

矮人掘金世界大賽2024 香港區選拔賽賽規

遊戲概念

在遊戲中，每位玩家分別會扮演掘金矮人、破壞者或自私矮人。掘金矮人們及自私矮人 非常努力認真地挖掘坑道，想辦法要找到金礦的所在位置，而另外一組破壞者是試圖在 掘金矮人們的道路上放置障礙。每組都想要獲得金礦，不過玩家並不知道其他人的身份，必需靠機智判斷與誰合作。

遊戲準備

- 1. 將卡片依照通道牌、行動牌、矮人牌各自分開。
- 2. 將矮人牌洗牌後一人發一張不讓其他玩家看到。剩餘的矮人卡面朝下放置一旁。

矮人牌的分佈會因人數而有所不同。細節如下:

	掘金矮人	破壞者	自私矮人
5 人分組賽	3	1	1
6 人分組賽	3	2	1
7 人分組賽	3	2	2

- 3. 裁判會將一張起始通道牌及三張目標牌（一張金礦及兩張石頭）放在桌面中央空出七張牌寬度的 空間。每張目標牌相距一張牌長度的空間。
- 4. 將通道牌與行動牌一起洗勻形成牌庫, 然後從牌庫發給每位玩家。玩家所得張數依下表：

玩家人數	5 人	6-7 人
張數	6	5

5. 將剩下的牌庫面朝下放在目標牌旁。

6. 每輪裁判準備跟玩家人數相同的金塊牌，並確認當中只有一張3塊的金塊牌，面朝下洗勻之後每位玩家抽一張。抽到3塊金塊牌的玩家就是這輪的起始玩家, 並由起始玩家開始以順時針方向輪流進行行動。

7. 設置起始遊戲區域 (此規則始於2018年) 起始玩家從牌庫的最頂抽取一張牌，如抽到一張「通道牌」；起始玩家將該卡牌放置到場上正中間的位置，並決定該牌的方向。如抽取的並非通道牌, 將該牌放到一旁, 重新抽取, 直到抽到通道牌為止。裁判將所有以此方式抽出的其他卡牌洗回牌庫。

8. 查看自己的矮人牌

掘金矮人(Gold Miners)目標：想辦法製造路徑找到金塊可整隊獲得金塊。

破壞者(Saboteurs)目標：在牌庫抽完及所有玩家手牌出完, 並且掘金矮人及自私矮人未找到金塊時可整隊獲得金塊。

自私矮人(Selfish Dwarf)目標：想辦法製造路徑，成為首個找到金塊的玩家, 可單獨獲得金塊。

遊戲流程 (更多詳情請見栢龍玩具出版之矮人掘金說明書)

1. 出一張牌, 然後從牌庫抽回一張手牌

(a) 通道牌(40張)：合法地連接另一張通道牌。

(b) 行動牌(27張)：

-破爛工具 (9張): 放在一位玩家面前，該玩家不能出通道牌，直至有修理工具卡後才能再出通道牌。

-修理工具(9張): 放在一位玩家 (包括自己) 面前, 可以幫自己或其他玩家修理破爛工具

-地圖(5張): 選擇其中一張目標牌秘密地查看。

-落石(3張): 選擇一張遊戲區域中的通道牌丟至棄牌堆(放置於中間的起始卡牌、起始通道牌及目標牌不能被移除)

(3) 略過：若不能或不想出牌，玩家可略過回合。從自己手牌中選一張牌面朝下放到棄牌堆中，然後從牌庫抽一張手牌。（如牌庫沒有卡牌，則不能抽牌）

獲勝條件

1. 獲勝條件會因應玩家自己的矮人卡而有不同:

(a) 掘金矮人: 通道從起始通道牌連接到金塊 (最後一張通道牌非由自私矮人打出)。

(b) 自私矮人: 由自己打出通道牌並接到金塊。

(c) 破壞者: 在牌庫抽完及所有玩家手牌出完, 並且掘金矮人及自私矮人未找到金塊

注意: 連接到金塊不算達到自己勝利條件，沒有金塊 可以得到。

2. 得分計算”

