

「RO@D TO THE CINDERELLA 2」カードごとの細かい話 Ver.1.1

「細かい話」最新版は、「さあくる湯沢温泉」のWeb ページからご覧頂けますよう、お願い致します。

http://www4.ainet.net.jp/yuz/rttc/ → 「Web /ルール・Q & A」 →「カードごとの細かい話」

ZNC007 小日向美穂
(常時) 運営からの贈り物をドローする時、
2枚引いて1枚を課金ガチャ山の一番下に戻して良い。

*このカードをフロントに出しているPは、自分が【運営からの贈り物】でドローする権利を得た時、通常通り「課金ガチャ山」から1枚ドローする代わりに、「課金ガチャ山」から2枚カードを引いてどちらか好きな方を選んで手札に加え、選ばなかった方を「課金ガチャ山」の一番下に裏向きにして戻すことができます。

*他のPが【運営からの贈り物】でドローする権利を得た時は、この効果は発揮されません。

*「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時に「課金ガチャ山」からスタドリ8本使ってドローする時は、この効果は発揮されません。

ZRC007 小日向美穂
(常時) 課金ガチャ山からドローする時、必要なスタドリ-2

*このカードをフロントに出しているPは、「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時に「課金ガチャ山」をスタドリ6本につき1枚ドローする事ができます。スタドリ12本を使用して2枚ドローしても構いません。

ZNC008 興水幸子
(デビュー時) 他Pは全員、あなたのガチャ山から1枚ドローしてよい。

*このカードをフロントに出したPが居た時、このカードのデビューコストを支払うため、手札からカードを捨て札にしたあと（通常は3枚です。）他Pはこのカードをフロントに出したPの左隣から時計回りの順に、このカードをフロントに出したPのガチャ山から1枚ずつドローする事ができます。
*コストを支払う際に、自分のガチャ山に好きな順番にカードを捨てる事ができるので、誰に何をドローさせたいか、調整して捨てる事も可能です。
*他Pは、このドローする効果を実施しなくても問題ありません。

ZRC008 興水幸子
(デビュー時) あなたのガチャ山が0枚だった場合、Sレア固定ファン数+5

*このカードのデビューコスト（通常は6枚）を手札から支払った後に、自分のガチャ山が0枚だった場合は、このカードのSレア固定ファン数は「18」+「5」=「23」となります。（もちろん、デビューコストに支払うカードを一枚でも自分のガチャ山に捨ててしまったら、この効果は発揮されません）
*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。
*このカードのように、(デビュー時)の効果で増加した分の「Sレア固定ファン数」は、フロントコスト制限等によってフロントから外れる際に減少するファンの数には含まれません。「Sレア 興水幸子」の場合、フロントから外れた際に減少するファン数は「18」となります。

ZNC009 安部菜々
(常時) フロントのアイドルは全員、ファン増加=0（レッスンした分は除く）

*このカードをフロントに出しているPは、自分のフロントのアイドル全員の「ファン増加」が「0」になります。ただし、レッスンやSレアデビューによって重ねたカードの枚数分、増える「ファン増加」はそのまま適用します。
*この効果は、「Sレア固定ファン数」によるファンの増加には影響しません。
*この効果は、「ノーマル 渋谷凪」「Sレア 多田李衣菜」などの、他のカードの効果によるファン増加+には影響しません。

ZRC009 安部菜々
(デビュー時) ファン50万人以上のPがいる場合、Sレア固定ファン数+20

*このカードをフロントに出した時点で、ファンを50万人以上獲得しているPが一人でも居る場合は、このカードのSレア固定ファン数は「17」+「20」=「37」となります。
*一度ファン50万人以上獲得したPが居て、このターンにゲームが終了する事が決定したあと、そのPのファンが減少して50万人以下になっていた場合、そのPはこの効果の条件を満たしません。
*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

