

「RO@D TO THE CINDERELLA 5」 カードごとの細かい話 Ver.1.0

「細かい話」最新版は、「さあくろ湯沢温泉」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.net.jp/yuz/rttc/ → 「Web ルール・Q & A」 → 「カードごとの細かい話」

*NC024 一ノ瀬志希

(常時) あなたのターン開始時、ファン数が奇数の場合、このアイドルを自分のガチャ山に移す。その後、自分のガチャ山をシャッフルする。
*「1. 俺のターン！」の前に、現在の自分のファン数を確認します。奇数だった場合、このカードをフロントから外し、自分のガチャ山に加えてシャッフルします。この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、それも全てフロントから外し、自分のガチャ山に加えてシャッフルします。

ZRC024 一ノ瀬志希

(デビュー時・条件) ファン数が奇数の場合、単独でSレアデビューできる。
そうした場合、Sレア固定ファン数－4
*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、このカードはフロントに「ノーマル一ノ瀬志希」が居ない場合でも、現在の自分のファン数が奇数ならば、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。ただし、その時のこのカードのSレア固定ファン数は「26」-「4」=「22」となります。
*ファン数が奇数で、フロントに「ノーマル一ノ瀬志希」が居る場合は、単独でSレアデビューすることはできません。通常通りSレアデビューさせていただきます。

*NC025 櫻井桃華

(デビュー時) 全Pはモバコイン＋1
*このカードをフロントに出したPが居た時、全てのPは、モバコインを1つ増やします。
*これは赤字の攻撃効果ではないため、「ノーマル 塩見周子」などの能力を使用する事はできません。

ZRC025 櫻井桃華

(デビュー時) Sレア固定ファン数＋全Pが持っているモバコインの合計
*このカードをフロントに出した時点で、全Pが持っているモバコインの合計数を数えます。その数の分、このカードのSレア固定ファン数を増やします。
*「Sレア 櫻井桃華」をデビューさせるためにモバコインを使用した場合、使用した分のモバコインはSレア固定ファン数に含めません。

*NC026 中野有香

(常時・条件) このアイドルは、フロントコスト2として扱う。
(デビュー時) 他Pを1人指定し、そのガチャ山から3枚ドローして良い。
*「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。
*このアイドルが寝ている場合、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。
*まず、このカードをフロントに出したPは、Pを1人指定します。自分を指定することはできません。
*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。

ZRC026 中野有香

(デビュー時) 他Pを1人指定できる。そのPコマを5マス戻し、そのガチャ山から5枚ドローする。
*まず、このカードをフロントに出したPは、Pを1人指定します。自分を指定することはできません。
*このカードの効果で指定されたPは「ノーマル 塩見周子」などの能力を使用し、この効果を無視する事ができます。その場合、2つの効果を両方とも無視します。どちらかが片方の効果だけを無視する事はできません。
*このカードの効果で指定されたPは、ファンの数が5万人減少し、Pコマを5マス戻します。
*ファンの人数は0万人未満にはなりません。
*その後、このカードをフロントに出したPは、指定したPのガチャ山から5枚ドローします。ガチャ山が4枚以下だった場合は、ある限りドローします。

*NC027 水本ゆかり

(常時) あなたのターン開始時、このアイドルを寝かすことで、モバコイン＋1して良い。
*「1. 俺のターン！」の前に、このカードを横向きに寝かす事ができます。その後、モバコインを1つ増やします。
*「ノーマル 水本ゆかり」や「Sレア 水本ゆかり」をデビューさせればかりのターンにテキストの効果を使うことはできません。

ZRC027 水本ゆかり

(常時) あなたのターン開始時、このアイドルを寝かせてよい。
そうした場合、Sレア固定ファン数＋4
*「1. 俺のターン！」の前に、このカードを横向きに寝かす事ができます。その後、このカードのSレア固定ファン数が「4」増えるので、Pコマを4マス進めます。
*このアイドルが寝ても、増えたSレア固定ファン数は有効なので、Pコマを戻す必要はありません。

*NC028 西国寺琴歌

(常時) 一位の時、スタドリ＋1 最下位の時、ファン増加＋1
*自分の「3. ドロー！」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、スタドリ＋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、スタドリ＋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)。*例えば、ゲーム開始1ターン目に代表Pが「5. ファン増加！」でPコマを進めた場合、他のPはそのターンの自分の「3. ドロー！」の時点では「一位でない」状態になっています。
*自分の「5. ファン増加！」の時点で、獲得ファンの数が自分よりも少ないPが他に居ない場合、ファン増加＋1します(ターンの初めに最下位でなくても、手番の関係で先に「ファン増加」したPが居た結果、自分の「4. 手札上限！」の時点では最下位になっているケースが結構あります。その場合も、ファン増加＋1します)。*最も獲得ファン数の少ないPが複数居る場合は、その全員が最下位であるとみなします(ゲーム開始直後は全Pが0点なので「全Pが最下位」となります)。*一位でも最下位でもある場合は、両方の効果を得られます。

