



BATTLE OF UNDERCITY

かんたくんと闇の力

公式ルールブック

ストーリー

その町の下、光の とどかぬ 地下で、
アンダーシティ
下水道は 人知れず、
やみ
闇の力を おさえ続けてきた。

よごれも、雨も、
名もない こわさも。

すべてを受け入れ、
なが
流しつづけることで。

だが、その はたら働きは、
少しずつ変わりはじめていた。

あふれはしない。
だが、よゆう余裕が減っている。

止まってはいない。
だが、きしみが残る。
のこ

だれも気づかぬまま、
だれも名を呼ばぬまま、
それでも へんか変化は、そこにあった。

かんたくんは、
人知れず戦いの場へ向かう。
名を呼ばれぬ仲間たちとともに。

1. どのルールで遊ぶ？

バトル・オブ・アンダーシティには、2つのルールレベルがあります。

ルール	めやす	特徴
● ビギナー	小 1～	かんたん
● マスター	小 4～	本格カードゲーム！

※ カードはすべて共通です。

2. ゲームの目的

相手の HP を 0 にしたプレイヤーの勝ちです。

3. プレーヤー

- 2人で遊びます。
- 2～3人でチームを組んで遊ぶこともできます。

4. HP(たいりよく)

- ゲーム開始時、各プレイヤーの HP は 100 です。
- ビギナーは HP70 です。
- ダメージを受けたら HP を減らします。
- HP が 0 になったら負けです。

※ マグネットやコインなどで管理します。

5. デッキ

- マスター
- 30 枚デッキ

● ビギナー

- 20 枚デッキ

共通ルール：

- 同じカードは 2 枚まで入れられます。

6. ゲームの準備

- ① デッキをよく切ります。
 - ② 山札からカードを 7 枚引きます。
 - ③ 手札にします。
 - ④ じゃんけんなどで先攻後攻を決めます。
- マスターのみ
- ⑤ 手札から 1 枚を裏向きで場に出します。これを「裏カード」と呼びます。

7. カードの種類

① 施設カード(防御カード)

町を守るためのカードです。

例：

- ◇ 下水道管
- ◇ ポンプ場
- ◇ 浄化センター など

施設カードのルール

- 防御力があります。
- 攻撃を受けると防御力が減ります。
- 防御力が 0 になると捨て札になります。

それは本来、戦いのために在るのではない。
壊れないように、在りつづけるために在る。

② トラブルカード(攻撃カード)

町にダメージを与えるカードです。

例:

