

「RO@D TO THE CINDERELLA 3」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.airnet.ne.jp/yuz/rtc/> → 「Web ルール・Q & A」 → 「カードごとの細かい話」

*NC013 天海春香

(常時) このアイドルには特にこれといった特徴がない

*このテキスト自体にゲーム的な意味はありません。フレーバーテキスト
(雰囲気づけの文章) として扱ってください。

ZRC013 天海春香

(デビュー時) 他のSレアアイドルがフロントに居る場合、

Sレア固定ファン数+12

*このカードをフロントに出した時点で、自分のフロントに他のSレアアイドルがいる場合、このカードのSレア固定ファン数は「22」+「12」=「34」となります。

*デビューコスト制限によって、フロントのSレアアイドルが外れてしまう場合は、この効果は発揮されません。このため、通常はフロントコスト「4」のSレアアイドルと並んでデビューできた時のみ、発揮される効果です。

*事務所に「Sレア 千川ちひろ」が居ても、アシスタントですのでこの効果には該当しません。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*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 天海春香」の場合、フロントから外れた際に減少するファン数は「22」となります。

*NC014 高槻やよい

(常時) モバコインを払えない

*このカードをフロントに出しているPは、モバコインを払う効果を使用することができなくなります。

*モバコインを買う事はできます。

*マニュアル9ページに記載されている【モバコインでできる事】の全てと、「Sレア 千川ちひろ」などのカードテキストに記載されている「モバコインを払う」効果が該当します。

*「ノーマル 如月千早」の効果は、「モバコインを捨てる」効果なので該当しません。モバコインを1つ捨てます。

*「Sレア 千川ちひろ」の効果を受けた場合は、出したPが「モバコインを得る」効果なので該当しません。モバコインを全て奪われます。

ZRC014 高槻やよい

(常時) モバコイン2つにつきスタドリ+1 (最大+4)

*このカードを出しているPが持っているモバコインが多いほど、

「Sレア 高槻やよい」のスタドリは増加します（2つ以上でスタドリ=2・4つ以上でスタドリ=3・6つ以上でスタドリ=4・8つ以上でスタドリ=5）。

*スタドリの本数は「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の開始時に固定されます。ドローの結果、モバコインが増減してもこのターンのスタドリの本数は変化しません。

*NC015 菊地真

(デビュー時) Pを1人指定し、そのPコマを2マス進めるか1マス戻す。

*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。

*このカードをフロントに出したPは、指定したPのPコマを2マス進めるか1マス戻すが決めます。

*この効果で自分を指定することもできます。

1 *ファン0万人のPのPコマを1マス戻すと決めた場合は、この効果は意味がありません（決めること自体はできます）。（右上に続く）

*「レッスン」させた時も、この効果は発揮されます。

ZRC015 菊地真

(デビュー時) 他Pのフロントでレッスンされているカード1枚につき

Sレア固定ファン数+1

*このカードをフロントに出した時点で、他Pがフロントに出しているレッスンされているカードの枚数を数えます。その枚数分、このカードのSレア固定ファン数を増やします。

*レッスンされているカードとは、フロントで表向きにカードが重なっている場合の、一番上以外のカードを指します。Sレアデビューして1枚だけ下に重なっている場合もレッスンされているカードとして扱います。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*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、後のターンでフロントコスト制限等によってフロントから外れた時に減少するファンの数に含まれません。Sレアデビュー属性ボーナスも減少するファンには含まれませんので、「Sレア 菊地真」がフロントから外れた時に減少するファン数は「21」です。

*NC016 我那覇響

(常時・条件) フロントに他にキュートのアイドルが居る時、

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、このカードをデビューさせるためのコストは「4」ですが、フロントに他の「キュート」属性のアイドルが居る場合、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他の「キュート」属性のアイドルがフロントから居なくなるように調整しようとする場合は、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りません。

*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」をした際か、「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。

