



おにいさん IDOL PROJECT プロジェクト

説明書

プレイ人数：3～5人 プレイ時間 60分程度

■0. はじめに

あなたは、アイドルをプロデュースするプロデューサーです。芸能事務所を立ち上げ、アイドルたちをスカウトして無敵のアイドルユニットを作り、ドーム球場でのコンサート開催を目指します。

ですが、アイドルたちにも、自分たちの意思（所属するならこんな事務所がいい！という要望）があり、それを満足させなければ、他の事務所と契約を結んでしまうでしょう。ですから、あなたは有能なスタッフを雇ったり、レコーディング施設を充実させたりして、アイドルたちが入りたくなるような魅力ある芸能事務所を作ってゆかなくてはなりません。

また、スカウトした後は、彼女たちに効率よく番組アシスタントや野外ライブなどの仕事をこなしてもらわなければ、事務所経営がたち行かなくなってしまうでしょう。

うまく事務所を切り盛りし、いずれかのプレイヤーがドーム公演を達成したときにゲームは終了します。そしてそのときまでに勝利点（VP）を最も多く獲得していたプレイヤーが“至高の名プロデューサー”として人々の称賛を集めることでしょう。

■1. コンポーネント

このゲームには、次のパーツが含まれています。

●プレイカード（114枚。内訳は次のとおり）

- ・アイドルカード 25枚
- ・イベントカード 6枚
- ・設備カード 16枚
- ・スタッフカード 16枚
- ・広告カード 16枚
- ・仕事カード 25枚
- ・順番カード 5枚
- ・早見表／金庫カード 5枚

●株券（24枚）

●紙幣（85枚。内訳は次のとおり）

- ・10AG 20枚
- ・50AG 15枚
- ・100AG 35枚
- ・500AG 15枚

●紙幣スタンド（1個）

●説明書（1冊）



■2. 各カードの見方

●2-1アイドルカード

アイドルカードは、このゲームの中心となるカードです。各カードがアイドル1人を表しています。

① カード名

カード名は、アイドルの名前を表します。

② 勝利点 (VP)

勝利点は、ゲーム終了時のプレイヤーの得点になり、ゲームの勝敗に影響します。



③ 維持費

維持費は、アイドルとの契約を維持するために、プレイヤーがラウンドごとに支払わなければならない金額を表しています。

④ 要望

要望は、アイドルが契約の際に事務所に求める条件（ステータス）で、1st（第1希望）と2nd（第2希望）があります。アイドルは、最も要望を満たしている事務所を1st、2ndの順番で判定して、どの事務所と契約するかを決めます。

⑤ 才能レベル

才能レベルは、スタイルが抜群、ダンスが上手など、このアイドルがどんなタイプのアイドルかを表しています。才能レベルには、「歌唱力レベル」、「スタイルレベル」、「ダンスレベル」、「演技力レベル」の4つのジャンルがあり、それぞれ1～4までのレベルで設定されています。レベルはアイコンの数で表されます。



歌唱力



スタイル



ダンス



演技力

⑥ 能力

能力は、このアイドルが、所属する事務所に与える影響を表します。まれに所属しているだけでその事務所のステータスを上下させるアイドルがいます。例えば、『賀川飛歌里』は、所属する事務所の知名度に-1の修正を与えます。

⑦ フレーバーテキスト

ゲームの雰囲気を増すための文章です。ゲームには影響しません。

●2-2 イベントカード

イベントカードは、プレイヤー全員に同時に起こるアクシデントを表しています。イベントカードは、アイドルカードと混ぜて使用されます。

① カード名

カード名は、イベントの内容を表します。

② 効果

このイベントがめくられたときに発生する効果を表しています。

準備フェイズ中に、「アイドルの山」の一番上のカードをめくったとき、それがイベントカードであったなら、直ちにそのイベントカードの効果を実用してください。



●2-3 仕事カード

仕事カードは、プレイヤーがアイドルに行わせる芸能活動を表しています。

① カード名

カード名は、仕事の内容を表しています。

② 勝利点 (VP)

勝利点は、ゲーム終了時のプレイヤーの得点になり、ゲームの勝敗に影響します。

③ 報酬 (ギャラ)

アイドルにその仕事をさせたときに、プレイヤーが銀行から受け取る金額を表します。

④ 必要な才能

アイドルたちにその仕事をさせるために必要な才能レベルを表します。仕事をさせる場合、アイドルたちのもつ歌唱力レベル、スタイルレベル、ダンスレベル、演技力レベルが4ジャンル全てにおいて満たしていないと、その仕事をさせることができません。複数のアイドルが自分の事務所所属している場合、それらのアイドル全員の才能レベルをジャンルごとに合算して判定することができます。



● 2-4 『ドーム公演』カード



仕事カードの中には、『ドーム公演』カードという特別なカードが含まれています。各プレイヤーは、ゲーム準備の際、『ドーム公演』カードを1枚ずつ受け取り、自分の事務所に表向きに配置します。プレイヤーのいずれかが、自分のアイドルに仕事として『ドーム公演』をさせることができたなら、ゲームは終了します。『ドーム公演』を行うために必要な才能レベルは、各『ドーム公演』カードごとに少しずつ異なっています。

