ナタリー・ビーズリー/Natalic Peadce	ナタリー・ピーズリー/Natalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee
<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>
ナタリー・ピーズリーNatalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peasice	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee
<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>
ナタリー・ピーズリー(Natalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peasice	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee	ナタリー・ビーズリー/Natalic Peaslee
<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>	<b>演劇部</b>
アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmanh	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth
アウトドア部	<b>アウトドア部</b>	<b>アウトドア部</b>	<b>アウトドア部</b>
アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth	アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth
<b>アウトドア部</b>	<b>アウトドア部</b>	<b>アウトドア部</b>	<b>アウトドア部</b>
の教職員1枚をゲームから除去して	##47・メイソン/Kcziah Mason <b>委員長</b> ホームルーム: ケザイアと自分の手札 の教職員1枚をゲームから除去してよい。そうした場合、自分の手札に臨時教員を1枚加える。	の教職員1枚をゲームから除去して	の教職員1枚をゲームから除去して
	ロバータ・フレイクRoberta Blake <b>文芸部</b> <b>親友</b> :ロバータをゲームから除外し、 このターンに撃退した教職員1人を、 任意の捨て札パイルに置く。		
ロバータ・ブレイク/Roberta Blake	ロバータ・フレイク/Roberta Blake	ロバータ・ブレイク/Roberta Blake	
<b>文芸部</b>	<b>文芸部</b>	<b>文芸部</b>	
<b>現友</b> : ロバータをゲームから除外し、	<b>親友</b> :ロバータをゲームから除外し、	<b>親友</b> :ロバータをゲームから除外し、	
このターンに撃退した教職員 1 人を、	このターンに撃退した教職員1人を、	このターンに撃退した教職員1人を、	
E 意の捨て札パイルに置く。	任意の捨て札パイルに置く。	任意の捨て札パイルに置く。	
ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman	ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman	ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman	ワンダ・キルマン/Wanda Gilman
<b>教員助手</b>	<b>教員助手</b>	<b>教員助手</b>	<b>教員助手</b>
ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman	ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman	クンダ・ギルマシ/Wanda Gilman	クンダ・ギルマシ(Wanda Gilman
<b>教員助手</b>	<b>教員助手</b>	教員助手	教員助手
		1	

宿題/Homework	宿題/Homework	宿題/Homework	延滞中の本/Overdue Book
ロッカー	ロッカー	ロッカー	ロッカー
これが置かれている間、毎ターン	これが置かれている間、毎ターン	これが置かれている間、毎ターン	これが置かれている間、あなたが教
2悪夢ポイントを発生する。	2悪夢ポイントを発生する。	2悪夢ポイントを発生する。	職員を1人撃退するたび、他の各校舎は正気を1失う。
		The state of the s	
キャンディー/Candy	キャンディー/Candy ロツカー	キャンディー/Candy	延滞中の本/Overdue Book
		ロッカー	
ロッカー	ロッカー		ロッカー

