ようこそMagicalBattleFrontierへ

MagicalBattleFrontierはアイドルマスターとファンタジーをモチーフにした対戦型トレーディングカードゲームです。

今井加奈

このゲームって何をすればいいのかな?

そうですね、いろいろありますけど…

奥水幸子

あなたは「アイドル」と呼ばれる少女達を指揮する「マスター」と呼ばれる存在です。
さまざまな特徴を持った「アイドル」達の力を引き出せるかどうかはあなた次第。
さあ、ぼうけんの旅へとでかけましょう!!

ゲームの目的

次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝利となり、その時点でゲームが終了します。

勝利条件

①自分のアイドルが相手のキャッスル(お城)にたどりつく。
②バトルに勝って得られる「ガラスの靴(シンデレラポイント)」を**5点**以上獲得する。

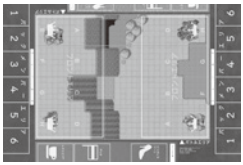
また、以下の条件を満たすと、そのプレイヤーは敗北となり、その時点でゲームが終了します。

敗北条件

①自分のターン終了時、自分のレストエリアのアイドルカードが**6枚**以上ある。

ゲームに使用するもの

このゲームでは
①デッキ
と
②プレイマップ
のふたつを使用します。



☆他にもマーカーやサイコロ、カードを立てるためのクリップなどがあると便利です。

佐々木千枝

ガラスの靴、シンデレラみたいなお話ですね!!

キャッスル…お城にゆくというのもすてきですわ!!

櫻井桃華

ルールガイド❶ How to Idol Cards

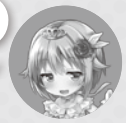
アイドルカードについて

異世界にいる不思議な存在「アイドル」を描いたものがアイドルカードです。ゲームを遊ぶにはこのアイドルカードを集める必要があります。

市原仁奈

わー洋子おねーさんだー!!これはなんでやがりますか？

これはアイドルカード!!
ゲームを遊ぶために必要なものです!!


奥水幸子

基礎値

アイドルの基本的なステータスです。バトル時に参照します。

タグ

そのアイドルの「つながり」を表します。

→20ページ
「ACT3.0の新ルール：タグについて」

とくぎ

そのアイドルが持つとくぎです。アイドルは1〜3個のとくぎをもっています。
誘発・起動・常在・戦闘の4種類があります。

→14ページ「⑩アイドルのとくぎ」

ガラスの靴

いわゆる「勝ち点」です。カードによって数が異なり、相手のガラスの靴を5つ集めるとゲームに勝利できます。

アイドル名

このアイドルの名前です。

作家名

カードイラストを担当した作家さんのお名前です。

種族

そのアイドルの種族です。
亜＝亜人族
人＝人間族
魔＝魔法つかい族となります。
種族は手札からとくぎをエンチャントする際に重要となります。

→16ページ「⑪エンチャントってなあに」

カードNo

カードの通し番号です。デザインが違っていても同じ番号なら同じカードです。

レアリティ

カードのレアリティです。高いほうからアナザーレア・アナザーコモン・シンデレラレア・レア・コモンの5種類とプロモーションがあります。

市原仁奈

むむむ、いっぱいかいてあってわかんねー……

まぁまぁ、慣れればだんだん覚えていきますよ。

奥水幸子

ルールガイド❷ How to Tribe

種族について

アイドル達は「亜人」「人間」「魔法つかい」の3つの種族に分かれ、それぞれが違った特徴を持っています。

佐々木千枝

アイドルは3つの種族に分かれます。
千枝は魔法つかいです。

ボクは人間族のプリンセスですよフフーン!!

奥水幸子

亜人族

大自然と共に生きる亜人族

獣人、エルフ、妖精、ホビット、ドライアド、ヴァンパイア、妖怪などなど…人に似ているがそうではない者たちが総じて亜人と呼ばれています。総じて攻撃力が高い傾向があります。
野生の力は、魔法つかい族に対して優位に立つようです。

人間族

知恵と勇気で文明を発展させてきた人間族

剣を持つ戦士、銃を扱うガンマン、大砲を撃つ兵士といった戦う職業だけではなく、村人や商人、農夫といった人々も含みます。
バランスのよい能力をもち、亜人族に対しては文明の力で優位に立ちます。

魔法つかい族

人智を超えた不思議な力を扱う魔法つかい族

人智を超えた、ふしぎな力を扱うのが魔法つかい族。ウィッチのようないわゆる魔法つかいのほか、巫女、占い師、サイキッカー、忍者、神官などもこの種族に含まれます。守りに強いのが特徴です。魔法の力で人間族に対して優位に立ちます。

市原仁奈

あじ…？ アジはうめーですね。

違います!!アジじゃないですよ!!亜人です!!