なお、各データの見方は前項の仕事カードと同じです。

『ドーム公演』のカードには、達成するために必要な才能レベルを表すアイコンについて、一部背景色が異なるものがあります。これは、プレイヤーの人数によって同じカードでも達成条件が変化することを示しています。3人プレイの場合、一番右側のアイコンの「背景が暗いもの」についても必要な才能であるとみなします。いっぽう、4～5人プレイの場合は、「背景が暗いもの」についてはカウントしません。つまりこうした『ドーム公演』は、3人プレイのときは達成するのがより難しくなるわけです。

例:上記の『ドーム公演』カードを達成するためには、所属するアイドル全員のスタイルレベルの合計が3レベル以上、ダンスレベルが3レベル以上、演技力レベルが4レベル以上の才能レベルが必要です。歌唱力レベルについては、4～5人プレイの場合には3レベル以上必要で、3人プレイの場合には4レベル以上必要となります。

各『ドーム公演』カードには、ゲーム開始時にプレイヤーが得るボーナスが記されています。<『雑誌広告』カード1枚>や、<+500AG>などがそれにあたります。各プレイヤーは、自分が受け取った『ドーム公演』カードに記されているこれらのボーナスを受け取ってからゲームを開始します。

● 2-5 設備カード

事務所の設備を表すカードです。プレイヤーが設備カードを購入すればするほど事務所の「設備ステータス」が上がります。

① カード名

『設備』と『高級設備』の2種類があります。

②値段

この設備を購入するためにプレイヤーが支払う金額です。

③ステータス

設備を購入した場合、事務所の設備ステータスがいくつ上がるかを表しています。



●2-6スタッフカード

事務所のスタッフの充実度を表わすカードです。プレイヤーがスタッフカードを購入すればするほど事務所のスタッフの「スタッフステータス」が上がります。

①カード名

『スタッフ』と『有能スタッフ』の2種類があります。

②値段

このスタッフを購入（雇用）するためにプレイヤーが支払う金額です。

③ステータス

スタッフを購入した場合、事務所のスタッフステータスがいくつ上がるかを表します。



●2-7広告カード

事務所の広告の充実度を表わすカードです。プレイヤーが広告カードを購入すればするほど事務所の「知名度ステータス」が上がります。

①カード名

『雑誌広告』と『TVCM』の2種類があります。

②値段

この広告を打つためにプレイヤーが支払う金額です。

③ステータス

広告を購入した場合、事務所の知名度ステータスがいくつ上がるかを表します。



●2-8株券

株券を所有するプレイヤーは、ラウンドごとに配当を受け取ることができます。



株券は全て同じものです。1人で何枚でも所有することができます。ただし1ラウンドに1枚ずつしか購入することができません。また、売却するときには、所有している株券すべてを一度に売却しなければなりません。

例: 株券を4枚所有しているプレイヤーが株券を売却する場合、1枚あたり300AG (合計1200AG) で売却することになります。

●2-9順番カード

順番カードは、芸能活動フェイズにおけるプレイヤーの行動順番を表すためのものです。プレイヤーは各ラウンドの競りフェイズ中に競りを行い、順番カードを1枚ずつ受け取ります。

●2-10早見表/金庫カード

このカードの片面は早見表になっており、もう一方の面は金庫の絵が描かれています。早見表は、各ラウンドのフェイズの順番とその概要が記されています。プレイヤーはゲーム中、自分の所持金を隠すために、このカードの金庫の面を上にして自分の前に配置し、その下に自分の所持金を隠しておくことができます。

■3. ゲームの準備

ゲーム開始前に次のとおり準備を行います。

プレイヤーはテーブルを囲んで座り、テーブル中央にゲームに使用するカードや紙幣を並べておく場所を作ります。この場所を「共通の場」と呼びます。また、ゲーム中はスカウトしたアイドルカードや、購入した設備カードなどを自分の前に並べます。この場所を「自分の場」または「自分の事務所」と呼びます。

●アイドルの山をつくる

アイドルカードとイベントカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、裏向きの山にして共通の場に配置します。この山を「アイドルの山」と呼びます。そして山の一番上のカードをめくって表にします。このときもしイベントカードがめくられたなら、それを山に戻して再度シャッフルしてください。アイドルカードがめくられるまでこれを繰り返します。

●株券、順番カード、紙幣を配置する

株券、順番カードはそれぞれの種類ごとにひとまとめにして「共通の場」に積んでおきます。また、紙幣を金額別にして紙幣スタンドに挿しておきます。紙幣スタンドに挿した紙幣は、「銀行」にあるものとして扱います。ゲーム中、各プレイヤーは自分の収入を銀行から受け取り、また銀行へ支払います。

なお、順番カードは、プレイヤーの人数分しか使用しません。3人で遊ぶ場合は4～5番のカードを、4人で遊ぶ場合は5番のカードを箱にしまっておいてください。

●最初の資金と早見表を配る

各プレイヤーに「銀行」から紙幣を1000AGずつ配ります。これが各プレイヤーの最初の資金になります。それから早見表／金庫カードを1枚ずつ配ります。早見表は裏返すと金庫にもなります。ゲーム中、各プレイヤーの所持金は非公開情報になります。他プレイヤーに自分の所持金が知られないように、必要に応じて所持している紙幣をこの金庫カードの下に隠してプレイしてください。

●『ドーム公演』カードを配る

次に、5枚の『ドーム公演』カードをよくシャッフルし、各プレイヤーにランダムに1枚ずつ配ります。3～4人プレイの場合、カードNo53の『ドーム公演』カードは使用しませんのであらかじめ抜いてシャッフルしてください。3人プレイの場合、1枚残った『ドーム公演』カードも使用しません。使用しない『ドーム公演』カードは箱にしまします。

