

PIXEL BURGER GAMES

東京 // 都心 // TOKYO
TOKYO SITE-SEEING



シナリオブック



導入

SC00：ようこそトーキョーへ！

難易度：-

プレイ時間：約 45 分

シナリオカード総数：3+ 報酬カード 1

概要：トーキョーで生き抜く術を身につける。

シナリオセットアップ：

このシナリオではシナリオブックの手順に従って、独自のセットアップを行う。
シナリオブックの P6 ～『SC00：導入シナリオ「ようこそトーキョーへ！」』を参照し、説明通りにセットアップを続ける。
※クリア後評価無し



簡単

SC01：マンハント

難易度：簡単

プレイ時間：約 1 時間

シナリオカード総数：12+ 報酬カード 2

概要：開発中の新薬を持ち逃げした研究者を追え。

シナリオセットアップ：

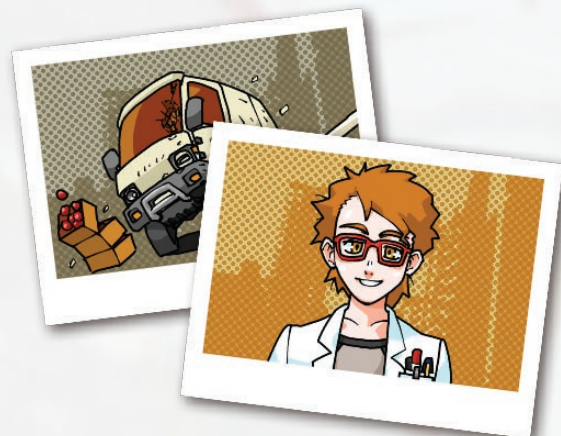
トラブルカードから、レアリティが「エピック」と「ユニーク」のカードをすべて抜き出し、箱に戻す。

このシナリオではシナリオ MOD カードは使用しない。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1/3 → 5 ラウンド以内・
2/4 → 4 ラウンド以内
及第点…PC 数 1/3 → 6 ～ 8 ラウンド・
2/4 → 5 ～ 7 ラウンド
明日があるさ…それ以上



SC02：トーキョーダンジョン

難易度：簡単

プレイ時間：約 1 時間

シナリオカード総数：14+ 報酬カード 2

概要：放棄された秘密研究所を探索しろ。

シナリオセットアップ：

トラブルカードから、レアリティが「エピック」と「ユニーク」のカードをすべて抜き出し、箱に戻す。

シナリオカードの山から ID が〔SC02-DD〕のカード全 8 枚を裏向きのまま抜き出し、シャッフルして PC 人数の 2 倍の枚数を引き、脇に分けて置いておく。残りは箱にしまう。

このシナリオではシナリオ MOD カードは使用しない。

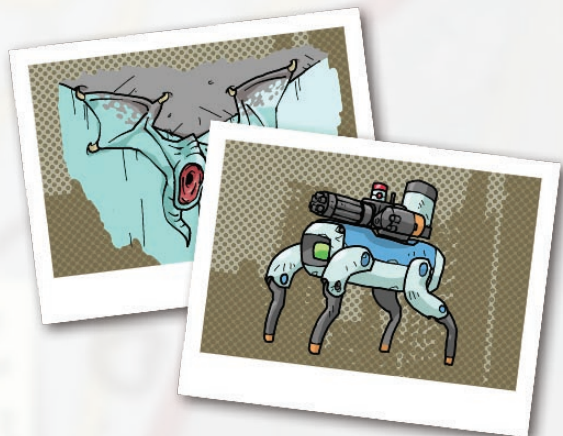
シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1/2 → 5 ラウンド以内・3/4 → 4 ラウンド以内

及第点…PC 数 1/2 → 6 ～ 8 ラウンド・3/4 → 5 ～ 7 ラウンド

明日があるさ…それ以上



普通

SC03：ハイストディ

難易度：普通

プレイ時間：約 1 時間半～ 2 時間

シナリオカード総数：17+ 報酬カード 2

概要：裏金を積んだ現金輸送車を襲撃しろ。

シナリオセットアップ：

トラブルカードから、レアリティが「ユニーク」のカードをすべて抜き出し、箱に戻す。

シナリオカードの山から ID が〔SC03-BAG〕のカード全 5 枚を裏向きのまま抜き出し、脇に分けて置いておく。

シナリオ MOD カードを裏向きでシャッフルし、山札として置く。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1 → 7 ラウンド以内・2/3 → 5 ラウンド以内・4 → 4 ラウンド以内

及第点…PC 数 1 → 8 ～ 9 ラウンド・2/3 → 6 ～ 7 ラウンド・4 → 5 ～ 6 ラウンド

明日があるさ…それ以上



SC04：ワイルドボール・ラン

難易度：普通

プレイ時間：約 1 時間半～ 2 時間

シナリオカード総数：18+ 報酬カード 2

概要：一大レースイベント、ワイルドボール・ランで優勝を目指せ。

シナリオセットアップ：

トラブルカードから、レアリティが「ユニーク」のカードをすべて抜き出し、箱に戻す。
アイテムカードから〔I-35〕「全地形適応車」、〔I-38〕「マッスルカー」を抜き出し、アキバのアイテムスロットに置く。通常セットアップではこのスロットにはカードを配置しない。

シナリオ MOD カードを裏向きでシャッフルし、山札として置く。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1 → 8 ラウンド以内・
2/3 → 7 ラウンド以内・4 → 6 ラウンド以内

及第点…PC 数 1 → 9 ～ 11 ラウンド・
2/3 → 8 ～ 10 ラウンド・4 → 7 ～ 9 ラウンド

明日があるさ…それ以上



SC05：ワンス・アポン・ア・タイム・イン・トーキョー

難易度：普通

プレイ時間：約 1 時間半～ 2 時間

シナリオカード総数：11+ 報酬カード 2

概要：カルト映画監督が来日した。トーキョーを案内しつつ、撮影に協力しろ。

シナリオセットアップ：

トラブルカードの山札作成の際、レアリティが「ユニーク」のカードをすべて抜き出し、箱に戻す。

シナリオ MOD カードを裏向きでシャッフルし、山札として置く。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1 → 7 ラウンド以内・
2/3 → 6 ラウンド以内・4 → 4 ラウンド以内

及第点…PC 数 1 → 8 ～ 10 ラウンド・
2/3 → 7 ～ 9 ラウンド・4 → 5 ～ 7 ラウンド

明日があるさ…それ以上



難しい

SC06：カース・コンテイジョン

難易度：難しい

プレイ時間：約 1 時間～ 1 時間半

シナリオカード総数：9+ 報酬カード 2

概要：トーキョーに広まる怪死事件と呪いの噂。死の連鎖を終息させる。

シナリオセットアップ：

シナリオ MOD カードを裏向きでシャッフルし、山札として置く。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1 → 7 ラウンド以内・
2/3 → 6 ラウンド以内・4 → 5 ラウンド以内

