

Rulebook



# TOKYO SIDEKICK

— 東京サイドキック —

THIRD EDITION

# 1. ストーリー

まさか僕がサムライマンのサイドキックになれるなんて思っていなかった。

もし父さんが知ったらなんて言うだろう。

「すごいじゃないか」って褒めてくれるかな。

「そんなことすぐにやめる」って叱るかな。

いつも守ってもらってばかりだけど、僕でもサムライマンを助けることがあるんだよ。

戦いの中で、戦い方を学んだ。

尽きることのない驚きの毎日だった。

ヤタやグレイトスモウの巨体は信じられないほど大きかった。全長20m以上あるカラスを見たことがある？

体が砂になったり氷になったりする男と対峙した時には本当に死ぬかと思った。

ヒーロー活動を続けているけど、僕の日常は変わらない。朝の情報番組を見て、8時7分の電車に乗って8時25分に校門をくぐり、16時55分発の電車に乗って帰る。

以前と違うことは夜を過ごす場所がどこかってことだ。

放課後は僕の冒険の時間だ。東京の街が僕を待っている。

## もくじ

1. ストーリー P1
  2. 内容物 P2
  3. ゲームの準備 P3～4
  4. 各ヒーローの特性 P5
  5. 各サイドキックの特性 P6
  6. 勝利条件 P7
  7. ゲームの流れ
    - ターン開始フェイズ P7
    - アクションフェイズ P7～12
    - ターン終了フェイズ P13
  8. キャラクターの能力 P14
  9. エネミーの能力 P14
  10. FAQ P15～16
    - ゲーム終了時の得点 P16
- 資料集 P17～33  
クレジット P33  
ヘルプシート 裏表紙



# 2. 内容物

## ●大型カード (79mm x 120mm) 計42枚

プレイヤーカード



●ヒーローカード (金背景) : 10枚



●サイドキックカード (銀背景) : 10枚

エネミーカード



●ヴィランカード (白枠) : 9枚



●スーパーヴィランカード (黒枠) : 10枚



●メナスカード (金枠) : 3枚

## ●小型カード (44mm x 63mm) 計203枚



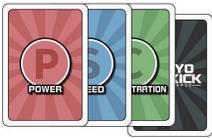
●アビリティカード : 30枚 (各ヒーロー3枚)



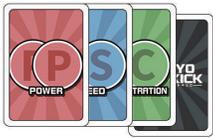
●ガジェットカード : 10枚 (各ヒーロー1枚)



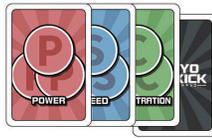
●アメイジングデュオ : 4枚



●レベル1エナジー : 36枚 (P、S、C各12枚)



●レベル2エナジー : 30枚 (PP、SS、CC各10枚)



●レベル3エナジー : 18枚 (PPP、SSS、CCC各6枚)



●ダメージカード : 25枚 (基本難易度では20枚)



●ワンダートリニティ (表) : 2枚  
ダイナミックファミリー (裏) : 2枚

## ●アクシデントカード x48

表



<内訳>

グリーンアクセント : 15枚  
イエローアクセント : 17枚  
レッドアクセント : 16枚

裏



通常 : 39枚



初期 : 6枚

大塚、巣鴨、月島  
有楽町、駒込  
目黒



カブキ用 : 3枚

浅草  
日本橋  
銀座

## ●チップ



●クライストーン : 1枚



●パートトークン : 12枚



●崩壊トークン : 1枚



●寿司トークン : 1枚



●EXPトークン : 4枚



●マスタートークン : 12枚 (赤、青、緑 : 各4枚)

## ●キャラクターコマ



●サイドキックコマ : 10枚



●ヒーローコマ : 10枚



●ヴィランコマ : 9枚



●スーパーヴィランコマ : 10枚



●メナスコマ : 3枚



●キャラクターコマ立て : 16個

- ・赤(プレイヤー用) : 2つ
- ・青(プレイヤー用) : 2つ
- ・緑(プレイヤー用) : 2つ
- ・黄(プレイヤー用) : 2つ
- ・透明(エネミー用) : 6つ
- ・白(新たな仲間用) : 2つ

## ●ボード



●ゲームボード(A1) : 1枚

—— 片面 : 3~4人用、片面 : 2人用



●パワーアップボード (250mm x 148mm) : 1枚

—— 那須面 : 通常面、ロイ面 : イベント用面



●プレイヤーボード (125mm x 250mm) : 4枚

## ●チップ

### ●冊子 (A 4)

- ・説明書 (本書)
- ・設定冊子 (本書後半)

### ●箱

- ・A 3サイズ

内容物が不足している場合は、公式ページ内の  
<http://littlefuture.jp/tokyo-sidekick/>  
サポートページよりご連絡ください。

# 3. ゲームの準備

はじめまして、那須鷹史と申します。よく縁起がいい名前なんて言われるんですよ。ヒーローたちの活動を助ける特務機関GOODで働いています。どうぞよろしく。先ず、セッティングをしましょう。

那須鷹史



## ボードの準備

- ・ゲームボード（東京のマップが描かれています）を広げます。ボード左下に人数の記載があり、両面印刷でそれぞれ2人用/3・4人用になっています。

## アクセントカードの準備



- ・アクセントカードを裏面で3種類(通常、初期、カブキ用)に分けます。
- ・裏面の文字が赤いカブキ用の3枚のカードは、ゲーム後半で使用しますので机の上に置いておきます。

- A** 裏面の文字が緑の初期アクセントカードをマップに配置します。(目黒、巣鴨、大塚、駒込、有楽町、月島の6枚あります)
- ・アクセントカードの下部に大まかな配置場所が書いています。
- B** 残りの、裏面の文字が灰色の通常アクセントカードを、全てまとめてシャッフルし、裏面を上にしてゲームボード右下のクライシスサークルの赤い丸(🚨)の下に置き、アクセントカードの山札とします。
- C** アクセントカードの山札の上から3枚(2人プレイの場合は2枚)を、山札の隣のアクセント置き場に表面を上にして、1枚ずつ右詰めで置きます。

※この場所は後程起こる事件を表しています。ヒーロー達は、警察無線の傍受やヒーローセンスで事前に事件を知ることができます。

## トークンの準備

- D** クライシスサークルの赤い丸の上にクライシストークン(🚨)を置きます。
- E** 崩壊トークン(📉)をボード左の崩壊ゲージの"0"の上に配置します。
- ・パートトークン(🔥)を全てゲームボードの近くに置いておきます。
- ・寿司トークン(🍣)を机の上に置いておきます。
- F** ダメージカード(📄) 20枚を、表面を上にして全て重ねて置き、山にします。(はじめてこのゲームで遊ぶ際は、25枚使うことをおすすめします)

## 大型カードの準備

- ・大きいサイズのカードを裏面で5種類に分けます。  
 サイドキック(横向き銀色)、ヒーロー(横向き金色)  
 ヴィラン(縦向き白枠)、スーパーヴィラン(縦向き黒枠)  
 メナス(縦向き金枠)

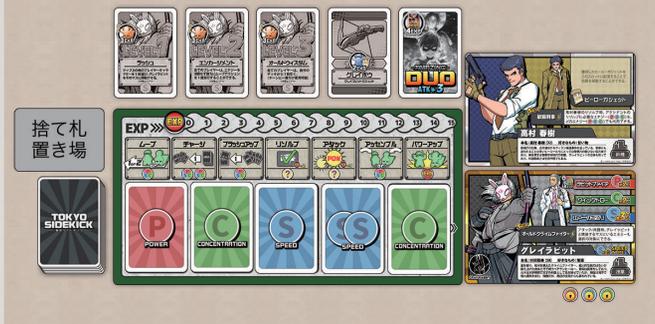
総称：ゲーム中は以下の様に、分けて呼ばれます

- ・プレイヤーキャラクター：サイドキック、ヒーロー
- ・エネミー：ヴィラン、スーパーヴィラン、メナス

- G** スーパーヴィランカードを裏向きでまとめてシャッフルし、ゲームボード上部の右枠に置きます。
- ・ヴィランカードを裏向きでまとめてシャッフルし、スーパーヴィランカードの山の上に乗せ、エネミーカードの山にします。