各『ドーム公演』カードには、プレイヤーがゲーム開始時に受け取るボーナスが記されています。各プレイヤーは受け取った『ドーム公演』カードにしたがい（次の表参照）、ボーナスを受け取ってください。

ゲーム開始時ボーナス一覧

No49『ドーム公演』 <『設備』カード1枚>を受け取る。

No50『ドーム公演』 <『スタッフ』カード1枚>を受け取る。

No51『ドーム公演』 <『雑誌広告』カード1枚>を受け取る。

No52『ドーム公演』 <+500AG>を受け取る。

No53『ドーム公演』 ボーナスなし。

受け取ったボーナスは、カードの場合、自分の事務所に表にして配置します。紙幣の場合、ゲーム開始時の所持金に加えます。

これでゲームの準備が終わりました。続く説明にしたがってゲームを開始してください。

■4. ゲームの流れ

このゲームは、「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返して実行することで進めていきます。各ラウンドは次のとおり、さらに8つのフェイズからなります。各ラウンドとも1～8の順番で実行します。ゲーム中にゲーム終了条件（10ページ「■5. ゲームの終了と勝利」参照）が満たされると、その時点でゲームは終了します。各フェイズの詳細は続くルールを参照してください。

1) 準備フェイズ

全プレイヤーが協力して、このラウンドのプレイのために「共通の場」を新しく整えます。

2) 収入フェイズ

全プレイヤーが同時にそれぞれ自分の収入と配当を受け取ります。

3) 株券売却フェイズ

各プレイヤーがひとりずつ順番に（自分が持っている順番カードの順に）株券を売却することができます。第1ラウンドには誰も株券を持っていないので、このフェイズは飛ばします。

4) 競りフェイズ

プレイヤー全員が参加して、続く芸能活動フェイズでのプレイの順番をめぐる競りを行い、順番カードを1枚ずつ落札します。

5) 芸能活動フェイズ

各プレイヤーはひとりずつ順番に（自分が持っている順番カードの順に）手番を実行します。手番プレイヤーは次の（a）（b）を順番に実行することができます。

（a）株券を購入できます。

（b）競りフェイズで決まった順番で芸能活動をします。

6) 判定フェイズ

共通の場にあるアイドル（1枚）がどの事務所を選ぶか判定し、選んだ事務所（プレイヤー）がそのカードを受け取って自分の事務所に配置します。

7) 維持フェイズ

全プレイヤーが同時に、自分の事務所に所属するアイドルの維持費を銀行に支払います。

8) 移籍フェイズ

各プレイヤーがひとりずつ順番に（自分が持っている順番カードの順に）所属アイドルの解雇または移籍を実行します。



■5. ゲームの終了と勝利

いずれかのプレイヤーが芸能活動フェイズ中、自分の事務所のアイドルに『ドーム公演』カードを行わせることができたなら、その時点でゲームが終了します。

またゲーム中、「設備の山」、「スタッフの山」、「広告の山」、「仕事の山」のいずれかの山が枯渇したときにも、その時点でゲームが終了します。

ゲーム終了後、ただちに各プレイヤーは自分が獲得した得点（VP）を合計し、発表します。各プレイヤーの得点は、自分の事務所に配置しているカードのもつVPの合計です。

獲得VPが最多のプレイヤーが勝利者となります。首位のプレイヤーが同点の場合には、その中で自分の事務所により多くのアイドルを配置しているプレイヤーの勝ちです。それも同点の場合には、さらにその中で所持金が多いほうのプレイヤーの勝ちになります。

■6. 準備フェイズ

このフェイズには、このラウンドのプレイのためにカードの再配置を行います。誰が何を行ってもかまいません。全員で協力して行ってください。

●6-1 設備、スタッフ、広告カードの再配置

「設備の山」、「スタッフの山」、「広告の山」の各山の上から1枚ずつめくり、共通の場に公開します。もし前のラウンド中に公開されたカードが残っていたら、新しいカードを公開する前に、残っていた各カードを対応する山の底に伏せて戻します。

つまり、前のラウンドに出ていたものは山の底に戻り、毎ラウンド必ず新しいカードが場に公開されることになります。

●6-2 仕事カードの再配置

「仕事の山」の上から3枚めくり、共通の場に公開します。もし前のラウンド中に公開されたカードが残っていたら、その前に、残っていたカードを「仕事の山」の底に伏せて戻します。

つまり、毎ラウンド必ず新しい仕事カード3枚が公開されることになります。

●6-3 株券の再配置

株券を山から何枚かめくって共通の場に公開します。めくる枚数はプレイヤーの人数より1枚少ない数とします。もし前のラウンド中に公開された株券が残っていたら、その前に、残っていた株券をいったんすべて伏せて「株券の山」に戻してから改めてめくってください。

●6-4 アイドルの登場

「アイドルの山」の一番上（めくられて表になっているはずです）のカードを取り、「共通の場」に移します。こうして共通の場に単独で置かれたアイドルを「登場中のアイドル」と呼びます。

次に「アイドルの山」の一番上のカードをめくって公開し、それを山の上ののせます。こうして山の上で公開されているアイドルカードは、次のラウンドに登場中のアイドルになります。

