

## マニュアル Ver3.0

『大変です！同人ボードゲーム限定のお仕事「シンデレラロード」が始まりました！』

本作は、「アイドルマスターシンデレラガールズ」（通称「デレマス」）のキャラクターが活躍する、2～5人用の同人ボードゲームです。

プレイヤーは「シンデレラロード」というアイドル企画のプロデューサーとなって、アイドルユニットを育ててファンを集めます。「シンデレラロード」では集めたファンの数だけ道を先に進めるというルールで、一番最初にゴールに辿り着いたアイドルユニットが「シンデレラガールズ」の栄冠を手に入れます。まだ知名度がなかったり、ちょっとズレてたり、問題児だったりする子ばかりですが、あなたの手腕で立派な「Sレアアイドル」としてデビューさせ、「シンデレラガールズ」へと導きましょう。

『…方法ですか？もちろん、「レアアイドルをゲットするにはガチャが一番！』

今なら、なんとモバコイン無しでガチャが引けます！！』

### 【はじめに】

このゲームを遊ぶプロデューサー（「プレイヤー」と同義です。）は、マニュアル及びカードテキスト上で「**P**」と記載されます。

### ～ルール・テキストの解釈に迷ったら～

【補足事項】と【Q&A】、「カードごとの細かい話」をざらんください。

### 【内容物】

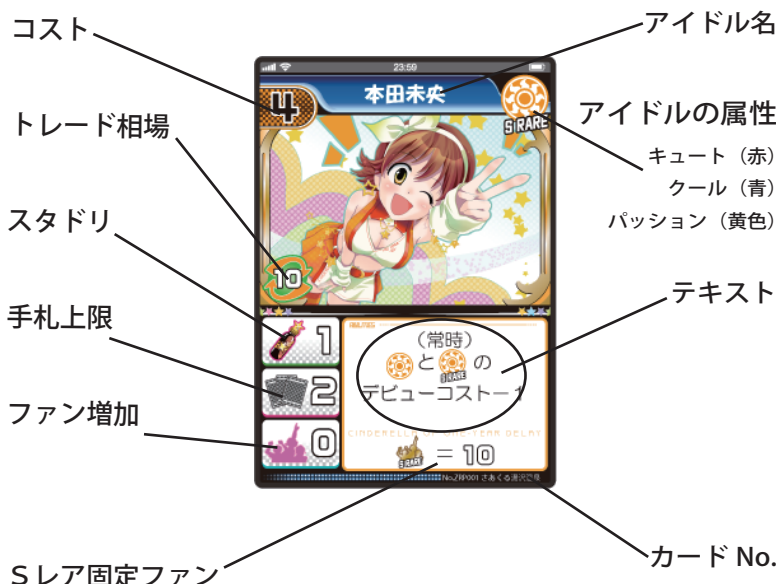
- ・マニュアル×8枚
- ・「RO@d TO THE CINDERELLA 5」カードごとの細かい話×2枚
- ・サマリーシート×1枚
- ・シンデレラロード（ゲームボード）×1枚
- ・Pコマ×5色各1個ずつ
- ・カード立て×1個
- ・カード×133枚
  - （ノーマルカード×18種各6枚ずつ
  - （Sレアカード×18枚
  - （事務所カード×5色各1枚
  - （代表Pカード×1枚
  - （課金ガチャ置き場カード×1枚
- ・サイコロ×3個（第2弾のみ、「Sレア 兵藤レナ」専用）
- ・サイコロ×10個（第3弾・第5弾のみ、モバコインカウント用）

### 【カードの説明】

#### ・ノーマルアイドルカード



#### ・Sレアアイドルカード



【補足事項】【Q&A】および、「カードごとの細かい話」には、かなり詳細なルール解釈が書かれています。初めから全部読まなくて結構です。迷った時や疑問の出た時に、ご確認ください。

本マニュアルは第1弾～第5弾まで共通ですが、特定のパックでのみ使用するルールには、これらのマークがついています。該当のパックを使用しない場合は読み飛ばしてください。

3 4 5

マニュアル統一のために、第1弾～第4弾にも「RO@d TO THE CINDERELLA 5」カードごとの細かい話がついていますが、スルーしてください。

カードの保護用に両面真っ白なブランクカードが数枚入っていますが、内容物の一覧には含まれていません。ゲームにも使用しません。

カード以外の「シンデレラロード」「Pコマ」「カード立て」「サイコロ」は、第1弾～第5弾まで共通です。

【カードの説明】

・ノーマルアシスタントカード



アシスタント名

トレード相場

属性なし  
のマーク

テキスト

Pコマ星

(6パターン)

(青・赤・黄・緑・紫・無し)

カード No.



