

アイドル育成ゲーム「偶像女子は果て無き夢を見る」～LUX et IDOLA～

準備

デバフカードとプレイカードでそれぞれの山を作り中央においてください、この際アイドルカード以外はすべてシャッフルしてください。この時プレイカードの山は捨て札を置くために他とは間隔を開けておいてください。

ゲーム開始

1. 各プレイヤーは自身の好きなアイドルカードを選択し、自身の前においてください、決め方は自由です。迷った場合は最近アイドルイベントに行った人から時計回りで決めてください。
2. その次に各プレイヤーの手札が5枚になるようにカードを山から配ってください。

フェイズ

- ドローフェイズ
 - プレイヤーは「ターン開始時にD or Vどちらかをプラス1」or「直ちに手札が2枚になるようにドロー」のどちらかを選択して発動できます。その後カードを一枚山から引きます。「ターン開始時」とつくカードをプレイしていたならこの段階で効果を適用します。
- アクションフェイズ
 - アクションカード(レッスン、ライブ、イベント)を使用することができます。使用する際は自身のアイドルカードの下にプレイしてください。
 - 使用上限 ライブカードは各ターンに1枚、レッスンカードは2枚まで使用できます。イベントカードに上限はありません。
- エンドフェイズ
 - アイドルカードの横に置いたプレイカードをすべて捨て札に置きます。ターンを跨ぐ効果を持つカードは捨てずに残しておきます。

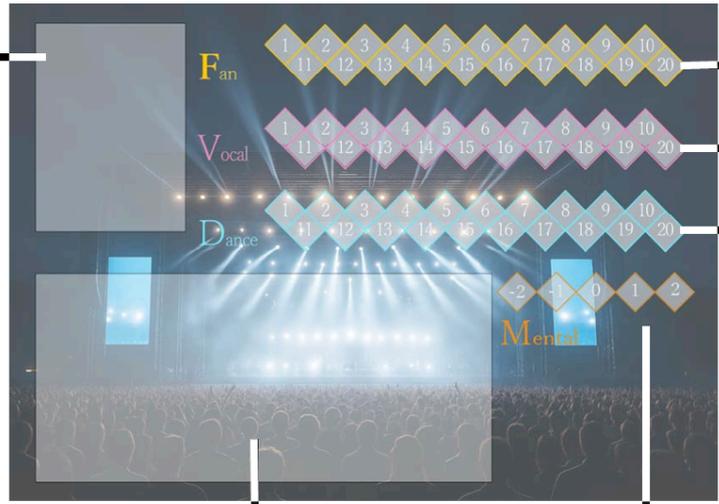
以上のフェイズの手順を誰かが武道館ライブを成功するまで続けます。

補足

- シナジーカード
 - 特定のアイドルとのシナジーが強く設定されたカードですが、誰でもプレイできます。
- アイドルごとの効果
 - これらは自身のターン中のアクションフェイズに使用を宣言してください、効果を使用するたびにアイドルカードを時計回りに90度回してください。
- メンタル
 - 5段階あります。これらは左から順に-2(絶不調)、-1(不調)、0(普通)、1(好調)、2(絶好調)の5段階で表します。
 - マイナスされて-1(不調)、-2(絶不調)になるたびにデバフカードを引いてください。この際、通常からマイナス2されて絶不調になった時などは2枚引きます。-2から効果で下がる際は下がった事象のみが発生したことになり、デバフカードを引く必要はありません。また、カウントを減らす必要はありません。(-3以降にはなりません。)
- テンションの変動するタイミング
 - ライブに失敗したとき

- カード効果
- ライブの判定
 - ライブにはそれぞれダンスとボーカルに達成値があり、ステータスが一定以上であれば自動的に成功判定になります。達成値に達していないステータス一つにつき1つダイスを振り、ダイスを振る直前に宣言した数字が出れば達成値を無視して成功になります。
 - 人気が書かれていた場合はそれ以上なければライブに挑戦できません
- デバフカード
 - この種類のカードは捨て札に置かれた時にデバフ山札に戻して混ぜます
- カードの一部効果について
 - ドロー
横に書かれた数字分のカードを引きます。
 - リミット
そのカードと同じカードの使用回数の制限です。
 - リリース
このカードを捨てることで右の効果が発動出来ます。(例:ドロー1)
 - ダイス
ダイスを振り、横に書かれた数字で判定をします。
 - 保持
横に書かれたターン中はそのカードを持っておきます。
(例:1であればそのターン中、2であればターンを跨いで持ちます)
 - スタン
そのターン中、デバフ以外のカード効果が発動しません。

