

「鉄道」をテーマにした、新しいカードゲームが登場
列車を走らせ、いち早くゴールへ出発進行！

JR東日本初の本格対戦型カードゲーム 『TRAIN CARD GAME』α版 再販売のお知らせ

「鉄道」をテーマにした対戦型カードゲーム『TRAIN CARD GAME（トレインカードゲーム）』のα版を、ご好評につき数量限定で再販売いたします。

『TRAIN CARD GAME(トレインカードゲーム)』とは・・・

列車を「配備」「出発」「走行」させ、相手より早くゴールへ到達することを目指す、鉄道ならではの世界観を再構築したカードゲームです。

実在する車両を実写カード化し、戦略性とリアリティを両立しています。約10分で遊べる設計で、子どもから大人まで楽しむことができます。

TRAIN CARD GAME

トレインカードゲーム



【商品概要】

商品名 : TRAIN CARD GAME α版 (トレインカードゲーム アルファばん)

再販売日 : 2026年5月9日(土) 12:00から

※首都圏での再販売は5月11日(月)～(予定)

種類数 : 全51種

価格 : 1パック (カード4枚入り) 330円 (税込)

: 1ボックス (10パック入り) 3,300円 (税込)

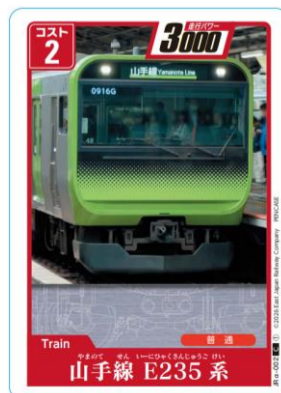
対象年齢 : 9歳以上

プレイ人数 : 2人

プレイ時間 : 約10分

発売元 : 東日本旅客鉄道株式会社

開発協力 : 株式会社ペンケース



【再販売について】

■再販売日と販売箇所

○2026年5月9日(土)12:00から19:30まで

「エキマエ、はじまる。さんど市 つつじ見さんぽ×あきたの一杯」

・秋田駅西口駅前広場(秋田県)

交通系電子マネーもしくは現金でのお支払いとなります。

さんど市情報:https://www.jreast.co.jp/press/2026/akita/20260423_a03.pdf

○2026年5月11日(月)から5月31日(日)まで

・ミュージアムショップ TRAINIART 鉄道博物館店(埼玉県)

公式サイト:<https://www.railway-museum.jp/>

・TRAINIART TOKYO グランスタ店(東京都)

公式サイト:https://www.gransta.jp/mall/gransta_tokyo/trainiarttokyo/

■ 価 格 :	1パック(カード4枚入り)	330円(税込)
	1ボックス(10パック入り)	3,300円(税込)