・Sレアアシスタントカード



アシスタント名

トレード相場

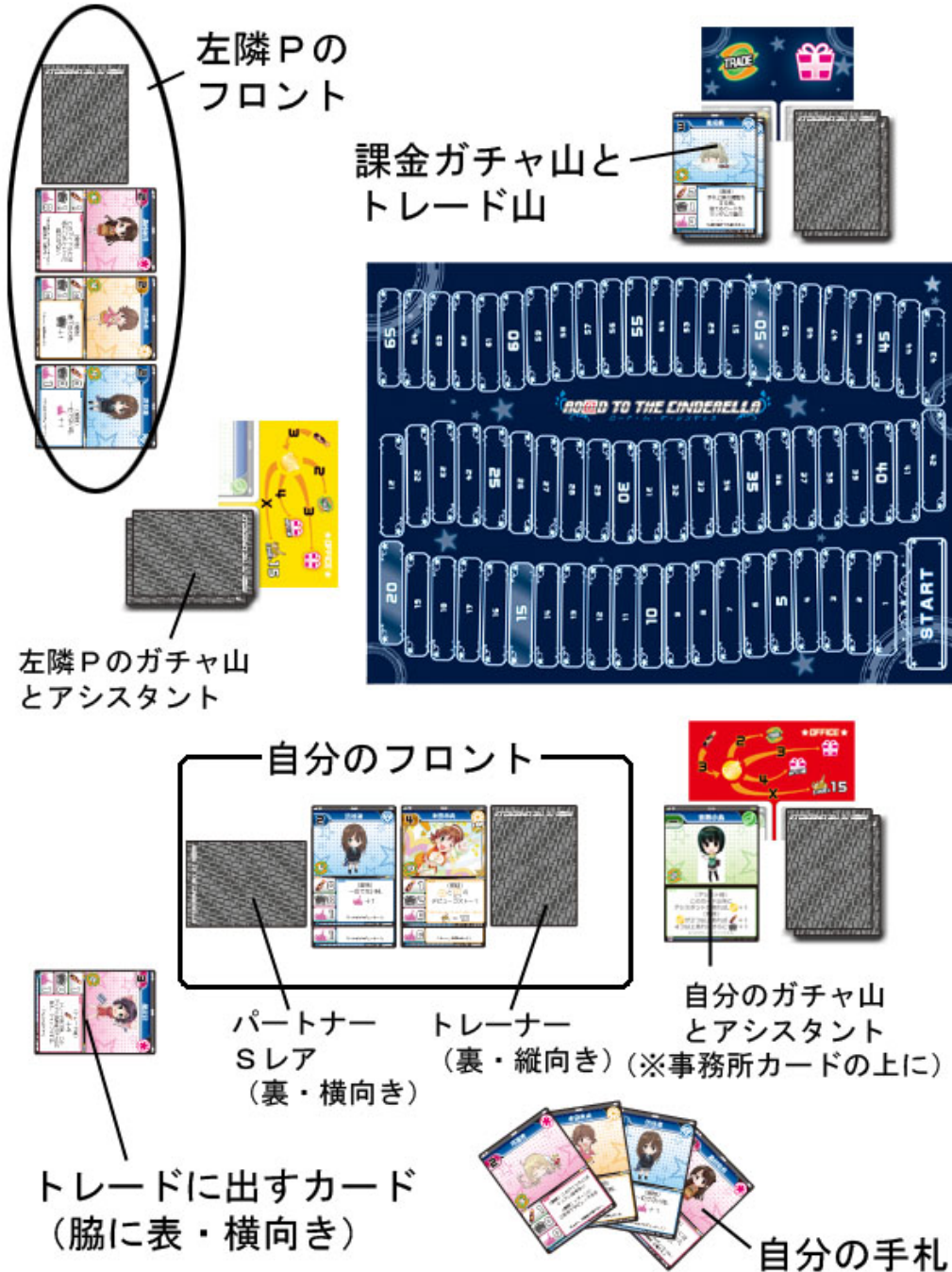
属性なし  
のマーク

テキスト

カード No.



【ゲームボードとカードの配置例】



- ・シンデレラロード（ゲームボード）を開きます。
- ・「Pコマ星（左下の★）」の無い「ノーマルカード」18枚を抜き出し、表向きに「トレード山」に置きます。
- ・「Sレアカード」18枚をシャッフルし、裏向きに「課金ガチャ山」に置きます。
- ・各Pはそれぞれ、**※1**
  - ①自分の「Pコマ」を選び、「START」マスに置き、
  - ②「事務所カード」を1枚受け取り、
  - ③「ノーマルアイドルカード」18種各1枚を受け取ってシャッフルし、裏向きに各自の「ガチャ山」に置きます。
- ・じゃんけんかダイスか権力の差で「代表P」を決め、「代表P」は「代表Pカード」をカード立てに挿して手元に置きます。
- ・余ったコマとカードは使いませんので箱に戻します。
- ・各Pは「課金ガチャ山」からカードを**3枚受け取って1枚選び**、自分のフロントに置きます。**※2、3**

選ばなかったカードは裏向きのままシャッフルし、「課金ガチャ山」の下に戻します。
- ・各Pは自分の「ガチャ山」から**7枚ドローし、その中から5枚選び**、自分の手札にします。選ばなかったカードは、1枚を**右隣Pの**、1枚を**左隣Pの**「ガチャ山」の**上に裏向きに**置きます。**※3**
- ・これで準備完了、「シンデレラロード」開幕です！

「トレード山」と「課金ガチャ山」の下には「課金ガチャ置き場カード」を敷いてください。

**※1**この時、「Pコマ」と「サマリーカード」と「Pコマ星（ノーマルアイドルカード左下の★）」の**色をそろえて**各Pへ配って下さい。

自分の「ガチャ山」の下には自分の色の「事務所カード」を敷いてください。表面がモバコインのサマリーに、裏面が寝たアイドルのサマリーになっています。

**※2**このカードを「**パートナーSレア**」と呼びます。他Pに見られないように裏向きで受け取り、裏向きの横向きでフロントに置きます。

**※3**課金ガチャ山からカードを受け取るのも、選ばなかったカードを裏向きに置くのも、「**代表P**」から**時計回り**に順番に行ないます。



## 【ゲームの流れ】

### 1. 代表のターン！／俺のターン！

#### 1-☆. アシスタント

代表Pは自分のターンのはじめに以下のどちらかを行うことができます。

- ☆手札から「アシスタント」を1枚「事務所」に出す  
この時、（アシスト時）の効果を処理します。
- ☆「事務所」の「アシスタント」の1番上のカードを入れ替える