ZNC010 椎名法子
(デビュー時) 全Pはガチャ山を右隣のPに移す。
この効果を無視したPは飛ばして処理する。

*全Pは一斉に、自分のガチャ山全てを右隣のPに渡し、左隣のPから受け取ったカードを自分のガチャ山とします。この時、効果は無視したPを飛ばしてガチャ山を受け渡してください。

*この効果を無視しなかったPが（このカードをフロントに出したP自身を含めて）1人だけの場合は、この効果は意味がありません。
*ガチャ山が0枚のPが居た場合は、「0枚のガチャ山」が右隣のPに移ります。結果、右隣のPのガチャ山は0枚となります。

ZRC010 椎名法子
(デビュー時) 全Pは手札を全て右隣のPに渡す。
この効果を無視したPは飛ばして処理する。

*全Pは一斉に、自分の手札全てを右隣のPに渡し、左隣のPから受け取ったカードを自分の手札とします。この時、効果は無視したPを飛ばして手札を受け渡してください。
*この効果を無視しなかったPが（このカードをフロントに出したP自身を含めて）1人だけの場合は、この効果は意味がありません。
*手札が0枚のPが居た場合は、「0枚の手札」が右隣のPに移ります。結果、右隣のPの手札は0枚となります。

ZNC011 佐久間まゆ
(常時) 他Pのガチャ山からドローする時、必要なスタドリ+1

*このカードをフロントに出しているPは、「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時に他Pのガチャ山からカードをドローする場合、通常なら1本余計に支払うところを、更に追加でもう1本支払わなければならなくなります。例えばスタドリが5本あった場合、普段なら4枚ドローできるところを、3枚しかドローできなくなります。
*二人以上の他Pのガチャ山からドローする場合は、一人につき2本ずつ余分に「スタドリ」を消費します。
*他のカードの効果や、「1-D. 休暇」で自分のガチャ山が0枚の時などに、他Pのガチャ山からドローする場合は、この効果は適用されません。

ZRC011 佐久間まゆ
(常時・条件) このアイドルはフロントコスト12として扱い、どのカードでもレッスンできる

*このカードをSレアデビューさせるためのコストは「8」ですが、フロントコスト制限を確認するときは「12」のコストを専有してしまいます。（右上に続く）

*このカードがフロントに居る場合、全てのノーマルカードは「1-A. デビュー」させてこのカードの下に置く（レッスンする）ことができます。この時のデビューコストは「Sレア 佐久間まゆ」の「8」ではなく、レッスンされるカードのコストを支払います。
*レッスンされるカードに（デビュー時）の効果がある場合は適用します。（常時）(初デビュー時)の効果は適用しません。
*このカードがフロントに居る時は、1コスト以上の他のアイドル(「ノーマル 日野茜」以外)とは共存する事ができません。

後から出した1コスト以上の他のアイドルをレッスンさせずにフロントに並べるためには、「Sレア 佐久間まゆ」をフロントから外す必要があります。その場合、重なっているレッスンされたカードも全てフロントから外れます。

(デビュー時) フロントの表向きカードを全てこのアイドルの下に移す

*このカードをフロントに出す時、本来フロントコスト制限で外れるカードも含め、表向きになっている全てのカード(重なっているレッスンされたカードも含む)をこのカードの下に置きます。順番は問いません。
*この効果により重ねられたカードは、全て「Sレア 佐久間まゆ」にレッスンされたカードとして扱います。カードデータやテキストは参照しません。重ねたカードの枚数分、「Sレア 佐久間まゆ」の「ファン増加」が増えます。
*この効果によりSレアカードが重ねられた場合は、そのカードの「Sレア固定ファン」分、獲得ファン数が減少し、Pコマを戻さなければなりません。