エドウィナ・ダービー/Edwina Der <b>馬術部</b>	spy エドウィナ・ダービー/Edwina Derl 馬術部	エドウィナ・ダービー/Edwina Derby <b>馬術部</b>	フィールドホッケー部
			親友:授業の終了時、自分の教室
			にいる教職員1人を、自分の捨て札
		6	パイルに置く代わりに、他の校舎の 捨て札パイルに置いてよい。
エリカ・ザン/Erica Za	nn エリカ・ザン/Erica Za	nn エリカ・ザン/Erica Zann	ビリー・ダイアー/Billie
管弦楽部	管弦楽部	管弦楽部	フィールドホッケー部
			親友:授業の終了時、自分の教室
			にいる教職員1人を、自分の捨て札
		6	パイルに置く代わりに、他の校舎の
			捨て札パイルに置いてよい。
デラ・ブーア/Della Por 科学部	re デラ·ブーア/Della Poo 科学部	re デラ・ブーア/Della Poore 科学部	フィールドホッケー部
科子部	科子即	科子部	<b>親友</b> :授業の終了時、自分の教室
			にいる教職員1人を、自分の捨て札
	1		パイルに置く代わりに、他の校舎の
			捨て札パイルに置いてよい。
ボビ・オルムステッド/Bobbi Olmst	ead ポピ・オルムステッド/Bobbi Olmste	ad ボビ・オルムステッド/Bobbi Olmstead	ヘイリー・ウォレン/Hayley \
生徒会	生徒会	生徒会	古典部
ームルーム:校舎1つを選ぶ。そ	ホームルーム:校舎1つを選ぶ。そ	ホームルーム:校舎1つを選ぶ。そ	このカードが手札にある間、この
交舎は正気を2失う。	の校舎は正気を2失う。	の校舎は正気を2失う。	ターンに自分が購入した教職員は
	6	6	好戦のキーワードを持つ。
メアリー・S・カーター/Mary S. Car			ヘイリー・ウォレン/Hayley W
学校使節	学校使節	学校使節	古典部 このカードが手札にある間、この
			ターンに自分が購入した教職員は
			好戦のキーワードを持つ。
アトニア・ウィルコックス/Atonia Wild	rox アトニア・ウィルコックス/Atonia Wileo	ox アトニア・ウィルコックス/Atonia Wileox	ヘイリー・ウォレン/Hayley W
陶芸部	陶芸部	陶芸部	古典部
			このカードが手札にある間、この
			ターンに自分が購入した教職員は
			好戦のキーワードを持つ。
フランシーヌ・サーストン/Francine Thurst 友好 一 漕艇部	ton フランシーヌ・サーストン/Francine Thursto 友好 一 漕艇部	フランシーヌ・サーストン/Francine Thurston 友好 一 漕艇部	ガシー・ヨハンセン/Gussic Joha 水泳部
			ホームルーム:自分の購入パイルに
			ある生徒1人を、追加の親友として
	6	6	自分の教室に移動してよい。
ヘンリエッタ・エイクリー/Henrietta Ake			ガシー・ヨハンセン/Gussie Joha
友好 一 フェンシング部	友好 一 フェンシング部	友好 一 フェンシング部	水泳部
			ホームルーム: 自分の購入パイルに ある生徒1人を、追加の親友として
			自分の教室に移動してよい。
	6		133 0 1X 1. 13 23 0 CO. 0
ジェセフィーヌ・カーウェン/Josephine Curv	ven ジェセフィーヌ・カーウェン/Josephine Curw	en ジェセフィーヌ・カーウェン/Josephine Curwen	ガシー・ヨハンセン/Gussic Joha
美術部	美術部	美術部	水泳部
天闸印			<b>ナ / II / </b> 白八の唯 3 パ / II / -
	退 親友: 教室にいる教職員1人を撃退	<b>親友</b> :教室にいる教職員1人を撃退	ホームルーム:自分の購入パイルに
	退 親友: 教室にいる教職員1人を撃退する。	<b>親友</b> :教室にいる教職員1人を撃退する。	ある生徒1人を、追加の親友として
<b>友</b> :教室にいる教職員1人を撃i			
<b>友</b> :教室にいる教職員1人を撃 る。	する。 (	する。 (	ある生徒1人を、追加の親友として
友:教室にいる教職員1人を撃	する。 (	する。 (	ある生徒1人を、追加の親友として
友:教室にいる教職員1人を撃さ る。 シャーロット・ロ・ウォード(Charlotte D. W <b>美術部</b>	する。	する。 cd シャーロット・D・ウォード(Charlotte D. Ward 美術部	ある生徒1人を、追加の親友として
友:教室にいる教職員1人を撃る。 シャーロット・ロ・ウォード(Charlotte D. W 美術部 友:すべての購入パイルにいる	する。 ( シャーロット・D・ウォード/Charlotte D. Wa <b>美術部</b>	する。  \$\frac{\partial \partial \	ある生徒1人を、追加の親友として
友:教室にいる教職員1人を撃さる。 シャーロット・D・ウォード Charlotte D W 美術部 友:すべての購入パイルにいる べての生徒カードを自分の捨て	する。    ***********************************	する。  standard サーロット・D・ウォード/Charlotte D. Ward 美術部 親友: すべての購入パイルにいる	ある生徒1人を、追加の親友として
友:教室にいる教職員1人を撃さる。  Standard Time Time Time Time Time Time Time Time	する。  ***********************************	する。  \$\frac{\partial \partial \	ある生徒1人を、追加の親友として
友: 教室にいる教職員1人を撃る。  シャーロット・ロ・ウォード、Charlotte D. W 美術部 友: すべての購入パイルにいる べての生徒カードを自分の捨て パイルに置く。	する。  ard シャーロット・D・ウォード(Charlotte D. Wa 美術部 親友: すべての購入パイルにいるすべての生徒カードを自分の捨て 札パイルに置く。	する。  ***********************************	ある生徒1人を、追加の親友として自分の教室に移動してよい。
友: 教室にいる教職員1人を撃さる。  ****ロット・ロ・ウォード(Charlotte D. W 美術部 友: すべての購入パイルにいるべての生徒カードを自分の捨てパイルに置く。  ***********************************	する。  ***********************************	td シャーロット・D・ウォード Charlotte D. Ward 美術部 親友: すべての購入パイルにいるすべての生徒カードを自分の捨て札パイルに置く。	ある生徒1人を、追加の親友として自分の教室に移動してよい。
<b>友</b> : 教室にいる教職員1人を撃さる。  ****ロット・ロ・ウォード Charlone D. W 美術部 <b>友</b> : すべての購入パイルにいるべての生徒カードを自分の捨てパイルに置く。  ***********************************	する。  ***********************************	する。  ***********************************	ある生徒1人を、追加の親友として 自分の教室に移動してよい。
友: 教室にいる教職員1人を撃さる。  ****ロット・ロ・ウォード(Charlotte D. W 美術部 友: すべての購入パイルにいるべての生徒カードを自分の捨てパイルに置く。  ***********************************	する。  ***********************************	td シャーロット・D・ウォード Charlotte D. Ward 美術部 親友: すべての購入パイルにいるすべての生徒カードを自分の捨て札パイルに置く。	ある生徒1人を、追加の親友として自分の教室に移動してよい。

