークンが置かれている場合、BOT カードのスキルは使用できません。

### 解説

ただし【常時】の効果は消耗トークンが乗っていても常に適用されます。

### 解説

BOT カードの能力ごとに消耗トークンを置くのではなく、BOT カード単位で消耗トークンを管理します。

## 移動（エリア・『サイト』）

接続するラインに沿って隣接するエリアや『サイト』に移動します。

隣接するエリアに移動する際は、「技術」の能力値で行為判定を行い、目標値は現在地と移動先のエリアに公開されているトラブルカードの数を比較し、多いほうの枚数 +3 となります。

「《乗り物》」カードを装備している場合は一度の判定で同時に移動できる人数や、移動判定、移動できるエリア数にボーナスが付きます。

『サイト』に移動する際の行為判定の目標値は、「9-『サイト』入口にするエリアにあるトラブルカードの数の2倍」となります。

また、『サイト』を通過して移動することはできず、『サイト』に移動した際はそこで移動が終了となります。『サイト』に入った各PCは『サイト』カードを1枚ずつ裏向きのまま引いて、『サイト』内の遭遇スロットにカードを重ねて配置します。再びほかのエリアに移動するには、この『サイト』カードをすべて解決するか、ペナルティを支払って撤退する必要があります。詳細は32ページの「『サイト』探索」を参照してください。

移動の行為判定の目標値はエリアマットのライン上にも記載されています。

## カードの購入

PCのいるエリアのマーケットスロットに配置されているアイテム/武器/フォロワーカードを購入して取得します。

カードを購入するにはそのカードの購入コスト欄にある数値に対して「経済」の能力値で判定を行うか、購入用消費アイテムカードをプレイします。入手したカードは購入したPCの山札の一番上に置きます。

トラブルカードなど、他のカードが上に重ねて配置されていて見えない状態のカードは購入できません。

### 解説

複数エリアを移動する際は、現在エリア、通過するエリア、移動先エリアのトラブルカードの数を確認し、最も高い目標値の数値で判定します。

通常エリア間を移動した後『サイト』に入る場合は、通常エリアの移動目標値と『サイト』への移動目標値を比べ、高いほうで判定します。

また、複数人乗れる乗り物で移動する場合、定員以内であれば、同じエリアにいるPCの同意を得て一緒に移動することができます。（装備しているフォロワーカードは定員にカウントしません）

さらに、一度に2エリア以上移動する場合、移動可能なエリア数内であれば、直前にいたエリアにUターンして戻ったり、定員以内であれば移動中の通過エリアで他PCを乗り降りさせてもかまいません。

ただし、1回の移動中に途中下車し、他のアクションを行ってから再び乗車して移動を再開する、というような、移動アクションに割り込んで別のアクションを行うことはできません。

### 解説

『サイト』に移動する際は、入口にするエリアのトラブルカードの数が多いほど簡単になります。

本来『サイト』封鎖に割り当てられるはずの警備がエリアに割かれている、という状況を表しています。

### 解説

一般的なデッキ構築ゲームのように捨てる山ではありません。また、手札に入れることもないように注意してください。

## カードの解決

PC のいるエリアのマーケットスロットにあるトラブル/シナリオカードを解決します。

解決は主にバトルによる解決と、判定による解決があります。それ以外の解決方法がカードに書かれている場合もあります。

シナリオカードなど、他のカードが上に重ねて配置されていて見えない状態のカードは解決できません。

カードを解決するには、まず PC のコマを解決するカードの上に置きます。

その後各種処理を行い、終了したら、コマをエリアの PC 配置スペースに戻します。

## 判定による解決

カードに記載された能力値と目標値で判定を行います。

判定についての詳細は 22 ページの「行為判定」を参照してください。

解決に成功したら、カードを捨て札にし、「報酬」欄に記載された個数の AP トークンを獲得できます。

獲得した AP トークンは PC ボード付近に置いて管理してください。

また、解決したカードのレアリティによって、スキルの上の封印トークンを取り除くことができます。「コモン」以上のレアリティのカードを解決すればサポートスキルの、「レア」以上のカードを解決すれば強化スキルの、「エピック」以上のカードを解決すれば『サイト』スキルの封印トークンをそれぞれ取り除くことができ、以降そのスキルが使用できるようになります。