代表Pは手札を**1枚**選び、以下の3つの中から**いずれか1つ**を実行します。

- 「デビュー」させる（表向きに置く）
- 「トレーナー」として使う（裏向きに置く）
- 「トレード」する（脇に横にして置く）

手札が1枚も無い場合、「休暇」を取る事ができます。

- 「休暇」を取る（1枚ドローする）

#### 1-A. デビュー

まず「**デビューコスト**」を支払います。（条件）の能力を持つカードをデビューさせる時は、この時その効果を確認します。

デビューさせるカードの「コスト」と同じ枚数のカードを手札から**裏向きに**、自分または他Pの「ガチャ山」の**一番上**に、**好きな順番**で置きます。

誰の「ガチャ山」でも構いません。**※1**

その後、デビューさせるカードをフロントへ表向きに置き、（デビュー時）（初デビュー時）（常時）の効果を処理します。

#### ◎勝利のカギ「Sレアデビュー」

「Sレアアイドル」をデビューさせるためには、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。

「Sレアアイドルカード」は「ノーマルアイドルカード」の上に重ねて置きます。

#### ◎固定ファンと「属性ボーナス」で一発逆転

「Sレアデビュー」させたPは、「Sレア固定ファン」の分、ファンを獲得してPコマを進めます。さらに、フロントに居る同じ属性の「**ノーマルアイドル**」1人につき**1万人**、同じ属性の**他の「Sレアアイドル」**1人につき**3万人**、追加でファンを獲得してPコマを進めます。**※2**

**1-A. デビュー 4ページにつづきます→**

2枚め以降の「アシスタント」を「事務所」に出す場合は、現在の「アシスタント」の上に重ねて置いてください。

手札から出す代わりに、フロントに裏向きに置いてある「アシスタント」を表返して「事務所」に置くこともできます。

「アシスタント」のテキストの効果は、一番上のカードのみ有効です。

このいずれかを実行した後で、「1-☆. アシスタント」を行うことはできません。

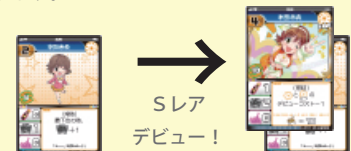
「C. トレード」で脇に置いたカードは、「7. トレード完了！」の時点でトレード山へ移します。

**※1**これを「**捨てる**」「**捨て札にする**」と呼びます。

捨て札する先は、捨てる**カード毎にばらばら**に選べます。例えば、3コストのカードをデビューさせるために2枚を左隣Pの「ガチャ山」に、1枚を自分の「ガチャ山」に捨てることができます。

また、「課金ガチャ山」は各Pの「ガチャ山」とは別ものです。捨て札する先には選べません。

重ねられた「ノーマルアイドル」データは全て「Sレアアイドル」のものに上書きされます。



（デビュー時）（常時）の効果は、ファンを獲得してPコマを進める前に処理します。

**※2**これを「**属性ボーナス**」と呼びます。



## 1-A. デビュー のつづき

### ◎同じアイドルは「レッスン」で強化

フロントに同名のアイドルが居るときに「ノーマルアイドル」をデビューさせた場合は、「レッスン」した扱いになります。

「レッスン」に使ったカードは、同名のアイドルのカードの下に重ねて置きます。

アイドルは重ねたカードの枚数分、「ファン増加」が増えます。

「Sレアアイドル」にも「レッスン」できます。

「Sレアアイドルカード」自体も、カードの枚数に含みます。

### ◎表返しデビューでサプライズ

手札を1枚選ぶ代わりに、フロントに裏向きに置いてあるカードを表返してデビューさせることもできます。

### ●「フロントコスト制限」

一度にフロントに居られるアイドルは、「12」コストまでの制限があります。

「デビューコスト」を支払った後、フロントの合計コストが13以上になる場合は、12以下になるまでフロントからカードを外して、手札に戻します。 ※3

## 1-B. トレーナー

トレーナーとして使うカードをフロントに裏向きに置きます。「デビューコスト」はかかりません。

### ●トレーナーの「フロントコスト制限」

フロントに居るトレーナーには、1枚目が「0」2枚目が「1」3枚目が「2」4枚目が「4」のコストがかかります。フロントの合計コストが13以上になる場合は、12以下になるまでフロントからカードを外して手札に戻します。

### ○トレーナーの編成

トレーナーを置いた後に、別の裏向きのカードを1枚フロントから手札に戻すことができます。また、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枚手札に戻すだけという事もできます。

