

<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部
<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部
<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部	<small>ナタリー・ピーズリー/Natalie Peaslee</small> 演劇部
<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部
<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部	<small>アルバータ・ウィルマース/Alberta Wilmarth</small> アウトドア部
<small>ケザイア・メイソン/Keziah Mason</small> 委員長 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。	<small>ケザイア・メイソン/Keziah Mason</small> 委員長 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。	<small>ケザイア・メイソン/Keziah Mason</small> 委員長 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。	<small>ケザイア・メイソン/Keziah Mason</small> 委員長 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。
<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。
<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。	<small>ロバータ・ブレイク/Roberta Blake</small> 文芸部 親友: 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。
<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手
<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手	<small>ワンダ・ギルマン/Wanda Gilman</small> 教員助手

<small>宿題/Homework</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2悪夢ポイントが発生する。	<small>宿題/Homework</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2悪夢ポイントが発生する。	<small>宿題/Homework</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2悪夢ポイントが発生する。	<small>延滞中の本/Overdue Book</small> ロッカー これが置かれている間、あなたが教職員を1人撃退するたび、他の各校舎は正気を1失う。
<small>キャンディー/Candy</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2友情ポイントが発生する。	<small>キャンディー/Candy</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2友情ポイントが発生する。	<small>キャンディー/Candy</small> ロッカー これが置かれている間、毎ターン2友情ポイントが発生する。	<small>延滞中の本/Overdue Book</small> ロッカー これが置かれている間、あなたが教職員を1人撃退するたび、他の各校舎は正気を1失う。

