

ROOKIES SCRAMBLE

対象人数：2～ 人
推奨人数：3～4人
プレイ時間：人数×5分
ルール難易度：かんたん

あなたは、所属アイドル1人の弱小事務所に入社したばかりの新米プロデューサーです。ある日、事務所に新人アイドル限定のフェス「ROOKIES SCRAMBLE」へのオファーが届きました。参加条件はデビューして4ヶ月以内の3人組のユニットであるということだけ。急いで3人のアイドルを所属させ、レッスンを済ませてユニットを作らなくてはなりません。あなたは、自慢のアイドルたちにフェスでの高評価を与えることができるでしょうか？

内容物

- カード 80枚
 - アイドルカード 75枚
 - 流行イメージカード 3枚 ※うら面はサマリ～です。
 - 1stユニットデビューカード 1枚 ※うら面はサマリ～です。
 - フェス審査内容カード 1枚 ※うら面はサマリ～です。
 - フェス中に行われるアピール点の計算方法について簡単に書かれています。
 - サマリ～（うら面）
 - プロデュース中は、手番プレイヤー（以下、P）ができる一覧が書かれています。












- 流行イメージチップ 3色各1枚

おおまかなゲームの流れ（詳しくは個別の項目を見てください）

- 準備 : 2～3ページ
 - 場を準備して、全員に初期アイドルカードを1人ずつ配ります。
- プロデュース（ゲームプレイ） : 4～5ページ
 - スタートPから時計回りに手番を1回ずつ行います。
 - アイドルを採用し、レッスンさせ、3人組のユニットをデビューさせます。
 - アイドルをレッスンするたびに、流行イメージ順位は変動します。
 - いずれかのPがユニットをデビューさせたら、他のPが2手番を行いつェスが始まります。
- フェス（点数計算） : 6～7ページ
 - フェスが始まった時点で、ユニットをデビューさせていないPは脱落です。
 - それぞれのアイドルごとにアピール点を計算します。
 - アピール点は、流行イメージ順位により決定される「個人アピール」、ユニット内のアイドル同士の相性で決定される「ユニットアピール」などがあります。
 - ユニットの3人のアイドルのアピール点を合計し、一番高いPが勝利します。

準備










1. 山札の準備
 - すべてのアイドルカードをうら向きで良く混ぜ、1つの山を作ります。
 - この山を【山札】と呼びます。
2. 初期アイドルの採用
 - 各Pに山札の上からアイドルを1人ずつ配り、オモテ向きでそれぞれの前に置きます。
 - この場所を【事務所】と呼びます。
 - この時、他のすべてのPの同意があれば好きなアイドルを選んでも構いません。
 - その場合、アイドルを選んだあとに山札をよく混ぜなおします。
3. 1ユニットデビューカードの準備
 - 1ユニットデビューカードを、全員から見える場所に置きます。
4. 流行イメージの準備
 - 流行イメージカードを3枚、横一列に並べます。

| 流行 イメージ | 流行 イメージ | 流行 イメージ |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

- 流行イメージチップを、同色のイメージの一番左のマスの1つずつ置きます。流行イメージチップは右にあるものほど順位が高くなります。同じ位置にあるものは、上の方が順位が高くなります。
 - この順位を【流行イメージ順位】と呼びます。
- 5. トップアイドルの選出
 - 山札の上からアイドルを1人公開し、全員から見える場所に置きます。
 - このアイドルを【トップアイドル】と呼びます。
 - トップアイドルのすべてのイメージを足して、流行イメージチップを右に進めます。これが流行イメージの初期値となります。

| トップアイドル | | | |
|---|---|---|---|
|  | 1 | 0 | 0 |
|  | 0 | 2 | 0 |
|  | 2 | 1 | 3 |

→ $1+0+0=1$ なので、 V_0 (赤色) チップを右に1つ動かします。
 → $0+2+0=2$ なので、 D_a (青色) チップを右に2つ動かします。
 → $2+1+3=6$ なので、 U_i (黄色) チップを右に6つ動かします。

| 流行 イメージ | 流行 イメージ | 流行 イメージ |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