キャラクター
キャラクターカードを
配置する



ファンの値
ライブ成功や
効果で増やしていく

ボーカルの値
Vを上げる効果で
1ずつ増やしていく

ダンスの値
Dを上げる効果で
1ずつ増やしていく

使用カード
使ったカードはこの場所に置く
「捨てる」効果で捨てられたカードはこの場所に置か
ず、捨て札に置く
一部カード以外はターン終了時に捨て札に移動する

メンタルの値
0から始まり、効果
でマイナスやプラス
になっていく

今日はチートデー!

EVENT



【効果】
メンタルをプラス1する。
ドロー2。
その後、このターンを終了する。

今日はチートデー!

EVENT



【効果】
メンタルをプラス1する。
ドロー2。
その後、このターンを終了する。

今日はチートデー!

EVENT



【効果】
メンタルをプラス1する。
ドロー2。
その後、このターンを終了する。

今日はチートデー!

EVENT



【効果】
メンタルをプラス1する。
ドロー2。
その後、このターンを終了する。

徒花では終われない

EVENT



【効果】
リミット:1
他プレイヤーにV10・D10・人気10が居る時、使用出来る。
山札の上から1枚ずつライブが2枚出るまで公開し、
その2枚を手札に加える。
それ以外を捨て札に置く。

リリース:ドロー1

徒花では終われない

EVENT



【効果】
リミット:1
他プレイヤーにV10・D10・人気10が居る時、使用出来る。
山札の上から1枚ずつライブが2枚出るまで公開し、
その2枚を手札に加える。
それ以外を捨て札に置く。

リリース:ドロー1

徒花では終われない

EVENT



【効果】
リミット:1
他プレイヤーにV10・D10・人気10が居る時、使用出来る。
山札の上から1枚ずつライブが2枚出るまで公開し、
その2枚を手札に加える。
それ以外を捨て札に置く。

リリース:ドロー1

開花

EVENT



【効果】
ライブに成功したときに使用できる。
ポーカーorダンスをプラス2する。

リリース:ドロー1

開花

EVENT



【効果】
ライブに成功したときに使用できる。
ポーカーorダンスをプラス2する。

リリース:ドロー1

水分補給

EVENT



【効果】
保持:1
リミット:2
レッスンカードを使うたびにドロ-1

水分補給

EVENT



【効果】
保持:1
リミット:2
レッスンカードを使うたびにドロ-1

水分補給

EVENT



【効果】
保持:1
リミット:2
レッスンカードを使うたびにドロ-1

水分補給

EVENT



【効果】
保持:1
リミット:2
レッスンカードを使うたびにドロ-1

たとえ灰になっても

EVENT



【効果】
保持:1
ターン終了までボーカル&ダンスをプラス3する。
ターン終了時デバフカードを1枚引く。

たとえ灰になっても

EVENT



【効果】
保持:1
ターン終了までボーカル&ダンスをプラス3する。
ターン終了時デバフカードを1枚引く。

たとえ灰になっても

EVENT



【効果】
保持:1
ターン終了までボーカル&ダンスをプラス3する。
ターン終了時デバフカードを1枚引く。

いらっしやーせー!

EVENT



【効果】
リミット:1
山からライブ以外の好きなカード1枚引く。

いらっしやーせー!

