

おにいどる ♥ IDOL PROJECT ♥ プロジェクト

0. Présentation

-Vous êtes producteur pour une compagnie d'idoles de la Pop. Votre objectif est de créer la meilleure compagnie, d'attirer de nouvelles idoles pour obtenir la meilleure équipe possible. Votre but ultime sera l'organisation d'un concert au Dôme.

-Attention, ce n'est pas si facile. Toutes ces nouvelles idoles ont déjà des idées bien arrêtées sur leur choix de maison de disque, et si vous n'êtes pas capable de les satisfaire et bien elles iront s'engager chez vos concurrents. Vous devrez donc utiliser sagement votre argent pour engager une bonne équipe, du bon matériel et simplement pour être une compagnie reconnue dont toutes les idoles voudraient faire partie.

-Une fois que vous aurez signé les contrats, vous aurez besoin de leur trouver du travail sinon votre compagnie ne s'en sortira pas financièrement.

-La partie se déroule jusqu'à ce qu'un joueur puisse organiser un concert au Dôme. A ce moment, la partie s'arrête et le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

1. Contenu du jeu

Ce jeu est constitué des éléments suivants :

114 cartes à jouer :

- 25 Cartes Idoles
- 6 Cartes événements
- 16 Cartes studios
- 16 Cartes équipe/staff
- 16 Cartes Renommée
- 25 Cartes Travail
- 5 Cartes Ordre du tour de jeu
- 5 Cartes Référence

24 Actions en bourse

- 85 billets
- 20 de 10 AG
- 15 de 50 AG
- 35 de 100 AG
- 15 de 500 AG

1 Banque

1 Livret de règles

Idol Project

Conception du jeu : Masayuki Kudoh (ArcLight)

Développement : Yusuke Gotoh, Nekomaru, Jun'ichi Itoh, Yoshitoh Furuta, Naoki Kubouchi

Direction artistique : Kazuna Shizukuishi

Conception graphique : BEE-PEE (Shingo Naitoh)

Illustration de couverture : Poyoyon Rock

Illustrations des cartes (kana order)

Ishigaa	Kinoshita Ichi	Kusaka Souji
COMTA	Natsuki Koko	Nishida
Hayase Akira	Fujii Rino	Poyoyon Rock
Matoki Misa	Minase Rin	Miyasu Risa
Yamadori	Ofuu	Ruchie

Présenté par : ArcLight, Inc.

Traduction anglaise : Simon Lundström

Traduction française : Stéphane Athimon

2. Les Cartes

2.1 Les Cartes Idoles

Les cartes Idoles sont le cœur du jeu. Chaque carte représente une idole de la pop.



1 Nom : Nom de l'Idole

2 VP : Points de Victoire

3 Coût : la somme d'argent que le joueur doit payer à chaque tour pour garder cette Idole dans sa compagnie.

4 Préférences : L'Idole ira dans la compagnie qui correspondra le mieux à ses préférences. La seconde préférence n'est utilisée qu'en cas d'égalité sur la première.

5 Compétences : voici les compétences de l'Idole. Il y a quatre types de compétences, chacune d'entre

elle étant représentée par une icône.



Chant Apparence Danse Jeu d'acteur

6 Capacité spéciale : L'effet produit par l'Idole sur la compagnie. Certaines Idoles peuvent influencer positivement ou négativement les compagnies auxquelles elles appartiennent. Par exemple, Hikari Kagawa fait baisser la renommée de la compagnie de 1.

7 Texte d'ambiance : aucune influence sur le jeu.



2.2 Cartes Événements

Des événements ou des accidents se produisent, les joueurs doivent faire avec. Ces cartes sont mélangées avec les cartes Idoles.

1 Nom : Nom de l'événement

2 Effet : Ce qu'il se produit lorsque cette carte est piochée. Si un événement est pioché au début d'un tour de jeu, il est résolu immédiatement.



2.3 Cartes Travail

Les différents travaux que les idoles peuvent faire.

