

トリオトーナメント さんコロ

非公式 ウォーハンマー40,000 2000 ポイント
トリオトーナメント「さんコロ」

「さんコロ」は、個人主催のウォーハンマー40,000の非公式トーナメントです。ゲームやアーミーコンテストを通して、ウォーハンマー40,000を参加者みんなと一緒に楽しもうというイベントです。

【 イベント概要 】

ウォーハンマー40,000の2000ポイント規模のトーナメントとなりますが、個人戦でなくトリオ(3人チーム)戦となります。1チーム3名それぞれが同時に個別のゲームを行い、2勝以上したトリオ側が勝利となる方式のトーナメントです。1日で3ゲームとアーミーコンテストなどを行い、総合ポイントによって優勝チームを決定します。

【 参加にあたって 】

イベントは参加者全員でつくられるものです。参加者は、すべての参加者や運営スタッフに敬意を払い、感謝をもって参加してください。そして、楽しんでください！スムーズなイベント進行のために、参加者は日本語で紳士的に円滑なコミュニケーションがとれる必要があります。

【 受付日程 】

・参加募集開始：2021年12月初旬
・アーミーロスターおよびアーミー写真提出期限：2022年1月19日(水)

【 開催日 】

2022年1月29日(土)

【 開催場所 】

「サンパール荒川」4階・集会室
東京都荒川区荒川1-1-1

【 定員 】

14トリオチーム(42名)

【 参加費 】

1トリオチーム：10500円

【 当日のスケジュール 】(予定)

9:00 開場
9:10 受付開始
9:30 受付終了
9:35 あいさつ
9:45 第1回戦 準備
10:00 第1回戦 ゲーム開始
12:30 第1回戦 ゲーム終了
※ ゲーム終了後、アーミーコンテスト用に展示をお願いします。

～ 休憩時間 ① ～

13:40 第2回戦 組み合わせ発表
13:45 第2回戦 準備
14:00 第2回戦 ゲーム開始
16:30 第2回戦 ゲーム終了

～ 休憩時間 ② ～

16:40 第3回戦 組み合わせ発表
16:45 第3回戦 準備
17:00 第3回戦 ゲーム開始
19:30 第3回戦 ゲーム終了
19:45 結果発表 ～ 表彰式

～ 撤収準備(22:00 完全撤収)

【 ゲーム形式と使用ルール 】

- ・マッチドプレイ（ベータルールを含む）
- ・ウォーハンマー40,000（9版）
- ・最新ポイント、FAQ、エラッタ
- ・コデックス、コデックスサプリメント各種
- ・ウォーゾーン：オクタリウス
- ・ウォーゾーン：シャラドン
- ・Psychic Awakening 各種（一部のルールはルール更新により使用できなくなっていることに注意してください）

（すべて2022年1月16日時点のデータを使用）

※ インデックス、レジェンダリーユニット、Forge World、ホワイトドwarf掲載のデータ使用不可

【 アーミー編成制限 】

- ・バトルフォーゴドアーミー：2000ポイント
 - ・デタッチメント：3個まで
 - ・初期指揮ポイント：12
 - ・不完全ユニット編成不可
 - ・スペシャリストデタッチメント編成不可
- ・**(キーワード制限)** アーミーに編成されている各デタッチメント内のあらゆるユニットは、デタッチメント内で共通となる陣営キーワードを1個以上有している必要があり、その陣営キーワードは**渾沌、帝国、アエルダリ、インナーリ、ティラニッド**以外でなくてはならない。（要塞網デタッチメントを除く）
- ・**(超重補助デタッチメントコスト緩和)** 超重補助デタッチメントが1個以上編入されている場合、それらのうち1個のコマンドベネフィットを以下に変更しても良い：「このデタッチメント内のユニットがウォーロードでなく、しかし自軍のウォーロードが所属するデタッチメントの陣営キーワードと同じ陣営に属しており、その陣営が**渾沌、帝国、アエルダリ、インナーリ、ティラニッド**でないならば指揮ポイント+2」