*これは「モバコインを捨てる」効果のため、「ノーマル 高槻やよい」が同時にフロントに居る場合でも影響はありません。

ZRC016 我那覇響

(デビュー時) 他Pは全員、レッスンされているカードを2枚選んで

手札に戻す

*他Pは、自分のフロントでレッスンされているカードを2枚自分で選んで手札に戻さなくてはなりません。

*レッスンされているカードとは、フロントで表向きにカードが重なっている場合の、一番上以外のカードを指します。Sレアデビューして1枚だけ下に重なっている場合もレッスンされているカードとして扱います。

*この効果で、フロントからアイドルが居なくなるようにカードを戻す事はできません。重なっているカードを1枚ずつ戻します。

*レッスンされているカードが1枚だけの場合は、そのカードを手札に戻します。レッスンされているカードが無い場合は、この効果は意味がありません。

*NC017 秋月涼

(常時) このアイドルがフロントから外れる場合、Pコマを10マス戻す

*このアイドルをフロントコスト制限等によってフロントから外した場合、「Sレア固定ファン数」を持つSレアアイドルがフロントから外れた場合と同様にファンの数が減少し、Pコマを「10」マス戻します。（右上に続く）

*ファンの人数は0万人未満にはなりません。

*このアイドルにレッスンされているカードをフロントから外した場合は、このアイドルはまだフロントに残っているため、この効果に該当しません。

ZRC017 秋月涼

(常時・条件) 「日高愛」か「水谷絵理」がフロントに居る場合、このアイドルのデビューコストとフロントコストは3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「5」ですが、フロントに他の「ノーマル 日高愛」「Sレア 日高愛」「ノーマル 水谷絵理」「Sレア 水谷絵理」のいずれかが居る場合、このカードをデビューさせるために支払う「デビューコスト」は3枚になります。さらにフロントコスト制限を確認する時は「3」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上記のアイドルがフロントから居なくなるように調整しようとする場合は、このカードのフロントコストを通常通り「5」として扱わなければなりません。

*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」をした際か、「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。

*この効果はアイドルのコストそのものには影響しません。このため、

④【特訓する！】場合にはモバコインを5つ払わなければなりません。

*NC013 如月千早

(常時) 赤字の攻撃効果を無視する。この時、モバコインがあれば1つ捨てる

*このカードをフロントに出しているPは、他Pが自分に対して赤字の攻撃効果を出した時、必ずその効果を無視します。その後、モバコインを持っているれば1つ減らします。

*モバコインを持っていない時でも、赤字の攻撃効果を無視します。

*この効果は、自分に対して赤字の攻撃効果を出した時も発揮されます。

*手札が1枚も無い時に手札を捨てさせる効果など、赤字の攻撃効果が意味のないものだったとしても、モバコインを1つ減らします。

*これは「モバコインを捨てる」効果のため、「ノーマル 高槻やよい」が同時にフロントに居る場合でも影響はありません。

ZRK013 如月千早

(常時) このアイドルは、レッスンするたびさらにファン増加+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、「ファン増加」が1増えますが、「Sレア 如月千早」は2増えます（2枚重ねでファン増加数=3、3重ねでファン増加数=5、4枚重ねでファン増加数=7…）。

*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、ファン増加数=3となります。

*NK014 三浦あずさ

(常時) 自分のガチャ山にカードを捨てた時はシャッフルする

*このカードをフロントに出しているPは、自分が自分のガチャ山に1枚以上カードを捨てた場合、自分のガチャ山をシャッフルしなければなりません。

*このカードをレッスンでなく初めてフロントに outs ためのデビューコストの捨て札では、この効果は発揮される前ですので、シャッフルしません。

*他Pが自分のガチャ山にカードを捨てた場合は、この効果は発揮されません。

ZRK014 三浦あずさ

(常時) フロントのアイドルの手札上限を、好きな数だけスタドリとして扱う事ができる

*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！」の時にフロントのアイドルが持つ手札上限を、スタドリに換算することができます。その場合、そのターンの「4. 手札上限！」では換算した分、手札上限が少ないものとして手札を調整します。（右上に続く）

