

RMF

リアル桃鉄 in TOKYO

(#1 TOKYO ほぼ23区編)

ルールブック

DO!

T O K Y O

D I C E

R M F

RMF リアル桃鉄実行委員会

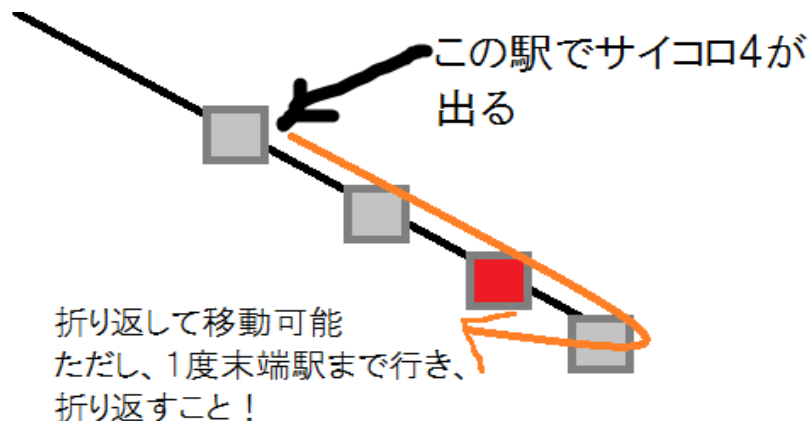
Copyright © 2016 SHIOSAI All rights reserved

<RMF リアル桃鉄とは>

RMF リアル桃鉄（以下リアル桃鉄と表記）は、人気すごろくゲーム「桃太郎電鉄」を現実の世界で再現して行う、リアルすごろくゲームです。サイコロを振り、実際の列車を乗り継ぎながら目的地を目指します。実際のゲーム桃太郎電鉄では、総資産が一番多いプレイヤーが勝利となりますが、リアル桃鉄では一番多くの「ポイント」をゲットしたチームを勝利とします。ポイントは目的地へのゴールやミッション駅で行うミッションによって得られる物件、イベントによって増減していきます。

<基本ルール>

- ・ チーム対抗（1 チーム 2 名以上）
- ・ スタートは東京駅。プレイ時間は 8 時 30 分～L.S.17 時 30 分まで。
- ・ 最初 200 ポイントもってスタート。
- ・ プレイヤーはサイコロを振って出た目の数だけマス目を移動する。移動時には別紙のプレイマップに表記された駅、バス停のみをマスとして動く。
(例:豊洲→フジテレビは実際には14 停留所存在するが、サイコロ4 が出れば移動できる。)
- ・ 移動時には末端駅（マス名が斜体）で折り返しが可能である。



- ・ サイコロの出た目だけ移動し、到着した駅でミッション（任意）やカードの内容などが済んだ時、次のターンとなりサイコロを振って次のマスへ進める。
- ・ 同一名称の駅や停留所は、同じマスであるとみなす。同じマス内の駅はたとえ離れていても、サイコロを振らずに移動することができる。ゴールになった時には、同一名称の駅・停留所であればどこに行ってもよい。名称が違う駅・停留所はたとえ近くても徒歩移動はできない。※例）有楽町⇄日比谷は別マスのため、マップ内の路線図に沿って移動する
- ・ 以下の駅は、同一駅・同一マスとして扱います。

南北線溜池山王駅と千代田線国会議事堂前駅、JR 原宿駅と千代田線明治神宮前駅
都電荒川線東池袋四丁目駅と有楽町線東池袋駅、地下鉄大門駅と JR 浜松町駅
地下鉄三田駅と JR 田町駅、JR 越中島駅と越中島・東京海洋大学越中島校舎前バス停

・移動にはマップに記載された以下の路線が利用できる。

【JR 東日本】(路線愛称表記)

山手線全線、京浜東北線(赤羽―蒲田)、埼京線(赤羽―大崎)、湘南新宿ライン(赤羽―大崎)、中央線快速(東京―西荻窪)、中央総武線各停(新小岩―西荻窪)、京葉線(東京―葛西臨海公園)、常磐線(品川―北千住)、常磐線各停(北千住―金町)、総武快速線(東京―新小岩)、横須賀線(東京―品川)、上野東京ライン・東海道線・高崎線・宇都宮線(品川―赤羽)

【東京メトロ】

銀座線(上野―浅草)、丸ノ内線(四ツ谷―新宿―荻窪・中野坂上―方南町)、日比谷線(秋葉原―中目黒)、東西線(中野―西船橋)、千代田線(代々木上原―北綾瀬)、有楽町線(和光市―新木場)、半蔵門線(押上―清澄白河・大手町―渋谷)、南北線(駒込―目黒)、副都心線(和光市―池袋)