・**(同一データシート制限)** バトル中に増援ポイントを消費して追加されるユニットを除き、同一のデータシートを持つユニットを以下の数までしか編成できない：「トループ、専用輸送：4ユニット、その他のユニット：2ユニット」 ※同一データシートについて詳細はチャプター・アプルーヴドを参照

【 使用モデル制限 】

・代用ミニチュアの使用不可 ※過度なコンバージョンモデルなどは事前に相談ください

・**(ミニチュアの装備)** オプション装備を選択できる兵は、その装備をモデルがもっている必要がある（オプションでないものはその限りではない）

・**(ペイントについて)** すべてのミニチュアが、2色以上でペイントされていて、台座がデコレートされているもしくは透明か塗装で整っていること

・**(モデルの区別)** デタッチメント毎に陣営が違う、同一データシートのユニットが複数編成されているがそれぞれが別の陣営に所属していたるなどで、ゲームを行ううえで混乱しそうな場合は、どんなモデルであるか容易に判断できるようにペイント済みであること

・**(ベースのサイズ)** ベースは基本的に現行モデルのベースサイズを使用すること
航空機ベースの長さ変更不可

・**(モデルのサイズ)** コンバージョンや旧ミニチュアの使用などによって現行モデルの作例と比べて著しく大きさが違うモデルは使用できない

・**(原則)** 公序良俗に反するような意匠、他者の権利を侵害するような意匠を含むモデルは使用できない

【 トリオ全体でのアーミー制限 】

トリオは以下の2通りのどちらからの編成方法を選択してください

① みんなバラバラ

トリオの3名はそれぞれ別の勢力（コデックス）でアーミーを編成する。また、トリオ内の他のプレイヤーが使用しているデータシートと同一のデータシートの兵を編成することができない。

① 例：トリオ内に「コデックス：スペースマリーン」のユニットをアーミーに編成しているプレイヤーがいるならば、トリオ内の他のプレイヤーは「コデックス：スペースマリーン」のユニットをアーミーに編成することはできない。

① 例：トリオ内に「ウルトラマリーン」を編成するプレイヤーがいる場合、トリオ内の他のプレイヤーは「ウルトラマリーン」はもちろん「サラマンダー」なども編成することはできない。

① 例：トリオ内に「ケイオススペースマリーン」の「デーモンプリンス」を編成しているプレイヤーがいる場合、トリオ内の他のプレイヤーは「デスガード」や「サウザンドサンズ」の「デーモンプリンス」を編成できない。（チャプター・アプルーヴドを参照）

② みんないっしょ

トリオの3名全員が単一の勢力（コデックスおよびサブプリメント）で編成する。ユニークユニット、レリックは3名で被らないようにしなくてはならない。

② 例：トリオ内の全員が「オルク」（コデックス：オルクとウォーゾーン：オクタリウスのデータ）だけで編成しているのは可。

② 例：トリオ内の全員が「ウルトラマリーン（もしくはその後継戦団）」（コデックス：スペースマリーンおよびコデックスサブプリメント：ウルトラマリーンのデータだけ）で編成しているのは可。「インペリアルフィスト」や「アイアンハンド」などのサブプリメントのルールは使用不可。

② 例：トリオ内にガズグッカル・ザラガを編成しているメンバーがいるなら、トリオ内の他のメンバーはガズグッカル・ザラガを編成することはできない。

■ トーナメントと表彰

【 トリオ組み合わせ、戦場とミッション 】

「バトルバック」を参照。

【 勝敗とトーナメントポイント 】

3名中2名以上が勝利したトリオは5ポイント、そうでなかったトリオは2ポイントを獲得する。

【 優勝トリオの決定 】

トーナメントポイントが最も高かったトリオが優勝となります。

もし、トーナメントポイントが最も高いトリオが2つ以上あった場合は、そのトリオの中から以下の順でトリオを絞り込み、1つのトリオに絞られた場合、それ以下は参照されません。

