0. Einführung

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Musiktalentscouts. Ihre Aufgabe ist es eine gute Firma aufzubauen, neue Talente anzulocken und den ultimativen Superstar zu finden, der ein Konzert bei The Dome hält.

Aber das ist nicht einfach. Alle Talente haben ihre eigenen Vorstellungen darüber, was für eine Art von Talentschuppen sie angehören wollen und wenn ihre Firma dem nicht entspricht, suchen sie sich eine neue. Also muss man das Geld weise verwenden um gute Mitarbeiter zu finden, gutes Equipment einzukaufen und die Art der Firma zu werden, die den Vorstellungen der Talente entspricht.

Und wenn man die Verträge der Musiker hat, muss man auch noch Arbeit für die finden oder die Firma wird es finanziell einfach nicht schaffen.

Das Spiel geht so lange, bis ein Musiker bei The Dome auftritt. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

1.Spielmaterial

•114 Spielkarten mit folgender Verteilung:

25 Talentkarten

6 Ereigniskarten

16 Studiokarten

16 Mitarbeiterkarten

16 Werbekarten

25 Auftrittskarten

5 Reihenfolgekarten

5 Kurzregeln

•24 Aktien

•85 Spielgeldscheine mit folgender Stückelung:

20 „10 AG“

15 „50 AG“

35 „100 AG“

15 „500 AG“

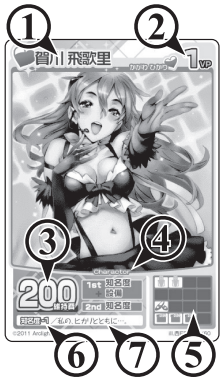
•1 Bank

•Spielregel (wird gerade ausführlich studiert)

2. Die Karten

2.1 Talentkarten

Die Talentkarten sind das Herz des Spieles. Jede Karte zeigt einen Jungstar.



1.Name:
Der Name des Talentes

2.SP:
Siegpunkte

3.Gehalt:
Die Menge des Geldes, die jede Runde bezahlt werden muss, um das Talent zu halten.

4.Vorlieben:
Das Talent arbeitet für die Firma mit dem höchsten Wert in seiner Vorliebe. Die zweite Vorliebe dient als Tiebreaker bei Gleichständen.

5.Fähigkeiten:
Wie gut das Talent auftritt. Es gibt vier Fähigkeiten, jedes durch ein kleines Symbol gekennzeichnet:

Singen Aussehen Tanzen Schauspielern

6.Spezialeffekt:
Besondere Auswirkungen, die das Talent auf die Firma, bei der es untergebracht ist hat. Diese Auswirkungen können positiv oder negativ sein. Beispiel: Hikari Kagawa senkt die Werbung einer Firma um 1.

7.Persönliche Details aus dem Leben der Talente:
Keinen Effekt auf das Spiel.

2-2 Ereigniskarten

Ereignisse, die geschehen oder Unfälle, die passieren und mit denen die Spieler klarkommen müssen. Sie bilden zusammen mit den Talentkarten einen Stapel.

1.Name:
Der Name des Ereignisses

2.Auswirkungen:
Was passiert, wenn das Ereignis gezogen wird. Wenn ein Ereignis gezogen wurde, muss es sofort ausgeführt werden.

2-3: Auftrittskarten

1.Name:
Der Name des Auftrages

2.SP:
So viele SP ist der Auftritt wert.

3.Gage:
So viel Geld bekommt die Firma für den Auftritt

4.Notwendige Fähigkeiten:
Mindestwert der benötigten Fähigkeiten der Talente, um diesen Auftritt buchen zu können. Wenn mehrere Talente gemeinsam auftreten, werden ihre Fähigkeiten addiert.

2-4 Auftrittskarten für „The Dome“

Ein Auftritt beim The Dome ist ein besonderer Auftritt und daher sind auch die Karten etwas anders. Sie werden nicht mit den anderen Auftrittskarten zusammengemischt, sondern jeder Spieler bekommt eine bei Spielanfang zugeteilt. Die Bedingungen für einen Auftritt bei The Dome variieren. Sobald ein Spieler es schafft ein Konzert bei The Dome abzuhalten, endet das Spiel und der Sieger wird bestimmt.