【都営】

大江戸線(光が丘―中野坂上・青山―丁目―蔵前)、浅草線(押上―西馬込)、荒川線(早稲田―三ノ輪橋)、日暮里舎人ライナー(日暮里―見沼代親水公園)

【都営バス】

海01(門前仲町―東京テレポート駅)、門19(門前仲町―越中島)、東16(豊洲駅―有明テニスの森)、東15(豊洲駅―深川車庫入口)

<ゲームの流れ>アプリ「Lobi」のチャット機能を利用

①サイコロを振る→【○○駅サイコロ△】とつぶやく

※例：東京駅でサイコロを振って6が出たとき【東京駅 サイコロ6】

②サイコロの目の数だけ移動する。移動時にはマップ上のマスのみをカウントする。仮に、乗車した電車がマスを通過するとしても、通るマスはカウントする。速達系統の列車バスに乗車する際は、注意すること。バス、電車の乗り換えは、もと来た方向に戻らない限り、何度でも可能。なお、末端駅以外で逆方面に向かう列車に乗り継ぐことはできない。

③進行形カードを利用する場合は、サイコロを振る前に使用することを宣言する。カード管理表の利用する進行形カードの横に使用駅と使用時間を記入。カードの説明に従う。

※「1進めるカード」の使用例：管理表に記入後、【○○駅1進めるカードを使います】とつぶやく→1移動

※「急行カード」の使用例：管理表に記入後、サイコロを2回振って進むマス数を決定→【○○駅急行カードを使いますサイコロ△△】とつぶやく→移動

④サイコロのマス分移動し、駅に到着したら、列車を降りてホームで次の処理を行う

A. ミッション駅の場合：駅の到着を宣言し、ミッションを行うかどうかを決定する。

＜ミッションを行う場合＞

【○○駅到着。ミッションを行います】とつぶやく→ミッション達成したら、【○○駅ミッション達成】と写真とともにつぶやく、ミッション未達成の場合も【○○駅ミッション未達成】とつぶやく。※2つ以上ミッションがあるミッション駅では同時に2つのミッションを行うことも可能である。

＜ミッションを行わない場合＞

【○○駅到着。】とつぶやいたあと、①に戻る。

B. カードマスの場合：トランプを2枚引いてカードを選択。カードが決定した時点で【○○駅到着「☆☆カード」を引きました】とつぶやく→カード管理表に記入。進行形カードは記入後①に戻る。便利系カードは内容を実行後、決定事項や内容、写真等をアップする。→①に戻る


C. 青マスの場合：サイコロを振って出た目×30ポイントプラスする。14:00以降は出た目×40ポイントプラス。【○○駅到着プラス△ポイント】とつぶやく→管理表に記入。→①に戻る


D. 赤マスの場合：サイコロを振って出た目×30ポイントマイナスする。14:00以降は出た目×40ポイントマイナス。【○○駅到着△ポイント】とつぶやく→管理表に記入。→①に戻る

E. スペシャルカードマスの場合：スペシャルカードマス専用のカード対応表から、トランプを1枚引いてカードを選択。カードが決定した時点で【○○駅到着「☆☆カード」を引きました】とつぶやく→カード管理表に記入。進行形カードは記入後①に戻る。便利系カードは内容を実行後、決定事項や内容、写真等をアップする。→①に戻る

F. カード駅マスの場合：カード駅マスはカードを購入できるマスである。ぴったり到着した時には、持っているポイントと引き換えにカードを購入できる。カードを購入する際は、購入したいカードを選択し、購入後に所持ポイントがマイナスにならないことを確認する。購入可能であれば【中目黒到着「★★カード」を購入】などつぶやく。→管理表のカード欄に購入したカードを記入し、増減ポイント欄に「-○○ポイント」と書く。その後①に戻る。カードを購入しない場合は、①に戻る。