奥水幸子

ルールガイド③ How to Playmap

プレイマップについて

MagicalBattleFrontierを楽しむのに必要なのが
このプレイマップ。まずは各エリアの名前を覚えましょう。

今井加奈

この世界を表した地図。それがプレイマップです♪

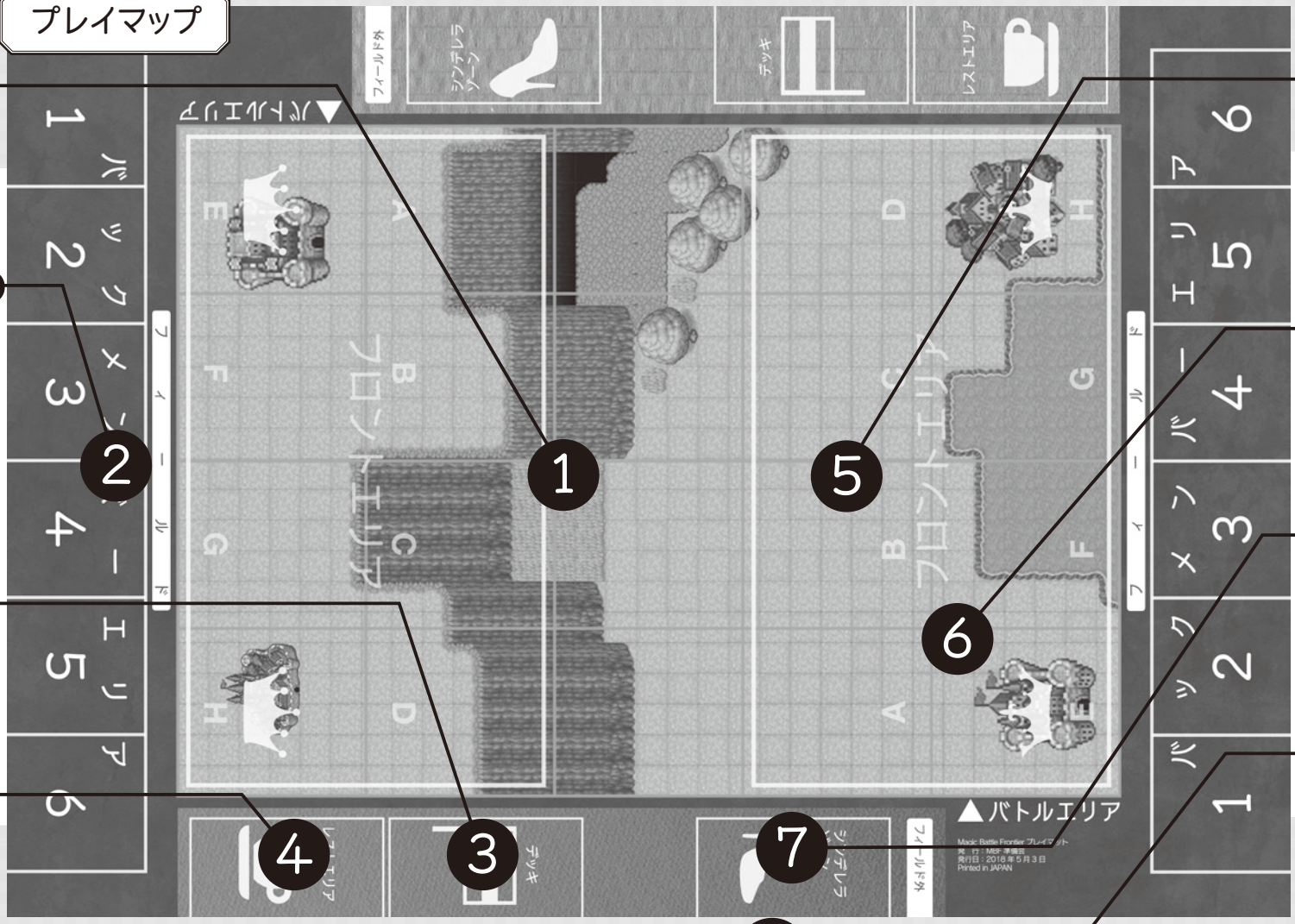
カードを置く場所をしらないと、ゲームが出来なくなりますからしっかり覚えてくださいね!!

