

このフロアルールは、カードゲーム『アンジュ・ユナイト』の公式イベント・公認イベントにおいて適用されます。

1. イベントの基本規定

1-1. イベントの種別

アンジュ・ユナイトのイベントは大きく以下の2つに分けられます。

公式イベント

株式会社ホビージャパンや株式会社 KADOKAWA が主催するイベントです。

公認イベント

運営事務局（株式会社ホビージャパン）より承認を得たカードショップやサークルが主催するイベントです。

1-2. 対戦の形式

イベントで採用される対戦形式は主に以下の2つがあります。

フリーバトル形式

開催時間中にプレイヤーが自由に対戦をできる形式です。順位を決定せずプレイヤーの望むペースで対戦ができるため、交流を目的としたイベントに適しています。

スイスドロー形式

参加人数に応じた所定の回戦数を行う形式です。原則としてその時点での勝ち点が近いプレイヤーと対戦を行います。順位が決定されるため、優勝者・成績上位者を表彰するタイプのイベントに適しています。

スイスドロー形式で予選ラウンドを行い、その後上位のプレイヤーによる決勝ラウンドを行う場合があります。その場合、決勝ラウンドはシングルエリミネーション（勝ち抜き）形式で行います。

1-3. 勝ち点

スイスドロー形式では、勝者には3点の勝ち点が与えられます。敗北は0点です。

1-4.順位の決定

スイスドロー形式では、勝ち点の多い順に順位を決定します。

勝ち点が同点の場合、公認イベントではランダムな手段で順位を決定することを推奨します。公式イベントではオポネント・マッチウィン・パーセンテージ（※）によって順位を決定します。

※計算式によって対戦相手の平均勝ち点を算出したもの

1-5.ラウンド数

スイスドロー形式での推奨ラウンド（回戦）の数は以下の通りです。

4 人以下	： 総当たり
5～8 人	： 3 回戦
9～16 人	： 4 回戦
17～32 人	： 5 回戦
33～64 人	： 6 回戦
65～128 人	： 7 回戦

2.試合時間の規定

2-1.試合時間

1 試合 30 分を推奨します。

2-2.延長

制限時間が終了した際の処理は、エクストラ（追加）ターンの有無によって異なります。エクストラターンを採用するかは、そのイベントの主催者が決定します。

エクストラターンを採用しない場合、制限時間終了の時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしてもただちにゲームを終了します。そのゲームは両者が敗北したものとして扱います。

エクストラターンを採用する場合、制限時間終了の時点で進行中のターンを 0 ターンとし、追加の 1 ターンを行います。決着がついた時点でそのゲームは終了し、決着がつかなかった場合は「2-3.時間切れの処理」を行います。

2-3.時間切れの処理

延長の 1 ターンでも決着がつかなかった場合、与えたダメージの多いプレイヤーが勝利となります。与えたダメージも同じ場合、両者がゲームに敗北します（大会の形式によっては、じゃんけんなどのランダムな手段で勝者を決定しても構いません）。

ただしシングルエリミネーション形式での大会など、厳密に勝敗を決定する必要がある場合は、追加ターン終了後もそのままゲームを続行します。ダメージの差がついた瞬間にゲームは終了し、与えたダメージの多いプレイヤーが勝利となります。

3.ゲームで使用するもの

3-1.デッキ

プレイヤーはイベントに参加する際に、構築ルールに従った自分のデッキを持参する必要があります。

スイスドロー形式の場合、イベントの途中でデッキを変更したり、カードを入れ替えたりすることはできません。デッキ内のカードは、すべて『アンジュ・ユナイト』の正規のカードである必要があります。

『アンジュ・ユナイト』のカードにはノーマルカードとプレミアムカード（箔押しなど光る加工を加えたもの）の2種類が存在します。デッキにはノーマルカードとプレミアムカードの両方を使用でき、2種類が混在していても構いません。

プレイヤーはデッキを用意するに際し、「5-4.不適正な状態のデッキ」に抵触しないよう注意する必要があります。

以下のようなカードは使用することはできません。

- ・複製品や模倣品など、正規のカードでないもの
- ・カード裏面が『アンジュ・ユナイト』ではないもの
- ・落書きや損傷などにより、カード名やテキストの判別が困難なもの
(公式イベントで配布されたサインカードは使用可能)
- ・その他、主催者がゲームの進行に影響があると判断したもの

3-2.スリーブ・プレイマット

プレイヤーは対戦中にスリーブやプレイマットを使用することができます。スリーブを使用する際はデッキのすべてのスリーブの色や絵柄・状態を統一し、すべてのカードを同じ向きで入れ、カードの区別ができない状態にする必要があります。また、デッキ内にノーマルカードとプレミアムカードが混在している場合は、プレイヤーは必ず不透明のスリーブを使用する必要があります。

インナースリーブやオーバースリーブなど、複数のスリーブを重ねて使用することは可能です。また、重ねる枚数の上限もありますが、シャッフルなどゲームの適切な進行に支障が出ないようにしてください。