1 Nom : Le nom de ce travail.

2 VP : nombre de points de victoire que ce travail rapporte.

3 Cachet : somme reçue par la compagnie pour le travail effectué.

4 Compétences requises : Total des compétences requises pour que votre/vos Idoles puissent faire ce

travail. Si vous avez plusieurs Idoles vous pouvez additionner le total de leur compétence en les faisant travailler ensemble.



2.4 Cartes Concert au Dôme

-Les cartes concert au Dôme sont des cartes de Travail un peu particulières. Elles ne sont pas mélangées aux autres cartes Travail, elles sont distribuées 1 à chaque joueur au début de la partie. Les objectifs à atteindre des 5 cartes Concert au Dôme sont variables. Lorsqu'un joueur réussit à organiser son concert, la partie se termine et on compte les points de victoire (PV).

Certaines cartes Concert au Dôme ont une icône spécifique (sans arrière plan et en blanc) dans la partie compétences requises. On ne tiendra compte de ses icônes que dans les parties à 3 joueurs, car dans ce type de partie le Concert au Dôme est un peu plus difficile à réaliser.

-Chaque carte Concert au Dôme possède un bonus de départ indiqué en bas à gauche de la carte. Lorsque ces cartes ont été distribuées, chaque joueur reçoit le bonus correspondant.



2.5 Cartes Studios

Ces cartes représentent les équipements de studio que votre compagnie possède.

1 Nom : Equipement ou Equipement de luxe.

2 Coût : Prix d'achat.

3 Gain : De combien va augmenter la valeur du studio de votre compagnie grâce à cette carte.



2.6 Cartes Staff

Ces cartes représentent le staff de votre compagnie.

1 Nom : Membre de l'équipe / Chef d'équipe

2 Coût : Prix à payer pour employer cette personne.

3 Gain : de combien la valeur de votre staff va augmenter grâce à cette carte.



2.7 Cartes Renommée

Elles représentent le degré de notoriété de votre compagnie, à produire des Idoles.

1 Nom : Publicité de Magazine / Publicité télévisée.

2 Coût : Combien coûte cette publicité.

3 Gain : de combien la renommée de votre compagnie va augmenter grâce à cette carte.



2.8 Cartes Action en bourse

Elles vous rapportent un peu d'argent à chaque manche. Vous pouvez en avoir autant que vous le souhaitez mais vous ne pouvez en acheter qu'une par tour. Lorsque vous vendez vos actions vous devez toutes les vendre.

2.9 Cartes d'ordre du tour de jeu

L'ordre dans lequel les joueurs vont jouer est mis aux enchères au début de chaque tour. Ces cartes sont utilisées pour garder une trace de l'ordre dans lequel les joueurs jouent.

2.10 Cartes Références

Un des côtés de ces cartes est un rappel des différentes phases d'un tour de jeu. L'autre côté est opaque car les joueurs sont supposés garder leur argent caché sous cette carte pendant tout le jeu.

3 Préparations – Installation du jeu

L'installation du jeu consiste en le placement en pile des différentes cartes, au milieu de la table, de manière à ce que tout le monde puisse les atteindre. Chaque joueur devra avoir assez de place devant lui pour pouvoir y poser un grand nombre de cartes, étant donné que la compagnie va s'agrandir tout au long du jeu, et celles-ci doivent être visibles à tout moment. La zone dans laquelle un joueur garde ses cartes et son argent est appelé « Office » ou « Bureau ».

Installation de la pile des cartes Idoles

-Mélangez toutes les cartes Idoles et toutes les cartes Événements en une seule pile, et placez les au centre de la table faces cachées. C'est la pile « Idoles ». retournez la première carte, si c'est une carte Événement, remettez la dans la pile et mélangez à nouveau. Répétez l'action jusqu'à ce que la carte révélée soit une carte Idole, placez ensuite cette carte sur le dessus de la pile.