及第点…PC 数 1 → 8 ～ 10 ラウンド・
2/3 → 7 ～ 9 ラウンド・4 → 6 ～ 8 ラウンド

明日があるさ…それ以上



SC07：願望機

難易度：難しい

プレイ時間：約 2 時間半～

シナリオカード総数：20+ 報酬カード 2

概要：トーキョー住人の中でまことしやかに伝えられる「願望機」の伝説。そこに到達する方法を知る者がいるという……。

シナリオセットアップ：

シナリオカードの束から〔SC07-RT〕の ID のカード全 4 枚を抜きだし、脇によけて置いておく。

シナリオ MOD カードを裏向きでシャッフルし、山札として置く。

シナリオセットアップが終了したら、ルールブックのセットアップの残り部分を実行する。

クリア後評価：

スゴ腕…PC 数 1 → 16 ラウンド以内・
2/3 → 15 ラウンド以内・4 → 14 ラウンド以内

及第点…PC 数 1 → 17 ～ 19 ラウンド・
2/3 → 16 ～ 18 ラウンド・4 → 15 ～ 17 ラウンド

明日があるさ…それ以上



SC00：導入シナリオ 「ようこそトーキョーへ！」

このシナリオでは、実際にプレイしながらプレイヤーのアクションを中心としたゲームの進行を学んでいきます。

初めてこのゲームを遊ぶときにプレイしたり、プレイにブランクが空いてルールを思い出したい時などに、ざっと眺めて流れを再確認してみるといいでしょう。

この導入シナリオは、いちどルールブックを一通り確認したプレイヤーを前提にしています。ルールブックを読まずにプレイすることも可能ですが、その場合、プレイ後にルールブックを確認することを推奨します。

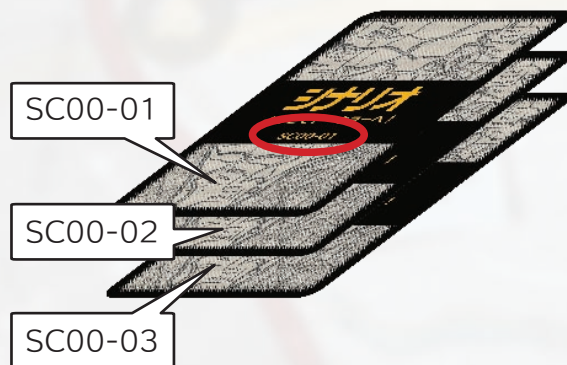
ゲームのセットアップ（全体）

手順 1・2：エリアマットの配置・シナリオの選択 (ルールブック 12 ページ)

まず通常通りゲームのセットアップを行っていきます。

手順 1 でプレイエリア中央にエリアマットを配置し、手順 2 でこの導入シナリオ「SC00：ようこそトーキョーへ！」を選択し、シナリオカード「SC00-01」「SC00-02」「SC00-03」を順に積み重ねてエリアマットの脇に置きます。

手順 3「シナリオセットアップ」まで到達したら、シナリオブック 2 ページのシナリオ一覧内、「ようこそトーキョーへ！」の項目の「シナリオセットアップ」に従ってシナリオのセットアップを行います。項目にはこのシナリオブックに戻ってセットアップを続けるように書かれているので、以降の記載通りのセットアップを行ってください。



手順 3：シナリオセットアップ（ルールブック 13 ページ）

このシナリオ独自のセットアップとして、各カードの束から特定のカードを抜きだす処理を行います。

カード表面の右下に ID が記載されているので、カードを探す際はこの部分を参照してください。同じ名前のカードでも数値に違いがある場合があるので、カードを探す際は名前だけでなく、ID も確認するようにしてください。

まず、トラブルカードから、T-01「チンピラ」、T-05「バイカー」、T-15「街宣車」、T-21「立てこもり」を捜して抜き出して脇に置きます。

次に武器カードから、W-01「コンバットナイフ」、W-11「クロスボウ」を探して抜き出し、脇に置きます。同様にアイテムカードから I-01「暗号通貨」、I-11「ヘルメット」、I-25「タリスマン」を、フォロワーカードから F-15「ボディーガード」を抜き出して脇に置きます。



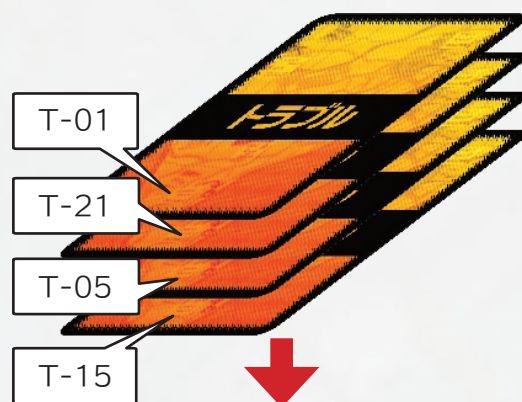
手順 4：山札の作成（ルールブック 13 ページ）

カードを抜きだしたら、手順 4 の「山札の作成」を行います。その際、抜き出したカードを混ぜないようにしてください。また、カードを抜き出した後の山札のカードはこのシナリオでは使用しないため、シャッフルしなくてもかまいません。本来はシャッフルするというだけ覚えておいてください。

指定のカードを抜きだした後のカードは、エリアマット上部のフチのカード名通りに配置します。

トラブルカードは、手順 3 でカードを抜き出した後の山札を配置したのち、上から T-01「チンピラ」、T-21「立てこもり」、T-05「バイカー」、T-15「街宣車」の順になるように、脇に置いておいたカードを裏向きで重ね、トラブルカードの山札の上に重ねて置きます。

指定したカードを抜きだした後の武器、アイテム、フォロワーカードの山札はそのまま所定の位置に配置してください（『サイト』、アーティファクトはこのシナリオでは使用しないので配置しません）。



手順 5：マーケットスロット・廃棄スロットのカード配置（ルールブック 14 ページ）

本来は手順 4 で作成した山札の上からカードを引いてマーケットスロットへの配置を行いますが、このシナリオでは抜き出して脇に置いておいたカードを配置します。

武器カード W-01「コンバットナイフ」、W-11「クロスボウ」をシンジユクの「武器」と書かれたマーケットスロットに表向きに配置します（場所はどちらでもかまいません）。同様に、アイテムカード I-11「ヘルメット」をシンジユクの「アイテム」のスロットに配置します。

同様の要領で、I-01「暗号通貨」、I-25「タリスマン」、F-15「ボディーガード」をアキバの対応したスロットに配置します。

本来のセットアップではシブヤ、シナガワにもカードを配置しますが、このシナリオではこれらのエリアを使用しないので、カードを配置しません。

手順 6：トークンの準備（ルールブック 14 ページ）

通常通りの手順で準備を行います。ルールブックを参照して、それぞれの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。

これでセットアップ（全体）は終了です。

続いてセットアップ（プレイヤー）を行います。



ゲームのセットアップ (プレイヤー)

手順 1：PC の選択 (ルールブック 14 ページ)

本来の手順では各プレイヤーが PC を選択しますが、このシナリオではプレイヤーの人数に関わらず、「調達屋」と「ギャングスター」の 2 体を使用します。

この 2 体用の PC ボードを取り出し、プレイスペースに配置してください。調達屋の PC ボードは表裏があるので、サポートスキルの欄が「ソロ用」となっていない面を表にして配置してください。

