

手番および場札の上限の規定

A 手番順は、「準備」の前に以下のように決めます。

A-1 プレイヤーは、車座になるように自由に席をとります。

A-2 ひとり1枚ずつカードを引き、もっとも大きい価のカードを引いた人を1番手とします。同価が2人以上いる場合は和文の文字数の多いほう、それも同じ場合は、英文の単語数の多いほうとします。

A-3 1番手から時計回りとします。

A-4 カードを戻し、「準備」から始めます。

B はじめの場札の上限枚数は **3枚** とします。

負けについて

C 負けたプレイヤーは、ただちに手札をすべて捨て、ゲームから離脱します。これを理由にゲームは終わることはありません。

* ただし、各自ははじめの手番では「負ける」はおこなえないものとします。

千日手について

D 千日手をレフェリーに指摘された場合、その手はおこなえません。

故意の早期の勝者なき終了の制限

E 以下の状態でゲームが終わった場合、勝者なしとして、そのまま場札と全員の手札を捨て、山札からくばり直し、最後に手番をした人を1番手としてふたたびゲームを始めます。

E-1 まだ手番のまわってきていないプレイヤーがいる

E-2 勝者がいない

*ただし同様の場合が2回目以降あったとき、場札が尽きて終わった場合には「山札をすべて捨てる」おこないを含むカード、それ以外の場合には「ゲームを終える」おこないを含むカードをよんでいたひとは、以降その回戦に参加できないものとします。

ゲームの長期化の防止

F-1 大会の規定する終了時間になるか、だれも何もおこなえなくなった場合、その時点でゲームを終えます。

F-2 長考をレフェリーに指摘された場合、ただちに手をおこなわなければ負けます。

F-3 大会の規定する終了時間の5分前を過ぎた場合、「捨札をシャッフルして山札に重ねる」カードは「このカードを捨てる」カードとして扱います。

2人以上の勝者から進出者を決定する

G 勝者が2人以上いる場合、山札を裏向きでシャッフルして伏せ、勝者ひとり1枚ずつカードを引き、もっとも大きい価のカードを引いた人が次回戦に進出します。

* 山札が足りない場合は捨札をシャッフルします。該当者が2人以上いる場合、A-2に準じて判定します。

初心者への配慮

H-1 プレイヤーは、いつでもレフェリーにカードの補足説明を求めることができます。

H-2 レフェリーはみずからの判断で、プレイヤーにカードの補足説明をすることができます。

H-3 プレイヤーは、解釈を誤ってカードをよんだ場合、レフェリーからの指摘後に取り下げることができます。ペナルティはありません。

H-4 カードのよみあげは、レフェリーを含め、なるべく相手に聞こえるようお願いします。

CMCG グランプリシリーズ
《カードゲーム》大会附則
協力：TALION GALLERY
主催：eyuum

お問い合わせ：cmcg@eyuum.org
info@taliongallery.com

euskeiwa.com/works/2022/cardgame/jp.html