輿水幸子

今井加奈

ううっ…私に覚えられるかなぁ。

プレイマップ



❶バトルエリア

RPG風のマップが描かれているタテ5×ヨコ4のマス目がバトルエリアです。このマス目にアイドルを配置してゲームを展開します。

❷バックメンバーエリア

バトルをサポートするアイドルを最大6人まで配置できます。
ここから直接バトルすることはありませんが、一部のとくぎは直接バトルエリアのアイドルに干渉することができます。
また、バトルエリアのアイドルが不足した時は、ここから順番に補充されます。

❸デッキ置き場

通常構築戦を行う際に使用します。

→19ページ「⑫デッキ構築ルール」

❹レストエリア

バトルに負けるなどして、レスト状態(捨て札)になった「自分の」カードを置くところです。

❺フロントエリア

バトルエリアの白線で囲まれた手前2列はフロントエリアと呼ばれます。アイドルを配置するときは**自分側のフロントエリアの好きな場所**にアイドルを配置してください。

❻キャッスル

バトルエリアの4隅にある王冠はキャッスルと呼ばれます。**相手のキャッスルに自分のアイドルが到達した場合、勝利となります。**

❼シンデレラゾーン

バトルなどで対戦相手のシンデレラポイントとなった「自分」のカードを置くところです。相手に見えやすいように**「表向き」**にカードを置いて下さい。

❽思い出置き場

何らかの効果によって、ゲームから取り除かれたカードを置くところです。プレイマップの外側に、お互いのプレイヤーのカードが混ざらないように置いて下さい。

→20ページ
「ACT3.0の新ルール：思い出について」

ルールガイド④ Let's Make the Deck

デッキをつくろう

カードゲームを遊ぶのに必要なのはデッキ。
まずは15枚で1組のミニデッキを組んでみましょう。

奥水幸子

デッキを組むポイントは種族を揃えていくこと!!

どんなアイドルにも活躍できる可能性はありますよ♪

十時愛梨

幸子デッキ

人間メインのバランスタイプのデッキです。
幸子やきらりなどの防御に長けたカードでキャッスルを守りながら、桃華や光といった攻撃的なカードで攻めることで勝利を掴み取るデッキです。
このデッキでは凛のとくぎをいかに維持するかが勝負の重要な鍵になってきます。

「渋谷凛」

「神谷奈緒」

「櫻井桃華」

「古賀小春」

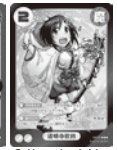
「大和亜季」

「荒木比奈」

「西園寺琴歌」

「諸星きらり」

「天海春香」


「道明寺歌鈴」

「小関麗奈」

「南条光」

「鷺沢文香」

「高森藍子」

仁奈デッキ

亜人メインの攻撃タイプのデッキです。
仁奈やあずさを中心に相手に攻め込みながら、美優や志希でサポートしていきます。
シンプルな強さを持ちながら、ほたるや蘭子などトリッキーな動きも可能な構成です。

「今井加奈」

「十時愛梨」

「三船美優」

「三浦あずさ」

「星輝子」

「早坂美玲」

「森久保乃々」

「白菊ほたる」

「春日未来」

「矢吹可奈」

「安部菜々」

「一ノ瀬志希」

「東郷あい」

「神崎蘭子」

ルールガイド⑤ Prepare the Games

ゲームのじゅんび

ミニデッキを組んだら、カードをフロントメンバー、
バックメンバー、手札の3つに振り分けます。

佐々木千枝

フロントメンバーは、最初に相手と戦うアイドルさんです。

バックメンバーはそれを支える人たちです!!

奥水幸子

デッキが用意できたら、以下の流れでゲームの準備を進めてください。

先攻・後攻を決める
じゃんけんやダイスロールなど。

先攻プレイヤーからフロントエリアへカードを4枚、裏向きで配置
最初に戦うアイドルをえらびます。
自分のフロントエリアの好きなところに裏向きで配置します。

バックメンバーエリアへカードを3〜6枚、裏向きで配置
残ったカードの中から3〜6枚を選び、自分のバックメンバーエリアに順番を決めて**裏向き**で配置します。

残りのカードを手札にします
残りは「手札」として使用します。

ゲーム開始!

仁奈デッキの配置例

手札

「今井加奈」「白菊ほたる」「春日未来」「矢吹可奈」「東郷あい」

佐々木千枝

バックメンバーと手札はどう分けたらいいんでしょう?

手札のカードを多めにするのがおすすめです!!

奥水幸子

ルールガイド⑥ Flow of the Game

ゲームのながれ

ゲームは「ターン」をひとつの区切りとして進んでいきます。
先攻のターンと後攻のターンを、交互に行なっていきましょう。

奥水幸子

カードの配置が決まったら、ゲームのスタートです!!