- また、トップアイドルはすべてのユニットのアピール値にボーナスを与えます。
 - 詳しくは【フェス (点数計算)】の項目で説明します。

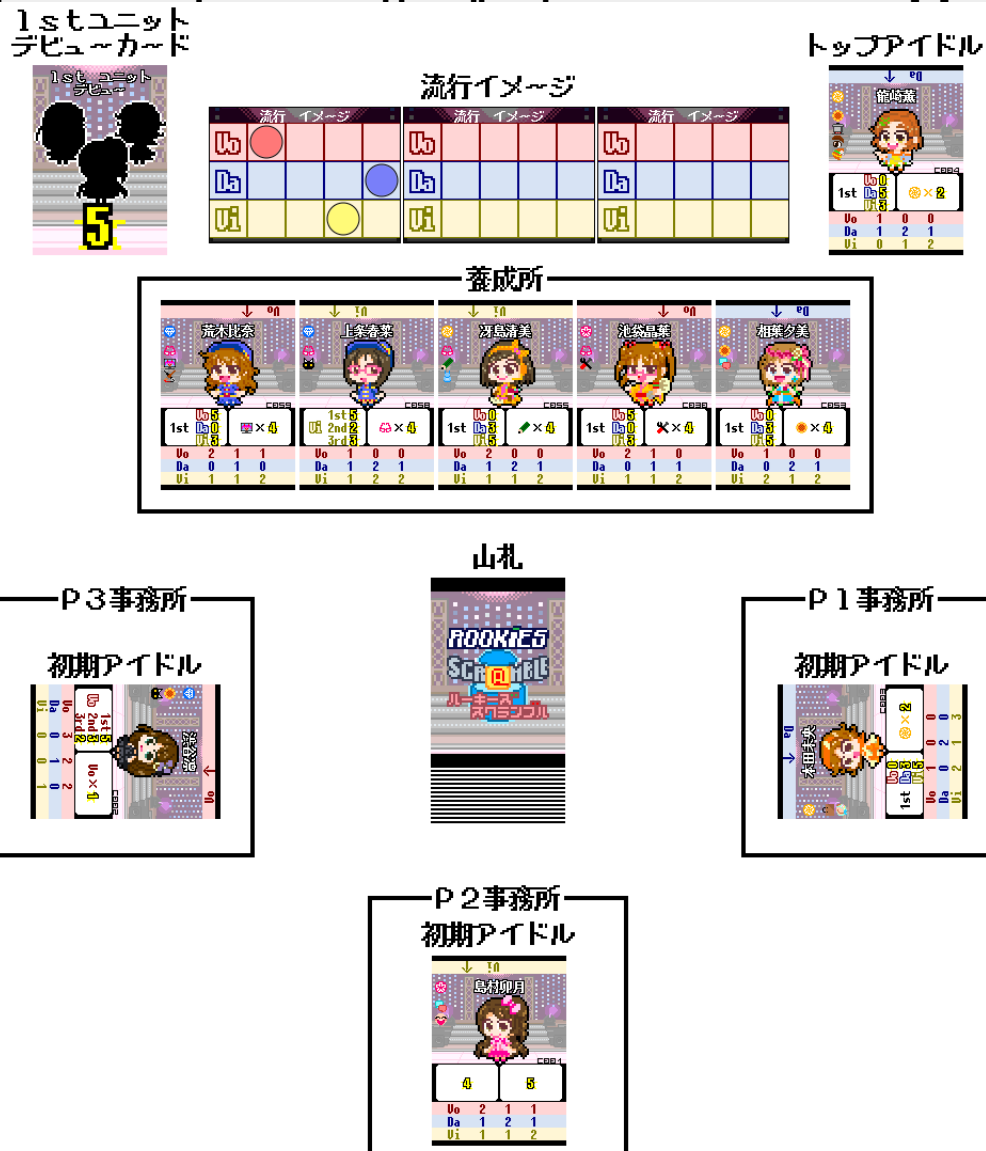
6. 養成所の準備

- 山札の上からアイドルを1人公開し、全員から見える場所に置きます。
- これを、3種類すべてのレッスンタイプが最低でも1人ずつ出てくるまで公開します。
 - この場所を【養成所】と呼びます。

