

ゲームの進行

ライブの準備フェイズ：カードの配布

このフェイズでは以下のステップに従って処理を行います。④の処理が終わったら次のライブフェイズに移行します。

① プレイする人数に応じて、山札から各プレイヤーにメンバーカードを配ります。配られたメンバーカードは手札として、自分だけが見えるように持ちます。残った山札は「1-2-3」のポジションカードの上に置いておきます。

	3人プレイ	4人プレイ
メンバーカード	7枚	9枚

② 山札の上から**3枚**を公開し、「4-5-6」「7-8-9」「10-11-12-13」のポジションカードの上に1枚ずつ置きます。この公開されているメンバーカードを「候補生カード」と呼びます。

③ ①で配られた手札の内、特定の条件を満たしているプレイヤーがいたら、1度だけ「プレライブ（後述）」を行うことができます。複数のプレイヤーが条件を満たしている場合、条件を満たしているプレイヤー全員が「プレライブ」を行うことができます。「プレライブ」を行うかどうかは自由に選ぶことができます。

④ ②で公開した「候補生カード」の内、**山札に1番近い候補生カードと同じ色の中で、最も小さい数字のメンバーカードを手札として持っているプレイヤー**が次のライブフェイズで**1番最初にメンバーカードを場に出すリードプレイヤー**となります。もし、山札に1番近い候補生カードと同じ色のメンバーカードを持っているプレイヤーが居ない場合は、適当な方法でリードプレイヤーを決めてください。



プレライブ

以下のいずれかの条件を満たしている場合、ライブの準備フェイズにおいて1度だけ「プレライブ」を行うことができます。

- ・A: チームライブ
配られた手札の中に、**同じ色のメンバーカードが5枚以上**ある
- ・B: アンダーライブ
配られた手札の中に、**数字の合計が14以下となる5枚のメンバーカードの組み合わせ**がある

『プレライブ』を行うことを選択したプレイヤー全員は、**条件に該当する5枚のメンバーカード**を場に公開し昇順に並べます（公開していないメンバーカードはそのまま手札として持ち続けます）。もし、【B】の条件において同じ数字のメンバーカードが複数ある場合はそのプレイヤーが並べる順番を決めます。

そして、『プレライブ』を行うことを選択したプレイヤー全員が公開した5枚の内**左から3枚目（中央）**のメンバーカードを「センター」としてそれぞれ獲得し、自分の手元に**表向き**で置いておきます。



その後、**場に公開して残っているメンバーカード**を全て山札に加えてシャッフルし、『プレライブ』を行ったプレイヤー全員に**5枚ずつ**配り、手札に加えます。この時、プレイヤー全員の手札は最初にメンバーカードが配られた時と必ず同じ枚数になります。また、この時配られたメンバーカードで『プレライブ』の条件を満たした場合でも、再び『プレライブ』を行うことはできません。

ライブフェイズ：トリックテイキング

このフェイズでは、メンバーカードを使って**ユニット編成**と呼ばれるミニゲームをライブの準備フェイズで配られた手札の枚数と同じ回数だけ行います。規定回数のユニット編成が終わり、プレイヤーの手札が全て無くなったら、次の**評価フェイズ**に移行します。

トリックテイキングとトリック

このゲームはトリックテイキングと呼ばれるジャンルのゲームになります。トリックテイキングのゲームでは、プレイヤーが順番にカードを1枚ずつ出していき、全員が出したカードの強さを比べて勝ち負けを決めるミニゲームを繰り返します。このミニゲームを一般にトリックと呼び、このゲームではユニット編成がトリックに相当します。

ユニット編成は以下のように行います。

まず、プレイする人数に応じて候補生コマを、下表に示されている各ポジションに置きます。

	3人プレイ	4人プレイ
候補生コマを置く場所	山札から 1番目と2番目 に近い候補生カードと同じ数字のポジション	山札から 1番目 に近い候補生カードと同じ数字のポジション

この時、**候補生コマと候補生カードの色は必ずしも一致するとは限らないことに注意**してください。

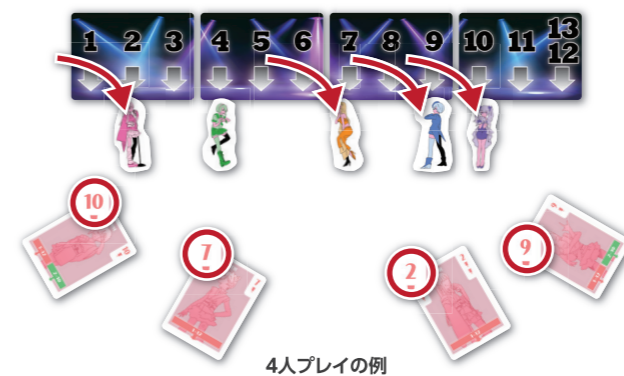


その後、**リードプレイヤー**から時計回りの順で、プレイヤー全員が手札からメンバーカードを**表向き**で1枚ずつ場に出します。この時、出したメンバーカードは重ねず誰がどのメンバーカードを出したのかわかるようにしてください。