ZRC028 西国寺琴歌

(常時) 他Pのガチャ山からドローする時、必要なスタドリー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、スタドリを1余計に支払わず、自分のガチャ山のようにドローできます。
*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。

*NC029 棟方愛海

(常時) 手札上限－2
*このカードをフロントに出しているPは、手札上限が2少なくなります。
*この効果について、手札上限の最低値はありません。他に手札上限が増加するアイドルがフロントに居ない場合、手札上限は3になります。

ZRC029 棟方愛海

(デビュー時) 自分のフロントの「棟方愛海」以外のアイドルを全員寝かす。寝かせたアイドル1人につき、Sレア固定ファン数＋5
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であればフロントからアイドルを外したあと、フロントに「Sレア 棟方愛海」以外の寝ていないアイドルが残っていれば、それらを全て横向きに寝かします。その後、寝かせたカード1枚につき、このカードのSレア固定ファン数を5ずつ増やします。
*この効果をが適用される前から寝ていたカードはカウントしません。
*寝かせたアイドルにレッスンされているカードはカウントしません。

*NK024 塩見周子

(常時) このアイドルを寝かすか、モバコイン－1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、このカードを寝かすだけ、あるいはモバコインを減らすだけ、ということではできません。
*モバコインを1つも持っていない場合は、このアイドルを寝かさなければ、この防御の効果を使うことはできません。

ZRK024 塩見周子

(常時) ターン開始時に自分のフロントのアイドルを1人選び、その(常時) 効果をこのターン無効にできる
*「1. 俺のターン！」の前に、自分のフロントからアイドルを1人選ぶことができます。選ばれたアイドルの(常時) の効果は、このターンの終了時、「9. REST@RT！」のタイミングまで無効になります。
*状況をわかりやすくするため、無効になった(常時) の効果のテキストの上に、サイコロを置いておく事をお勧めします。
*「Sレア 塩見周子」をデビューさせればかりのターンにこの効果を使うことはできません。

*NK025 橘ありす

(常時) このアイドルを寝かし、手札からノーマルカードを1枚捨てることで、その(デビュー時) の効果を使うことができる。(1ターン1回まで)
*このカードをフロントに出しているPは、自分が「1. 俺のターン！」の行動を行っている最中であれば、このカードを横向きに寝かす事ができます。その後、手札からノーマルカードを1枚選び、公開して捨てます。この時、捨てたカードに記載されている(デビュー時) の効果を使うことができます。
*この効果で(初デビュー時)・(常時) の効果を使うことはできません。
*「ノーマル 橘ありす」をデビューさせればかりのターンにもこの効果を使うことができます。
*この効果を使用したターンに、「ノーマル 橘ありす」を起こしてもう一度この効果を使うことはできません。

ZRK025 橘ありす

(デビュー時・条件) 赤字の攻撃効果を受けた時、自分のフロントに「ノーマル 橘ありす」が居れば、その効果を無視し、即座に手札からSレアデビューできる。この時のデビューコストは0として扱う。
*「ノーマル 橘ありす」をフロントに表向きに出していて、このカードを手札に持っているか、またはフロントに裏向きにこのカードを置いている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。
*通常、「1. 俺のターン！」の行動でなければアイドルのデビューはできませんが、この効果を使用する時は例外的に他Pの「1. 俺のターン！」中の行動に割り込んで「Sレア 橘ありす」をSレアデビューさせます。さらにこの時、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0枚になります。
*通常、「1. 俺のターン！」の行動でアイドルがデビューする際はフロントコスト上限を確認してフロントを整理しますが、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。
*「Sレア 橘ありす」の効果に割りこまれたアイドルのデビュー処理は、「Sレア 橘ありす」のデビュー処理が全て終わった後に行います。
*この効果は、フロントに出ている「ノーマル 橘ありす」が寝ている状態でも使うことができます。

この効果は、「Sレア 橘ありす」が手札でなくフロントに裏向きに置いてある状態でも使うことができます。
*「Sレア 村上巴」のように、自分の出した攻撃効果に対しても使うことができます。
*「ノーマル 脇山珠美」の効果で、「最も多くモバコインを持っている他P」に該当しなかった場合は、赤字の攻撃効果を受けていないとみなします。そのため、この効果を使うことはできません。
*「Sレア 橘ありす」は、この効果を使用せず、通常通りSレアデビューさせる事もできます。その場合のデビューコストは5枚、フロントコストも「5」です。