Piles Studio, Staff et Renommée

-Mélangez les cartes Studio, Staff et Renommée séparément et placez les faces cachées les unes à côtés des autres. Elles forment les piles Studio, Staff, et Renommée.

Installation de la pile des cartes Travail

-Mélangez toutes les cartes Travail, exceptées les cartes Concert au Dôme et placez les, face-cachées sur la table, elles forment le tas « Carte de Travail ».

Cartes Actions, Argent (billets de banque), cartes de tour de jeu

-Laissez les cartes actions ensemble. Répartissez les billets selon leur valeur, laissez les cartes d'ordre de tour de jeu facilement accessible. Vous utiliserez, bien sûr, autant de carte ordre de tour qu'il y a de joueurs.

Distribuez le nécessaire de départ à chaque joueur.

-Chaque joueur reçoit 1000 AG ainsi qu'une carte référence pour pouvoir y cacher son argent.

-Ensuite, mélangez les cartes Concert au Dôme et distribuez-en une à chaque joueur. A moins de cinq joueurs, la carte 53 n'est pas utilisée, dans une partie à trois joueurs, il y aura une carte Concert au Dôme en plus. Remettez ces cartes dans la boîte. Chaque carte Concert au Dôme (sauf la n°53) possède un bonus indiqué en bas à gauche ; cela peut-être un « Équipement », « un membre du personnel » ou une « publicité dans un magazine » ou bien 500 AG. Veillez à ce que chaque joueur obtienne son bonus de départ au début de la partie.

4 Déroulement de la partie :

-Le jeu consiste en un certain nombre de « manches » qui se répètent jusqu'à ce que la partie prenne fin. Chaque manche se compose de 8 phases qui sont résolues dans l'ordre . Pour plus de détails, reportez-vous à la partie « Détails des phases » plus loin dans ces règles.

4.1 Préparation de la manche :

-De nouvelles cartes Studio – Staff – Renommée sont piochées ainsi qu'une nouvelle carte Travail. La pile Idole est résolue.

4.2 Revenus :

-Chaque joueur reçoit 300 AG plus les extras dus à ses actions.

4.3 Vente d'actions :

Les joueurs décident s'ils veulent vendre leurs actions ou pas.

4.4 Mise aux enchères de l'ordre du tour de jeu :

L'ordre du tour de jeu est mis aux enchères.

4.5 Activité :

En respectant les cartes d'ordre, les joueurs procèdent à leur activité : Acheter une carte Action ou pas, et ensuite faire une action d'activité.

4.6 Emploi d'une idole :

L'idole actuelle s'engage dans la compagnie qui lui va le mieux.

4.7 Salaire des Idoles :

Tous les joueurs payent le salaire de leurs idoles.

4.8 Transfert :

Dans l'ordre des cartes, les joueurs peuvent virer ou transférer leurs idoles.

5 Fin du jeu et victoire :

Si un des joueurs réussit à faire un concert au Dôme lors de la phase d'activités, la partie se termine immédiatement. La partie se termine aussi lorsque les piles Studio – Staff – Renommée ou Travail sont épuisées.

Lorsque la partie se termine, chaque joueur calcule combien de points de victoire (VP) il a. Celui qui possède le plus de VP gagne. S'il y a encore égalité, l'argent devient le juge de paix.

6 Détails des phases :

6.1 Préparation de la manche :

Piles Studios, Personnel et Renommée :

Retournez la première carte de la pile et placez-la à côté de sa pioche. Ce sont les cartes disponibles pour cette manche. S'il reste des cartes de la manche précédente, replacez-les faces cachées en dessous de la pioche.

Pile Travail :

Piochez les trois premières cartes de la pile et alignez-les à côté de la pioche. Ce sont les emplois disponibles pour cette manche. S'il reste des cartes de la manche précédente, retournez-les faces cachées et placez-les au hasard sous la pioche.

