

スタンダード タッグマッチ 大会用レギュレーション Ver. 1. 0

20190118

公式ホームページ：<http://www.cosaic.co.jp/games/embryo.html>

特設サイト：https://peraichi.com/landing_pages/view/embryo

1. ルール

- 1-1) 大会でのルールは最新のルールブックを使用する。
- 1-2) また、公式ホームページのエラッタ、Q&Aを適用する。
- 1-3) 本レギュレーションは、上記に優先する。

2. 大会形式

- 2-1) 大会は2人1組のタッグマッチで行なう。
- 2-2) 大会の方式はスイスドロウ式を推奨するが、主催者は他の方式を選択できる。
- 2-3) タッグのペアリングの方法、最低参加人数、ジャッジに関しては主催者が決定する。
- 2-4) 対戦ごとのセット数は1セットとする。

3. エムブリオマシンの作成

- 3-1) 参加者はそれぞれがエムブリオマシン ボードゲーム一人1箱を使用し各自1機のエムブリオマシンを作成する。
- 3-2) エムブリオマシンの作成に関しては、ルールブックおよび公式ホームページのQ&A、エラッタに基づくものとする。
- 3-3) 作成したエムブリオマシンのデータはblankシートに記入する。これは特設サイトからダウンロードできる。

4. 禁止・制限武装

現時点では、禁止・制限武装ともになし。ルールブック通り。

5. Aランク武装

- 5-1) 必要搭載数分の武装を1セットとして、4セットまで使用できる。
- 5-2) 同じ武装を2セット以上使用してもよい。

6. コマ

コマは既存のものを利用して自作してもよいがコマスタンドとチームマーカーは既存のものを使用する。また、他者と区別がつくようにそれぞれ別のものを使用する。

7. チームチット

- 7-1) 赤①・青②のチームチットを用意し裏向きに混ぜ対戦する各チームの代表者が1枚ずつ引き、赤・青各チームを決定する。
- 7-2) 赤チームは赤①と赤⑥の、青チームは青②と青⑤のチームチットをそれぞれ裏向きに混ぜ、チーム内で1枚ずつ引き使用するチームチットを決定する。このチームチットはルール通りイニシアチブ順に関係する。決定したらチームマーカー&スタンドを受け取りコマをセットする。

8. マップ

- 8-1) マップはエムブリオマシン ボードゲーム1箱のものを使用する。
- 8-2) 赤⑥のプレイヤーは使用するマップを1枚指定する。
- 8-3) 青⑤のプレイヤーはそのマップのどちらの面を使用するか決定する。
- 8-4) 青②のプレイヤーはマップチット1枚の好きな面を表にし、マップの好きな側にセットする。
- 8-5) 赤①のプレイヤーは残りのマップチット1枚の好きな面を表にし、マップの残りの側にセットする。
- 8-6) 各チームのスタート位置はそれぞれマップの短辺を使用する。
- 8-7) 赤①、青②、青⑤、赤⑥の順に、ルールに従ってスタート位置を決定する。
- 8-8) 主催者は予め使用マップを指定してもよい。独自に作成したマップを使用することもできる。この場合、参加者に事前に通知しておく必要がある。

9. プロットイングフェイズ

- 9-1) ルール通りチーム内で相談不可とする。
- 9-2) 主催者はプロットイングフェイズに使用できる時間を設定することが出来る。設定する場合、30秒を推奨する。

10. アクションフェイズ

- 10-1) アクション実行時もチーム内で相談不可とする。
- 10-2) カードの破壊
 - 10-2-1) 破壊するカードを破壊札エリアにおく際には1枚ずつオープンする。
 - 10-2-2) 射撃ダメージの処理は、まず手札や補助エリア、プロットエリアのカードの破壊を行ない、最後に山札の破壊を行なう。
- 10-3) 誘爆チェック
 - 10-3-1) 誘爆チェックはダメージによる破壊をすべて処理した後に行なう。
 - 10-3-2) 誘爆チェックでは、ダメージにより破壊されたカード名にある●マークの枚数分、1枚ずつ山札からオープンし、●マークのあるカードは破壊され破壊札エリアに、それ以外のカードは捨札エリアに重ねて置く。

11. クリナップフェイズ

- 11-1) 以下の順番に捨札にし捨札エリアに表向きに重ねて置く。
 - 11-2) ①プロットエリア第1セグメントのカード
 - ②プロットエリア第2セグメントのカード
 - ③残っている手札を好きな順に
- 11-4) 手札から捨札にするカードを他プレイヤーが確認することは出来ない。

12. ラウンド数

- 12-1) 主催者は1セットのラウンドを変更することが出来る。
- 12-2) 1セットのラウンドは6ラウンドを推奨する。

13. 勝利チーム

13-1) ダメージを与えることのできる武装がデッキに無くなって戦闘不能となる場合、その確認についてはジャッジが行なうものとする。

13-2) 1体以上が戦闘不能になった、もしくは指定のラウンドが経過した時点で終了となる。

13-3) 1体が戦闘不能になった場合、1体戦闘不能になったチームが敗北する。

13-4) 3体が同じタイミングで戦闘不能になった場合、2体戦闘不能になったチームが敗北する。

13-5) 上記までで勝敗がつかない場合については、大会形式により13-6) および13-7) の規定に基づいて決定する。

13-6) スイスドロウなど勝利点方式の場合（引き分け有り）

13-6-1) ~13-6-3) の方法で勝利チームおよび、引き分けを決定する。

13-6-1) 戦闘不能の機体が出ることなく指定のラウンドが経過した場合、破壊札エリアのカードの合計が少ない方のチームが勝利する。

13-6-2) 破壊札エリアのカードの合計が各チーム同じ場合、引き分けとする。

13-6-3) 2体もしくは4体が同じタイミングで戦闘不能になった場合、引き分けとする。

13-7) 勝ち抜き戦の場合（引き分けなし）

13-7-1) ~13-7-5) の方法で勝利チームを決定する。

13-7-1) 2体もしくは4体が同じタイミングで戦闘不能になった場合や指定のラウンドが経過した場合、破壊札エリアのカードの合計が少ない方のチームが勝利する。

13-7-2) 破壊札エリアのカードの合計が同数の場合、最も破壊札エリアのカードの少ない機体の多いチームが勝利する。

13-7-3) 最も破壊札エリアのカードの少ない機体が同数の場合、デッキ枚数が最も多い機体の多いチームが勝利する。

13-7-4) デッキ枚数が最も多い機体が同数の場合、デッキ内の攻撃可能なカードの枚数が最も多い機体の多いチームが勝利する。

13-7-5) デッキ内の攻撃可能なカードの枚数が最も多い機体が同数の場合、赤チームが勝利する。

14. 失格

14-1) 不正やレギュレーション違反が発覚した場合、即座に該当者のチームは敗北し、失格となり大会から除外される。

14-2) 著しくマナーに反したり法に反する行為があった場合、ジャッジや主催者の権限で該当者を失格とすることが出来る。