

## TANKS+ トーナメントレギュレーション ver.2.0

『TANKS+』を用いて、自らの戦車部隊を編成しトーナメントで対戦する大会レギュレーションです。ルールブック〈13.0 シナリオの自作〉をベースに「持ち点」からユニットを購入し部隊を編成して対戦する競技レギュレーションになります。

なお、「ユニット射撃表」と「命中修正表」については今回のトーナメント専用のものを使用します。

### 〈持ち点〉

各自 30 点以上 40 点以内の持ち点を有します。

各戦車ユニットに与えられている「持ち点」を利用し、与えられたポイントを消費してユニットを「購入」して部隊を編成します。各ユニットを購入する際の持ち点を「参加料」と呼びます。

購入できるユニット数量に制限はありませんが、10 種類までとします。また、この 10 種類とは別に「控え車両」を用意することができます。控え車両は持ち点を支払う必要はなく、4 種類まで、それぞれ 1 両ずつのみとなります。控え車両はなくてもかまいません。

控えの車両は、対戦が始まる前であればいつでも編成した部隊と変更することができます（相手の編成を盗み見て変更することのないように！）が、変更後の参加料合計が 40 ポイントを超えてはなりません。

なお、「歩兵」「装甲車」「対戦車砲」「ダメージマーカー」は使用できません。

### 〈部隊編成〉

- (1) 各自の持ち点を使用して部隊を編成します。ユニット射撃表に記載されている各戦車の参加料（ユニット射撃表にある得点のこと）を持ち点から支払い、自分の部隊に組み込みます。
- (2) 各プレイヤーの編成部隊は、複数の国の戦車が混在しても構いません。
- (3) 各プレイヤーが使用できる同種の車両（控え車両含む）は『TANKS+』に入っているものの半分（端数切り捨て）までです。

対戦前に自軍の編成を公開するかしないかは自由です。

### 〈セットアップ〉

#### (1) マップ

マップ D を使用します。ヘクス列 24XX から 13XX までの面を〈北側〉、ヘクス列 11XX から 00XX までの面を〈南側〉と定めます。

プレイヤーはジャンケンをして勝った側が〈先行か後攻か〉あるいは〈初期配置位置〉のどちらかを選択する権利を得ます。

#### (2) ユニットの配置

どちらのプレイヤーにも配置を見られないように、ヘクス列 12XX に衝立を立てます（箱や使用しないマップを使って下さい）。スタック制限に従ってユニットを自由配置してください。自陣の範囲内の完全ヘクスならばどこに置いて構いません。また、どのユニットを使用するかは相手プレイヤーに告げる必要はありません。

使用するユニットの参加料が 40 点以内に収まるよう注意して下さい。

### 〈注意〉

配置が完了して衝立が取られた際に、両軍の参加料を確認します。この時に参加料が 29 点以下 41 点以上あったプレイヤーは失格と見なし、敗北となります。

もし両方のプレイヤーが 29 点以下 41 点以上合った場合は、両者とも敗北となります。

## 〈ゲームターン数〉

トーナメントゲームは以下の条件で終了します。

- (1) 6ターンが終了した。
- (2) 片方の陣営のユニット数がゲーム開始時点に比べて半分以下（端数切上）になった時点。
- (3) 北側に配置した陣営の車両がヘクス列 00XX から外に出るか、南側に配置した陣営の車両がヘクス列 24XX から外に出た時点。これを「突破」と呼びます。

終了後、直ちに勝利得点を計算し勝敗を決めます。

## 〈突破〉

両プレイヤーとも配置した場所から見て反対側の辺からユニットを出すことで「突破」を図りゲームを終了させることができます。ヘクス列 24XX あるいはヘクス列 00XX におりマップ外の方向に前を向いているユニットは新たに1移動力を消費することでマップからユニットを出すことができます。突破が行われたらその時点で直ちにゲームは終了します。

## 〈損害と得点〉

ユニット射撃表の各車両には得点欄があります。これはそのユニットを撃破すると獲得できる点数です。ゲーム終了時に「射撃不能」、もしくは「移動不能」となっている敵ユニットからも同じだけの得点を得ることができます。

## 〈勝利得点〉

### (1) 得点

敵に与えた損害と「参加料」によるハンディキャップがあります。

### (2) 敵に与えた損害

撃破または射撃不能／移動不能となったユニットから得点を得ます。

### (3) 参加料とハンディキャップ

両プレイヤーが部隊を編成した際に使用した参加料の合計を出し、参加料の大きい側から少ない側を引いた値が参加料の少ないプレイヤーに与えられる得点（ハンディキャップ）です。ただし例外として、破壊されたユニットが1つも無い状態で「突破」が行われゲームが終了した場合、ハンディキャップによる得点は加算することができません。

## 〈対戦の終了〉

各対戦の終了後獲得した得点を計算して、より得点の高いプレイヤーが勝利します。

(2018/11/06 作成)