これらの PC は操作するプレイヤーを決めず、プレイヤー全員で処理の流れを確認していきます。

使用しない「交渉人」「エンジニア」の PC ボードは箱にしまい、代わりに対応する BOT カードを用意します。

通常の手順通り、調達屋とギャングスターの各スキルの枠に、対応する封印トークンを配置してください。



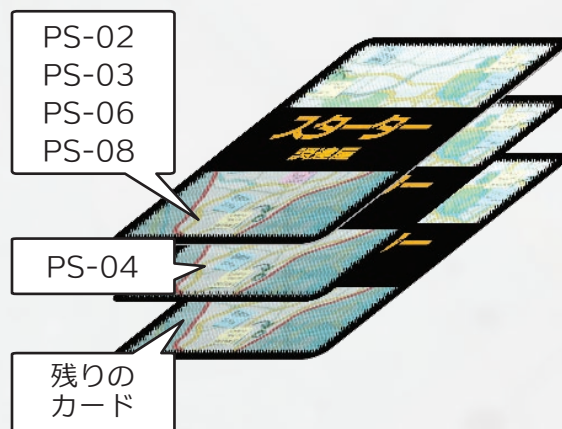
手順 2：山札の作成 (ルールブック 15 ページ)

調達屋とギャングスター用のスターターカードを準備します。

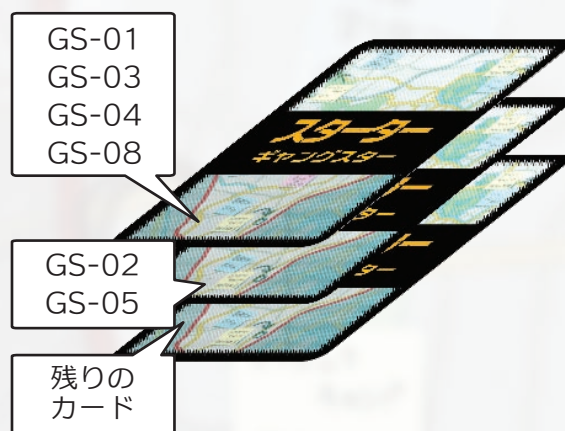
これらのカードも本来はシャッフルしてランダムに引きますが、このシナリオでは指定した順に山札を作成します。

まず、調達屋のスターターカードから PS-02「聖水瓶」、PS-03「ダクトテープ」、PS-04「貴金属」、PS-06「ダクトテープ」、PS-08「手下」を抜き出し、脇に置きます。

残りのカードを順番を気にせず裏向きで PC ボード脇に置いて山札にし、まず PS-04「貴金属」をその上に裏向きに置き、さらにその上に残りの 4 枚のカードを裏向きで重ねます。この 4 枚の順番も気にしなくてかまいません。



同様にギャングスターのスターカードからGS-01「ブラスナックル」、GS-02「サタスペ」、GS-03「パイプ爆弾」、GS-04「バイク」、GS-05「プロテクター」、GS-08「ジャンク」を抜き出し、残りのカードを裏向きの山札にしたのち、GS-02「サタスペ」とGS-05「プロテクター」の2枚を裏向きで置き（どちらが上でも構いません）、その上に残りの4枚を上にも裏向きで重ねます。同様にこの4枚の順番は気にしなくてかまいません。



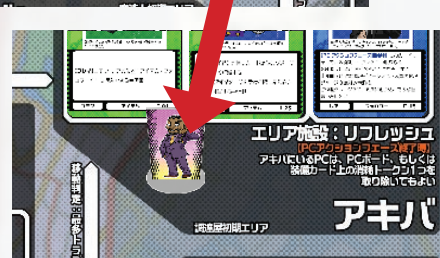
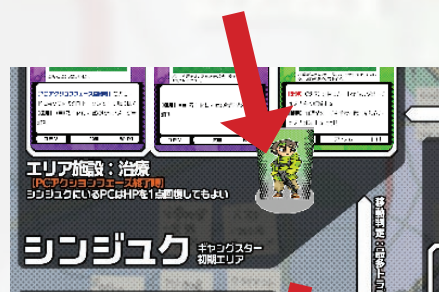
手順3：コマ配置（ルールブック15ページ）

通常の手順通り、ギャングスターのコマをシンジユクに、調達屋のコマをアキバに置きます。

これでセットアップは終了です。

セットアップが終了したので、シナリオカードのSC00-01「レッスン開始」を公開して内容を読み上げてください。

カードの記載の最後には、このシナリオブックに戻り記載通りに進行するように書かれているので、再びこのシナリオブックを読み進め、実際にプレイしながらラウンドの流れを確認していきます。



ラウンドの流れ (第 1 ラウンド)

手順 1：トラブルカードの公開・遭遇カードのドロウ・敗北条件チェック

(ルールブック 16 ページ)

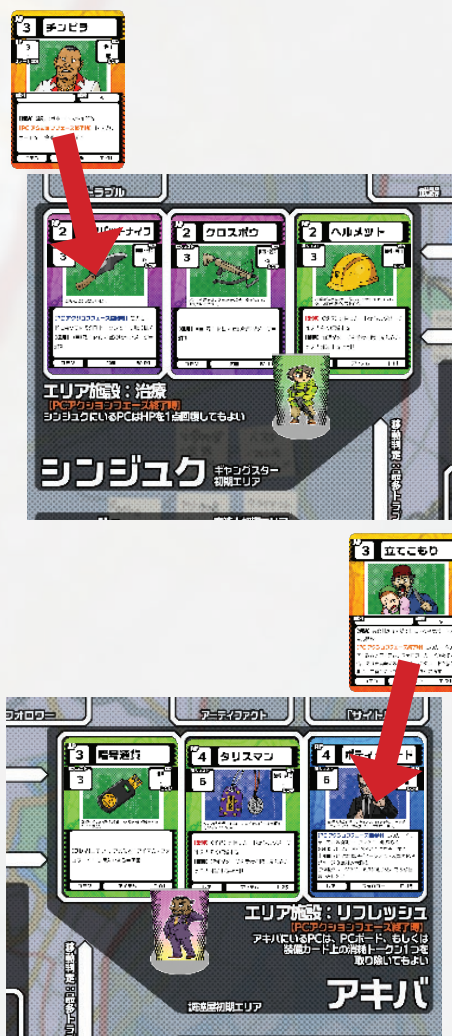
各 PC はトラブルカードの山札からカードを 1 枚ずつ引きます。今回 PC は 2 体なので、合計で 2 枚引きます。

セットアップで配置したとおり、T-01「チンピラ」、T-21「立てこもり」がドロウされたはずですが、そうならない場合、トラブルカードの山札を確認して、上記のカードが引かれた状態になるようにしてください。

引いたカードは本来は引いたプレイヤーが、自分の担当する PC がいるエリアのどのスロットに配置するかを決めますが、このシナリオでは T-01「チンピラ」をシンジユクの W-01「コンバットナイフ」のカードの上に、T-21「立てこもり」をアキバの F-15「ボディーガード」の上に重ねて配置してください。

配置したトラブルカードの内容を読み、解決方法や、PC アクションフェーズが終了したときに行う処理を確認してください。

PC が『サイト』内にいる場合は『サイト』カードをドロウしますが、いないのでカードはドロウせず、ゲームが開始されたばかりでトラブルカードが配置できない状況になってはいないので、敗北条件は満たしません。このまま次の手順に進行します。



手順 2 : PC アクションフェーズ開始処理

(ルールブック 17 ページ)

この手順では主にシナリオカードの効果の処理や、消耗トークンの返却を行います。シナリオカードには記載がなく、ゲーム開始直後で消耗トークンは置かれていないので、第 1 ラウンドでは何も行いません。手順 3 に進みます。

手順 3 : 手札の調整・山札の再構築

(ルールブック 17 ページ)