## 1-C. トレード

トレードに出すカードを脇に横にして表向きに置きます。

この時、(トレード時)の効果を処理します。

## 1-D. 休暇

手札が0枚の場合は、自分のガチャ山から1枚ドローできます。自分の「ガチャ山」も0枚の場合に限り、誰か一人他Pを指定し、そのガチャ山から1枚ドローできます。

## 2. 左隣のターン!

次は左隣のPが、「1-☆. アシスタント」及び「1-A~D」のいずれか1つを実行します。これを全Pが行ったら「3. 代表ドロー!」へ移ります。

## 3. 代表ドロー! / 俺ドロー!

代表Pは持っているスタドリ (フロントに居るアイドルが持つスタドリの本数 + トレーナーの枚数) の分、自分の「ガチャ山」からドローします。

「1-C. トレード」したターンは、脇に置いてあるカードの「トレード相場」分の「スタドリ」を一時的に得ます。

自分の「ガチャ山」以外からカードを手に入れる事もできます。 ※1

・他Pの「ガチャ山」からドローする場合は、ドローする枚数 + 1本の「スタドリ」を消費します。

・「課金ガチャ山」からドローする場合は、1枚につき、「スタドリ」を8本消費します。

・「トレード山」からカードを選んで手札に加える場合は、カードの「トレード相場」分の「スタドリ」を消費します。

35

スタドリをドローに使う代わりに「モバコイン」を買う事もできます。

・「モバコイン」1つにつき、「スタドリ」を3本消費します。

得たスタドリの数は、「事務所」の上にサイコロを置いてカウントしてください。



45

スタドリをドローに使う代わりに「寝ているアイドルを起こす」事もできます。

・アイドルを1人起こすのに、「スタドリ」を3本消費します。

・スタドリが2本以下の場合、このターンのスタドリ = 0本とすることでアイドルを1人だけ起こすことができます。

レッスンした時は(デビュー時)の効果を処理します。(初デビュー時)の効果は得られません。

また、レッスンで重なっても「ファン増加」以外の能力が増えたり重複したりすることはありません。

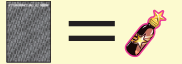


※3 今回デビューするアイドルの(デビュー時)(初デビュー時)(常時)の効果の処理や、「Sレア固定ファン数」「属性ボーナス」のファンを獲得する前に外します。「レッスン」「Sレアデビュー」で重ねたカードも全てまとめて外れます。

「Sレアアイドル」がフロントから外れた場合、その時点で「Sレア固定ファン」の分Pコマを戻します。「属性ボーナス」や(デビュー時)の効果で増えていた分は戻さなくてOKです。

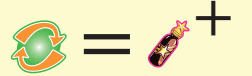
フロントコスト制限でフロントから外れたカードは、「1. 代表のターン! / 俺のターン!」の行動が全て終わった後に手札に戻ります。

フロントに居るトレーナー(裏向きのカード)の枚数分、「スタドリ」を得ます。



「パートナーSレア」は初めからフロントに居る1枚目のトレーナーとして扱います。「パートナーSレア」は横向きに、後から出したトレーナーは縦向きに置いてください。

このターンの「3. 俺ドロー!」の時、「トレード相場」分の「スタドリ」を一時的に得ます。



「休暇」の場合、ドローせずに「1-B. トレーナー」のフロントから裏向きのカードを1枚手札に戻すだけという行動を取ることもできます。また、敢えて「何もしない」のもOKです。

※1 組み合わせでドローすることもできます。先に何処からどれだけドローするか宣言してください。

(例:スタドリが7本あるから、右隣のPのガチャ山から2枚、自分のガチャ山から1枚ドローしてモバコインを1つ買うよ。)

ドローした結果を見てから途中で組み合わせを変更する事はできません。

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1本ずつ余分に「スタドリ」を消費します。

原則、「スタドリ」を残して「3. 俺ドロー!」を終えることはできません。いずれかの方法で消費して、スタドリを0本にしてください。

持てるモバコインの数に制限はありません。モバコインをカウントするためのサイコロが不足した場合は何か別のもので代用してください。

スタドリが足りるなら、1ターンの何人起こしても構いません。

モバコインルール使用時は、モバコイン1つでアイドルを1人を起こすこともできます。

#### 4. 手札上限！



ドローした結果、手札が上限枚数を超えた場合は、それ以下になるまで選んでカードを捨てて、調整します。上限枚数は基本**5枚**で、フロントに居るアイドルが持つ「手札上限」の合計分、増加します。

#### 5. ファン増加！



フロントに居るアイドルが持つ「ファン増加」の合計分、ファンを獲得してPコマを進めます。アイドルは**重ねたカードの枚数分**、「ファン増加」が増えます。「Sレアアイドルカード」自体も、カードの枚数に含みます。

#### 6. 左隣ドロー！

次は左隣のPが、「3. 俺ドロー！」「4. 手札上限！」「5. ファン増加！」を実行します。これを全Pが行ったら「7. トレード完了！」へ移ります。

#### 7. トレード完了！

脇に置かれているカードをトレード山に移します。ゲーム終了が決定したターンなら、この時点で「シンデレラロード」結果発表に移ります。

#### 8. 代表継続！／代表交代！

この時点で現在の代表Pコマを追い越したPが居たら、そのPに代表を交代し、「代表Pカード」を渡します。

#### 9. REST@RT！

「1. 代表のターン！／俺のターン！」に戻ります。

#### 手札上限・ファン増加・モバコイン・寝アイドルの話

**5**

捨て札は裏向きに、自分または他Pの「ガチャ山」の**一番上**に、好きな順番で置きます。誰の「ガチャ山」でも構いません。

捨て札する先は、捨てる**カード毎にばらばら**に選べます。例えば、3枚捨てる時は2枚を左隣Pの「ガチャ山」に、1枚を自分の「ガチャ山」に捨てることができます。また、「課金ガチャ山」は各Pの「ガチャ山」とは別ものです。捨て札する先には選べません。

「ファン増加」が「0」のアイドルでも「1」のアイドルでも、カードを1枚重ねる毎に「ファン増加」が+1されるのは同じです。



また、カードを重ねても「ファン増加」以外の能力が増えたり重複したりすることはありません。

トレードに出されたアイドルは、全Pのドローが終わってから「トレード山」に移ります。

他Pコマが全て代表Pコマと同じマス以下なら、代表Pは継続します。

代表Pコマを追い越したPが複数居る場合は最もコマが進んでいるPが、同じマスなら時計回りで代表に近いPが代表Pになります。

裏向きのトレーナーや、他のアイドルの下に重なってレッスンされているカードは寝ているアイドルと扱いません。

カードのテキスト効果で「寝かせる」「寝る」指示があった場合、フロントで縦向きになっているアイドルを横向きにします。

この時、レッスンしているカードはそのまま、一番上のカードだけを横向きにしてください。

スタドリが足りるなら、1ターンに何人起こしても構いません。

モバコインルール使用時は、**モバコイン1つでアイドルを1人を起こす**こともできます。

「ノーマル市原仁奈」等、違うキャラでレッスンした場合でも、アイドルを起こす事ができます。ただし、「ノーマル木場真奈美」の能力では、寝ているアイドルの属性は「無し」として扱うため、レッスンできません。