## プレイヤーの準備

### 1人分のセット例



### ●プレイヤーキャラクターの選択

このゲームではプレイヤーはそれぞれ、ヒーローとサイドキックを1キャラクターずつ、合計2キャラクターずつを操作します。



<サイドキック>



<ヒーロー>

- 全てのプレイヤーは、サイドキックカードから1枚ずつ、ヒーローカードから1枚ずつ、合計2枚ずつ選び受け取ります。
- 同時に、選んだキャラクターに対応するコマを受け取ります。

※サイドキックとヒーローは自由な組み合わせで選べます。

「4. 各ヒーローの特性」等も参考にしてください。

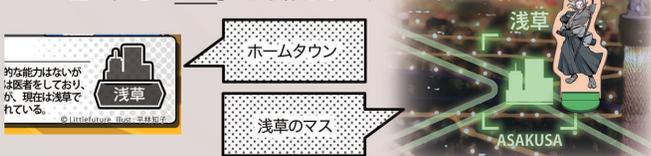
※タールガイ（ヒーロー）、ジンスキャット（サイドキック）は最初から使用することができません。



- 各プレイヤーは好きな色のプレイヤーボードを1枚受け取ります。枠の色で担当するプレイヤーカラー（赤、青、黄、緑）を表します。
- プレイヤーカラーのキャラクターコマ立てを2つ受け取り、サイドキックコマ、ヒーローコマに装着します。



- ヒーローとサイドキックのコマをそれぞれのカードに書かれているホームタウンに対応するゲームボード上のマスの上に配置します。
- ボード上の街を「マス」と呼称します。



### ●アビリティ、ガジェットの準備

- 選んだヒーローのアビリティカード（レベル1～3の計3枚）を受け取り、プレイヤーボードの近くに灰色の面を上にして左から1→2→3とレベル順に並べて配置します。
  - 同時に、選んだヒーローのガジェットカード1枚受け取り、並べたアビリティカードの横に灰色の面を上にして配置します。
  - 全てのプレイヤーはアメイジングデュオカードを1枚ずつ受け取り、サイドキックカードの近くに灰色の面を上にして配置します。
- ※灰色の面のアビリティとガジェットは、まだ未取得であり、使用できないことを示します（アメイジングDUOは使用可能）

### ●トークンの準備

- EXPトークン (EXP) をプレイヤーボードのアイコン上に配置します。
- マスタートークン (M) をヒーローカード近くに配置します。

## ●エナジーカードの準備



- パワーアップボードを那須の面でゲームボード横に配置します。
- レベル2エナジーカード (PP, SS, CC) と、レベル3エナジーカード (PPP, SSS, CCC) を、それぞれ全てパワーアップボードの対応する場所に配置します。
- レベル1エナジーカード (P, S, C) から Pを3枚、Sを3枚、Cを3枚ずつの合計9枚を、全てのプレイヤーが受け取ります。余ったレベル1エナジーカードは使用しないので箱に戻します。



- それぞれのプレイヤーは、選んだヒーローカードに書かれている得意属性に対応したレベル2エナジーカードを1枚受け取ります。

- Pタイプ（パワー）：サムライマン、カグヤガール、エレキアーマー
- Sタイプ（スピード）：ソニックシャドウ、グレイラビット、サイバーテング
- Cタイプ（コンセント）：スネイクキス、ONI、メルティスイート

- 10枚のエナジーカードを各プレイヤーの「デッキ」と呼びます。ゲーム中、ヒーローやサイドキックのアクションに使用します。



- デッキのカードを全てまとめてよくシャッフルし、裏面を上にしてプレイヤーボードの左に置きます。
- 自分のデッキの上から5枚ひき、プレイヤーボードに表面を上にして並べて配置します。
- プレイヤーボードのこの場所は、ゲーム中「手札」呼びます。

※手札の所有上限はありません。ボードからはみ出して置きます。  
※ゲーム中、各プレイヤーの手札は全員が見ることができます。

## エネミーの準備

- 今回のプレイで使用するメナスカードを選び、机の上に置いておきます。
- ゲームの最後に条件を達成すると登場するメナスを1体倒すことがゲームの目的になります。
- 初めて遊ぶ際はNORMALをお勧めします。

### 難易度

- NORMAL：大怪獣ジラゴ
- HARD：暗黒城ドーカン
- VERY HARD：フジセンゲン



### ●初期エネミーの準備



- エネミーカードの山の一番上のカードを公開し、ゲームボードの上部のスペースに配置します。



- 対応するヴィランのキャラクターコマに透明のコマ立てを装着し、ヴィランカードに書かれている、ホームタウンに対応するゲームボード上のマスの上に配置します。

これでゲームの準備が整いました。

話し合って最初のプレイヤーを決めて、ゲームをスタートします。

# 4. 各ヒーローの特性

ヒーロー選びの参考にしてください。同じ得意属性を取っても問題ありませんが、取得できるエナジーの数に限りがあるのでバラバラの属性のヒーローを取ることをおすすめします。



那須鷹史

## Pが得意なヒーロー：エネミーとの戦闘に有利



**サムライマン**

使いやすさ：★★★★☆

サムライマンは攻撃力を上げるスキルを持っているので戦闘に有利です。ソードダンスというダメージ対策スキルも備えています。インフィニティストレングスは強力なのでゲーム中盤には覚えたいです。

おすすめのサイドキック  
アルファキッド、ケヴィン・ブラウン



**カグヤガール**

使いやすさ：★★★★☆

エネミーのいるマスに移動できる戦闘に向けた能力を持ちます。パワーアップでP系列のカードを多く取得しデッキの割合をPを多めにしたいです。

おすすめのサイドキック  
アルファキッド、スージーベア



**エレキアーマー**

使いやすさ：★★★★☆

移動もでき、手札の入れ替えもでき、バランスの取れた能力を持っています。アーマードミリオネアは積極的に使うようにしたいです。ダメージを抱えてもカードを引き直せるのでスタートプレイヤー向き。

おすすめのサイドキック  
ジェームズ・キリタニ、バニラガール

## Sが得意なヒーロー：アクシデントに対応しやすい



**ソニックシャドウ**

使いやすさ：★★★★☆

移動のスペシャリストです。好きなマスに移動できるのでアクシデントにも対応しやすいです。パーフェクトアンサーはアクシデントを同時にリゾルブできる強力なアビリティです。

おすすめのサイドキック  
グラムノート、アルファキッド



**グレイラビット**

使いやすさ：★★★★☆

周りのキャラクターをサポートできる能力を多く持っているため、チームの火力を上げたい時に必要です。エンカージメント、オールドウィズダムは全体に影響するので積極的に使いたいです。

おすすめのサイドキック  
ジェームズ・キリタニ、グラムノート



**サイバーテング**

使いやすさ：★★★★☆

アクシデントに対応しやすい能力を持ったキャラクターです。ファーストレゾリューションやカミカゼをメインに使用するのであればPやCのカードはブラッシュアップで除外してもよいです。

おすすめのサイドキック  
ケヴィン・ブラウン、茶丸

## Cが得意なヒーロー：回復性能を持つ



**スネイクキス**

使いやすさ：★★★☆☆

ダメージカードを受け取りながら戦うというスーサイドスタイルの戦い方をするキャラクターです。上手く決まれば戦闘にも恐るべき力を発揮することができます。

おすすめのサイドキック  
バニラガール、イージーチェア



**ONI**

使いやすさ：★★★★☆

回復能力に長けたキャラクターです。チーム全体のダメージがデッキに溜まってきたらプレッシングを早めに解放したいです。リウィンドでチームのアクションを助けることもできます。

おすすめのサイドキック  
イージーチェア、高村春樹



**メルテイスイート**

使いやすさ：★★★☆☆

他のプレイヤーのターンに行動できる唯一のキャラクターです。エクスチェンジで手札を交換して味方全体のデッキを強化し、ミラクルパワーでサポートをしたいです。

おすすめのサイドキック  
スージーベア、イージーチェア

# 5. 各サイドキックの特性

サイドキックは得意属性はありませんが、スキルでヒーローをサポートします。ヒーローの能力を底上げるスキルのサイドキックを選んでも、弱点を補うスキルを選んでもよいでしょう。



那須鷹史



**アルファキッド**

使いやすさ：★★★★★

0コストでアッセンブルできる便利な能力を持っています。攻撃型のヒーローと組み合わせることでアメイジングデュオが発動しやすくなります。アルファキッドを使用する際は早めにアメイジングデュオをパワーアップさせましょう。

