

# ROAD TO RISING SUN TOURNAMENT

ウォーハンマー 40k ルールパック

[ご挨拶・理念](#)

[ハイライト](#)

[システムおよびゲーム形式](#)

[アーミーペイント](#)

[ミニチュア](#)

[トーナメントの流れ、得点とランキング](#)

[ラウンドの長さとお知らせ](#)

[テーブルとテレイン](#)

[アジェンダ、申請及び支払い](#)

[何を持ってくれば良いのか？](#)

[グッドスポーツマンシップ](#)

[新型コロナウイルス感染対策](#)

[付録：時間とチェスクロックのルール](#)

[連絡先](#)

# ご挨拶・理念

皆様！ようこそライジングサンGTへ！

ライジングサンは日本で、リラックスした環境でホビーの競争性を強調しすぎないトーナメントを提供する事を目的としています。とは言いつつもトーナメントではあるので、どうしてもルールやガイドラインはついて回ります。

地域のホビーコミュニティにはたくさんのビギナーレベルのプレイヤーがいますので、ルールに関してはできるだけ簡単でありながらベテランプレイヤーでもなるべく楽しめるようにしています。

我々のホビーの凄いところは世界中にシェアできるという事だと強く信じています。我々の目的としては日英両国語で各自の語学スキル関係なく楽しめる世界的なイベントを日本で行う事を目的としています。それを達成するためにコミュニケーション、ツールや素材などを使ってできるだけ素晴らしいバイリンガルイベントを行えるように努力しています。

この資料にはトーナメントのルールが記載されています。RtRSGT参加者となるプレイヤーの皆様には、こちらに記載されているガイドラインに、できるだけ従っていただける様、お願いいたします。また、トーナメントオーガナイザーはここに記載されていない事項に対して最終決定権を持つことを忘れないでください。

良いゲームを！

# ハイライト

- 日時：2021年6月13日
- スケジュール
  - 9:00 開場およびレジストレーション
  - 9:30～12:30 第一回戦
  - 13:15～16:15 第二回戦
  - 16:45～19:45 第三回戦
  - 20:00 結果発表、授賞式および閉会

- 会場：深江会館

<https://www.fukaekaikan.com/>

〒658-0021 兵庫県神戸市東灘区深江本町3丁目5番7号



- 参加者：8～10名
- システム：ウォーハンマー40000 – 9版
- 形式：ストライクフォース – 2000ポイント
- ラウンド時間：3時間ゲームを3ゲーム
- メイントーナメントオーガナイザー：ロメイン・ボヴェリー

# システムおよびゲーム形式

RtRSGT（ロードトゥライジングサンGT）ではウォーハンマー40000 9版のマッチプレイルール形式に記載されているストライクフォースのサイズを使用します。

※コアブック、280ページおよびチャプターアプルーブドGT2020、4ページに記載。

アーミーはバトルフォージドであり、最低でも1つのデタッチメントで構成されており2000ポイントを上回らない物とします。

※コアブック、ページ244に記載

以下のリリースはトーナメント2週間前に出版されている事が条件として使用可能：

- 第9版ウォーハンマー40000 コアブック
- チャプターアプルーブド：グラントーナメント2020
- アーミーの最新コデックス
- 拡張ルール (例:サイキックアウェイクニング)もし必要なら\*;
- フォージワールドのデータシート
- ホワイトドワーフ記載のデータ
- 最新のエラッタおよびFAQ
- ベータルール（該当あれば）

\*9版以降にリリースされたコデックス(2020年夏以降)はサイキックアウェイクニングを使用できません。

\*\*ヴィジラスのキャンペーンブックやレジェンドモデルは使用不可とします。

## アーミーペイント

フルペイントのアーミーは必要条件ではない（推奨ではある）。トーナメントではビルドされていて、ルール上問題ないものは使用可能とします。

アーミーは以下の条件をもってペイントをされているとみなします。①全てのミニチュアが最低三色塗られており②ベースが塗られており、何かしらのテクスチャがつけられている。単色でベースを塗るだけ（例えば茶色）ではペイントとみなされない。疑問、質問などあればトーナメントオーガナイザーにご連絡ください。

我々はフルペイントアーミーを強く推奨いたします。ペイントのレベルはタイブレイクに関わりません（以下記載のトーナメント形式、点数およびランキングの項目参照）。

## ミニチュア

全てのミニチュアはシタデルミニチュアもしくはフォージワールド製である事。

円滑なゲーム進行のために自軍モデルおよびユニットはWYSIWYGを推奨します。

※WYSIWYG（ウィジーウィグ）とは「What you see is what you get」の略で

ミニチュアの持っている装備がアーミーリストに記載されているものと同じの物の事をさします。

コンバージョン（キットバッシュ）やフォージワールドは使用可能ですが、プロキシ（みなし）モデルは避けてください。

※プロキシとはモデルとは別に他のデータシートが存在するもの、もしくは別のゲームのミニチュア。例えばインターセッサやストームキャストエターナルをターミネーターとして使用する事を指します。

