

スタンダード タッグマッチ 大会用レギュレーション Ver. 3. 0

20210212

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ー式を推奨するが、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. 使用セット

- 3-1) 『エムブリオマシン ボードゲーム (以下、基本セット)』『エムブリオマシン ボードゲーム 玉座と辺境(以下、玉座と辺境)』『エムブリオマシン ボードゲーム GIFTED(以下GIFTED)』を各1箱まで使用できる。
- 3-2) 主催者は、3-1) の通りではなく、各セットを各何箱使用するかを予め指定することができる。
- 3-3) 主催者は「GIFTED」の各オプションルールを使用するかを予め指定することができる。

4. エムブリオマシンのコンストラクト

- 4-1) 参加者はそれぞれ、3) により指定された箱数のセットを使用し、各自1機のエムブリオマシンを作成する。
- 4-2) 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、本レギュレーションに基づくものとする。
- 4-3) 作成したエムブリオマシンのデータはプランクシートに記入する。
これは特設サイトからダウンロードできる。
- 4-4) 弾薬を搭載する場合、搭載前に規定のセットを使用して作成できなければならない。
つまり、規定のセットに2枚しか存在しない武装を、3枚搭載したかのようにし、その内1枚を弾薬と交換するという搭載方法は取れないものとする。
また、規定のセット内の枚数だとして、Aランク②の武装を3枚搭載し(この時点でAランク2セット相当)、その内1枚を弾薬(Aランク)と交換した場合、Aランク3セット相当として扱う。

5. 禁止・制限武装

現時点では、禁止・制限武装ともになし。最新のルールブック通り。

6. Aランク数

- 6-1) 機体作成時、必要搭載数分の武装を1セットとして、既定数のセットまで使用できる。
通常4セットを既定数とする。

- 6-2) 同じ武装を2セット以上使用してもよい。
- 6-2-1) 同じ武装を2セット以上使用する場合、必要搭載数より多ければ、3) 使用セットに基づいて指定された範囲内である限り何枚使用してもよい。
- 6-2-2) 最終的に搭載されているAランク数が既定のセット以内になるように使用できる。
- 6-3) Sランク武装や複座もルールブックに基づき、Aランク2セット分として使用できる。
- 6-4) パイロットとパイロット技能を使用する場合、5セットを規定数とする。

7. 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。

8. チームチット

- 8-1) 大会で使用する中の1箱から、2色各1枚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、各チームの色を決定する。
- 8-2) 各チームそれぞれの色のチームチットから番号の小さいものを2枚ずつ用意する。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& コマスタンドを受け取りコマをセットする。

9. マップ

- 9-1) マップは3) に基づいて指定された箱数のものから使用し、以下の順で決定する。
- 9-2) チームチットの番号の最も大きいプレイヤー
 - 9-2-1) 「7×11 (大)」のマップを1枚選択する。
 - 9-2-2) 大マップの代わりに、「4×11 (中)」「3×11 (小)」のものを合わせて、大マップとして選択することもできる。
- 9-3) 2番目に大きい番号のプレイヤー
 - 9-3-1) 選択された大マップのどちらの面を使用するか決定する。
 - 9-3-2) 小中マップを合わせる場合は、その両方の面を決定する。
- 9-4) 3番目に大きい番号のプレイヤー
 - 9-4-1) 中 or 小マップが残っている場合、そのうち1枚を使用するか否かを決定する。
 - 9-4-2) 中 or 小マップを使用する場合、どちらを使用するかを決定し、好きな面を表にする。このとき、どちら側にセットしてもよい。もし中マップを使用する場合、ジョイントパーツも選択しセットする。
 - 9-4-3) 中・小マップのどちらも使用しない場合や残っていない場合、マップチット1枚の好きな面を表にし、好きな側にセットする。
- 9-5) 最も小さい番号のプレイヤー
 - 9-5-1) 「7×11」の場合、マップチット1枚を好きな面を表にしセットする。
 - 9-5-2) それ以外の場合、マップチット2枚を好きな面を表にし、好きな側にセットする。
- 9-6) スタート位置
 - 9-6-1) 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。
 - 9-6-2) マップサイズが「11×11」の場合、各チームが向かい合う辺を使用する。
 - 9-6-3) マップサイズが「7×11」「11×11」の場合、使用する辺の中央3マススタート位置とする。
 - 9-6-4) マップサイズが「10×11」の場合、短辺の中央4マススタート位置とする。

- 9-7) チームチットの番号の小さい順に、9-6)にあるスタート位置へ、ルールに従って機体コマを配置する。
- 9-8) 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。

10. プロットイングフェイズ

- 10-1) ルール通りチーム内で相談不可とする。
- 10-2) 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。

11. アクションフェイズ

- 11-1) アクション実行時もチーム内で相談不可とする。
- 11-2) カードの破壊
 - 11-2-1) 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。
 - 11-2-2) 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。
- 11-3) 誘爆チェック
 - 11-3-1) 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。
 - 11-3-2) 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。

12. クリナップフェイズ

- 12-1) 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。
- 12-2) 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
- 12-4) 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。

13. ラウンド数

- 13-1) 主催者は1セットのラウンドを変更することが出来る。
- 13-2) 1セットのラウンドは6ラウンドを推奨する。

14. 勝利チーム

- 14-1) 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。
- 14-2) 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。
- 14-3) 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。
- 14-4) 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。
- 14-5) 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14-6) および14-7)の規定に基づいて決定する。
 - 14-6) スイスドローなど勝利点方式の場合(引き分け有り)
 - 14-6-1) ~14-6-3) の方法で勝利チームおよび、引き分けを決定する。

- 14-6-1) 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。
- 14-6-2) 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。
- 14-6-3) 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。

14-7) 勝ち抜き戦の場合 (引き分けなし)

14-7-1) ~14-7-5) の方法で勝利チームを決定する。

14-7-1) 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。

14-7-2) 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。

14-7-3) 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。

14-7-4) 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。

14-7-5) 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、チームチットの最も小さいの番号を持つチームが勝利する。

15. 失格

15-1) 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。

15-2) 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。