

バンガードミッション 宝石の煌き大会

2016年9月18日(日)

予定スケジュール

12:00~	開会式・ブリーフィング・組み合わせ抽選
12:30~	前半第1ゲーム
13:20~	前半第2ゲーム(終了後休憩)
14:20~	前半第3ゲーム
15:10~	前半第4ゲーム(終了後休憩・集計)
16:20~	後半 ラウンド1
16:55~	後半 ラウンド2
17:30~	後半 ラウンド3
18:10~	決勝(21名以上参加の場合) 表彰式

終了予定: 18:45

共通ルール

(概要)

大会は全部で6ゲームから構成されます。

3~4人で行う前半4ゲームの結果に応じて順位別に後半2ディールの組み合わせが決まります。上位はノックアウトトーナメント形式で行われるチャンピオンステージ(CS)にて優勝を決定し、残りのプレイヤー(上記CSの敗者含む)はジャンプアップステージ(JUS)に回リスイスドロウに近い形式で行い順位を決定します。

(共通ルール)

☆ゲームのルールはホビージャパンより発売されている日本語版ルールに従います。

主な注意点

- いずれかの行動が義務付けられており基本的にパスはできません。
- ゲーム終了時に威信点が同点の場合、獲得した発展カードの少ないプレイヤーが上位となります。

チャンピオンステージ以外では以下のルールを採用します。

- 手番順は抽選により決定します。
- 制限時間制を採用します。制限時間が到達した場合、全員が同じ手番数を行った時点で終了し、得点計算を行います。

ゲーム毎に順位点、勝利数、威信点を記録します。

順位点：下記の各ルールを参照してください。同着の場合、折半（1pts 未満の端数切り上げ）致します。なお、チャンピオンステージ進出者には進出ボーナスがつきます。（後述）

勝利数：最上位のプレイヤーに勝利数 1 を記録します。トップが同着の場合、（同着の人数によらず）勝利数 0.5 を記録します。

威信点：各ゲームで獲得した威信点（勝利点）をそのまま記録します。ただし、1 ゲームで 15 点以上獲得したプレイヤーは順位に関わらずボーナス点 1 を加算します。（逆にいうと勝利した場合でも時間切れなどで 15 点に満たない場合、ボーナス点は獲得できません。）威信点は 1 ゲームにつき 16 点以上（ボーナス加算で 17 点以上）になり得ます。（ただし、1 ゲーム当たり 19 点（ボーナス加算 20 点）を上限とします。）

プレイヤー順位

プレイヤー順位は次の優先順位で決定します。

- 1) 順位点合計の高いプレイヤー
- 2) 勝利数合計の高いプレイヤー
- 3) 威信点合計の高いプレイヤー
- 4) (下記参考)

※第 4 戦終了までは直前のゲームの順位点→（勝利数）→威信点（同じ場合は遡上します）で判定をします。なお、それでも決着がつかない、2 人対戦ラウンド突入後は第 4 戦時点の順位で判定をします。

原則、判定において単に順位といった場合は、プレイヤー順位を指します。

ラウンドルール

（前半ラウンドルール）

4 人ゲーム 2 ゲーム、3 人ゲーム 2 ゲームを行います。4 ゲームの組み合わせはあらかじめ決定しています。

制限時間は各ゲーム 35 分になります。順位点は以下の通りです。

4 人ゲーム：1 位=10 点、2 位=6 点、3 位=3 点、4 位=1 点

3 人ゲーム：1 位=10 点、2 位=4 点、3 位=1 点

プレイヤー順位上位は後半ラウンドでチャンピオンステージ（以下 CS と呼びます）に進出します。それ以外のプレイヤーは後半ラウンドではジャンプアップステージ（以下、JUS と表記）に進出します。参加者が 18 名以下の場合上位 4 人、19~26 名の場合上位 6 人が CS に進出します

（後半ステージ共通ルール）

後半戦は 2 人ゲームになります。CS と一般戦は平行して行われます。ひとり 2 ゲーム（決勝進出者を除く）行いますが、機材の準備の都合上 3 ラウンドにわけて行われます（1 ラウンドは休みとなります。）。特記事項がなければ、CS、JUS 共に勝利で順位点 10（引き分けで 5）を獲得します。

総合順位は次の通りです。CS の決勝の勝者を優勝、敗者を準優勝とします。3 位以下は CS の進出に関わらずプレイヤー順位の通りとします。

(JUS ルール)

制限時間は25分です。各プレイヤーにとって後半最初のゲームは順位別に割り振り直前に発表します。前半で同卓したかは考慮しません。各プレイヤーにとっての最終ゲームの組み合わせはその都度発表します。

(CS ルール)