7. 手番順の決定

- ジャンケンなどで最初に手番を行うPを決めます。
 - これを【スタートP】と呼びます。
- スタートPの手番から、時計回りにプロデュースを行います。

★準備が終わったとき、ゲーム全体の場は下の図のようになります。



プロデュース (ゲームプレイ)

1. 手番のPは以下の3つの行動から必ず1つを選びます。パスはできません。

A) オーディション

- 山札の上からアイドルを3人公開し、1人以上の好きな人数を採用します。
 - 【採用】については次ページの【★採用とレッスンについて】をご覧ください。
- 採用しなかったアイドルを、時計回りで次の手番のPに回します。
 - すでにユニットデビュー済みのPは飛ばします。
 - 【ユニットデビュー】については次ページの【★採用とレッスンについて】をご覧ください。
- 回されたPは、好きな人数を採用することができます。採用しなくてもよいです。
- これを、すべてのアイドルが採用されるか、すべてのPが1回行うまで繰り返します。
- 誰も採用しなかったアイドルを、ウラ向きでよく混ぜて山札の下に戻します。



B) スカウト

- 山札の上からアイドルを1人公開し、採用することができます。
- これを3回繰り返します。最低でも1人は採用しなければなりません。
- 採用しなかったアイドルを、ウラ向きでよく混ぜて山札の下に戻します。



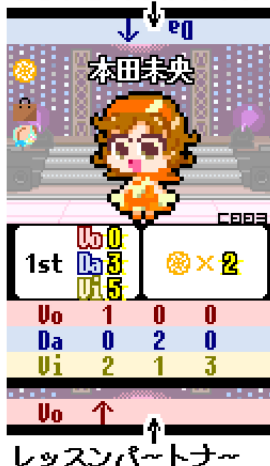
C) ヘッドハント

- 養成所のアイドルを1人選び、そのアイドルを採用します。
 - この時、採用したアイドルを、養成所の他のアイドルでレッスンすることができます。
 - 【レッスン】については次ページの【★採用とレッスンについて】をご覧ください。
 - その後、養成所に3種類すべてのレッスンタイプが揃うまでアイドルを補充します。
 - 【準備】の項目の「養成所の準備」と同じです。
2. いずれかのPが最初にユニットデビューしたら以下を行います。
- そのPは、1セットユニットデビューカードを手に入れます。
 - 流行イメージ順位が固定され、それ以降は変動しなくなります。
 - 他のPが最大2手番を行ったら【プロデュース】が終了します。
3. 時計回りに次のPの手番になります。
- すでにユニットデビュー済みのPは手番を飛ばし、その次のPの手番になります。
 - すべてのPがユニットデビュー済みだったら、【プロデュース】が終了します。

★採用とレッスンについて

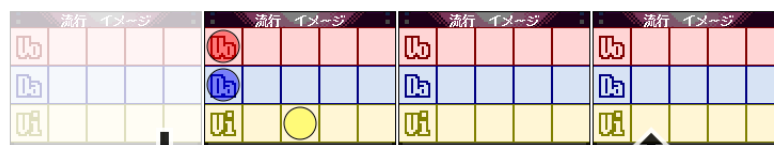
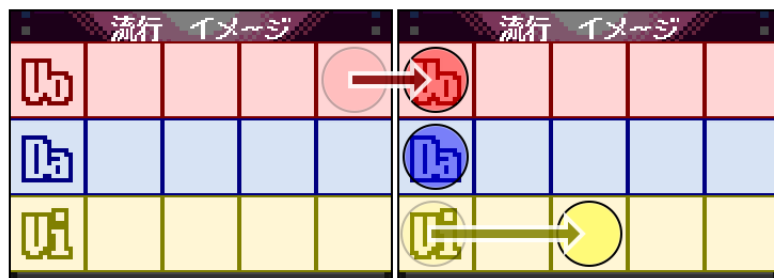
- 【採用】とは、アイドルを自分の事務所に置くことです。
 - それぞれの事務所には、最大3人までのアイドルしか置くことができません。
 - もし4人目のアイドルを採用したときは、後述のレッスンを行う必要があります。
- 【レッスン】とは、アイドル1人のイメージ値を、他のアイドルカードで決定することです。
 - レッスンするアイドル1人に対して、同じ事務所の他のアイドルを1人選びます。
 - あとから選んだアイドルを【レッスンパートナー】と呼びます。
 - すでにレッスン済みのアイドルをさらにレッスンすることはできません。
 - すでにレッスン済みのアイドルをレッスンパートナーに選ぶことはできません。
 - 養成所から採用したときは、養成所からのみレッスンパートナーを選べます。
 - レッスンパートナーを上下逆にして、アイドルの背面に、下にずらして置きます。
 - レッスンタイプの矢印が差している列がそのアイドルのイメージ値になります。
 - レッスンパートナーになったアイドルは、事務所の人数には数えませんが。
 - アイドルをレッスンしたら、そのイメージ値の分だけ流行イメージチップを右に進めます。
 - いずれかのPが後述のユニットデビュー~をしていたらチップは動かしません。
 - 一番左の流行イメージカード上からチップが1枚もなくなったら、そのカードを一番右に動かします。