エドウィナ・ダービー/Edwina Derby

馬術部

エドウィナ・ダービー/Edwina Derby

馬術部

エドウィナ・ダービー/Edwina Derby

馬術部

ビルリー・ダイアー/Billie Dyer

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 Zann

管弦楽部

エリカ・ザン/Erica Zann

管弦楽部

エリカ・ザン/Erica Zann

管弦楽部

ビルリー・ダイアー/Billie Dyer

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・プーア/Della Poore

科学部

デラ・プーア/Della Poore

科学部

デラ・プーア/Della Poore

科学部

ビルリー・ダイアー/Billie Dyer

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 Olmstead

生徒会

ホームルーム:校舎1つを選ぶ。その校舎は正気を2失う。

ボビ・オルムステッド/Bobbi Olmstead

生徒会

ホームルーム:校舎1つを選ぶ。その校舎は正気を2失う。

ボビ・オルムステッド/Bobbi Olmstead

生徒会

ホームルーム:校舎1つを選ぶ。その校舎は正気を2失う。

ヘイリー・ウォレン/Hayley Warren

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。

メアリー・S・カーター/Mary S. Carter

学校使節

メアリー・S・カーター/Mary S. Carter

学校使節

メアリー・S・カーター/Mary S. Carter

学校使節

ヘイリー・ウォレン/Hayley Warren

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・ウィルクス/Atonia Wilcox

陶芸部

アトニア・ウィルクス/Atonia Wilcox

陶芸部

アトニア・ウィルクス/Atonia Wilcox

陶芸部

ヘイリー・ウォレン/Hayley Warren

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 Thurston

友好 — 漕艇部

フランシーヌ・サーストン/Francine Thurston

友好 — 漕艇部

フランシーヌ・サーストン/Francine Thurston

友好 — 漕艇部

ガシー・ヨハンセン/Gussie Johansen

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。

ヘンリエッタ・エイクリー/Henrietta Akeley

友好 — フェンシング部

ヘンリエッタ・エイクリー/Henrietta Akeley

友好 — フェンシング部

ヘンリエッタ・エイクリー/Henrietta Akeley

友好 — フェンシング部

ガシー・ヨハンセン/Gussie Johansen

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。

ジェセフィヌ・カーウェン/Josephine Curwen

美術部

親友:教室にいる教職員1人を撃退する。

ジェセフィヌ・カーウェン/Josephine Curwen

美術部

親友:教室にいる教職員1人を撃退する。

ジェセフィヌ・カーウェン/Josephine Curwen

美術部

親友:教室にいる教職員1人を撃退する。

ガシー・ヨハンセン/Gussie Johansen

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。

シャーロット・D・ワード/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。

シャーロット・D・ワード/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。

シャーロット・D・ワード/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。

ハンナ・アーミテイジ/Hannah Armitage

少女仕官候補生

親友:任意の教職員1人の全てのダメージを0に減らす。

ハンナ・アーミテイジ/Hannah Armitage

少女仕官候補生

親友:任意の教職員1人の全てのダメージを0に減らす。

ハンナ・アーミテイジ/Hannah Armitage

少女仕官候補生

親友:任意の教職員1人の全てのダメージを0に減らす。

証簿中の本/Overdue Book

ロッカー

これが置かれている間、あなたが教職員を1人撃退するたび、他の各校舎は正気を1失う。

ジャーミン監督/Coach Jermy

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。

ジャーミン監督/Coach Jermy

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。

ジャーミン監督/Coach Jermy

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。

怪運転手/The Terrible Old Bus Driver

バス運転手

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。

給食婦ルルー/Lunch Lady Lulu

給食婦

給食婦ルルー/Lunch Lady Lulu

給食婦

給食婦ルルー/Lunch Lady Lulu

給食婦

怪運転手/The Terrible Old Bus Driver

バス運転手

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

引いた最員の先生1人につき+2ダメージ。

エル・ハザード/Elle Hazze

事務員

引いた最員の先生1人につき+2ダメージ。

エル・ハザード/Elle Hazze

事務員

引いた最員の先生1人につき+2ダメージ。

怪運転手/The Terrible Old Bus Driver

バス運転手

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/Herbert West

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。

ハーバート・ウェスト/Herbert West

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。

ハーバート・ウェスト/Herbert West

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。

T・ケリー・リー/T. Kelly Lee

好戦 — 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。

グレイトレイン・グリス/Gray Traceofyris

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。

グレイトレイン・グリス/Gray Traceofyris

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。

グレイトレイン・グリス/Gray Traceofyris

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。

T・ケリー・リー/T. Kelly Lee

好戦 — 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。

"鞭打ち"ウィルズ/"Whipper" 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。

"鞭打ち"ウィルズ/"Whipper" 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。

"鞭打ち"ウィルズ/"Whipper" 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。

T・ケリー・リー/T. Kelly Lee

好戦 — 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。

アミー・ゴー/Amy Goo

進路指導

アミー・ゴー/Amy Goo

進路指導

アミー・ゴー/Amy Goo

進路指導

ダゴン警官/Officer Dagon

交通整理

生存: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。

ピックマン先生/Mr. Pickman

美術教師

ピックマン先生/Mr. Pickman

美術教師

ピックマン先生/Mr. Pickman

美術教師

ダゴン警官/Officer Dagon

交通整理

生存: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。

ヘザー・ガードナー/Heather Gardner

好戦 — 保健室の先生

生存:自分のロッカーのカードを、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。

ヘザー・ガードナー/Heather Gardner

好戦 — 保健室の先生

生存:自分のロッカーのカードを、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。

ヘザー・ガードナー/Heather Gardner

好戦 — 保健室の先生

生存:自分のロッカーのカードを、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。

ダゴン警官/Officer Dagon

交通整理

生存: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。

エイサトース先生/Mr. Asa Tooth

音楽教師

撃退:他のすべての校舎は正気を2失う。