なお、「アイドルの山」の一番上のカードをめくったとき、アイドルカードではなくイベントカードが公開される場合があります。その場合、ただちにイベントカードの処理を行います。そのイベントカードに記されている効果を適用し、その後そのイベントカードを箱にしまします。イベントカードの処理が終了したら、新たに「アイドルの山」の一番上のカードを公開してください。これをアイドルカードが公開されるまで繰り返します。

例：「アイドルの山」の一番上のカードを表にしたら、『株価暴落』カードでした。株券を保有している各プレイヤーはただちにそのうちの1枚を共通の場の「株券の山」に伏せて戻します。そして『株価暴落』カードを箱にしまい、新たに「アイドルの山」の一番上から1枚めくって公開し、「アイドルの山」の上に配置しました。

■7. 収入フェイズ

このフェイズには、各プレイヤーが基本の収入として300AGずつ銀行から受け取ります。株券を持っているプレイヤーは、それに加えて株券1枚につき20AGを配当として受け取ります。このフェイズでは、プレイヤー間のプレイ順番は特に関係ありません。

例：A君は株券を3枚所有しています。収入フェイズに、A君は300AGと株券の配当20AG×3枚の60AG、合計360AG受け取りました。

■8. 株券の売却フェイズ

このフェイズには、各プレイヤーが受け取っている順番カードの順にひとりずつ、保有している株券を売却することができます。売却しなくてもかまいません。売却する場合、自分が保有している株券全部をまとめて売却しなければなりません。売却した株券は「株券の山」に伏せて戻し、売却代金を銀行から受け取ります。

株券 1 枚の売却代金は、次のとおり、そのとき売る合計枚数によって変動します。

売却枚数	売却代金
1 枚	1 枚につき200AG
2～3 枚	1 枚につき250AG
4～5 枚	1 枚につき300AG
6 枚以上	1 枚につき350AG

例:A 君は株券 4 枚を保有しています。A 君は株券を売却することになりました。4 枚を売却するので、売却代金は1枚につき 300AG となります。そこでA君は合計 1200AG を銀行から受け取り、株券 4 枚を株券の山に伏せて戻しました。

■9. 競りフェイズ

このフェイズの最初に、各プレイヤーは自分が受け取っていた順番カードをいったん共通の場に戻します。そして次の要領で改めて競りを行って、新たな順番カードを受け取ります。

競りは、前のラウンドに 1 番のカードを受け取っていたプレイヤーから開始します。最初のラウンドでは、そうしたプレイヤーはいませんので、じゃんけんで最初のプレイヤーを決めてください。

このプレイヤーがまず値付けを行い、時計まわりの順でひとりずつ入札していきます。手番プレイヤーは、それまでの最高入札額より高い金額を宣言するか、あるいはパスしなければなりません。

パスしたプレイヤーは、そのとき場に残っている順番カードのうち、順位が一番低い（数字の大きな）順番カードを受け取らなければなりません。パスしたプレイヤーは、自分がどんな入札額を宣言していたとしても、紙幣を支払うことはありません。

こうしてひとたびパスをして順番カードを入手したプレイヤーは、もうこのラウンド中は競りには参加できません。

パスせずに最後まで残ったプレイヤーは、最後の入札額（落札額）を銀行に支払い、（最後に残った）「1 番」の順番カードを受け取ります。

こうして、全員が 1 枚ずつ順番カードを受け取り、競りは終了します。

なお、競りの最初の入札額は 10AG 以上です。また、各入札額は 10AG 単位でなければなりません（たとえば 51AG の入札はできません）。

例：4人で遊んでいます。1番のプレイヤーがA君で、A君の左隣はB君、次にC君、次にD君と座っています。まずA君が『100AG』と宣言しました。B君は『120AG』と宣言し、C君はパスを宣言し、4番の順番カードと、銀行から50AGを受け取りました。D君は『150AG』と宣言しました。A君はパスを宣言して3番のカードを取り、B君もパスをして2番の順番カードを取りました。残りはD君1人になり、D君は150AGを銀行に支払い、1番の順番カードを取りました。

4～5番の順番カードを受け取ったプレイヤーは、ボーナスとして、すぐさま50AGを銀行から受け取ります。

■ 10. 芸能活動フェイズ

芸能活動フェイズでは、各プレイヤーが、受け取っている順番カードの順位の順にひとり1回ずつ手番を実行します。手番プレイヤーが実行可能なすべての行動を終えてから次のプレイヤーが手番を行ってください。

● 10-1 株券の購入

手番プレイヤーは、まず、株券を購入するかどうかを決めます。購入する場合、1枚だけ購入することができます。ただし、各プレイヤーは公開されていない（めくられていない）株券を購入することはできません。

株券は、各ラウンドともプレイヤーの人数より1枚少ない枚数しか公開されません。そのため、全員が株券を購入しようすると、最後の手番プレイヤーは株券を購入できなくなります。

また、各プレイヤーが株券をたくさん保有していて、株券の山が不足したり枯渇したケースでも、株券が購入できないことがあります。

● 10-2 芸能活動

その後、手番プレイヤーは、次の行動のうち1つを選んで1回だけ実行することができます。

- 1) 設備／スタッフ／広告へ投資する
- 2) 他人の投資を阻止する
- 3) アイドルが仕事をする
- 4) アルバイトをする

1) 設備／スタッフ／広告へ投資する

手番プレイヤーは、共通の場に公開されている設備カード、スタッフカード、広告カードのうち、どれか1枚を購入することができます。購入代金を銀行に支払い、購入したカードを自分の事務所に表にして配置します。