各 PC の山札から 4 枚ずつ引いて手札にします。

調達屋は PS-02「聖水瓶」、PS-03「ダクトテープ」、PS-06「ダクトテープ」、PS-08「手下」が、ギャングスターは GS-01「ブラスナックル」、GS-03「パイプ爆弾」、GS-04「バイク」、GS-08「ジャンク」が手札になっているはずです。そうになっていない場合は山札を確認して、記載されたカードが初期手札になるようにしてください。

本来は手札は担当するプレイヤーが手に持って管理しますが、このシナリオでは内容が確認できるように、表面が見える状態で PC ボード付近のスペースに置いておきます。



手順 4：PC のアクション

(ルールブック 18 ページ)

この手順から、各 PC は自由にアクションを行えるようになります。

アクションにはさまざまな種類がありますが、まずは基本的なものからアクションを行っていきます。

PC アクション 1：カードのプレイと購入（カードのプレイ：26 ページ、カードの購入：28 ページ）

まずギャングスターの手札から GS-08「ジャンク」をプレイします。カードをプレイするにはカードを公開して、その効果を処理します。

このカードは「消費」のジャンルなので（カード右上の囲みに「消費」と書かれています）、即座に効果を発揮します。このカードの効果は「コモン武器かアイテムを 1 つ購入する」なので、ギャングスターのいるシンジユクのマーケットスロット上にあるカードを 1 つ購入できます。

ここでは W-11「クロスボウ」を購入します。マーケットスロットからカードを取り、ギャングスターのドロウ用の山札の上に裏向きにして重ねて置きます（一般的なデッキ構築ゲームのように捨て札ではないことに注意してください）。

また、プレイしたカード（ジャンク）はプレイ後の処理（「⇒」の後の記載）に「除去」とあるので、このシナリオではもう使用できません。箱にしまいか、除去カードの置き場を用意してそこに配置してください。



【プレイ】 コモンの武器かアイテムを 1 つ購入する⇒除去



PC アクション 2：カードの装備（27 ページ）

次にギャングスターの手札から GS-01「ブラスナックル」を装備します。カードを装備するには、カードを公開して、PC ボード上部の装備枠のいずれかに接するように配置します。

このカードは「装備」のジャンルなので（カード右上の囲みに「装備」と書かれています）、装備するのに必要な能力値が指定されています。このカードには「戦 3」と書かれているので、戦闘の能力値が 3 必要ですが、ギャングスターの戦闘の能力値は 3 なので、条件を満たしているため問題なく装備できます。

同様に GS-04「バイク」も装備しておきます。こちらも必要能力値が「技 2」で条件を満たしているため、そのまま装備できます。

PC アクション 3：装備カードの使用と攻撃アクション、カードの解決（バトル）（装備カードの使用：27 ページ、カードの解決（バトル）：30 ページ）

ギャングスターが「ブラスナックル」を装備したので、これを使用して攻撃アクションを行えるようになりました（攻撃アクションには「」のアイコンが記載されているので、それにより判別できます）。

シンジユクに配置されているトラブルカード「チンピラ」の処理を試みます。

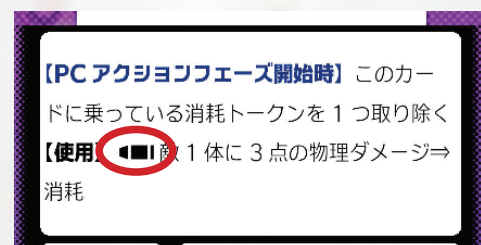
まず、ギャングスターの PC コマを「チンピラ」のカード上に移動させ、このカードが処理中であることを表します。

その後、攻撃アクションに使用する「ブラスナックル」と、対象の「チンピラ」のレンジを確認します。ブラスナックルのレンジは「近」、チンピラのレンジも「近」なので、同時攻撃として、先攻・後攻を決めずに両者のダメージ処理を行います。

次にブラスナックルのダメージとその属性、チンピラの HP とダメージ軽減を確認します。



	ギャングスター	
	経済	1
	技術	2
	戦闘	3
	共感	0



ブラスナックルのダメージは「3点」で属性は「物理」です。チンピラのHPは「3点」でダメージ軽減は「-（ダメージ軽減なし）」です。ダメージ軽減がない敵なので、3点のダメージがそのままHPに与えられます。ダメージトークンを3つ、チンピラのカードの上に置きます。

「ブラスナックル」を使用したので、使用時の処理を行います。カードには「⇒」の後に「消耗」と記載されているので、ブラスナックルのカードの上に消耗トークンを乗せます。この消耗トークンが取り除かれない限り、再びブラスナックルを使用することはできません。

ブラスナックルが与えたダメージにより、チンピラのHPが0になったことで撃破が確定しますが、同時攻撃のため、反撃の処理を行います。

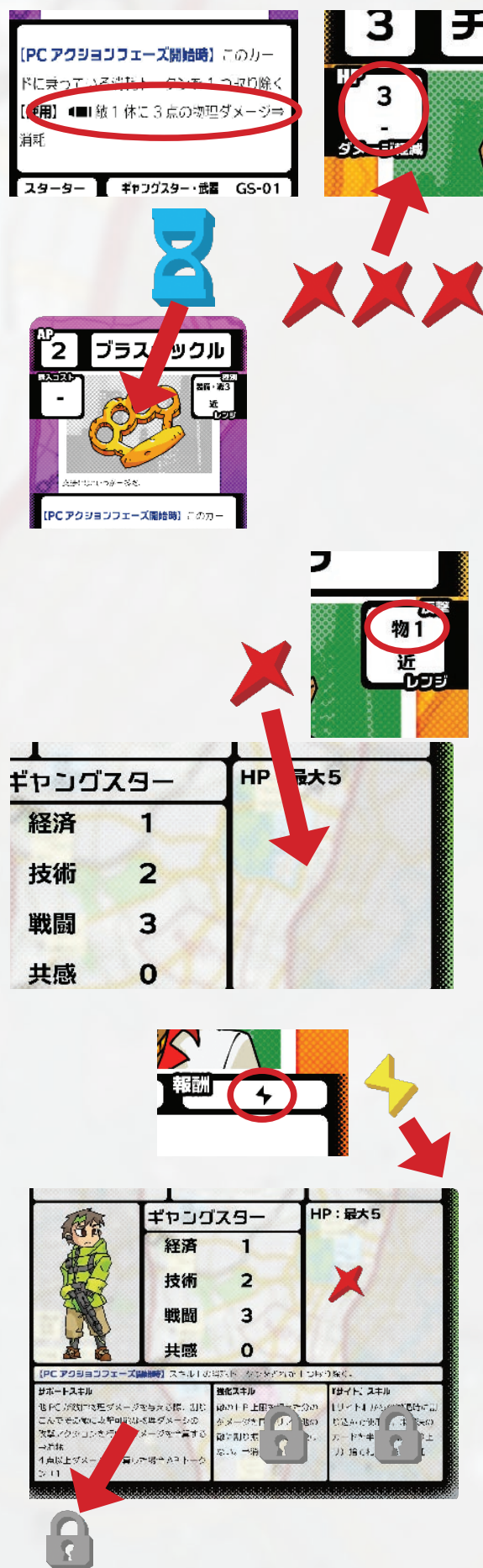
（これがもし、ギャングスター側の攻撃のレンジが「遠」だったら、チンピラが反撃する前に撃破され、反撃の処理は行われなかったところでした）