スリーブやプレイマットの状態がゲームの進行に影響があると判断できる場合や、公序

良俗に反する絵柄のスリーブやプレイマットを使用している場合などに、主催者はプレイヤーに対し使用の中止や交換を命じることができます。

3-3. マーカー

プレイヤーはゲーム内の状態変化を一時的に記録する手段として、卓上に乗せられる小さな物品（おはじきやサイコロなど）をマーカーとして使用することができますが、以下に該当するものの使用は禁止します。

- ・ アンジュ・ユナイトのカード
- ・ 硬貨などの金銭
- ・ その他、主催者が不適切と判断したもの

3-4. 使用できないもの

イベントの進行の妨げとなるため、3-1～3.3 で規定されていない物品は、対戦中に使用することはできません。

4. ジャッジ

4-1. ジャッジの定義

ジャッジはイベントを適正に進行するために存在し、プレイヤーからのルールに関する質問に答えるほか、不適切な状態になったゲームを修正します。また、ジャッジは不適切なプレイや違反行為を行ったプレイヤーに対し、罰則を与える権利を持ちます。

4-2. 裁定を求める権利

イベントに参加するすべてのプレイヤーには、ジャッジに裁定を求める権利があります。自分に不利益が生じる等の理由で、ジャッジを呼ぶことを拒否できません。

4-3. ジャッジによる裁定

プレイヤー間でルールに関して不明な点があった場合や、不適切なゲームの進行をしてしまった場合は対戦を止め、その場でジャッジを呼ぶ必要があります。ジャッジによる裁定を行い、その後ゲームを再開します。

4-4. ジャッジングによる延長時間

ジャッジが裁定を出すまでの間に 1 分以上対戦が止まった場合、その分の延長時間が与えられます。ジャッジは裁定にかかった時間を計測し、その旨をプレイヤーに伝える必要があります。

5.罰則規定

5-1.原則

この罰則規定は不注意、故意に関わらず、正しいルールでのゲーム進行が行われなかったときに参照されます。ジャッジはイベント中にトラブルが起こった場合、この罰則規定に沿う形で問題を解決します。もし、この罰則規定に沿う形で解決できない場合は、ジャッジの判断により罰則が決定されます。

5-2.罰則の種類

【注意】

「コストの支払いを間違えた」「チャージを置き忘れた」などの容易に現状復帰ができる程度の行動や、対戦に影響を与えない程度の軽度の違反に対して与えられます。同じ内容の注意が繰り返される場合は、ジャッジによって【警告】に引き上げることもできます。

【警告】

「カードを過剰に引いてしまった」など、現状復帰は可能だが、ある程度ゲームに影響を及ぼしてしまう中度の違反に対して与えられます。また、同じ【注意】を何度も繰り返し、改善の意思が見られない場合にも与えられます。同じ内容の【警告】が繰り返される場合はジャッジによって【敗北】に引き上げることもできます。

【敗北】

「同じカードが規定枚数以上入っている不正なデッキで出場している」「ゲーム中のジャッジの指示や裁定に従わなかった」などの、そのゲームの進行が不可能な重度の違反に対して与えられます。【敗北】を与えられたプレイヤーがそれにも関わらず問題点を改善しない場合は、【失格】になります。

【失格】

すべての不正行為は【失格】に該当します。また、スタッフや参加者に危害を加える、会場の器物を破損するなどの犯罪、あるいはそれに準ずる行為を行なった場合も【失格】となります。【失格】を受けたプレイヤーはただちにそのイベントから除外され、また会場からの退場を命じられます。その内容によっては、今後『アンジュ・ユナイト』のイベントならびに、ホビージャパン主催の他のイベントに出場できなくなる場合があります。

【受賞資格の剥奪】

【失格】が適用されたプレイヤーに対して同時に与えられます。そのプレイヤーは、当該のイベントにおける賞品や権利などの一切を受け取ることができなくなります。

5-3.遅刻

プレイヤーは、ラウンドの開始時間に着席している義務があります。

遅刻した場合、開始時間から5分を超えた時点で、そのプレイヤーの敗北となります。5分以内に着席し、ゲームを始められるならそのままゲームを行い、遅刻したプレイヤーには【警告】が与えられます。そのゲームが時間切れになった際は遅刻した分の延長時間が設けられます。また、その次のラウンドの開始時までには会場に現れない場合、自動的にイベントから棄権したものとして扱います。

5-4.不適正な状態のデッキ

プレイヤーはイベントに参加するに際し、適正なデッキを用意する義務があります。なんらかの理由でデッキが適正な状態でない場合、以下のような罰則が適用されます。

デッキの枚数が誤っている

「同じカードが4枚以上入っている」「フレームカードが13枚以上入っている」など、ルール上不適正なデッキであることが対戦中に発覚した場合は、そのゲームは【敗北】となり、かつ【警告】以上の罰則が与えられます。その後、次の対戦までにデッキが適正な状態になるよう入れ替えを行います。適正なデッキにすることが不可能な場合は【失格】となります。

デッキリストが誤っている

デッキリストの提出が義務付けられている大会において、「デッキリストのカードの枚数が誤っている」「実際に使っているデッキの内容と異なっている」といった誤りがあった場合、【警告】以上の罰則が与えられます。その後、実際に使っているデッキの内容を正とし、デッキリストの修正を行います。