エイサトース先生/Mr. Asa Tooth

音楽教師

撃退:他のすべての校舎は正気を2失う。

エイサトース先生/Mr. Asa Tooth

音楽教師

撃退:他のすべての校舎は正気を2失う。

Y・S・オトース/Y.S. Othol

数学教授

自分のロッカーのカード1枚につき+2ダメージ。

Y・S・オトース/Y.S. Othol

数学教授

自分のロッカーのカード1枚につき+2ダメージ。

Y・S・オトース/Y.S. Othol

数学教授

自分のロッカーのカード1枚につき+2ダメージ。

<p>アセナス・ウエイト / Azenath Ward</p> <p>教育実習生</p> <p>生存: このカードをゲームから除外する。教職員デッキの一番上のカードを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。</p>	<p>アセナス・ウエイト / Azenath Ward</p> <p>教育実習生</p> <p>生存: このカードをゲームから除外する。教職員デッキの一番上のカードを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。</p>	<p>アセナス・ウエイト / Azenath Ward</p> <p>教育実習生</p> <p>生存: このカードをゲームから除外する。教職員デッキの一番上のカードを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。</p>	<p>N・R・ラホテップ / N. R. Lahotepp</p> <p>校長</p> <p>生存: このカードを自分の購入パイルに置く。</p>
--	--	--	---

教職員慰労日 / Faculty Appreciation Day! **長い週末 / Long Weekend!**

他のすべての校舎は正気を2失う。このターン、自分は生徒を購入できず、無料の転校生も受け取らない。

自分の手札の生徒をすべて捨てて、自分の手札を5枚になるまで引きなおす。

運動会 / Pep Rally! **勧誘週間 / Pledge Week!**

自分の手札の教職員をすべて捨てて、自分の手札を5枚になるまで引きなおす。

これを自分のロッカーに置く。自分のターンの終了時に、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。

学期の終わり / End of Semester **管理会議 / Leadership Conference**

すべてのプレイヤーは、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。ゲームの進行順と、教職員を渡す校舎を逆順にする。

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減らす。

真夏の悪夢 / Mid-Summer Nightmare **変身 / Transformation**

すべてのプレイヤーは、自身の購入パイルに臨時教員を1枚加える。

このカードを自分のロッカーに置く。自分のターンに、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、授業の終了時にこれをゲームから除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。
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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。
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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。
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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。	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から除外する。

ターン進行	ターン進行
<p>1. 銀行へ行く</p> <p>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。</p> <p>2. 購買部を並べる</p> <p>a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。</p> <p>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。</p> <p>3. 授業料を支払い買い物をする</p> <p>a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。</p> <p>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。</p> <p>4. ホームルーム</p> <p>a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教室に並べる。</p>	<p>1. 銀行へ行く</p> <p>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。</p> <p>2. 購買部を並べる</p> <p>a. 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。</p> <p>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。</p> <p>3. 授業料を支払い買い物をする</p> <p>a. 友情ポイントで生徒を1枚購入する。</p> <p>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。</p> <p>4. ホームルーム</p> <p>a. 手札の生徒を全て捨てて、教職員を教室に並べる。</p>

手札に教職員がない? 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。

ターン進行

1. 銀行へ行く

- 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

- 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- 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

- 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- 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

- 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。

ターン進行

1. 銀行へ行く

- 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

- 棚に生徒3枚と教職員3枚を並べる。
- 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

- 友情ポイントで生徒を1枚購入する。
- 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

- 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

- 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。
- 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、最頂の先生として他の校舎の捨て札パイルに置いてよい。
- 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 \geq 体力)を捨てる。
- 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

- 教室の生徒と教職員を捨てる。

ターン終了



5. 授業

- 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。
- 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、最頂の先生として他の校舎の捨て札パイルに置いてよい。
- 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 \geq 体力)を捨てる。
- 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

- 教室の生徒と教職員を捨てる。

ターン終了



5. 授業

- 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。
- 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、最頂の先生として他の校舎の捨て札パイルに置いてよい。
- 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 \geq 体力)を捨てる。
- 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

- 教室の生徒と教職員を捨てる。

ターン終了



5. 授業

- 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。
- 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、最頂の先生として他の校舎の捨て札パイルに置いてよい。
- 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 \geq 体力)を捨てる。
- 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

- 教室の生徒と教職員を捨てる。

ターン終了