チンピラの反撃のダメージは「物1」、物理属性の1点なので、ギャングスターのHP欄にダメージトークンを1つ乗せます。

反撃の処理が終わったので、チンピラの撃破処理を行います。撃破の報酬として「報酬」の欄に記載されているアイコンの数（1つ）のAPトークンを受け取り、ギャングスターのPCボードの脇に置いておきます。また、「コモン」のレアリティのトラブルを解決したことで、ギャングスターのサポートスキルが解放されます（チンピラのカードの「【解決】」の処理部分に記載されています）。

サポートスキル上の封印トークンを取り除き、以降ギャングスターはサポートスキルを使用できるようになりました。

その後、チンピラのカードを捨て札にします。乗っているダメージトークンを在庫に戻し、PCコマをPC配置スペースに戻します。その後、トラブルカードの山札のわきに捨て札置き場を作って、そこにチンピラのカードを移動させます。



PC アクション 4: カードの解決(判定) (29 ページ)

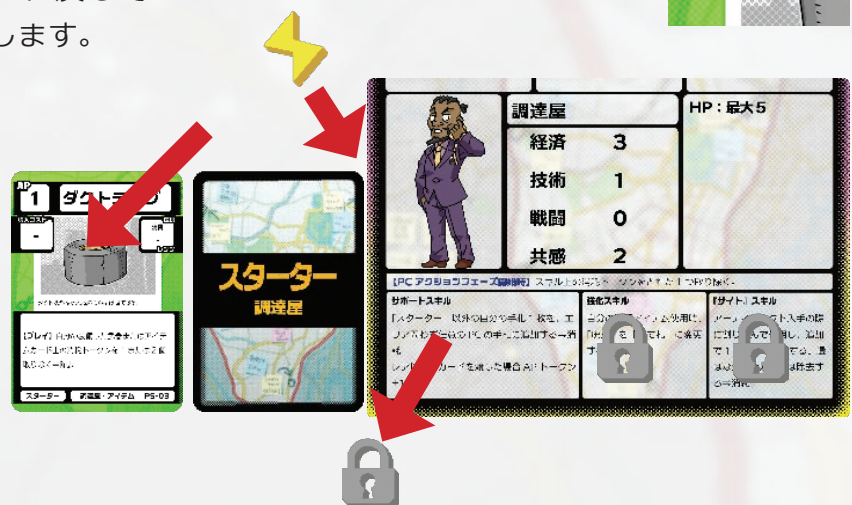
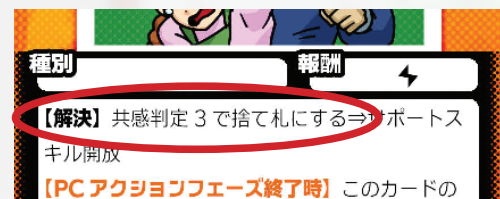
調達屋のアクションを行います。説明の都合上順番に行っていますが、このゲームはプレイヤーのアクション順に制限はなく、互いに干渉しないアクションであれば同時に処理を行ってもかまいません。

調達屋のいるアキバにあるトラブルカードは「立てこもり」なので、調達屋の PC コマをカード上に移動させ、このカードの処理を試みます。

立てこもりの処理には共感の判定で 3 が必要ですが、調達屋の共感の能力値は 2 なので、必要な値に 1 足りません。そこで、手札の PS-03 のほうの「ダクトテープ」のカードを公開し、カードに書かれている AP を加算します。

加算できる AP はカード左上の囲みに記載されていて、このカードの AP は 1 なので、PC の能力値と合計して 3 になり、解決に必要な条件を満たせるようになりました。その後ダクトテープのカードを、調達屋の山札のわきに捨て札置き場を作って捨て札にします。

ギャングスターの攻撃アクションと同じく、報酬の AP トークン 1 つを受け取り、サポートスキル上の封印トークンを取り除き、PC コマを PC 配置スペースに戻して立てこもりのカードを捨て札にします。



PC アクション 5：カードの購入（28 ページ）

先ほどギャングスターは「ジャンク」を使用してカードを購入しましたが、行為判定でもカードを購入することができます。

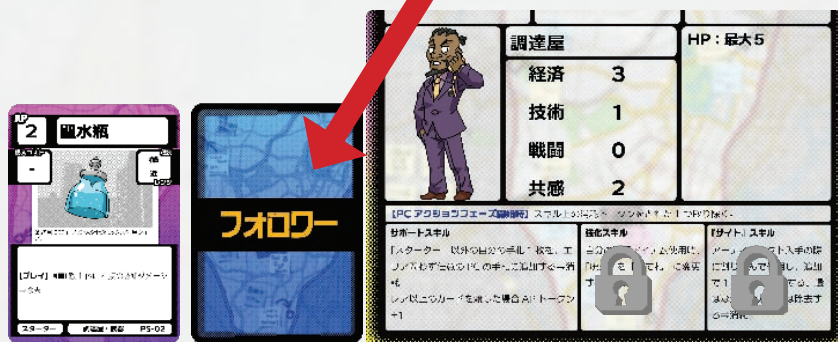
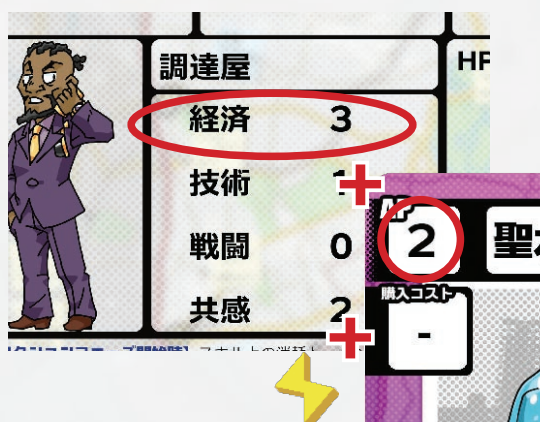
行為判定による購入は、マーケットスロットにあるカードの「購入コスト」の値と、購入する PC の経済の能力値で行います。

調達屋のいるアキバのマーケットスロットには「暗号通貨」「タリスマン」「ボディーガード」があり、購入コストは AP の下の囲みに記載されていて、それぞれ 3、6、6 です。

調達屋の経済の能力値は 3 なので、暗号通貨のカードは追加のコストなしで購入することができます。暗号通貨のカードを取り、調達屋の山札の上に裏向きに重ねて置きます。

AP3 の「手下」を捨て札にすることで調達屋の経済の値に加算して、購入コスト 6 の「タリスマン」を購入し、カードを調達屋の山札の上に裏向きで置きます。

ボディーガードも購入したいですが、「聖水瓶」の AP は 2 なので、必要な購入コスト 6 には 1 足りません。そこで、先ほど「立てこもり」の解決で獲得した AP トークンを使用します。AP トークンを 1 つ在庫に戻すごとに、判定の AP に 1 加算できるので、AP2 の「聖水瓶」+ AP トークン 1 つを使用して、ボディーガードを購入します。聖水瓶を捨て札にし、AP トークンを在庫に戻してボディーガードのカードを購入し、調達屋の山札の上に裏向きで置きます。



手順 5：PC アクションフェーズ終了処理

(ルールブック 20 ページ)