※コンバージョン（キットバッシュ）は可能ですが最低70%がシタデルミニチュアで構成されており、オリジナルのモデルが認識できる状態である必要があります。分からない事などあればオーガナイザーに事前にご連絡ください。

リリースの時期によってベースサイズが違うモデルがあります。モデルは最新のセットに含まれるベースである場合、使用可能とします。

ゲーム上で可視性のアドバンテージを得るために作成されたモデルは無効となり、元のモデルの高さや幅などを元にジャッジによって判断されます。

## トーナメントの流れ、得点とランキング

RtRSGTは3時間のラウンドを3ラウンド行います。

マッチングはスタンダードスイス式にて行います（第1回戦はランダム）

毎ラウンド、マッチプレイミッションより別々のミッションが選ばれます：

- 第一ラウンド：敵部隊掃討, チャプターアブルーヴド GT 2020 pg 52;
- 第二ラウンド：蹂躞戦, チャプターアブルーヴド GT 2020 pg 50;
- 第三ラウンド：前線の戦い, チャプターアブルーヴド GT 2020 pg 46;

各ラウンド、プレイヤーは勝利点を（VP）を以下の方法で得ます

- 主目標 (ミッション説明に記載);
- 副次目標\*(各ラウンドのスタート時にプレイヤーごとに3つ選択します)。<br>-> チャプターアブルーヴド 2020 pg 8 (ミッション説明には選択可能な副次目標を追加で1つ記載)

\*副次目標は9版の大きな変更で簡単には対応できない部分もあります。簡単な仕組みでアーミーに合う（もしくは相手のカウンターとなり）ものを選ぶことをオススメします。得点が入るフェイズも覚えておく事をオススメいたします。

ラウンドの終わりで、各プレイヤーは相手とプレイしてどれだけ楽しかったかを評価するためにグッドスポーツマンマーク（0から10点）をつけます。トーナメントの終わりで一番点数の高かった人がベストスポーツマンシップ賞を受賞します。

各プレイヤーは以下のようにトーナメントポイントを得られます (TP)：

- 各ラウンドの結果 (勝利 = 1,000 TP, 引き分け = 500 TP, 負け = 0 TP)
- +
- 各ラウンドの勝利点 (主要目標、及び副次目標\*)

**\*重要:** アーミーがバトルレディ（コアブック pg283 - チャプターアップロード GT 2020 ページ7）であることによる10点の勝利点の追加は無しとします。結果として各ラウンドで獲得可能な勝利点は90点になります。

トーナメントの勝者は第三ラウンドの終了時に一番多くのトーナメントポイントを獲得したプレイヤーとなります。

同点の時は以下のルールでタイブレイクを決定します:

- アーミーのペインティングレベル (グランドマスター = 250 TP; マスター = 150 TP; 完全塗装 = 50 TP; 無塗装 = 0 TP)  
+
- TPIに変換されたグッドスポーツマンマークの合計点

## ラウンドの長さとお内訳

トーナメント環境で一番フェアなゲームを実施するためスタンダード・チェスクロックルールを使用します。（付録をご確認ください）

各ラウンドは3時間となります。これには以下を含みます:

- 最初のロールを行う前に、**セッティングの為に10分**- プレイヤーのクロックはこの時点ではスタートしない。リストを相手に渡す、目標物マーカーのセッティング、副次目標の設置、テレインのゾーンの合意、等  
-> コアブック ページ 281 - チャプターアップロード GT 2020 ページ 5, ステップ 4. ミッションを読みブリーフィング 8 へ。攻撃側と防御側を決める

ゲーム時間は2時間50分、各プレイヤー1時間25分ずつ。上記のセッティング終了後に**防御側のプレイヤーが自分でクロックをスタートさせ、配置エリアを決め、最初のユニットを設置する。次に攻撃側に移り、最初のユニットを配置していきます。その後、交互に交代で入れ替えながら配置します。この後は普通のゲーム通り。**

-> コアブック ページ281 - チャプターアップロード GT 2020 ページ 5, ステップ 9、配置ゾーンの決定から 16。勝者の決定まで。



## テーブルとテレイン

ボードサイズはゲームズワークショップ社が推奨する44”x60”とします。

テーブルは可能な限り、同じレイアウトおよびテレインのルールや要素を同じとします。

レイアウトはイベントの数週間前に公開されます。日程に関してはアジェンダ部分をご確認ください。

## アジェンダ、申請及び支払い

- 6月6日 -> アーミーリストの提出締め切り
- 6月7日 -> テーブルレイアウトの公開
- 6月11日 -> アーミーリストの公開
- 6月13日 -> トーナメント当日！
- 

