



～国内最大のアイドルフェス開催！期間限定ユニットによるスペシャルライブがステージを彩ります！  
プロデューサーのあなたの手腕で3組の人気グループからメンバーを選抜しましょう！  
ファンの心をつかむか、それとも離れてしまうかはあなた次第です！～

## ゲームの概要

《ライブミックス》は、各プレイヤーが1枚ずつカードを出して勝敗を決めるミニゲーム(トリック)を繰り返す、トリックテイキングと呼ばれる種類のカードゲームです。

トリックで獲得したカードは得点のチャンスとなり、手札に残ったカードは失点のリスクとなります。得点と失点は、トリックで獲得したメンバーによって決まります。ゲーム終了時に最も得点が多いプレイヤーが勝者です。

## 内容物

- カード 60枚
  - ファン 48枚 ♡, ◆, ○, ☾ の4色が各12枚 (※各色には数値[1]～[12]が1枚ずつあります)
  - メンバー 12枚 A, B, Cの3グループが各4枚 (※各メンバーには色または数値が指定されています)
- マーカー 1個
- ルール説明書 1部

## ゲームの準備

- プレイヤー数に応じて以下のカードを準備します。
  - 3人プレイの場合: **任意の1色を除いた**ファン36枚とメンバー12枚
  - 4人プレイの場合: **全ての**ファン48枚とメンバー12枚
- メンバー12枚全てを混ぜて、表向きでテーブルに環状に並べます。
- 最初にテーブルに置いたメンバーの傍にマーカーを置きます。
- ファンを混ぜて、手札として各プレイヤーに12枚ずつ裏向きで配ります。
- 最初にカードを出す(リードプレイヤー)を適当な方法で決めます。



## ゲームの進行

ゲームは、〈トリック〉と呼ばれるミニゲームを何度も繰り返しながら進行します。各トリックでは、各プレイヤーが時計回りに1枚ずつカードを出し、全員分のカードが揃ったら勝敗を決めます。各トリックは、[①カードのプレイ]、[②勝敗の判定]、[③離脱の判定]からなります。誰か一人の手札が全て無くなるまで繰り返されるトリックの集まりを〈ラウンド〉と呼びます。ラウンドが終了したら、得点計算を行います。3ラウンドが終了したらゲームの終了となります。以降の説明では便宜上、手札にあるファンを〈カード〉と呼びます。(※メンバー)はそのままの名称で呼びます)

### ① カードのプレイ

初めに、リードプレイヤーが手札から任意のカードを1枚出します。このように、トリックで初めにカードを出すことを〈リード〉と呼び、そのカードの色を〈リードカラー〉と呼びます。各プレイヤーは、リードプレイヤーから時計回りの順で、以下のルールに従って手札からカードを1枚出します。

- リードカラーのカードが手札にある場合、リードカラーのカードを必ず出します。
- リードカラーのカードが手札にない場合、任意のカードを出せます。

(※トリックテイキングにおいて、このルールは「マストフォロー」と呼ばれています)

トリック中に数値[9]のカードが出されたら、その度にマーカーを時計回りで隣のメンバーへと移します。

### ② 勝敗の判定

全てのプレイヤーが1枚ずつカードを出したら、トリックの勝敗を判定します。リードカラーの中で最も数値が高いカードを出したプレイヤーが勝利します。例外的に、**リードカラー**である数値[1]と数値[12]のカードが同じトリックで出されていれば、数値[1]のカードは**一時的に数値[13]**として扱われます。(※結果として[1]を出したプレイヤーは[12]を出したプレイヤーに勝利します) トリックに勝利したプレイヤーは、全員が出したカードと、マーカーが置かれているメンバーを獲得します。獲得したカードは全て裏向きで束ねて手元に置き、獲得したメンバーは表向きで手元に置きます。マーカーを時計回りで隣のメンバーへ置きなおします。

### ③ 離脱の判定

以下の条件①、②の**どちらか**を満たしたプレイヤーはラウンドから離脱します。

#### 【3人プレイの場合】

- 条件①: **メンバーを4枚獲得した。**
- 条件②: **同じグループのメンバーを3枚獲得した。**

#### 【4人プレイの場合】

- 条件①: **メンバーを3枚獲得した。**
- 条件②: **同じグループのメンバーを2枚獲得した。**

ラウンドから離脱したプレイヤーは、以降ラウンド終了までトリックには参加しません。離脱したプレイヤーは、残った手札をそのまま持っておきます。(※獲得したカードと区別できるようにしてください) トリックに勝利したプレイヤーが次のトリックのリードプレイヤーとなり、[①カードのプレイ]に戻ります。勝利したプレイヤーがラウンドから離脱した場合、代わりに左隣のプレイヤーがリードプレイヤーとなります。

## ラウンドの終了

1人を除いて他全てのプレイヤーがラウンドから離脱したら、ラウンドは終了します。

**離脱せずに残ったプレイヤーは、残った自分の手札とメンバーを全て獲得します。**

(※残った手札とメンバーを両方とも手元に置きます)

各プレイヤーは、以下の手順でこのラウンドにおける得点を計算します。

- 1枚のメンバーにて指定された色(♡, ◆, ○, ☾)または数値と同じ**獲得したカード1枚ごとに1点を得ます。**
- 1枚のメンバーにて指定された色(♡, ◆, ○, ☾)または数値と同じ**残った手札のカード1枚ごとに1点を失います。**

**いずれも複数のメンバーと色または数値が合致する場合、得失点が重複します。**



## 次のラウンドの開始

次のラウンドの準備として、[ゲームの準備]の手順②～④を行います。次のラウンドの最初のリードプレイヤーは、このラウンドでの得点が最も低かったプレイヤーとなります。得点と同じプレイヤーが複数いる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。3ラウンドが終了したらゲームが終了します。最も得点の累計が高いプレイヤーが勝者です。累計が同じプレイヤーが複数いる場合は、最終ラウンドでの得点が多い方が勝者です。それも同じ場合は引き分けです。

## ルールの細則

- ラウンド中において、各プレイヤーは自分が獲得した(裏向きの)カードの表面をいつでも確認できます。
- 条件②でラウンドを離脱したプレイヤーがいると、最後に残ったプレイヤーの獲得メンバーが多くなります。
- 3人プレイの場合、選択しなかった色のメンバーを獲得しても得失点に繋がりません。
- 得点計算において、失点が得点を上回った結果としてマイナス点になることもありえます。

ご質問やご感想は info@fudacoma.jp までお願いします。  
ゲームデザイン: 沢口游祐 アートワーク: もちんこ (キャラクター), yamamori (DTP)  
テストプレイヤー: ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、七盤のハムさん、名古屋テストプレイ会の皆さん