おすすめのヒーロー

サムライマン、カグヤガール、スネイクキス



**茶丸**

使いやすさ：★★★★★

0コストでムーブを実行できるのでカバー範囲が広がります。アクシデントにも対応しやすい万能タイプです。

おすすめのヒーロー

カグヤガール、サイバーテング、サムライマン



**ジェームズ・キリタニ**

使いやすさ：★★★★☆

まとまってムーブができるので攻撃型のヒーローと組み合わせることで力を発揮します。集まってエネミーを攻撃しましょう。

おすすめのヒーロー

エレキアーマー、サムライマン、グレイラビット



**グラムノート**

使いやすさ：★★★★☆

エネミーを移動させることができる能力を持っています。キャラクターがまとまっている場所に敵をおびき寄せましょう。ソニックシャドウのキャリアーやグレイラビットのエンカージメントと組み合わせることで、よりまとまってアタックがしやすくなります。

おすすめのヒーロー

ソニックシャドウ、サムライマン、グレイラビット



**高村春樹**

使いやすさ：★★★★★

アクシデントへの対応に特化したサイドキックです。このキャラクターを使用する際は積極的にアクシデントをリゾルブしていきましょう。グレイラビットのエンカージメントと組み合わせると縦横無尽に走り回ることができます。ONIのカインドアンドロイドと組み合わせると強力。

おすすめのヒーロー

グレイラビット、ONI、ソニックシャドウ



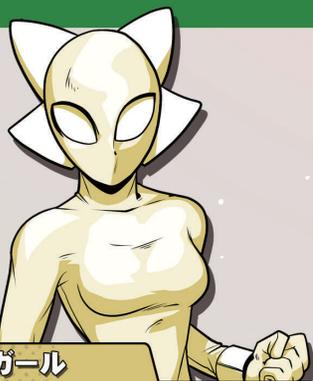
**ケヴィン・ブラウン**

使いやすさ：★★★★★

カードを一枚引いて捨て札にするという能力を持っています。誰と組ませても困らない万能型の性能です。

おすすめのヒーロー

サイバーテング、ソニックシャドウ、エレキアーマー



**バニラガール**

使いやすさ：★★★★★

攻撃力の高いアタッカーです。攻撃型のヒーローと組み合わせることでペアでの火力を上昇させます。

おすすめのヒーロー

スネイクキス、サムライマン、カグヤガール



**イージーチェア**

使いやすさ：★★★★☆

手札が一枚増えるとても強い能力を持っています。アタックとリゾルブにしか使えないのが弱点なのでC系列のカードを獲得しやすいCタイプと組み合わせるのがおすすめです。ONIのカインドアンドロイドと組み合わせることでイージーチェアの弱点を打ち消せます。

おすすめのヒーロー

ONI、メルティスイート、スネイクキス



**スムージーベア**

使いやすさ：★★★★☆

自分のターンにカードが3枚以下だとカードを引けるという特殊な能力を持っています。ほかのプレイヤーのターンに共闘をして自分の手札が不足しがちなアタックタイプと組み合わせるのがおすすめです。メルティスイートのカラフルパイロキネシストとは相性がとてもよく能力を存分に発揮し続けられます。

おすすめのヒーロー

メルティスイート、グレイラビット、カグヤガール

# 6. 勝利条件

## 勝利条件

このゲームは協力ゲームです。全員が同じ目標の達成を目指します。ヴィランを2体撃破し、スーパーヴィランを2体撃破すると現れる「メナス」を撃破することに成功したら、プレイヤー全員がゲームに勝利になります。

## 敗北条件

- ・崩壊ゲージが15に達した。
- ・ダメージカードの山からカードが引けなくなった。  
※0枚の状態は、まだ負けてではありません。
- ・レッドアクシデントに2つ目のバントークンが置かれた。

くレアなケースですが、以下の場合も敗北とします>

- ・アクシデントの山が引けなくなる。
- ・ヴィランカードを引く必要のある時に引けない。
- ・スーパーヴィランカードを引く必要のある時に引けない。

# 7. ゲームの流れ

- ・東京サイドキックは協力ゲームです。各プレイヤーがヒーローとサイドキックを操作して、東京に起こる事件を解決したり、襲い来るヴィランを倒しながら成長していき、最後に現れる強大な敵「メナス」を倒すことが目的です。
- ・このゲームは、勝利/敗北条件を達成するまで、全てのプレイヤーはターンを順番に繰り返します。
- ・自分のターンは3つのフェイズで構成されており、ターン終了フェイズ後に時計回りに次のプレイヤーのターンになります。

- 1 : ターン開始フェイズ (P07)
- 2 : アクションフェイズ (P07)
- 3 : ターン終了フェイズ (P13)

## 1 : ターン開始フェイズ

- ・自分のターン開始時に、ターン開始時のタイミングを指定しているスキルやアビリティで効果があれば全て適用します。
- ・アクションフェイズに移行します。

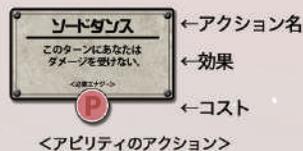
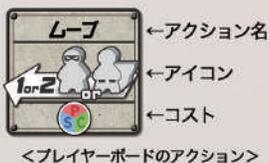
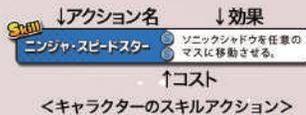
※「～できる」等の記述の効果の適用は任意ですが、「～する」等の記述の場合は効果の適用は必須になります。

## 2 : アクションフェイズ

- ・プレイヤーボードに描かれた7つのアクションや、スキル、アビリティを使用して、ヒーローとサイドキックを操作します。
- ・アクションはコストが許す限り、1ターンに好きな種類を任意の順番で任意の回数実行できますが、アクションは必ず1つずつ、以下の流れで実行します。

### アクション使用の流れ

- アクションの宣言
- コストの支払い
- アクション効果の発動
- アクションの終了



## ●アクションの宣言

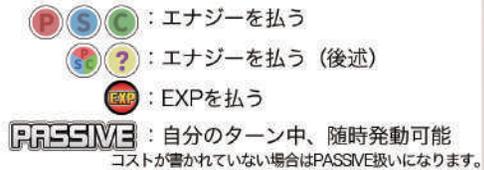
- ・使用したいアクションと、行うプレイヤーキャラクターを、他のプレイヤーに宣言します。
- ・キャラクターカードのスキル、アビリティカードは、そのカードのキャラクターのみを宣言することができます。
- ・プレイヤーボードのアクションは、自分の任意のプレイヤーキャラクターを宣言できます。

※基本的に、ターンプレイヤーのみがアクションを使用できます。

※協力ゲームのため、自分の行動を宣言することで他のプレイヤーと思考を共有し、円滑にプレイすることができます。

## ●コストの支払い

- ・アクションやスキル、アビリティのコストは数種類あります。



## < エナジー >

コスト欄にあるエナジーはP、S、Cの内の任意の1つを払います。手札にある場合、使用するとP、S、Cの内任意の1つを発生します。

## < エナジーの払い方 >

- ・手札のエナジーカードからエナジーを発生させ、コストとして支払うことができます。
- ・エナジーカードを使用し、プレイヤーボード上の手札を横向きに倒すことで、カードに描かれている量のエナジーを発生します。
- ・宣言したアクションの発動に必要なエナジー量以上になるまで、複数のエナジーカードを使用することができます。

## ●アクション効果の発動

- ・書かれている効果を使用します。

## ●アクションの終了

- ・この時点で、このアクション中に使用したエナジーカードから発生したエナジーはすべて消滅します。レベル2やレベル3のエナジーを使用したか、発生したエナジーの1部のみだけを使用し、未使用のエナジーが残っていた場合でも、このタイミングですべて消滅します。
- ・アクションを終了し、まだ他のアクションを使用するか、ターン終了フェイズ (P13) に移行します。