Einige Auftrittskarten für The Dome zeigen ein Fertigkeitssymbol ohne weißen Hintergrund. Diese Fähigkeiten werden nur im Spiel zu dritt benötigt, d.h. es ist etwas schwieriger mit drei Spielern das entsprechende Konzert zu geben.

Jede dieser Karten zeigt am linken, unteren Rand einen Startbonus. Bei Spielbeginn bekommt jeder Spieler den Bonus seiner The Dome – Auftrittskarte.

2-5 Studiokarten

Diese zeigen an wie viel Equipment die Firma zur Verfügung hat.

1.Name:
„Equpiment“ oder „Luxus Equipment“

2.Kosten:
Der Kaufpreis.

3.Wert:
Um wie viel der Wert des firmeneigenen Studios durch diese Karte steigt.

2-6 Mitarbeiterkarten

Diese repräsentieren die Mitarbeiter der Firma

1.Name:
„Mitarbeiter“ oder „Vorgesetzter“

2.Kosten:
Die Anwerbungskosten des Mitarbeiters

3.Wert:
Um wie viel der Wert der Belegschaft steigt.

2-7 Werbekarten

Diese zeigen an, wie bekannt die eigene Firma als Talentschuppen ist

1.Name:
„Magazinwerbung“ oder „Fernsehwerbung“

2.Kosten:
Der Preis für die Werbung

3.Wert:
Wie weit der Bekanntheitsgrad der eigenen Firma durch die Karte steigt.

2-8 Aktien

Diese Aktien werfen jede Runde ein kleines Einkommen ab. Man darf beliebig viele davon besitzen, es darf aber nur eine Aktie pro Runde gekauft werden. Wer seine Aktien verkauft, muss immer ALLE Aktien, die er besitzt verkaufen.

2-9 Reihenfolgekarten

Die Reihenfolge der Spieler wird jede Runde neu versteigert. Diese Karten dienen dazu, die aktuelle Reihenfolge festzuhalten.

2-10 Kurzregel

Auf der einen Kartenseite ist eine kurze Zusammenfassung der verschiedenen Phasen aufgedruckt. Die andere Seite zeigt einen Safe – Die Spieler können hinter dieser Karte ihr Spielgeld verstecken.

3. Vorbereitung

Beim Spielaufbau werden die verschiedenen Stapel so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler sie gut erreichen kann. Jeder Spieler sollte vor sich genug Platz haben, denn während des Spieles muss er dort immer mehr Karten sichtbar ablegen. Der Bereich, in dem ein Spieler seine Karten offen auslegt und sein Geld verwaltet, wird im Folgenden „Büro“ genannt.

Talentstapel vorbereiten
Alle Talent- und Ereigniskarten werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Dies ist der „Talentstapel“. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Wenn dies eine Ereigniskarte ist, wird sie wieder eingemischt. Das wird ggf. so lange wiederholt, bis die offene Karte eine Talentkarte ist. Die offene Karte wird oben auf den Stapel gelegt.

Studio- , Mitarbeiter- und Werbestapel vorbereiten
Die Studiokarten bilden einen verdeckten Stapel, die Mitarbeiterkarten bilden einen verdeckten Stapel und die Werbekarten bilden ebenfalls einen verdeckten Stapel.

Auftrittsstapel vorbereiten
Mit Ausnahme der „The Dome“ – Auftrittskarten werden alle Auftrittskarten gemischt und bilden einen gemeinsamen Stapel.

Aktien, Geld, Reihenfolgekarten
Die Aktien bilden einen Stapel. Das Geld wird nach Wert sortiert bereits gelegt. Die Reihenfolgekarten werden ebenfalls bereit gelegt. Natürlich werden nur so viele Reihenfolgekarten benötigt, wie Spieler teilnehmen.

