



ステージ上で睨みあうライバル同士のアイドルグループ…

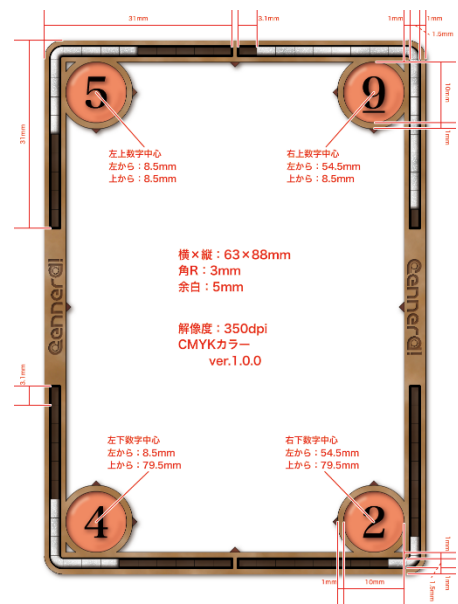
今、ライバルのセンターをステージから降ろすべくバトルの火蓋が切られた…

ステージ上で優位に立てるのはどちらのグループか！？

果たして、ライバルのセンターをステージから降ろすことができるのか…！？

## 【カード規格】 cennera!規格

- ・ カードのサイズは横 63mm×縦 88mm、角半径が 3mm であること。
- ・ カードの厚さは 310g/㎡を推奨。
- ・ カードの四隅に 4 つの数字を記載すること。
- ・ カードの四隅に 4 つの数字に対応するバーを記載すること。(長さは 1 目盛 3.1mm)
- ・ 1 カ所の数字は 1 ～ 10 の範囲であること。
- ・ ノーマルカードの数字の合計は 20 であること。
- ・ レアカードの数字の合計は 24 であること。
- ・ 赤、黄、青、緑のうち 1 色の属性を持たせること。
- ・ 「cennera!」 のロゴを表記すること。

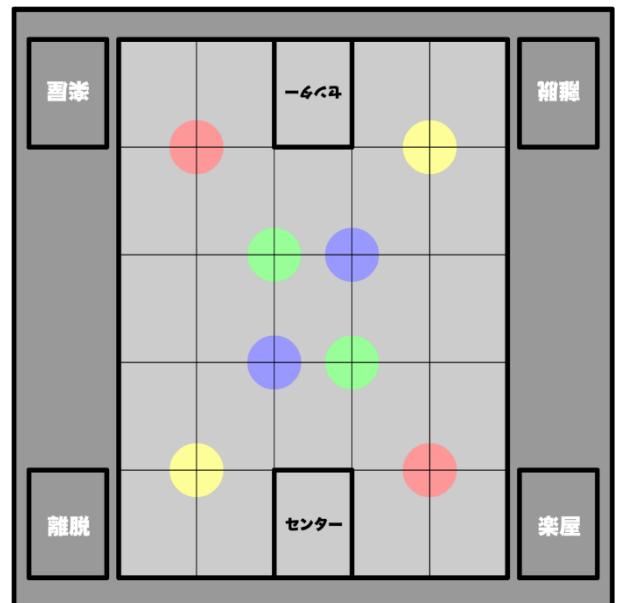


## 【プレイ人数 / プレイ時間】

- ・ 2 名 / 約 30 分

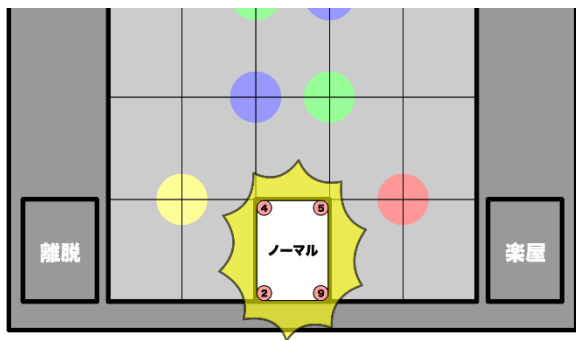
## 【準備】

- ・ 5 × 5 マスのステージシート  
(ステージの余白に各自の「楽屋」「離脱」マス、4 色の属性強化スポットライト)
- ・ 準備カード各自 20 枚  
(ノーマル 16 枚、レア 4 枚)
- ・ 裏面不透明のカードスリーブ各自 20 枚  
(お互いのカードが混ざらないように異なる種類のカードスリーブを使用する)