CSは1stステップ、2ndステップ(6人の場合のみ)、決勝より構成されます。それとは別にCS進出6人の場合、スペシャルマッチを行います。また、1stステップ敗者は一般卓で1ゲームを行います。

CSでは以下の点について共通ルールと違います。

持ち時間ルールを採用します。持ち時間は10分とし、使いきった後は一手30秒でプレイをしてください。時間切れとなった場合は敗北とします(その手番以前に獲得した威信点は有効、対戦相手は原則16点で終了したものとします)。なお、試合開始前に作戦タイムとして2分を与えます(持ち時間は消費しません)。

先手後手は予選上位が選択します。(セッティング前に宣告しなければいけません)

なお、引き分けが発生した場合、順位点等は通常通り計算します(敗退時の順位計算に用います)が、勝ち上がりの判定では予選上位が勝ちと見なします。ただし、決勝については規定時間までに終了した場合は再試合を行い(持ち時間は本線の、それ以降に終了した場合はその時点でのプレイヤー順位により優勝者を決定します)。

なお、勝敗にかかわらず、1stステップ、2ndステップの対戦者は1戦につき順位点1点をボーナスとして得ます。

(CS 組み合わせ)

CSが4名の場合：CS卓は1つです

ラウンド1 1stステップA 予選2位 VS 予選3位

ラウンド2 1stステップB 予選1位 VS 予選4位

ラウンド3 (JUS) 1stステップ敗者 VS JUS上位

決勝 1stステップA勝者 VS 1stステップB勝者

CSが6名の場合：CS卓は2つです

ラウンド1 スペシャルマッチ 予選1位 VS 予選2位 (もう1つのCS卓はJUSです)
スペシャルマッチの勝者には順位賞とは別に賞があります。

勝利：11、引き分け：7、敗北：3の順位点を与えます。(ボーナスを含みます)

ラウンド2 1stステップ 予選3位 VS 予選6位、予選4位 VS 予選5位

ラウンド3 (JUS) 1stステップ敗者 VS JUS上位

2ndステップ 2試合 スペシャルマッチ出場者 VS 1stステップ勝者

(スペシャルマッチと1stステップの結果により決定します)

決勝 2ndステップ勝者2名による対戦(1ゲームのみになります)

(最終順位)

チャンピオンステージ決勝の勝者が優勝、敗者が準優勝となります。

3位以下はCS進出したかにかかわらずプレイヤー順位で判定します。

各種注意

- ・ 宝石タイル（金タイル含む）の枚数・種類、貴族タイルの獲得枚数・内容、発展カードの獲得枚数並びに手札に確保したカードの枚数・ランクは公開情報です。確保しているカードの内容は秘匿情報ですが確保の直後の手番についてはその内容の公開が求められた場合、公開するものとします
- ・ 大会の性質上、他セットとの混同が起こる可能性があります。参加者よりお借りしているものもある可能性を考え、以下の行動を禁止します。
 - カード、宝石タイルを卓外に持ち出す行為
 - カード、宝石タイルをテーブル面より下に置く行為
 - ◇ 万が一、宝石タイルなどを落としてしまった場合は、スタッフまでご連絡ください。
 - プレイ中の他テーブルのプレイヤーとの会話（特にカードを持つての会話はご遠慮ください）
 - カード、宝石タイルと混同しやすいもののテーブルへの持ち込み
- ・ なお、各テーブルにおいて当該ゲームで使わない宝石タイル・貴族タイルについてはゲーム前にテーブルごとに所定の位置に収納いたします。
- ・ 大会に使用するゲームセットは参加者よりお預かりしているものもございます。なにとぞご丁寧にお扱ください。
- ・ 遅刻者については前半終了まで受け付けます。遅刻者の組み合わせについては人数等を鑑みて、別途決定いたします。
- ・ 対戦終了後は集計シートにご自分の登録番号、お名前、威信点並びに順位（必要であれば発展カードの枚数）をご記入ください。順位点・勝利数に関してはこちらで確認いたしますので、記入されなくてもかまいません。また、次の試合開始後の成績の修正などは受け付けられない場合がありますのでご承知ください。
- ・ 2回戦以降の組み合わせは原則会場のホワイトボードに提示致します。必ずご確認の上、所定のお席におつきください。
- ・ プレイテーブルでの飲食は厳禁です。別に設けた飲食用テーブルをご利用ください。
- ・ 制限時間については原則、タイムテーブル通りといたします。ルールブックの制限時間が取れない可能性があることをご了承ください。
- ・ 参加者がすべてそろった状態で予定より早く開始ができると主幹が判断した場合、予定を繰り上げて進行することがあります。素早い進行にご協力お願いします。