こうして購入したカードに記されている分、事務所のステータスが上がります。これらの事務所のステータスは、アイドルが所属する事務所を判定するための材料となります。

もし、誰かが購入したことにより、公開されている設備カード、スタッフカード、広告カードがなくなったとしても、すぐに山札から補充はしたりしません(次のラウンドの準備フェイズに補充します)。そのため、あるプレイヤーが購入した種類のカードは、あとの手番のプレイヤーは購入することができなくなります。

2) 他人の投資を阻止する

手番プレイヤーは、共通の場に出ている設備カード、スタッフカード、広告カードのうち、どれか1枚を選んで対応する山の底に伏せて戻すことができます。

この行動は、所持金を支払って購入することができないときに、他プレイヤーにそのカードを購入させないための手段として有効です。

3) アイドルに仕事をさせる

手番プレイヤーは、自分の事務所にアイドルがひとりでも所属しているなら、そのアイドルに仕事をさせることができます。仕事は、現在共通の場に公開されている仕事カードの中から1枚を選びます。

ただし、自分の事務所に所属しているアイドルの持っている各才能のレベルが、その仕事に必要な才能レベル以上でなければ、仕事をさせることはできません。

このとき、複数のアイドルが所属しているなら、各才能のレベルをジャンルごとに合計して比べることができます。仕事をさせることができた場合、その仕事カードを受け取って自分の事務所に配置し、そこに記されているぶんだけ銀行から報酬を受け取ります。

手番プレイヤーは、仕事としてアイドルに『ドーム公演』を行わせることもできます。その場合は、自分がゲーム開始時に受け取っている『ドーム公演』を使用します。いずれかのプレイヤーが『ドーム公演』を行ったなら、ただちにゲームは終了します。

4) アルバイトをする

手番プレイヤーは、アルバイトをして報酬を得ることができます。ただし、1番の順番カードを受け取っているプレイヤーだけは、アルバイトをすることができません。アルバイトをする場合、そう宣言して、報酬として200AGを銀行から受け取ります。アルバイトは、所属アイドルがひとりいなくても実行することができます。

手番プレイヤーが1)～4)のいずれかを1回実行したなら、手番は次のプレイヤーに移ります。全員が手番を1回ずつ行ったら芸能活動フェイズは終了します。

1番の順番カードを受け取っているプレイヤーにはボーナスがあります。1)～3)のうち、いずれかふたつを1回ずつ実行することができます。

例えば、設備カードを1枚と、スタッフカードを1枚購入するとか、広告カードを1枚購入して、設備カードを山札の底に戻す、などということが可能です。ただし、仕事を2回させるということはできません。

■ 11. 判定フェイズ

判定フェイズは、次の手順で行います。プレイヤー間のプレイ順番は関係ありません。

1) 仮面のアイドルの正体を明かす

判定フェイズ中に、いずれかのプレイヤーの事務所に『仮面のアイドル』が所属していた場合、その事務所のプレイヤーは、『仮面のアイドル』の正体を明かすことができます。明かさずに次のラウンド以降に持ち越してもかまいません。

正体を明かす場合は、現在、他の事務所に所属しているアイドルか、または共通の場や「アイドルの山」の上で公開されているアイドルカードの中から任意の1枚を選んで受け取り、自分の事務所に移します。

そうした場合、『仮面のアイドル』カードはゲームから除外し、箱にしまいます。「アイドルの山」の上から取った場合は、新たに「アイドルの山」の一番上のカードをめくって公開し、山の上ののせてください。共通の場の「登場中のアイドル」を選んだ場合、そのラウンド中に限り、続く2) 所属事務所の決定は実行しません。

2) 所属事務所の決定

ここで「登場中のアイドル」が、どのプレイヤーの事務所と契約するかを判定します。アイドルは、アイドルカードに記されている、「要望に合致するステータス」がそのとき最も高いプレイヤーの事務所と契約します。

まず第一希望(1st)について、どの事務所のステータスが最も高いかを調べます。最も高いプレイヤーが1人の場合、そのプレイヤーがアイドルカードを受け取って、自分の事務所に配置します。

もし、複数の事務所が首位で同点であったなら、今度は第二希望(2nd)で判定します。同点プレイヤーの中で、第二希望のステータスが最高の事務所のプレイヤーがそのアイドルカードを受け取って、自分の事務所に配置します。

第一希望、第二希望ともに首位のプレイヤーが複数いる場合、そのアイドルはどの事務所とも契約しません。その場合、そのアイドルカードは、「アイドルの山」の底に伏せて戻します。

例：『平田有香音』の場合

【第一希望：知名度 + 設備】【第二希望：知名度】

『平田有香音』の判定を行う場合、各事務所の知名度のステータスと設備のステータスを合算して比べます。『平田有香音』はその合計ステータスが最も高い事務所と契約します。もし首位で同点の事務所がある場合には、その中で知名度ステータスだけがより高い事務所と契約します。

例：『野口沙亜耶』の場合

【第一希望：お金】【第二希望：VP】

『野口沙亜耶』の判定を行う場合、各事務所、所持金（紙幣）を計算して比べます。『野口沙亜耶』は最も所持金が多い事務所と契約します。このとき、各プレイヤーは所持金をすべて公開しなければなりません。もし首位で同点の事務所がある場合には、その中で最も獲得勝利点（VP）の合計値が大きい事務所と契約します。