※2026年2月20日(金)に販売した商品と同一商品です。

※販売箇所により、販売開始時期が異なりますのでご注意ください。

※数量限定販売のため、なくなり次第終了となります。

※転売目的でのご購入はご遠慮下さい。購入制限を設けさせていただく場合がございます。

※秋田駅での再販売では、ミニ体験会も実施予定です。事情により中止となる場合がございます。

※店舗の事情によりお取り扱いが中止になる場合や、発売時期が変更となる場合がございます。

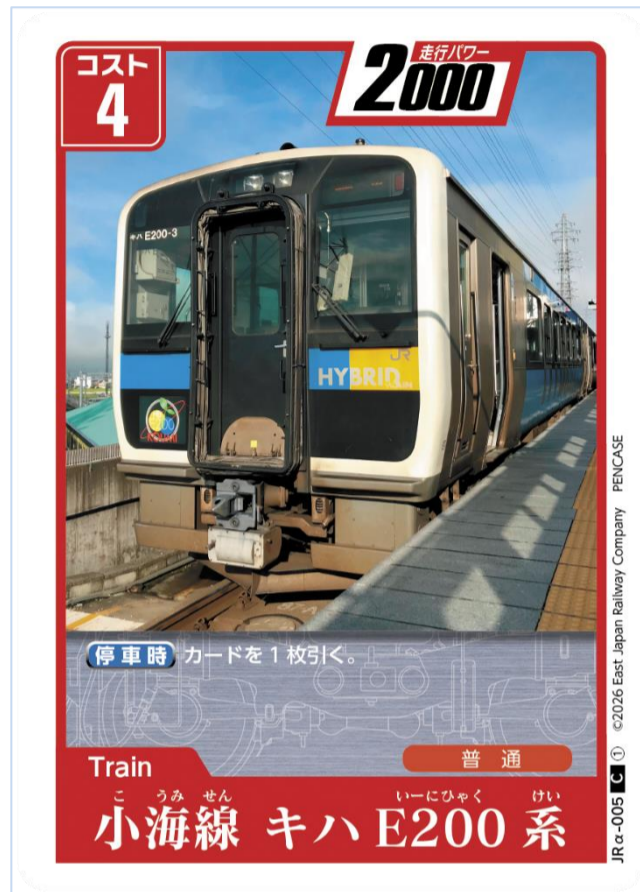
※再販売について、店舗へのお問い合わせはお控えください。

※画像は実際の商品とは異なる場合がございます。

※商品の特性上、同じカードが続けて出てきたり、全種類が揃いにくい場合がありますので予めご了承ください。

※掲載されている内容は予告なく変更する場合がございます。

「TRAIN CARD GAME」α版 一部カード誤表記のお詫び



「TRAIN CARD GAME」α版の一部カードに誤表記がございました。

正) 小海線キハE200形 ルビ:こうみせん いーにひゃくがた
誤) 小海線キハE200系 ルビ:こうみせん いーにひゃくけい

大変申し訳ございませんが、訂正カードのご用意はございません。
お客さまにはご迷惑をお掛けし、申し訳ございません。

【ゲームの特徴】

(1) 鉄道運行をそのままゲームに落とし込んだルール設計

プレイヤーは指令所のリーダーとなり、トレインカードを停車エリアに配備し、走行エリアへ出発させます。いち早く目標距離を走り切ったプレイヤーがゴール（勝利）となります。