※コストが払えない、または効果を適用できないアクションやスキルは「アクションの宣言」をすることができず、使用できません。

## < 同じアクションへのエナジーの持ち越し >

- ・コストの支払い時、レベル2または3エナジーなどでそのアクションの1回分以上のエナジーを一気に支払った場合、同じアクションに余った分を繰り越して実行することができます。
- ・1回分に満たない場合は、更にエナジーを追加できます。
- ・その場合、同じアクションでも、別々のアクション扱いとし、実行するキャラクターや対象を1回ずつ指定しなおすことが可能です。
- ・エナジーがまだ残っているにも関わらず、他の種類のアクションを実行する場合には、繰り越すことができず、消滅します。

## < ユーズドカード >

使用し横向きになったエナジーカードは「ユーズドカード」と呼びます。手札の中にあるユーズドカードは、存在しないものとして扱い、あらゆる効果の枚数に数えません。(処理はターン終了フェイズを参照)



●個人ボード上の基本アクション



▶▶ プレイヤーキャラクターを移動します。

- 自分のプレイヤーキャラクターのどれか1体のみを選び、そのコマをゲームボード上で1～2マス移動させます。
- 街を1マスとして扱い、繋がっている線の方向にのみ移動できます。
- 1マスに入るキャラクターコマの上限はなく、行く手も阻みません。

※3マス以上移動したい場合は、再度ムーブを実行するか、連続アクションを行ってください。



▶▶ 手札を1枚追加で引きます。

- 自分のデッキから1枚引いて手札に追加します。
  - 手札に持てるカード枚数には上限はなく、プレイヤーボードからはみ出して置いてかまいません。
  - 手札は全員がお互いに内容が常に分かるように置く必要があります。
- ※チャージは<同じアクションへのエネルギーの持ち越し>で1エネルギーのみ残っている場合、更に1エネルギー以上発生することで実行できます。



▶▶ 不必要なカードを減らします。

- 手札の任意のカードを1枚、ゲームから取り除きます。
  - エネルギー、ダメージ等、手札のすべての種類のカードを選択できます。
- ※ユーズドカードや、このアクション内で使用してユーズドカードになったエネルギーは選択できません。
- ※ブラッシュアップ時を指定している効果があれば優先されます。



▶▶ 東京の街に発生している事件をリソルブします。

- ②は、効果の対象によってコストが変化することを表します。
- 「自分のプレイヤーキャラクターがいる」マスにあるアクシデント1つを対象にします。
- 対象のアクシデントカードの右上に描かれたコストを支払い、そのアクシデントをリソルブします。
- リソルブしたアクシデントはボードの横に避けておきます。乗っていた②は初期準備の場所に戻し、以降再利用します。
- リソルブの報酬として、②をプレイヤーボードに追加します。

※リソルブができない場合、リソルブを宣言できません。  
 ※リソルブ時を指定している効果があれば優先されます。  
 ※得意属性はリソルブに何も影響しません。  
 ※リソルブは<同じアクションへのエネルギーの持ち越し>ができません。



←出現場所  
 ←シールド  
 ←ライフ

▶▶ エネミーに攻撃を仕掛けます。

- 「自分のプレイヤーキャラクターがいる」マスにいるエネミー1体を対象にします。
- 対象のエネミーの、シールドがライフのどちらかに攻撃をし、数値以上のATKを出し破壊できます。
- シールドが残っている場合はシールドのみに攻撃ができ、と の両方をまとめて攻撃することはできません。
- シールドに1アタックアクション、ライフに1アタックアクション、最低でも2アクションが必要です。

※アタック時を指定している効果があれば優先されます。  
 ※アタックは<同じアクションへのエネルギーの持ち越し>ができません。

<ATKの発生>

- 手札のエネルギーカードを使用してエネルギーを発生させ、そのエネルギーをアタックを実行するプレイヤーキャラクターにつき込むことで、ATKを発生させます。
- 1エネルギーにつき、基本的にATK1を発生します。
- 得意属性を持っているキャラクターに指定のエネルギーをにつき込むと、1エネルギーにつき、ATK2を発生します。

プレイヤーペアの共闘

- 自分のヒーローとサイドキックが、同じエネミーにアタックできるマスにいる場合、両キャラクターともそのアタックに参加させることができます。
- ヒーローとサイドキックの両方にエネルギーをにつき込んでいる場合「アメイジングデュオ」が発動し、ATKにプラスボーナスが加わります。

※ヒーローかサイドキックのどちらか片方にのみしか、エネルギーをにつき込んでいない場合、アメイジングデュオは発動しません。  
 ※レベル2、レベル3等の、1枚のカードから発生する複数のエネルギーを、複数のキャラクターに振り分けることはできません。  
 ※エネルギーカードをキャラクターカードのそれぞれの上に乗せると、他のプレイヤーと情報が共有しやすくなります。

- 自分のプレイヤーキャラクターが3体以上共闘する場合、  
 3体 → アメイジングデュオとワンダートリニティ  
 4体 → アメイジングデュオとダイナミックファミリー  
 上記のようにアメイジングデュオにプラスして適用します。

※ワンダートリニティ/ダイナミックファミリーは、必要に応じた面を使用することができます。

他プレイヤーとの共闘

- ターンプレイヤー以外のプレイヤーキャラクターが、同じエネミーにアタックできるマスにいる場合、そのアタックに参加して共闘してもらうことができます。
- ターンプレイヤーと同じように、各自の手札を使用して自分のキャラクターにエネルギーをにつき込み、ATKの発生を行います。
- 他プレイヤーペアのヒーローとサイドキックが共闘している場合、そのペアでもアメイジングデュオがそれぞれ別々に発動します。

このアタックアクションの中で発生した全てのプレイヤーのATKの合計が、シールドかライフの数値以上であれば破壊することができます。

※シールドが破壊かライフが破壊のどちらでもできない場合は、アタックを宣言すること自体ができません。

<シールドの破壊>

- 対象のエネミーの、破壊したシールドの上に炎を1つ乗せ、破壊されていることを表します。
  - 「アタックに参加したプレイヤー全員」は炎をプレイヤーボードに追加します。
  - 以降、このエネミーのライフにアタックをすることができます。
- ※シールドが複数ある場合は、すべてのシールドを先に破壊する必要があります。

<ライフの破壊>

- ライフを破壊されたエネミーは撃破になります。
- 「アタックに参加したプレイヤー全員」は炎をプレイヤーボードに追加します。
- コマとカードをゲームから取り除き、シールドの上に乗っていた炎を、ゲームボード上部の「アダチアサイラム」の左側に配置します。

<アダチアサイラム>

ヒーローたちに撃破されたエネミーは、巨大収容所「アダチアサイラム」に送られます。



- ヴィランの配置側の炎が2つ埋まったら、直ちにエネミーカードの山の上から、残りの全てのヴィランカードを取り除きます。以降、エネミーが登場する際にはスーパーヴィランが出現するようになります。
- スーパーヴィランを撃破した場合には、炎はアダチアサイラムの右側のマスに配置していきます。
- スーパーヴィランの配置側の炎が2つ埋まったら、直ちにメナスカードをエネミーカードの山の上に配置します。次回エネミーが登場する際、1度だけ通常のスーパーヴィランではなく、メナスが出現します。



▶▶ヒーローとサイドキックがお互いに駆け付けます。  
 ・宣言したあなたのプレイヤーキャラクター1体を、もう片方のプレイヤーキャラクターのいるマスに即座に移動させます。

※アッセンブル時を指定している効果があれば優先されます。



▶▶「特務機関GOOD」の支援で、デッキやキャラクターを強化します。  
 ・パワーアップボードの右側に描かれた7つのアイコンから1つを選びます。  
 ・指定された量のEXPを、プレイヤーボードからコストとして支払うことで、実行します。

※EXPの所有上限は15なので、計画的に実行しましょう。



### レベル2 エナジーの獲得

パワーアップボード上のレベル2 エナジーカードから1枚を獲得し、自分の捨て札置き場に加えます。パワーアップボード上に残りが無い場合は使用できません。

レベル2 エナジーの中から1枚を獲得



### レベル3 エナジーの獲得

パワーアップボード上のレベル3 エナジーカードから1枚を獲得し、自分の捨て札置き場に加えます。パワーアップボード上に残りが無い場合は使用できません。



レベル3 エナジーの中から1枚を獲得



### アビリティの習得

アビリティカードを習得することができます。1回のパワーアップアクションで、灰色の面のアビリティカードを、レベル1から順番に1枚ずつ習得することができます。以降、習得したアビリティは通常のアクションと同じように使用できます。



