

## ゲストカードの効果で得たチャームとストレスはどこに置きますか？

効果の説明で特に指定がない場合は、すべてストレージに入ります。

## メンターカードの効果で得たチャームはどこに置きますか？

すべてストレージに入ります。金はチャームではありませんので手元で保管してください。

## ストレージが埋まっている状態で、チャームの獲得アクションは選択できますか？

可能です。その時、以下の点にご注意ください。

- ・ストレスが発生するアクションの場合、ストレスは優先して必ずストレージに入れる必要があります。
  - ・獲得した資源を含めた「溢れたチャーム（ストレスを除く）」の中から溢れた数だけ選んで倉庫に入れてください。この時、溢れた数以上のチャームを入れることはできません。
- ※1度にいくつ倉庫にチャームを入れても、個数に関係なく1手番につき①のみの獲得となります。ご注意ください

## ストレージが埋まっている状態で、メンターのスキル/タレントは実行できますか？

可能です。その時、以下の点にご注意ください。

- ・獲得した資源を含めた「溢れたチャーム（ストレスを除く）」の中から溢れた数だけ選んで倉庫に入れてください。この時、溢れた数以上のチャームを入れることはできません。
- ※1度にいくつ倉庫にチャームを入れても、個数に関係なく1手番につき①のみの獲得となります。ご注意ください

## ストレージが埋まっている状態でシャンの効果は実行できますか？

可能です。その時、以下の点にご注意ください。

- ・ストレスは優先して必ずストレージに入れる必要があります。
  - ・それにより「溢れたチャーム（ストレスを除く）」の中から溢れた数だけ選んで倉庫に入れてください。この時、溢れた数以上のチャームを入れることはできません。
- ※本来シャンの効果では倉庫報酬が発生しませんが、ストレージからチャームを入れた場合には通常通り倉庫報酬が発生します。

## ストレージがすべてストレスで埋まっている場合でも、上記にあるようなアクションは実行できますか？

ストレスが限界に達している場合、次のようなルールとなります。

- ・ストレスが発生しないアクションであれば選択可能。  
ただしチャームをストレージに入れられないため、獲得したチャームはそのまま倉庫に入ります。この時倉庫報酬は発生します。
- ・ストレスが発生するアクションは選択不可。  
キャストがストレスを受け取れないため、店内ボードやゲスト効果などいかなる場合においてもそれを選択すること自体ができません。

※説明書 P.10 にて「ストレージにチャームを貯めるアクションは選択できません」と記述しましたが、改めてこのように定義させていただきます。

# FAQ

開眼黒服は通常の黒服のアクションも選択可能ですか？

可能です。

プレイヤーあたりのパトロンの獲得数に制限はありますか？

ありません。

メンターカード「マリオネ」「クレナイ」について、1ラウンド目の効果はコストが必要ですか？

それぞれコスト不要でストレージの開放 / 黒服の開眼ができます。

メンターカード「ヘレナ」「ルー・ルゥ」について、追加アクションの効果はコストが必要ですか？

ゲストの獲得 / 太客化については、アクションができるのみで別途コストは必要となります。

準備フェーズで引いたタレントカードをすべて破棄して、再度引き直すことは可能ですか？

引き直しはできません。新しいカードが欲しい場合は必ず ① を支払って追加でカードを獲得することになります。

準備フェーズでの「スキルの反転」について、以下のような行動は可能ですか？

- ① を消費してスキルカードを裏返す
  2. スキルカードの上にチャームがあったのでストレージへ置く
  3. 更に ① を消費してスキルカードを裏返す
- また 2. でストレージへチャームを置いた際に溢れた場合、準備フェイズ中でも倉庫へ送り ① を得られますか？

1～3までの行動を取ることは可能です。  
それに伴いチャームが溢れた場合は、通常通り倉庫へ送り倉庫報酬を獲得してください。

ペロゲモンの効果「どれでも好きなチャームをひとつ得る」にて、ストレスを選んで獲得することはできますか？

ストレスはチャームではないので選択することはできません。

ストレージにハートが1つ、他はストレスですべて埋まっている状態でエド & マルチの効果を使用し、コボルトの「即時でハートを得る」効果とカッパの「ハートでストレスを削除する」効果を同時に発動させました。この時、溢れたものをあわせた2つのハートをカッパの効果で使うことができますか？