モバコインで特訓した場合は、ノーマルカードを横にして下に重ねます。



特訓したアイドルは「**Sレア+**」と呼びます。

アイドルを【特訓】させたPは、増えたSレア固定ファン数=15万人分、Pコマを進めます。

#### 【寝ているアイドルについて】

**45**

フロントで横向きになっているアイドルを「寝ている」アイドルとします。

寝ているアイドルのステータス及びテキストは、「Sレア固定ファン数」及び「コスト」を除き無効となります。

- ・テキスト効果はデメリットも含めて無効
- ・スタドリ、手札上限、ファン増加=0として扱う
- ・レッスンで増えていた分のファン増加も0として扱う
- ・フロントコストは寝ていても占有する
- ・キュート/クール/パッションの属性は無しとして扱う
- ・Sレア固定ファン数は有効なので、Sレアアイドルが寝てもPコマは戻さない

#### 【アイドルを起こす方法】

寝ているアイドルは以下の方法で起き、フロントで縦向きの状態に戻ります。

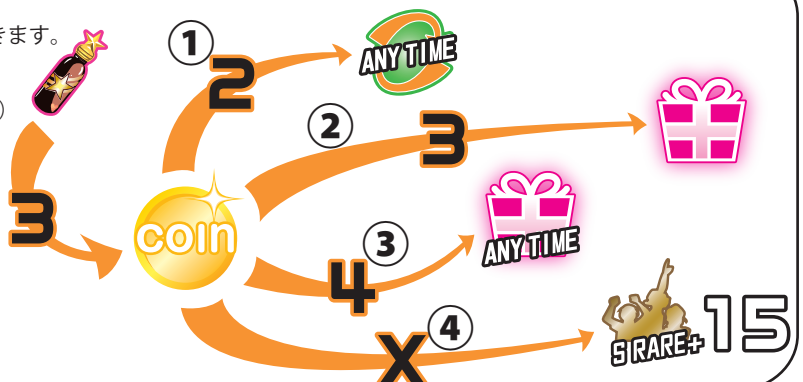
- ・他のカードのテキスト効果を使う
- ・「3. 俺ドロー！」の時に、アイドルを1人起こすのに、「スタドリ」を**3本消費**する。スタドリが2本以下の場合、**このターンのスタドリ=0本**とすることでアイドルを1人だけ起こすことができる
- ・レッスンする
- ・Sレアデビューする

#### 【モバコインでできること】

**35**

カードテキスト以外にも、モバコインを払うことで以下の4つの事ができます。

- ①自分のターン中好きな時、モバコインを**2枚**払う  
＝トレード山から1枚ノーマルカードを手に入れる（1ターン1回まで）
- ②「3. 俺ドロー」中、モバコインを**3枚**払う  
＝課金ガチャを1枚ドローできる（何回でも）
- ③自分のターン中好きな時、モバコインを**4枚**払う  
＝課金ガチャを1枚ドローできる（1ターン1回まで）
- ④【特訓する！】Sレアアイドルにレッスンした時、その**Sレアアイドルのコスト分**のモバコインを払う  
＝Sレア固定ファン数+15



## 【運営からの贈り物】

初めにファン **1.5万人** マスに到達したPが出たら、それ以外のPは「課金ガチャ山」から1枚ドローできます。

次に先ほどの15万人に到達した以外のPのうちの誰かが初めにファン **2.0万人** マスに到達したら、それ以外のPは「課金ガチャ山」から1枚ドローできます。

※2人プレイの時は **1.5万人マスの時のみ** 処理します。

## 【ゲーム終了条件】

- ・ファン **5.0万人** マスに到達したPが出た
- ・「課金ガチャ山」が0枚になった

いずれかが発生するとゲームの終了が決定し、そのターンの「7. トレード完了!」の時点で【「シンデレラロード」結果発表】に移ります。

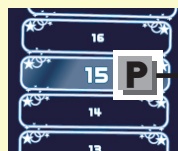
## 【「シンデレラロード」結果発表】

結果発表の時に、シンデレラロードの先頭に居たPのユニットが「シンデレラガールズ」の栄冠に輝きます。同点のPが居た場合は勝者不在となります。なお、惜しくも「シンデレラガールズ」のプロデュースに届かなかったPには、もれなく↓が爽やかに微笑みかけます。

『一歩及ばずでしたね… でも、この調子なら次はきっと勝てます! 気合いです!』

そこで期間限定の○得ショップは…

【運営からの贈り物】で1.5万人マスに到達したPコマは、一旦裏向きにすると良いです。



1.5万人到達!



次に表向きのコマが2.0万人マスに到達した時に、他Pが贈り物を受け取ります。



2.0万人到達!