## 【ルール】

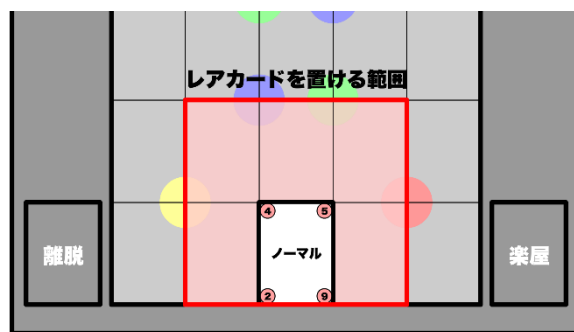
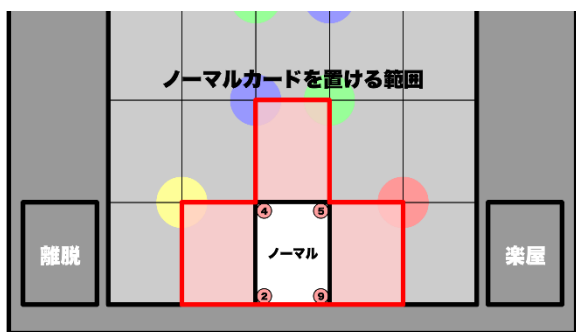
- ① プレイヤーは向かい合って配置し、先攻後攻を決める。
- ② 各自準備カードをシャッフルし、自陣の山として自陣の「楽屋」に数字面を下にして置く。  
(両プレイヤーに数字面が見えないようにする)
- ③ 各自上から6枚引き手持ちカードとする。(相手に手持ちカードの数字面が見えないようにする)
- ④ 自陣の「センター」に各自手持ちカードの数字面を上にして自カードの数字が読める向きに1枚置く。  
(ノーマルでもレアでも可)



- ⑤ 自陣の山の上から自カードを1枚引いて手持ちカードとし、その中から数字面を上にして自カードの数字が読める向きに1枚置き、この一連の流れをお互いに交代で行う。

### 【配置ルール】

- ノーマルカードはステージ上の自カードの前後左右4方向に接して置くことができ、レアカードは自カードの周囲8方向に接して置くことができる。

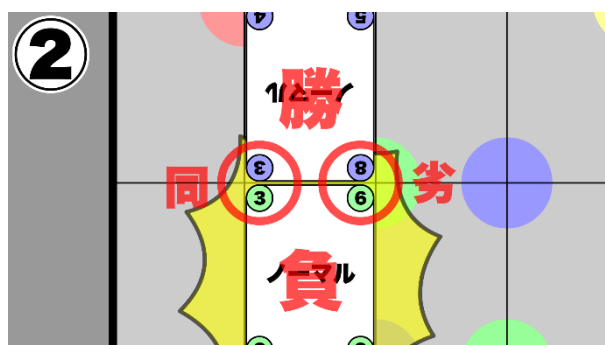
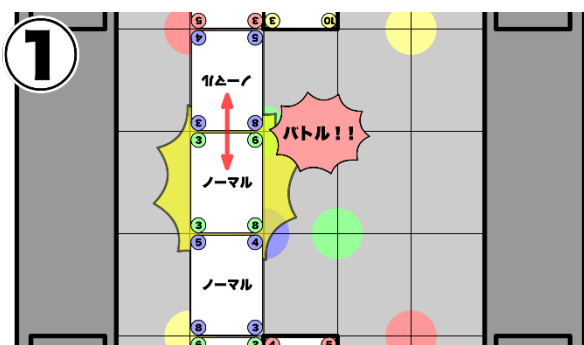


- 置いたカードの周囲 8 方向に接してライバルカードがある場合にそれぞれバトルとなる。

### 【バトルルール】

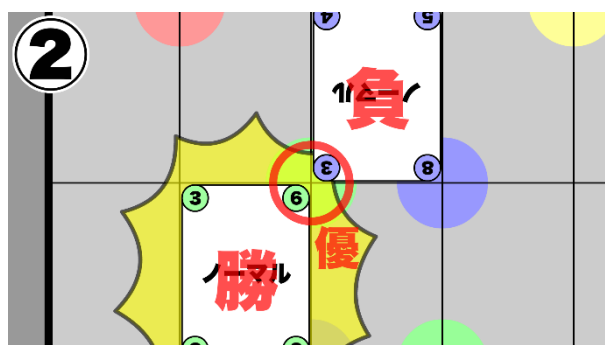
- 前後左右にライバルがいた場合は接する 2 カ所の数値がそれぞれ大きいと優勢、小さいと劣勢。