＜マスの種類＞


A:  ミッション駅

B:  カードマス

C:  青マス

D:  赤マス

E:  スペシャルカードマス

F:  カード駅マス

⑤目的地駅に到着した場合は、速やかに【○○駅目的地到着！】と駅名の入った写真とともにつぶやく。2チーム以上が同時にゴールした場合は、各チームゴールポイントを手に入られる。（同時ゴールは、同じ列車で到着した場合、又は同時刻に到着した場合に有効。）その後、次の目的地をサイコロで決定する。目的地が決定したら、【次の目的地は○○です。】とつぶやく。ここまで終了したら、管理表に記入し、④の駅到着処理を行う。他のチームは、1チームが目的地に到着した時点で駅にいる場合は、ゲームマスターがゲーム再開を宣言するまではサイコロを振ることができない。移動中の場合は、カード名が斜体のカードの指示によって特定の駅まで移動している場合を除いて、次のマスで直ちに下車し、下車した時点で連絡を行う。下車したマスでは特にミッションやカード、ボンビーの攻撃等は行わずに、目的地の決定等を待つ。（下車したマスが元々サイコロを振って出た目などの場合はカードを引いて良く、青・赤マスの処理も行う。ミッションマスではミッションを実行することができる。ただし、GMがゲーム再開を宣言した後で。）目的地が決定し、ゲームマスターがゲーム再開を宣言したのちに①に戻る。ゴールチームが到着をつぶやいて、GMが強制下車を告知してから5分間経過した場合、他のチームがまだ次の駅に到着できず移動中であっても、ゲームを再開する。その場合、移動中のチームは次の駅に到着して下車した時点で連絡する。強制下車告知後5分以上経っても下車できていないチームからは、「5分を過ぎた時間（分）」×20ポイント減点される。減点ポイントはGMから発表されるため、対象チームは管理表に記入する。

⑥ボンビー（貧乏神）が取り付いているチームは、駅処理が終了し移動する前にボンビーの攻撃を受ける。攻撃については、該当項を参照。→「ボンビー、マイナス△ポイント」や「キングボンビー○○」といったように、ボンビーの攻撃の内容も報告する。それが終了するまでは移動はできない。

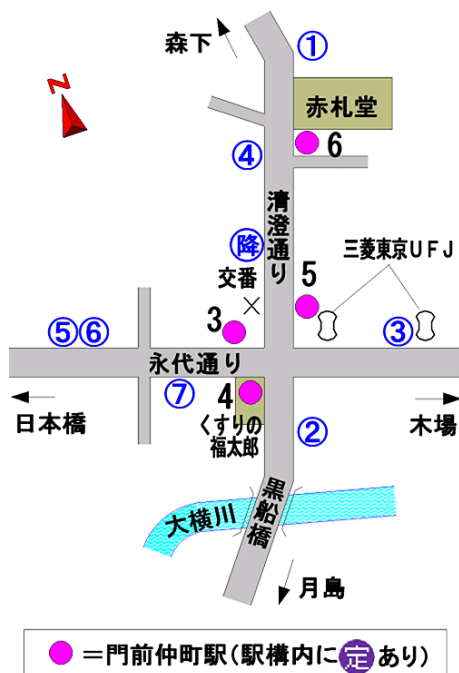
●のりば案内

○門前仲町

【海01】東京テレポート方面⑤のりば

【門19】越中島⑥のりば

※門前仲町3番出口が最寄り



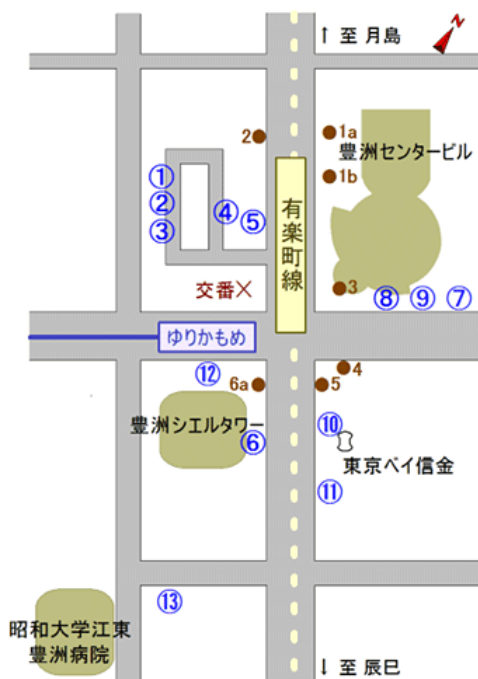
○豊洲駅前

【海01】

門前仲町方面：⑧

【海01、東15、東16】

深川車庫・東京テレポート駅方面：⑪



○目的地決定表

サイコロ①	サイコロ②	目的地	ゴールポイント
1	1・2	見沼代親水公園	800
1	3・4	王子	500
1	5・6	亀有	600
2	1・2	浅草	500
2	3・4	後樂園	500
2	5・6	練馬春日町	700
3	1・2	鬼子母神前	700
3	3・4	両国	500
3	5・6	原宿	500
4	1・2	根津	700
4	3・4	阿佐ヶ谷	600
4	5・6	和光市	800
5	1・2	浦安	600
5	3・4	蒲田	700
5	5・6	戸越	600
6	1・2	葛西臨海公園	700
6	3・4	築地	600
6	5・6	フジテレビ	800