*例えば、手札上限が「3」あるときは、「スタドリ3、手札上限0」、「スタドリ2、手札上限1」、「スタドリ1、手札上限2」、「スタドリ0、手札上限3」のいずれかにすることができます。

*この効果は、「ノーマル 星井美希」などの、他のカードの効果による手札上限+も換算することができます。

*この効果は、「アシスタント 音無小鳥」などの、フロントのアイドル以外の効果による手札上限+を換算することはできません。

*NK015 秋月律子

(常時) あなたのターンの開始時、フロントから1枚カードを手札に戻す

*このカードをフロントに出しているPは、「1. 俺のターン」の1-☆「アシスタント」を行う前に、あなたのフロントから好きなカードを1枚、手札に戻すことができます。

*フロントで重なっているカードは、上からでも下からでも好きな1枚を戻す事ができます。そのため、Sレアアイドルの一番上のSレアカードを1枚戻すことでも、ノーマルアイドル扱いにする事もできます。その場合、Sレア固定ファン数の分ファンが減少します。

*この効果で、「ノーマル 秋月律子」自身を手札に戻すこともできます。

*この効果で、事務所のアシスタントを手札に戻すことはできません。

ZRK015 秋月律子

(デビュー時) 自分の順位と同じ枚数ドローする

*このカードをフロントに出した時点で、現在の自分の順位を確認します。その順位の枚数だけ、自分のガチャ山からドローします。

*自分のガチャ山が0枚だった場合、この効果は意味がありません。なお、このカードをデビューさせるために自分のガチャ山にカードを捨てた場合は、捨てたカードを引き戻していく事になります。

*この効果を処理（自分のガチャ山からドロー）したあと、「Sレア固定ファン数」のボーナスを処理します。

*同じマスにPコマが複数ある場合は、そのマスに居るP全員が同立て上位であると扱います（例：青P=10万人、赤P=8万人、黄P=8万人の場合は、赤Pも黄Pも「2位」となる）。

*NK016 四条貴音

(常時) フロントに他にクールのアイドルが居る時、ファン増加+1

*フロントに他の「クール」属性のアイドルが居る場合、このアイドルのファン増加+1します。

ZRK016 四条貴音

(デビュー時) 課金ガチャ山の枚数3枚につきSレア固定ファン数+1

*このカードをフロントに出した時点で、課金ガチャ山の枚数を、カードの順番を変えてしまわないように数えます。その枚数を3で割って切り捨てた数字分、このカードのSレア固定ファン数を増やします。課金ガチャ山の枚数が1枚の時は+3、7枚の時は+2になります。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*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、後のターンでフロントコスト制限等によってフロントから外れた時に減少するファンの数に含まれません。Sレアデビュー属性ボーナスも減少するファンには含まれないので、「Sレア 四条貴音」がフロントから外れた時に減少するファン数は「24」です。

*NK017 水谷絵理

(常時) 他Pがあなた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のガチャ山から、「3. 代表ドロー！」、「俺ドロー！」の時にカードをドローする場合、通常ならスタドリを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。（裏に続く）

*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。

ZRK017 水谷絵理

(常時・条件)「日高愛」か「秋月涼」がフロントに居る場合、このアイドルのデビューコストとフロントコストは3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「6」ですが、フロントに他の「ノーマル 日高愛」「Sレア 日高愛」「ノーマル 秋月涼」「Sレア 秋月涼」のいずれかが居る場合、このカードをデビューさせるために支払う「デビューコスト」は3枚になります、さらにフロントコスト制限を確認する時は「3」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上記のアイドルがフロントから居なくなるように調整しようとする場合は、このカードのフロントコストを通常通り「6」として扱わなければなりません。

*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いた場合でも、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」をした際か、「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。