注意!!：『仮面のアイドル』の場合

『仮面のアイドル』は他のアイドルと異なり、現在所属アイドルが最も少ない事務所と契約します。もし、最も少ない事務所が複数ある場合には、より順位の高い（数字の小さな）順番カードを受けているほうの事務所と契約します。

■ 12. 維持フェイズ

このフェイズ中、各プレイヤーは、自分の事務所に所属する各アイドルの維持に必要な金額を銀行に支払います。各プレイヤーは、所持金で賄えるなら、可能な限り維持しなければなりません。

維持するための所持金が不足している場合、まず支払えるだけ支払います。それから、維持できないアイドルカードの枚数を数えます。そして現在所属しているアイドルカードの中からランダムにその枚数分だけ選んで「アイドルの山」の底に伏せて戻さなければなりません。

プレイヤーは、アイドルカードを維持するための金額が足りないとしても、このフェイズ中に株券を売却して代金を受け取り、それを支払いに充当することはできません。

このフェイズ中、プレイヤー間のプレイの順番は関係ありません。

例：A君の事務所には現在4人のアイドルが所属していますが、維持費を3人分しかもっていません。その場合、まず3人分の維持費を支払います。それから所属する4人のアイドルカードをシャッフルし、その中からランダムに1枚を選んで公開し、選んだアイドルカードを「アイドルの山」の底に伏せて戻します。残りの3枚のアイドルは再び事務所に表にして配置します。

■ 13. 移籍フェイズ

このフェイズでは、各プレイヤーが、受け取っている順番カードの順位の順にひとり1回ずつ手番を実行します。各プレイヤーは手番に、所属するアイドルの解雇や移籍を自由な順番で望むだけ行うことができます。

解雇する場合、解雇したいアイドルの維持費分の金額を、違約金として銀行に支払い、そのアイドルカードを「アイドルの山」の底に伏せて戻します。

移籍を行う場合、他のプレイヤーに移籍を持ちかけます。複数の事務所が移籍を受け入れると表明した場合、手番プレイヤーが自由に相手を選ぶことができます。移籍させるとき、移籍アイドルを受け入れるプレイヤーは、手番プレイヤーにそのアイドルの維持費分の金額を移籍金として支払います。

移籍を受け入れる表明がない場合、移籍を行うことはできません。

■ 14. プレイの例

いまA君とBさんとC君の3人でプレイしています。

『ドーム公演』のカード効果で、最初に持っているカードのステータスは、A君が「設備+1」、Bさんが「広告+1」、C君は「スタッフ+1」でした。

●第1ラウンド

①準備フェイズ

まずは、準備フェイズで場を整えます。登場中のアイドルは『中野真砂』で、「アイドルの山」の上には『川原奈津美』が公開されています。設備は『高級設備』、スタッフは『スタッフ』、広告は『雑誌広告』が共通の場に公開されています。株券は2枚めくって表にします。

②収入フェイズ

次に収入フェイズで、各プレイヤーはそれぞれ300AGずつ受け取りました。現在各プレイヤーの所持金は1300AGです。

③株券売却フェイズ

次に株券の売却フェイズですが、まだ誰も株券を持っていないので飛ばします。

④競りフェイズ

次に競りフェイズです。じゃんけんでA君が勝ちました。最初のラウンドはA君、Bさん、C君の順番になりました。順番が1番のA君がまず最初の値付けを行います。

A君「50AG」

A君の左隣にいるBさんは、A君の宣言した50AGより高い金額を宣言するか、パスしなければなりません。

Bさん「60AG」

C君「70AG」

A君「100AG」

Bさん「パス」

Bさんは最初にパスしたので、3番の順番カードを受け取りました。パスしたので紙幣は一切支払いません。

C君「110AG」

A君「120AG」

C君「パス」

C君は2番目にパスしましたので、2番の順番カードを受け取りました。これで自動的にA君が最後まで残った落札者になります。A君は1番の順番カードを受け取ります。A君は落札者なので自分が最後に入札した額である120AGを銀行に支払い、1番の権利を手に入れました。

⑤ 芸能活動フェイズ

次に芸能活動フェイズです。

A君、C君、Bさんの順で手番を行います。最初のA君は株券を購入しました。250AGを銀行に支払い、株券を自分の事務所に配置します。これでA君の所持金は930AGになりました。

続けてA君は、「設備+2」の『高級設備』カードを購入しました。

700AGを支払い、『高級設備』カードを自分の事務所に配置します。これでA君の事務所の設備カステータスは3になりました。所持金は残り230AGです。また、A君は1番のプレイヤーなので、もうひとつ活動を行うことができます。A君は『雑誌広告』の広告カードを場から「広告の山」の底に戻し、他のプレイヤーが購入できないようにして手番を終了しました。

次は2番の順番カードを持っているC君の番です。

C君は株券を買い、「スタッフ+1」の『スタッフ』のカードを購入しました。銀行に650AGを支払い、所持金が残り650AGになって手番終了です。

最後に、3番の順番カードを持っているBさんの番です。

Bさんは、株券を買いかけたのですがもうめくられている株券は残っていません。そのためBさんは株券を買えませんし、また、設備、スタッフ、広告のカードももう公開されているものは残っていません。そこでBさんはアルバイトをすることにしました。アルバイトの報酬200AGを銀行から受け取り、Bさんは所持金1500AGになって手番を終了しました。