レベル1から順番に習得

※必ずレベル1から順に習得しなければなりません。



### ヒーローガジェットの贈与

一緒に活動し絆を深めたペアのヒーローから、サイドキックに特務機関GOODで制作された最新鋭装備を贈ります。ヒーローガジェットを裏返し、サイドキックカードのスロットに配置し、装備します。ガジェットを装備したサイドキックは、以降その効果を適用(このセットでは、ヒーローの初期得意属性を獲得)します。



グレイラビットのヒーローガジェットの場合 ← 同じ「S属性×2ATK」をサイドキックも獲得することができます。

※初期得意属性のみです。



### 技の習得

ヒーローの能力が強化され、得意属性が増えます。得意属性ではない属性を、得意属性にすることができます。属性に対応した色のアイコン1つを、ヒーローのカードの右上の対応する技名のアイコン上に配置します。以降、アタック/共闘時にそのヒーローの得意属性が増えます。もう一度行い、全属性を得意属性にすることも可能です。

※初期得意属性には効果はありません。

※得意属性はリゾルブ時には何も影響しません。



←習得し、Pも得意属性に

←コチラも習得可能

←「技の習得」の対象外



### 技の解放

ヒーローの能力が強化され、得意属性が強化されます。初期得意属性を、更に強化することができます。初期得意属性に対応した色のアイコン1つを、ヒーローのカードの右上の上から3つ目の技名のアイコン上に配置します。以降、アタック/共闘時にそのヒーローの得意属性が強化され1エナジーにつき、ATK3を発生します。

※初期得意属性のみが対象になります。



←「技の開放」の対象外

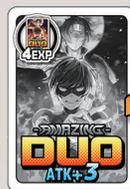
←「技の開放」の対象外

←解放し、Sが3ATKに



### アメイジングデュオの強化

アメイジングデュオカードを裏返し、プレイヤーペアの共闘時のプラスボーナスを強化します。

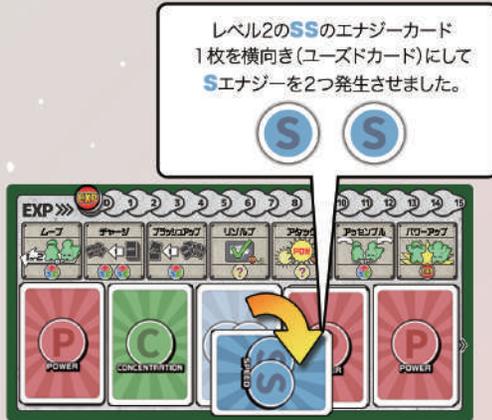


## アクションの例

### 1) アクションの宣言



### 2) コストの支払い



### 3) アクション効果の発動



### 4) アクションの終了

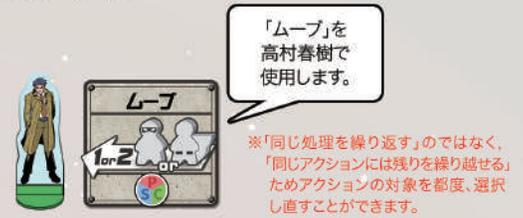


※「同じアクションへのエネルギーの繰り越し」は、同じアクションを続けて行う場合のみ実行できます。エネルギーが残っている場合でも、次に他のアクションを行う場合には、上記の「4)」のタイミングで、残っているエネルギーはすべて消滅します。別のアクションに、エネルギーは繰り越せないということです。

※プレイヤーボード上の7つの基本のアクションだけではなく、アビリティやスキルなども、すべて同じ流れで行います。

### 5) <同じアクションへのエネルギーの持ち越し>

#### 5-1) アクションの宣言



#### 5-2) コストの支払い



#### 5-3) アクション効果の発動



#### 5-3) アクションの終了



## エネミーの倒し方の例

### <例1：サイドキックでのアタック>

#### 1) アクションの宣言



#### 2) コストの支払い



#### 3) アタックの処理



### <例2：ヒーローでのアタック>



#### 1) アクションの宣言



#### 2) コストの支払い



#### 3) アタックの処理



## エネミーの倒し方の例2

### <例3：プレイヤーペアの共闘>

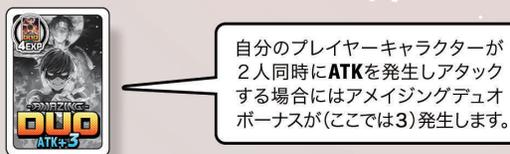
#### 1) アクションの宣言



#### 2) コストの支払い



エネルギーカードの内容は複数のキャラクターで分けることができないため、一旦、キャラクターカードに下の図の様に乗せると考えやすいです。



#### 3) アタックの処理



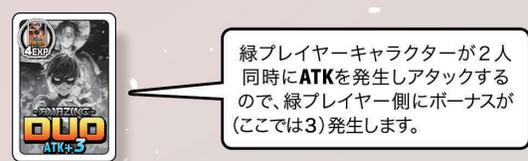
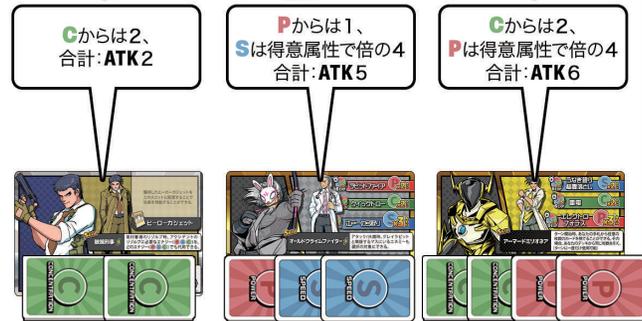
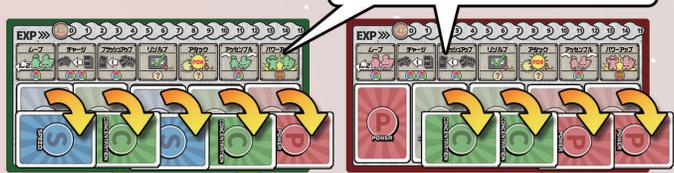
### <例2：他プレイヤーとの共闘>



#### 1) アクションの宣言



#### 2) コストの支払い



#### 3) アタックの処理



### 3：ターン終了フェイズ

「2：アクションフェイズ」ではアクションを、コストが払える限り、任意の順番で、任意の回数、何度でも行うことができます。

- ・もうアクションを行うことができない、もしくはこれ以上アクションをしたくない場合、ターン終了をすることができます。
- ・ターン終了は3つの処理を以下の順に行います。
- ・すべての処理を行ったら、時計回りに次のプレイヤーのターンです。

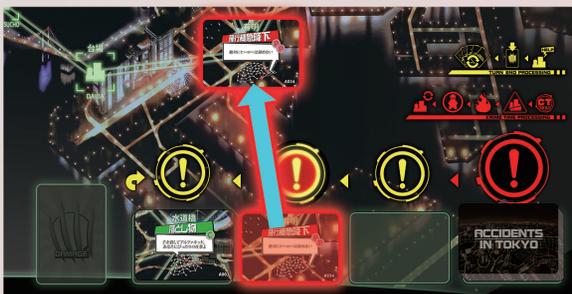
- A：アクシデントの発生
- B：ダメージの解決
- C：手札のリフレッシュ
- D：クライムタイムの確認

#### A：アクシデントの発生

- ・クライストークンを1つ左の丸に動かします。



- ・動かした後、クライストークンの下にあるアクシデントカードをマップ上の対応するマスに移動します。



- ※このタイミングでは、アクシデントカードの補充はしません。
- ※クライストークンが左端にある場合、1つ目の赤い丸に戻ります。

#### B：ダメージの解決

- ・ゲームボード上に出現しており、まだ撃破されていないエネミーの合計数と同じ枚数のダメージカードを、ダメージカードの山の上から受け取ります。
- ・受け取ったダメージカードは、ターンプレイヤーの捨て札に加えます。

##### <ダメージカード>

何も効果を持たないカードですが、手札を圧迫します。デッキにダメージカードが多くなるとアクションがし辛くなっていきます。ブラッシュアップアクションなどで早めに取り除きましょう。



ダメージカードの山が残り0枚になった時、危険な状態です。**0枚の状態では負けではありませんが**、ダメージカードを引く必要がある時に引けない場合には、**敗北条件**を満たしてしまいます。