ッャーシ監督(Coach Jerns) <b>コーチ</b> <b>上存</b> :教室にいる1年生(Year 1)を 人ゲームから除外する。	ッヤーミン監督 Coach Jerns コーチ 生存: 教室にいる1年生(Year 1)を 1人ゲームから除外する。	フーチ <b>コーチ</b> 生存: 教室にいる1年生(Year 1)を 1人ゲームから除外する。	作選集率The Terrible Old Bas below: <b>バス運転手</b> 生存:このターン購入した生徒カードを自分の捨て札パイルに置く。
総会場ルルー/Lunch Lady Lu <b>給食婦</b>	総会増ルルー/Lunch Lady Lul <b>給食婦</b>	総食婦ルルー/Lunch Lady Luli <b>給食婦</b>	作道転手/The Terrible Old Bus Driver <b>バス運転手</b> 生存:このターン購入した生徒カー ドを自分の捨て札パイルに置く。
エル・ハザードElle Hazze 事務員 HUハた贔屓の先生1人につき H 2ダメージ。	Tル・ハザードElle Haze 事務員 引いた贔屓の先生1人につき +2ダメージ。	エル・ハザードElle Harre 事務員 引いた贔屓の先生1人につき +2ダメージ。	作道転車/The Terrible Old Bus Marker <b>バス運転手</b> 生存:このターン購入した生徒カードを自分の捨て札パイルに置く。
ハーバート・ウェスト/Harbert We <b>人事担当</b> <b>上存</b> : 自分の捨て札パイルに臨時 <b>とう</b> 1人加える。	ハーバート・ウェスト Herbert Wa <b>人事担当</b> 生存: 自分の捨て札パイルに臨時 教員を1人加える。	ハーバート・ウェスト/Herbert Wo 人事担当 生存: 自分の捨て札パイルに臨時 教員を1人加える。	サ戦 一 用務員 撃退:このターンの終了時、全てのプレイヤーは自身の捨て札パイルと購入パイルを自身のデッキに加えてシャッフルする。
がレイ・レイソヴィス Gray Traccofyi <b>司書</b> <b>彦退</b> :この教職員を自分の左隣の 含て札パイルに加える。	がレイトレイソヴィス Gray Traccotor 司書 撃退:この教職員を自分の左隣の 捨て札パイルに加える。	プレイトレインヴィス Gmy Tracodym 司書 撃退:この教職員を自分の左隣の 捨て札パイルに加える。	が戦 一 用務員 撃退:このターンの終了時、全ての プレイヤーは自身の捨て札パイル と購入パイルを自身のデッキに加 えてシャッフルする。
	「報打5*ウィルズ Whitper Will 好戦 - グラウンドキーパー 撃退:自分の左隣の校舎は正気を 2失う。		好戦 一 用務員
アミー・ゴー/Amy Gi <b>進路指導</b>	ルン・ガー/Amy Ga 進路指導	アミー・ゴー/Amy Gal 進路指導	<b>交通整理 生存</b> :自分の親友を、自分の右隣 のプレイヤーが1人選び、それをそ のプレイヤーの捨て札パイルに加 える。
ビックマン先生Mr Pickm <b>美術教師</b>	ビックマン先生/Mr Pickm 美術教師	ビックマン先生Mr. Pickman <b>美術教師</b>	<b>交通整理 生存</b> :自分の親友を、自分の右隣 のプレイヤーが1人選び、それをそ のプレイヤーの捨て札パイルに加 える。
、それをゲームから除外する。	自分の右隣のプレイヤーが1枚選び、それをゲームから除外する。	自分の右隣のプレイヤーが1枚選び、それをゲームから除外する。	<b>交通整理 生存</b> :自分の親友を、自分の右隣 のプレイヤーが1人選び、それをそ のプレイヤーの捨て札パイルに加 える。
エ4サ·ドース先生Mr Asa To 音楽教師 彦退:他のすべての校舎は正気を 2失う。	エイサ・トース先生/Mr. Asa Tos 音楽教師 撃退:他のすべての校舎は正気を 2失う。	エイサ・トース失生 Mr. Asa Tail 音楽教師 撃退: 他のすべての校舎は正気を 2失う。	-
数学教授	<b>数学教授</b> 自分のロッカーのカード1枚につき +2ダメージ。	数学教授	

