

ANDROID™

NETRUNNER™

THE CARD GAME



Tournament Rules 1.0

Android: Netrunner トーナメントルール 1.0

Fantasy Flight Games 社の規定する Android: Netrunner の大会は、このドキュメントの以下のルールに従います。これらの大会は、Android: Netrunner の最も意欲をかき立てる側面を楽しみながら進めるために行われることを、プレイヤーは理解してください。プレイヤーは他のプレイヤーに対し真摯な態度で臨み、このドキュメントや大会主催者による指示に従ってください。

プレイヤーの責務

カードの解釈とルール

認定大会は、最新のルールが使用されます。カードの効果や相互作用に関する大原則に注意してください。テキストやカードがゲームのルールと直接矛盾する場合、カードのテキストが優先します。

大会主催者 (tournament organizer, “TO”) は、そのイベントにおけるすべてのカードの解釈の最終決定権を有します。

非紳士的行為

プレイヤーは落ち着きがあり丁寧な態度で臨むこと、ルールに従いつつそれを悪用しないことを求められます。

これにより、不正なゲーム状況の黙認、他のプレイヤーとの共謀、下品な行い、他人のデッキの偵察、マッチ結果の改竄、相手に対する礼儀や尊敬を欠いた行為等を行うことは禁止されます。TO は独自の判断により、プレイヤーを非紳士行為により大会から排除することができます。

不正行為

不正行為は全く認められません。TO は不正行為に対する申し立てを聴いた上で、不正行為を行ったと信じるに足るプレイヤーをただちに大会から排除することができます。

遅延行為

プレイヤーは、ゲームの状況の複雑さとや大会によって規定された制限時間とは無関係に、適切なテンポでゲームを進める義務があります。プレイヤーは、マッチが規定された制限時間内に終わるようにペースを守る義務があります。遅延行為は認められません。プレイヤーは TO に対し、遅いゲームを見張るよう要求することができます。



ゲーム前の情報

コーポレーションとランナーのデッキ

各プレイヤーは、大会にコーポレーションのデッキ 1 つとランナーのデッキ 1 つを持ち込む義務があります。プレイヤーは各対戦相手と、両方のデッキで対戦します。

公認カード

Fantasy Flight Games 社により発行されたすべての Android: Netrunner のカードは、認定大会において使用可能です (禁止カードを除く)。それ以外のカードや代用カードは認められません。

カードスリーブ

すべての公式に認定された地域選手権、国別選手権、世界選手権のイベントにおいて、プレイヤーは自分のデッキに保護スリーブを使うことが求められます。各デッキのスリーブは同一のものに限られ、同様の様相でカードを入れる義務があります。コーポレーションとランナーのデッキでそれぞれ異なるスリーブを使うことは認められます。ID カードやクリックトラッカー等のデッキに入らないカードは、スリーブに入れる義務はありません。ローカルイベントにおいてはスリーブの必要はありませんが、カードの保護にスリーブを使うことが推奨されます。

デッキの制限

大会のためのデッキは、以下の制限に従う義務があります。

- デッキは 1 つの ID カードに関連づけられ、選んだ ID カードに示された最小デッキ枚数を下回る枚数で構成されていることは認められません。最大デッキ枚数の規定はありませんが、デッキは十分短い時間で適切に無作為化ができるものである必要があります。ID カード、早見表、クリックトラッカーカードはデッキの一部になることはなく、デッキの最小枚数に含まれません。
- デッキには (カード名を基準として) 同名のカードは 3 枚ずつまでしか入れられません。
- ランナーの ID カードに関連づけられたデッキにはコーポレーションのカードは入れられず、逆も同様です。
- デッキに入る派閥外のカードの盈影響値の合計は、選んだ ID カードに欠かれている影響上限を超えることはできません。ID カードと派閥が同一であるカードは、この制限に数えません。
- コーポレーションのデッキには、デッキの枚数を基準とした規定の合計アジェンダポイントが入っている義務があります:

- 40~44 枚: 18~19 アジェンダポイント

- 45~49 枚: 20~21 アジェンダポイント

- 50~54 枚: 22~23 アジェンダポイント

これより枚数の多いデッキの場合、総枚数 5 枚刻み (55、60、65 等) 毎に、54 枚デッキの値に追加で 2 アジェンダポイントが必要になります。

例: カード 66 枚のデッキには、追加で 6 点のアジェンダポイントが必要です。 (55 枚で +2、60 枚で +2、65 枚で +2)。したがって、最終的に 28~29 アジェンダポイントが必要になります。

デッキリスト

プレイヤーは、公式に認定された地方選手権や国別選手権や世界選手権のイベントに参加する場合、自分のデッキを記録したデッキリストを提出する必要があります。デッキリストには、デッキ内の各カードの名称と枚数が書かれている必要があります。大会全体において、交換用にカードは認められません。

トークン

プレイヤーは大会の対戦用に、自身のトークンを用意する責任があります。

シャッフル

各ゲームの前や指示によりシャッフルを行う場合、何らかのシャッフル手順を用いてデッキを無作為化する義務があります。デッキを無作為化するたびに、対戦相手にもそれをシャッフルやカットする機会が与えられます。

大会主催者の参加

大会主催者は、自身が責任を負う大会において、第二の大会主催者がいる場合のみ、その大会に参加することができます。第二の TO は大会開始時にその場で紹介される義務があり、第一の TO のゲームに対するすべての裁定に対する責任があります。



大会とマッチ構成

大会形式

Android: Netrunner の認定トーナメントでは、以下の形式が使用されます。

- スイス式ラウンド
- 1 ラウンド 65 分 (TO はこの時間を ±10 分することが認められますが、大会開始時に告知する義務がありません)
- 2 ゲーム 1 マッチ