EVENT



【効果】
リミット:1
山からライブ以外の好きなカード1枚引く。



【効果】
手札のライブカードをすべて捨てる。
捨てた枚数の半分人気プラス。(切り上げ)
リリース:ドロー1



【効果】
メンタルをプラス1する。
他プレイヤー1人の手札を一枚選び公開させる。



【効果】
メンタルをプラス1する。
他プレイヤー1人の手札を一枚選び公開させる。



【効果】
手札のライブカードをすべて捨てる。
捨てた枚数の半分人気プラス。(切り上げ)
リリース:ドロー1



【効果】
リミット:1
他プレイヤーを一人選択する、その後カード名を一つ宣言し、
宣言したカードを相手が持っていれば手札に加える。



【効果】
リミット:1
他プレイヤーを一人選択する、その後カード名を一つ宣言し、
宣言したカードを相手が持っていれば手札に加える。



【効果】
リミット:1
他プレイヤーを一人選択する、その後カード名を一つ宣言し、
宣言したカードを相手が持っていれば手札に加える。



【効果】
リミット:1
他プレイヤーを一人選択する、その後カード名を一つ宣言し、
宣言したカードを相手が持っていれば手札に加える。

今日もジョギング！

EVENT



【効果】
保持:1
ドロ-1。
カードを3枚使った時、ボーカル & ダンスをプラス1する。

今日もジョギング！

EVENT



【効果】
保持:1
ドロ-1。
カードを3枚使った時、ボーカル & ダンスをプラス1する。

早着替え

EVENT



【効果】
手札を好きな数捨てる。その後、捨てた数だけドロ-。

早着替え

EVENT



【効果】
手札を好きな数捨てる。その後、捨てた数だけドロ-。

ラッキーデー

EVENT



【効果】
手札を一枚捨てて発動。
ドロ-2

ラッキーデー

EVENT



【効果】
手札を一枚捨てて発動。
ドロ-2

ラッキーデー

EVENT



【効果】
手札を一枚捨てて発動。
ドロ-2

ラッキーデー

EVENT



【効果】
手札を一枚捨てて発動。
ドロ-2

LESSON

スペシャルレッスン



【効果】
現在のメンタルが1ならダンス&ボーカルをプラス1。
2ならプラス2する。

リリース:ドロー1

LESSON

スペシャルレッスン



【効果】
現在のメンタルが1ならダンス&ボーカルをプラス1。
2ならプラス2する。

リリース:ドロー1

LESSON

スペシャルレッスン



【効果】
現在のメンタルが1ならダンス&ボーカルをプラス1。
2ならプラス2する。

リリース:ドロー1

LESSON

スペシャルレッスン



【効果】
現在のメンタルが1ならダンス&ボーカルをプラス1。
2ならプラス2する。

リリース:ドロー1

LESSON

ダンスレッスン



【効果】
ダイス5・6 ダンスをプラス2。
達成できなければダンスをプラス1。

LESSON

ダンスレッスン



【効果】
ダイス5・6 ダンスをプラス2。
達成できなければダンスをプラス1。

LESSON

スペシャルレッスン



【効果】
現在のメンタルが1ならダンス&ボーカルをプラス1。
2ならプラス2する。

リリース:ドロー1

LESSON

ダンスレッスン



【効果】
ダイス5・6 ダンスをプラス2。
達成できなければダンスをプラス1。

LESSON

ダンスレッスン



【効果】
ダイス5・6 ダンスをプラス2。
達成できなければダンスをプラス1。

LESSON

ボーカルレッスン



【効果】
ダイス5・6 ボーカルをプラス2。
達成できなければボーカルをプラス1。

LESSON

ボーカルレッスン



【効果】
ダイス5・6 ボーカルをプラス2。
達成できなければボーカルをプラス1。

LESSON

ボーカルレッスン



【効果】
ダイス5・6 ボーカルをプラス2。
達成できなければボーカルをプラス1。

LESSON

ボーカルレッスン



【効果】
ダイス5・6 ボーカルをプラス2。
達成できなければボーカルをプラス1。

LESSON

ボーカルレッスン



【効果】
ダイス5・6 ボーカルをプラス2。
達成できなければボーカルをプラス1。

「闇夜の中で灯る」



【効果】
・リミット：1
・保持：1
・次のターン終了時までデバフの効果を受けなくなる、このターンカードを使用するたびメンタルマイナス1

「共鳴する音と共に」



【効果】
・リミット：1
・ダイス1、ドロー3 ダイス6、手札を2枚捨てる

「華の様に、星の様に」



【効果】
・リミット：1 ・保持：1
・手札を好きな数捨てる、捨てた数に応じて次の効果を得る
(1):スタツツどれかをプラス1。
(2):捨て札から1枚選び手札に加える。そのカードはターン終了時捨て札に置く。
(3):次のターン開始時ドロー2