ギャングスター、調達屋ともに手札が 1 枚残っていますが、ここでラウンドを終了することにしました。

この手順では残っているシナリオカードやトラブルカードに記載された「【PC アクションフェーズ終了時】」の効果を実行しますが、このラウンドではトラブルカードは両方とも処理され、捨て札になっているので何も行きません。

仮に残っていた場合、「チンピラ」の効果で追加でトラブルカードを 1 枚引いて配置し、「立てこもり」の効果でこのカードの下にあるカード（ボディーガード）を廃棄する必要がありました。

手順の最後に「エリアの施設効果の発動」があるので、エリアマットの施設効果を確認します。

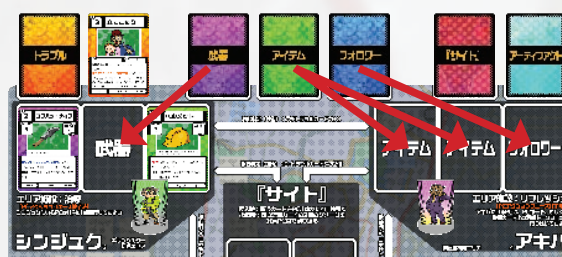
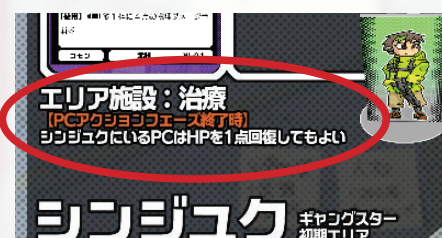
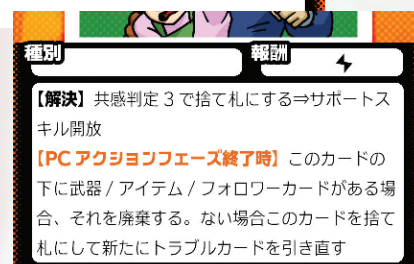
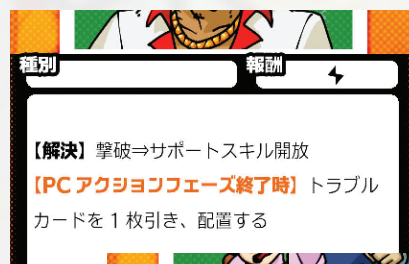
シンジユクの施設効果は、「シンジユクにいる PC は HP を 1 点回復してもよい」なので、シンジユクにいるギャングスターは HP を 1 点回復します。PC ボード上のダメージトークンを一つ、在庫に戻します。アキバの施設効果は「アキバにいる PC は、PC ボード、もしくは装備カード上の消耗トークン 1 つを取り除いてもよい」ですが、調達屋の PC ボードや装備カード上に消耗トークンがないので効果を発揮しません。

手順 6：マーケットスロットの補充

(ルールブック 20 ページ)

購入によって空きスペースになったマーケットスロットに、対応する山札からカードを引いて補充します。シンジユクには武器カードを 1 枚、アキバにはアイテムを 2 枚、フォロワーカードを 1 枚補充します。

これらのカードはこのシナリオでは使用しないので、内容は気にしないでかまいません。



ラウンドの流れ (第2ラウンド)

これで第1ラウンドが終了しました。続いて第2ラウンドを開始します。

このシナリオは第2ラウンドで終了します。

手順1：トラブルカードの公開・遭遇カードのドロウ・敗北条件チェック

(ルールブック 16 ページ)

第1ラウンド同様にトラブルカードを引いて公開します。

T-15「街宣車」をシンジユクの任意のスロットに、T-05「バイカー」をアキバの任意のスロットに配置します（どのスロットに配置してもシナリオの進行に支障はありません）。

PCが『サイト』内にいないので『サイト』カードはドロウせず、敗北条件も満たしていないのでラウンドを続行します。

手順2：PCアクションフェーズ開始処理（消耗トークンの返却）

(ルールブック 17 ページ)

ギャングスターが装備している「ブラスナックル」のカードを確認してください。説明欄に「【PCアクションフェーズ開始時】」の効果があるので、その処理を行います。内容は「このカードに乗っている消耗トークンを1つ取り除く」となっているので、記載通り乗っている消耗トークンを取り除いて在庫に戻します。

これでブラスナックルが再び使用できるようになりました。



手順 3：手札の調整・山札の再構築

(ルールブック 17 ページ)

残っている手札のうち、好きなだけ捨て札にします。調達屋は「ダクトテープ」を捨て札にして、ギャングスターは「パイプ爆弾」をそのまま残すことにしました。

これで調達屋は 4 枚、ギャングスターは 3 枚山札から手札を引くことになるので、実際にドローを行います。

調達屋は先ほど購入した「暗号通貨」と「タリスマン」、「ボディーガード」とスターターカードの「貴金属」が、ギャングスターは「クロスボウ」とスターターカードの「サタスペ」、「プロテクター」に加え、手札に残した「パイプ爆弾」が手札となります。



手順 4：PC のアクション

再び各 PC のアクションを行っていきます。

PC アクション 1：調達屋のアクションその 1（スキルの使用：27 ページ、カードの装備：27 ページ、AP トークンの使用（行為判定）：29 ページ）

調達屋はバトルに備えるため、前のラウンドに購入したタリスマンを装備したいところですが、タリスマンが軽減できるのは認知ダメージで、アキバにいるバイカーの物理ダメージには適用できないため、サポートスキル「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。」を使用してシンジユクのギャングスターに渡すことにしました（シンジユクの「街宣車」は認知ダメージを与える敵のため）。

調達屋のサポートスキルの消耗トークンスロットに消耗トークンを置き、タリスマンのカードをギャングスターの手札に加えます。

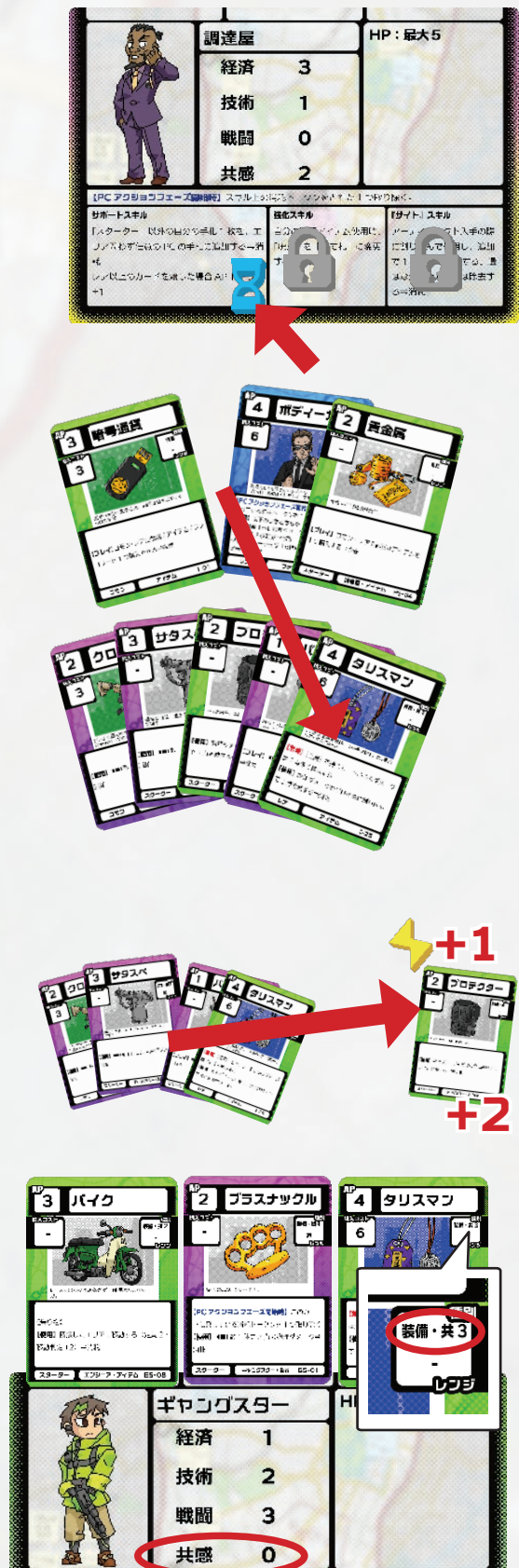
この際、調達屋はサポートスキル使用時の条件（レア以上のカードを渡す）を満たしているため、AP トークンを 1 つ獲得します。