*NK026 二宮飛鳥

(常時) 他Pのガチャ山にしか捨て札できない。
(「ノーマル 神崎蘭子」がフロントに居る場合、お互いの効果が無効となる)
*原則として捨て札する先を他Pのガチャ山を含めて自由に選べるシステムですが、このカードをフロントに出しているPは、自分のガチャ山に捨て札できなくなります。
*デビューコストを支払う時、手札上限の調整をする時、他のカードの能力で捨て札をする時、全てのケースでこの効果を適用します。
*このカードがフロントに無い時、レッスンでなく初めてフロントに出すためのデビューコストの捨て札は、未だこの効果が発揮される前ですので、捨て札する先を自由に選ぶことができます。
*第一弾の「ノーマル 神崎蘭子」が同時にフロントに居る場合は、お互いの効果が無効となり、捨て札する先を自由に選ぶ事ができるようになります。

ZRK026 二宮飛鳥

(常時) あなたがゲーム終了条件を満たしても、ゲームは終了しない。
ファン増加－2
*このカードをフロントに出しているPが「ファン50万人マスに到達したPが出た」ゲーム終了条件を満たしても、ゲームは終了しません。
*このカードをフロントに出しているPは、ファン増加が2少なくなります。ファン増加数がマイナスになっている場合は、「5. ファン増加！」の時点でPコマを戻します。

***NK027 佐々木千枝**
(常時) 追加で**1枚トレーナー**を置ける。または、追加で**トレーナーを1枚手札**に戻し、**モバコイン+1**できる。
*このカードをフロントに出しているPは、自分のターン中、「1－A. デビュー」、「1－B. トレーナー」、「1－C. トレード」、「1－D. 休暇」のいずれかを行った後に、追加で**1枚トレーナー**を置く事ができます。あるいは、すでにフロントにある**トレーナーを1枚手札**に戻し、**モバコインを1つ**得る事ができます。
*追加の**トレーナーを**、自分のターンの行動より先に置いたり戻したりすることはできません。
*追加の**トレーナーを出した**ことで**フロントコスト制限**を超える場合は、必要であれば**フロントからアイドルを外さなければ**なりません。
*「**ノーマル 佐々木千枝**」をデビューさせたばかりのターンにもこの効果を使うことができます。
*トレーナーのフロントコストは1枚目が「0」、2枚目は「1」、3枚目は「2」、4枚目は「4」。通常、5枚以上の**トレーナーを同時にフロントに置く**ことはできません。パートナー**Sレア**も**トレーナーの1枚**として扱います。
***フロントコスト制限**で**フロントから外れたカードは**、「1. 俺のターン!」の行動が終わった後に**手札に戻る**ため、このターンのうち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。

ZRK027 佐々木千枝
(デビュー時) **自分のフロントの裏向きのカードを手札に戻してよい**。
手札に戻したカード1枚につき、Sレア固定ファン数+4
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であれば**フロントからアイドルを外したあと**、**フロントに裏向きのカードが残っていれば**、それらを何枚でも**手札に戻す**ことができます。その後、**手札に戻したカード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。

***NK028 脇山珠美**
(デビュー時) **最も多くモバコインを持っている他P(同数の場合全員) から1つずつモバコイン**を得る。
*このカードをフロントに出したPは、他Pの中で最も多くモバコインを持っているPから1つずつモバコインを奪って自分のものにします。
*このカードをフロントに出したP自身が持っているモバコインの数は、この効果に関係しません。
*他Pの中で最も多くモバコインを持っているPが複数人居る場合は、その全員がこの効果を受けます。

ZRK028 脇山珠美
(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。
その時のデビューコストは、手札1枚につきモバコイン1つを代わりに支払うことができる。(全てモバコインで支払っても良い)
*このカードをフロントに出した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。
*この効果で「**Sレアデビュー**」させる際、**デビューコストを手札の代わりに**、**モバコインで支払う**ことができます。手札1枚につき、モバコイン1つのレートで、いくつモバコインで支払っても構いません。
*2枚目の**Sレアアイドル**をフロントに出した時、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。
*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 脇山珠美**」をフロントから外してしまった場合、「**Sレア 脇山珠美**」の分の**Sレア固定ファン数**は増加しません。
***フロントコスト制限**で**フロントから外れたカードは**、「1. 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。