(2) 実在車両を実写カードで収録

α版では、JR東日本の実在車両やキャラクターを中心に収録しています。鉄道ファンにとってのコレクション性と、カードゲームとしての戦略性を両立した構成です。

(3) 10分で「出発進行」できる本格対戦

ルールは直感的で、初めての方でもすぐに遊べる一方、トレイン・キャラクター・イベントカードの組み合わせにより、毎回異なる展開が生まれます。

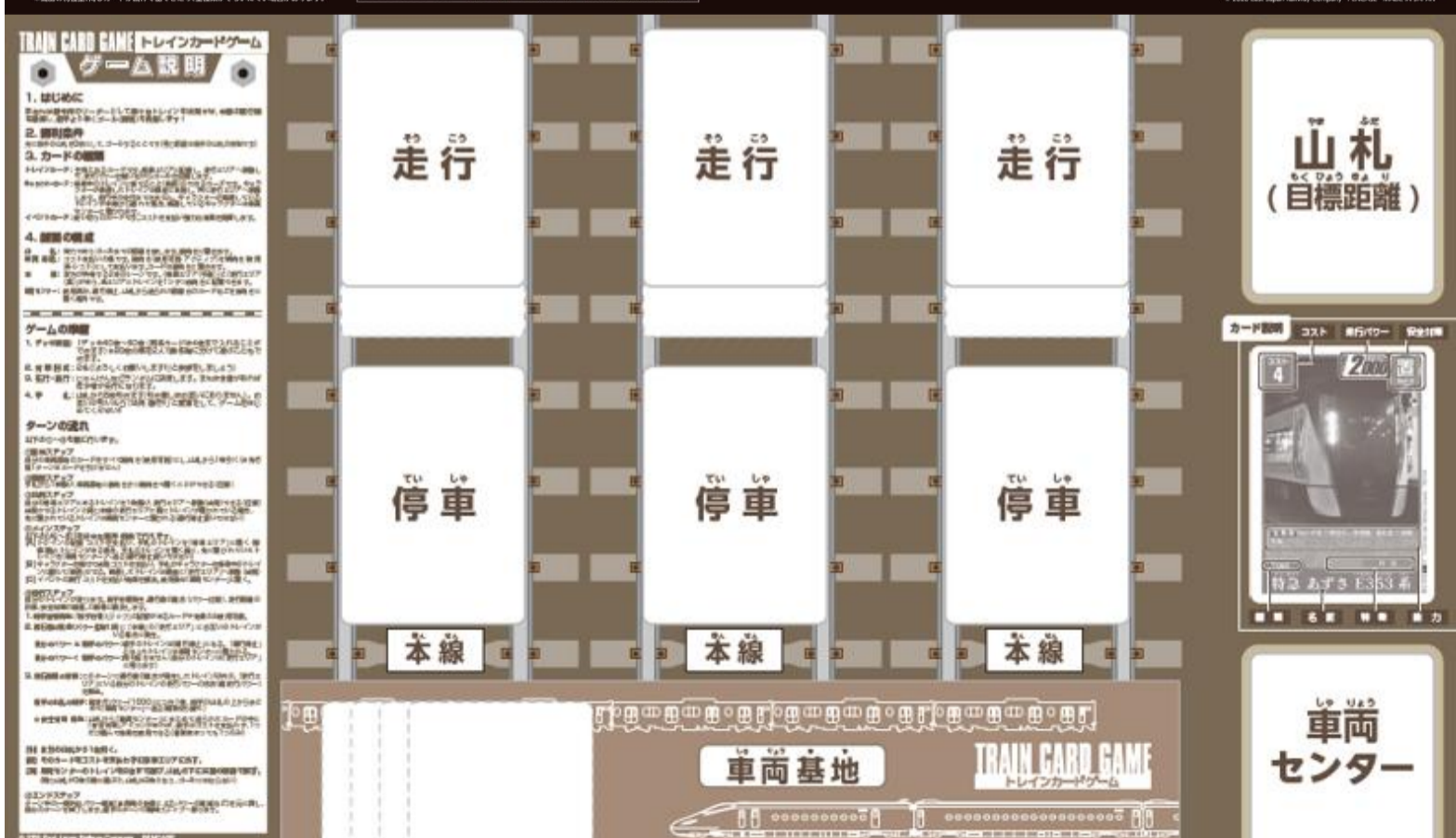
親子、友人同士、鉄道ファン同士など、幅広いシーンで楽しめる設計です。



「トレインカードゲーム」α版 商品情報
・全51種・1パック4枚入り・1ボックス10パック入り・対象年齢9歳以上
※画像と商品とは多少異なる場合がございます。
※商品の特性上、同じカードが選んで出できたり、全種類がそろえない場合があります。

TRAIN CARD GAME お客様相談センター
〒130-0011 東京都墨田区石原1-3-2
TEL:03-4333-4077 受付13時～19時(土日祝日、当社指定休業日を除く)

発売元：東日本旅客鉄道株式会社
© 2024 East Japan Railway Company. PENCASE. MADE IN JAPAN.



【ルール概要】

- (1) 各プレイヤーはトレインカードを配備し、出発・走行させます。
- (2) 走行パワーを競い合い、相手より早くゴールを目指します。
- (3) キャラクターカードによる乗務や、イベントカードによる効果で展開が変化します。