次に、手札から「ボディーガード」を装備します。条件の「共 3」には 1 足りないため、獲得した AP トークンを使用して条件を満たします。

PC アクション 2：ギャングスターのアクションその 1（カードの装備：27 ページ、カードのプレイ：26 ページ、カードの解決：30 ページ、消耗トークンの返却：27 ページ、移動：28 ページ）

ギャングスターは受け取ったタリスマンを装備するため、手札の「プロテクター」（AP2）を捨て札にするのに加えて AP トークン 1 個を使用して AP を合計 3 加算し、装備条件の「共 3」を満たして、3 つ目の装備アイテムとして装備しました。

この状態で「街宣車」のカード上に PC コマを配置し、手札から消費タイプのアイテム「パイプ爆弾」をプレイして「街宣車」に攻撃アクションを実行します。



パイプ爆弾のレンジは「近」で街宣車は「遠」なので、街宣車の攻撃を先に処理し、ギャングスターに認知ダメージを3点与えますが、先ほど装備したタリスマンを割り込みで使用し、この認知ダメージを3点軽減します。これにより受けるダメージは0点になりました。タリスマンの効果を使用したことで、タリスマンのカードの上に消耗トークンを一つ載せます。

続いてパイプ爆弾のダメージを適用します。パイプ爆弾のダメージは物理属性で、街宣車のダメージ軽減「認3」（認知ダメージを3点軽減）とは属性が異なっているので適用されず、そのまま4点のダメージを与えられます。ダメージトークンを4つ置き、街宣車の残りHPは1点になりました。また、パイプ爆弾のカード使用時の処理で、このカードを除去します。

ギャングスターは装備しているブラスナックルがまだ使用可能なため、ギャングスターは続けて攻撃アクションを行うことにしますが、反撃ダメージを防ぐため、タリスマンのカード上の消耗トークンを返却することにします。「消耗トークンの返却」アクションを使用して、手札を1枚捨て札にすることで、PCボードのスキル、または装備したカード上の消耗トークンを一つ在庫に返却します。ここでは手札の「サタスペ」を捨て札にし、タリスマンのカードに乗った消耗トークンを在庫に返却します。

ブラスナックルのレンジは「近」で街宣車は「遠」なので、街宣車の攻撃が先に処理されますが、先ほどと同様にタリスマンを割り込みで使用するため、ダメージは0に軽減されます。タリスマンのカード上に消耗トークンを置き、後攻のブラスナックルのダメージで街宣車のHPは0になり、撃破されました。ブラスナックルにも消耗トークンを置きます。



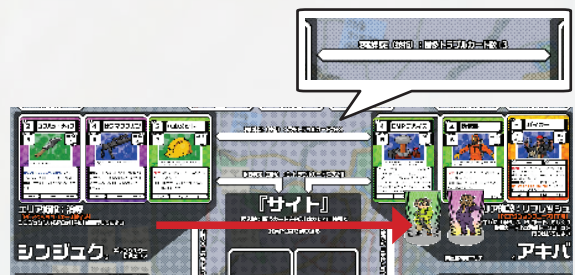
街宣車が撃破されたので、報酬として AP トークンを 1 つ得て、さらに、レアリティが「レア」のトラブルを解決したため、強化スキル上にある封印トークンを取り除きます。

街宣車に乗っているダメージトークンを在庫に戻し、PC コマを配置スペースに戻して「街宣車」のカードを捨て札にします。

残るはアキバの「バイカー」ですが、調達屋だけでは対処が難しいので、援護のためにギャングスターは装備している「バイク」を使用し、エリア移動します。バイクのカードの「【使用】」の欄を確認してください。効果は「隣接するエリアに移動する」で、「定員」は 2、「移動判定 +2」となっています。移動判定の目標値は基本の 3+ 最多トラブルカード（この場合目的地の 1 枚）で 4 となり、「技術」の能力値で判定します。ギャングスターの技術の能力値 2 とバイクの +2 で条件を満たし、追加の AP コストなしで移動することができます。

ギャングスターのコマをアキバに移動させ、バイクのカード上に消耗トークンを乗せます。

また、新たに「クロスボウ」を装備したいのですが、ギャングスターの装備欄は 3 つともカードで埋まっています。装備したカードは PC アクションフェイズであればいつでも捨て札にできるので、装備している「プラスナックル」を捨て札にしてから（乗っている消耗トークンは在庫に戻します）、手札から「クロスボウ」を装備します（装備条件は満たしています）。



PC アクション 3:調達屋のアクションその 2 (カードの解決: 30 ページ、スキル使用: 27 ページ)

調達屋は「バイカー」のカード上に PC コマを移動させ、「バイカー」に対し、装備している「ボディーガード」で攻撃アクション（【使用】の①の効果）を行います。

この際に、調達屋はギャングスターに、サポートスキル「他 PC が敵に物理ダメージを与える際、割りこんでその敵に攻撃可能な物理ダメージの攻撃アクションを行い、ダメージを合算する。」の使用を要請します。ギャングスターは了承し、クロスボウで攻撃を行うことにしました。

クロスボウのレンジは「遠」ですが、実際に攻撃を行うボディーガードのレンジは「近」のため、レンジ「近+」のバイカーが先に攻撃します。ただし、ボディーガードの【使用】の①の効果「反撃の物理ダメージ 3 点軽減」が適用されて、ダメージは 0 点になります。