まず、先行のPちゃまからターンを始めるのですわ♪

櫻井桃華

ターンの構成

ターンは以下の5つのフェーズから構成されます。
ターンに存在するこれらのフェーズは、何もしないときでも決してフェーズ自体はなくなりません。

スタートフェーズ
ターンのスタートとなるフェーズです。
「ターンの開始時に」と書かれたとくぎがなければ、何もしません。

ドローフェーズ
カードをデッキの上から1枚引きます。
15枚構築戦ではこのフェーズはありません。

メインフェーズ
ゲームの中心となるフェーズです。
以下の4つの行動を、それぞれ1回まで行えます。
①アイドルの移動　②アイドルを表向きにする
③起動型とくぎをつかう　④エンチャントを行う
（先行1ターン目はどれか2つまで行えます）
→9ページ「⑦メインフェーズ」

バトルフェーズ
アイドル同士のバトルを行うフェーズです。
バトルに勝つとシンデレラポイントを獲得できます。
→10ページ「⑧バトルをしよう」

クリンナップフェーズ
ターン終了のためのフェーズです。
バックメンバーの整理などが行われます。
→12ページ「⑨ターンをおわろう」

次のターンへ

ルールガイド⑦ Main Phase

メインフェーズ

ゲームの中心となるのがメインフェーズです。
移動したり、アイドルを表向きにしたりなど4つのことができます。

市原仁奈

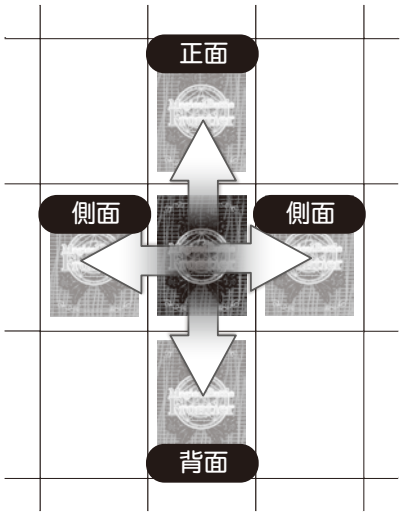
こうげきだーー!!どーーん!!

落ち着いてください!!その前に移動をしてみましょう!!

奥水幸子

①アイドルの移動

フィールド上のアイドルを前後左右に1マス移動させることができます。このとき、相手のアイドルと同じマスに移動したら**「バトル」**が発生し、バトルフェーズに移行します。
→12ページ「⑧バトルをしよう」



②アイドルを表向きに

フィールド上の裏向きになっている自分のアイドルを1枚表にすることができます。
このとき、そのアイドルが**「このカードが表になった時」**という 誘 とくぎを持っていた場合、そのとくぎが発動します。

③起動型とくぎをつかう

表向きになっているアイドルの**起動型とくぎ**を使うことができます。
→14ページ「⑩アイドルのとくぎ」

④エンチャントを行う

表向きになっているアイドルにエンチャントを行うことができます。エンチャントすることで、アイドルに追加のとくぎを持たせることができます。
→16ページ「⑪エンチャントってなあに」

ただし、**先行プレイヤーの1ターン目は**これらの行動の中から**「ふたつまで」**選んで行うことができます。

以上の行動のすべてを終えるか、もうこれ以上行動を行わないことを宣言した場合、クリンナップフェーズへと移行します。
→12ページ「⑨ターンをおわろう」

ルールガイド⑧ Battle Phase

バトルをしよう

移動して同じマスに重なるとアイドル同士のバトルがはじまります!!
とくぎや仲間のアイドルの力を駆使して勝利を目指しましょう!!

奥水幸子

さあ、バトルのはじまりですよ!!

仁奈、ぜってーまけねーです!!

市原仁奈

①表向きにする

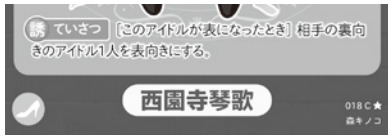
❶メインフェーズでアイドルを移動させたマスに相手のアイドルがいた場合、**バトルフェーズ**に移行します。

❷お互いのアイドルを表向きにします。『表向きにできない』などの効果もこの時は**無視**されます。

移動を行ったアイドルは**『こうげき』**状態、移動をされた側のアイドルは**『ぼうぎょ』**状態になります。

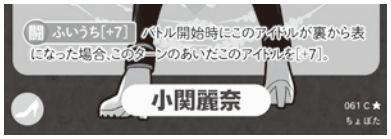
②誘発するとくぎを発動

例)西園寺琴歌の"ていさつ"