***NK029 木場真奈美**
(常時) **手札のノーマルカードをデビューコスト4として扱っても良い**。
その場合、同じ属性で名前の違うアイドルの下にレッスンできる。
*このカードをフロントに出しているPは、手札の**ノーマルカードのデビューコストを「4」として扱う**ことができます。そうした場合、あなたの**フロントにいるそのカードと属性の同じアイドルに**、**名前に関係なく「1－A. デビュー**」させて下に置く(レッスンする)ことができます。
*下に置く側のカードに(デビュー時)の効果がある場合は発揮されます。(常時)の効果は適用しません。
*寝ている**アイドルには属性が無い**ため、この効果を使ってレッスンすることはできません(寝ていてもカードの名前はなくならないので、同名のカードなら普通にレッスンできます)。

ZRK029 木場真奈美
(デビュー時) **Sレア固定ファン数+自分のフロントで最もレッスンしているアイドルの下にあるカード枚数**
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であれば**フロントからアイドルを外したあと**、自分の**フロントで最も多くレッスンしているアイドルの下に重なっているカード枚数**を数えます。その数の分、このカードの**Sレア固定ファン数**を増やします。
*最も多くレッスンしている**アイドルが複数居る場合**、どちらか片方の下にある**カード枚数**を数えます。合算はしません。

***NP025 片桐早苗**
(デビュー時) **他Pは全員、赤字の攻撃効果を持つアイドルを1人選んで寝かす**。
*他Pは、フロントで起きている**赤字の攻撃効果を持つアイドル**のうちの1人を横向きに寝かせます。
*どのカードを寝かすかは、攻撃効果を受けたPが選びます。
*自分のフロントに、起きていて**赤字の攻撃効果を持つアイドル**がいないPには、この効果は意味がありません、「**Sレア 橋ありす**」をデビューさせるきっかけとすることはできます。

ZRP025 片桐早苗
(デビュー時) **全Pのフロントの赤字の攻撃効果を持つアイドル1人につきSレア固定ファン数+3**
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であれば**フロントからアイドルを外したあと**、全てのPの**フロントにいる赤字の攻撃効果を持つアイドル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。

***NP026 大槻唯**
(デビュー時) **他Pは全員、自分のガチャ山から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2枚です。)他Pは自分の**ガチャ山から1枚ずつドロー**する事ができます。
*自分の**ガチャ山が0枚**の他Pは、このドローする効果を実施できません。

ZRP026 大槻唯
(デビュー時) **Sレア固定ファン数+全Pの中で最も多い手札の枚数**
*このカードをフロントに出した時点で、他Pの手札の枚数を数えます。その中で最も高かった枚数分、このカードの**Sレア固定ファン数**は増加します。
*デビューした後で他Pの手札の枚数に変動があっても、このカードの**Sレア固定ファン数**は変動しません。

***NP027 浜口あやめ**
(デビュー時) **パートナーSレア以外で裏向きのカードを1枚、表返して、フロントの同じ属性のアイドルの下に移すことができる**。
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であれば**フロントからアイドルを外したあと**、**フロントに残っている裏向きで縦向きのカード(パートナーSレア以外のトレーナー)**を1枚選んで表返し、自分の**フロントのいずれかのアイドルの下に重ねて置きます**。この時、**フロントのアイドルと、下に重ねて置くカードの属性(キュート・クール・パッション)**が一致していなければなりません。
*この効果自体は「レッスン」とは別ものなので、下に重ねて置くカードに(デビュー時)の効果があっても、発揮されません。
*寝ている**アイドルには**、この効果を使用することはできません。

ZRP027 浜口あやめ
(デビュー時・条件) **名前の違うアイドルの上にSレアデビューできる**
*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「**ノーマル 浜口あやめ**」以外の**ノーマルアイドルの上にSレアデビュー**することができます。
***Sレアアイドルの上にSレアデビュー**することはできません。
*「**ノーマル 浜口あやめ**」がフロントに居る時、別の**アイドルの上にSレアデビュー**した場合は、**フロントに居る「ノーマル 浜口あやめ」も「Sレア 浜口あやめ」の下に置かなければ**なりません。この時「**ノーマル 浜口あやめ**」に重なっている(レッスンされている)カードがあれば、それらも全て「**Sレア 浜口あやめ**」の下に置きます。