セナス・ウェイト/Asenath Wa セナス・ウェイト/Asenath Wa アセナス・ウェイト/Asenath Wa 教育実習生 生存:このカードをゲームから除外す 生存:このカードをゲームから除外す 生存:このカードをゲームから除外す 生存:このカードを自分の購入パ る。教職員デッキの一番上のカードを、る。教職員デッキの一番上のカードを、る。教職員デッキの一番上のカードを、イルに置く。 自分の捨て札パイルに置く。それがイ 自分の捨て札パイルに置く。それがイ 自分の捨て札パイルに置く。それがイ ベントなら、ゲームから除外する。 ベントなら、ゲームから除外する。 ベントなら、ゲームから除外する。 教職員慰労日!/Faculty Appre 長い週末!/Long Week 他のすべての校舎は正気を2失う。この 自分の手札の生徒をすべて捨てて、自分 ターン、自分は生徒を購入できず、無料の手札を5枚になるまで引きなおす。 の転校生も受け取らない。 自分の手札の教職員をすべて捨てて、自これを自分のロッカーに置く。自分のター 分の手札を5枚になるまで引きなおす。 ンの終了時に、正気を1失う。授業料を支 払う開始時に、友情ポイントを3支払い、こ れを最も正気の高い校舎に渡してよい。 すべてのプレイヤーは、自身の捨て札 最も正気の高い校舎は、2番目に正気 の高い校舎と同じ値まで自身の正気を パイルと購入パイルを自身のデッキに 加えてシャッフルする。ゲームの進行順 減らす。 と、教職員を渡す校舎を逆順にする。

N・R・ラホテップ/N. R. LaHote

校長

すべてのプレイヤーは、自身の購入パーにのカードを自分のロッカーに置く。自分 イルに臨時教員を1枚加える。 のターンに、教職員を棚から購入する代 わりに、教職員デッキの一番上のカード を3悪夢ポイントで購入してよい(イベン トなら引きなおす)。

これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲー から除外する。 から除外する。 から除外する。 から除外する。 これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム から除外する。 から除外する。 から除外する。 から除外する。 から除外する。 これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム から除外する。 から除外する。 から除外する。 から除外する。 これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、これを親友として引いた場合、 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム 授業の終了時にこれをゲーム

#### ターン進行 ターン進行

から除外する。

# 1. 銀行へ行く

から除外する。

a. 自分の購入パイルからカードを引き、そ の後自分のデッキから手札が5枚にな るまでカードを引く。

### 2. 購買部を並べる

- a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- b. イベントが出たら棚を全て捨て、新たに 3枚のカードを埋める。

### 3. 授業料を支払い買い物をする

- a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- b. 悪夢ポイントで教職員を1枚購入し、左 隣の校舎に置く。

