

② 紫色のメンバーカードが場に無い場合

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。



③ リードプレイヤーが出したメンバーカードと紫色のメンバーカードが場に無い場合

ユニットの「キャプテン」は不在となります。この時、場に出したメンバーカードや候補生カードの獲得は起こりません(リードプレイヤーが場に出したメンバーカードがセンターになった場合に起こる可能性があります)。

例：候補生カードの獲得



過労と担当変更

ユニットキャプテンの任命において、裏向きでメンバーカードを獲得した時に、既に獲得している裏向きのメンバーカードが7枚以上になった場合、プレイヤーは「過労」であるとして、「担当変更」を行います。

担当変更では、過労を起こしたプレイヤーが獲得している**全ての表向きのメンバーカード**を【裏向きのメンバーカードを獲得している枚数が**1番少ないプレイヤー**】に渡します。該当するプレイヤーが複数いる場合は、過労を起こしたプレイヤーにより順番に近いプレイヤーに渡します。

獲得している裏向きのメンバーカードが7枚以上あるプレイヤーは、引き続き表向きや裏向きでメンバーカードを獲得することができます。しかし、裏向きでメンバーカードを獲得するたびに「過労」であるとして、「担当変更」を行います。

● 次のユニット編成の準備

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裏向きにして、「控え札」として1つにまとめて山札の近くに置いておきます。その後、ポジションに置かれているメンバーコマを全て場にまとめて置いておきます(メンバーコマを自分の手元に置いているプレイヤーが、次のユニット編成のリードプレイヤーとなります。)

また、**候補生カードが2枚以下だった場合**、候補生カードを山札から遠くなるように詰めます。その後、山札からメンバーカードを引いて、候補生カードが**3枚**になるように補充します。もし山札が尽きてしまった場合、「控え札」をシャッフルし新たな山札として、そこから補充します。山札も控え札も無くなった場合、候補生カードの補充は行いません。

評価フェイズ

このフェイズでは、ライブフェイズ中に獲得したメンバーカードについて以下の得点計算を行います。得点については、チップや筆記用具と記録用紙などを別途用意し、記録してください。

- 獲得している**表向きのメンバーカード**に記載されている貢献点アイコン1個につき1貢献点を得ます(貢献点アイコンはメンバーカードによって種類の差がありますが、点数の差はありません。)
- 獲得している**裏向きのメンバーカード**1枚につき1貢献点を得ます。
- 獲得している**裏向きのメンバーカード**の枚数が4枚~6枚だった場合、ボーナスとして①の貢献点を再び得ます。

上記の①~③を計算し、今までのライブで得た貢献点を足し合わせます。その後、**いずれかのプレイヤーの貢献点が30点を超えたら**ゲームを終了し、勝敗判定へ移行します。

貢献点が30点を超えているプレイヤーがいなかった場合、以下の処理を行います。

- 各プレイヤーは獲得している表向きのメンバーカードの中で最も数字が大きい1枚を表向きで手元に残します。この時、該当するメンバーカードが複数ある場合、プレイヤーが自由に選びます。
 - 場に残っているメンバーカード、候補生カード、山札、控え札を全てまとめてシャッフルし、新たな山札を作ります。
- その後、**ライブの準備フェイズ**から新たなライブを行います。

例：得点計算



ゲームの終了条件 / 勝敗判定

評価フェイズにおいて、いずれかのプレイヤーの**貢献点が30点を超えたら**ゲームは終了します。そしてその時、**最も貢献点を得ているプレイヤーが最もグループに貢献したマネージャー**として、ゲームの勝者となります。

もし同点だった場合、そのラウンドのライブフェイズで獲得した表向きのカードの数字の合計が大きいプレイヤーがゲームの勝者となります。それも同じだった場合、勝利を分かち合うか、勝敗が決まるまでゲームを続けてください。

お問い合わせ / クレジット

ゲームデザイン
アートワーク
校正 / DTP
制作
ポジション背景

久慈とら
あをこ
Sui Works
金沢小立野ゲームズ
@GameKanazawa
Freepik.com



ルールの不明点 / 内容物の欠品などがございましたら、下記までご連絡ください。
kanazawa.kodatsuno.game@gmail.com

鳥手板4to6

toriteita-46

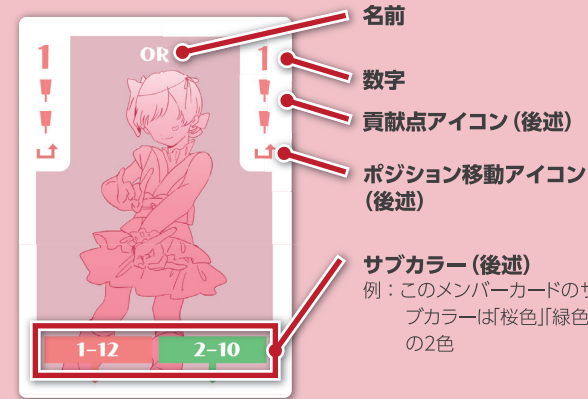
説明書

「アイドルはセンターが引張る！」をキャッチフレーズに板推しアイドルグループがついにデビュー。チームカラーと推し板をシンボルとする5つのチームで構成する『鳥手板4to6』は、多彩なフォーメーションや、個性豊かなユニットヴァリエーションでアイドル界に新風を巻き起こす。

内容物



メンバーカードの見方



ゲームの目的

プレイヤーはアイドルグループ『鳥手板4to6』のマネージャーとなり、ライブでのユニット編成を行います。ユニットごとにセンターの選抜とユニットキャプテンの任命を行って、ライブを演出し、グループに貢献していきます。

マネージャーが獲得する貢献点が30点を超えるとアイドルは卒業となります。アイドル達の卒業時にグループに最も貢献しているマネージャーを目指しましょう。

※鳥手板4to6は架空のアイドルグループです。実在するアイドルグループや人物とは一切関係がありません。

ゲームの準備

① **ポジションカード**を数字が連続するように場に並べて置きます。この時、ポジションカードの上半分にメンバーカードを置けるスペースを用意しておきます。また、このポジションカードの矢印の先の各スペースを「**ポジション**」と呼びます(1のポジション、2のポジションなど)。

② プレイする人数に応じて**メンバーカード**を用意します。

	3人プレイ	4人プレイ
メンバーカード	紫色、桜色、緑色のメンバーカードのみを用意します。	全てのメンバーカードを用意します。

③ 用意したメンバーカードを全てシャッフルし、**山札**として「1-2-3」のポジションカードの上に置いておきます。

④ 各プレイヤーは好きな色を1色選びます。そして、その色に対応した**サマリーカード1枚**を受け取ります。

⑤ 全ての**メンバーコマ**を場にまとめて置きます。このメンバーコマの内、④で選んだ色のメンバーコマを「**自分のメンバーコマ**」と呼び、選ばれなかった色のメンバーコマを「**候補生コマ**」と呼びます(3人プレイの場合は候補生コマが2個、4人プレイの場合は候補生コマが1個となります)。



全体の流れ

このゲームは以下の**3つのフェイズ**から成り立つ「ライブ」を繰り返しながら進行していきます。評価フェイズにおいて、いずれかのプレイヤーの**貢献点が30点を超えたら**ゲームは終了します。そしてその時、最も貢献点を得ているプレイヤーが最もアイドルグループに貢献したマネージャーとして、ゲームの勝者となります。