以下ルール詳細

項目	内容	項目	内容	
1. はじめに	あなたは指令所のリーダーとして様々なトレインを出発させ、本線の運行権を確保し、相手より早くゴール（勝利）を目指します！	①開始ステップ	自分の車両基地のカードをすべて縦向き（使用可能）にし、山札から1枚引く（※先行第1ターンはカードを引けません）。	
2. 勝利条件	先に相手の山札を0枚にして、ゴールすることです（残り距離は相手の山札の枚数です）。	②整備ステップ	手札から1枚選び、車両基地に裏向きかつ縦向きで置くことができる（任意）。	
3. カードの種類	トレインカード	③出発ステップ	自分の停車エリアにあるトレインを1枚選び、走行エリアへ移動（出発）できる（任意）出発させるトレインと同じ本線の走行エリアに既にトレインが置かれている場合、先に置かれているトレインは車両センターに置かれる（運行停止扱いではない）。	
	キャラクターカード	④メインステップ	以下の[A]～[C]を好きな順序・回数で行えます。 [A] トレインの配備 コストを支払い、手札のトレインを「停車エリア」に置く（停車）既にトレインがある場合、手札のトレインを置く前に、先に置かれていたトレインを「車両センター」へ送る（運行停止扱いではない）。	
	イベントカード		[B] キャラクターを乗せて出発 コストを支払い、手札のキャラクターを停車中のトレインに重ねて「乗務」させる。乗務したトレインは即座に「走行エリア」へ移動（出発）。 [C] イベントの実行 コストを支払い効果を解決。使用後は「車両センター」に置く。	
4. 盤面の構成	山札	6. ターンの流れ	⑤走行ステップ	自分のトレインが走ります。相手妨害発生、運行権の競合（パワー比較）、走行距離の計算、安全対策の確認、と順番に解決します。 1. 相手妨害発生：「相手妨害ステップ」と記載があるカードや効果のみ使用可能。 2. 運行権の競合（パワー比較）：同じ「本線」の「走行エリア」にお互いのトレインがいる場合に発生。 自分のパワー ≧ 相手のパワー：相手のトレインは「運行停止」になる。「運行停止」となったトレインは車両センターに置かれる。 自分のパワー < 相手のパワー：何も起きません（自分のトレインは「走行エリア」に残ります）。 3. 走行距離の計算：このターンに運行権の競合が発生したトレイン以外の、「走行エリア」にいる自分のトレインの走行パワーの合計（総走行パワー）を算出。 相手の山札の減少：総走行パワー「1000」につき1枚、相手の山札の上からまとめて「車両センター」へ送る（端数切り捨て）。
	車両基地		☆安全対策 発生：山札から「車両センター」にまとめて送られたカードの中に「安全対策」アイコンがあれば、相手はコストを支払わず、1つだけ選んで効果を使用できる（複数枚あっても1つのみ）。	
	本線		[引] 自分の山札から1枚引く。 [出] そのカードをコストを支払わずに停車エリアに出す。	
	車両センター		[戻] 車両センターのトレインを2枚まで選び、山札の下に任意の順番で戻す（残り山札が0枚の時に選ぶと、山札は2枚となり、ゴールにはならない）。	
5. ゲームの準備	①デッキ構築	⑥エンドステップ	ターン中の一時的なパワー増減（出発時の効果によるパワーの増減など）を元に戻し、自分のターンを終了します。相手のターンの開始ステップへ移ります。	
	②対戦形式			
	③先行・後行			
	④手札			



※対戦イメージ

【開発協力 株式会社ペンケース プロデューサー 大河内卓哉氏より】

日常を支える鉄道関係者の情熱に、心からの敬意を表します。
その熱い想いをカードに乗せ、誰もが楽しめる遊びとして届けられること、嬉しく思います。
カードゲームというきつぷで鉄道の魅力を表現し、楽しむ中で愛着に変えていく。
そんな新しい価値を創造し、皆様と共に社会に活力を運びたいと願っています。
万感の思いを込めて、出発進行！

【お問合せ先】

『TRAIN CARD GAME (トレインカードゲーム)』お客様相談センター
TEL : 03-4333-4077 ※受付13時～19時 (土日祝日を除く)