- ◇ 大雨
- ◇ 油を流す
- ◇ ゴミのポイ捨て
- ◇ 停電 など

など。

トラブルカードのルール

- 攻撃力があります。
- 相手を攻撃できます。

③ スペルカード

- マスターのみ使用します。

特別な効果を持つカードです。

ゲームの流れを大きく変えることがあります。

8.3 つのタイプ

施設カードとトラブルカードには、
3 つのタイプがあります。



衛生タイプ

町をきれいに保つ力。

- ◇ 下水道は、汚れた水を流す役割をしています。

- ◇ もし、下水道がなければ、身の回りが汚れた水だらけになり、病気になってしまいます。



環境タイプ

川や海を守る力。

- ◇ 下水道は、汚れた水をきれいにしてから、海や川に返しています。
- ◇ もし、下水道がなければ、海や川は汚れ、魚が住めなくなり、人の健康も失われます。



雨タイプ

大雨から町を守る力。

- ◇ 下水道は、大雨から町を守る働きもあります。
- ◇ もし、下水道がなければ、雨水がたまり、町は水浸しになってしまいます。

この町の地下には、3 つの力がある。
人の営みを守る力である。

9. ターンの流れ

① カードを引く

自分の番になったら、山札から 1 枚引きま
す。

② カードを出す

● ビギナー

→ 1 ターンに 1 枚カードを出せます。

● マスター

→ IP の範囲内なら何枚でも出せます。

③ ターンエンド

ターン表示を相手に渡します。

10. 攻撃と防御

攻撃

トラブルカードで相手を攻撃します。

防御

相手が施設カードを出していれば、防御できます。

● ビギナー

どの施設カードでも防御できます。

例：

- ◇ 雨タイプで環境タイプを防御 OK
- ◇ 衛生タイプで雨タイプを防御 OK

まずは、「攻撃する」「守る」を楽しもう！

● マスター

同じタイプの施設カードでしか防御できません。

例：

- ◇ 雨タイプ → 雨タイプを防御

- ◇ 環境タイプ → 環境タイプを防御

違うタイプは防御できません。

11. 施設カードのダメージ

例：

「防御力 50」の施設カードがあるとして。

相手が

「攻撃力 30」のトラブルカードで攻撃！

↓

防御力 50 → 20 になります。

さらに攻撃を受けて 0 になると、施設カードは捨て札になります。

防御しきれなかったダメージは、HP に入ります。

12. IP(インフラパワー)

● マスタールールのみ

社会や生活を支える施設や仕組みを「インフラ」といいます。下水道も、町を支える大切なインフラの一つです。あなたの町の力を「IP (インフラパワー)」と呼びます。

IP のルール

- IP は★で表します。

1 ターンに出せるカードの上限です。

例)自分の IP が★3 のとき。

このターンは、

- ◇ ★1 を 3 枚

◇ ★2と★1

◇ ★3を1枚 などを出せます。

- カードを出しても IP は減りません。
- ゲーム開始時は★1 です。
- 施設カードを出したターンは、ターン終了時に IP が★1 増えます。施設を増やして IP を育てることが重要です。
- IP の上限は★7 です。

※ マグネットやコインなどで管理します。

13. 裏カード

- マスタールールのみ

◇ HP50 以下

◇ IP★4 以上

この条件を満たすと、ゲーム開始時に伏せた「裏カード」を使えます。

裏カードの特徴

- カードに書かれている必要 IP に関係なく、必要 IP★1として使えます。
- 施設カードの場合、タイプが違う攻撃でも即座に防御できます。

14. 闇との取引

- マスタールールのみ

- 自分が 2 ターン連続でパスした場合、次の自分のターン開始時に 1 ゲームに 1 回だけ 使用できます。

1. 相手は自分の手札からランダムに 1 枚選ぶ。

2. 選ばれたカードを捨て札にする。

3. 自分の IP を+1 する。

4. このターン、自分はカードを出せない。

闇の力は代償を伴う。
力を得る代わりに、その力に縛られるのだ。

15. よくある質問

Q. 攻撃されたあとに施設カードを出せますか？

A. できません。施設カードは先に場へ出しておく必要があります。ただし、裏カード(●マスター)の場合は防御できます。

Q. 山札がなくなったら？

A. 捨て札をよく混ぜて山札にします。

Q. 施設カードが何枚もあるときは？

A. 防御する側が、どの施設カードで防御するか選べます。

Q. ●施設カードを一度に複数出すと？

A. 1ターンに増える IP は★1です。

アンダーシティ。
そこは町を守るもう一つの都市。



Battle of Undercity のロゴマークには、^{アンダーシティ}下水道に古くから伝わる三柱の光塔の紋章^{もんしょう}が描かれています。中央の三本の塔は、雨の塔、衛生の塔、環境の塔と呼ばれ、三柱を囲む二つの月環^{げっかん}とともに神秘の象^{しんぴ}徴^{しやうちよう}として語り継がれています。

三柱の光塔と双月環^{そうげっかん}は、古くから^{アンダーシティ}下水道の守護と繁栄の象徴とされてきました。しかし、その起源^{きげん}や真の意味を知る者はほとんどおらず、今なお多くの謎に包まれています。

CREDIT

企画・制作

仙台市建設局経営企画課

ゲームデザイン

仙台市建設局経営企画課

協力

仙台市建設局下水道経営部・下水道建設部・下水道管理部

スペシャルサンクス

下水道を支えるすべての人へ

バトル・オブ・アンダーシティ

～かんたくんと闇の力～

© 2026 Sendai City Construction Bureau

All Rights Reserved.

本ルールブックおよびカードデザイン、
イラスト、文章の無断転載・複製・改変を禁じます。