Spieler bekommen ihre Startausrüstung
Jeder Spieler bekommt 1000 AG (Geld) und eine Kurzregel (um das Geld geheim zu halten).

Dann bekommt jeder Spieler eine zufällige „The Dome“-Auftrittskarte. Bei weniger als 5 Spielern wird die Karte mit der Nummer 53 aus dem Spiel genommen. Im Spiel zu dritt bleibt eine weitere The Dome-Auftrittskarte übrig, die wird ebenfalls aus dem Spiel genommen..

Jede The Dome-Karte außer der Nummer 53 hat einen Anfangsbonus und zwar entweder eine Equipment-Karte, eine Mitarbeiterkarte, eine Werbekarte oder 500 AG. Jeder Spieler bekommt den Bonus seiner The Dome – Karte.

4. Spielverlauf

Eine Partie besteht aus mehreren Runden. Jede Runde besteht aus 8 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden:

1.Rundenbeginn:
Neue Studio- Werbe, Auftritts- und Mitarbeiterkarten werden aufgedeckt. Der Talentstapel wird ausgewertet.

2.Einkommen:
Jeder Spieler bekommt 300 AG plus Einkommen von seinen Aktien.

3.Aktien verkaufen:
Die Spieler entscheiden, ob sie ihre Aktien loswerden wollen oder nicht.

4.Spielerreihenfolge versteigern:
Die Spielerreihenfolge wird versteigert (Ach was?)

5.Aktionen:
In der neuen Reihenfolge führen die Spieler ihre Aktionen durch: Aktien Kaufen (oder auch nicht) und 1 Spieleraktion durchführen.

6.Talent anwerben:
Das aktuelle Talent läuft zu seinem Lieblingstalentschuppen.

7.Gehalt:
Jeder Spieler zahlt seinen Talenten ein Gehalt.

8.Transfermarkt:
In Spielerreihenfolge können die Spieler ihre Talente rausschmeißen oder verkaufen.

5. Spielende und Gewinner

Wenn ein Spieler während der Aktionsphase sein Konzert in The Dome durchführen kann, endet das Spiel sofort.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn der Studio-, Mitarbeiter-, Werbe- oder Auftrittsstapel aufgebraucht ist.

Wenn das Spiel endet, zählt jeder Spieler seine Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens ist der Spieler unter den Gleichständischen mit den meisten Talenten der Sieger. Gibt es immer noch keinen Sieger entscheidet das Geld.

6. Die Spielphasen

6-1 Rundenbeginn

Die Auslage wird vorbereitet.

Studio-, Mitarbeiter und Werbestapel

Die oberste Karte jeder dieser Stapel wird umgedreht und neben den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Diese Karten sind in dieser Runde verfügbar. Liegt dort bereits eine Karte aus der vorherigen Runde, wird diese verdeckt unter den passenden Nachziehstapel gezogen.

Auftrittstapel

Die drei obersten Karten des Auftrittsstapel werden offen neben den Ablagestapel gelegt. Diese Karten sind diese Runde verfügbar. Liegen dort noch Karten aus der Vorrunde, werden sie in zufälliger Reihenfolge unter den Auftrittsstapel gelegt.

Aktien

Es wird eine Aktie weniger ausgelegt, als Spieler teilnehmen (also 3, wenn 4 Spieler mitspielen etc.). Karten aus der Vorrunde werden zuvor zurück in den Stapel gelegt.

Talentstapel

Die oberste Karte wird neben den Stapel gelegt. Dieses Talent kann in der Anwerbephase angeworben werden. Dann wird die oberste Karte des Talentstapels umgedreht. Ist die neue Karte eine Ereigniskarte, so wird sie sofort ausgeführt und anschließend aus dem Spiel genommen. Das wird so lange wiederholt, bis die offene Karte eine Talentkarte ist. Das neue Talent wird erst in der nächsten runde verfügbar.

6-2 Einkommen

Jeder Spieler erhält 300 AG plus 20 AG pro Aktie von der Bank. Das Geld der Bank ist nicht limitiert.