Cartes Actions :

Placez autant de cartes Action qu'il y a de joueur moins une (3 cartes s'il y a 4 joueurs etc ...) S'il restait des cartes Actions de la manche précédente, remettez-les dans la pile.

Pile Idole :

Prenez la carte du dessus qui est face visible et placez-la à côté du tas. C'est l'idole disponible pour cette manche, celle qui sera employée pendant la phase emploi. Ensuite, retournez la carte suivante sur le dessus de la pile idole et placez-la sur la pile.

C'est l'idole qui sera disponible pour la prochaine manche. Si la carte révélée est une carte événement, on résout immédiatement l'événement, et ensuite, on remet la carte dans la boîte (elle est sortie du jeu). Révélez à nouveau la carte sur le dessus de la pile Idole. Répétez ceci jusqu'à ce que vous révéliez une carte Idole. Placez la carte Idole, face visible, sur le dessus de la pile Idole de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir et peut-être que cette manche préparera la prochaine.

6.2 Les Revenus :

Chaque joueur reçoit de la banque 300 AG par Actions en leur possession. L'argent de la Banque est considérée comme étant sans limite.

6.3 Vente d'Action :

Étant donné qu'au premier tour, personne ne possède d'action, on passe cette étape. En respectant les cartes d'ordres de tour de jeu, les joueurs décident s'ils vendent ou pas leur(s) action(s). Un joueur qui décide de vendre, doit vendre toutes ses cartes Actions, il ne peut pas en vendre une seulement. Plus un joueur aura de carte Action, plus le prix à la carte augmentera (voir tableau ci-dessous). Les cartes Actions vendues sont remises dans la zone centrale de jeu.

Vente 1 Action : 200 AG

Vente 2-3 Actions : 250 AG par carte

Vente 4-5 Actions 300 AG par carte

Vente 6 Actions : 350 AG par carte

6.4 Enchères pour l'ordre du Tour de jeu :

On récupère les cartes d'ordre du tour de jeu, et ainsi on pourra mettre l'ordre du tour de jeu suivant aux enchères. Ces enchères sont un point crucial du jeu.

Le joueur qui était le premier à la manche précédente sera le premier à commencer les enchères. Pour la première manche, faites un pierre-papier-ciseaux pour déterminer qui sera le premier à enchérir.

La première enchère doit être au moins de 10 AG. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent surenchérir de 10 AG minimum ou bien passer leur tour. Pour surenchérir, un joueur doit avoir assez d'argent pour le faire. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé.

Un joueur qui passe prend la carte d'ordre de tour de jeu la plus élevée parmi les cartes restantes. Il ne paye rien, même s'il avait fait des enchères avant de passer. Les joueurs qui obtiennent les cartes 4 ou 5 reçoivent un prix de consolation de 50 AG de la banque.

Le dernier joueur paye l'enchère à la banque, et obtient la carte restante : 1. L'argent donné à la banque représente la somme dépensée par la compagnie pour être partout au même moment et surtout pour être le premier dans les moments importants. Il sera le premier à jouer pendant la phase d'activité, et de plus, il aura deux activités de compagnie à effectuer.

6.5 Activité :

Dans l'ordre des cartes de tour de jeu, les joueurs choisissent leur activité. Le premier joueur aura beaucoup d'options, alors que le dernier, n'en aura généralement pas.

Achat ou pas d'une carte Action.

D'abord, le joueur pourra acheter une carte Action, s'il en reste. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action qu'un joueur peut posséder, mais on ne peut acheter qu'une seule carte Action par manche. Comme le nombre de cartes Action disponible est égale au nombre de jouer moins un, souvent, il ne reste plus de carte Actions pour le dernier joueur. Il peut aussi arriver qu'il n'y ait plus de carte Action du tout (c'est intentionnel d'avoir limité le nombre de ces cartes).