# 4. ホームルーム

a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教 室に並べる。

## 1. 銀行へ行く

a. 自分の購入パイルからカードを引き、そ の後自分のデッキから手札が5枚にな るまでカードを引く。

から除外する。

から除外する。

### 2. 購買部を並べる

- a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- b. イベントが出たら棚を全て捨て、新たに 3枚のカードを埋める。

# 3. 授業料を支払い買い物をする

- a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- b. 悪夢ポイントで教職員を1枚購入し、左 隣の校舎に置く。

## 4. ホームルーム

a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教 室に並べる。

手札に教職員がいない? そうならターンは終了。 教職員が1人でもいるなら、裏面に進む。

手札に教職員がいない? そうならターンは終了。 教職員が1人でもいるなら、裏面に進む。

### 1. 銀行へ行く

a. 自分の購入パイルからカードを引き、そ の後自分のデッキから手札が5枚にな るまでカードを引く。

#### 2. 購買部を並べる

- a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- b. イベントが出たら棚を全て捨て、新たに 3枚のカードを埋める。

#### 3. 授業料を支払い買い物をする

- a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- b. 悪夢ポイントで教職員を1枚購入し、左 隣の校舎に置く。

#### 4. ホームルーム

a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教 室に並べる。

手札に教職員がいない? そうならターンは終了。 教職員が1人でもいるなら、裏面に進む。

## 1. 銀行へ行く

a. 自分の購入パイルからカードを引き、そ の後自分のデッキから手札が5枚にな るまでカードを引く。

## 2. 購買部を並べる

- a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- b. イベントが出たら棚を全て捨て、新たに 3枚のカードを埋める。

#### 3. 授業料を支払い買い物をする

- a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- b. 悪夢ポイントで教職員を1枚購入し、左 隣の校舎に置く。

#### 4. ホームルーム

a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教 室に並べる。

a. 自分の教室にいる教職員1人につき、 自分のデッキからカードを1枚引く。

b. 引いた生徒カードは、親友として教室

に置く。引いた教職員カードは、贔屓の

先生として他の校舎の捨て札パイルに

手札に教職員がいない? そうならターンは終了。 教職員が1人でもいるなら、裏面に進む。

5. 授業

## 5. 授業

- a. 自分の教室にいる教職員1人につき、 自分のデッキからカードを1枚引く。
- b. 引いた生徒カードは、親友として教室 に置く。引いた教職員カードは、贔屓の 先生として他の校舎の捨て札パイルに 置いてよい。
- c. 親友の合計女子力を、望むように教職 員に割り振る。
  - 撃退された教職員(女子力≧体力) を捨てる。
- d. 残った教職員のダメージ合計から、自 分の親友の合計決意を引いた値だけ、 自分の校舎の正気を下げる。

# 6. 授業終了

a. 教室の生徒と教職員 を捨てる。



- c. 親友の合計女子力を、望むように教職 員に割り振る。 ● 撃退された教職員(女子力≧体力)
  - を捨てる。
- d. 残った教職員のダメージ合計から、自 分の親友の合計決意を引いた値だけ、 自分の校舎の正気を下げる。

## 6. 授業終了

a. 教室の生徒と教職員 を捨てる。

置いてよい。

ターン終了



# 5. 授業

- a. 自分の教室にいる教職員1人につき、 自分のデッキからカードを1枚引く。
- b. 引いた生徒カードは、親友として教室 に置く。引いた教職員カードは、贔屓の 先生として他の校舎の捨て札パイルに 置いてよい。
- c. 親友の合計女子力を、望むように教職 員に割り振る。
  - 撃退された教職員(女子力≧体力) を捨てる。
- d. 残った教職員のダメージ合計から、自 分の親友の合計決意を引いた値だけ、 自分の校舎の正気を下げる。

## 6. 授業終了

a. 教室の生徒と教職員 を捨てる。

ターン終了



- a. 自分の教室にいる教職員1人につき、 自分のデッキからカードを1枚引く。
- b. 引いた生徒カードは、親友として教室 に置く。引いた教職員カードは、贔屓の 先生として他の校舎の捨て札パイルに 置いてよい。
- c. 親友の合計女子力を、望むように教職 員に割り振る。
  - 撃退された教職員(女子力≧体力) を捨てる。
- d. 残った教職員のダメージ合計から、自 分の親友の合計決意を引いた値だけ、 自分の校舎の正気を下げる。

### 6. 授業終了

a. 教室の生徒と教職員 を捨てる。

ターン終了