6-3 Aktien verkaufen

Da in der ersten Runde noch niemand Aktien hat, wird diese Phase übersprungen.

In den weiteren Runden entscheiden sich die Spieler in der Spielerreihenfolge ob sie ihre Aktien verkaufen. Wer seine Aktien verkauft muss alle Aktien verkaufen, er kann keine behalten. Je mehr Aktien ein Spieler hält, desto mehr Geld bekommt er (siehe nachfolgende Tabelle). Die Aktien werden zurück auf den Aktienstapel gelegt.

Verkauf 1 Aktie: 200 AG
Verkauf 2-3 Aktien: 250 AG pro Aktie
Verkauf 4-5 Aktien: 300 AG pro Aktie
Verkauf von 6 oder mehr Aktien: 350 AG pro Aktie

6-4 Versteigerung der Spielerreihenfolge

Die Spieler legen ihre Reihenfolgekarten in die Tischmitte und eine neue Reihenfolge wird versteigert. Diese Versteigerung ist ein wichtiger Bestandteil des Spieles.

Der Spieler, der bislang als erster agierte beginnt mit dem Bieten. In der allerersten Runde wird der erste Bieter beliebig bestimmt.

Das Gebot des ersten Bieters muss mindestens 10 AG betragen. Im Uhrzeigersinn müssen die Spieler das Gebot entweder um mindestens 10 AG erhöhen oder passen. Wer erhöht muss natürlich genug Geld besitzen, um sein Gebot zu bezahlen. Es wird so lange geboten, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

Wenn ein Spieler passt bekommt er sofort die Reihenfolgekarte mit der höchsten verfügbaren Nummer. Er zahlt kein Gebot. Nimmt er sich die Karte mit der Nummer 4 oder 5 erhält er 50 AG von der Bank.

Der letzte verbleibende Spieler zahlt sein Gebot und bekommt die Karte mit der Nummer 1. Das Geld steht für den Einsatz der Firma, di überall gleichzeitig agieren will. Er führt als erstes seine Aktionen durch und hat als einziger zwei Aktionen in seinen Zug.

6-5 Spieleraktionen

In der Reihenfolge ihrer Reihenfolgekarten führen die Spieler ihre Züge durch. Der erste Spieler hat dabei alle Möglichkeiten, während der letzte in der Regel keine Auswahl mehr hat.

Eine Aktie kaufen

Der Zugspieler kann zu Beginn seines Zuges eine Aktie kaufen, sofern noch eine offen ausliegt. Er muss dies nicht tun. Es gibt kein Handlimit für Aktien, aber jeder Spieler kann nur 1 Aktie pro Runde einkaufen. Da immer eine Aktie weniger ausliegt, als Spieler am Spiel teilnehmen, bekommt der letzte Spieler oft keine Aktie mehr. Es kann auch passieren, dass sich keine Aktien mehr in der Bank befinden (die Anzahl der Aktien ist mit Absicht limitiert).

Firmenaktivitäten

Nach dem der Spieler eine Aktie gekauft hat (oder darauf verzichtet hat) führt eine genau 1 der folgenden 4 Aktionen durch:

1.) Studio- Mitarbeiter oder Werbekarten kaufen.
2.) Andere Spieler blockieren.
3.) Talente auftreten lassen
4.) Geld verdienen (nicht der erste Spieler)

1.) Studio- Mitarbeiter oder Werbekarten kaufen

Der Spieler kann eine dieser drei Kartentypen kaufen und sie in sein Büro legen. Das benötigte Geld kommt in die Bank. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten, die ein Spieler einer Sorte halten darf. Die genommene Karte wird nicht vom Stapel ergänzt, so dass die Spieler, die in der Zugreihenfolge hinten sitzen, oft keine Karten mehr zur Auswahl haben.

2.) Andere Spieler blockieren.

Hat ein Spieler nicht genug Geld um eine Studio-, Mitarbeiter- oder Werbekarte zu kaufen, kann er dennoch verhindern, dass ein anderer Spieler eine entsprechende Karte bekommt: Er legt eine entsprechende Karte unter den jeweiligen Stapel. Es wird keine Karte nachgezogen. Es ist zu Beachten dass dieses Blockieren als Firmenaktion gilt!