ZNC012 兵藤レナ
(デビュー時) 他Pを1人指定できる。そのPはあなたのガチャ山から1枚ドローし、手札を1枚ランダムでああなたに渡す。

*まず、このカードをフロントに出したPは、他Pを1人指定します。
*このカードの効果で指定されたPは、このカードをフロントに出したPのガチャ山から1枚ドローして手札に加えた後、手札からランダムで1枚、カードをフロントに出したPに渡しなければなりません。
*ランダムで選ぶ方法は公平であれば何でも構いません。推奨する方法は、このカードをフロントに出したPにババ抜きと同様で、カードの表面を見ないで渡すカードを抜いてもらう方法です。

ZRC012 兵藤レナ
(デビュー時) Sレア固定ファン数+サイコロを3つ振って出た目

*このカードをフロントに出したPは、サイコロ（六面体ダイス）を3つ振ります。出た目の合計を、このカードの「Sレア固定ファン数」に加えます。
*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

ZNK007 多田李衣菜
(デビュー時) 現在一位の他PはPコマを1マス戻す

*獲得ファンの数が最も多いPは、Pコマを1マス戻します（獲得ファン数がー1万人されます）。
*このカードをフロントに出したP自身には、この効果は影響しません。そのため、このカードをフロントに出したPが単独で一位の場合は誰もPコマを戻す必要はありません。
*最も獲得ファン数の多いPが複数居る場合は、その全員が一位であるとみなします。
*ゲーム開始直後など、全Pがファン0万人（PコマがSTART位置のまま）の場合は、この効果は意味がありません。

ZRK007 多田李衣菜
(常時) 「木村夏樹」がフロントに居る場合、スタドリ+1ファン増加+1

*このカードと、「ノーマル 木村夏樹」又は「Sレア 木村夏樹」が同じPのフロントに並んでいる場合、スタドリ+1、ファン増加+1します。

ZNK008 新田美波
(常時) このカードを裏向きにすることで、赤字の攻撃効果を無視できる

*このカードをフロントに表向きに出しているPが使える防御の効果です。
*この効果は、他Pが自分に対して赤字の攻撃効果を出した時に使用する事ができます。赤字の攻撃効果を受けていないのに、このカードを裏返すだけ、ということではできません。
*「ノーマル 新田美波」がレッスンされていて、2枚以上重なっている場合は、一番上の「ノーマル 新田美波」を1枚裏返します。この場合、フロントにはまだ「ノーマル 新田美波」が居る扱いとなります（レッスン済みの「ノーマル 新田美波」を全て裏返す必要はありません。逆に、複数枚一度に裏返す事はできません）。
*裏返されたカードは、トレーナーとして扱います。この効果によって一時的にフロントコストが上限を超えてしまった場合でも、直ちにフロントからカードを外す必要はありません。次に自分が「1-A. デビュー」又は「1-B. トレーナー」をした際に、「1-C. トレード」「1-D. 休暇」を行った後に改めてフロントコスト制限を確認して、フロントからカードを外して手札に戻してください。

ZRK009 上条春菜
(デビュー時) 「上条春菜」がフロントに居るPは、それを全てこのカードの下に移す

*他Pのフロントに出ている表向きの「ノーマル 上条春菜」を全て（レッスンされているものも含む）「Sレア 上条春菜」の下に置きます。ただし、トレーナーとして裏向きになっているカードには適用されません。
*「Sレア 佐久間まゆ」にレッスンされて重なっている「ノーマル 上条春菜」も同様に移します。
*この効果により重ねられたカードは、全て「Sレア 上条春菜」にレッスンされたカードとして扱います。

ZNK010 和久井留美
(常時) このアイドルは、フロントコスト制限で外せない

*フロントコスト制限を確認した結果、コストオーバーしていた場合に、フロントから外すアイドルとしてこのカードを選ぶことが出来ません。
*たとえ、「ノーマル 和久井留美」の代わりに他のSレアカードを外さなくてはならない場合も、このカードはフロントに残さなければなりません。例えば、フロントに「Sレア 多田李衣菜」「ノーマル 和久井留美」が居る状態で、「Sレア 木村夏樹」をデビューさせようとする、先に「Sレア 多田李衣菜」をフロントコスト制限で外さなくてはなりません。
*この効果は、フロントコスト制限以外には適用されません。「Sレア 佐久間まゆ」の効果が発揮された場合は、他のカードと同様に「Sレア 佐久間まゆ」にレッスンされます。