**優勢**：+ 1、**劣勢**：- 1、**同一**：0 合計で 0 より大きい場合は勝利。



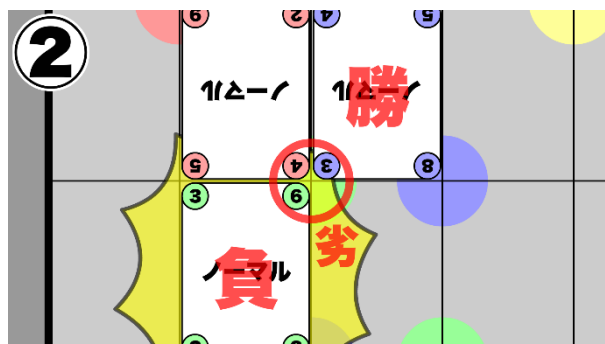
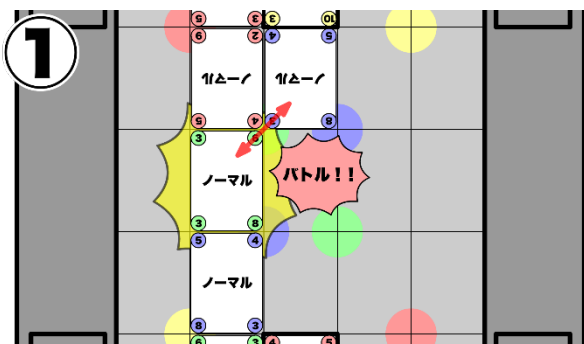
- 斜めにライバルがいた場合は接する 1 カ所の数値の大小で優劣を決める。

**優勢**：+ 1、**劣勢**：- 1、**同一**：0 0 より大きい場合は勝利。

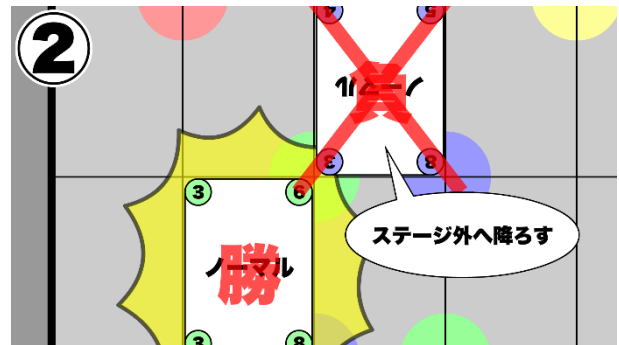
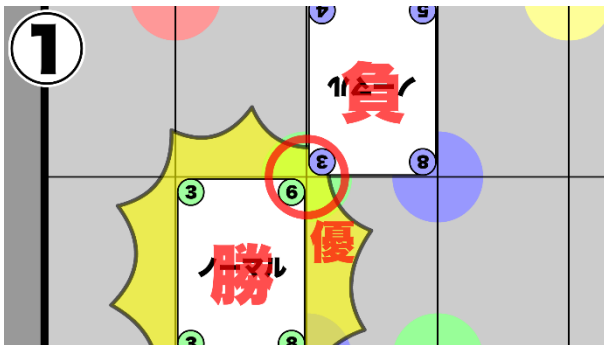


斜めのバトル時にバトル対象カードの隣に仲間がいた場合はバトルに加えて接する 1 カ所の合計数値の大小で優劣を決める。

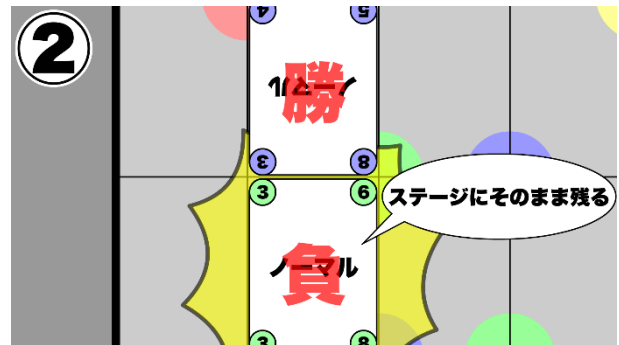
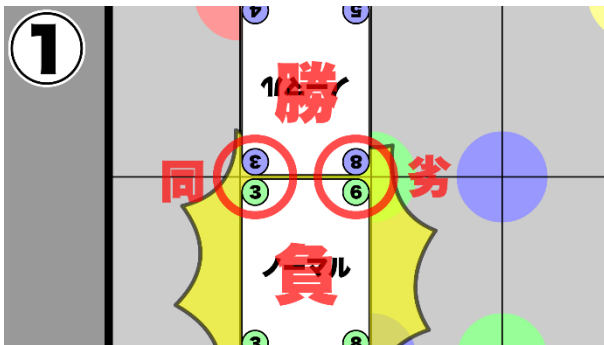
**優勢**：+ 1、**劣勢**：- 1、**同一**：0 0 より大きい場合は勝利。