3.) Talente auftreten lassen

Wenn der Zugspieler eine oder mehrere Talentkarten ausliegen hat, deren Fähigkeiten zusammengenommen mindestens den Wert einer ausliegenden Auftrittskarte haben, dann kann er die entsprechende Auftrittskarte in sein Büro legen. Diese Karte bringt dem Spieler Siegpunkte und etwas Geld.

Wenn der Spieler sogar die Bedingungen seiner The Dome – Auftrittskarte erfüllen kann, so tut er dies jetzt und das Spiel endet.

4.) Geld verdienen

Wer kein Geld hat oder wer keine andere Möglichkeit mehr hat, der verrichtet einige niedrige Arbeiten in der Musikbranche. Dafür bekommt er 200 AG. Diese Option hat allerdings nicht der Spieler, mit der Nummer 1. Er sollte sich doch zu besserem berufen fühlen!

6-6 Talente anwerben

1.) Das maskierte Talent

Wenn ein Spieler das maskierte Talent ausliegen hat, kann er jetzt dessen Identität bestimmen. Wenn er das tut, nimmt er sich ein beliebiges Talent eines Mitspielers oder das oberste Talent des Talentstapels oder das Talent dieser Runde und legt die Karte mit dem maskierten Talent stattdessen ab.

Wenn der Spieler das Talent auf dem Talentstapel nimmt, wird es ersetzt. Wird dabei ein Ereignis gezogen, wird das durchgeführt.

Wählt der Spieler das Talent der aktuellen Runde endet diese Phase augenblicklich. Wenn nicht geht es weiter mit 2.

2.) Das Talent wählt seine Firma

Die Hauptvorliebe des ausliegenden Talents wird überprüft. Alle Spieler bestimmen den Gesamtwert aller ausliegenden Karten der entsprechenden Eigenschaft. Wenn ein Spieler alleine den höchsten Gesamtwert vorweisen kann, bekommt er das Talent. Gibt es ein Unentschieden beim Gesamtwert, bekommt derjenige unter den Gleichständischen das Talent, der die höhere Gesamtsumme der Zweitvorliebe vorweisen kann. Gibt es auch hier ein Unentschieden ist das Talent völlig desillusioniert und geht ins nächste Kloster. Die Karte wird verdeckt unter den Talentstapel geschoben.

6-7 Gehalt

Alle Spieler müssen ihren Talenten nun deren Gehalt zahlen. Es muss so viel bezahlt werden, wie möglich. Die Spieler können zu diesem Zeitpunkt keine Aktien verkaufen.

Wenn ein Spieler nicht alle seine Talente bezahlen kann, so bezahlt er so viele wie möglich. Dann mischt er seine Talentkarten und ein Mitspieler zieht so viele Talente, wie der Spieler bezahlt hat. Diese Talente darf der Spieler behalten. Der Rest wird verdeckt unter den Talentstapel geschoben.

6-8 Transfermarkt

In der Reihenfolge der Reihenfolgekarten können die Spieler nun einige Talente feuern oder ihren Mitspielern anbieten. Um ein Talent zu feuern, muss er dem Talent erneut dessen Gehalt zahlen. Anschließend legt er die Karte verdeckt unter den Talentstapel. Der Spieler kann seine Talente auch an einen willigen Mitspieler abgeben. Dieser Mitspieler zahlt dann dem Vorbesitzer einmal das Gehalt des Talentes als Ablöse. Wenn mehrere Spieler an einem Talent interessiert sind, darf der Besitzer des Talentes wählen, wem er das Talent gibt. In keinem Fall muss er das Talent abgeben. Wenn niemand an einem Talent interessiert ist, kann es natürlich auch nicht abgegeben werden (aber gefeuert).