「たった1人の楽園」



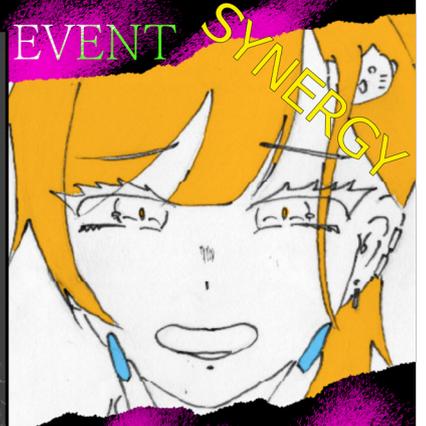
【効果】
・リミット：1
ほかのプレイヤーのライブカードをすべて公開させ、その中から2枚手札に加える

「あなたの為ならどこまでも」



【効果】
・リミット：1
ほかのプレイヤーにターンが回るまでライブ・アクションカードの制限をなくす

「甘く見たつしよ？」



【効果】
・リミット：1
手札のカードを一枚指定してその効果を2回発動する
・この効果で選ばれたカードは手札に残す

「君を一人にはさせない」



【効果】
・リミット：1
・保持：1
・人気1減るたびに人気プラス1、上限回数は5回上限回数に達したときダンス&ボーカルをプラス2する

「私が一番星になる」



【効果】
・リミット：1
・保持：2
・ターン終了時にダンス&ボーカルプラス1

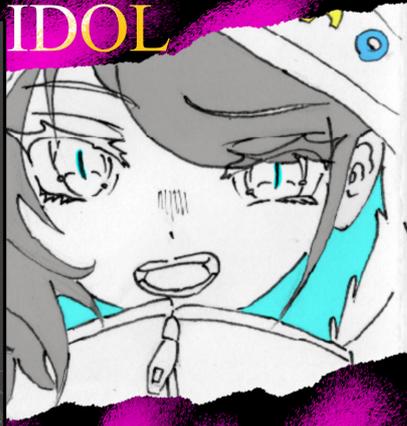
唯月みなみ



IDOL

【効果】
・自身のメンタルがマイナスされるたびにダンスとボーカーのどちらかをプラス1する

鶴羽ダイヤ



IDOL

【効果】
・このゲーム中3回までダイスを使うとき出目を指定できる。
・この効果はダイスを振る前に宣言する。
・この効果は1ターンに1度まで使用出来る。

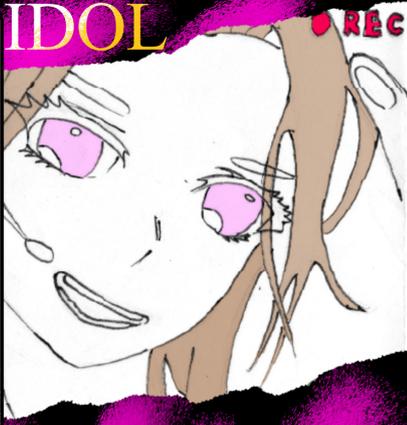
庵野マリア



IDOL

【効果】
・手札を捨てる効果が発動したときドロ1

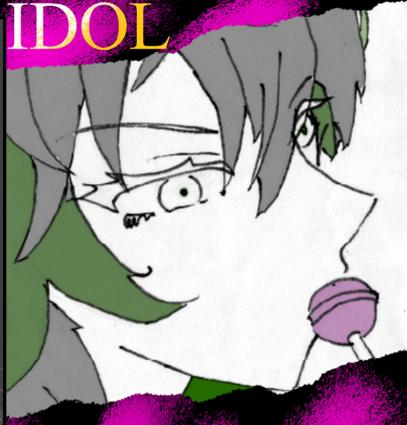
花咲みやび



IDOL

【効果】
・人気5未満の時取得するファンプラス1

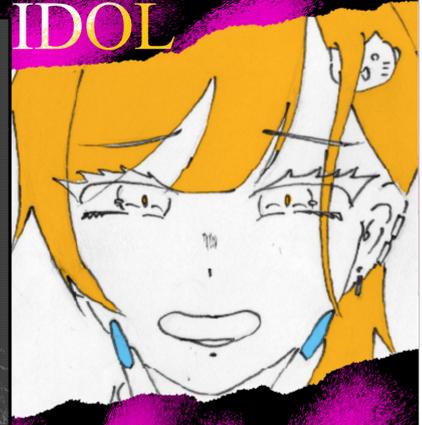
夢原ここみ



IDOL

【効果】
・発動を宣言したターン終了時もう一度自身のターンにする
・この効果はゲーム中1度しか使用できない

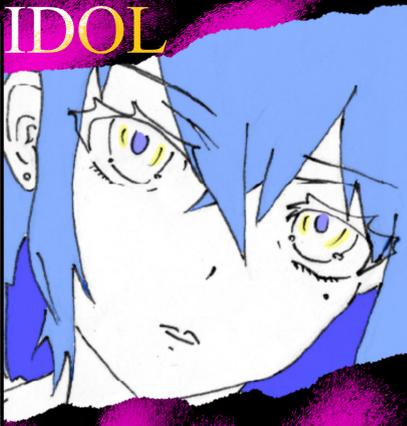
早乙女きらら



IDOL

【効果】
・人気0-4、5-10の時、それぞれ1回発動できる、次に使用するカードの効果終了後もう一度発動する

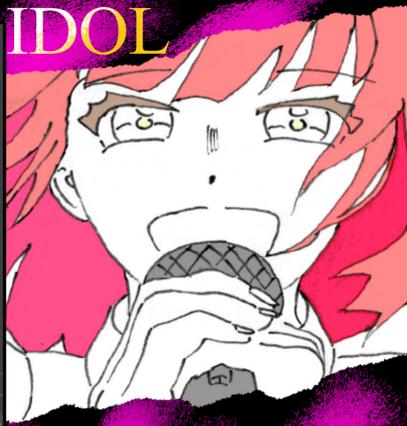
青柳なな



IDOL

【効果】
・人気をマイナス1して発動可能、ドロ1無制限