Activité de compagnie :

Après l'achat d'Action, le joueur peut prendre une des quatre actions suivantes :

- 1) Investir dans un Studio, du Personnel ou de la Renommée,
- 2) Empêcher des investissements,
- 3) Envoyer des idoles travailler,
- 4) Gagner de l'argent (action non disponible pour le premier joueur)

1) Investir dans un Studio, du Personnel ou de la Renommée :

Le joueur peut acheter un de ces trois investissements et l'ajouter à sa compagnie. L'argent requis est remis à la banque. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de chaque, qu'un joueur peut avoir. On ne tire pas de nouvelles cartes pour remplacer la carte achetée, ce qui signifie que le troisième, le quatrième et le cinquième ne peuvent généralement plus investir.

2) Empêcher les investissements :

Si le joueur n'a pas assez d'argent pour investir, mais qu'il veut empêcher les autres joueurs d'investir, il peut simplement remettre une de ces cartes dans le bas de la pile, face cachée.

3) Envoyer des idoles travailler :

Si un joueur possède une idole ou plus dont le total des talents est égal ou plus grand que celui requis sur n'importe quelle carte Travail, il peut gagner la carte Travail correspondante (et il la place dans son « bureau »). La carte Travail permet au joueur de gagner des VP mais aussi une petite somme d'argent provenant de la banque.

Si un joueur a assez d'idole pour réaliser son concert au Dôme, c'est à ce moment là qu'il doit le faire. Si cela se produit, la partie se termine immédiatement, et on compte les VP (points de victoire de chacun).

4) Gagner de l'argent :

Si vous êtes à court d'argent, vous n'avez pas d'autres options, vous pouvez toujours effectuer le travail standard d'un Studio et donc gagner de l'argent. Cela vous rapportera 200 AG. Attention, le joueur possédant la carte d'ordre du tour de jeu numéro un ne peut pas choisir cette option ; on attend mieux de sa part.

Bonus activité du premier joueur :

Comme indiqué plus tôt, il peut après avoir acheté une action au plus, procéder à deux activités pour la compagnie (activité : un à trois). Il n'est pas autorisé à choisir la quatrième (gagner de l'argent), mais il peut effectuer la même activité deux fois. (sauf envoyer des idoles travailler, qui ne peut être exécutée qu'une seule fois).

6.6 Emploi des Idoles :

Moment pendant lequel l'idole actuelle est employée.

1) Relever l'identité de l'Idole masquée :

Si un joueur a « une Idole masquée », ce joueur peut maintenant choisir de révéler son identité (ou pas). S'il le fait, il peut prendre une des idoles dans le bureau d'un de ses adversaires, ou bien prendre l'idole de la manche actuelle, ou celle présente sur le dessus de la pile Idole (prévue pour la prochaine manche). On remet l'Idole masquée dans la boîte de jeu.

Si le joueur choisit l'idole sur le dessus de la pile idole, tirez une nouvelle carte pour la remplacer (si c'est une carte événement, résolvez là immédiatement puis tirez une nouvelle carte Idole). S'il choisit l'Idole de cette manche, alors la phase se termine directement sans aller au numéro deux.

2) Dans quelle compagnie va l'Idole ?

Vérifiez la première préférence de l'Idole. Tous les joueurs additionnent les valeurs qu'ils possèdent dans cette préférence. Si un joueur a une somme supérieure aux autres, il obtient l'Idole, s'il y a égalité, regardez alors la seconde préférence de l'Idole. L'idole avec celui (de ceux qui étaient à égalité) qui aura la somme la plus forte dans la seconde préférence. S'il y a encore égalité après la seconde préférence l'Idole perd toutes ses illusions sur ce monde et elle s'enfuit. Elle n'aura été qu'une étoile filante (remettez-la sous la pile des Idoles).