- ・個人での勝利数の合計が最も多かったトリオ
- ・トリオロールオフ

■ ファンポイント

【 ファンポイント概要 】

イベントを楽しんで、イベントに貢献したと思われるトリオや、トリオ名がイカしてると思ったトリオなど、なんとなく良かったと思うトリオを参加者の投票のよって選出し表彰します。

【 選出方法 】

参加者すべての投票によって、最も得票数が多かったトリオを『モストファントリオ』として選出。

■ アーミーコンテスト

【 コンテスト概要 】

参加者のアーミーについて、参加者の投票により優秀アーミーを選出します。

【 展示 】

休憩時間①に展示を行います。

【 評価と投票方法 】

イベント参加者は、ペイントに限らず、アーミーの編成、コンセプトなど、「気に入った!」というアーミー2つまでに投票いただけます。

【 表彰 】

得票数が最も多かったアーミーに「最優秀賞」、次点のアーミーは「優秀賞」が贈られます。

■ ロスターとアーミー写真の事前提出

トーナメント参加者は、トーナメントで使用するアーミーのロスターとアーミー写真を 2022 年 1 月 19 日 (水) までに運営に提出する必要があります。

【 ロスター提出とバトル前決定項目について 】

ロスター提出の際に、下記の項目を事前に選択決定し、テキスト (もしくはワード、エクセル、pdf などの) ファイルに記載して提出してください。

※ Battle Scribe でロスターをつくられる方は、「Minimal output、Root cost、No categories、No profile、No rule」の設定で出力してください。(unnecessary 情報を省いてください)

- ・ トリオ名
- ・ アーミー使用者のお名前 (公開可能なもの)

- ・ アーミーの合計ポイント
(・ 予備ポイント)
- ・ コマンドポイント合計
- ・ デタッチメント種類
- ・ デタッチメントの陣営キーワード

- ・ 各デタッチメントに所属するユニットの、ユニット名、そのユニットのポイント、ユニット内の構成とオプション装備
- ・ ウォーロードとウォーロード能力
- ・ 兵の所持レリック
- ・ 兵の所持サイキック

- ・ バトル開始前に使用する戦略 (ここで選択された戦略は必ず使用となり、選択されなかったバトル開始前に使用する戦略は使用できません。)
(※ダイスで決定される部分は、各ゲームのバトル開始前に決定してください。)

ロスター提出後は、ロスター内容の変更はできません。提出いただいたロスターは、参加者に公開されます。

【 アーミー写真の提出について 】

アーミー全体の写真を 1 枚、JPEG 形式で提出していただきます。

すべてのモデルがわかるように、十分に大きなサイズで撮影してください。提出いただいた写真は、事前に公開され、対戦組み合わせや、アーミーコンテストなどに利用します。

【 提出方法 】

代表の方がまとめて 3 名分をメールに添付もしくはファイル便などで送付してください。(Google ドライブは対応できません。)

shop@arrows-llc.com

トリオトーナメント さんコロ バトルパック

Ver.0.9 2021年12月24日 更新

ウォーハンマー40,000 非公式 2000 ポイント
トリオトーナメント「さんコロ」バトルパック

このバトルパックはトリオトーナメント内で使用されるミッションや、トリオの対戦組み合わせの方法などを記載しています。

ここに記載しているルールなどは、本イベントのみで使用するものであり、他のゲームを制限したりするものではありません。

※ トリオロールオフ

トリオ同士が何らかのかたちでロールオフをする際には、通常のロールオフではなく、双方全員がD6をロールし、トリオ3名の出目の合計が高かった方のトリオが勝者となる特殊なロールオフを行う。

■ 対戦組み合わせ

【 組み合わせ方法 】

第1回戦目はランダムで組み合わせ。

(事前に動画配信で組み合わせが行われます)