*この効果はアイドルのコストそのものには影響しません。このため、④(特訓する!)場合にはモバコインを6つ払わなければなりません。

NP013 星井美希

(常時) フロントに他に「バッション」のアイドルが居る時、手札上限+1

*フロントに他の「バッション」属性のアイドルが居る場合、このアイドルの手札上限+1します。

*この効果で増加した手札上限は「Sレア 三浦あずさ」の効果でスタドリに換算することができます。

ZRP013 星井美希

(デビュー時) Sレアデビューさせてない他P 1人につき、

Sレア固定ファン数+3

*このカードをフロントに出了した時点で、自分のフロントにSレアアイドルが居ない他Pの人数を数えます。1人につき、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人居た場合は+3、2人居た場合は+6、4人居た場合は+12になります。

*一度SレアデビューさせたPが、Sレアアイドルをフロントから外していった場合は「Sレアデビューさせていない」と扱います。

*事務所に「Sレア 千川ちひろ」が居るPも、アシスタントですので「Sレアデビューさせていない」と扱います。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*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、後のターンでフロントコスト制限などによってフロントから外れた時に減少するファンの数に含まれません。Sレアデビュー属性ボーナスも減少するファンには含まれませんので、「Sレア 星井美希」がフロントから外れた時に減少するファン数は「23」です。

NP014 萩原雪歩

(デビュー時) 自分のガチャ山からノーマルカードを1枚選んで公開し

手札に加えて良い。その後、自分のガチャ山をシャッフルする。

*このカードをフロントに出了したPは、自分のガチャ山の中身を確認し、1枚ノーマルカードを選んで全Pに公開してから、自分の手札に加える事ができます。

*自分のガチャ山が0枚だった場合、この効果は意味がありません。なお、このカードをデビューさせるために自分のガチャ山にカードを捨てた場合は、捨てたカードを引き戻してくる事になります。

*この効果で、自分のガチャ山の中のSレアカードを手札に加える事はできません。(右上に続く)

*「レッスン」させた時も、この効果は発揮されます。

ZRP014 萩原雪歩

(常時) 他Pのガチャ山を1枚以上ドローして0枚にした時、

モバコインを3つ得る

*このカードをフロントに出了したPは、他Pのガチャ山から1枚以上カードをドローして0枚にした場合、モバコインを3つ増やします。

*「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時にかかわらず、他のカードの効果でドローして0枚にした場合でもこの効果は発揮されます。

*「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時に、二人以上の他Pのガチャ山を0枚にした場合は、その人数に応じてモバコインを3つずつ増やします。

NP015 水瀬伊織

(常時) モバコインを買う時、必要なスタドリー-1

*このカードをフロントに出了したPは、「3. 代表ドロー！／俺ドロー！」の時に「モバコイン」を買う場合、通常のスタドリー「3」本ではなく、-1してスタドリー「2」本でモバコインを1つ買うことができます。

ZRP015 水瀬伊織

(デビュー時) このアイドルをデビューさせるために捨て札にした

Sレアカード1枚につき、Sレア固定ファン数+2

*このカードのデビューコスト(通常は7枚)を手札から支払う時、その中にSレアカードがあれば他Pに見せることができます。見せた1枚につき、このカードのSレア固定ファン数を2ずつ増やします。1枚公開した場合は+2、2枚捨てた場合は+4、7枚捨てた場合は+14になります。

*見せた後、そのSレアカードを何処に捨てるかは、改めて裏向きにして他のカードと混ぜ、わからないようにしてから捨てる事を推奨します。

*他Pに見せずに捨ててしまった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。

*このカード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 水瀬伊織」の場合、フロントから外れた際に減少するファン数は「20」となります。