### 解説

これは複数の PC による判定のバッティングを防ぐための処理です。ソロでプレイする際や、他プレイヤーに確認を取った後でなら省略しても構いません。

### 解説

条件を満たせば、トラブルカード 1 枚の解決で複数の封印トークンを取り除くことができます。カードによっては追加で報酬を獲得できる場合もあります。アイテム、武器、フォローカードを入手した場合は購入時と同じく PC の山札の一番上に置きますが、アーティファクトを入手した場合は即座に装備します。アーティファクトの入手については 25 ページを参照してください。

## バトルによる解決

カードに記載された敵とバトルを行います。

「バトル」とは、解決方法が「撃破」となっているトラブルカードの解決方法を指します。

## 攻撃アクション

このゲームにおいては、武器、アイテム、フォロワーなどのカードやPC、またはBOTのスキルを「プレイ」または「使用」して敵カードにダメージを与えることを「攻撃アクション」と呼びます。

攻撃アクションにはカードの説明文に「」のアイコンの記載があります。

1回の攻撃アクションで使用できるカードは、特に明記されていない限り1枚のみです。

PCのアクションフェーズ中、カードやスキルが使用できる限り、好きな回数攻撃アクションを行うことができます。

攻撃アクションを実行して敵にダメージを与え、敵のHPを0以下にすれば撃破となり、その敵とのバトルは解決となります。

解決に成功したら、「報酬」欄に記載された個数のAPトークンを獲得できます。その後そのカードを捨て札にします。

攻撃アクションを行う際、敵はPCの攻撃に反応して反撃を行います。「反撃」と言っても、後述するレンジによってはPCより先に攻撃を行うこともあります。

バトルの手順は以下の通りです。

### 1: レンジの確認

攻撃アクションを実行するカードやスキルを選択して記載された「レンジ」を参照し、攻撃対象のレンジと比べます。レンジには「遠」(遠距離)と「近」(近距離)があり、遠→近の順で攻撃を行います。

レンジが同じ場合は同時となり、お互いにダメージを与えます。ただし、「遠+」「近+」のように、プラスがついている場合は、同じレンジでも+がついている方が先に行動します。

お互いに+がついているレンジで攻撃する場合は同時となり、お互いにダメージを与えます。

### 解説

「」の記載がないアクションは攻撃アクションではないので、敵の反撃を誘発しません。

### 解説

複数の敵に攻撃できる手段を使用する場合は、対象のうち、任意の1体のレンジを参照します。

また、複数回攻撃を行う手段を使用する場合は、1体の敵につき反撃は最初の1回のみ処理します。

## 2: 先攻ダメージの適用

レンジが異なる場合、先に行動する側が相手にダメージを適用します。

ダメージの種類と量は、PC側は攻撃に使用するカードの効果欄に、敵の反撃の場合はカードの「反撃」欄に記載されています。

ダメージの種類には物理（物）と認知（認）があり、攻撃側とダメージ軽減のダメージの種類が一致する場合、記載されている値だけダメージを軽減します。

ダメージ軽減は敵の場合は自動的に適用されます。PCの場合はカードやスキルを割り込みで使用して適用することができます。

軽減処理によってダメージが確定したら、敵の場合は敵のカードの上にダメージの点数ぶんのダメージトークンを置きます。ダメージを受けたのがPCの場合、PCボードのHPエリアにダメージの点数ぶんのダメージトークンを置きます。