コボルトとカッパの効果をそれぞれ発動させることはできますが、効果の解決は1つずつ行わねばなりません。そのため、処理は以下のいずれかとなります。

・コボルトの効果から処理した場合

…溢れたハート（ストレージにあるハートでも新たに獲得したハートでもどちらでも構いません）を倉庫に入れます。倉庫報酬を得たのち、カッパの処理を行ってください。

・カッパの効果から処理した場合

…ストレージにあるハートを使ってストレスを削除してください。その後、コボルトの効果で獲得したハートがストレージに入りますが、すでにカッパの処理は終了しているためこれを使って再度ストレスを削除することはできません。

## 各フェーズでやれること

- ① 準備フェーズ P.18  
派閥を成長させる。1Rは処理をスキップ。
- ② 出勤フェーズ P.09  
営業フェーズの手番順を決める。
- ③ 営業フェーズ P.10  
キャストと黒服を用いて接客を行う。
- ④ 報酬フェーズ P.11  
営業フェーズの貢献度に応じて報酬を獲得。
- ⑤ アフターフェーズ P.12  
ストレスと引き換えにもう1手番分だけ接客可。
- ⑥ 上納金フェーズ P.12  
店に金を納めて評価点ジエムを獲得。

## 得点一覧 (終了時の処理はP.13参照)

- ① イベント・ミッションの達成条件を達成して獲得 P.08
- ② 客の太客化 P.16  
自身の指名客に追加でチャームを支払って獲得
- ③ VIP ゲストの効果 P.15  
VIP ゲストの効果で獲得 (ゲーム終了時)。
- ④ ハトロンの獲得 P.16  
ハトロンの獲得。
- ⑤ 金で買う P.12  
上納金フェーズにR数+1金を支払って獲得。
- ⑥ 派閥の成長ボーナス P.18  
派閥ボードの成長具合によって獲得。  
タレントは追加枚数×二乗点、ハビットは減点なし、ストレスは最後まで多く保有していたプレイヤーのみ保有数分マイナスポイント。

## ゲストカードのアイコン

カテゴリ：ミッションやイベントの達成に関係する



ゲストの効果

**〔即時〕**  
ゲストを獲得したその時に効果を発動

**〔常時〕**  
フリーアクションとして効果を発動

**〔配置〕**  
所持者だけが使える追加のアクションマスとして、キャスト or 開眼黒服コマをこのカードの上に配置できるようになる。配置した時に効果を実行

**〔ゲーム終了時〕**  
特殊ゲストだけがもつ効果。ゲーム終了時に獲得している指名客に応じて、追加の勝利点を獲得できる

## アイコン一覧 (チャームは除く)



## 各フェーズでやれること

- ① 準備フェーズ P.18  
派閥を成長させる。1Rは処理をスキップ。
- ② 出勤フェーズ P.09  
営業フェーズの手番順を決める。
- ③ 営業フェーズ P.10  
キャストと黒服を用いて接客を行う。
- ④ 報酬フェーズ P.11  
営業フェーズの貢献度に応じて報酬を獲得。
- ⑤ アフターフェーズ P.12  
ストレスと引き換えにもう1手番分だけ接客可。
- ⑥ 上納金フェーズ P.12  
店に金を納めて評価点ジエムを獲得。

## 得点一覧 (終了時の処理はP.13参照)

- ① イベント・ミッションの達成条件を達成して獲得 P.08
- ② 客の太客化 P.16  
自身の指名客に追加でチャームを支払って獲得
- ③ VIP ゲストの効果 P.15  
VIP ゲストの効果で獲得 (ゲーム終了時)。
- ④ ハトロンの獲得 P.16  
ハトロンの獲得。
- ⑤ 金で買う P.12  
上納金フェーズにR数+1金を支払って獲得。
- ⑥ 派閥の成長ボーナス P.18  
派閥ボードの成長具合によって獲得。  
タレントは追加枚数×二乗点、ハビットは減点なし、ストレスは最後まで多く保有していたプレイヤーのみ保有数分マイナスポイント。