TRAIN CARD GAME Q&A

QA番号	Q	A
Q0001	デッキの枚数に制限はありますか？	はい、あります。デッキは40枚～60枚で構築する必要があります(同名のカードは4枚まで入れることができます)。
Q0002	手札の引き直しはできますか？	いいえ、できません。山札から5枚引いた後、お互いに引き直すことはできません。
Q0003	先行・後行はどのように決めますか？	じゃんけん等でランダムに決定します。または合意があれば年少者が先行になります。
Q0004	カードにスリーブは何枚まで付けられますか？	大会を行う際は、3重の装着までとしてください。
Q0005	「車両基地」とはなんですか？	コスト支払いのための場です。車両基地に置かれているカードを縦向き(使用可能)から横向き(使用済)にすることでコストを支払います。
Q0006	「車両センター」とはなんですか？	使用済みのイベントカード、運行停止になったトレイン、山札から走行距離として送られたカードなどを表向きに置く場所です。
Q0007	イベントや能力で山札を確認し、その後山札にカードを戻す場合、裏向きに戻しますか？	はい。山札にカードを置く場合、裏向きに戻します。
Q0008	「開始ステップ」で行うことは何ですか？	自分の車両基地のカードをすべて縦向き(使用可能)に戻し、その後、山札からカードを引きます(先行ターン目は引けません)。
Q0009	先行のプレイヤーは最初のターンの開始ステップにカードを引くことはできますか？	いいえ、できません。先行第1ターンはカードを引けません。
Q0010	毎ターン、車両基地にカードを増やすことはできますか？	はい。各ターンの「整備ステップ」に、手札から枚数を選んで車両基地に「裏向き」かつ「縦向き」で置くことができます。
Q0011	コストはどのように支払いますか？	自分の「車両基地」にある縦向き(使用可能)のカードを、横向き(使用済)にすることで支払います。
Q0012	メインステップで「配備」したトレインを、そのターンの「出発ステップ」で出発させることはできますか？	いいえ、できません。「出発ステップ」は「メインステップ」の前に行われるため、そのターンの配備したばかりのトレインが出発するためには、「キャラクターカード」を乗務させるか、次のターンの出発ステップまで待つ必要があります。
Q0013	既に「停車エリア」にトレインがあるとき、新たにトレインを配備することはできますか？	はい、できます。ただし、手札のトレインを置く前に、先に置かれていたトレインを「車両センター」へ送る必要があります(これは運行停止扱いではありません)。
Q0014	キャラクターカードはどのように使用しますか？	コストを支払い、停車中のトレインに重ねて「乗務」させます。乗務したトレインは即座に「走行エリア」へ移動(出発)します。トレインがない停車エリアにキャラクターを置くことはできません。
Q0015	そのターンの配備したトレインを、すぐに走行エリアへ移動させる方法はありますか？	はい、あります。メインステップ中に「キャラクターカード」をそのトレインに乗務させれば、即座に「走行エリア」へ移動(出発)します。
Q0016	「相手妨害ステップ」とはいつですか？	走行ステップの最初(運行権の競合を行う前のタイミング)です。「相手妨害ステップ」と記載があるカード(例:『防護無線発報』など)のみ、コストを払い使用可能です。
Q0017	複数の「相手妨害ステップ」のカードを使用する際の順序について教えてください。	「相手妨害ステップ」のカードは同時ではなく、1枚ずつ使用してください。1枚のカードとそれに伴って引き起こされた効果がすべて解決した後に、次の「相手妨害ステップ」カードを使用してください。
Q0018	「運行権の競合」とはなんですか？	同じ「本線」の「走行エリア」にお互いのトレインがいる場合に発生するパワーの比較です。
Q0019	「運行権の競合」を処理する順番に決まりはありますか？	ターンプレイヤーの任意で最初に運行権の競合を処理する本線を決めます1つの本選につき発生した効果をすべて解決してから、次にどの本線の運行権の競合の処理を行うか決めます。
Q0020	カードの効果で走行パワーが「+」された場合、その効果はいつまで続きますか？	特段の記載がない限り、そのターンの「エンドステップ」に元に戻ります。
Q0021	自分以外のカードの走行パワーを増減させるカードが、配備後何らかの理由で本線からいなくなっても、その効果は残りますか？	いいえ。自分以外のカードの走行パワーを増減させるカードが、本線からいなくなった段階で、増減の効果は無くなります。