この時点でダメージトークンの数がHP以上になれば、撃破（PCの場合はダウン）となり、相手側の反撃は行われずバトルは終了します。

レンジが同じ場合は、撃破やダウンの有無にかかわらず双方にダメージを適用します。

## 3: 後攻の処理

先攻のダメージ適用が終わっても相手が撃破（ダウン）されていなければ、後攻のダメージ適用を行います。

先攻の場合と同様に、必要に応じてダメージ軽減の処理を行います。

## 4: 撃破処理

敵が撃破された際、「【解決】」に記された「⇒」の後の処理を行い、カードの「報酬」欄に記載された個数のAPトークンを獲得します。

その後敵カード上のダメージトークンを取り除いてトークン置き場に戻し、捨て札にします。

獲得したAPトークンはPCボード付近に置いて管理してください。

PCがダウンした際は24ページの「ダウン時の処理」を適用します。

### 解説

軽減したダメージは0未満にはなりません。

ひとつのダメージに対して複数の軽減手段を使用し、合算してもかまいません。

### 解説

解決したカードのレアリティによって、スキル上の封印トークンを取り除くことができ、以降そのスキルが使用できるようになります。

条件を満たせば、トラブルカード1枚の解決で複数の封印トークンを取り除くことができます。

カードによっては追加で報酬を獲得できる場合もあります。アイテム、武器、フォローカードを入手した場合は購入時と同じくPCの山札の一番上に置きますが、アーティファクトを入手した場合は即座にいずれかのスロットに装備します。アーティファクトの入手については25ページを参照してください。

## 5: 終了処理

敵が撃破されていない場合、カード及びカード上のダメージトークンはそのまま残ります。PCも同様に、ダウンの有無にかかわらずPCボード上のダメージトークンはそのまま残ります。

攻撃アクションに使用したカードやスキルは記載された使用時の処理を行います（23 ページ「各種効果使用後の処理」参照）。

## 『サイト』探索

貴重なアーティファクトを求めて行う『サイト』探索は、連続で『サイト』カードの解決を試みる特殊なアクションです。

一度探索が始まったら一部の例外を除き途中で参加したり離脱したりできず、参加するPC全員で、探索の結果が出るまで連続で処理を行います。

『サイト』探索は以下の手順に従って行います。

### 0: 『サイト』侵入時の処理

エリア移動（エリア・『サイト』）のルールにある通り、各PCは『サイト』に入った時点で『サイト』カードの山札から1枚ずつ引き、遭遇スロットに裏向きでカードを配置します。

### 1: 参加者の確定・探索の開始

探索に参加するメンバーを確定します。探索開始時点で『サイト』内にいるPCは全員探索に参加しなければなりません。

### 2: 『サイト』カードの公開

『サイト』内の遭遇スロットの一番上のカードを公開します。

カードには解決方法が記載されています。主に行為判定か、敵とのバトルを行います。

『サイト』に侵入したPCがいる場合、PCアクションフェーズ終了までに、最低でも1枚の『サイト』カードを公開しなければなりません。

### 解説

『サイト』探索は通常エリアと比べてより多くの危険が伴います。通常エリアのトラブルカードのエピック相当が大まかな目安となります。

### 解説

探索を開始する前であれば、新たに『サイト』内に移動して探索に加わることができます（その際新たに『サイト』に侵入したPCは『サイト』カードを1枚引き、遭遇スロットに配置します）。すでに『サイト』内にいる場合、手順に従って1回は『サイト』カードを公開して解決を試みるまで、『サイト』外に出ることはできません。

### 解説

『サイト』探索の処理中にシナリオの効果などで、他のPCが『サイト』に移動するように指示された場合、まず、『サイト』探索の処理を先に終わらせます。この場合は必ず探索を終了させるか、撤退しなければなりません。