マッチ構成

マッチは2ゲームからなります。プレイヤーはマッチにおいて、コーポとランナーの両方をプレイします。マッチの1ゲーム目に、プレイヤーはランダムな方法(ダイスやコイン等)を用いて、どちらがコーポレーションをプレイし、どちらがランナーをプレイするかを決めます。ランダムな方法の勝者がどちらの側をプレイするかを選びます。

最初の手札を引いた後、コーポレーションは先にマリガンを行うかどうかを決め、その後ランナーが決めます。

マッチの勝利

マッチの勝者は、マッチの終了時により多くのマッチポイントを得ていたプレイヤーです。

ゲームの勝者は 10 マッチポイントを得ます。ゲームの敗者は、そのゲームの終了時点で獲得していたアジェンダポイントに等しいマッチポイントを得ます。

マッチの終了時に、各プレイヤーは自分が両方のマッチで獲得したマッチポイントを合計し、より高い合計のプレイヤーがマッチに勝利します。

名声

各マッチの終了時に、プレイヤーには結果に応じた名声が与えられます。マッチの各ゲームの勝者には、名声2点が与えられます。マッチの勝者には、さらに名声2点が与えられます。したがって、各マッチにおいてプレイヤーは最大6点の名声を得る可能性があります。マッチに敗北したとしても、買ったゲームの分は名声が得られる点に注意してください。

例:ケ빈はジャスミンとのマッチを終えたところで、どちらも1ゲーム勝利しています。これにより、両者が名声を各2点得ます。マッチの勝者を決定するために、両者は両方のゲームのマッチポイントを計算します。ケ빈は最初のゲームを勝ちました(10ポイント)が、2ゲーム目は3アジェンダポイントしか得られませんでした。彼のマッチポイント合計は13です。ジャスミンは1ゲーム目は負けましたが5アジェンダポイント獲得しており、2ゲーム目は勝ちました(10ポイント)。彼女のマッチポイントは15です。ジャスミンはマッチに勝利し、名声をさらに2得ます。

マッチが同点の場合、マッチの名声は分け合うことになりません(各自名声1を得る)。

時間制限

プレイヤーは両方のゲームを合わせて65分で行います。第2ゲームは、第1ゲームが終わるまでは開始されません。

時間切れの段階でどちらも勝利を得ていない場合、そこから両方のプレイヤーが1ターンずつ終わるまでゲームを続けます。その最終ターンでも勝者が決まらない場合、どちらも勝利にはならず、各自がその時点で得ているアジェンダポイントに等しいマッチポイントを得ます。その後、プレイヤーは通常と同様にマッチポイントを合計し、どちらがマッチにかつたを確認します。

ゲームが終わらなかった場合、プレイヤーはそのマッチの名声を分け合うこととなります(各自名声1を得る)。

例:サイモンとドクは現在のゲームを時間内に終わられなかった。時間切れ時点でサイモンがターンを実行中だったので、ゲームはドクの次のターンの後に終了する。その時点で、サイモンは6アジェンダポイント、ドクは2アジェンダポイントを獲得していた。サイモンのマッチポイントは6、ドクは4を得る。サイモンの方がアジェンダポイントは多いが、終わらなかったゲームの名声は各プレイヤーが1ずつ受け取る。

時間切れの段階で2ゲーム目が始まっていなかった場合、そのゲームの名声ポイントは得られません。ゲームはコーポレーションが最初のターンの開始時点でR&Dからカードを1枚引いた段階で始まったものとみなされます。

大会の構成

大会の各ラウンドで、プレイヤーはゲームやマッチの結果に従って名声を得ます。あらかじめ決めておいたラウンド数(参加人数と開催時間によって決めておく)が終わった時点で、優勝者を決めるか、シングルエリミネーションのプレイオフを行います。シングルエリミネーションは、通常は大規模なトーナメントで行われます。

シングルエリミネーションを採用しない場合、大会の規定ラウンド数が終わった段階で、全ラウンド合計で最も多くの名声を獲得したプレイヤーが大会の優勝者です。同点の場合、全ラウンドのマッチポイント合計で比較します。

シングルエリミネーションを採用する場合、名声の上位何人かのプレイヤー(通常はトップ4かトップ8)がプレイオフに進出し、そこから優勝者を決めます。プレイオフ進出人数は、トーナメント開始時にあらかじめ宣言する必要があります。スイスラウンド終了時点での順位により、シングルエリミネーションの対戦が決まります:名声が最上位のプレイヤーは、プレイオフ通過者中で名声が最も低いプレイヤーと対戦します。名声が2位のプレイヤーは名声が2番目に低いプレイヤーと対戦し、以下同様です。同点の場合、対戦相手成績(プレイヤーの各対戦相手の名声の合計)が上位のプレイヤーが上位となり、それでも同点なら獲得したマッチポイント合計を比較します。シングルエリミネーションでは、マッチに勝ったプレイヤーが次に進み、マッチに負けたプレイヤーは脱落します。同点の場合、スイスラウンド上位が勝ちます。

大会の決勝においては、時間制限はありません。決勝マッチの勝者が大会の優勝者です。マッチが同点の場合、プレイヤー間で無作為にコーポかランナーかを決め、新たに第3ゲームを開始します。この場合、第3ゲームの勝者が大会の優勝者となります。

シングルエリミネーションにおいては、第2ゲームの途中でマッチの決着が付く可能性もあります。この場合、第2ゲームを終わらせる必要はありません。



Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & c 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. c 2012 Wizards. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, U.S.A., and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 社のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games 社および他の団体には一切の責任がありません。