「課金ガチャ山」をドローする順番は、到達したPの左隣から時計回りで。

ゲームの終了が決定した後でも、各Pの「3. ドロー!」や「4. 手札上限!」でアイドルを起こしたりカード能力を使用することで、順位が変動する可能性があります。

## RttC5 誤植のお詫びとエラッタ

ごめんなさい、新作18人の中で間違えたら最もシャレにならなそうな子のテキストを間違えてしまいました。。。

ココ、

**「他Pを1人指定できる。」**

の誤りです。

ノーマルお嬢の能力では

自分を指定できません。

大変申し訳ございませんでした。





## 【補足事項】

### 「デビュー時の処理順」

・「1－A. デビュー」の処理順は、厳密には以下の通りです。

1. 「デビューコスト」の支払い処理
2. デビューさせるカードの提示と（条件）効果の確認  
（手札から出す。または、フロントの裏向きのカードを表返す。この時点でカードの（条件）効果を確認し、適用する。）  
※例外処理＝「Sレア 佐久間まゆ」の（デビュー時）効果だけはこの時点で適用
3. 「フロントコスト制限」の確認  
（合計コストが12以下に収まるかどうかのチェック）
4. 「フロントコスト制限」でフロントから外すカードの選択  
（選択したカードは、解り易いように一旦脇に避けるとよい）  
（レッスンしてあるアイドルは、重なっているカードも全て脇に避ける）
5. フロントから外れたカードの（常時）効果の消失
6. フロントから外れたカードの「Sレア固定ファン数」分Pコマを戻す
7. デビュー実施。デビューさせたカードの（デビュー時）（初デビュー時）効果を適用  
（複数の効果がある場合は、上から順番に処理する）  
（「Sレア 日高愛」等の効果はここで適用、先に2枚目のSレアの処理を1. から実行）
8. Sレアデビューの場合は、ノーマルカードの上に重ねる  
重なったノーマルカードの（常時）効果の消失
9. レッソンの場合は、同名のカードの下にカードを重ねる
10. Sレアデビューでもレッスンでもない場合、フロントの空きスペースにカードを置く
11. デビューさせたカードの（常時）効果を適用  
（複数の効果がある場合は、上から順番に処理する）
12. Sレアデビューの場合は、「属性ボーナス」の計算
13. 「Sレア固定ファン数」＋「属性ボーナス」分Pコマを進める
14. Pコマが進んだことで、「運営からの贈り物」が発生する場合はこの時点で処理  
（左隣のPから順番に課金ガチャを1枚ずつドローできる）
15. 「ノーマル 双葉杏」「Sレア 高峰のあ」などの効果を使用する場合はここで実行  
（この表を1. から実行）
16. 「1. 代表のターン！／俺のターン！」終了。  
この時点で「4.」で脇に避けたカードを手札に戻す。

### 「ドロー～手札上限～ファン増加処理順」

・「3. ドロー！」からの処理順は、厳密には以下のとおりです。

1. このターン使えるスタドリの確定  
（まず、「ドロー！」開始の時点のフロントとアシスタントを確認し、スタドリ本数を数える。）  
（この時点で寝ているアイドルのスタドリは、このターン無効。）
2. スタドリの使い道を宣言  
（「ドロー！」を実施する前に、このターンにスタドリをどう使うか決める。）  
（モバコインの効果「1つ使ってアイドルを起こす」「3つ使って課金ガチャを引く」の使用もここで同時に宣言する。）
3. 「ドロー！」実施  
（ガチャ山からドローする、トレード山から手札に加える、モバコインを買う、アイドルを起こす。これらは同時解決とする。）
4. 起きたカードの（常時）効果の適用開始
5. このターンの手札上限の確定  
（「ドロー！」を実施した後、「手札上限！」開始の時点のフロントとアシスタントを確認し、手札上限枚数を数える。）  
（このターン起きたばかりのアイドルの手札上限も有効。）
6. 「手札上限！」実施  
（手札が上限枚数に収まるかチェックし、捨てるカードを選択し、捨て札する。）
7. このターンのファン増加の確定  
（このターン起きたばかりのアイドルのファン増加・レッスン分も有効。）
8. 「ファン増加！」実施  
（Pコマを進める。）

### 「公開情報・非公開情報」

・「トレード山の内容」「課金ガチャ山の枚数」「全Pのガチャ山の枚数」「全Pの手札の枚数」「自分のフロントの裏向きのカードの内容」は公開情報です。原則、いつでも確認して良いものとします。「全Pのガチャ山で表向きになっているカードの内容」も公開情報です。

※ただし、参加P数が多いとダウンタイムが長くなる原因となりますので、参加P全員の合意のもと、適宜制限しても構いません。例：「1番上のカード以外は確認できない」

## 厳密な処理の順番・新ルール「エラベルアイドル」の話

7

### 「カードテキスト優先の原則」

・ルール上の記載とカード上のテキスト記載が矛盾する場合は、カード上のテキスト記載を優先します。

### 「カード効果の処理順の原則」

・カードの効果の処理順は、カードを使用した人を起点に時計回りの順に処理します。

### 「ファンはマイナスにならない原則」

・ファンの人数は、常に0万人未満にはなりません。

### 「その他補足」

- ・フロントで表向きにカードが重なっている場合、それがノーマルカードかSレアカードかに関わらず、一番上のカードにレッスンされたカードとして扱います。
- ・2人プレイの時、「右隣のP」及び「左隣のP」はどちらも対戦相手を指します。
- ・テキスト・マニュアル内の「ガチャ山」「フロント」は、特に記載が無い場合「自分のガチャ山」、「自分のフロント」を指します。