ゴールするとゴールポイントをゲット。※インフレカード時は+500ポイント

ゴール時のポイントには、前回の目的地（第一回は東京駅）からの最短マス数×10ポイント（14時以降×20ポイント）が追加される。

<駅マスの説明>

○ミッションマス

ミッションを実施しており、プレイヤーは与えられたミッションにクリアすることで物件を得られる。ミッション駅でミッションをおこなうか、それとも目的地に向けて急ぐかはプレイヤーの裁量に任せる。1度おこなってクリアしたミッションは、再び行うことができない。**（他のチームが行ったミッションは、実行できる。）**1つのマスに2つのミッションがある場合も、同時に2つのミッションを行うことが可能である。ミッションの証拠として、写真や動画等の撮影を行うこと。物件を持っていると、決算時にポイントがもらえたり、ゲーム終了時にボーナスポイントがもらえたりする可能性がある。ミッションを行った場合ミッション管理表に記入しチェックをし、決算時にポイントを受け取る。ミッションは、次ページの表で確認する。

ミッション駅	ミッション	クリア	手に入る物件
見沼代親水公園	変な公園？舎人いきいき公園の変なところをレポートする		いきいき公園
荒川車庫前	都電おもいで広場、電車内で記念撮影		都電車庫
巢鴨	地蔵通り商店街のキャラクター「すがもん」を探す		とげめき地蔵
王子	あすかパークレール「アスカルゴ」に乗る		交通公園
日暮里	橋の上から列車が3編成以上入っている写真を撮る		谷中銀座
上野	東京メトロ唯一の踏切を見つける		車両工場
	アメ横でカットフルーツを食べる		果物屋
鬼子母神前	日本一古い駄菓子屋「上川口屋」で駄菓子を買う		駄菓子屋
亀有	こち亀像を見つける		派出所
飯田橋	不二家飯田橋神楽坂店で日本で唯一「ペコちゃん焼」を買う		お菓子屋
	東京大神宮で恋みくじを引く		東京大神宮
根津	貧乏神に会える！妙泉寺の貧乏が去る像で記念撮影		妙泉寺
桜田門	皇居二重橋を見に行く		公園
赤羽橋	東京タワーのキャラクター「のっぽん」を探す		東京タワー
練馬春日町	愛染院参道入り口の練馬大根碑で記念撮影		愛染院
和光市	ゆるきゃらグランプリ108位わこうっち・さつきちゃんを見つける		自動車研究所
日本橋	日本橋の日本道路元標を見に行く		デパート
築地	築地本願寺のキャラクター「かるらん」を見つける		築地本願寺
渋谷	山手線ホームどんばれ屋でカップ麺を食す		インスタント屋
	ヒカリエで6枚しかないハチ公柄床タイルを探す		商業ビル
後樂園	東京ドームのまわりを1周歩く		ドーム球場
	文京シビックセンター無料展望ラウンジから東京の街を眺める		展望ビル
千駄ヶ谷	今しか見られない国立競技場跡を見に行く		陸上競技場
原宿	竹下通でクレープを食べる		クレープ屋
	明治神宮お参り		明治神宮
浅草	吾妻橋からスカイツリー記念撮影		スカイツリー
	「まるごとにつぼん」で福岡名物を購入する		アンテナショップ
両国	国技館通りで朝青龍の手形を探す		ちゃんこ屋
新橋	旧新橋停車場0哩ポストで記念撮影		鉄道記念館
	とっとり・おかやま新橋館できびだんごを手に入れる		きびだんご屋
阿佐ヶ谷	青汁スタンドで一人一杯青汁(証拠写真を撮ること！)		青汁屋
戸越	東京で一番長い商店街でコロッケをかじる		コロッケ屋
フジテレビ	フジテレビ7階展望庭園でレインボーブリッジを背景に、「レインボーブリッジ封鎖できません」をやる(動画撮影)		テレビ局
東京	新丸ビル7階テラスから東京駅全景を眺める		貸しビル
	東京駅5・6番線開業時のホーム支柱(緑色)を見つける		モダン駅舎
大森	大森で大盛を体験する。		居酒屋
蒲田	発祥の地！羽根つき餃子を食べる		餃子屋
浦安	浦安魚市場で名物焼き蛤or焼きあさり串を食べる		魚市場
葛西臨海公園	生きている鳥の写真を撮る		臨海公園