- バトルに勝利した場合はライバルカードの数字面を上にしてステージ外へ降ろす。  
(敵陣の「離脱」に置く)  
ただし、他のバトルにも関係している場合は全てのバトルが終了してからステージ外へ降ろす。  
勧誘ルールでライバルになった仲間をステージ外へ降ろす場合は自陣の「離脱」に置く。



- 置いたカードがバトルに負けてもステージにそのまま残る。



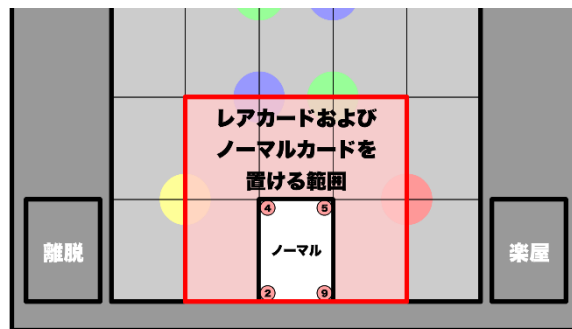
- ⑥ 手持ちカードを置く場所が無い場合は相手の順番となる。
- ⑦ 勝敗が決まるまで交代して続ける。

#### 【勝敗ルール】

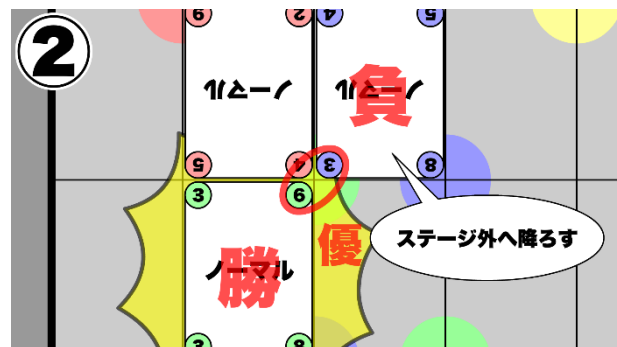
- ライバルのセンターをステージ外へ降ろすとゲームに**完全勝利**。
- 両者のカードを置く場所が無くなった場合はステージ上の自カードの多い方がゲームに**判定勝利**。
- 両者の手持ちカードが無くなった場合はステージ上の自カードの多い方がゲームに**判定勝利**。

## 【追加ルール】

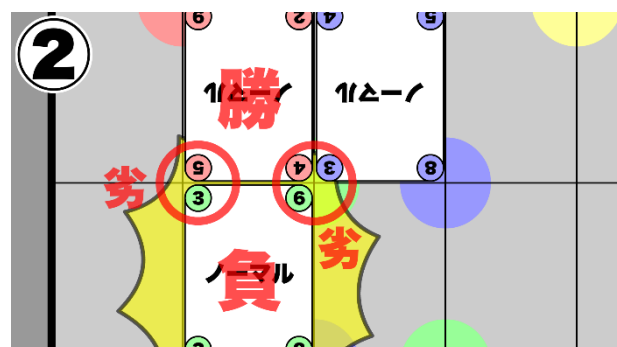
- **手軽ルール**：手軽に対戦を楽しみたい場合は、ノーマルカードも自カードの周囲8方向に接して置けるようにする。



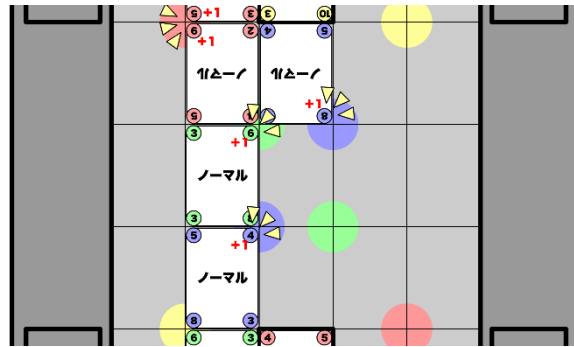
- **増員ルール**：じっくりに対戦を楽しみたい場合は、各自の準備カードを5枚ずつ（ノーマル4枚、レア1枚）増やして25枚で始める。
- **復活ルール**：決着が着くまで対戦を楽しみたい場合は、ステージ外へ降ろされたカードを自陣の山の下に数字面を下にして加える。
- **簡単ルール**：簡単な対戦を楽しみたい場合は、斜めのバトル時に隣に仲間がいてもバトルに加えずに接する1カ所の数値のみでバトルする。