レッスンするアイドル



レッスンパートナー

- Voは 1 に決定したので、Vo (赤色) チップを右に1つ動かします。
- Daは 0 に決定したので、Da (青色) チップは動かしません。
- Viは 2 に決定したので、Vi (黄色) チップを右に2つ動かします。



一番左のカード上からチップがなくなったのでカードを一番右に動かします。

- 3人のアイドルを採用し、全員をレッスンしたらフェスの準備は完了です。
 - これを【ユニットデビュー~】と呼びます。
 - また、レッスン済みの3人のアイドルをまとめて【ユニット】と呼びます。
 - ユニットデビュー~済みのPは、プロデュースの手番が飛ばされます。

フェス (点数計算)

1. フェスへのエントリー
 - この時点でユニットデビュー済みでないPはフェス不参加となり、自動的に敗北します。
2. 流行イメージ順位の決定
 - 一番右の流行イメージカードに乗っている流行チップをゲームから取り除きます。
 - 参加者が特定のイメージに偏り、興味をなくした審査員が退場した状態を表します。
 - 今後、このイメージは流行イメージ順位が「なし」になります。
 - 流行チップが残っているイメージの中で、一番右にあるものから1位～3位となります。
 - 同じ場所にある場合、上にあるものが (Vo, Da, Vi の順番に) 優先されます。
 - 流行チップが取り除かれたときは、1位～2位のみ、または1位のみになります。
3. ユニットごとのアピール点の決定
 - 以下のアピール点計算を行い、すべてを合計してユニットのアピール点とします。

A) 個人アピール

- アイドルカードの左側の効果で、アイドルごとに決定します。
- 流行イメージ順位を元に、アピール点を決定します。
 - ・ イメージが書かれている場合はそのイメージの順位で点数が決まります。
 - そのイメージの審査員が退場している場合、必ず0点となります。
 - ・ 1stも書かれている場合、流行1位のイメージの種類で点数が決まります。
 - ・ 数字だけが書かれている場合、流行にかかわらず固定の点数になります。

B) ユニットアピール

- アイドルカードの右側の効果で、アイドルごとに決定します。
- 同じユニット内のアイドルとの相性でアピール点を決定します。
 - ・ 属性アイコンが書かれている場合、その属性のアイドルの人数で点数が決まります。
 - ・ 3種類の属性アイコンが書かれている場合、3種類の属性がいれば点数になります。
 - ・ イメージが書かれている場合、ユニットのイメージ値の合計で点数が決まります。
 - ・ 特徴アイコンが書かれている場合、その特徴アイコンの数で点数が決まります。
 - ・ 数字だけが書かれている場合、相性にかかわらず固定の点数になります。

個人アピール

最終的な流行イメージ順位

| 流行イメージ | |
|--------|--|
| Vo | |
| Da | |
| Vi | |

Vo → 2位 (VoとDaは同値だが Da → 3位 上が優先のため)
Da → 3位
Vi → 1位

流行イメージの Vo の順位は2位

個人アピール点は
2ndの項目を使うため **3点**

例) 渋谷凛

| | | |
|-----|---|--------|
| 1st | 5 | Vo × 1 |
| 2nd | 3 | |
| 3rd | 2 | |

ユニットアピール

あなたのユニット

| アイドル | Vo | Da | Vi |
|------|------------------------|--------|----|
| 鳥村卯月 | 4 | 5 | |
| 渋谷凛 | 1st: 5, 2nd: 3, 3rd: 2 | Vo × 1 | |
| 本田未央 | 1st: 5, 2nd: 3, 3rd: 2 | Vo × 2 | |

| | | | |
|----|---|---|---|
| Vo | 1 | 3 | 0 |
| Da | 2 | 0 | 2 |
| Vi | 1 | 0 | 1 |