物件	種類	チェック☑	決算①	決算②	決算③	精算価格
いきいき公園	公		100	100	100	200
都電車庫	工		50	50	100	150
とげぬき地蔵	歴		50	100	100	150
交通公園	工		50	100	100	100
谷中銀座	商		50	50	50	100
車両工場	工		100	100	100	150
果物屋	食		50	50	100	100
駄菓子屋	食		50	50	100	100
派出所	工		50	50	50	100
お菓子屋	食		50	50	100	100
東京大神宮	食		50	50	100	100
妙泉寺	歴		100	100	100	200
公園	公		50	100	100	150
東京タワー	商		50	50	100	100
愛染院	歴		50	50	100	100
自動車研究所	工		50	50	100	150
デパート	商		50	50	100	100
築地本願寺	歴		50	50	100	100
インスタント屋	食		100	50	50	100
商業ビル	食		100	100	100	150
ドーム球場	商		100	100	100	150
展望ビル	公		50	100	100	100
陸上競技場	公		50	100	100	100
クレープ屋	食		50	50	50	100
明治神宮	歴		50	100	100	100
スカイツリー	商		50	50	50	50
アンテナショップ	食		100	100	100	150
ちゃんこ屋	食		50	50	100	100
鉄道記念館	歴		50	100	100	100
きびだんご屋	食		50	50	100	100
青汁屋	食		50	100	100	100
コロッケ屋	食		50	50	50	100
テレビ局	商		100	100	100	150
貸しビル	食		50	100	100	100
モダン駅舎	歴		50	50	50	50
居酒屋	食		50	100	100	150
餃子屋	食		50	100	100	150
魚市場	食		50	50	100	100
臨海公園	公		100	100	100	100
合計ポイント						

三賞ノミネート → 食品王 件 工業王 件 歴史王 件

《ミッションに関連するゆるキャラ®・キャラクターたち》



すがもん



わこうっち&さつきちゃん



かるらん



のっぽん兄弟

Copyright (C) ゆるキャラ(R)グランプリ実行委員会 All Rights Reserved.

○カード駅マス

「カード駅」マスにぴったり到着した時には、持っているポイントと引き換えにカードを購入できる。(カード購入で手持ちポイントがマイナスになる時には、購入できない。)何枚でも購入できるが、**同じカードは1度に1枚しか購入できない**。購入できるカードと必要なポイントは以下のとおりである。カード駅では、持っている進行形カードを売ることができない。

カード名	必要ポイント	カードの説明
急行カード★	100	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
トランプカード★	100	トランプを1枚引いて、出た数字の分進む。
特急カード★	200	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
新幹線カード★	300	小倉、博多、新鳥栖、久留米、筑後船小屋のいずれかにいるときに使える。他の新幹線駅に移動できる。 (移動は何を使ってもよいが、自腹…)

○カードマス

カードマスに止まったら、**トランプを2枚同時にひいて**、カードの選択を行う。次ページからのカード対応表を参照。

※進行形カードで移動時の注意

前回まで特定マスまで移動する便利系カードを引いた時、駅での処理を行っていませんでしたが、移動後の駅でも処理を行います。これに伴い、駅を離れるタイミングでターンを終了しますので、便利系カードを引いて移動する時もボンビー攻撃があります。