#### C：手札のリフレッシュ

- ・**全てのプレイヤー**は、それぞれ自分の手札にあるユーズドカードを、全て必ず捨て札置き場に移動し、捨て札にします。
- ・**ターンプレイヤー**のみ、手札のカードを任意の枚数、捨て札にします。捨て札にしなかったカードは次のターンで使用することができます。
- ・**ターンプレイヤー**のみ、手札が手札補充枚数(初期は5枚)未満の場合は、その枚数になるように自分のデッキから引いて手札に加えます。

- ※手札の枚数に上限はありませんが、手札補充枚数以上所有している場合には引く枚数は0枚になります。(次のページ参照)

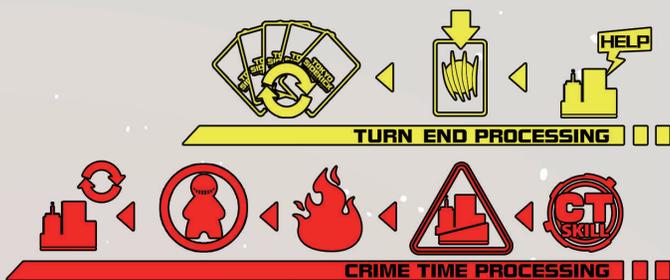
##### <山札がなくなった>

山札を引く必要がある時に、残りが0枚で引けなくなった場合は捨て札をまとめて裏向きにして良く切り、山札を作り直します。

パワーアップで獲得したエネルギーや、受けたダメージはこの処理で山札に加わり、今後手札に出てくるようになります。

#### D：クライムタイムの確認

- ・この時点でクライストークンが赤い丸①の上にある場合、ページ右の「クライムタイム」の処理を追加で適用しなければなりません。
- ・黄色い丸の上にある場合は、何も起こりません。



#### ●クライムタイム

ターン終了フェイズ最後に、クライストークンが赤い丸①にある場合、「クライムタイム」となり、ターン終了フェイズに追加で以下の処理を順番に行わなくてはなりません。



- E：エネミー能力の適用
- F：街の崩壊
- G：レッドアクシデントの危険度増加
- H：新しいエネミーの出現
- I：アクシデントの補充

#### E：エネミー能力の使用

- ・クライムタイムを指定している効果 を適用します。(P14:エネミーの能力参照)

#### F：街の崩壊

- ・ゲームボード上のマップに発生して、残っているアクシデントのうち、イエローアクシデントと、レッドアクシデントの数と同じだけ、崩壊トークン を進めます。
- ・崩壊トークン が15に達した場合、**敗北条件**を満たしてしまいます。



#### G：レッドアクシデントの危険度増加

- ・レッドアクシデントは緊急に人命に関わる事件を表しています。東京を守る者として、放っておくわけにはいきません。
- ・ゲームボード上のマップに発生して、残っているレッドアクシデント全てに1つずつ を乗せます。
- ・1つのレッドアクシデントの上に2つ目の が乗った時、**敗北条件**を満たしてしまいます。

#### H：新しいエネミーの出現

- ・エネミーカードの山の上から1枚を公開し、ゲームボード上部の空いているスペースに配置します。
- ・対応するコマに透明のコマ立てを付けて、カードに書かれた出現場所に対応するゲームボード上のマスの上に配置します。
- ・ **出現**を持つエネミーの場合、即座に効果を適用します。



- ※メナスが出現後のクライムタイムも、通常通りスーパーヴィランが出続けます。

- ※マップ上に存在するエネミー数に上限はありません。カードを置くスペースが空いていない場合は隣に詰めて配置します。

#### I：アクシデントの補充

- ・アクシデントの山札の上から、アクシデント置き場に1枚ずつ右詰めですべて補充します。
- ・このタイミングを指定している効果があれば適用します。

# 8. キャラクターの能力

ゲーム中の処理や、スキルやアビリティカードには特殊な表記や処理があります。

### 除外

この対象になったカードやコマは、もうこのゲームでは使用しません。箱にしまってプレイ中の物と混ざらないようにします。

### 回復

ダメージカードをダメージカードの山に戻します。ダメージカードは敗北条件に関わるため、回復はとても重要です。回復はCタイプのヒーローのアビリティ等で使用可能です。

### 手札補充枚数

ターン終了時の「手札のリフレッシュ」では、通常は上限の5枚になるように補充し、5枚以上持っている場合は補充できません。「手札補充上限+1」があるならば、1枚増えて6枚になります。

### カードを引く

デッキからカードを1枚ずつ引いて自分の手札に加えます。  
**※引く必要がある時にカードがデッキに無い場合に初めて、捨て札をシャッフルして新しいデッキすることができます。**

### ユーズドカード

このターン中に使用したカードです。他プレイヤーのターン中に使用してできたユーズドカードも含めて、**全てのプレイヤーのターン終了時に必ず捨て札になります。**  
**※手札の補充は自分のターン終了時のみです。**

### エナジーの獲得

パワーアップやアビリティなどの効果で獲得したエナジーカードは、自分の捨て札に加えます。

### パッシブ (PASSIVE)

常に効果を発動し続ける能力です。コストがかからない能力はいつでも使用でき、基本のアクションと同様にエナジーを支払うことで使用できるものもあります。1ターン中に使用数の制限があるものはカードに記載があります。一部のパッシブ能力には、他のプレイヤーのターンにも効果が適用されるもの、効果を使用できるものがあり **⚡** アイコンが付いています。  
**⚡** アイコンが付いている物は以下の物があります。

## スキル ⚡

サムライマン	「マスターローニン」
グレイラビット	「オールドクライムファイター」
メルティスイート	「カラフルパイロキネシスト」
クールガイ	「アイスエイジ」
スムージーベア	「手が伸びるよ！」
バナラガール	「一撃必殺」
ジンスクヤット	「幸運を招く猫」
ジェームズキリタニ	「バトルモビル」
イージーチェア	「情報操作」
高村春樹	「敏腕刑事」

## アビリティ ⚡

カグヤガール	Lv.2 「カウレージ」
	Lv.3 「パワーオブザムーン」
サイバーテング	Lv.1 「ファーストレゾリューション」
スネイクキス	Lv.1 「ワウンデッドスネイク」
ON I	Lv.1 「ヒーラー」

※ファーストレゾリューションとヒーラーはそれぞれリゾルブ、ブラッシュアップは自分のターンにしかできないアクションですが、他の効果によって他の人のターンに実行する場合はヒーラー、ファーストレゾリューションの効果を使用できます。

# 9. エネミーの能力

### 宿命のライバル

- 各エネミーには宿命の相手がいます。**FATED** カードの効果の下に対応アイコンが記されます。
- ゲーム中、対象のキャラクターが使用されていると、そのエネミーに影響を及ぼしたり効果が無くなったりと、プレイヤーに有利な効果があります。

### 遭遇

- プレイヤーキャラクターがエネミーのいるマスに止まる度に、プレイヤーキャラクター1体1体にそれぞれ別々に処理します。(ムーブやスキル、アビリティ等で移動した場合もすべて影響を受けます。)
- 「P」系列のカードがあれば1枚捨てる」等の効果は、手札に**P, PP, PPP**、のエナジーを1枚でも所有している場合、その中から任意の1枚を捨て札にする必要がある、という効果です。

### 出現

- 「H: 新しいエネミーの出現」でゲームボードのマップ上に出現したときに直ちに発動します。

### CT

- クライムタイム中に発動する効果を示しています。発動の詳細なタイミングは各カードに書かれています。  
**※詳細なタイミングが書かれてない場合は「E: エネミー効果の発動」のタイミングで発動します。**

### 説得

- エネミーの中には戦いの後に仲間になるキャラクターがいます。仲間になることができた場合、エネミー用の透明なコマ立てを外し白のコマ立てを装着してください。
- 仲間になる場所は倒した時にそのエネミーがいたマスです。
- アタック/共闘に参加していないプレイヤーも、そのエネミーを仲間にするすることができます。
- サイドキックが仲間になる場合：  
 対象のキャラクターカードを自分の他のキャラクターカードと一緒に並べて置きます。持っていない場合は、ワンドートリニティ/ダイナミックファミリーを受け取り、アメイジングデュオの隣に置きます。
- ヒーローが仲間になる場合：  
 対象のキャラクターカードを自分の他のキャラクターカードと一緒に並べて置きます。対象のキャラクターのアビリティカードを3枚と、ガジェットカードを受け取り、灰色の面を上にして置きます。持っていない場合は、ワンドートリニティ/ダイナミックファミリーを受け取り、アメイジングデュオの隣に置きます。