⑥判定フェイズ

次に判定フェイズです。登場中のアイドルが、どの事務所と契約するのかを判定します。『中野真砂』は、第一希望として「設備＋スタッフ」の充実をあげています。A君の事務所は「設備3、スタッフ0」、Bさんはどちらも「0」、C君の事務所は「設備0、スタッフ2」です。『中野真砂』は、「設備＋スタッフ」の合計が最も大きいA君の事務所に所属することになりました。『中野真砂』のカードをA君の事務所に移します。

⑦維持フェイズ

次に維持フェイズです。A君は『中野真砂』の維持費として50AGを銀行に支払いました。A君の残り所持金は180AGです。Bさん、C君は所属アイドルがないので、支払いません。

⑧移籍フェイズ

次に移籍フェイズです。A君は解雇や移籍をしませんでした。

これで最初のラウンドが終了し、次のラウンドに入ります。

●第2ラウンド

①準備フェイズ

・設備、スタッフ、広告カードの再配置

新たに「設備の山」、「スタッフの山」、「広告の山」の上からそれぞれ1枚めくって共通の場に配置します。こうして公開されたカードは、『設備』、『スタッフ』、『雑誌広告』でした。

・仕事カードの再配置

場に残っていた仕事カード3枚を「仕事の山」の底に戻し、新たに上から3枚めくって公開しました。『バックコーラス』、『グラビア撮影』、『バラエティ出演』でした。

・株券の再配置

株券を2枚めくりました。

・新しいアイドルの登場

『川原奈津美』を登場中のアイドルとして共通の場に出しました。それから「アイドルの山」の一番上のカードを表にしたところ『仮面のアイドル』でした。

②収入フェイズ

各プレイヤーは300AGずつ銀行から受け取りました。また、A君とC君は株券を1枚ずつ持っているため、追加で20AGずつ受け取りました。

③株券売却フェイズ

A君、C君とも株券は売却しませんでした。

④ 競りフェイズ

まず全員が順番カードを共通の場に戻しました。前のラウンドの順番が1番だったA君が最初の値付けを行います。

A君「10AG」

Bさん「100AG！」

C君「110AG」

A君「パス」

A君は3番の順番カードを取りました。

Bさん「130AG」

C君「パス」

C君は2番の順番カードを取りました。

これで自動的にBさんが落札者となり1番の順番カードを入手します。Bさんは130AGを銀行に支払い、1番の権利を獲得しました。

⑤ 芸能活動フェイズ

Bさんは株券を購入し、共通の場の『雑誌広告』カードを購入しました。合計で650AGを銀行に支払いました。また、ふたつ目の活動として『設備』カードを「設備の山」の底に戻しました。

次はC君の番です。C君は株券を購入し、共通の場の『スタッフ』カードを購入しました。合計で650AGを銀行に支払いました。

最後にA君の番です。A君は仕事カードのうち、『バックコーラス』を選んで『中野真砂』にさせました。『バックコーラス』の仕事させるのに必要なアイドルの才能レベルは、歌唱力2レベル以上、ダンス1レベル以上です。A君の事務所に所属している『中野真砂』は、歌唱力2レベル、スタイル1レベル、ダンス3レベルの才能もっているため、この仕事を担当できるのです。A君は『バックコーラス』のカードを自分の事務所に移し、報酬100AGを銀行から受け取りました。これでA君の所持金は600AGになりました。

⑥ 判定フェイズ

次に判定フェイズです。『川原奈津美』は、第一希望として「VP」を事務所に求めています。Bさん、C君の事務所は0VPですが、A君の事務所は『バックコーラス』の1VPと、『高級設備』と『中野真砂』が持っている各1VPの合計3VPあります。『川原奈津美』はA君の事務所と契約することになりました。

⑦ 維持フェイズ

次に維持フェイズです。A君は『中野真砂』と『川原奈津美』の維持費として150AGを銀行に支払いました。

⑧ 移籍フェイズ

誰も解雇や移籍をしませんでした。



●第3ラウンド

現在の各事務所のステータスは、

A 君 所持金 450AG

株券 1 枚	設備 3	スタッフ 0
広告 0	VP 3	アイドル 2 人

B さん 所持金 1020AG

株券 1 枚	設備 0	スタッフ 0
広告 2	VP 0	アイドル 0 人

C 君 所持金 320AG

株券 2 枚	設備 0	スタッフ 3
広告 0	VP 0	アイドル 0 人

となっています。

①準備フェイズ

・設備、スタッフ、広告カードの再配置

新たに「設備の山」、「スタッフの山」、「広告の山」の上からそれぞれ 1 枚めくって公開したところ『設備』、『スタッフ』、『雑誌広告』でした。

・仕事カードの再配置

場に残っていた仕事カード 2 枚を仕事の山札の底に戻し、新たに上から 3 枚めくって公開したところ『グラビア撮影』、『番組アシスタント』、『歌番組出演』でした。

・株券の再配置

株券を 2 枚めくりました。

・新しいアイドルの登場

『仮面のアイドル』を登場中のアイドルとし、「アイドルの山」の一番上のカードをめくり山の上におきました。『水城ななみ』でした。

②収入フェイズ

A 君は 320AG、B さんも 320AG、C 君は株券を 2 枚持っているため、340AG をそれぞれ銀行から受け取りました。

③株券の売却フェイズ

誰も株券は売却しませんでした。

④競りフェイズ

全員が順番カードを共通の場に戻しました。前のラウンドの順番1番だったBさんから入札を開始します。

Bさん「200AG」

C君「210AG」

A君「パス」

A君は3番の順番カードを取りました。

Bさん「250AG」

C君「260AG」

Bさん「280AG」

C君「290AG」

Bさん「300AG」

C君「パス」

C君は2番の順番カードを取りました。Bさんは銀行に300AG支払い、1番の順番カードを取りました。

⑤芸能活動フェイズ

1番のBさんは株券を購入し、場の『雑誌広告』カードを購入しました。合計で650AGを銀行に支払いました。また、ふたつ目の活動として『設備』カードを「設備の山」の底に戻しました。残りの所持金は390AGです。