### 「全アイドル使用ゲーム タワー」

- ・第1弾、第2弾の全アイドルのカードを使用して課金ガチャ山・トレード山・各Pのガチャ山を36枚ずつ作り、各Pは自分のガチャ山をシャッフルして「先に7枚ノーマルカードを中身を見ずに引いておきます」。
- ・代表Pを決めます。
- ・課金ガチャ山からSレアカードを各Pに「5枚ずつ」配り、1枚を自分のパートナーSレアにします。「残り4枚は、2枚ずつ左右のPのガチャ山に加えて、改めてシャッフルします」。
- ・その後、先ほど引いた7枚のノーマルカードの中身を確認し、1枚ずつ左右のPのガチャ山の上に乗せます。
- ・後は通常のルール通りプレイします。ただし、ゲーム終了条件の中の「課金ガチャ山が0枚になったターンでゲーム終了」は、この「タワー」で遊ぶときはナシです。
- ・第3弾以降も混ぜて遊んだ事は一度しか無いですがかなり冗長になりました。好きなバックを2つまで組み合わせて遊ぶのが「タワー」にはちょうど良いです。

### 「新ルール エラベルアイドル」

「全カードを使用する遊び方「タワー」以外にも、もう少しバリエーションが欲しい」そんな声にお応えした新ルールです！

①. 第1弾～第5弾のSレアカードから18枚をランダムで選ぶ。  
選ばなかったカードは使用しない。

②. 各Pに第1弾～第5弾のノーマルカード各一種ずつ90枚を、Pコマ星の色を揃えて渡す。

③. 各Pはノーマルカードを他のPにバレないよう18枚選んで、自分のガチャ山とする。選ばなかったカードは使用しない。

④. トレード山は90枚全部使用する。

（1山にせず、バージョンごとに分けて置くと探しやすいです。）

→後は普通と全く同じルールで！

ノーマルカードの組み合わせで、デッキを組むような感覚も楽しめます！

※ちなみに※

①の、Sレア18枚の選び方と、選んだカードの公開／非公開でも、さらに違う感覚で遊べます。

「全部ランダムで選んで全部公開」とか、「参加Pが3枚ずつドラフトで選んで非公開、残りはランダムで公開」とか、「参加Pが一人ずつ嫁を公開して入れて、ドラフトやランダムで非公開」とか、「コスト5のSレアだけを選ぶ」などなど。

不慣れなPがいる場合、③で慣れているPはハンデとして、ノーマルカードを選ばずランダムにするのも面白いです。

また、再戦準備&お片づけの時は、バージョンごとにカード右上の電池の色が違うので参考にすると早いです。

第一弾＝白 第二弾＝赤 第三弾＝緑 第四弾＝青 第五弾＝黄となっています。

## 【Q&A】

Q. 「3. ドロー！」の時に、スタドリが1本だけ残ってしまった場合はどうしますか？  
A. 原則、スタドリを残して「3. ドロー」を終える事はできませんが、自分のガチャ山が0枚になっていて、他Pのガチャ山を引けずにスタドリが1だけ余った場合は止むを得ないものとして「4. 手札上限！」に進んでください。

Q. 2人プレイの時、【準備】で選ばなかった2枚の「ノーマルカード」はどうしますか？  
A. 2枚とも対戦相手の「ガチャ山」の上に裏向きに置きます。

Q. 「属性ボーナス」は、Sレアデビューしたアイドル自身を含みますか？  
A. いいえ。フロントに居る同じ属性の「ノーマルアイドル」1人につき1万人、同じ属性の他の「Sレアアイドル」1人につき3万人です。また、寝ているアイドルは属性なしとして扱うため、「属性ボーナス」に含みません。

Q. フロントコスト制限でSレアアイドルがフロントから外れて、「Sレア固定ファン数」の分Pコマを戻す場合、「属性ボーナス」や（デビュー時）の効果で「Sレア固定ファン数」が増えていた分も戻さないといけませんか？  
A. いいえ。「Sレア固定ファン数」の素の数字だけ戻せばOKです。

Q. トレーナー（裏向きのカード）はレッスンできますか？  
A. いいえ。レッスンは「1-A. デビュー」で同名のアイドルカードを出した時の扱いです。「1-B. トレーナー」で2枚目の裏向きのカードを出した場合は、重ねずに横に並べてください。

Q. Sレアアイドルに対してレッスンした場合、ノーマルアイドルの（デビュー時）の効果は発生しますか？  
A. はい。ノーマルアイドルの（デビュー時）の効果処理した後、ノーマルアイドルカードはSレアアイドルカードの下に置いて下さい。

Q. （常時）の効果を持つアイドルをレッスンに使用した場合はどうなりますか？  
A. ノーマルアイドルに対してレッスンした場合、（常時）の効果は重複しません。Sレアアイドルに対してレッスンした場合、（常時）の効果は発生しません。（効果が発生する前にSレアアイドルのデータに上書きされる、という扱いです）

Q. 「フロントコスト制限」で「Sレアアイドル」がフロントから外れる時、「Sレアアイドルカード」だけを外して、下に重なっていた「ノーマルアイドルカード」をフロントに残すことはできますか？  
A. いいえ。「Sレアアイドル」がフロントから外れる時は、重なっているカードも全てまとめて外れます。ただし、「ノーマル 秋月律子」の効果を使用した場合は可能です。

Q. フロントに居るアイドルを、「1. 代表のターン！／俺のターン！」の行動で手札に戻すことはできませんか？  
A. はい。「フロントコスト制限」か、カードの効果でなければ、意図的にフロントのアイドルを手札に戻すことはできません。

Q. 2枚目の「トレーナー」を出すためには、デビューコストを1支払わないといけませんか？  
A. いいえ。「トレーナー」にかかるコストはフロントコストのみです。出す時に手札を捨てる必要はありません。

Q. フロントに居る5枚目の「トレーナー」にかかるコストはいくつですか？  
A. 「16」の想定です。そのため、5枚目の「トレーナー」を置く事はできません。ただし、「Sレア 村上海」の効果によって一時的にフロントに5枚以上のトレーナーが存在する事になるケースはありえます。