誘 表向きになることで、**「表になったとき」**と書かれているとくぎが発動します。

例)小関麗奈のふいうち



闘 表向きになることで、**「バトル開始時にこのアイドルが裏から表になった場合」**というとくぎが発動します。

③「エンチャント」を行う

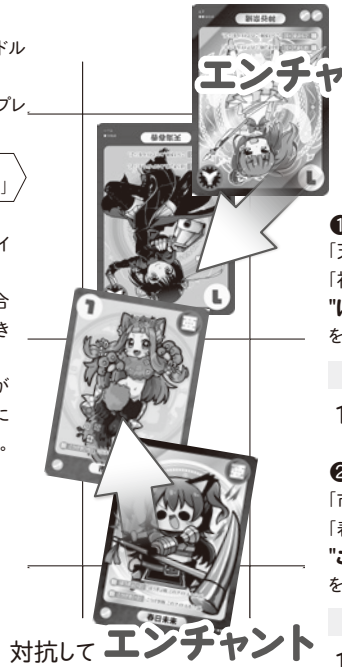
手札のアイドルのとくぎをフィールド上のアイドルに持たせることを**「エンチャント」**と呼びます。
バトル時にはこの「エンチャント」をすべてのプレイヤーが何度でも行うことができます。

→バトル時以外について詳しくは
16ページ「⑪エンチャントってなあに」

バトル時、エンチャントの宣言はターンプレイヤーから順番に行います。
相手がエンチャントの使用を宣言した場合それに対抗してエンチャントを使うことができます。
一度使わないことを宣言しても、相手が新しいエンチャントを使った場合、それに対抗してエンチャントを使うことが可能です。

POINT

エンチャントされたとくぎは起動型とくぎ以外は即座に発動します。



❶「天海春香」に「神谷奈緒」の**"ぼうぎょ[+3]"**をエンチャント

「天海春香」の発揮値

1+2+3＝6

❷「市原仁奈」に「春日未来」の**"こうげき[+2]"**をエンチャント

「市原仁奈」の発揮値

1+5+2＝8

④発揮値の計算

エンチャントされたとくぎも含めた「こうげき」や「ぼうぎょ」の数値の計算を行います。
計算した数値を比較し、**大きい方**がバトルに勝利します。

1+5+2＝8 ＞ 1+2+3＝6

仁奈の勝利!!

⑤バトル後の処理

バトルの結果により、バトルに参加したアイドルに対して以下の処理を行います。

こうげき側アイドルが勝利し方場合

バトルに負けたアイドルは、
こうげき側プレイヤーのシンデレラゾーンに置きます。

ぼうぎょ側アイドルが勝利し方場合

バトルに負けたアイドルは、
そのオーナーのレストエリアに置きます。

引き分けになっ方場合

バトルに参加したアイドルを、それぞれそのオーナーのレストエリアに置きます。

ルールガイド⑨ End of Turn

ターンをおわろう

ターンの終わりには状況の整理をする必要があります。
それがクリンナップ(きれいにする)フェーズです。

佐々木千枝

わぁ…たくさんのアイドルさんで
ごちゃごちゃになっちゃいました…。

それをきれいにするのがクリンナップフェーズですよ!

輿水幸子

クリンナップフェーズの流れ

スタートフェーズ
メインフェーズ
バトルフェーズ
クリンナップフェーズ

←の順に処理を行います。
両方のプレイヤーが行う処理と、ターンプレイヤーのみが行う処理があります。

- ❶エンチャントされ方カードのバックメンバーエリアへの移動
- ❷フロントメンバーの補充
- ❸バックメンバーの整理
  - ターンプレイヤーのみ
    - アイドルの入れ替え
    - 敗北チェック
- 次のターンへ

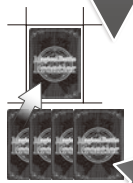
①エンチャントされ方カードの移動

そのターンにエンチャントされたアイドルカードを**好きな順番でバックメンバーエリアの一番後ろに裏向き**で置きます。エンチャントで得たとくぎ効果はこの時点で消えます。

エンチャントされ方カードは
裏向きでバックメンバーの一番後ろに

②フロントメンバーの補充

バトルフェーズを終了して、バトルエリア上の自分のアイドルが**3人以下**になっていた場合、バックメンバーの先頭のアイドルから順に、フロントエリアの好きな位置に裏向きで置きます。



③アイドルの入れ替え

この行動は自分のターンにのみ行います。

ターンプレイヤーは❶から❺の行動の中で、**ひとつを選んで**行うことができます。
どれかひとつの行動を行った場合、バックメンバーの整理に進みます。

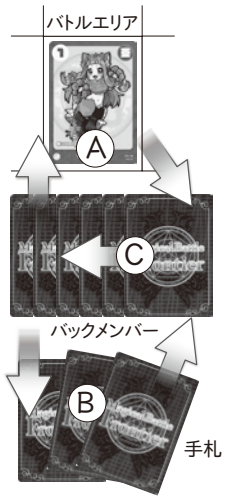
❶.フロントチェンジ(バトルエリアとの入れ替え)
バトルエリア上の自分のアイドルを、向きはそのままでバックメンバーの一番後ろに置き、その後フロントメンバーの補充を行います。