## ゲストカードのアイコン

カテゴリ：ミッションやイベントの達成に関係する



ゲストの効果

**〔即時〕**  
ゲストを獲得したその時に効果を発動

**〔常時〕**  
フリーアクションとして効果を発動

**〔配置〕**  
所持者だけが使える追加のアクションマスとして、キャスト or 開眼黒服コマをこのカードの上に配置できるようになる。配置した時に効果を実行

**〔ゲーム終了時〕**  
特殊ゲストだけがもつ効果。ゲーム終了時に獲得している指名客に応じて、追加の勝利点を獲得できる

## アイコン一覧 (チャームは除く)



### 各フェーズでやれること

- ① 準備フェーズ P.18  
派閥を成長させる。1Rは処理をスキップ。
- ② 出勤フェーズ P.09  
営業フェーズの手番順を決める。
- ③ 営業フェーズ P.10  
キャストと黒服を用いて接客を行う。
- ④ 報酬フェーズ P.11  
営業フェーズの貢献度に応じて報酬を獲得。
- ⑤ アフターフェーズ P.12  
ストレスと引き換えにもう1手番分だけ接客可。
- ⑥ 上納金フェーズ P.12  
店に金を納めて評価点ジエムを獲得。

### 得点一覧 (終了時の処理はP.13参照)

- ① イベント・ミッションの達成条件を達成して獲得 P.08
- ② 客の太客化 P.16  
自身の指名客に追加でチャームを支払って獲得
- ③ VIP ゲストの効果 P.15  
VIP ゲストの効果で獲得 (ゲーム終了時)。
- ④ ハトロンの獲得 P.16  
ハトロンの獲得。
- ⑤ 金で買う P.12  
上納金フェーズにR数+1金を支払って獲得。
- ⑥ 派閥の成長ボーナス P.18  
派閥ボードの成長具合によって獲得。  
タレントは追加枚数×2乗点、ハビットは減点なし、ストレスは最後まで多く保有していたプレイヤーのみ保有数分マイナスポイント。

### ゲストカードのアイコン

カテゴリ：ミッションやイベントの達成に関係する



ゲストの効果

**〔即時〕**  
ゲストを獲得したその時に効果を発動

**〔常時〕**  
フリーアクションとして効果を発動

**〔配置〕**  
所持者だけが使える追加のアクションマスとして、キャスト or 開眼黒服コマをこのカードの上に配置できるようになる。配置した時に効果を実行

**〔ゲーム終了時〕**  
特殊ゲストだけがもつ効果。ゲーム終了時に獲得している指名客に応じて、追加の勝利点を獲得できる

### アイコン一覧 (チャームは除く)



### 各フェーズでやれること

- ① 準備フェーズ P.18  
派閥を成長させる。1Rは処理をスキップ。
- ② 出勤フェーズ P.09  
営業フェーズの手番順を決める。
- ③ 営業フェーズ P.10  
キャストと黒服を用いて接客を行う。
- ④ 報酬フェーズ P.11  
営業フェーズの貢献度に応じて報酬を獲得。
- ⑤ アフターフェーズ P.12  
ストレスと引き換えにもう1手番分だけ接客可。
- ⑥ 上納金フェーズ P.12  
店に金を納めて評価点ジエムを獲得。

### 得点一覧 (終了時の処理はP.13参照)

- ① イベント・ミッションの達成条件を達成して獲得 P.08
- ② 客の太客化 P.16  
自身の指名客に追加でチャームを支払って獲得
- ③ VIP ゲストの効果 P.15  
VIP ゲストの効果で獲得 (ゲーム終了時)。
- ④ ハトロンの獲得 P.16  
ハトロンの獲得。
- ⑤ 金で買う P.12  
上納金フェーズにR数+1金を支払って獲得。
- ⑥ 派閥の成長ボーナス P.18  
派閥ボードの成長具合によって獲得。  
タレントは追加枚数×2乗点、ハビットは減点なし、ストレスは最後まで多く保有していたプレイヤーのみ保有数分マイナスポイント。

### ゲストカードのアイコン

カテゴリ：ミッションやイベントの達成に関係する



ゲストの効果

**〔即時〕**  
ゲストを獲得したその時に効果を発動

**〔常時〕**  
フリーアクションとして効果を発動

**〔配置〕**  
所持者だけが使える追加のアクションマスとして、キャスト or 開眼黒服コマをこのカードの上に配置できるようになる。配置した時に効果を実行

**〔ゲーム終了時〕**  
特殊ゲストだけがもつ効果。ゲーム終了時に獲得している指名客に応じて、追加の勝利点を獲得できる

### アイコン一覧 (チャームは除く)