***NP028 村上巴**
(デビュー時)★**他Pを1人指定できる。そのPのフロントの2コスト以下のカードを選んで1枚裏返し**。
*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。
★注★自分を指定することはできません、ごめんなさい。誤植です。★
*このカードをフロントに出したPは、指定したPの**フロントの2コスト以下のカードを1枚**指定して、裏返します。
*どのカードを裏返すかは、このカードをフロントに出したPが選びます。
*レッスンされているカードも、レッスンしているカードも関係なく指定することができます。裏返しになったカードは、重なったカードから外して、独立した1枚の**トレーナーとして扱います**。
*重なっているカードの一番上のカードがこの効果により裏返しになった場合、その下に重なっていたカードが新たに**フロントのアイドル**となります。
*「**ノーマル 村上巴**」や「**Sレア 村上巴**」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」をした際が、「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**。

ZRP028 村上巴
(デビュー時) **全Pは、フロントの2コスト以下のカードを全て裏返す**。
*このカードで自分が発生させた攻撃効果によって、自分の「**Sレア 橋ありす**」を**Sレアデビュー**させる事も可能です。
*このカードをデビューさせ、フロントコスト制限を確認して、必要であれば**フロントからアイドルを外したあと**、全てのPは**フロントの2コスト以下のカードを全て裏返します**。
*レッスンされているカードも、レッスンしているカードも関係なく全て裏返します。裏返しになったカードは、重なったカードから外して、独立した1枚の**トレーナーとして扱います**。これにより、一時的に**フロントにトレーナーが溢れかえる事態**も起こり得ます。(右上へ続く)

*重なっているカードの一番上のカードがこの効果により裏返しになった場合、その下に重なっていた3コスト以上のカードが新たに**フロントのアイドル**となります。

***NP029 依田芳乃**
(デビュー時) **他Pを1人指定し、そ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、そのガチャ山をシャッフルする**。
*まず、このカードをフロントに出したPは、Pを1人指定します。自分を指定することはできません。
*このカードをフロントに出したPは、指定したPの**ガチャ山のガチャ山の**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。その後、その**ガチャ山**はシャッフルしてください。
*指定したP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指定したP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。
*この効果は実施しなくても問題ありません。

ZRP029 依田芳乃
(常時) この**アイドルは、手札のSレアカードをレッスン**できる。
そうした場合、Sレア固定ファン数+そのカードのコストの2倍(そのカードのデビューコストを支払ってこの下に重ねる。デビュー時の効果も処理する)
*通常、**SレアカードはSレアデビューにしか使う**ことができませんが、「**Sレア 依田芳乃**」が**フロントに居る場合**、その**SレアカードがSレアデビュー**する際に必要な**デビューコストを手札から支払う**ことで、「**Sレア 依田芳乃**」の下に重ねて「**レッスン**」することができます。
*レッスンした**Sレアカードに(デビュー時)**の効果がある場合は、それが発揮されます。
*その後、このカードの**Sレア固定ファン数**がレッスンした**Sレアカードの「コストの2倍」**増えるので、Pコマをその分進めます。例えば、「**Sレア 西園寺琴歌**」(コスト4)をレッスンした場合は**Sレア固定ファン数**は「8」、「**Sレアノ瀬志希**」をレッスンした場合は**Sレア固定ファン数**は「16」増えます。
*「**Sレア 依田芳乃**」の能力によるレッスンには回数制限はありません。何枚でもレッスンが可能で、そのたびに**Sレア固定ファン数**が増えます。
*「**Sレア 依田芳乃**」の能力によるレッスンを行った際、同時に**モバコインを6つ消費**することによって「**特訓**」し、「**Sレア+**」になることも可能です。その場合は、さらに**Sレア固定ファン数**を+15します。

***NP030 財前時子**
(デビュー時) **あなたより下位か同点の他Pは全員、Pコマを2マス戻す**
*このカードをフロントに出したPが居た時、**獲得ファンの数**がそのPと同点かそれより少ない他Pは「**ノーマル 塩見周子**」などの能力を使用し、この効果を無視する事ができます。
*獲得ファンの数がこのカードをフロントに出したPと同点かそれより少ない他Pは、Pコマを2マス戻します(獲得ファン数がー2万人されます)。
*ファンの人数は0万人未満にはなりません。

ZRP030 財前時子
(デビュー時) **フロントのSレアアイドルが一人だけの他Pは全員、Pコマを15マス戻す**。
*自分のフロントに**Sレアアイドル**をデビューさせて居ないPと、自分のフロントに**Sレアアイドル**を二人以上デビューさせているPにはこの効果は発揮されません。
*自分のフロントに**Sレアアイドル**を一人だけデビューさせている他Pは、Pコマを15マス戻します(獲得ファン数がー1.5万人されます)。
*ファンの人数は0万人未満にはなりません。