- **仲間ルール**：前後左右のバトル時にバトル対象カードの隣に仲間がいたらバトルに加えて接する2カ所の数値でバトルする。

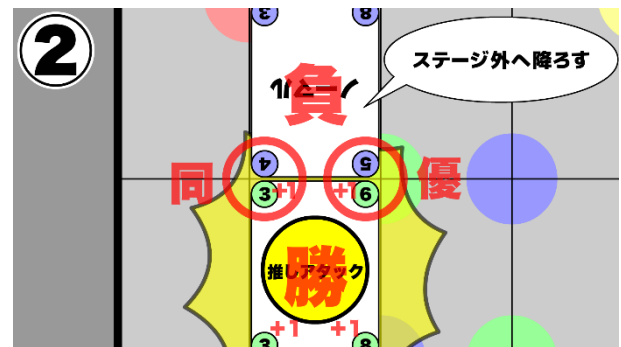


- ・ **属性ルール**：ステージ上に置かれたカードの属性と同色のスポットライトが当たっている数字に+ 1 される。

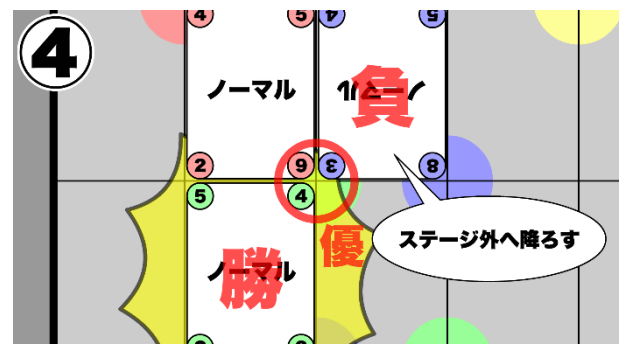
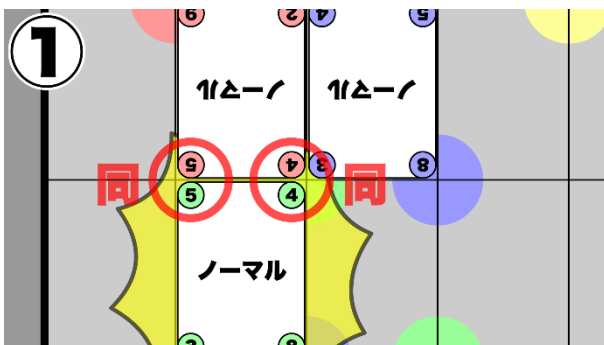


- ・ **押しルール**：各自 1 回だけ手持ちカードを置いた上に押しアタックマークを置き、押しアタックマークが置かれたカードの四隅の数字にそれぞれ+ 1 される。

(押しアタックマークをコインやミニフィギュアなど予め決めておくとい)



- ・ **勧誘ルール**：手持ちカードを置いた際に前後左右のライバルカードの接する 2 ヲ所の数値がそれぞれ同じだった場合に勧誘して仲間にし、バトルに参加させることができる。



### 【お勧め追加ルールセット】

- ・ **属性アリルール**：シンプルに対戦を楽しめるルールセット。
- ・ **増員復活アリルール**：じっくりと対戦を楽しめるルールセット。
- ・ **属性押し勧誘アリルール**：一発逆転もあり得る戦略を楽しめるルールセット。
- ・ **手軽簡単ルール**：初心者同士で対戦を楽しめるルールセット。

### 【勝負のコツ】

- ・ 先攻は有利であるので積極的に攻め、後攻は守りに徹してから隙を見て攻めるとよい。
- ・ 完全勝利が厳しい状況では、ライバルカードを減らし、自カードを増やすように進めるとよい。
- ・ 完全勝利が厳しい状況では、防衛ラインを作ってライバルカードが入って来れないように守るとよい。
- ・ 先攻後攻を交互に対戦する場合は合計点数で勝敗を決めるとよい。

対戦終了時の自カードの数をポイントとし、更に以下のポイントを加算する。

#### 【追加点】

**後攻完全勝利**：30ポイント …**後攻プレイヤー**が**完全勝利**した場合

**先攻完全勝利**：20ポイント …**先攻プレイヤー**が**完全勝利**した場合

**後攻判定勝利**：15ポイント …**後攻プレイヤー**が**判定勝利**した場合

**先攻判定勝利**：10ポイント …**先攻プレイヤー**が**判定勝利**した場合