❷.バックメンバーチェンジ(バックメンバーエリア内の入れ替え)
バックメンバーエリアにいる好きなアイドルを、バックメンバーの先頭に配置します。

❸.ハンドチェンジ(手札との入れ替え)
手札から1枚のアイドルカードをバックメンバーの一番後ろに裏向きに配置します。その後、バックメンバー先頭のアイドル1枚を手札に戻します。

❹.バックメンバーの補充
バックメンバーエリアのアイドルがいなくなってしまった場合、手札から1枚のアイドルカードを選び、バックメンバーエリアに置くことができます。

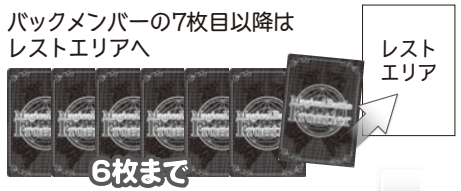
❺.なにもしない



④バックメンバーの整理

この時点でバックメンバーの人数が6枚を超えていた場合、7枚目以降のカードをレストエリアに置きます。

バックメンバーの7枚目以降は
レストエリアへ



自分のターンは⑤へ

相手のターンはこちら

⑤敗北チェック

この行動は自分のターンのみ行います。

あなたのターンの終了時に、自分のレストエリアのアイドルカードの枚数が6枚以上になっていた場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

次のターンへ

佐々木千枝

クリンナップではフロントを入れ替えたりもできますよ!

うまく使ってみてくださいね♪

輿水幸子

ルールガイド⑩ Ability of Idol

アイドルのとくぎ

アイドルがもつ個性豊かなとくぎには4つの種類があります。それぞれ見てみましょう。

櫻井桃華

起動型とくぎはコストがないとつかえませんのね。

使う前に条件を満たしているか、しっかり確認しましょう!

佐々木千枝

闘 戦闘型とくぎ

バトルの時に効果を発揮するとくぎです。こうげきアップやぼうぎょアップなど、一番使うとくぎかもしれません。「こうげき+」や「ぜんえい+」、「あいうち」などがこれにあたります。

手札のアイドルカードに強力な戦闘型とくぎがあったならば、きっとバトルを有利に進めることができるでしょう。

誘 誘発型とくぎ

「このカードが表になったとき」など、特定の条件を満たすと発動するとくぎです。その効果は「ていさつ」のように簡単なものから「ふっかつ」「てれぽーと」のように複雑なものまでさまざまです。中には自分だけではなく対戦相手にも効果を及ぼすものがあるようです。

POINT

ユニークとくぎ

アイドルの中には、**他のアイドルにエンチャントできない特別なとくぎ**を持っている子がいます。そのとくぎはユニークとくぎと呼ばれ、アイコンが白く表示されています。ユニークとは「その人だけのもの」、と言う意味です。

闘 起動型とくぎ

起動型とくぎは、特定のコストを払うことで効果を発揮するとくぎです。

起動型とくぎの発動は自分のターンのメインフェーズにしか行えません。

蘭子の「しょうめつ」やありすの「すとろべりーふぃーるど」など、支払う対価は厳しくても、得られるメリットも大きいことが特徴です。

常 常在型とくぎ

そのアイドルがフィールド上にいる限り、効果を発揮し続けるのが常在型とくぎです。「亜人+」や「人間+」のようにフィールド全体に効果をもたらす強力なとくぎもあれば、「いざない」や「そらをとぶ」のようにちょっと変わったとくぎもあります。

市原仁奈

せんとうとじょうざい…？ なにがちげーですか？

バトルの時につかうのが戦闘型、と覚えましょう!!

輿水幸子

ルールガイド⑪ What's Enchantment ?

エンチャントってなあに

アイドルがもつとくぎを、フィールドにいるアイドルに貸してあげるのがエンチャントです。

今井加奈

うーん、手札をつかいたいけどどうするのかな…？

まずはつかいたい手札のカードの種族を確認してみてください!

