

ルールに関する重要な補足

p.16 「準備フェイズ終了時における処理」の補足









表示カードによる知名度の向上を反映した後、**場所カードに置いていたプレイヤーチップはすべて回収します**(各ラウンドの終了時に他の処理と合わせて回収してもかまいません。)

p.19 「2. 備品を購入する。」の補足

備品を購入するとき、部にあるコインの額面の都合により、購入に必要な額ちょうどで支払えない場合は、**必要な額以上に支払うことでも購入できますが、その差額は得られません。**









以上、ルールに関する重要な補足 (2017年12月9日更新)

ルールに関する質問

	<p>準備フェイズで、他のプレイヤーの部と兼部している部員がおり、両方の部で「行動済み」になっています。</p> <p>このとき、自分の手番に部員を「行動可能」に戻すと、他のプレイヤーの同じ部員も同時に「行動可能」に戻りますか？</p>
	<p>他のプレイヤーの部員までは「行動可能」に戻りません。</p> <p>兼部した部員が連動するのは「行動済み」になるときだけです。</p>
	<p>準備フェイズで、他のプレイヤーの部と兼部する部員を得ました。他のプレイヤーの同じ部員はすでに「行動済み」になっていますが、このとき得た部員も「行動済み」になるのでしょうか？</p>
	<p>他のプレイヤーの部員までは「行動可能」に戻りません。</p> <p>兼部した部員が連動するのは「行動済み」になるときだけです。</p>
	<p>準備フェイズで、校内の「空き教室」で活動します。配置の効果で任意の場所カードにプレイヤーチップを置くと、すでにチップが置かれている場所カードを選んでも良いのでしょうか？</p>
	<p>こちら、説明が不足しており申し訳ありませんでした。配置の効果は、通常の活動に準じてプレイヤーチップを置きますので、活動スペースに空きがある場所カードにのみ配置することができます。</p>
	<p>準備フェイズで、校内または校外で活動しようとしています。プレイヤーチップ6枚をすべて使い切っています。いずれかのプレイヤーチップを移動するとのことですが、今置かれている場所を再び選んでも良いのでしょうか？</p>
	<p>プレイヤーチップを移動する前の時点で空きがある場所でのみ活動できます。その場所の活動スペースが2で、さらに空きがあるものでなければ、その場所の効果を再度使うことはできません。</p>

以上、ルールに関するFAQ (2017年12月9日更新)

フレーバーに関する質問

	メグルの「校外で活動したとき、使用したタイムはストックに戻さなくてもかまわない」とは、どういう特徴を表したものでか？
	彼女はとてつもなく足が速いので、一瞬のうちに買い出しを済ませてしまうため、時間がかからないのです。ただし、ゲーム的には、校外で活動するのにタイムが不要になるわけではないので、必要なタイムが部になれば、この能力を使うことはできません。
	ソラの「場所、表示、配置のいずれかのアイコンがある場所で活動したとき、1評価点を得る」とは、どういう特徴を表したものでか？
	彼女はこの学校の生徒会長です。各部が使用する部屋をテキパキと決める様子が、教員たちには頼もしく見えるのでしょう。実際のところ、生徒たちは彼女のワガママに振り回されているのですが…。
	ドリンク、スイーツ、フードのそれぞれ最後の1個を販売すると、なぜコインではなく評価点が得られるのですか。
	学園祭のお客さんに行き渡った後で、最後の1個は教員、おそらくは校長先生に差し入れするのです。そのため、お金は得られませんが、部の存続に向けての評価が得られるともっぱらの噂です。
	なぜラウンドが進むにつれて、校内の場所カードが増えるのですか。学園祭の開催中に増築が行われているのですか？
	1ラウンドは学園祭の1日に相当し、後半のラウンド3、ラウンド4は土日や祭日です。お客さんが増える一方で、強豪の部は大会に出場するなどしていなくなるため、活動場所が空くのです。

以上、フレーバーに関するFAQ (2017年12月6日版)