6.7 Les salaires :

Tous les joueurs doivent maintenant payer, à la banque, l'argent nécessaire pour garder leurs idoles. Les joueurs doivent payer s'ils le peuvent. Les joueurs ne peuvent pas vendre d'actions à ce moment du jeu.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer toutes ses idoles, il doit d'abord payer tout ce qu'il peut (tout ce qu'il a), ensuite, il vérifie pour combien d'Idole, il n'a pas pu payer, il mélange ses idoles, les étale faces cachées et laisse le joueur à sa gauche en piocher autant que le nombre pour lequel il ne pouvait pas payer. Il perd ses idoles, et elles sont remises sous la pile Idole.

6.8 Transfert :

Dans l'ordre des cartes d'Ordre, les joueurs peuvent maintenant choisir de virer une ou plusieurs de leurs Idoles, ou bien ils peuvent les offrir à d'autres joueurs. Pour virer une idole, le joueur doit à nouveau payer le salaire à la banque, et ensuite, remettre l'idole sous la pile Idole. Si un autre joueur veut l'idole, il peut la transférer. Le joueur qui la reçoit doit payer son salaire au joueur qui la transfère comme indemnité de transfert. Si plusieurs joueurs veulent cette idole, le joueur peut choisir librement à qui il veut la transférer. Si personne n'en veut, elle ne peut pas être transférée mais elle peut toujours être virée (si le joueur en a les moyens).

7 Astuces et règles optionnelles :

Les enchères pour l'ordre du tour de jeu sont vraiment importantes, mais ne vous laissez pas emporter trop loin, rester en arrière et économiser son argent s'avère être une tactique importante. Se retrouver second dans le tour de jeu est généralement le plus économique. Essayez de deviner les intentions de vos adversaires pour être le dernier à passer.

Dans le jeu de base, les points de victoire du Concert au Dôme ont été développés pour que le joueur qui réussit à faire le concert soit proche de la victoire. Pour une partie plus serrée, essayez de baisser le nombre de VP accordé au Concert au Dôme à 10, voire même à 8.

8 Jouer au jeu en Anglais/Français

La grande majorité des cartes dans Idol Project sont basées sur des symboles avec seulement le titre de la carte en Japonais. Les six cartes Événements ont un texte Japonais dont on a besoin pour le jeu, et très peu d'Idoles ont une capacité spéciale.

On peut se souvenir des trois catégories de préférence des Idoles assez facilement, de plus toutes ces cartes sont visibles par tous les joueurs. Donc ce jeu peut être joué sans rien coller sur les cartes, mais simplement avec une feuille d'aide. Pour vous référer plus simplement aux six cartes Événements, et pour le nom et les effets pour toutes les Idoles, reportez-vous à l'aide fournie à part et intitulée « Texte des cartes ».

Vous pouvez envoyer toutes vos questions sur le jeu ou ses règles à l'adresse e-mail suivante. Nous sommes désolé de ne pouvoir répondre à vos questions par courrier ou par téléphone
Arclight Games Board game section

b-games@arclight.co.jp

Any questions about the game or its rules can be sent to the following e-mail address. We apologize for being unable to handle game questions via mail or telephone.

Arclight Games Board game section

b-game@arclight.co.jp

Texte des Cartes

Laissez cette feuille accessible à tous les joueurs pendant une partie.

Cartes Évènements



Chute des Actions n°26 :

Les actions chutent. Chaque joueur doit remettre une de ses cartes Actions dans la pile Actions.

Illustration : Yamadori Ofuu



Concert forcé n°27 :

Un concert a lieu malgré un violent typhon. La (les) compagnie(s) avec le meilleur équipement reçoit 300 AG.

Illustration : Yamadori Ofuu



Scandale n°28 :

Une idole vient de se faire surprendre avec son/sa petit(e) ami(e), la (les) compagnie(s) avec le plus d'idoles doit(vent) en choisir une à défausser.

Illustration : Fujii Rino



Concours de beauté n°29 :

Une idole remporte un concours de beauté. La (les) compagnie(s) avec la plus haute renommée reçoit(vent) 300 AG.

Illustration : Yamadori Ofuu



Un travail chanceux n°30 :

Un travail facile et bien payé. La (les) compagnie(s) avec le personnel le plus nombreux reçoit(vent) 300 AG.