ライブフェイズの**1番最初のユニット編成**では、リードプレイヤーは必ず**山札に1番近い候補生カードと同じ色の中で、最も小さい数字のメンバーカード**を出してください。該当するメンバーカードが無い場合や**それ以降のユニット編成**では、**リードプレイヤーは自由にメンバーカードを場に出すことができます。**

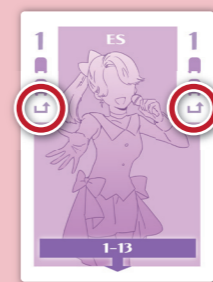
リードプレイヤー以外のプレイヤーは、**リードプレイヤーが出したメンバーカードと同じ色のメンバーカード**を場に出します。もし同じ色のメンバーカードを持っていない場合、どのメンバーカードを場に出しても構いません。

そして、各プレイヤーはメンバーカードを場に出した時、「**自分のメンバーコマ**」を自分が出したメンバーカードと同じ数字のポジションに置きます。この時、既にそのポジションにメンバーコマが置かれていたら、**より前方**になるように置きます。



ポジション移動 ↑

メンバーカードの内、「1」「12」「13」の数字には**ポジション移動のアイコン**（↑）が描かれています。このアイコンが描かれているメンバーカードを場に出す時に、【A: 山札に1番近い候補生カードと同じ色】か【B: リードプレイヤーが場に出したメンバーカードと同じ色】だった場合、**ポジション移動**を行うことができます。



ポジション移動では、メンバーカードを出した後に、**まだメンバーコマが置かれていない好きなポジション**に自分のメンバーコマを置くことができます。これはプレイヤーが自由に選ぶことができます。

また、**ポジション移動のアイコンを持つメンバーカード**をリードプレイヤーが場に出した場合、【A】の条件を満たす時のみ**ポジション移動**を行うことができます。

プレイヤー全員が1枚ずつメンバーカードを場に出し、自分のメンバーコマをポジションに置いたら以下の【**センターの選抜**】→【**ユニットキャプテンの任命**】の順に従って処理を行います。ユニットキャプテンの任命が終わった時にまだプレイヤーの手札が1枚以上あった場合、【**次のユニット編成の準備**】を行い、新たなリードプレイヤーからユニット編成を行います。

プレイヤーの手札が全て無くなったらライブフェイズを終了し、**評価フェイズ**に移行します。

● センターの選抜

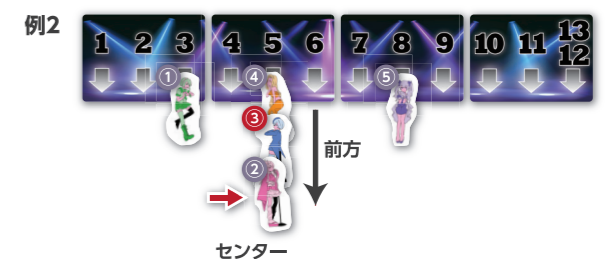
ポジションに並んでいるメンバーコマを全て確認します。そして**1番数字が低いポジションから数えて3番目のメンバーコマを置いたプレイヤー**が、場に出したメンバーカード1枚を「センター」として獲得し、自分の手元に**表向き**で置いておきます。その後、自分のメンバーコマを自分の手元に置いておきます。

1番数字が低いポジションから数えて3番目のメンバーコマを決める時、次のルールに従います。

- ・数字が低いポジションから順番に1個ずつ数える。
- ・同じポジションに複数のメンバーコマがある場合、より前方にあるメンバーコマから順番に1個ずつ数える【★】。
- ・【★】のルールに従った時、3番目のメンバーコマがそのポジションの**1番前方にいなかった**場合、その1番前方にいるメンバーコマが「センター」となる。

もし、「センター」となったメンバーコマが**候補生コマ**だった場合、リードプレイヤーが該当する候補生カードを「センター」として獲得し、自分の手元に**表向き**で置いておきます。その後、自分のメンバーコマを自分の手元に置いておきます。

「センター」を獲得した（自分のメンバーコマが手元にある）プレイヤーが次のユニット編成の**リードプレイヤー**となります。



● ユニットキャプテンの任命

プレイヤーが出した場に**残っているメンバーカード**を全て確認します。そして、以下のルールに従って場に**残っているメンバーカードからユニットの「キャプテン」**を決めます。ユニットの「キャプテン」になったメンバーカードを出したプレイヤーは、**場に出したメンバーカード1枚とそのメンバーカードと同じ色のサブカラーを含む候補生カード**を全て獲得し、自分の手元に**裏向き**で置いておきます。もし獲得した裏向きのメンバーカードが7枚以上になった場合、「**過労（後述）**」となります。

① 紫色のメンバーカードが場にある場合

紫色のメンバーカードの中で**1番大きい数字**のメンバーカードがユニットの「キャプテン」となります。



切り札

トリックテイキングのゲームでは、通常の色より強い色のカードを切り札と呼びます。このゲームでは、切り札は「**紫色のメンバーカード**」で、先輩チームとして常にキャプテン候補となります。