Q. 手札が0枚でない時に「1-D. 休暇」を実行したり、敢えて何もしないという事はできないのですか？  
A. はい。手札が1枚以上ある場合は、「1-A. デビュー」「1-B. トレーナー」「1-C. トレード」のいずれかを実行してください。

Q. 「運営からの贈り物」などで手札が増えた結果、一時的に手札上限を超えてしまった場合はその場で手札を捨てなければいけませんか？  
A. いいえ。手札上限のチェックは「4. 手札上限！」のタイミングだけです。それ以外で、手札上限で手札を捨てることはありません。

Q. 3人以上のプレイで、Sレアデビューなどで、一気に「ファン15万人」にも「ファン20万人」にも到達した場合はどうなりますか？  
A. 「ファン15万人」に到達した分だけの【運営からの贈り物】を処理して、そのPコマを裏返してください。「ファン20万人」の分は、次に到達した表向きのPコマがあった時に処理します。

Q. 「A-2. トレーナー」で、アシスタントをトレーナーとして裏向きにフロントへ出すことはできますか？また、フロントで裏向きになっているアシスタントを、表返して「事務所」へ置くことはできますか？  
A. はい、できます。

## ゲームシステム全般のQ & A

8

Q. 「アシスタント」の一番上のカードを入れ替えた時、そのカードの（アシスト時）の効果は発生しますか？  
A. いいえ、（アシスト時）の効果が発生するのは手札又はフロントから事務所へ「アシスタント」を置いた時だけです。

Q. 「ノーマル音無小鸟」が「事務所」の一番上に居てモバコインが1枚の時に「3. 俺ドロー！」でモバコインを1枚買くと、そのターンのドローで使えるスタドリが1本増えますか？  
A. いいえ。「3. 俺ドロー！」で使えるスタドリは、「3. 俺ドロー！」を始めた時点で計算し、一括で用途を定めてから使用します。ドローしたカードを見てからスタドリの用途を変えられないのと同様、スタドリを使用した結果、ステータスに増減があったとしてもこのターンの「3. 俺ドロー！」には影響しません。

Q. モバコインをカウントするためのサイコロが足りません。  
A. ごめんなさい。何か別のもので代用してください。本作の中で完結するには、ブランクのカードを一枚＝モバコイン10個などとして扱って頂けると助かります。

Q. モバコインの使用で、1ターン中にモバコインを6枚払って課金ガチャを1枚ドローし、トレード山から1枚ノーマルカードを手に入れる事はできますか？  
A. はい、できます。

Q. モバコインの使用で、「自分のターン中好きな時」は、厳密にはどのタイミングになりますか？  
A. 自分の「1. 俺のターン！」のはじめから終わりまでと、自分の「3. 俺ドロー！」「4. 手札上限！」「5. ファン増加！」を実施する前後です。「1-☆. アシスタント」の前に実施しても構いません。

Q. 「Sレア+」になっているアイドルをフロントから外す場合、Pコマを戻すマスも増えますか？  
A. はい。そのアイドルの「Sレア固定ファン数+15」分Pコマを戻します。

Q. モバコインの効果で4. 【特訓する！】を行う場合は、モバコインを支払うだけでなく、レッスンするためのコストも手札から支払う必要がありますか？  
A. はい。まず、ノーマルカードのコストを手札から支払ってレッスンし、さらにSレアアイドルのコスト分のモバコインを支払うことで、4. 【特訓する！】が成立します。

Q. Sレアアイドルに4. 【特訓する！】で重ねた横向きのカードは、「5. ファン増加」の時にファン増加+1として数えて良いですか？  
A. はい。縦向き・横向きに関わらず、重なっているカードは一番上のカードに「レッスンされている」ものとして扱いますので、ファン増加+1として扱って下さい。

Q. 「Sレア 我那覇響」の効果などによって、モバコインを使って特訓した横向きのカードが外れることになった場合、Pコマを戻さないといけませんか？  
A. はい。「Sレア+」アイドルのSレア固定ファン数+15ボーナスは、重なっている横向きのカードにかかっているため、15万人分Pコマを戻して下さい。

Q. フロントコスト制限によってアイドルをフロントから外す場合、外す順番の指定はありますか？また、外すことのできるカードに制約はありますか？  
A. 合計コストが12以下になるまで1人ずつフロントからカードを外して行って下さい。この時、外すカードのコストに制約はありません。そのため、0コストの「ノーマル 日野茜」を戻したり、フロントに1枚しか出していなかったトレーナーを戻すこともできます。

Q. スタドリ3本消費して、スタドリ「2」のアイドルを起こした場合、消費するスタドリは差し引き1本で良いですか？  
A. いいえ。このターンに使えるスタドリの本数は、「3. ドロー！」の開始時に確定します。起こしたアイドルのスタドリは、同じターンに使う事はできません。

Q. 「3. ドロー！」の時に起こしたアイドルの「手札上限」と「ファン増加」は、そのターンのうちに有効になりますか？  
A. はい。（常時）のテキスト能力も有効になります。

Q. 寝ているアイドルはレッスンで増えていた分のファン増加も0として扱うのですが、アイドルが寝る時にはレッスンしていたカードを外さないといけませんか？  
A. いいえ。レッスンしていたカードは縦向きのまま下に重ねておいてください。アイドルが起きた時、寝る前までにレッスンしていたカードは有効になります。

Q. フロントコストが減少する能力をもつアイドルが寝た場合、フロントコストは元の数値分占有しますか？  
A. はい。テキストは全て無効になるので、「コスト」の額面通りの数値を占有します。