（終了させた場合は『サイト』にとどまって移動してくるPCに合流することができます）

その後、シナリオの効果で指示されたPCを『サイト』に移動させます。

### 3：解決アクション

公開された『サイト』カードに対して、参加 PC 全員で解決を試みます。

解決に有効な手段を持っていなければ、行為判定や攻撃アクションを行わなくてもかまいませんが、失敗時の効果は参加 PC 全員が対象の候補になります。

#### 行為判定の場合

通常エリアと同じように行為判定で解決を試みます。

解決できた場合は「【成功時】」の処理を行い、解決した PC が記載された AP トークンの報酬を得てから、解決したカードを捨て札にします。

解決できなかつたら「【失敗時】」の処理を行い、その後そのカードを捨て札にします。

解決の成功、失敗いずれの場合も、次の「4：探索の終了・撤退の判断」に進みます。

#### バトルの場合

通常エリアと同じように、攻撃アクションを任意の回数行って敵の HP を 0 以下にすれば撃破となります。

撃破できた場合は「【解決】」に記された「⇒」の後の処理を行い、とどめを刺した PC が記載された AP トークンの報酬を得てから、カードを捨て札にします。

公開した PC アクションフェーズ中に撃破できない場合は「【失敗時】」の処理を行い、その後そのカードを捨て札にします。

解決の成功、失敗いずれの場合も、次の「4：探索の終了・撤退の判断」に進みます。

### 4：探索の終了・撤退の判断

遭遇スロットにカードが残っていない場合、『サイト』探索を終了できます。

カードが残っていない状態で引き続き探索したい場合は、カードを追加で 1 枚引いて公開し、探索することができます。これは望むだけ何度でも行うことができます。

(次ページに続く)

#### 解説

23 ページの「廃棄」の項目に記載されている通り、『サイト』内で「廃棄」を行った場合、廃棄スロットに配置するのではなく、代わりに「除去」を行います。

#### 解説

行為判定の場合、複数の PC が解決に参加できるものがあります。その場合、最後の判定に成功した PC が「解決した PC」となります。

#### 解説

解決時の報酬として、廃棄エリアのカードやアーティファクトカードを入手できる場合があります。その際の処理については 25 ページの「報酬カードの獲得とアーティファクト」を参照してください。

#### 解説

PC アクションフェーズ中に解決できる見込みがない場合は、何もせず「【失敗時】」の効果を適用したほうがいいこともあります。

失敗時の効果がすべて満たせない場合は、できる限り適用して、それ以外の効果は無視します。

また、「【失敗時】」の処理を行っても、PC アクションフェーズが終了するわけではありません。

#### 4：探索の終了・撤退の判断（続き）

遭遇スロットにカードが残っていない状態であれば、判定なしに任意の隣接エリアに移動することができます。移動先のエリアは各 PC がそれぞれ選択します。移動せず『サイト』内に残っていてもかまいません。

遭遇スロットにカードが残っている場合は、探索を続けるか撤退するかを判断を行います。

続行する場合は手順 2 の「『サイト』カードの公開」に進みます。

公開せずにラウンドを終了して、次のラウンドで残りのカードの解決を試みてもかまいませんが、撤退しない限り、『サイト』から移動することはできません。

撤退する場合は、未解決の『サイト』カードの枚数を数え、その 2 倍の点数のダメージを探索に参加した PC 内で割り振って受けます。このダメージを物理や認知ダメージを軽減する効果で軽減することはできません。また、HP が 0 未満になるようにダメージを割り振ったり、ダウンしている PC にダメージを割り振ることもできません。その後未解決の『サイト』カードを捨て札にして、各 PC を判定なしで任意の隣接するエリアに移動させます。

撤退を選んだ場合、『サイト』にとどまることはできません。

#### 手札の交換

同じエリア内にいる PC と自由に手札の交換を行えます。

ただし、渡すカードと受け取るカードが同じ枚数でなければなりません。

レアリティが「スターター」のカード、装備中のカードは交換できません。

#### 解説

ただし、そのまま『サイト』内にとどまっていると、ラウンド開始時に『サイト』カードが引かれ、解決、または撤退するまで『サイト』から出ることができなくなります。

#### 解説

『サイト』内でラウンドを終了し、新たなラウンドが開始される時は、通常のエリア内のトラブルカードの「【PC アクションフェーズ終了時】」の効果の解決や、ラウンド開始時の『サイト』カードの公開の処理を行います。『サイト』内では『サイト』にいる人数分『サイト』カードを引き、遭遇スロットに裏向きにカードを配置します。

#### 解説

全員の HP が 0 になっても割り振るダメージが残っている場合は、それ以上の処理は行わず、超過分は無視します。

## 3人以下のプレイとBOTカード

3人以下のプレイヤーでゲームを遊ぶ場合、いくつかの選択肢があります。

### 足りないPCをBOTカードとして扱う

プレイヤーが担当しないPCの代わりに、BOTカードを使用します。BOTカードはどのPCでも使用することができます。

### 1人のプレイヤーが複数のPCを担当する

通常通りのセットアップで、プレイヤー1人が複数のPCを担当します。特に変更するルールはありません。

### ソロ用ルール：2PC簡易管理バリエーション

1人のプレイヤーが2体のPCを簡易管理するバリエーションです。

セットアップ時に、担当する2体のPCのスターターカードをまとめてシャッフルし山札にします。手札の調整時は4枚ではなく7枚を基準にドローします。

この手札は担当する2体のPC共通の手札となり、どちらのPC用のスターターカードでも、プレイや装備、使用の対象にしてかまいません。

各PCのPCボードや現在位置、装備などは個別に管理し、ラウンド開始時のトラブルカードのドローなどの処理はそれぞれ独立した別のPCとして処理しますが、手札や山札、捨て札は共通として扱います。

