

プレタイトルマッチセッション 公式ルール

ルール

基本ルールにあわせて、「アクション解決順位明確化ルール」を採用します

〈アクション解決順位明確化ルール〉

ラウンドマスターマーカーを用意し、各能力はラウンドマスターから時計回りに解決する。
ラウンド終了後、ラウンドマスターマーカーは右隣のプレイヤーに渡す。

使用カードセット 以下のとおり

基本セット

拡張セット I “the Gathering Storm”

(文中では[GS]と表記)

GSのゴールタイルも使用します。

時間制限 1ゲーム 40分

40分を超えた(実行委員会が計時して合図します)場合、そのラウンドのアクションを全て処理した後にゲーム終了となります。

各卓の参加者数 3～5名

可能な限り人数をそろえます。

卓編成

予選 1回戦・2回戦共にランダム編成。

2回戦では、可能な限り1回戦の対戦相手と同卓しないように抽選します。

決勝 決勝進出者による編成。

決勝進出者の項を参照ください。

評価法

予選 各ゲームの成績に応じて、以下のポイントを獲得します。

トップ者	100.0ポイント
それ以外	自分の得点÷(トップ者の得点+3)×100 ※小数点第2位で切り上げ

トップが完全同点(ゲーム終了時の手札+産物の枚数も緒同じ)の場合、両者ともトップとして扱いません。

決勝進出者 予選2戦の合計ポイントにより、以下の人数が決勝進出します。

参加9名以下	上位3名
参加10名～14名	上位4名
参加15名	上位5名

予選で同点者が出た場合は、タイブレイカーにより順位を決定します。タイブレイカー順位は以下の通りです。

- ① 2ゲーム合計素点の高い者
- ② 第2ゲームの評価ポイントの高い者
- ③ 第2ゲームの素点の高い者
- ④ 抽選

決勝戦

決勝戦では初期ワールドドラフトピックルールを採用します。

〈初期ワールドドラフトピックルール〉

席順抽選後、初期配置ワールドを決定せず、6枚の手札を配り、ゴールタイル(小4枚・大2枚)を決定する。

決定後、予選上位者から順に、手札を参考に初期配置ワールドを選択する。

全員選択後、手札から2枚(Ancient Race[GS]は3枚)を選択して捨てて、ゲームを開始する。

完全同点者(ゲーム終了時の手札+産物の枚数も緒同じ)が出た場合、予選順位上位者が上位とします。

コンソレラウンド

プレタイトルマッチセッションでは、コンソレラウンドはありません。

表彰対象と景品

優勝者

①本タイトルの命名権

命名に対し、ゲームパーソングループによる審査を行います。ご了承願います。

希望として、「総督」という単語の使用は避けていただきたいです。

②本タイトル第一期戦(2009年1月12日開催)での予選アドヴァンテージ

第二期以降のタイトルホルダー予選アドヴァンテージと同等のものです。

各アクション・カードの個別裁定について

アクション

①Explore/探索

- 選択対象のカードの配布はラウンドマスターから順に行うが、捨て札は全プレイヤーが一斉に行うものとして扱う。
山札が切れたときに再シャフルする捨て札には、この探索の捨て札を含めてはいけない。

②Development/開発

- 間違っってワールドを配置しようとした場合は、そのプレイは取り消される。
配置しようとしたカードは公開された状態で手札に戻され、プレイヤーは可能な限り最速のタイミングで配置する義務を負う。このカードはコストとすることもできない。

③Settle/開拓

- ウィンドフォール型のワールドを設置し、かつドロワーが発生するときは、ワールドへの産物配置・ドロウどちらを先に行っても構わない。
- 間違っってディヴェロップを配置しようとした場合は、そのプレイは取り消される。
配置しようとしたカードは公開された状態で手札に戻され、プレイヤーは可能な限り最速のタイミングで配置する義務を負う。このカードはコストとすることもできない。

④Consume/消費

- 売却する産物、消費する産物は共に明確に宣言しなければいけない。消費する産物の消費先のワールド・ディヴェロップも明確に宣言しなければいけない。(たとえ産物・消費先が単一であっても)

⑤Produce/生産

- 生産された産物をワールドに置くとき、カードの惑星色・カード名・能力アイコンを隠さないようにセットすることが望ましい。
- 生産によるドロワーが発生する場合、その枚数が産物の数・種類数に依存しないものであれば、生産中に発生したものとして扱う。
- 「生産1つにつき1枚ドロワー」(Consumer Markets, Research Labs)「生産1種類につき1枚ドロワー」(Diversified Economy)の能力は、生産が確定した後にドロワーが発生するものとする。

カード能力/特権の発動について

- カード能力・特権について、複数の能力を発動できる場合、その発動順位はプレイヤーの任意による。
- カード能力・特権の発動を忘れた場合、同アクション中であれば、発動可能とする。
- コストの払いすぎに関しては、捨て札の確認が必要となるため、過剰分の返却不能とする。

個別のカードの裁定

Improved Logistic [GS]

- 1枚目のワールドが持つ能力は、2枚目のワールドには適用できない。「能力」には武力・コスト軽減、Doomed World[GS]の代替コスト等、全て含まれる)
- Settle のアクションカードによるボーナスは1枚目のワールドにのみ適用される。
- Terraforming Robot・Terraforming Guild[GS]のボーナスは、ワールド配置のたびに1枚ずつ、そのつど受け取れる。
- 1枚目のセット時にドロウしたカードの中から、2枚目のワールドを選んでよい
- New Military TacticsやSpace Mercenaries[GS]は「フェイズ終了時まで武力が上昇する」能力である。したがって1つ目のワールドの配置時に武力を上昇させた場合、2つ目のワールドにも適用できる。
- 武力と防御力は1枚ずつ比較する。例えば、武力2で防御力2のワールドが2枚出せる。

Damaged Alien Factory [GS]

- 左の生産によるドロワーの裁定に則り、Research Labs、Diversified Economyによるドロワーを解決した後、それで得た手札をコストに生産することは出来ない。