

2013 年 10 月 27 日開催 Daydream 杯大会ルール

準備をはじめる前に

1. 1 ゲーム 90 分とします。
スタッフの終了の合図がなされた時点で、全てのアクションを中断して判定に入ります。
2. 初期配置は 1 手 1 分と目安とします。
最終手番のプレイヤーも 1 分ごとに 1 個の開拓地と街道を配置しなければなりません。
初期配置によって得る最初の手札は、2 個目に置いた地点に準じます。
3. 10 ポイント獲得したプレイヤーが自分の手番で勝利宣言を行った時点で、そのプレイヤーを勝者としゲームは終了します。
4. 時間切れになってしまった場合は、その時点での勝利点をポイントとします。

ゲームのセッティング(ゲーム開始 10 分前から)

1. 資源カード、および発展カードの枚数を確認します。
資源カード(土・木・羊・麦・鉄)は各 19 枚
発展カードは騎士 14 枚
ポイントカード 5 枚、街道建設 2 枚、発見 2 枚、独占 2 枚
計 25 枚
2. 各自のコマの数を確認します。(街道 15、開拓地 5、都市 4)
3. 順番を決定するために各プレイヤーが 1 度ずつダイスを振ります。
ダイス目の合計の大きいプレイヤーから順番にプレイします。
同じ目のプレイヤーが複数いた場合は、該当者だけで再度振りなおします。
ただし、新しく振られたダイスの目は、同じ目同士のプレイヤーの順位を決めるためだけに適用します。
4. 決められたプレイ順番通りに、一番を起点とし時計回りに座り直します。
コマの色は 1 番より好きな色を取得します。
5. 配置図を元にマップの作成をおこないます。配置図は、大会用固定配置(オリジナル)とします。
6. 発展カードのシャッフルを行います。(準備完了)

ゲーム中のアクションについて

1. 原則として、日本カタン協会公式ルールに基づき、全国発売版「カタンの開拓者たち(R)」の取扱説明書に記載されたルールでプレイします。
2. 資源の産出などについては、メンバー相互で確認しあうことを原則とします。
3. なお、資源の取り忘れが発覚した場合は、次の手番に移っていない限りは、遅れてカードを獲得することができます。
4. バーストの確認については、メンバー相互で確認しあうことを原則とします。
7が出たときは手札の枚数を自発的に発声してください。
5. ゲーム中、他のプレイヤーの資源カードの枚数、及び発展カードの枚数を、いつでも確認できます。
聞かれたプレイヤーには、正確に報告する義務があります。
ただし、カードの内容をも明らかにする必要はありません。
6. 資源の山札の枚数を数えることはできません。ただし不正防止のため、独占を使用したプレイヤーのみ、その直後、独占した資源の山札の数を確認することはできます。
7. 中身の2つのダイスが完全にダイスケースの底に接している場合のみ、その出目を有効とします。
判定しづらい場合は、メンバー全員の合意の下に振り直します。
また、ダイスの中身がケースより飛び出した場合は振り直しとします。
8. 発展カードの山を崩してしまい、中身が見えてしまった場合は、見えてしまったカードも含めて、そのまま元に戻します。深刻なトラブルが生じた場合は、スタッフを呼び、指示に従ってください。
9. 交渉時において、資源の無償譲渡はできません。
同様に、同じ種類の資源同士の交換も行うことはできません。
10. ルールに即していない行為(発展カードを即座に使ってしまった、発展カードを複数使ってしまった、バーストを処理し忘れたなど)が行われた場合でも、その時点で他の3名のプレイヤーの指摘なくゲームが進行をしてしまった場合、その行為は適用となります。
11. その他、不正などの問題が生じたときには、その場でスタッフを呼び指示に従ってください。
ゲーム終了後などの問題提起は認めません。
12. 不正に対しては、基本的に失格とします。ただし、故意でない場合は、状況を確認の上、スタッフの指示に従ってください。
13. スタッフの判断は絶対であり、プレイヤーは指示・判定に従わなければなりません。

よくある質問からの回答(簡易版)

1. 盗賊の移動は、盗賊が元いた場所以外の土地に置かなければなりません。
(但し、砂漠に置くこともできます。)
2. 手番内であれば、取引と建設の順番はありません。取引→建設→取引とおこなうことができます。
3. 港のある交差点に開拓地を建設した場合は、同じ手番中でもその港を使用した交換をすることができます。
4. 資源の産出が十分でない場合は、その資源のみ誰も受け取る事が出来ません。
(別の産出可能な種類の資源は受け取ることが出来ます。)
5. 手番の人以外との交渉はできません。
6. 未来の約束(手番を跨いだ取引の約束や、建設場所の予約など)を含む「行為」は約束できません。
7. 交渉および使用以外での資源カード、発展カードを公開することはできません。
(ポイントカードは取得した時点で1点です。勝利宣言した時点で公開してください。)
8. 街道の分断により「最長交易路」の権利者が複数生じた場合は、以下の判定となります。
 - ア) 現在「最長交易路」を持っていた人が、最長の街道(同数でもかまわない)を持っている場合は、現所有者のものになります。
 - イ) 現在「最長交易路」を持っていた人より、他プレイヤーが「単独で」最長の街道を引いている場合は、「最長交易路」を受け取ります。
 - ウ) 全てのプレイヤーの誰も最長交易路の条件(5本以上で、単独で最長)を満たしていない場合は、空位となります。

マナーについて

1. メンバー全員で楽しんでプレイできるようテンポのよいプレイを心がけてください。
2. プレイマナーとして、「明らかな嘘をつくこと」は禁止です。例えばカードを5枚持っているにも関わらず違う枚数を答えたり、伏せた発展カードの中身について虚偽のアピール(ただし断言に限る)をすることなどが該当します。
3. プレイヤーを誹謗する言動は控えてください(暴言、暴力は当然のことながら禁止、即座失格とします)。
4. 資源交換を提案する際には、自らが放出する資源をはっきりと見せるよう心がけてください。
5. プレイ中のプレイヤーに声をかけることはなるべく控えましょう。特に、ゲームに影響を与える類の発言は固く禁止します。
6. 観戦中に、プレイ中のメンバーの伏せカードをのぞく類の行為を禁止します。
7. 観戦中に、カードの取り忘れのような明らかな不正に気づいた場合でも、外部からの発言を禁止します。
8. 外部からの発言などによるトラブルが生じた場合は、速やかにスタッフを呼び、指示に従ってください。
9. トイレは休憩時間に済ませてください。ゲーム中の長時間の離席は原則として禁止します。
10. ゲーム中での故意の遅延行為は失格とする可能性があります。
11. プレイ中、メモ・携帯電話などの使用は他のプレイヤーに確認してください。
携帯電話はマナーモードなど音が鳴らないようにしてください。
12. 上記マナーはルールに準ずるものであり、違反者は失格などの対象となります。