このバリエーションを使用する場合、行為判定で使用できる手札の枚数は最大4枚までに制限されます。

また、プレイヤーが1人のみでこのバリエーションを使用しプレイする際は、調達屋のサポートスキルは、「他PCの購入判定を、調達屋が代わりに行う。購入するPCが調達屋とは別のエリアにいてもよい。レア以上のカードを購入した場合APトークン+1⇒消耗」に変更します。  
(調達屋のPCボード裏面のスキル表示が、このバリエーション用のもになっています)

#### 解説

“トキョー災都心”は協力ゲームのため、弱点を補うために最低でも2体のPCが参加することが望ましいですが、1体だけのPCで遊ぶことも不可能ではありません(PCのサポートスキルが機能しないなど、難易度は上がります)。

#### 解説

基本的にはソロ用のルールですが、2人のプレイヤーがPCを2体ずつ使用したり、プレイヤー1人が2PC簡易管理、他のプレイヤー2人がPCを1体ずつ担当するなど、複数人数でプレイする際に使用しても構いません。

## 公開情報・非公開情報

表になっている捨て札や廃棄の山は公開情報です。自由に見てかまいませんが、捨て札は順番を変えないようにしてください。

裏になっているドロウ用の山は非公開情報です。指示がない限り、カードの表面を見たり、順番を変えたりしてはいけません。

各エリアのマーケットスロットに配置された、表になっているカードも公開情報です。上にトラブルカードやシナリオカードが配置されていても、下のカードを確認してかまいません。同様に順番は変えないでください。

### 解説

各 PC の手札は基本的には非公開ではありませんが、ゲームの進行を円滑にするため、みだりに他人の手札の内容を尋ねたり、他のプレイヤーに見せて指示を仰いだりはしないほうがいいでしょう。

## FAQ

### システム

#### 全般

**Q：**捨てるカードがないなど、カードなどで指示された内容がすべて実行できないときはどう処理しますか？

**A：**特に指示がない限り、指示された内容をできるだけ処理し、不可能な内容は無視してください。

**Q：**カードなどで指定された対象が複数ある場合はどう処理しますか？

**A：**特に指示がない限り、プレイヤーの任意で選択してください。

#### コンポーネント

**Q：**トークンは有限ですか？

**A：**AP トークンのみ有限です。AP トークンの在庫が尽きたらそれ以上入手することはできません。それ以外のトークンは無限にあるとみなします。足りない場合は他の物で代用してください。

#### セットアップ

**Q：**次のシナリオで遊ぶとき、前回のシナリオで購入、入手したカードは持ち越せないのですか？

**A：**はい。トーキョーの暮らしは厳しく、手に入れたものを維持するのは非常に困難です。シナリオクリア報酬で選択したカードは次回以降のプレイで対応する山札に加えられ、マーケットスロットや廃棄スロットに登場します。入手した報酬カードはメモなどに記録しておくといいいでしょう。

**Q：**シナリオのクリア報酬の選択が異なるプレイヤー同士で遊ぶ場合、両方のクリア報酬を追加してもかまいませんか？

**A：**いいえ。ひとつのシナリオからは、1 回分のクリア報酬しか追加できません。プレイヤー同士で相談して、どちらの報酬を追加するかを決めてください。

**Q：**以前プレイしたシナリオで「除去」されたクリア報酬のカードは、次のシナリオで追加できますか？

**A：**はい。除去されたカードは除去したシナリオ中のみ使用不可能になりますが、次回以降のセットアップで再び山札に戻されるので、以降プレイするシナリオでも使用することができます。

**Q：**参加するプレイヤーによってクリアしたシナリオが異なる場合、取り除くスキル封印トークンもそのプレイヤーがクリアしたかどうかで変わりますか？

**A：**未クリアのシナリオがあるプレイヤーがこのゲームに充分慣れているなら、他のプレイヤーの進行状況に合わせてもかまいません。初プレイだったり慣れていない場合は、そのプレイヤーのクリア状況に合わせて封印トークンを取り除くことを推奨します。