奥水幸子

エンチャントとは

このゲームでは手札のアイドルカードが持っているとくぎをフィールド上にいる表向きのアイドルに持たせることができます。
このとくぎを持たせることを「エンチャント」とよび、一部のカードを除いてアイドルのとくぎはすべてエンチャントすることが可能です。
エンチャントされたカードはそのアイドルに「エンチャント」された状態となります。この時、エンチャントされているカードはアイドルとしては扱いません。

使用できるフェーズ

メインフェーズ（1回のみ）

バトルフェーズ

条件①

対象のアイドルが表になっていること

エンチャントでとくぎを持たせたいアイドルカードが、フィールド上で表になっていること。

条件②

使い方いアイドルカードと同じ種族の自分のアイドルがいること

エンチャントを行うには「手札のアイドルカードと同じ種族の自分のアイドル」が表向きの状態でフィールド上にいることが条件となります。このフィールド上にいるアイドルのことを「トリガー」と呼びます。

POINT

エンチャントをする対象は自分のアイドルでも相手のアイドルでもかまいません。

こうげき+のとくぎを相手にかけることもできる。つまり…？

今井加奈

えーと、このマイナスを相手につければ…

そうです!!アイドルのステータスを下げられます♪

奥水幸子

マイナスのとくぎをエンチャントする

このようなとくぎは、バトル中に**相手のアイドルに使う**ことで相手の発揮値をさげることができます。

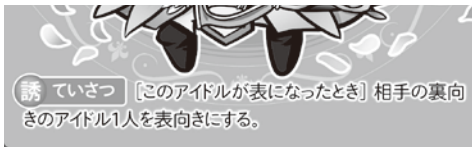
例）**相手の「南条光」に**「矢吹可奈」の"ぼうぎょ[−3]"を**エンチャント**

「南条光」の発揮値　2−3 ＝ −1

POINT

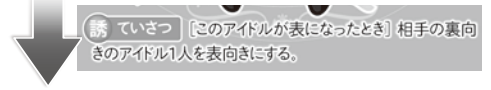
「こうげき」はこうげきしているアイドル、「ぼうぎょ」はぼうぎょしているアイドルでしか効果を発揮しないので注意しましょう。

誘発 誘 「表になった時」をエンチャントする



「表になった時」と書いてある誘発型のとくぎは、**エンチャントで使った場合のみ、「エンチャントした瞬間、誘発の条件を満たしたもの」**として扱います。

例）「天海春香」に「西園寺琴歌」の"ていさつ"を**エンチャント**



"ていさつ"が発動し、対戦相手のアイドルを1枚表にすることができます。

中にはエンチャントできないとくぎもあるから注意するんだ!!

ルールガイド⑫ Deck Construction Rules

デッキ構築ルール

構築戦にはふたつの種類があります。両方遊んでみましょう。

佐々木千枝

通常構築では40枚のデッキを作ってあそびます。

普段は使わないカードにも活躍の機会がありそうですわ。

櫻井桃華

MagicalBattleFrontierにはチュートリアルで遊んだミニ構築戦のほかにもいろんな遊び方があります。その一部をご紹介します。

ミニ構築戦

チュートリアルで紹介したものがミニ構築戦です。
それぞれのプレイヤーが15枚のアイドルカードを持ち寄り、フロント・バックメンバー・手札を編成して遊びます。
山札は存在しない為、ドローフェイズはありません。

用意するもの

POINT

レアリティによって同一番号のカードをデッキに入れることができる枚数に制限があります。

シンデレラレア CR★★★ / レア R★★ / プロモーション PR☆☆☆ / アナザーレア AR☆☆☆ / アナザーコモン AC☆	1枚まで
コモン C★	2枚まで

通常構築戦

通常構築戦では40枚の山札を用意します。カードは1種類につき3枚まで入れることが可能です。ミニ構築戦との違いとして、ドローフェーズがあることが挙げられます。それ以外はミニ構築戦と同じようにゲームを進めてください。

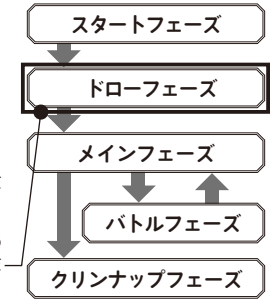
POINT

どんなレアリティのカードでも同一の番号1種類につき3枚までデッキに入れることができます。

用意するもの

ミニ構築戦との違い

1. ゲームを開始する前に、お互いの山札を交換してシャッフルしてください。
2. ゲームの開始時に、山札の上から先行プレイヤーは11枚、後攻プレイヤーは12枚のカードを引いてください。
3. ②で引いたカードの中から4枚をフロントエリアに配置し、3枚以上のカードをバックメンバーエリアに配置してください。あまったカードは手札になります。
4. スタートフェーズの後にドローフェーズが存在します。自分のドローフェーズでは1枚のカードを山札の上から引いてください。※山札にカードがない場合は引きません。



通常構築サンプルデッキ「新人ドワーフプロデュース」

Act3.0で追加された新カードを主軸に据えたデッキです。亜人族のカードだけで構成されています。
フロントに配置するおすすめのアイドルは**「ナターリア」**。
「ナターリア」は「フィールド上で表向きになっている自分の種族と同じアイドルの数だけ」強化されるというとくぎを持っているので、**カードが表になればなるほど強くなります。**
バックメンバーに置くのは**「十時愛梨」**やタグ**「ニューウェーブ」**を持つアイドルが良いでしょう。
「十時愛梨」のとくぎ「すべての亜人族を[+1]」でフロントを守りながら、**「土屋亜子」**でカードを引いて、手札を増やしてゆきましょう。
最後は手札から**「岡崎泰葉」**のとくぎ「こうげき時にこのアイドルを[+7]。」をエンチャントすることで、一気にアイドルを強化してフィニッシュです!