Voの合計は、1+3+0=4

ユニットアピール点は
4 × 1 = **4点**

このアイドルの合計アピール点は
3+4 = **7点**

C) 特徴アピールボーナス

- ユニット内で同じ特徴を持つアイドルが多ければボーナスを得ることができます。
- また、トップアイドルの特徴と一致してもボーナスを得ることができます。
 - トップアイドルと同じ特徴を持つことは今のアイドル界でのステータスなのです。
- 特徴アイコンごとに、ユニット内とトップアイドルに何個あるかを数えます。
 - その特徴アイコンが1個だった場合、ボーナスはありません。
 - その特徴アイコンが2個あった場合、ボーナス1点を得ます。
 - その特徴アイコンが3個あった場合、ボーナス3点を得ます。
 - その特徴アイコンが4個あった場合、ボーナス6点を得ます。

D) トップアイドルユニットアピールボーナス

- トップアイドルのユニットアピール効果は、アイドル界全体に影響を与えています。
- 自分のユニットに対して、通常のユニットアピール同様にアピール点を決定します。



特徴アピールボーナス

●アイコンが
トップアイドルに1個と
ユニット内に1個あるため □

特徴アピールボーナス点は
2個で **1点**

トップアイドルユニットアピールボーナス

●属性のアイドルが
ユニット内に1人いるため □

トップアイドルユニットアピール
ボーナス点は $1 \times 2 =$ **2点**

E) 1stユニットデビューボーナス

- 1stユニットデビューカードを持っているPのユニットは、ボーナス5点を得ます。

4. アピール点の比較

- ユニットごとのアピール点を比べ、一番高いユニットのPが勝利します。
- もし一番高いアピール点のユニットが2組以上いたら、それらのPの中で、1stユニットデビューカードを持ったPから時計回りに数えて一番近いPが勝利します。

★点数計算の例

最終的な流行イメージ順位

| | | |
|---------|---------|---------|
| Vo | Da | Vi |
| Vo → 2位 | Da → 3位 | Vi → 1位 |

トップアイドル

あなたのユニット

1stユニットデビュー

個人アピール 固定: 4点

ユニットアピール 固定: 5点

特徴アピールボーナス

トップアイドルユニットアピールボーナス

1stユニットデビューボーナス

Voが2位: 3点

Vo値が4: 4点

1位がVi: 5点

Paが1人: 2点

●アイコンが2個: 1点

Paが1人: 2点

5点

アピール値合計: 31点

ゲームのヒント

- 流行イメージをコントロールすることは重要です。自分のユニットの得意な順位になっている時に1stユニットデビューをして、流行を固定することは個人アピールで高得点を取るために重要です。
- 他のPが1stユニットデビューをして流行イメージが固定されてしまった場合に備えて、アイドルを入れ替えられるように準備しておくことが重要です。
- 「特徴」のユニットアピールを持つアイドルは、ユニットの核となり得るポテンシャルを持ちます。ただし、同じ特徴を揃えるのは難しいためリスクも大きくなるでしょう。別の方向へユニットを向かわせられるように保険をかけておく必要があります。
- 「イメージ」のユニットアピールを持つアイドルは、一種類のレッスンに集中することで高得点が期待できます。ただし、一つのイメージの流行を伸ばし続けることになるので、審査員の退場には注意しましょう。

おくづけ

- 製作：裏こげ堂本舗
- ゲームデザイン：ISA
- アイドル画像、アイコン、グラフィックデザイン：ISA
- 背景画像：鍋敷き氏「アイドルマスター・素材まとめ」
 - http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=53920178
- フォント：
 - M+ BITMAP FONTS
 - 東雲ビットマップフォントファミリー
 - 橘フォント
 - k6x8