第2回戦目以降は、スイス方式で組み合わせ組み合わせます。

【 対戦組み合わせとテーブル発表 】

運営側から、どのトリオが何番テーブルで対戦を行うかの発表がりますので、それに従ってテーブルへ移動してください。

【 対戦アイテム 】

以下のアイテムが、対戦テーブルにそれぞれ用意されます。

- ・対戦記録用紙
- ・各トリオのメンバーの名前の入ったカード
- ・両トリオのアーミーの写真
- ・両トリオのロスター

■ 対戦準備

【 準備時間 】

準備時間(15分)の間に以下の準備を行って下さい。準備が早く終わった場合は、バトルを開始してかまいません。

【 アーミー質問 】

トリオ内の対戦組み合わせをする前に、対戦相手のアーミーの編成やルールなどを互いに質問できる時間をとってください。

【 対戦組み合わせ 】

以下の方法でトリオ内での対戦組み合わせを行います。(文章で読んでもよくわからないと思うので、Arrowsの動画配信で説明します。そちらをご参照ください)

- ① トリオロールオフ行い、勝者トリオは3つのテーブルから1つ選択する(Aテーブル)。敗者トリオは、それ以外のテーブルを1つ選択する(Bテーブル)。残りのテーブルはCテーブルとする。
- ② ①の勝者トリオはAテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。①の敗者トリオはBテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。それぞれ、選択されたプレイヤーの名前が書かれたカードをテーブルに伏せ、その後同時に公開する。

- ③ ①の勝者トリオは、B テーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。①の敗者トリオは A テーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。それぞれ、選択されたプレイヤーの名前が書かれたカードをテーブルに伏せ、その後同時に公開する。
- ④ ②③で選択しなかったプレイヤーが、C テーブルでバトルを行う。

【 バトル開始 】

運営から指定されたミッションを使ってバトルを行ってください。

全てのテーブルで同じミッションでバトルを行います。

【 使用ミッション 】

トーナメントの 3 回戦は、3 つのミッションをそれぞれ 1 回ずつ使用します。

何回戦目でどのミッションを使用するのかは、当日に発表されます。

- ・ ミッション①：戦線突破
- ・ ミッション②：召霊の儀式
- ・ ミッション③：接近遭遇

【 制限時間と時間切れ 】

制限時間（150 分）以内にバトルを終了してください。終了時間時点でバトルが終了していない場合は、そのバトルは双方が敗北となります。

【 投了 】

プレイヤーはバトル中であればいつでも「投了」を宣言することができる。

「投了」を宣言した場合、例えそのバトルがどんな状態であっても、バトルを直ちに終了し、対戦相手プレイヤーがそのバトルに勝利する。

（その対戦相手は「投了」を宣言できない。）

■ 戦場と特殊地形

【 戦場サイズ 】

約 60mv×44mv もしくは 60mv×48mv

【 特殊地形 】

廃墟：9 個

森：2 個

その他（廃墟の壁やバリケード）：6 個

ある程度は事前に配置されていますが、目標を配置するときには両プレイヤーの同意のもとに目標に重ならないように移動してください。

【 廃墟 】

基本ルールの『 廃墟 』のルールを使用する。

高さが 5 インチ未満の場合であったとしても『 射線妨害 』のルールを適用する。

【 森（草原） 】

基本ルール『 森林 』のルールを使用する。

高さが 3 インチ未満の場合であったとしても『 密集遮蔽物 』のルールを適用する。

【 作戦目標マーカー 】

作戦目標マーカーは通過できるが、作戦目標マーカー上では移動を終了できない。

■ バトルの準備

1. ミッションの確認

使用するミッションの種類と内容を確認すること。

2. 作戦目標マーカの配置

ミッション内容に従って目標マーカを配置する。

3. 戦場の構築

特殊地形はある程度は事前に配置済みだが、作戦目標マーカに特殊地形が重なるような場合は、両プレイヤーの同意のもとに重ならないように特殊地形を移動する。

4. 攻撃側と防御側の決定

ロールオフを行い、勝者がどちらのプレイヤーが攻撃側/防御側となるかを決定する。

5. 初期配置ゾーンの選択

防御側は初期配置ゾーンをどこにするかミッションに従って選択する。

6. 予備戦力と兵員輸送の宣言

まず防御側から戦略的予備戦力に配置されるユニットと兵員輸送に乗車するユニット（どのユニットに乗車するか）を宣言する。その後、攻撃側が同様に宣言する。

戦略的予備戦力や増援のユニットの数は、アーミーの総ユニット数の半分以下でかつ、そのユニットのポイント合計はアーミーの総ポイントの半分以下でなくてはならない。

戦略的予備戦力や増援として配置されたユニットは、第1バトルラウンド中には戦場に到着することはない。第3バトルラウンド終了時までに戦場に到着しなかったユニットは全滅したものとみなされる。（第1バトルラウンド開始後に戦術的予備