## ラウンドの流れ

**Q:**「何もない素晴らしい1日」は配置せずに捨て札にしますか？

**A:**はい。そのため、それ以上トラブルカードを配置できない場合でも敗北条件を満たさず処理できます。

**Q:**『サイト』でトラブルカードを引いた場合は、どこに配置しますか？

**A:**『サイト』にはトラブルカードを配置できないので、隣接するエリアのいずれかに配置します。

**Q:**『サイト』で探索中のPCがいる場合、新たに『サイト』に移動することはできますか？

**A:**いいえ。すでに探索を行っているPCが探索を終了するか撤退するまで、新たに『サイト』に移動することはできません。

**Q:**アイテムやスキル、施設の効果で「身代わり人形」のHPを回復することはできますか？

**A:**いいえ。「身代わり人形」はHPを持たないので、回復の対象にできません。

**Q:**調達屋の強化スキルを『サイト』内で使用した場合、廃棄するカードを除去ではなく捨て札に変更できますか？

**A:**はい。カードの処理が廃棄ではなくなるので、捨て札の処理を行います。

## バトル

**Q:**フォロワーで攻撃しても反撃のダメージはPCが受けるのですか？

**A:**はい。フォロワーはHPを持たず、扱いはアイテムや武器と同じです。

**Q:**トラブルカード「銃撃戦」でダメージが+1されるのはダメージ軽減前ですか、後ですか？

**A:**軽減前です。

**Q:**《乗り物》に同乗しているとき、トラブルカード「装甲車」のエリアを出る時や「兵士」のエリアに入ったときの効果は適用されますか？

**A:**はい。通常の移動と同じようにダメージを受けます。

**Q:**「攻性防壁」とほかの手段を組み合わせでダメージを0にした場合、反撃するダメージは0点ですか？

**A:**いいえ。反撃には軽減前の値を使用します。

**Q:**「邪眼」などで自分に対して与えたダメージを「攻性防壁」で軽減して0にした場合、自分が反撃ダメージを受ける必要がありますか？

**A:**いいえ。「攻性防壁」の反撃効果の使用は任意なので、反撃ダメージを受ける必要はありません。

**Q:**「カシマレイコ」の使用条件、「敵からダメージを受けた際」はダメージ軽減適用前ですか？

**A:**はい。カードの効果適用後にダメージ軽減を行い、ダメージを0点にしてもかまいません。

**Q:**「ヘルメット」などの、「《環境》を持つカードからのダメージは0点多く軽減する」効果は、【使用】時のダメージ属性が一致していなくても、0点のダメージ軽減として、それに追加して適用できますか？

**A:**いいえ。「0点のダメージ軽減」という効果ではないので適用できません。

**Q:**ギャングスターのサポートスキルを使用する際、攻撃順はどう処理しますか？

**A:**他PCが攻撃する瞬間に割り込むので、連携元のレンジを使用します（連携元が遠距離の攻撃手段で攻撃し、連携するギャングスターの攻撃手段が近距離の場合でも、遠距離の攻撃順で処理します）。

**Q:**ギャングスターのサポートスキルの「攻撃可能な物理ダメージの攻撃アクション」とはどういうことですか？

**A:**フォロワーカードの「スナイパー」のように、隣接するエリアから使用できる攻撃アクションに割り込んでスキルを使用する場合、ギャングスターは同じく対象の隣接エリアから「スナイパー」で攻撃するか、対象と同じエリアで攻撃アクションを行う必要があります。