7. Sonstige Regeln und Spieltipps

Bonus des ersten Spielers

Wie bereits erwähnt kann der erste Spieler (Reihenfolgekarte 1) nach dem möglichem Aktienkauf zwei der Aktionen 1-3 durchführen (Option 4 steht ihm nicht offen). Er kann zwei verschiedene Aktionen durchführen oder zweimal dieselbe – Möglichkeit 3 darf er aber höchstens einmal durchführen.

Die Versteigerung der Reihenfolge ist wichtig, aber man sollte es nicht übertreiben – erst einmal abwartend hinten bleiben und Geld sparen ist eine wichtige Option. Am ökonomischsten ist es zweiter zu sein – dazu muss man seine Mitspieler gut lesen können.

Im Grundspieler sind die Siegpunkte des The Dome – Konzertes so hoch, dass der Spieler, der es durchführt mit hoher Wahrscheinlichkeit gewinnt. Für ein knapperes Spiel kann man die Punktzahl dieses Konzertes auf 5 senken !

8. Das Spiel in einer Deutschen Runde spielen

Der Großteil der Karten enthält verständliche Symbole, nur der Name der Karte ist japanisch. Die sechs Ereigniskarten enthalten japanischen Text und einige Talente haben Sonderregeln auf Japanisch aufgedruckt. Die drei Hauptvorlieben der Talente sind aber schnell verstanden und vor allem sind alle Karten offen. Daher müssen keine Texte überklebt werden, das Spiel kann vielmehr mit einer Regelhilfe problemlos gespielt werden. Für die Übersetzungen der Ereigniskarten und der Talente siehe die Seiten „Kartenübersicht“.

Kartenübersicht

Bitte für alle Spieler sichtbar bereithalten

Ereigniskarten

Kurseinbruch (Nr. 26)

Die Aktienkurse taumeln.

Jeder Spieler muss eine seiner Aktien abgeben.

Graphik: Yamadori Ofuu

Notkonzert (Nr. 27)

Trotz eines Riesenunwetters muss ein Konzert gegeben werden. Die Firma (oder Firmen) mit dem besten Equipment bekommt 300 AG.

Graphik: Yamadori Ofuu

Skandal (Nr.28)

Ein Talent wurde mit ihrem Freund erwischt. Die Firma (oder Firmen) mit den meisten Talenten muss eines abgeben.

Graphik: Fujii Rino

Schönheitswettbewerb (Nr. 29)

Ein Talent gewinnt einen Schönheitswettbewerb. Die Firma (oder Firmen) mit der höchsten Bekanntheit (Werbung) bekommt 300 AG.

Graphik: Yamadori Ofuu

Ein Zufallsjob (Nr. 30)

Leichte und gutbezahlte Arbeit! Die Firma (Firmen) mit den meisten Mitarbeitern bekommt 300 AG.

Graphik: Fujii Rino

Talentscout (Nr. 31)

Ein Talentscout ist unterwegs. Der Spieler mit den wenigsten Talenten (Gleichstand: niedrigere Spielerreihenfolgezahl) darf sich ein Talent von einem Mitspieler nehmen.