戦力に配置されたユニットには適用しない。）

7. アーミーの初期配置

防御側プレイヤーから順に、双方のプレイヤーは1ユニットずつ交互に、まだ配置されていないユニットを配置していく。ユニットを自軍初期配置ゾーン内に全体が収まるように配置しなくてはならない。片方のプレイヤーがすべてのユニットを配置し終わった場合は、他方のプレイヤーは残りのユニットをすべて配置する。

初期配置ゾーンに完全に収まることのできないようなユニットは戦場に配置できず全滅したものとみなされる。

8. 先攻の決定

ロールオフを行い、勝者が先攻となる。

9. バトル開始

バトル開始！

10. バトル終了

第5バトルラウンドが終了した時点でバトル終了となる。一方のプレイヤーのアーミーが全滅していたとしても、他方のプレイヤーはバトルを続けることができる。

11. 勝者の決定

獲得勝利ポイントが多かった方が勝者となる。

(勝利ポイントが同点になった場合):バトル終了時に獲得勝利ポイントが同点となった場合は、ロールオフで勝敗を決定する。

■ ミッション

【 全ミッション共通追加勝利ポイント 】

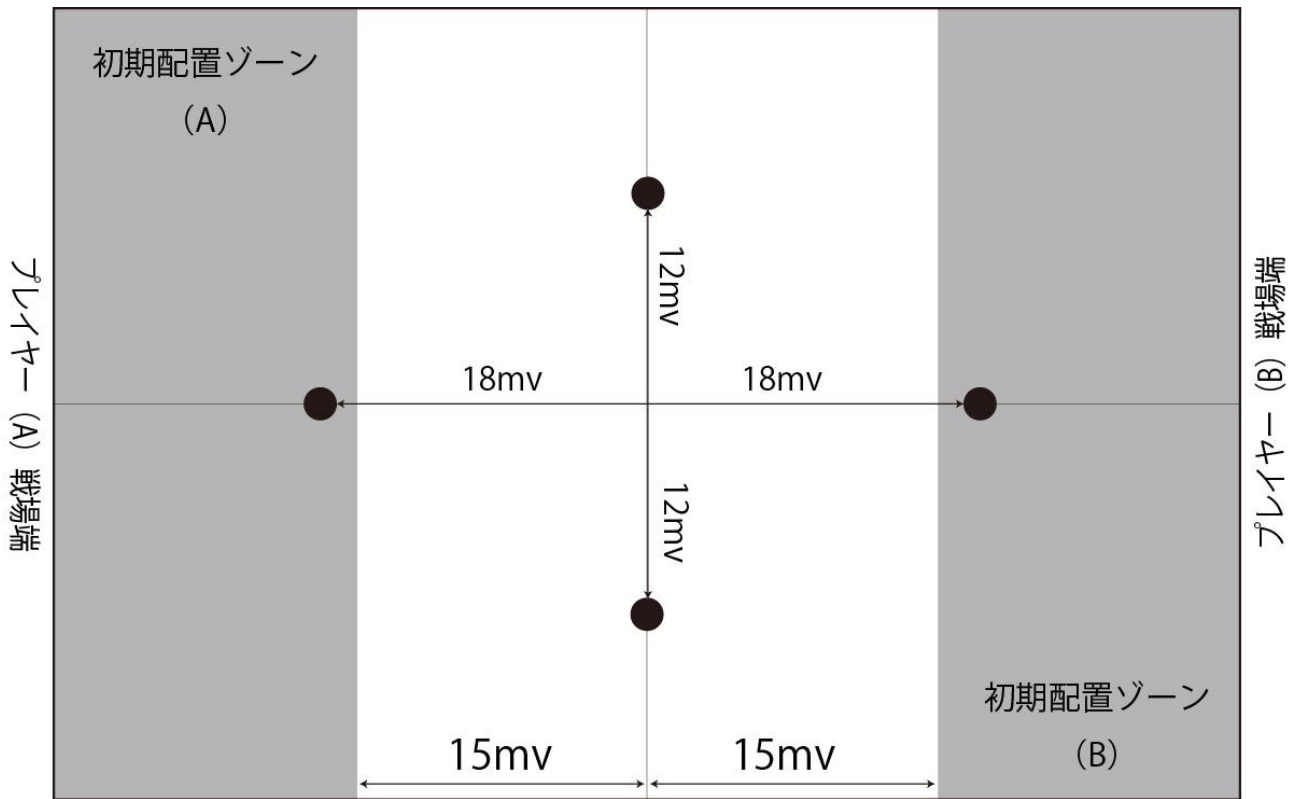
キルポイント：バトル終了時、撃破した（もしくは戦場に到着していない）敵ユニット1個につき1ポイントの勝利ポイントを獲得する。（配置時に別ユニットになるものや、戦闘分隊などで配置時に別ユニットとして配置されるユニットはそれぞれ別のユニットとして勝利ポイントを計上する）