・このアイドルは1ターンにライブを2回行える

煌坂あかり



IDOL

【効果】
・レッスン以外で上がるスタッツがプラス1される
・このアイドルはメンタルが絶不調にならない

炎上

DEBUFF



【効果】
人気マイナス2。
その後これを捨て札に送る。

風邪

DEBUFF



【効果】
ダイス1・2・3 保持:1 このターンスタンする。
達成できなかった場合このカードを捨て札に送る。

喧嘩

DEBUFF



【効果】
ダイス・偶数 手札を2枚捨てる。
ダイス・奇数 メンタルマイナス1。
このカードを捨て札に送る。

怪我

DEBUFF



【効果】
保持:2
次のターンスタンする。

病み

DEBUFF



【効果】
メンタルマイナス2。
このカードを捨て札に送る。

「偶像女子は果て無き夢を見る」～LUX et IDOLA～

ルールブック

このゲームは自身のアイドルを育成して、最終的に一番早く武道館ライブを成功させるゲームです。

カード種類

プレイカード(計73枚)

- レッスンカード(計14枚)
 - ボーカルレッスン(5枚)
 - ダンスレッスン(5枚)
 - スペシャルレッスン(4枚)
- ライブカード(計17枚)
 - 地下ライブ(3枚)
 - 路上ライブ(3枚)
 - 店内ライブ(3枚)
 - 前座ライブ(2枚)
 - ワンマンライブ(2枚)
 - 武道館ライブ(4枚)
- イベントカード(計34枚)
 - 今日はチートデイ!(4枚)
 - 開花(2枚)
 - 徒花では終われない(3枚)
 - たとえ灰になっても(3枚)
 - いらっしゃーせー(2枚)
 - 水分補給(4枚)
 - 猫吸い(2枚)
 - 汝何者なるや?(4枚)
 - どんな道でも私は進む(2枚)
 - 早着替え(2枚)
 - ラッキーデイ(4枚)
 - 今日もジョギング(2枚)
- シナジーカード(各キャラ1枚 計8枚)

デバフカード(計5枚)

- 風邪、炎上、怪我、病み、喧嘩

キャラクターカード(計8枚)

- 早乙女きらら(ギャル):オレンジ
- 鶴羽ダイヤ(ゲーマー):水色
- 夢原ここみ(お姉さん):緑
- 庵野マリア(お姫様):黄
- 唯月みなみ(病み系):紫
- 花咲みやび(KPOP系):ピンク
- 青柳なな(クール系):青
- 煌坂あかり(王道):赤

ゲームは基本的に以下の流れを通して進めていきます。