Q0022	走行パワーを「0」にする効果(『防護無線発報』など)を受けた場合、上昇効果も含めて0になりますか？	はい。それまでの上昇効果も含めて走行パワーは0になります。
Q0023	自分のターンの運行権の競合で、自分のトレインのパワーが相手のトレインのパワー以上の場合、どうなりますか？	相手のトレインは「運行停止」となり、車両センターに置かれます。
Q0024	自分のターンの運行権の競合で、自分のトレインのパワーが相手のトレインのパワーより低い場合、どうなりますか？	何も起きません(自分のトレインは「走行エリア」に残ります)。
Q0025	相手の山札への走行距離はどのように計算しますか？	運行権の競合が発生したトレイン以外の、「走行エリア」にいる自分のトレインの走行パワーの合計(総走行パワー)を算出します。
Q0026	相手の山札への走行距離を計算して算出した後、山札は何枚減りますか？	総走行パワー「1000」につき1枚、相手の山札の上からまとめて同時に「車両センター」へ送ります(総走行パワー3桁以下の端数は切り捨てます)。
Q0027	「安全対策」とはなんですか？	山札から走行距離を計算して「車両センター」に送られたカードの中に、「安全対策」アイコンがあれば発動できる効果です。複数枚同時に送られた場合、その中の枚数を選んで発動することができます。
Q0028	山札から走行距離を計算して「車両センター」にまとめて送られたカードの中に、複数の「安全対策」アイコンがある場合、すべて発動できますか？	いいえ、できません。複数枚あっても、使用できる「安全対策」は1つだけです。
Q0029	安全対策の「引」の効果は何ですか？	自分の山札の上からカードを引くことができます。
Q0030	「引」の安全対策カードは、カードがめくられた瞬間に山札を引くのですか？	いいえ、違います。走行距離の計算の結果、車両センターに送られるカードが複数枚存在する場合、それらのカードは同時に表にされ、全て同時に車両センターに送られます。その中に「引」のカードがある場合、その効果は車両センター内で発動します。結果として、手札に加えられるカードは、走行距離計算の結果、減少され終わった山札の一番上となります。
Q0031	安全対策の「置」でトレインを出す際、コストは必要ですか？	いいえ、コストを支払わずに停車エリアに出すことができます。
Q0032	安全対策の「置」でトレインを出す際、【停車時】の効果は発動しますか？	はい、発動します。
Q0033	安全対策の「置」でトレインを出す際に、既に停車エリアにトレインがいる場合どうなりますか？	通常の配備と同様に、先に置かれていたトレインを「車両センター」へ送り、新たなトレインを出します(先に置かれていたトレインは運行停止扱いにはなりません)。
Q0034	「戻」の効果で、そのカードと同じタイミングで車両センターに送られたカードを、山札に戻すことができますか？	はい、可能です。
Q0035	安全対策の「戻」(車両センターのトレインを2枚山札の下に戻す)は、山札が0枚の時に使用して敗北を防げますか？	はい、防げます。残り山札が0枚の時に選ぶと、山札は2枚となり、ゴール(勝利)条件である「相手の山札を0枚にしてゴールすること」を回避できます。(安全対策解決前にゲーム終了チェックのタイミングはありません)
Q0036	ゲームの勝利条件は何ですか？	相手の山札を0にして、他に解決する処理が無くなった時、ゴールすることができます。ゴールするとは、このゲームの勝利することを指します。他に発動している効果などの処理をすべて完了したうえで相手の山札が無くなっているなら、ゴールするゲームに勝利することができます。
Q0037	相手の山札がなくなった瞬間に勝利ですか？	いいえ。「先に相手の山札を0にして、ゴールすること」が条件です。ゴールするためには、相手の山札にカードが無い状態で、解決中の全ての処理が完了する必要があります。ゴール(勝利)の判定は、山札に対し走行距離を計算し、安全対策の解決【戻】:車両センターのトレインを2枚山札の下に戻す)をした後になります。
Q0038	「走行距離の計算」以外のタイミングで、相手の山札が0枚になった場合、ゴール(勝利)になりますか？	はい。ターンの途中でも、相手の山札が0枚になった時点で原則ゴールとなります。ただし、安全対策の「戻」の効果などの後で山札が0枚にならないことが確定した場合には、ゴールにはならずゲームが続きます。
Q0039	【出発時】の効果はいつ発動しますか？	トレインが「停車エリア」から「走行エリア」へ移動した時に発動します(例:『特急あさま353系』など)。
Q0040	【停車時】の効果はいつ発動しますか？	トレインカードが手札などから「停車エリア」に置かれた(配備された)時に発動します(例:『中央線E233系』など)。