「十時愛梨」

「岡崎泰葉」

「緒方智絵里」

「ライラ」

「赤城みりあ」

「市原仁奈」

「新田美波」

「箱崎星梨花」

「小早川紗枝」

「塩見周子」

「村松さくら」

「大石泉」

「土屋亜子」

通常構築のヒント

①使いたいアイドル、種族を決める。
②できるかぎり同じ種族のアイドルで固める。
③フロントで戦うアイドル、バックメンバーで活躍するアイドル、手札から使うアイドルを意識する。

あとは……**愛です!!**

ルールガイド⑬ Act3.0 New rule

Act3.0からの新ルール

Act3.0からの新ルールです。詳細はP35からの総合ルールを確認ください。

村松さくら

イズミンたちと一緒にいると、とっても強くなれるんでぇす♪

ふふっ、さくらったら……
ぜひ、私たちを一緒に使ってくださいね。

大石泉

タグについて

U149エディション、Act3.0で登場した新要素が**「タグ」**です。タグはそのアイドルの「つながり」を表します。
タグにはアイコンとテキストがあります。

こうげき時にこのアイドルを[+X]。Xはあなたのコントロールする**「ニューウェーブ」**を持つアイドルの数×3である。

ぼうぎょ時にこのアイドルを[+X]。Xはあなたのコントロールする**「ニューウェーブ」**を持つアイドルの数×3である。

[このアイドルが表になったとき]あなたはX枚のカードを引く。Xはあなたのコントロールする**「ニューウェーブ」**を持つアイドルの数である。

とくぎ内で「○○」を持つアイドル、という記載があった場合、そのアイドルが記載されているタグを所持しているかどうかを参照して下さい。

タグの種類

- ソング　そのアイドルが楽曲でつながっていることを表します。現時点では「ドレミファクトリー」を持つアイドルがこれにあたります。
- ユニット　そのアイドルがユニットでつながっていることを表します。現時点では「ニューウェーブ」「ニュージェネレーション」「シグナル」などがこれにあたります。
- イベント　そのアイドルがイベントでつながっていることを表します。現時点では「蒸気公演」を持つアイドルがこれにあたります。

今後、これらタグを活用した新アイドルや、新カード種を追加予定です。

思い出について

U149エディション、Act3.0より追加された新ルールが**「思い出」**です。アイドルカードをゲーム外に追放することを**「思い出にする」**と呼びます。思い出にされたカードは特別なことがない限り、ゲームから除外された存在となります。

レストエリアと思い出置き場は別の扱いです。

[このアイドルが表になったとき] 対象のプレイヤーひとりのレストエリアにあるカードを2枚まで選び、そのカードを**思い出にする**(そのカードをゲームから取り除く)。

このアイドルがバトルエリア上で表のあいだ、すべてのプレイヤーはレストエリアにカードを置くとき、かわりに**思い出にする**(そのカードをゲームから取り除く)。(このとくぎはエンチャントできない)

思い出置き場はレストエリアとも違う新しい領域です。プレイマップの外側であればどこに置いても構いませんが、思い出にされたカードは対戦相手にもわかりやすいようにしてください。

先行1ターン目の不利修正

先行1ターン目の行動が制限されすぎているという観点から、ルールに修正を行いました。

旧: 先行1ターン目はメインフェーズに行える4つの行動のうちから**ひとつだけ**を選んで行える。

新: 先行1ターン目はメインフェーズに行える4つの行動のうちから**ふたつまで**を選んで行える。

クリンナップフェーズの整理

クリンナップフェーズが煩雑になっていたという観点から、クリンナップフェーズの整理を行いました。
また、これに伴いバックメンバーの整理のタイミングが変更になります。

旧:
1.エンチャントされたカードをバックメンバーエリアに移動
2.フロントメンバーの補充
3.バックメンバーの整理
4.アイドルの入れ替え
5.敗北チェック

新:
1.エンチャントされたカードをバックメンバーエリアに移動
2.フロントメンバーの補充
3.アイドルの入れ替え
4.バックメンバーの整理
5.敗北チェック

アイドルの入れ替えはP13のようになります。
また、新たに「バックメンバーの補充」を設けました。