ZRK010
和久井留美
(デビュー時) このターンの終了時にゲームが終了することを宣言できる。
この効果は他Pの誰か一人でも無効にした場合、発揮されない

＊このカードをフロントに出したPは、ゲームを続行するか、このターンでゲームを終わりにするか、どちらかを選択します。
＊この効果でゲームを終わりにする宣言がされた時、他Pは、「ノーマル 新田美波」などの能力を使用し、この効果を無視する事が出来ます。この判断はこのカードをフロンに出したPの左隣から時計回りの順に行います。複数のPが「ノーマル 新田美波」などの能力を使用しても問題ありません。
＊誰か一人でもこの効果を無効にした場合は、宣言自体が無効にされ、通常通り、他のゲーム終了条件が満たされない限りこのターンが終わってもゲームは続行します。
＊誰もこの効果を無効にしなかった場合は、このターンの終了時にゲームが終了し、その時点でファン獲得人数が最も多いPの勝利となります。もちろん、このカードをフロントに出したP以外が勝利することもあります。
＊誰かにこの効果を無効にされた場合や、ゲームを続行することを選択した場合でも、「Sレア 和久井留美」のSレア固定ファン数「21」万人は通常通り獲得できます。

ZNK011
白坂小梅
(デビュー時) あなたより上位の他Pを1人指定できる。
そのPのフロントのパートナーSレア以外で裏向きのカードを1枚あなたの手札に加える。

＊まず、このカードをフロントに出したPは、現時点で獲得ファンの数が自分よりも多い他Pを1人指定します（同点のPは指定できません）。
＊このカードをフロントに出したPは、指定したPのフロントで裏向きになっているカードのうちの1枚（ただし、パートナーSレア（横向き）のカードを除く）を奪って、自分の手札に加える事が出来ます。
＊どのカードを奪うかは、このカードをフロントに出したPが選ぶ事ができます。
＊この効果は実施しなくても問題ありません。
＊獲得ファンの数が自分よりも多い他Pが居ない場合や、指定したPのフロントに縦向きで裏向きのカードが無かった場合は、この効果は意味がありません。
＊「レッスン」させた時も、この効果は発揮されます。

ZRK011
白坂小梅
(デビュー時) 他Pは全員、フロントからコスト3以上のアイドルを1人選んで手札に戻す（レッスンした分を含む）

＊他Pは、自分のフロントに居るコスト3以上のアイドルを1人自分で選んで手札に戻さなくてはなりません。選んだアイドルに重なっている（レッスンされている）カードがあれば、それも全て手札に戻します。
＊フロントにコスト3以上のノーマルアイドルが居なければSレアアイドルを選ばなくてはなりません。また、フロントにコスト3以上のアイドルが1人も居ない場合は、この効果は意味がありません。
＊「ノーマル 高森藍子」は、コスト1のアイドルなのでこの効果に該当しません。逆に、「Sレア 北条加蓮」はフロントが全員クールでも該当します。フロントコストの扱いによって、アイドルのコスト自体が変更されることはありません。

ZNK012
北条加蓮
(常時) 「北条加蓮」以外のキュート・クール・パッションのノーマルアイドルのデビューコスト+1

＊このカードをフロントに出しているPは、「1-A. デビュー」を行う時、「北条加蓮」以外のノーマルアイドルをデビューさせるための「デビューコスト」を1枚余分に支払わなくてはなりません。
＊この効果は、他のアイドルをレッスンさせる場合でも適用されます（レッスンは「1-A. デビュー」に含まれる行動です）。
＊この効果は、Sレアデビューには影響しません。