次はC君の番です。C君は株券を購入し、場の『スタッフ』カードを購入しました。合計で650AGを銀行に支払いました。残り所持金は10AGです。

最後にA君の番です。A君はアルバイトを選択し、200AGを銀行から受け取りました。A君の所持金は970AGです。

⑥判定フェイズ

次に判定フェイズです。『仮面のアイドル』は、現在所属アイドルの最も少ない事務所に所属します。A君は2人、Bさん、C君の事務所はともに0人です。最も所属アイドルが少ない事務所が複数ある場合、現ラウンドで順番が早い方のBさんの事務所に所属します。『仮面のアイドル』はBさんの事務所に所属することになりました。

⑦維持フェイズ

次に維持フェイズです。A君は『中野真砂』と『川原奈津美』の維持費として150AGを銀行に支払いました。Bさんは『仮面のアイドル』の維持費として150AGを支払いました。

⑧移籍フェイズ

誰も解雇や移籍をしませんでした。

●第4ラウンド

①準備フェイズ

- ・設備、スタッフ、広告カードの再配置
- ・仕事カードの再配置
- ・株券の再配置
- ・新しいアイドルの登場
を行いました。

②収入フェイズ

A君は320AG、Bさんは340AG、C君は株券3枚なので360AGをそれぞれ銀行から受け取りました。

③株券の売却フェイズ

誰も株券は売却しませんでした。

④競りフェイズ

現在の所持金はA君1140AG、Bさんは580AG、C君は370AGとなっています。競りは1番をA君が取り、銀行に300AG支払いました。そして2番Bさん、3番C君となりました。

⑤芸能活動フェイズ

1番のA君は株券を購入し、場の『設備』カードを購入し、『歌番組出演』の仕事させました。『歌番組出演』の仕事を行うには、歌唱力3レベル以上、ダンス3レベル以上の才能レベルが必要です。A君の事務所に所属している『中野真砂』と『川原奈津美』の才能を合計すると、歌唱力4レベル、スタイル2レベル、ダンス5レベル、演技力1レベルなので、この仕事をさせることができます。A君は『歌番組出演』のカードを自分の事務所に移し、報酬の100AGを銀行から受け取りました。

Bさんは株券を購入せず、場の『雑誌広告』カードを購入して銀行に400AGを支払いました。

C君はアルバイトをして200AGを銀行から受け取りました。

⑥判定フェイズ

次に、判定フェイズです。まず、『仮面のアイドル』の正体を明かす判定が先なので、Bさんは『仮面のアイドル』の正体を明かすことにしました。Bさんは『仮面のアイドル』を箱にしまい、Aさんの事務所にいる『中野真砂』を自分の事務所に移しました。『仮面のアイドル』の正体は『中野真砂』だったのです。

次に、現在共通の場にいる『水城ななみ』がどの事務所に所属するかを判定します。『水城ななみ』の第一希望は“知名度+設備”です。A君の事務所は知名度0、設備4で合計4です。Bさんの事務所は知名度4、設備0で合計4、C君は知名度0設備0です。A君

とBさんが同点なので、第二希望を比べます。『水城ななみ』の第二希望は“設備”なので、『水城ななみ』はAさんの事務所に所属することになりました。

⑦維持フェイズ

次に維持フェイズです。A君は『川原奈津美』と『水城ななみ』の維持費として200AGを銀行に支払いました。Bさんは『中野真砂』の維持費として50AGを支払いました。

⑧移籍フェイズ

誰も解雇や移籍をしませんでした。

このようにゲームは進んでいき、ゲーム終了条件が満たされるまで続きます。

本ゲームのルールに関するご質問は下記までメールでお願いします。お電話、その他の方法でのお問い合わせには、お答えいたしかねます。ご了承下さい。

アークライトゲームズ ボードゲーム質問係
メールアドレス：b-game@arclight.co.jp

クレジット (敬称略)

パッケージイラスト：ぼよん♥ろっく

イラストレーター (敬称略・五十音順)：

イシガー	木下壱	久坂宗次
COMTA	奈月ここ	西 E 田
早瀬あきら	藤井理乃	ぼよん♥ろっく
真時未砂	水瀬凜	ミヤスリサ
山鳥おふう	るちえ	

ゲームデザイン：工藤雅之

ディベロップ：

後藤佑介 猫丸 伊藤淳一 古田吉冬 窪内直樹

アートディレクション：栗石和奈

グラフィックデザイン：BEE-PEE (内藤信吾)

発売元：株式会社アークライト

Arclight

Arclight
Games

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山基ビル6F
電話：03-5283-9955 F A X：03-5283-9933
<http://www.arclight.co.jp/>

©2011 Arclight, Inc.