TRAIN CARD GAME Q&A

QA番号	Q	A
Q0041	【運行停止時】の効果はいつ発動しますか？	・運行権の競合の場合 運行権の競合を処理し、運行停止となることが確定したトレインについて、「車両センター」に置かれる前に処理します。なお、どの本線から運行権の競合を処理するかは、ターンプレイヤーに選択権があり、1つの本線につき発生した効果をすべて解決してから、次の本線の運行権の競合の処理を行います。 ・トレインの能力やイベントカードの効果の対象となる場合 運行停止となることが確定したトレインについて、「車両センター」に置かれる前に処理します。
Q0042	出発させるトレインと同じ本線の走行エリアに、既に自分のトレインがいる場合どうなりますか？	先に置かれているトレインは車両センターに置かれます(運行停止扱いではありません)。
Q0043	走行中にキャラクターを別のトレインに乗せ換える(交代)ことはできますか？	いいえ、走行中の交代はできません。
Q0044	キャラクターが乗務しているトレインが本線から離れた場合、キャラクターはどうなりますか？	トレインと同じ場所に移動します。(トレインが車両センターに置かれる場合、乗務しているキャラクターも車両センターに置かれます。トレインが手札に移動する場合、乗務しているキャラクターも手札に戻ります)。
Q0045	キャラクターカードだけを単独で盤面に出すことはできますか？	いいえ、できません。キャラクターカードは停車中のトレインに重ねて「乗務」させることで使用します。
Q0046	1つのトレインに複数のキャラクターを乗せることはできますか？	キャラクターが乗務したトレインは即座に出発し、走行中の交代はできないため、原則として1つのトレインにつき1つのキャラクターの乗務となります。何かしらの要因により発生した場合、後から乗務しようとしたキャラクターは乗務ができなかったものとして「車両センター」へ置いてください(乗務時能力は発動しません)。
Q0047	イベントカードはいつ使えますか？	基本的には自分のメインステップで使用しますが、「相手妨害ステップ」と書かれたカードは相手の走行ステップ中の指定のタイミングに使用します。
Q0048	使用したイベントカードはどうなりますか？	効果を解決した後、「車両センター」に置かれます。
Q0049	既にトレインが配備されている「停車エリア」に、新たなトレインを配備するとき、新たに配備するトレインに【停車時】の能力があり、その効果が「車両センター」を対象としている場合、新たなトレインの【停車時】能力は、前に置かれていたトレインを対象とすることができますか？	はい、可能です。手札のトレインを置く前に、先に置かれていたトレインを「車両センター」へ送る必要があります。その後、手札にあったトレインが「停車エリア」に配備され【停車時】の効果が発動するため、先に置かれていたトレインは車両センターにあり、【停車時】効果の対象に選ぶことができます。
Q0050	「走行パワーが4000以下～」のような能力が参照する数値は、他の効果で増減があった後の数値ですか、それとも元々カードに記載された数値ですか？	参照されるのは、効果発動時の時点での増減を計算した結果の数値、です。
Q0051	【停車時】の効果で、他のカードを停車エリアに出す能力が発動した場合、その【停車時】能力を持つトレインが存在する、停車エリアに能力の対象となるカードを配備することは可能ですか？	はい、可能です。
Q0052	複数枚のトレインが同時に「運行停止」となった場合、「運行停止時」の能力はどの順序で解決しますか？	「運行停止」状態となったトレインを所有するプレイヤーが、任意で最初に処理を行うトレインを決定します。1つのトレインの解決(車両センターに送るまで)が終わってから、次に処理するトレインを決定してください。
Q0053	既にトレインが走行している「走行エリア」に、停車エリアから新たなトレインを出発させるとき、新たに走行エリアに出発するトレインに【出発時】の能力があり、その効果が「車両センター」を対象としている場合、新たなトレインの【出発時】能力は、前に置かれていたトレインまたはキャラクターを対象とすることができますか？	はい、可能です。出発により「停車エリア」にあるトレインを「走行エリア」に置く前に、先に置かれていたトレイン(とキャラクター)を「車両センター」へ送る必要があります。その後、「停車エリア」にあるトレインが「走行エリア」に出発し【出発時】の効果が発動するため、先に置かれていたトレイン(とキャラクター)は車両センターにあり、【出発時】効果の対象に選ぶことができます。
Q0054	JRa-003「中央線E233系」の効果でカードを停車エリアに配備する際に、コストの支払いは必要ですか？	いいえ。コストの支払いは不要です。
Q0055	JRa-004「常磐線E531系」のパワー+4000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0056	JRa-009の効果でカードを停車エリアに配備する際に、コストの支払いは必要ですか？	いいえ。コストの支払いは不要です。