NP016 双海亜美

(デビュー時) 他Pは全員、手札を1枚選んで捨てる

*他Pは、このカードをフロントに出了したPの左隣から時計回りで順番に、手札を1枚選んで捨てなければなりません。

*手札が0枚のPには、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。

ZRP016 双海亜美

(デビュー時) 他Pは全員、パートナーSレアを課金ガチャ山に戻して

シャッフルし、一番上のカードと交換する

*他Pは、パートナーSレア(ゲーム準備の時に受け取る、フロントで裏向きの横向きになっているカード)を裏向きのまま課金ガチャ山に戻さなければなりません。全員が戻した後、課金ガチャ山をシャッフルして、このカードをフロントに出了したPの左隣から時計回りで順番に、課金ガチャ山の一番上から一枚カードを引き、新たなパートナーSレアとして自分のフロントに裏向きの横向きにして置きます。

*この効果を処理した後で、「Sレア 双海亜美」のSレア固定ファン数を増やします(そのため、運営からの贈り物が発生するのは、デビュー時効果を処理した後になります)。

*自分のパートナーSレアは公開情報ですので、自分が何を引いたかは確認して構いません。

*すでにSレアデビューさせているなどして、フロントにパートナーSレアが居ないPには、この効果は意味がありません。

*フロントで裏向きの横向きになっているSレアカードには、この効果は影響しません。

NP017 双海真美

(デビュー時) 他Pを1人指定する。そのPはモバコインを1つ得て、

あなたはそのPのガチャ山から3枚ドローする。

*まず、このカードをフロントに出了したPは、他Pを1人指定します。

*指定されたPは、モバコインを1つ増やします。その後、このカードを

フロントに出了したPは、指定したPのガチャ山から3枚ドローします。ガチャ山が2枚以下だった場合は、ある限りドローします。

*この効果は「ノーマル 水谷絵理」の効果の影響を受けません。

*「レッスン」させた時も、この効果は発揮されます。

ZRP017 双海真美

(デビュー時) 他Pは全員、あなたのモバコイン1つにつきPコマを

1マス戻す(最大10マス)

*他Pは、このカードをフロントに出了したPが持つモバコインの数だけファンの数が減少し、Pコマを戻します。ただし、10枚以上モバコインを持っている場合は、一律で「10」マスPコマを戻します。

*ファンの人数は0万人未満にはなりません。

NP018 日高愛

(常時) Pコマを戻す時、20万人以下にならない。

*このカードをフロントに出了したPは、他のカードの効果や、Sレアアイドルがフロントから外れた事によるファンの減少の影響でPコマを戻す場合、以下のように処理します。

*ファンの人数が22万人以上で、20万人以下になる場合、Pコマの後退は21万人でストップします。

*ファンの人数が21万人以下の場合は、Pコマは戻りません。

*この効果によってファンが増えることはありません。

ZRP018 日高愛

(デビュー時) 可能なら、続けてもう一人Sレアデビューさせても良い。

その場合、Sレア固定ファン数+10

*このカードをフロントに出了したPは、フロントに残っているアイドルと手札の条件が合えば、もう1枚「Sレアデビュー」を行う事ができます。

*2枚目のSレアアイドルをフロントに出了した時、このカードのSレア固定ファン数を10増やして「23」にし、さらに2枚めのSレアアイドルに(デビュー時)効果があれば処理した後で、2人のアイドルのSレア固定ファン数を合算してPコマを進めます。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*Sレアデビュー属性ボーナスは、2枚目のSレアアイドルが揃った時に計算します(2枚目のSレアアイドルの属性も「バッション」だった場合は、「Sレア 日高愛」で+3、2枚めのSレアアイドルで+3、合計+6万人になります)。

*2枚目の「Sレアデビュー」をする時のフロントコスト制限で「Sレア 日高愛」をフロントから外してしまった場合、「Sレア 日高愛」の分のSレア固定ファン数は増加しません。

*2枚目の「Sレアデビュー」をする時のフロントコスト制限で他のSレアアイドルをフロントから外してしまった場合、「ノーマル 日高愛」の効果は既にSレアに上書きされているため、発揮されません。

*フロントコスト制限でフロントから外れたカードは、「1. 代表のターン！／俺のターン！」の行動が終わった後に手札に戻るため、2枚目の「Sレアデビュー」の時に再度デビューさせたり、コストを支払うために捨て札にしたりする事はできません。