また、シナリオによっては攻撃アクションを行える条件が指定されている場合があります。その場合はギャングスターも条件を満たしている必要があります。

**Q:**交渉人のスキル「怪異看破」のダメージ軽減を無効化する能力は、ダメージ無効能力にも効果がありますか？

**A:**いいえ。ダメージ無効能力はダメージ軽減ではないので対象にできません。

**Q:** ギャングスター BOT のサポートスキルは、PC の与えるダメージの値に追加するのですか、それとも別々に処理しますか？

**A:** スキル効果は物理ダメージなので、PC が物理ダメージを与えるなら、そのダメージの値に加算してから敵のダメージ軽減を適用します。認知ダメージを与える場合は別々に処理します。

**Q:** ギャングスター BOT のサポートスキルのダメージを、「簡易超人血清」で 2 倍にできますか？

**A:** はい。援護射撃を起動する元になる攻撃を行う PC が「簡易超人血清」のカードを【プレイ】すれば可能です。

**Q:** 敵の【PC アクションフェーズ終了時】の処理で受けるダメージを、割り込み可能な装備カードなどで軽減できますか？

**A:** はい。割り込みで使用できるカードやスキルは PC アクションフェーズ以外でも、割り込みの条件を満たせば使用できます。

## シナリオ

### 全般

**Q:** シナリオカードに記載された、タイミングの記載されていない指示は、公開時に処理するのですか？

**A:** はい。「【公開時】」の記載がなくても、他のタイミングの指示がない限りは公開時に処理します。

**Q:** シナリオで登場する敵の数値が「PC 数」となっていた場合、参照するのはそのエリアにいる PC 数ですか？

**A:** いいえ。ゲームに参加している PC すべての数を参照します (BOT は対象外です)。

**Q:** クリアしたシナリオの選択しなかった報酬はもう一度プレイすれば両方入手できますか？

**A:** いいえ。シナリオを再度プレイした場合、報酬は入れ替えになります。

### ワンス・アポン・ア・タイム・イン・トーキョー

**Q:** 『サイト』探索の判定時、監督は失敗時の「参加 PC」の対象になりますか？

**A:** はい。参加 PC 全員がダメージを受ける場合などにダメージ対象になります。また、任意の参加 PC を対象にする場合に監督を対象に選ぶこともできます。

**Q:** 監督の HP は PC と同じように回復できますか？

**A:** はい。PC アクションフェーズ終了処理時にシンジユクに PC がいる場合、監督が同行しているとみなして施設効果で HP を回復できます。ただし、『サイト』探索中は監督も『サイト』にいないとみなし、シンジユクの施設効果は使用できません。

### ワイルドボール・ラン

**Q:** 参加 PC 以上の定員の《乗り物》を装備してしまったら、その時点で出場決定ですか？

**A:** いいえ。どの PC が出場者となり、どの《乗り物》で参加するかは任意です。

**Q:** 各エリアに配置されたシナリオカードは、出場 PC でしか解決できませんか？

**A:** いいえ。同じエリアにいればどの PC でも解決できます。

**Q:** [SC04-03] に「以降シナリオ終了まで、この《乗り物》は装備から外すことはできない。」とありますが、カードの効果などで強制的に装備が解除される場合はどうなりますか？

**A:** 装備した《乗り物》以外を対象にして処理してください。

**Q:** レース中の同乗者の乗り降りは可能ですか？

**A:** はい。ルールの範囲内で自由に乗り降りしてかまいません。

**Q:** 移動の際、ルートに戻ったりと、どういう経路を通ってもかまいませんか？

**A:** はい。シナガワからスタートして、アキバ、シンジユクを経由してシブヤに到達すればどういうルートを通ってもかまいません。

**Q:** クリア報酬の「ドゥーム・ゼロ」の【常時】能力、トラブルカードを引いた際に引き直す処理は、判定処理で AP を加算するためにトラブルカードを引いた時にも適用されますか？

**A:** はい。装備した PC がトラブルカードを引く際はいつでも適用します。

## カース・コンテイジョン

**Q:** 進行トークンが乗っているカードが移動する場合、乗っているトークンはどうなりますか？

**A:** 乗っていたカードと一緒に移動します。移動先のスロットに進行トークンがある場合、すでに乗っているトークンに加えてカードの上に再配置します。このカードを解決した場合、乗っているすべての進行トークンを獲得します。

廃棄エリアなど、進行トークンが移動できないエリアにカードが移動した場合は、進行トークンは元のスロットにとどまります。

**Q:** 進行トークンを所持する PC がダウンする際はどのような処理を行いますか？

**A:** 進行トークンによって HP の上限が低下している場合でも、ダメージトークンは 5 点分までは受け取ります。ダウン処理によって進行トークンを失い、最大 HP が 5 点に戻ることによって、ダウン処理後すぐにダウン状態から復帰する場合があります。