ZRK012
北条加蓮
(常時・条件) フロントが全員クールかクールSレアの場合、このアイドルはフロントコスト2として扱う

＊「1-A. デビュー」で、このカードをSレアデビューさせるためのコストは「4」ですが、フロントが全員「クール」属性になる場合、フロントコスト制限を確認する時は「2」のコストを専有するだけで済みます。
＊逆に、このカードが居るときにフロントへ「クール」属性以外のアイドルを加えようとする場合は、このカードのフロントコストを通常通り「4」として扱わなければならない。

ZNP007
赤城みりあ
(デビュー時) 追加で1枚トレーナーを置ける

＊このカードをフロントに出したPは、続けてフロントへ手札からカードを1枚、裏向きの縦向きに、トレーナーとして出すことが出来ます。
＊この効果を使用した後、フロントコスト制限を確認してコストオーバーしていればフロントからカードを手札に戻さなくてはなりません。
＊「1-B. トレーナー」の行動として行える、「トレーナーの編成」（トレーナーを置いた後、別の裏向きのカードを1枚フロントから手札に戻す／トレーナーを置かずに、フロントから裏向きのカードを1枚手札に戻すだけ）はこのカードの効果で行うことは出来ません。
＊このカードをフロントに出した後、手札が残っていない場合は、この効果は意味がありません。
＊この効果は実施しなくても問題ありません。

ZRP007
赤城みりあ
(常時・条件) トレーナーを全てフロントコスト0として扱う

＊このカードをフロントに出しているPは、通常「2枚目＝1」「3枚目＝2」「4枚目＝4」とフロントコストを専有するトレーナー（フロントの裏向きのカード）を全て0コストとして扱うことが出来ます。そのため、5枚以上のトレーナーをフロントに置くことも可能です。
＊「Sレア 赤城みりあ」をSレアデビューさせようとコストを支払った時点でこの効果を適用します。例えばフロントの「ノーマル 赤城みりあ」+トレーナー3枚はフロントコスト「5」を専有していますが、そこに「Sレア 赤城みりあ」をデビューさせようとするとフロントコストは合計「4」で済むようになり、むしろ減少するため、現在のトレーナーに戻す必要はありません

ZNP008
日野茜
(デビュー時) 手札を全て捨てる

＊このカードをフロントに出したPは、手札を全て捨てなければなりません。どのガチャ山に捨てるかはカードごとに自由に選ぶことができます。
＊このカードをフロントに出した後、手札が残っていない場合は、この効果は意味がありません。
＊「Sレア 本田未央」等がフロントに居て、デビューコストが最終的にマイナスになった場合は、デビューコストは「0」として扱います。

ZRP008
日野茜
(デビュー時) 手札を全て捨てる。
捨てた枚数1枚につきSレア固定ファン数+3

＊このカードのデビューコスト（通常は6枚）を手札から支払った後に、残り手札の枚数を数えながら捨てます。捨てた1枚につき、このカードのSレア固定ファン数を3ずつ増やします。1枚捨てた場合は+3、2枚捨てた場合は+6、5枚捨てた場合は+15になります。
＊デビューコストを支払うために捨ててしまったカードは、このカウントには含めません。
＊この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

ZNP009
及川雫
(常時) このアイドルは、レッスンするたびスタドリ+1

＊原則としてレッスンで強化されたアイドルは、重ねたカードの枚数分、「獲得ファン数」が増えますが、「ノーマル 及川雫」はファン増加数だけでなく、スタドリも増えます（2枚重ねでファン増加数＝2・スタドリ＝2、3重ねでファン増加数＝3・スタドリ＝3…）。

ZRP009
及川雫
(常時) コスト3以上のアイドルは、レッスンするたびスタドリ+1

＊このカードを出しているPのフロントに居るコスト3以上のアイドル（このカードを含む）は、レッスンするとファン増加数だけでなく、スタドリも増えます（2枚重ねでファン増加数＝2・スタドリ＝2、3重ねでファン増加数＝3・スタドリ＝3…）。
＊「ノーマル 高森藍子」は、コスト1のアイドルなのでこの効果に該当しません。逆に、「Sレア 北条加蓮」はフロントが全員クールでも該当します。フロントコストの扱いによって、アイドルのコスト自体が変更されることはありません。
＊Sレアデビューしてノーマルカードが1枚だけ重なっている場合も、「レッスンしている」と扱うため、スタドリ+1します。