カード小	カード大	カード名	説明
1	2	1進めるカード★	1マス進むことができる。
1	3	ライナーカード★	乗車した電車、バスの終点、又はエリア末端まで行くことができる。
1	4	おみやカード	神社仏閣に参拝する(お地蔵さんも可)。又は540円以内で土産を買う。
1	5	目的地変更?カード	サイコロを振って偶数が出れば、目的地決定表に基づいて目的地を変更する
1	6	追い出しカード	他のすべてのプレイヤーを例外なく乗っているバスから下車させる。(他のプレイヤーがカードの指示で移動中でも強制下車)
1	7	エンジェルカード	引いたプレイヤーのポイントを200ポイント加算する。
1	8	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
1	9	2進めるカード★	2マス進むことができる。
1	10	ミッションカード	一番近いミッションマスに行き、ミッションを行う。ミッション成功で物件ゲット。(ミッションが成功できなくても元のバス停まで戻らなくてよい)
1	11	デビルカード	引いたプレイヤーのポイントを100ポイント減らす。
1	12	ぶらり途中下車カード	駅の周囲を5分間以上散歩。レポートする。
1	13	キャッシュカード	1円・5円・10円・50円・100円・500円玉をすべて並べて写真を撮る。
2	3	ロケットカード	次の目的地に誰かが到着するまでの間、サイコロを振って1が出たときに、望むならもう一度サイコロを振り、出た目の数+1マス移動できる。
2	4	Wチャンスカード	次のターン、サイコロを振ったときに出た目が気に入らなければもう一度サイコロを振ってもよい。(進行系カードを利用する場合を除く)
2	5	3進めるカード★	3マス進むことができる。
2	6	ボンビーカード	このカードを引いたプレイヤーのところにボンビーが移動する。既にボンビーがとりついている場合は、好きなプレイヤーにボンビーをうつすことができる。(うつされたチームは-400ポイントで追い返せる)
2	7	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
2	8	トーションカード	140文字ぴったりで(意味のあることを)投稿する。
2	9	スマイルカード	満面の笑みで写真を撮る。
2	10	白秋カード	今の気持ちを5・7・5の川柳にする。
2	11	支払配当金カード	他のプレイヤーにそれぞれ200ポイントプレゼントする。(自分のポイントは減らない)
2	12	4進めるカード★	4マス進むことができる。
2	13	Wチャンスカード	次のターン、サイコロを振ったときに出た目が気に入らなければもう一度サイコロを振ってもよい。(進行系カードを利用する場合を除く)
3	4	ICEカード	アイス、ソフトクリーム、かき氷等を食べる。次のターン望むなら、サイコロを振って出た目の2倍移動できる。
3	5	即売カード	持っている進行形カードを売り払って200ポイントを得る。(進行形★カードが1枚消滅)
3	6	ジョーカー	便利系カード(★以外のカード、仙人カードを除く)の中から、好きなカードの行動をとる。何のカードの行動をするか宣言してから実行すること。
3	7	東京walkerカード★	近くの駅まで歩いて移動できる(線でつながっていないところも可)
3	8	ワンコインカード	税込100円ぴったりとなるように買い物をする。(自販機も可)
3	9	5進めるカード★	5マス進むことができる。
3	10	インフレカード	自分のチームの次の目的地のゴールポイントが+500ポイントになる。目的地が変更するまで効果は続く。
3	11	千載一遇カード	プレーマップ上で目的地の1つ隣のマスまで移動する。
3	12	珍百景カード	駅周辺でこれぞ珍百景と思うものの写真と説明を投稿する。
3	13	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
4	5	銀河鉄道カード★	サイコロを振って、目的地のマスを通すれば、ゴールできる。
4	6	ナンバーカード	数字の付くマスまで移動する。
4	7	6進めるカード★	6マス進むことができる。
4	8	進行形消滅カード	他のいずれかのチームの進行形カードをすべて捨てる。
4	9	デビル派遣カード	他のいずれかのチームのポイントを200ポイント減らす。
4	10	ポストカード	ポストを見つける。見つからなければ、その心境を手紙に書く。
4	11	多国籍カード	次の駅に着くまで、日本語以外の言語を使って会話する。
4	12	トランプカード★	トランプを1枚引いて、出た数字の分進む。
4	13	一か八かカード★	サイコロを振って1が出ればゴール。それ以外は1つ前の目的地に行く。
5	6	ドジラスカード	持っている物件数×100ポイントマイナス。
5	7	武蔵カード★	6か4か3マス進める。
5	8	下町カード	「し」「た」「ま」「ち」であいうえお作文を作る。
5	9	食レポカード	何でもいから食べる。感想を100字以上で述べる。
5	10	アドカード	写真を1枚撮り、それに合う面白いキャッチコピーを考える
5	11	チャリティーカード	最下位のチームに自分のポイントから300ポイントプレゼントする。
5	12	テレホンカード	公衆電話を探す。見つからなければ、誰かに電話して現状を報告する。
5	13	ドヤ顔カード	渾身のドヤ顔で写真を撮る。