## 願望機

**Q:**〔SC07-RT〕をトラブルカードの山から引くとき、〔SC03-14〕「ハイスターマスク」の効果「装備した PC がトラブルカードを引いた際割り込んで、その内容を適用せず、捨て札にする」でキャンセルできますか？

**A:** いいえ。トラブルカードの山から引きますが、シナリオカードなのでキャンセルできません。

**Q:**〔SC07-RT〕を移動させるとき、移動先のエリアがすでにトラブルカードで埋まっている場合はどうしますか？

**A:** 移動先のエリアがトラブルカードで埋まっている場合に限り、トラブルカードの上にカードを移動させてください。マーケットスロットが空いていたり、武器やアイテム、フォロワーカードのみが配置されている場合はその上に配置してください。移動先のエリアのスロットがすべてシナリオカードで埋まっている場合は、〔SC07-RT〕のカードを移動させません。

## クレジット

### ゲームデザイン・イラスト

タカギダイスケ

### コンポーネント作成・印刷 (50 音順)

BGP, プリントオン, 萬印堂, モチの木印刷

### テストプレイ・協力 (50 音順、敬称略)

Hatamoto, ガンジー, ダンナ, 千古, びいえむ, ほりび, ヤモン, 他有志の方々

※エリアマップの地図デザインは国土地理院「地理院地図」をトレース・加工して作成しました。

## ラウンド処理サマリー

1. **トラブル / 『サイト』カードのドロウ (P16)**  
(敗北条件チェック)
2. **PC アクションフェーズ開始処理 (P17)**  
(シナガワ→シブヤ→シンジユク→アキバ)
  - 2-1. シナリオカード効果
  - 2-2. シナリオ MOD カード効果
  - 2-3. PC ボード、装備、BOT カード効果
3. **手札の調整・山札の再構築 (P17)**
4. **PC のアクション (P18)**  
(このフェーズを終了する前に、『サイト』にPCがいる場合、少なくとも1枚のカードを解決しているか確認すること。していない場合、一番上のカードを公開して解決を試みる。詳細は32ページ「『サイト』探索」を参照)
5. **PC アクションフェーズ終了処理 (P20)**  
(シナガワ→シブヤ→シンジユク→アキバ)
  - 5-1. シナリオカード効果
  - 5-2. トラブルカード効果
  - 5-3. シナリオ MOD カード効果
  - 5-4. エリア施設効果発動
6. **マーケットスロットの補充 (P20)**

## 各種効果使用後の処理

### 消耗

その効果に対応したスロットに消耗トークンを配置する。スロットがない場合は単に枠内やカード上に配置する。「消耗」の後に「×2」などが記載されている場合は、書かれている数だけ消耗トークンを配置する。

消耗トークンがすべて取り除かれるまで、その効果を再度使用することはできない。  
(【常時】の効果を除く)

### 捨て札

カードを捨て札の山の上に表向きに配置する。

### 廃棄

カードを『サイト』エリアの廃棄スロットに表向きに配置する。

『サイト』内で廃棄した場合、廃棄スロットに配置するのではなく、代わりに下記の「除去」を行う。

### 除去

カードを箱に戻すか、プレイエリア外に分けて置く。このカードはシナリオが終わるまでゲームに使用できない。シナリオ終了後に対応したカードの束に戻る。

## 評価クリアラウンド数計算式

(エリアマット上と捨て札のトラブルカードの合計枚数 + (遭遇スロットと捨て札の『サイト』カードの合計枚数 - PC 人数)) ÷ PC 数 (端数切捨て) = 評価クリアラウンド数

最新情報、ルールの明確化、エラッタなどのサポート情報などは公式サイトを参照ください。

<https://www.dice-k00.com/tokyositeseeing/index.html>