*この効果は、Sレアデビュー属性ボーナスと重複します。

*すでにSレアデビューさせているなどして、フロントにパートナーSレアが居ないPには、この効果は意味がありません。

*フロントで裏向きの横向きになっているSレアカードには、この効果は影響しません。

*アシスタントの一番上のカードを入れ替えた時は、この効果は発揮しません。(右上に続く)

*このカードを事務所の一番上に出しているPは、モバコインが1つ以上ある限り、フロントコスト上限を通常の「12」から+1して、「13」として扱います。

*モバコインが無くなって、一時的にフロントコストが上限を超っ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」をした際か、「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。

ZR001 千川ちひろ

(アシスト時) 他Pのモバコインを全て得る

(常時) 「ファン増加」中、モバコインを1つ払うごとにPコマを1マス進める

*このカードをフロントに出了したPは、他Pの持っているモバコインを全て自分のものにします。他Pのモバコインを0にし、自分が持っていたモバコインと全て合算して下さい。

*アシスタントの一番上のカードを入れ替えた時は、この効果は発生しません。

*このカードを事務所の一番上に出しているPは、自分の「5. ファン増加！」の時点でモバコインを1つ払うごとに、Pコマを1マス進めます。

*このカードをパートナーSレアに選んだ場合、自分の「A-☆. アシスタント」の時に、フロントから表返して「事務所」へ置くことができます。

*このカードを事務所に出す行為は、「Sレアデビュー」とはみなされません。

NZ002 音無小鳥

(アシスト時) このカード以外にアシスタントが居れば、モバコインを1つ得る

(常時) モバコインが2つ以上あればスタドリー+1、4つ以上あればさらに手札上限+1

*他のアシスタント(同名でも構いません)が既に自分の事務所に居る時、その上にこのカードを出したPは、モバコインを1つ増やします。

*アシスタントの一番上のカードを入れ替えた時は、この効果は発生しません。

*このカードを事務所の一番上に出しているPは、モバコインが2つ以上あれば「スタドリー+1」、4つ以上あれば「スタドリー+1、手札上限+1」します。

*「3. 俺ドロー！」の時にスタドリーをモバコインを買って2つ以上にした場合、この効果でスタドリー+1されるのは次のターンからになります。

*モバコインが無くなって、一時的に手札が上限を超えていた場合でも、直ちに手札を捨てる必要はありません。つぎの自分の「4. 手札上限！」の時に手札上限を確認して、調整して下さい。

ZR002 音無小鳥

(条件)「音無小鳥」がアシスタントの時、単独でSレアデビューできる

(デビュー時) モバコイン1つにつきSレア固定ファン数+2 (最大+8)

*「ノーマル 音無小鳥」はアシスタントですが、このカードは「Sレア アイドル」として扱います。

*通常、Sレアデビューするためにはフロントに同名の「ノーマルアイドル」が居る必要がありますが、このカードは事務所のアシスタントの一番上のカードが「ノーマル 音無小鳥」の場合、このカード1枚だけでフロントに「Sレアデビュー」することができます。手札から8枚デビューコストとしてカードを捨て、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、デビューさせる流れは他の8コストのアイドルと同じです。

*事務所の「ノーマル 音無小鳥」はアシスタントなのでそのままにしておきます。このカードにレッスンされることはありません。

*このカードをフロントに出了している時に、アシスタントの一番上のカードを入れ替えて「ノーマル 音無小鳥」以外にしても構いません。

*このカードをフロントに出了した時点で、自分の持つモバコインの数を数えます(モバコインを払う事はありません)。モバコイン1つにつき2万人、このカードのSレア固定ファン数を増やします。モバコインが1つなら「22」、2つなら「24」、ただし「28」よりも大きくななりません。

*このカードには属性が無いため、Sレアデビュー属性ボーナスはつきません。