6	7	しりとり移動カード★	自分がいるマスから、しりとりでつながるマスに移動できる。どこに行くか宣言してから移動する。
6	8	ふういんカード	次のターン進行形カードを使うことができない。
6	9	ボンビー変身カード	次にボンビーの攻撃を受けるチームは、ボンビー変身の表から攻撃を決定する。
6	10	☆に願いをカード★	いずれかのカード駅マスに移動する。カードを購入できる。
6	11	へっちゃらカード	次の目的地に誰かが到着するまでの間、赤マスに停まってもポイントが減らない。
6	12	キングデビルカード	引いたプレイヤーのポイントを200ポイント減らす。
6	13	牛歩カード	次のターン自分は1マスしか進めない。
7	8	スリの銀次カード	チームのポイントが半分になる。(5ポイントは切り上げ)
7	9	福引カード	サイコロを2個振って出た目×50ポイントもらえる。
7	10	仙人カード	好きな進行形カードを1枚手に入れられる。
7	11	筋トレカード	駅の今いるホームの端から端まで歩く(バス停の場合スクワット10回)
7	12	強制買収カード	次に停まったミッション駅の物件がミッションをせずに1つ手に入る。
7	13	不景気カード	次に誰かがゴールするまで、青マスがすべて赤マスになる。
8	9	ゆるきゃらカード	駅周辺でゆるキャラ®の絵、写真、実物等を探して写真を撮る。所持品は不可。見つからなければ、絵をかいて自作してもよい。
8	10	東京って…カード	もんじゃ焼き屋を探す。15分探してもなければ、あきらめてよい。
8	11	好景気カード	次に誰かがゴールするまで、赤マスがすべて青マスになる。
8	12	特急カード★	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
8	13	ファイト発カード	栄養ドリンクを飲んで気合を入れ直す。
9	10	キャッシュカード	1円・5円・10円・50円・100円・500円玉をすべて並べて写真を撮る。
9	11	ばちあたりカード	30分間目的地マスが通り抜けできなくなる(1つ前のマスで折り返し可能)
9	12	ニューカード★	「新」の付くマスに行ける。
9	13	早口言葉カード	1度も噛まずに「赤坂サカ」と高速で10回続けていえるまで動けない。
10	11	爆買いカード	何か(同じ商品)を10個以上購入する。
10	12	たいらのまさカード	他の1チームとポイント数を合計し、それぞれに半分ずつ配分する。(5ポイントは切り捨て)
10	13	石マニアカード	1人1つずつお気に入りの石を道端で見つけて持ち帰る。
11	12	ティータイムカード	10分以上ベンチやカフェ等でまったり過ごす。
11	13	情報漏えいカード	引いたプレイヤーは、現在地・持っているカード・ポイント数を公開する。
12	13	スペシャルカード★	1～6まで好きな数進める。

カードマスでは**トランプを2枚引いて**、カードを選択する。カードには進行形(★印)と便利系(無印)が存在する。便利系カードは引いたその場で効力を発揮し、書いてある内容を実行できない場合はカードを引く駅に到着する前にいたマスに戻る。進行形カードは使いたいターンに使用することができる。カードを引いた時には、カード管理表に記入し、全体に連絡をする。

○スペシャルカードマス

スペシャルカードマスでは**トランプを1枚引いて**、次のSPカードマス専用の表からカードを選択する。カードには進行形(★印)と便利系(無印)が存在する。便利系カードは引いたその場で効力を発揮し、書いてある内容を実行できない場合はカードを引く駅に到着する前にいたマスに戻る。進行形カードは使いたいターンに使用することができる。カードを引いた時には、カード管理表に記入し、全体に連絡をする。

《スペシャルカードマス専用表》

トランプ	カード名	内容
1	東京walkerカード★	近くの駅まで歩いて移動できる(線につながっていないところも可)
2	急行カード★	移動するときに、サイコロを2個振ることができる。
3	福引カード	サイコロを2個振って出た目×50ポイントもらえる。
4	ライナーカード★	乗車した列車・バスの終点、又は末端駅まで行くことができる。西鉄特急カードがなくても特急も乗車OK
5	追い出しカード	他のすべてのプレイヤーを例外なく乗っている列車から下車させる。(他のプレイヤーがカードの指示で移動中でも強制下車)
6	特急カード★	移動するときに、サイコロを3個振ることができる。
7	仙人カード	好きな進行形カードを1枚手に入れられる。
8	銀河鉄道カード★	サイコロを振って、目的地のマスを通り越せば、ゴールできる。
9	千載一遇カード	プレイマップ上で目的地の1つ隣のマスまで移動する。
10	ジョーカー	便利系カード(★以外のカード、仙人カードを除く)の中から、好きなカードの行動をとる。何のカードの行動をするか宣言してから実行すること。
11	武蔵カード★	6か4か3マス進める。
12	Wチャンスカード	次のターン、サイコロを振ったときに出た目が気に入らなければもう一度サイコロを振ってもよい。(進行系カードを利用する場合を除く)
13	進行形消滅カード	他のいずれかのチームの進行形カードをすべて捨てる。

＜ボンビーについて＞

あるプレイヤーが目的地に到着した時に、そのプレイヤーから一番遠く離れたところ(マス目の数優先)にいたプレイヤーに貧乏神(ボンビー)がとりつく。同じマス、または等距離のマスに複数のプレイヤーがいるため、ボンビーの決定ができない場合は、該当するプレイヤー同士でそれぞれサイコロを1回ふり、**出た目が小さいほうにボンビーがつく。**ボンビーがとりついたプレイヤーは各ターン終了時にサイコロを振って、攻撃を受ける。