Illustration : Fujii Rino



Transfert d'Idole n°31 :

Un recruteur de talent est aux aguets. Le joueur avec le moins d'idole (carte d'ordre de tour en cas d'égalité) prend une idole à un autre joueur.

Illustration : Fujii Rino

Liste des cartes Idoles

- N°1 : **Akane Hirata** : première : Renommée + Équipement / deuxième renommée / Salaire : **Gratuit si vous possédez n°18**
N°2 : **Atsuko Ushiroda** : première : Renommée + Personnel / deuxième renommée / Je m'appelle Atsuko Ushiroda et j'ai 19 ans.
N°3 : **Hikari Kagawa** : première : Renommée + Équipement / deuxième renommée / **Renommée - 1 / 1 PV** / « Je veux plus de lumière. »
N°4 : **Mirei Utsumi** : première : Renommée + Personnel / deuxième renommée / « Serrez-moi dans vos bras. »
N°5 : **Yuuki Utanohara** : première : Renommée / deuxième : (aucune) / Donnez-moi votre force.
N°6 : **Sekai Tabata** : première : Équipement + Personnel / deuxième Équipement / « première au monde, deuxième des deux. »
N°7 : **Matsuri Amano** : première : Équipement + Renommée / deuxième Équipement / « Kapoooooow. »
N°8 : **Masago Nakano** : première + Personnel / deuxième Équipement / **1 VP** / « Je ferai toujours mieux. »
N°9 : **Nanami Mizushiro** : première + Renommée / deuxième Équipement / « Gardez le rythme et l'amour. »
N°10 : **Mami Kadoya** : première Équipement / deuxième aucune / **Équipement - 1** / « Voici ... le cœur d'une jeune fille. »
N°11 : **Erika Sawai** : première Personnel / deuxième aucune / **Personnel - 1** / « Peu importe ... »
N°12 : **Mar Jeanette** : première Personnel + Équipement / deuxième : Personnel / « Suivez-moi ou je vous fouetterai avec ma queue ... »
N°13 : **Yukari Sonomura** : première Personnel + Renommée / deuxième Personnel / **1 VP** « N'est-ce pas que l'univers est mystérieux après tout ... »
N°14 : **Mayuyu Tobe** : première Personnel + Équipement / deuxième Personnel / « Miaou Minou ... »
N°15 : **Tomo Hayasaka** : première Personnel + Renommée / deuxième Personnel / « Saut de lapin ! »
N°16 : **Rurika Aoyama** : première VP / deuxième Argent / **-5 VP** / « Un souhait pour mon bien être : vous rejoindre. »
N°17 : **Kimino Arakawa** : première Renommée / deuxième Argent / **Renommée - 1** / « Ton cœur et le mien réunis ! »
N°18 : **Chinatsu Hirata** : première Équipement / deuxième Argent / **Équipement - 1** / « J'adore l'été. »
N°19 : **Kirika Sazayama** : première Personnel / deuxième Argent / **Personnel - 1** / « Vous voulez que je vous séduise ? »
N°20 : **Seira Arisawa** : première Argent / deuxième Aucune / « Et si on dansait jusqu'à Broadway ! »
N°21 : **Iku Asano** : première Renommée / deuxième VP / « Allez tout le monde, on y va ! »
N°22 : **Yuuko Kojima** : première Équipement / deuxième VP / « Viens danser avec moi ! »
N°23 : **Natsumi Kawahara** : première VP / deuxième : Argent / « Je chanterais ... avec mon cœur ... »
N°24 : **Saaya Noguchi** : première Personnel / deuxième : VP / **1 VP** / « Le saltimbanque illusoire ! »
N°25 : **The masked idol** : première Idoles / deuxième : Aucune / **Renommée + 1**.
Prol Idol Project : un : Argent / deuxième : VP / « des mignonnes pour vous attraper ! »