デッキのカードが区別できる状態である

カードの反りやスリーブの傷などで、デッキ内の特定のカードが区別できる状態にある場合、【警告】以上の罰則が与えられます。その際に、区別のつくカードに規則性があるなどプレイヤー側に利益があることが認められた場合、罰則が引き上げられます。

この罰則が与えられた場合、プレイヤーは可能な限り区別のできないカードやスリーブに交換しなければなりません。

5-5.巻き戻しの原則

ルールやカードの処理に誤りがあり、気付かずに進行してしまった場合は、ジャッジにより可能であれば巻き戻しを行います。ゲームがそれ以上進行せず即座に気付いた場合は、その行為を無効とします。カードを使用したならそれを元に戻し、支払ったコストも元に戻します。

すでにゲームが進んでおり、現状復帰が不可能と判断された場合は、ゲームはそのまま続行されます。この際に間違えたプレイヤーに【警告】を出す場合は、気付かず進めてしまった対戦相手にも【注意】が与えられます。

5-6.不適切な状態への対処

なんらかの理由によりゲームが不適切な状態になった際の対処について、以下に一例を記載します。

なお、これらはあくまで指針のひとつであり、イベントにおいてはジャッジの判断が優先されます。そのため、ここに記載されている内容と異なる処理がなされる場合もあります。

チャージを置き忘れた

すぐに気がつき、山札の一番上のカードが明確である場合は、そのカードをチャージに置きます。それ以降は、気がついた時点での山札の一番上のカードをチャージに置きます。ある程度ゲームが進行し、山札のシャッフルなどがされていたとしても、その時点での一番上のカードを置いてください。

山札のカードを見てしまった

見えてしまったカードをデッキに戻し、シャッフルします。その際に、カードの効果によってデッキ内の位置が判明しているカードがある場合、それらを除いた状態でシャッフルし、シャッフル後にその位置に戻します。

過剰にカードを引いてしまった

引いたカードが明確である場合、そのカードを公開し、山札の一番上に戻します。不明な場合、手札をランダムに1枚選び、そのカードを公開しデッキに戻してシャッフルします。

自動型能力やリンク効果の処理忘れ

発覚した時点で、可能であれば本来の解決されるべきタイミングまで巻き戻しを行い、処理を行います。既にゲームが進行しており処理を行うことが不可能な場合、巻き戻すことはなくそのまま進行します。

「～してもよい」といったプレイヤーが任意で使用するか決定できる場合は、それを使用しなかったものとしてそのまま進行します。また、「○枚まで選ぶ」といった場合は、0枚を選んだものとしてそのまま進行します。

同名のプログレスを2体以上出してしまった

そのメインフェイズ中に発覚したのであれば、コストの支払いまで巻き戻します。ゲームが進行しており巻き戻しが困難な場合は、後から出した同名のプログレスは、プログレスゾーンにいる間、以下の制限を受けます。ほかのプログレスへの入れ替えは通常通り行えます。

- ・アタックとガードができません
- ・すべての能力を失います（自動型能力は発動せず、起動型能力やエクシードを使うこともできません
- ・アクションカードの条件など、プログレスの数を参照する効果でカウントされません

6.その他

6-1.シャッフル

プレイヤーはデッキをシャッフルする際、以下に挙げる代表的なシャッフルの方法などを2種類以上組み合わせ、適切に無作為化を行う必要があります。

ヒンズーシャッフル

カードの束を下から上に積みなおす行為を数回行うシャッフルです。単独だと無作為化が不十分なため、ほかのシャッフルを併用する必要があります。

ディールシャッフル

カードをいくつかの山に分けてから重ねていくシャッフルです。デッキの枚数も確認できるため、ゲーム開始時のシャッフルに適しています。単独だと規則性のある並び方になるため、ほかのシャッフルを併用する必要があります。

また、時間のかかるシャッフル方法のため、ゲーム中のシャッフルとしては推奨されません。

ファローシャッフル

カードの束を二つに分け、互い違いに重なるように混ぜていくシャッフルです。短時間で行えるため、ゲーム中のシャッフルに適しています。

プレイヤーはシャッフルを終えたあと、自分のデッキを対戦相手に提示する義務があり

ます。対戦相手は、それをカットまたはシャッフルする権利を持ちます。

対戦相手のシャッフルが不十分であると判断した場合、プレイヤーは追加のシャッフルを要求したり、ジャッジを呼ぶことができます。また、ジャッジはプレイヤーのデッキを代わりにシャッフルする権限を持ちます。

6-2.代用カード

なんらかの理由によりプレイヤーのカードが適正な状態でない場合に、代用カードを発行することがあります。代用カードはそのイベント中のみ、そのカードの代わりを示すために用いられます。

代用カードを発行する権限は、ジャッジまたはイベント主催者のみが持ちます。

更新履歴

2023.10.19 フロアルール Ver.1.0 を公開

2024.4.12 フロアルール Ver.1.1 に更新（更新箇所は赤字で明記してあります）