サイコロの目	ボンビーの攻撃
1	カードを引かせる(-50ポイント)サイコロを振ってカードを決定
2	前いたところまで連れ戻される(戻りたくないときは、前いた駅までのマス数×-30ポイント)
3	ボンビーが一時的に変身！サイコロをもう1回振って、次の表の攻撃を受ける。
4	くじ引き(-30ポイント)サイコロ1で急行カード★、サイコロ6で幸福の鉄道カード★ゲット、それ以外はハズレ。
5	サイコロを振って、出た目×-30ポイント
6	物件を売られる。1つ選んで物件を手放す。(50ポイントゲット)

※サイコロ3の時は次のページのボンビー変身、もう一度サイコロを振る。

●ボンビー変身（上記表でサイコロ3の時）

サイコロ	ボンビー	攻撃
1	ミニボンビー	マイナス20ポイント
2	ミニボンビー	マイナス20ポイント
3	変化なし	特になし
4	キングボンビー	ひとつ前の目的地に行く(他のチームがゴールしたら移動中でも強制下車)
5	キングボンビー	持っている進行形カードをすべて捨てる。カードがなければ-200ポイント
6	キングボンビー	マイナス 500 ポイント

※14：00 から、マイナスポイントが2倍になります！

ボンビーのなすりつけが行われた際には、付けられたチームが攻撃を受けるのは、そのチームが次に駅での処理（カード・ミッション等）を行った後からである。

▲ボンビータッチ

ボンビーの取りついているチームが、他のチームと出会ったとき、そのチームにボンビーをうつすことができる。

（ボンビータッチ返し）ボンビーをつけられた後、同じチームにボンビーをつけかえすことができる。ただし、ボンビーをつけかえす場合は、自分たちにボンビーがつけられたターンが終了して、（ボンビーの攻撃を受け終わって）次のターンになってからである。ボンビータッチされたチームにタッチされた駅ですぐにタッチ返しすることはできない。

※ボンビーがほかのチームに移る時には、全チームに連絡をし、ボンビーが新しく取りついたチームは、次に駅での処理が終了した後からボンビーの攻撃を受ける。（駅処理が終了する前に駅でボンビータッチされた場合は、その駅での処理が終了した段階でボンビーの攻撃を受ける。）

※ボンビータッチでボンビーが移った後は、**5分間他のチームに移すことはできない。**

※他チームゴール時にボンビーが移ったときには、**とりついた駅内ではボンビータッチができない。**ボンビーの攻撃は次の駅に到着した時からとする。

<イベント>

サイコロを振って移動するとき（進行形カードを利用しないとき）に、2ターン連続でサイコロの同じ目が出た場合、イベントが発生する。同じ目を2回連続で出したチームは、2回出た目の数字を確認し、下記のイベント表から発生するイベントを確認し、全プレイヤーに報告する（イベントの報告は移動中に行っても良いが、なるべく早く実施すること。）

サイコロ	イベント名	内容
1	隅田川花火大会	内にいるチームはカードの利用有無、ボンビー攻撃に関わらず強制下車。その他のチームは200ポイントプラス。
2	高円寺阿波踊り	各チームサイコロを振る。出た目が「x」の時、「x 進めるカード★」がもらえる。
3	大雪	各チーム、ゴールした数×200ポイントマイナス！
4	振り替え輸送	各チーム、サイコロを振って出た目×マイナス50ポイント
5	大井競馬場	各チームサイコロを2個振る。出た目の合計が一番多いチームに500ポイント。
6	バーゲンセール	全チームサイコロを振って、奇数が出れば急行カード★、2か4が出れば福引カード、6が出れば特急カード★がもらえる。

ポイント増減やカードの入手が発生した場合、管理表にその内容を記入し、「イベント〇〇」と内容の報告をlobiで行う。

<ポイントがマイナスになったとき>

ポイントがマイナスになってしまった場合には、持っている物件を売らなければならない。手放す物件を選んで、物件表の「精算価格」分のポイントを手に入れる。1つ売却してもまだマイナスの場合は、自分のポイントがプラスになるまで売却を続ける。物件を売却した場合には、どの物件を手放したのか連絡し、物件表のチェックを外す。ポイントマイナス時にも物件を手に入れることはできますが、ポイントがプラスになるまで、すぐに精算を行ってください。

<決算>

①11時00分、②14時00分、③16時の時点で各チームのポイント数を報告する決算を行います。GMから指示があった時点で、各チームは所持しているポイント数を報告しなければなりません。決算時には持っている物件に応じて収益（ポイント）が得られます。ルールブック内の物件管理表を確認の上、決算時には手に入るポイントを計算し、合計を現在の手持ちポイントにプラスした値を報告してください。

<三賞>

食品、工業、歴史物件をそれぞれ一番多く持っていたチームに300ポイントが渡される。