# 10. FAQ



各種、カードの効果について注釈します。

那須鷹史

## サムライマン

### マスターローニン

- ・アタックアクション1回の中で、サムライマンにつき込んで**ATK**を発生させたエナジーカードの枚数のみを数えます。
- ・サイドキックに使用したエナジーカードは数えませんが、

### ソードダンス

- ・エネミーの能力による場合も含み、すべて受け取りません。

### インフィニティストレングス

- ・アタックアクション処理の最中に使うことはできません。

## カグヤガール

### ムーン・プリンセス

- ・この効果によってエネミーと同じマスに止まった場合もエネミーの**回避**の効果を受けます。

### カウレージ

- ・**破壊後**、**心破壊後**、どちらでもカードを引けますが、カグヤガールをアタック/共闘に参加させ、エナジーをつぎ込んだ時のみです。

### パワオプザムーン

- ・カグヤガールが参加するアタック/共闘の開始時点で、カグヤガールのプレイヤーの手札が8枚以上ある場合に発動します。
- ・そのアタックでエナジーを使用してユーズドカードにする前の手札の枚数を参照します。

## エレキアーマー

### アーマードミリオネア

- ・ダメージカードも効果の対象になります。

### バーンエナジー

- ・ダメージカードを選ぶことができますが、ユーズドカードを選ぶことはできません。

## ソニックシャドウ

### ニンジャ・スピードスター

- ・この効果によってエネミーと同じマスでアクションを終了した場合もエネミーの**回避**の効果を受けます。

### キャリー

- ・この効果によって他のプレイヤーがエネミーと同じマスに止まった時も**回避**の効果を受けます。

### パーフェクトアンサー

- ・この効果中でリゾルブした全てのアクシデントのEXPを獲得します。
- ・この効果によってエネミーと同じマスでアクションを終了した場合もエネミーの**回避**の効果を受けます。

## グレイラビット

### オールドクライムファイター

- ・この効果はリゾルブ時には何も影響しません。

### エンカージメント

- ・グレイラビットの所有プレイヤーも含む、全てのプレイヤーが対象です。この効果によるムーブは実行しなくても構いません。各ムーブはエナジーを消費せずに、任意の順番で実行できます。
- ・このムーブは、そのプレイヤーキャラクターがムーブアクションを使用しているものとみなし、スキルやエネミー**回避**を適用します。

### オールドウィズダム

- ・グレイラビットの所有プレイヤーも含む、全てのプレイヤーが効果の対象です。

## サイバートング

### ウィング・ソルジャー

- ・この効果はアタック/共闘時には何も影響しません。

### ツジカゼ

- ・この効果によってエネミーと同じマスに止まった場合もエネミーの**回避**の効果を受けます。
- ・複数のプレイヤーキャラクターに振り分けることはできません。

## スネイクキス

### バーサーカー

- ・ダメージカードの山から2枚のダメージカードを自分の捨て札に加えることで、自分のデッキから1枚引くことができます。
- ・ダメージカードの山が2枚より少ない場合は使用できません。

## メルティスイート

### カラフルパイロキネシスト

- ・他のプレイヤーのターン中に、自分のターンの様にメルティスイートのみアクションができる特殊な効果です。
- ・メルティスイートの所有プレイヤーがアクションの宣言をします。メルティスイート自身が宣言できるアクションのみ使用可能です。
- ・ガジェットの獲得は、受け取る側のサイドキックが動くことができないため不可能です。
- ・メルティスイートも手札補充は自分のターン時だけです。他のプレイヤーのターンに行動すれば自分のターンの手札が少なくなります。**※ターンプレイヤーの連続アクションの途中で割り込んだ場合、その連続アクションはそこで終了します。**

**※「ターンプレイヤー」を指定する**回避**の効果の対象になります。**

### エクステンジ

- ・メルティスイートの所有プレイヤーと、他のプレイヤー1人の手札を1:1で交換します。
- ・ターン終了後に返すことはありません。

### ミラクルパワー

- ・例えば、手札が2枚（エナジーカードが1枚、ダメージカードが1枚）ある場合は残り4枚のカードを引きます。
- ・ユーズドカードは手札として数えませんが、

## ONI

### カインド・アンドロイド

- ・ターン中に何度でも使用可能です。
- ・入れ替える対象にONI自身が含まれていなくても実行可能です。

### ヒーラー

- ・シフスタイクン出現中はブラッシュアップを使用できないので、このアビリティは使用できません。

### リウィンド

- ・ダメージカードも選択できます。

## クールガイ

### クールガイの説得

- ・「8.エネミーの能力」の説得の項を参考にしてください。

### アイスエイジ

- ・アクシデントがアクシデント置き場からクールガイのいるマスに配置された瞬間に、自動で効果が発動します。
- ・この効果は基本アクションのリゾルブとは別の扱いになります。

## アルファキッド

### 以心伝心

- ・アルファキッドが駆け付けるアッサンブル時のみ有効です。

## 茶丸

### Yelp!

- ・この効果によってエネミーと同じマスに止まった場合もエネミーの**回避**の効果を受けます。

## グラムノート

### ベル・パルファム

- ・他のエネミーがいるマス、アクシデントがあるマス、プレイヤーキャラクターコマがあるマスにも、エネミーを移動させることができます。
- ・エネミーがプレイヤーキャラクターコマがあるマスに入った場合**回避**の効果は発動しません。
- ・この効果ではメナスを対象にすることはできません。

## 高村春樹

### 敏腕刑事

- ・この効果はアタック/共闘時には何も影響しません。

## ケヴィン・ブラウン

### 信頼できる友

- ・この効果で引いたカードを含めた手札の中から、任意の1枚を捨て札にします。
- ・ダメージカードも効果の対象になります。

## スムージーペア

手が伸びるよ！

- ・500m以上伸びている所が目撃されています。

## ジェームズ・キリタニ

バトルモビル

- ・ジェームズのムーブ開始時に、ジェームズと同じマスに居るキャラクターのみを3体まで乗せて、一緒に移動させることができます。
- ・途中で下ろすことはできず、ジェームズが2マス移動した場合は、全員が同じマスまで2マス移動しなくてはなりません。
- ・連続アクションの場合では、1ムーブアクションずつ処理をし、1ムーブアクション毎に乗せる対象を選択してください。
- ・この効果によってエネミーと同じマスに止まった場合、エネミーの**回避**の効果も、すべてのプレイヤーキャラクターが受けます。(ターンプレイヤーのみと書かれている場合は対象外です)

## イージーチェア

情報操作

- ・ゲーム準備時には手札補充がないため、ゲーム開始時は5枚です。
- ・アクセントカードの**SE**も**C**以外は使用できません。

## ジンクスキャット

ジンクスキャットの説得

- ・ジンクスキャットを撃破した際の**EXP**もコストに使用可能です。
- ・「8.エネミーの能力」の説得の項を参考にしてください。
- ・「プレイヤーペアの共闘」にサイドキックとして適用されます。
- ・自分のサイドキック同士のアッセンブルも可能です。
- ・ヒーローガジェットも装備可能です。

幸運を招く猫

- ・ジンクスキャットと同じマスにいる、ジンクスキャット以外の全てのプレイヤーキャラクターのATKが上昇します。

## サンドシャーク

砂に溶け込む鯨

- ・ターン終了時の通常の処理の際にレッドアクセントが出現した時のみ発動します。
- ・エネミーの効果などによって出現したアクセントは対象外です。

## ショットゲイシャ

百発百中

- ・手札にエネルギーが無い場合は捨て札にする必要はありません。

## ミラー

変身を見破れ！

- ・自分のプレイヤーキャラクター2体でも、他プレイヤーとの共闘でも構いません。

## ソウルバンデット

独自の正義

- ・効果によって取り除くアクセントはプレイヤー全員で相談して決めることができます。
- ・この効果で取り除かれたアクセントは**EXP**を獲得できず、得点計算にも数えません。

## カブキ

天才的犯罪計画者

- ・サムライマンが居る場合、この効果によって「ギャングの襲撃」をリゾルブしたことになり、サムライマンは**EXP****EXP**をプレイヤーボードに加えます。