Graphik: Fujii Rino

Talentkarten

- Nr 1.: **Akane Hirata** / 1. Werbung+Equip / 2. Equip / **Bekommt kein Gehalt, wenn Nr. 18 im Büro**
- Nr. 2 **Atsuko Ushiroda** / 1. Werbung + Mitarbeiter / 2. Werbung / *„Ich bin Atsuko Ushiroda, 19 Jahre“*
- Nr. 3. **Hikari Kagawa** /1. Werbung + Equip. / 2. Werbung / **Werbung -1 / 1 SP** /*“Ich brauche mehr Licht!“*
- Nr. 4 **Mirei Utsumi** (1. Werbung + Mitarbeiter/2. Werbung / *„Halt mich fest!“*
- Nr. 5 **Yuuki Utanohara** / 1. Werbung / 2. (Kein) / *„Gib mir deine Kraft!“*
- Nr. 6 **Sekai Tabata** / 1. Equip. + Mitarbeiter / 2. Equip / *„Erster in der Welt, Zweiter von Zweien!“*
- Nr. 7 **Matsuri Amano** / 1. Equip. + Werbung / 2. Equip. / *„Kapooooooow!“*
- Nr. 8 **Masagi Nakano** / 1. Equip. + Mitarbeiter / 2. Equip. / **1 SP** / *„Ich tue immer mein Bestes!“*
- Nr. 9. **Nanami Mizushiro** / 1. Equip. + Werbung/ Equip. / *„Behalte deinen Rhythmus und deine Liebe!“*
- Nr. 10 **Mami Kadoya** / 1. Equip. / 2. (Kein) / **Equip. -1** / *„Hier… das Herz eines jungen Mädchens.“*
- Nr. 11 **Erika Sawai** / 1. Mitarbeiter / 2. (Kein) / **Mitarbeiter -1** / *„Mir doch egal!“*
- Nr. 12 **Mar Jeanette** / 1. Mitarbeiter + Equip./ 2. Miarbeiter / *„Komm mit mir oder ich werde dich mit meinem Schwanz verprügeln!“*
- Nr. 13 **Yukari Sonomura** / 1. Mitarbeiter und Werbung / 2. Mitarbeiter / **1 SP** / *„Ist das Universum nicht wunderbar?“*
- Nr. 14 **Mayuyu Tobe**/ 1. Mitarbeiter + Equip / 2. Mitarbeiter / *„Miau!“*
- Nr. 15 **Tomo Hayasaka** / 1. Mitarbeiter + Werbung / 2. Mitarbeiter / *„Häschen Hüpf!“*
- Nr. 16. **Rurika Aoyama** / 1. SP / 2. Geld / **-5 SP** / *„Mein Wunsch nach Glück erreicht dich!“*
- Nr. 17 **Kimino Arakawa** / Werbung / 2. Geld / **Werbung -1** / *„Echte Freunde steh´n zusammen!“*
- Nr. 18 **Chinatsu Hirata** / 1. Equip. /2. Geld / **Equip -1** / *„Ich liebe Sommer!“*
- Nr. 19 **Kirika Sazayama** / Mitarbeiter / Geld / **Mitarbeiter -1** / *„Soll ich dich verführen?“*
- Nr. 20 **Seira Arisawa**/ 1. Geld / (kein) / *„Tanzen wir bis zum Broadway!“*
- Nr. 21 **Iku Asano** / 1. Werbung / 2. SP / *„Loss geht´s!“*
- Nr. 22 **Yuuko Kojima**/ 1. Equip / SP / *„Komm, tanz mit mir!“*
- Nr. 23 **Natsumi Kawahara** / 1. SP / Geld / *„Ich sing mit meinem Herzen!“*
- Nr. 24 **Saaya Noguchi**/ 1. Mitarbeiter / 2. SP / **1 SP** / *„Der zauberhafte Entertainer“*
- Nr. 25 **Das maskierte Talent** / 1. Anzahl Talente/ (kein) / **Werbung +1**
- PRO1 **Talent Gesucht!** / 1. Geld /2. SP / *„Die Süßen kriegen dich!“*

Projekt Superstar

Autor: ***Masayuki Kudoh*** (Arclight)

Entwicklung: ***Yusuke Gotoh, Nekomaru, Jun´ichi Itoh, Yoshitoh Furuta, Naoki Kubouchi***

Graphische Leitung: ***Kazuna Shizukuishi***

Graphisches Design: ***Bee-Pee (Shingo Naitoh)***

Schachtelgraphik: ***Poyoyon Rock***

Kartengraphik (in Reihenfolge der Kana-Zeichen)

Ishigaa	***Kinoshita Ichi***	***Kusuka Souji***
Comta	***Natsuki Koko***	***Nishida***
Hayase Akira	***Fujii Rino***	***Poyoyon Rock***
Matoki Misa	***Minase Rin***	***Miyasu Risa***
Yamadori Ofuu	***Ruchi***	

Präsentiert von: **Arclight Inc.**

Deutsche Übersetzung: ***Peer Sylvester***