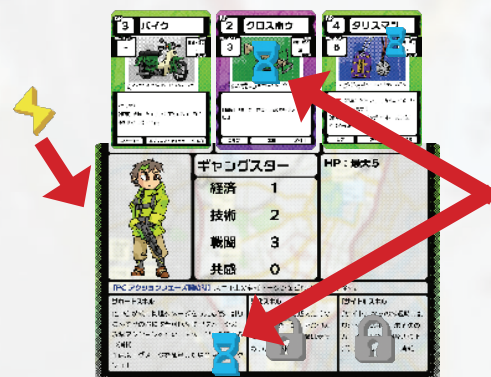
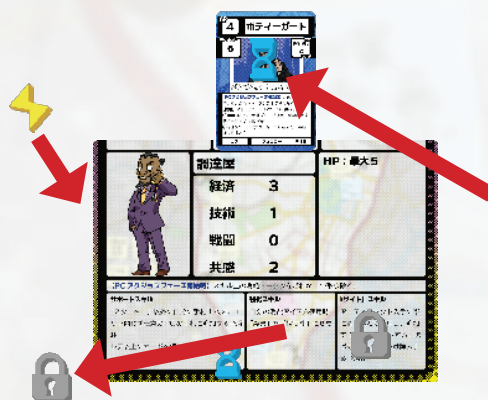
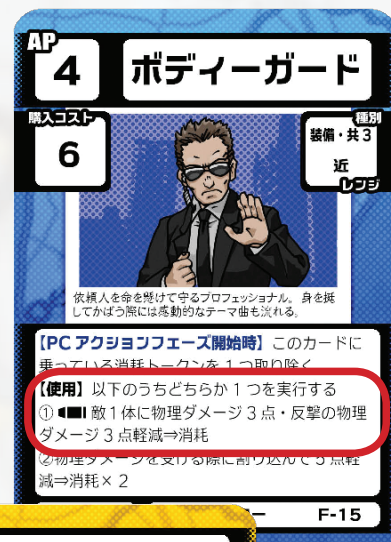
その後ボディーガードの物理ダメージ 3 点 + ギャングスターのクロスボウの物理ダメージ 4 点の合計 7 点から、バイカーの物理ダメージ 1 点軽減が差し引かれて 6 点のダメージが与えられ、バイカーが撃破されました。

この攻撃に使用したボディーガード、およびギャングスターのクロスボウとサポートスキルに消耗トークンを 1 つずつ置きます。

また、ギャングスターはサポートスキル使用時に 4 点以上ダメージを加算しているため、AP トークン 1 つを獲得します。

調達屋はトラブル解決の報酬として AP トークンを 1 つ得て、さらに、レアリティが「レア」のトラブルを解決したため、強化スキル上にある封印トークンを取り除きます。

最後に調達屋の PC コマを PC 配置スペースに戻して、バイカーのカードを捨て札にします。



これでシナリオのクリア条件の一つ、「①すべてのトラブルカードが解決されていること」を満たしました。また、反撃ダメージも防いだため、「② PC 全員の HP が満タンであること」も満たせそうです。

PC アクション 4：ギャングスターのアクションその 2（消耗トークンの返却：27 ページ、移動：28 ページ）

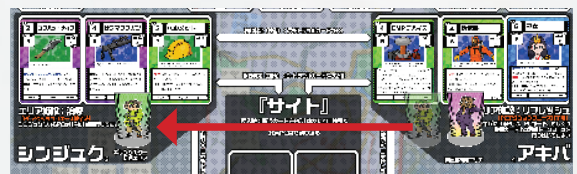
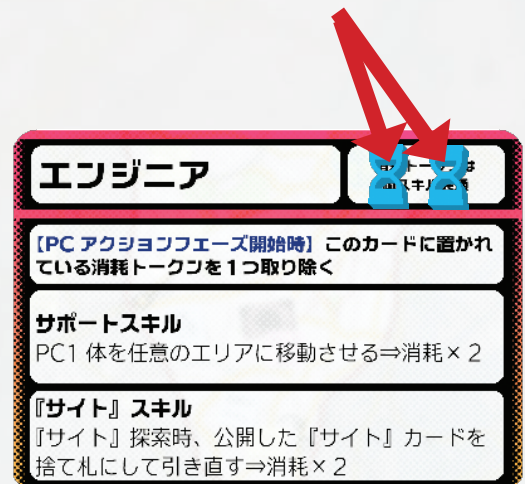
シナリオカードの記載にある最後のクリア条件である、「③すべての PC がスタート位置に戻っていること」を満たすため、ギャングスターがシンジユクに戻る必要があります。

バイクは移動の際に消耗トークンが乗り、使用できない状態ですが、シンジユクに戻るだけなら通常の移動判定を行えばよく、目標値 3（トラブルカードがないため基本値の 3）に足りない AP 分の AP トークンを支払えば移動可能です。

ただ、ここでは BOT カードの使用方法を確認するため、エンジニアの BOT カードの効果を使用することにします。

エンジニアの BOT カードのサポートスキルの効果は、「PC1 体を任意のエリアに移動させる」なので、ギャングスターのコマをシンジユクに移動させ、エンジニアの BOT カードに消耗トークンを 2 個乗せます。

これですべてのクリア条件が満たされました。



手順 5 : PC アクションフェーズ終了処理

(ルールブック 20 ページ)

PC アクションフェーズ終了処理の最初のステップ、シナリオカードの「【PC アクション終了時】」の処理を行います。

ラウンド 2 の PC アクション終了時点で、記載された 3 つの条件「すべてのトラブルカードが解決されていること」「PC 全員の HP が満タンであること」「すべての PC がスタート位置に戻っていること」を満たしているので、その後に記載された処理「SC00-02 を公開する」を実行し、内容を読み上げます。

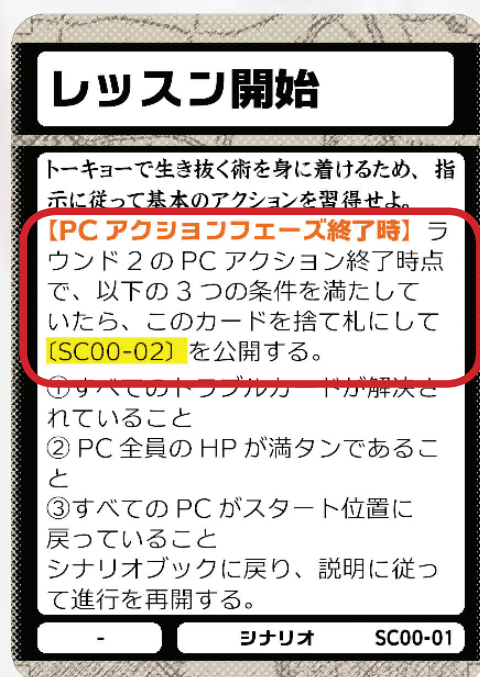
カードには〔SC00-02〕を捨て札にして〔SC00-03〕を公開するように記載されているので、その通りにします。

公開された SC00-03 には「【シナリオクリア】」と記載されているため、このシナリオはクリアとなります。

また、〔SC00-03〕にはこのシナリオの報酬カードを入手するように記載されています。これで報酬カード「モロトフカクテル」を入手し、次回以降のシナリオで、対応する山札に加えることができるようになりました。

この導入シナリオでは一部の要素が説明しきれていませんが、本編シナリオ SC01「マンハント」をプレイするのに必要な処理の流れはほぼ体験できました。

それでは「トーキョー災都心」の世界をお楽しみください。 **ようこそトーキョーへ！**



補足

このシナリオで説明していないいくつかの要素は、ルールブックの記載を参照してください。

- ・ カード使用時の処理の「廃棄」(→ルールブック 23 ページ)
- ・ PC アクション「手札の交換」(→ルールブック 34 ページ)
- ・ PC のダウン処理 (→ルールブック 24 ページ)
- ・ 行為判定でトラブルカードの山札から引いて AP を加算 (→ルールブック 22 ページ)
- ・ 『サイト』への移動、『サイト』探索 (→ルールブック 32 ページ)
- ・ トラブルカードの「【PC アクション終了時】」の処理 (→ルールブック 20 ページ)

その他、各アクションの詳細や例外処理などを確認したい場合も、各手順にルールブックの該当のページが記載されているので、その部分を参照してください。

ラウンド処理サマリー

1. トラブル / 『サイト』カードのドロ (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す。

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、ルールの特典化、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>