トーナメントの参加予約は、[こちらのフォーム](#)から申し込みください。

参加費は3000円です。支払いは当日受付にて1ラウンド目が始まるまでにお支払いください。

## 何を持ってくれば良いのか？

- 参加者のアーミー（移動が楽になるのでトレーを持参することをオススメします）
- 参加者のアーミーリスト（1部相手プレイヤー確認用にプリントしてきてくれると大変助かります）；
- コアルール、ミッション、テレインルール、等の参照用資料.;
- 参加者のアーミーに関連する最新コデックス、サイキックアウエイクニングなどの出版物（ヴィジラスシリーズの本は使用不可）;
- アーミールールやサプリメントの最新FAQやエラッタ（可能なら印刷済みの物）\*;
- 距離を測る道具やダイス（相手側も簡単に読み取れるダイスを持ってきていただけると大変助かります。特に1と6の差がわかるもの）；
- そしてマスクも必ずご持参ください！

※昼食は料金含まれません

\*こちらは特に重要になります。すでに数種類の子ルールがアップデートされており、コデックスやサプリメントのアップデートも9版対応の為変更が入っています。

## グッドスポーツマンシップ



グッドスポーツマンシップは一言でいうと「ズルをしない」という事に集約されます。当たり前の事なので、特に明記する必要はないと思います。  
RtRSGTではグッドスポーツマンシップとはゲームを両プレイヤー共に楽しく遊べるようにできる事だと考えております。例えば大勝している時に相手に対しての困っている時の手助けやアドバイス、負けていたりダイスロールが悪くても、怒ったり不機嫌にならない事などです。

ゲームズワークショップ社がエイジオブシグマーのジェネラルズハンドブックでグッドスポーツマンシップとは何かを明記した説明があります。(リンク)なので是非皆様も見てください。各ゲームでプレイヤーは相手にグッドスポーツマンマークをつけます。トーナメントの最後でベストスポーツマンシップ賞が一番高いスポーツマンシップマークを得たプレイヤーに与えられます。

## 新型コロナウイルス感染対策

現在、世間的にも大変な時期で参加者全員の安全を最優先にする事が重要だと考えております。安全にするために必要だと判断された措置には必ず従っていただけるようお願いいたします。マスク着用、ソーシャルディスタンス、換気などがこれに含まれます。この措置に関してはトーナメントの日程が近くなってきたタイミングで連絡いたします。

## 付録：時間とチェスクロックのルール

- クロックは各ラウンド10分設けられたセッティング時間にはスタートしない。(ラウンドの長さとお詫の項を参照)
- クロックは**防御側プレイヤーが最初のユニットの配置を始めたタイミング**でスタートします。
- 相手側にクロックを渡す作業は手番プレイヤーの責任とする。プレイヤーAが自分のターンをプレイしていたとしても、**プレイヤーBが何かの理由でプレイを止めた場合はプレイヤーBにクロックを渡す**。(セーブロール、指揮テスト、策略、勝利点の計算、ルールの問い合わせ、トーナメントオーガナイザーへの確認など)。この場合も相手側にクロックを渡す作業は手番プレイヤーの責任とします。
- プレイヤーは明らかに結果がわかっている状況においてはダイスロールを省略できます。これは特に残り時間が僅かな時によく使われるルールです。例えば10個のセービングロールを要求され、成功する確率が皆無に等しい場合などです。
- **片方のプレイヤーのクロックが0になった場合、そのプレイヤーは新しいターンをスタートできません。自分のクロックが自分のターンに0になった場合、それ以上のアクション(移動、サイキック、射撃、近接、策略の使用等)を行えません。**時間が無くなった場合はセーブロール、指揮テストや戦闘消耗テストや勝利点の獲得が唯一できる事になります。
- **両方のプレイヤーの残り時間が5分を切った状態でターンが始まった場合ゲームは終了します。両プレイヤーはその時点でゲームの結果と最終スコアの合意を行います。**合意できない場合はトーナメントオーガナイザーを呼んでジャッジを行う必要があります。

- 大きなルールに関する議論はトーナメントオーガナイザーが判断を下すまではタイムをストップします。トーナメントオーガナイザーのみタイムをストップできます。

**アドバイス 1: 「意図的なプレイ」**を心がけましょう。意図的なプレイというのは相手に「自分の行おうとしている事の意図を説明し」その確認を行う事で後で再度距離を測ったり、協議をする事を避ける事。例えば

-> 移動フェイズで: 「ここにユニットを動かします。突撃の距離は8mVであっていますか？」後で突撃フェイズにもう一度測りなおす必要がありません。

-> 移動フェイズ: 「私のユニットをこの廃墟の中に全て収まるように置いています。大丈夫でしょうか？」相手側のターンでカバーセーブのボーナスを再度チェックする必要がありません。

-> 移動フェイズ: 「このユニットをここにおいて敵戦線突破の目標を達成できるようにします。大丈夫ですか？」ターンの終わりで、目標を達成できているかのチェックが必要ありません。

**アドバイス 2:** 自分の使うユニットとルールは把握しておきましょう。自分のアーミーのリストとルールブックを印刷して何時でも相手に見せられるようにしておきましょう。( Battlescribeアプリ推奨)

**アドバイス 3:** 自分のアーミーにあった、条件が多すぎない副次目標を選びましょう。副次目標のポイント獲得するタイミングを覚える(もしくはメモ書きしておく)と良いです。

**アドバイス 4:** キーワードを把握して混乱やルールの再確認を避けましょう。