## グレイтスモウ

押し出し

- ・移動先のマスはプレイヤーが選べ、コストは必要ありません。

## WABI-SABI

完全狙撃

- ・ターンプレイヤーのプレイヤーキャラクターが2体いる場合には、追加で2枚のダメージカードを受け取ります。
- ・サムライマンのソードダンスでは、サムライマンの受け取るダメージカードのみ無効になります。
- ・メルティスイートは、「カラフルパイロキネシスト」でアクションを行った場合の全てのターン終了時に、効果を受けます。

## 寿司ロボ

Dr.ウオガシの策略

- ・寿司トークンが乗っているサイドキックは、ムーブアクションのみできなくなります。アッセンブルなどの効果での移動は可能です。

## 大怪獣ジラゴ

慈悲無き大進撃

- ・移動ルートは  
大井⇒品川⇒田町⇒浜松町⇒新橋⇒霞ヶ関  
の順で、他のルートを通ることはありません。  
移動は全てのプレイヤーのターン終了フェイズ後、直ちに行います。  
(クライシスサークルの周回が適用された場合、その処理の後に行う)

## フジセンゲン

霊峰地脈巡り

- ・「クライムタイム」の「H：新しいエネミーの出現」の際に、スーパーヴィランを追加でもう1体出現させます。

# Ex. ゲーム終了時の得点

ゲーム終了時の達成度の目安として点数を計算してみましょう。  
ゲーム自体には影響はないので得点計算は行わなくても構いません。

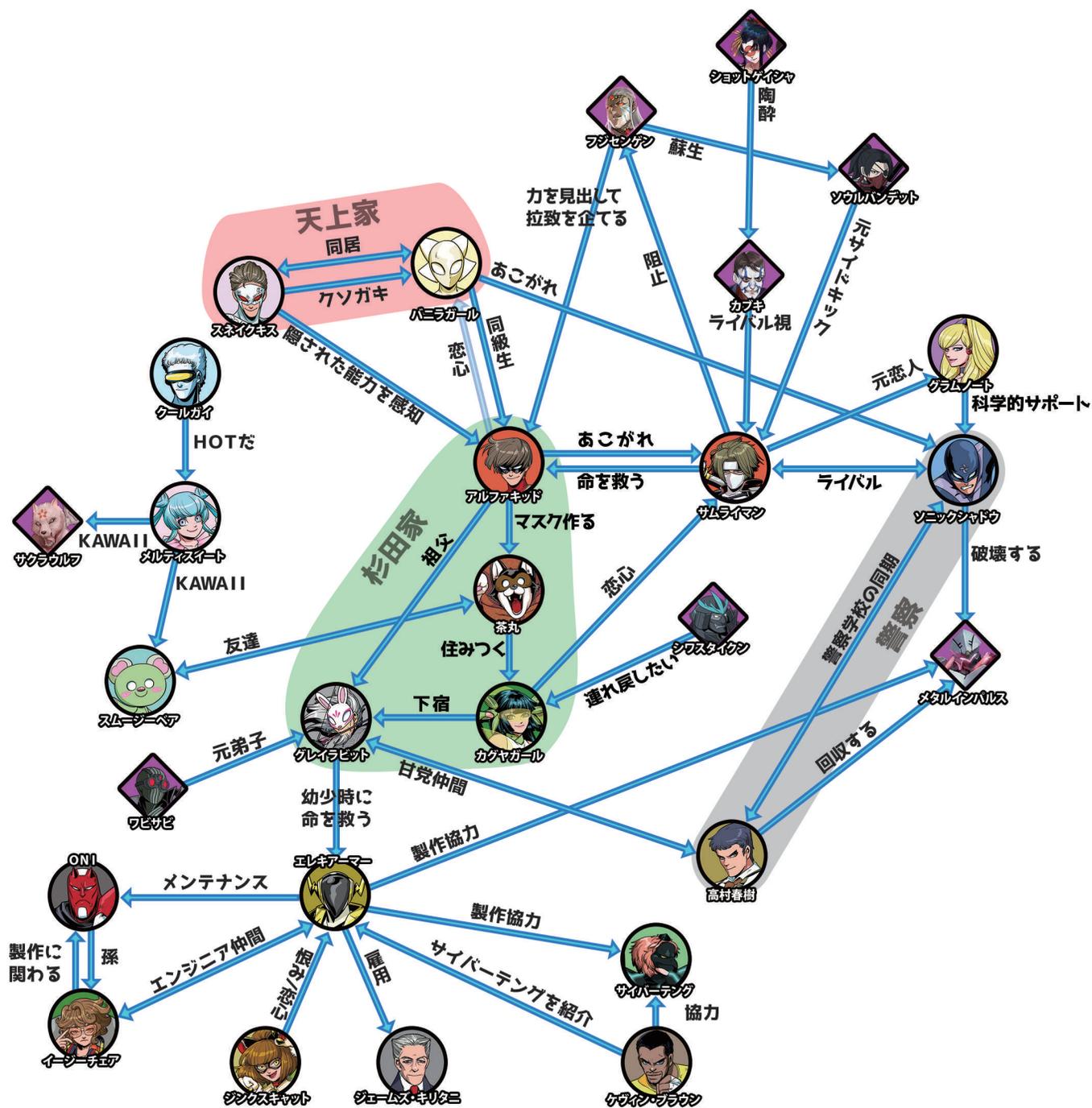
- ・メナス撃破  
+10点
- ・撃破したスーパーヴィラン  
1体につき+2点
- ・撃破したヴィラン  
1体につき+1点
- ・リゾルブしたレッドアクセント  
1つにつき+1点
- ・マップ上に残っているエネミー  
1体につき-1点
- ・マップ上に残っているイエローアクセント、レッドアクセント  
1つにつき-1点
- ・崩壊ゲージ  
1つ進んでいるごとに-1点
- ・全てのプレイヤーのデッキにあるダメージカード  
1枚につき-1点

- 31点以上：神→弊社まで自慢のメールをしてください
- 26点～：宇宙級（コズミックビーイング）
- 21点～：超人ヒーロー
- 11点～：都市の守護者
- 1点～：地方ヒーロー
- 10点～：かけだしヒーロー
- 20点～：自警団
- 21点以下：ヒーローおたく

ハッシュタグ：#tokyo\_sidekick



# 人物相関図



# ヘルプシート

## ターンの流れ

- 1: ターン開始フェイズ
  - ・ターン開始時の効果の適用
- 2: アクションフェイズ
  - ・アクションやアビリティの使用
- 3: ターン終了フェイズ
  - ・アクシデントの発生
  - ・ダメージの解決
  - ・手札のリフレッシュ
  - ・クライムタイムの確認

## クライムタイム

- ・エネミー能力  の適用
- ・街の崩壊
- ・レッドアクシデントの危険度増加
- ・新しいエネミーの出現
- ・アクシデントの補充

## アクションの種類

- ムーブ  : プレイヤーキャラクター1体を、1~2マス移動する。
- チャージ   : 1枚カードを引く。
- ブラッシュアップ  : 手札から1枚カードをゲームから除外する。
- リゾルブ  : キャラクターコマのいるマスのアクシデントを解決。   獲得。
- アタック  : エネミーへの攻撃。    獲得。
- アッサンブル  : サイドキックまたはヒーローのいる位置への移動（集合）。
- パワーアップ  : パワーアップボードで強化。

## パワーアップボード

- 2EXP 2エナジーカードを獲得する。
- 3EXP 3エナジーカードを獲得する。
- 3EXP ヒーローアビリティカードを使用可能にする。
- 2EXP ガジェットカードを獲得し、サイドキックに装備する。
- 6EXP 初期の得意属性以外の属性の攻撃力を2倍にする。
- 10EXP 初期の得意属性を3倍にする。
- 4EXP アメイジングデュオを裏返し、ATK+6にする。

## 敗北条件

- 崩壊ゲージが15に達する。
- ダメージカードの山からカードを引けなくなる（0枚になっても負けではありません）。
- レッドアクシデントに2つ目のパーントークンが置かれる。
- アクシデントカード、ヴィランカードが引けなくなる。

## 勝利条件

- ヴィランを2体撃破し、スーパーヴィランを2体撃破し、メナスを撃破