（ウォーロード撃破）：敵ウォーロードユニットを撃破していた場合、ユニット1個につき2点の勝利ポイントを追加で獲得する。

（ロード・オヴ・ウォー撃破）：敵ロード・オヴ・ウォーユニットを撃破していた場合、ユニット1個につき2点の勝利ポイントを追加で獲得する。

（ユニーク撃破）：敵ユニークユニット（※）を撃破していた場合、ユニット1個につき2点の勝利ポイントを追加で獲得する。（ユニークユニット：データシートに「アーミーに1つのみ編成可能」などと記載されているユニットなど）

■ ミッション ①：戦線突破

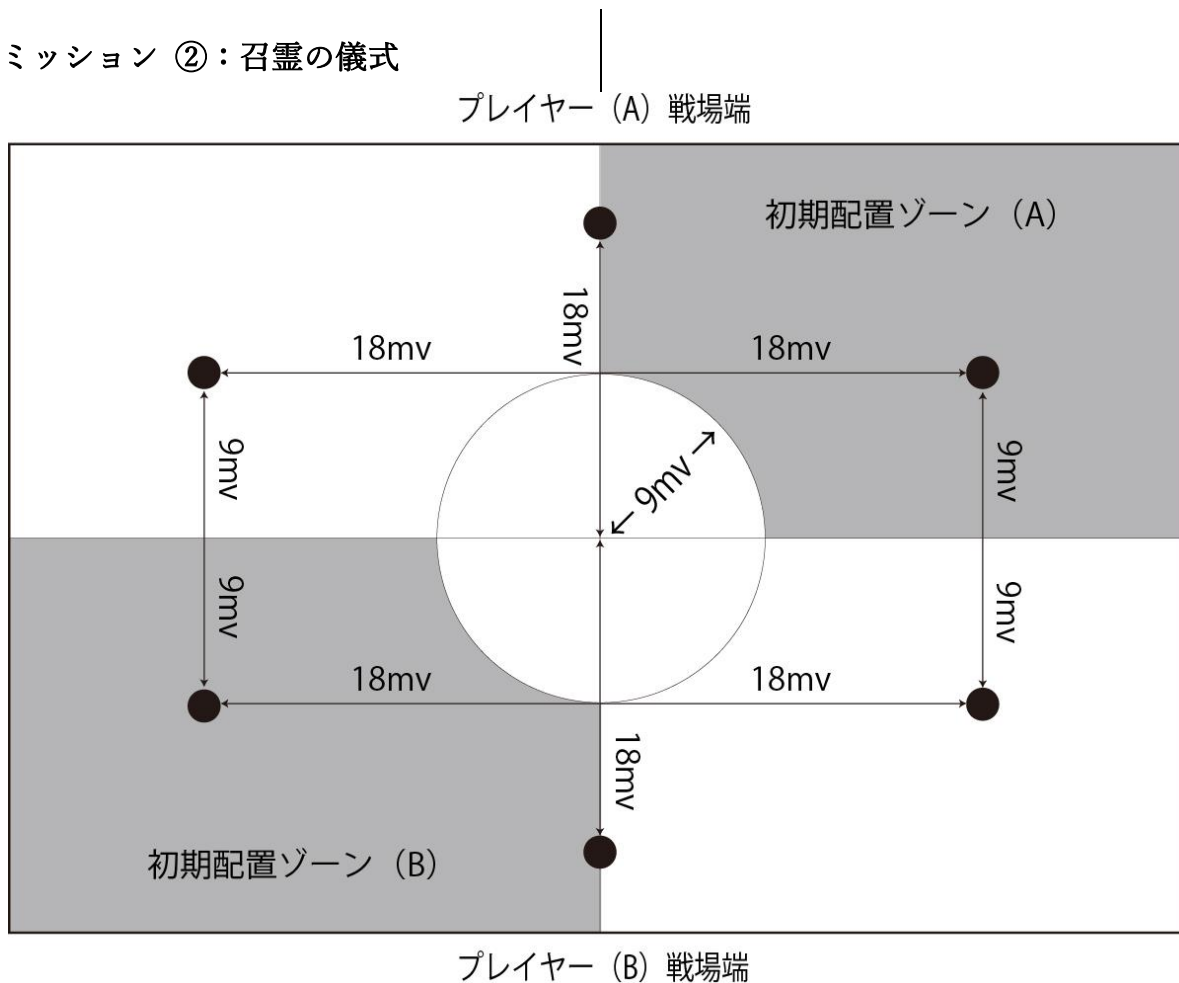


目標①：第2ターン以降、ターン終了時にターンプレイヤーは自軍が確保している目標に応じて勝利ポイントを得る：

- 自軍初期配置ゾーン内の目標：2点
- 初期配置ゾーンにない目標：各4点
- 敵軍初期配置ゾーン内の目標：6点

目標②：キルポイント

■ ミッション ②：召霊の儀式



初期配置ゾーン：図では便宜上この（右上⇔左下）配置で初期配置ゾーンを記載しているが、防御側プレイヤーは4つに分けたエリアの1つを自由に選択し、その対角にあるエリアが対戦プレイヤーの初期配置ゾーンとなる。（図での左上⇔右下の初期配置ゾーンでも可となる）

ミッションルール（確保継続）：第1ターンから毎ターン終了時に各目標をどちらのプレイヤーが確保しているかのチェックが行われる。一度確保した目標は例えその後に自軍のユニットが移動するなどして目標から離れたとしても、敵軍に確保されるまでは確保している状態となる。