ZNP010
木村夏樹
(常時) 現在一位のPはファン増加-1（この効果は重複しない）

＊「5. ファン増加！」の時点で、獲得ファンの数が自分よりも多いPが他に居ない場合、ファン増加-1します。このカードをフロントに出しているP自身が一位の場合も、ファン増加-1します。（ターンの初めに一位であっても、手番の関係で先に「ファン増加」したPが居た結果、自分の「5. ファン増加！」の時点では一位でなくなっているケースが結構あります。その場合は、ファン増加-1しません）。
＊最も獲得ファン数の多いPが複数居る場合は、その全員が一位であるとみなします（ゲーム開始直後は全Pが0点で「全Pが一位」となります）。
＊この効果は、他Pの「Sレア固定ファン数」によるファンの増加には影響しません。（右上に続く）

＊この効果によってファン増加がマイナスになった場合は、「5. ファン増加！」の時点でPコマを戻します。なお、ゲーム開始直後など、全Pがファン0万人（PコマがSTART位置のまま）の場合は、失うものは何も無いのでファン0万人そのままで結構です。
＊このカードをフロントに出しているPが複数人居る場合でも、この効果は重複しないため、ファン増加-2や-3になることはありません。

ZRP010
木村夏樹
(デビュー時) 「Sレア多田李衣菜」がフロントに居る場合、Sレア固定ファン数+6

＊このカードを出した時点で、同じPのフロントに「Sレア多田李衣菜」が居た場合、このカードのSレア固定ファン数は「23」+「6」＝「29」となります。
＊この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

ZNP011
星輝子
(デビュー時) あなたより上位か同点の他Pを1人指定できる。
そのPのフロントでレッスンされているカードを1枚あなたの手札に加える。

＊まず、このカードをフロントに出したPは、現時点で獲得ファンの数が自分以上の他Pを1人指定します。
＊このカードをフロントに出したPは、指定したPのフロントで2枚以上重なっているカードのうちの1枚（ただし、一番上にあるカードを除く）を奪って、自分の手札に加える事が出来ます。
＊どのカードを奪うかは、このカードをフロントに出したPが選ぶ事ができます。
＊この効果は実施しなくても問題ありません。
＊獲得ファンの数が自分以上の他Pが居ない場合や、指定したPのフロントに2枚以上重なっているカードが無かった場合は、この効果は意味がありません。
＊「レッスン」させた時も、この効果は発揮されます。

ZRP011
星輝子
(デビュー時) あなたのファン数が0万人だった場合、Sレア固定ファン数+10

＊このカードをフロントに出した時点で、自分のファン数が0万人（PコマがSTART位置のまま）だった場合、このカードのSレア固定ファン数は「27」+「10」＝「37」となります。
＊この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

ZNP012
高森藍子
(常時・条件) このアイドルは、フロントコスト4として扱う

＊「1-A. デビュー」で、このカードをデビューさせるためのコストは「1」ですが、フロントコスト制限を確認する時は「4」のコストを専有してしまいます。

ZRP012
高森藍子
(デビュー時) 手札を公開し、その中のSレアカード1枚につきSレア固定ファン数+4

＊このカードのデビューコスト（通常は6枚）を手札から支払った後に、残り手札を他Pに見せながら、その中のSレアカードの枚数を数えます。1枚につき、このカードのSレア固定ファン数を4ずつ増やします。1枚あった場合は+4、2枚あった場合は+8、5枚あった場合は+20になります。
＊デビューコストを支払うために捨ててしまったSレアカードは、このカウントには含めません。
＊この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。