Q0057	JRa-011「京葉線E233系」のパワー+3000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0058	JRa-015「鹿島線E209系」のパワー+2000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0059	JRa-019の効果は相手のトレインを対象とすることができますか？	いいえ。自分のトレインのみが対象です。
Q0060	JRa-019「成田線E235系」のパワー+3000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0061	JRa-020「久留里線キハE130系」のパワー+3000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0062	JRa-023「埼京線E233系」のパワー+4000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0063	JRa-026「SMART-Red」の効果のレストで配備するとは何ですか？	横向きで置くという意味です。
Q0064	JRa-026「SMART-Red」の効果で山札の上から車両基地に置く際に、カードを見ることはできますか？	いいえ、カードの内容を見ることはできません。
Q0065	JRa-026「SMART-Red」の効果は整備ステップで既に枚車両基地にカードを置いていても使うことができますか？	はい、できます。
Q0066	Ra-026「SMART-Red」の効果は1ターンに何枚でも使うことができますか？	はい、JRα-026「SMART-Red」が配備されるたびに効果が発動します。
Q0067	JRa-028「特急サフィール踊り子E261系」のパワー+3000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0068	JRa-035「東北新幹線E2系やまびこ」のパワー+10000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0069	JRa-047の効果は相手のトレインを対象とすることができますか？	いいえ。自分のトレインのみが対象です。
Q0070	JRa-047「安全運転」のパワー+2000は、ずっと続きますか？	いいえ。エンドステップで終了します。
Q0071	JRa-048「分割作業」の効果のレストで配備するとは何ですか？	横向きで置くという意味です。
Q0072	JRa-048「分割作業」の効果で山札の上から車両基地に置く際に、カードを見ることはできますか？	いいえ、カードの内容を見ることはできません。
Q0073	JRa-048「分割作業」の効果は整備ステップで既に枚車両基地にカードを置いていても使うことができますか？	はい、できます。
Q0074	JRa-048「分割作業」の効果は1ターンに何枚でも使うことができますか？	はい、JRα-048「分割作業」が使用されるたびに効果が発動します。
Q0075	JRa-049「防護無線発報」はいつ使えますか？	相手ターンの「走行ステップ」開始時にある、「相手妨害発生」タイミングです。
Q0076	JRa-049「防護無線発報」を使用するときコストの支払いは必要ですか？	はい、コストの支払いが必要です。使用するためには、このカードのコストを残した状態で、自分のターンを終えている必要があります。
Q0077	JRa-049「防護無線発報」は走行パワーが減少するのですか？	厳密には異なります。このカードで走行パワー+0として扱われるのは「走行距離の計算」においてのみです。「運行権の競合」が発生しており、走行パワーを比較する場合とは扱いません。
Q0078	JRa-050「準備万端」でカードを引く枚数枚以下で終えてもよいですか？	いいえ。山札のある限り、4枚引く必要があります。
Q0079	JRa-051「雪深き線路」はいつ使えますか？	相手ターンの「走行ステップ」開始時にある、「相手妨害発生」タイミングです。
Q0080	JRa-051「雪深き線路」を使用するときコストの支払いは必要ですか？	はい、コストの支払いが必要です。使用するためには、このカードのコストを残した状態で、自分のターンを終えている必要があります。
Q0081	JRa-051「雪深き線路」により、相手のターンプレイヤーが「運行停止時」能力を発動する際の、順序について教えてください。	「相手妨害ステップ」に「雪深き線路」を使用、効果が発動し、相手のトレインを指定します。指定後「雪深き線路」を「車両センター」に送ります。指定された結果、運行停止となることが確定したトレインについて、「運行停止時」の能力を解決、その後運行停止となったトレインを「車両センター」に送ります。