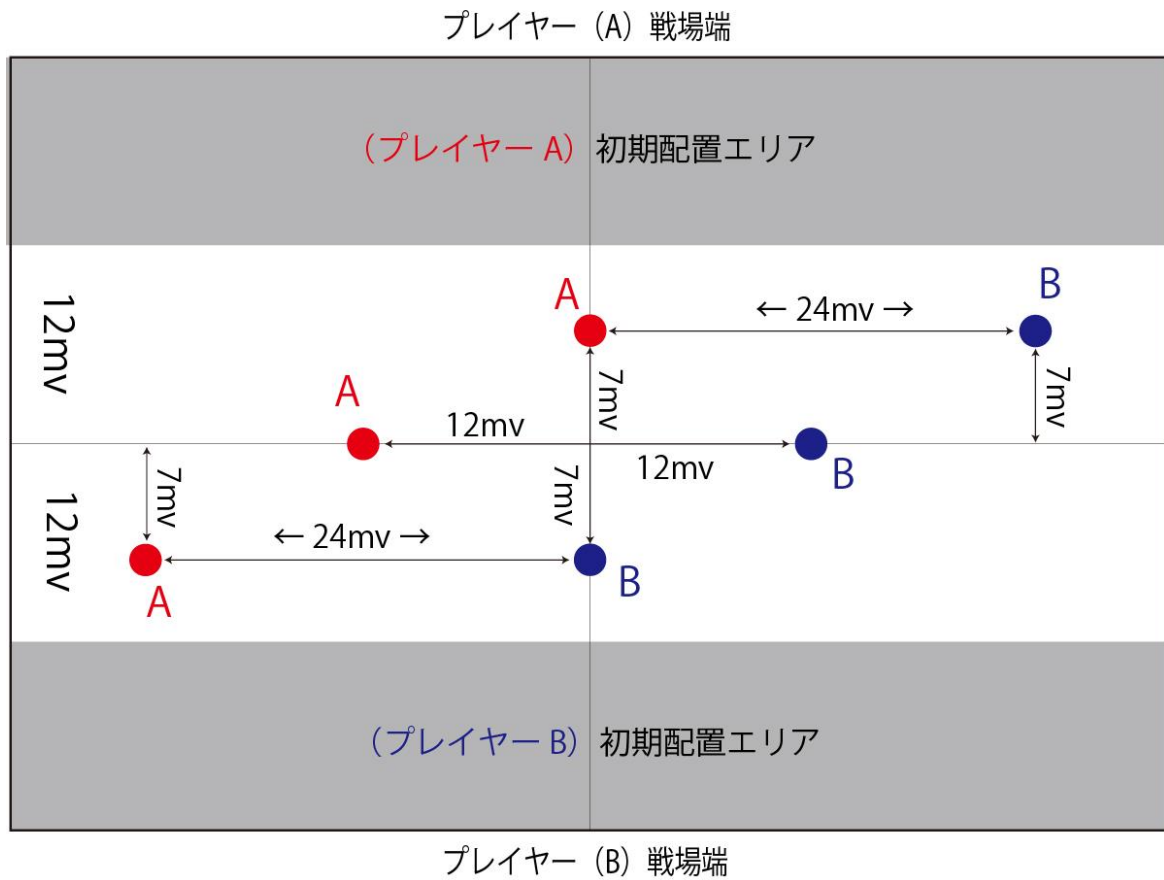
ミッションルール（完全支配）：ターンの開始時にターンプレイヤーが6つ全ての目標を自軍が確保している状態になっている場合、即ゲーム終了となりターンプレイヤーの勝利となる

目標①：第2ターン以降、ターン終了時にターンプレイヤーは自軍が確保している目標に応じて勝利ポイントを得る：

- ・1個確保：3点
- ・2個確保：6点
- ・3個確保：10点
- ・4個以上確保：15点

目標②：キルポイント

■ ミッション ③：接近遭遇



目標①：第2ターン以降、ターン終了時にターンプレイヤーは目標の状況に応じて勝利ポイントを得る：

(プレイヤーAのターン)

Aの目標を確保している：1個につき4点
 Bの目標を敵軍が確保していない：1個につき1点

(プレイヤーBのターン)

Bの目標を確保している：1個につき4点
 Aの目標を敵軍が確保していない：1個につき1点

目標②：キルポイント

■ その他

【 イベント運営と非協力的な行為について 】

ロスターや写真の提出期限に遅れる、遅刻、多大なロスター間違いなどの、運営上の妨げになる行為があった場合、運営がそのプレイヤーに「1ゲームの敗北」や「全ゲーム敗北」などのペナルティを課す場合があります。

重篤なルール違反や、騙すなどのスポーツマンシップに反するブサイクな行為など、運営が特に悪質と判断したプレイヤーには、イベントから退場していただく場合があります。

どちらの際も、参加費の返金などはありません。
スムーズな運営にご協力お願いいたします。

【 質問と回答 】

いただいた質問の中で、回答を公開すべきだと思われるものを、特設ページにて公開いたします。
何か疑問がありましたら、そちらも合わせてご覧いただければと思います。

問い合わせは：HOBBY SHOP Arrows まで