(a). 掘金矮人獲勝：接到金塊的掘金矮人會得到3 塊金塊，其他掘金矮人會得到2塊金塊。

(b). 破壞者獲勝：分給的金塊數依下表

破壞者人數	1 人	2-3人
每人金塊數	4 粒	3 粒

(c). 自私矮人獲勝：可單獨獲取4塊金塊。即使有多於一個自私矮人，也是需要是 自己連接到金礦才有4塊金塊，另一位自私矮人並不會得到金塊。

比賽規則

1. 每局分組賽(GAME)的比賽時間大約為60分鐘。當中會涉及 3 輪對賽(ROUND)。每輪需時約20分鐘。

每輪對賽的首15分鐘為非限時時段，裁判一般不會為參賽者計時*。

15分鐘非限時時段結束後，裁判會開始讀秒。每位玩家的行動時間為30秒；如30秒後玩家仍未作出任何行動，則視作執行略過行動, 並由裁判隨機抽出一張手牌並棄掉。

*** 如果於非限時時段內，有玩家惡意拖延時間，經其他玩家投訴或裁判發現並主裁判查證屬實，裁判會為其進行讀秒，該玩家必須於限時45秒內出牌。此操作將延續至該輪對賽的非限時時段結束。**

2. 因應不同的總參賽人數，每局分組賽的人數將會有所調整。每局分組賽的人數為5-7人。(一般會盡力安排6人作賽)。

3. 比賽以計分制形式進行。參賽者首先進行3局分組賽(41人或以下) / 四局分組賽(42人或以上)，每局分組賽有 3 輪對賽(ROUND 1-3)。3局分組賽後累計總金塊數目最高的六位將進入決賽，平手則以標準分 STANDARD SCORE排名。

3. 決賽1局(FINAL GAME)。形式與分組賽相同，也有 3 輪對賽(ROUND 1-3)。3 輪對賽後, 獲得最多金塊者勝。若出現同分情況，將會以3局分組賽的成績決勝負。如再遇相同，則以抽籤決定名次。

4. 所有分組賽將同時進行，即每局同時有最多11局分組賽同時進行。

5. 比賽過程中不會公佈參賽者的累積的金塊數量及排名，直至宣佈決賽入圍者。

注意：矮人掘金是講求溝通技巧的遊戲，所以是容許用玩家以言語說服或欺瞞對手。可是，在遊戲進行中 絕不容許把自己手牌、矮人牌或目標牌公開。詳情請參閱 **裁決及罰則**

裁決及罰則

所有玩家都有責任去令遊戲公正公平地進行。

一些輕微的犯錯不會對遊戲進程有大影響，例如忘記了抽卡就直接提醒他，以下行為是一些有可能出現的錯誤：

- 在不是自己的回合出卡
- 自己的回合出多於一張卡
- 將卡牌朝上去棄牌
- 忘記抽卡
- 抽了棄牌堆
- 工具損壞時出了通道牌
- 無故棄掉或移開在自己前面的工具損壞卡
- 移開或轉動已在場上的通道牌
- 在沒有落石卡時移除遊戲區域中的通道牌
- 錯誤使用功能牌 (例如將一張破爛煤燈卡放於一個已被破爛煤燈的玩家，或用落石卡移除目標牌)
- 在回合結束前把手牌展示
- 在回合結束前把矮人牌展示
- 在回合結束前把目標牌展示
- 偷看其他玩家的矮人牌或手牌
- 人身攻擊
- 談論自己或其他玩家之前的比賽資料

罰則

口頭提示: 只作口頭提示，並單純糾正該玩家的錯誤行為

警告: 直接警告，會紀錄在案，累積 3 次警告會導致該玩家在該輪遊戲落敗

遊戲落敗: 該玩家會立即中止參與本輪，並會得到0塊金塊，下輪可以再次參與遊戲

取消資格: 裁判經過多番商議或玩家行為有意破壞比賽，經裁定後將判為取消資格。該玩家將不能再參與餘下遊戲，並會被驅逐出比賽場外。

1.1 遊戲中的錯誤 (輕微) - 罰則：口頭提示

- 忘記抽牌
- 工具損壞時出了通道牌
- 錯誤使用功能牌 (例如將一張破爛煤燈卡放於一個已被破爛煤燈的玩家，或用落石牌移除目標牌)
- 其他相類似錯誤行動

注意：是次比賽以「舉手不回」為原則，所有已打出的卡牌必須按照合法的方式使用；如發現卡牌被錯誤使用，該玩家當刻必須再次按照正確的方式使用該牌，而不能將該牌放回手上。如發現該牌不能被合法使用，則將該牌棄掉。

例子：玩家 A 將一張**煤燈修理牌**放於玩家 B 前，但玩家 B 前方卻並沒有**破爛煤燈牌**，則玩家 A 必須於當刻協助一位**有破爛煤燈**的玩家**修理煤燈**，即使玩家 A 相信該玩家並非自己的隊友。

1.2 遊戲中的錯誤 (中度) - 罰則：警告

- 在不是自己的回合出牌
- 自己的回合出多於一張牌
- 抽多於一張牌
- 打開了棄牌
- 抽了棄牌堆
- 無故棄掉或移開在自己前面的破爛工具牌(無意)
- 移開或轉掉已在場上的通道牌
- 在遊戲結束前把手牌展示

1.3 遊戲中的錯誤 (嚴重) - 罰則：遊戲落敗

- 無故棄掉或移開在自己前面的破爛工具卡(有意)
- 在沒有落石牌時移走場上的通道牌
- 在遊戲結束前把矮人牌展示
- 在遊戲結束前把目標牌展示
- 偷看其他玩家的矮人牌或手牌
- 談論自己或其他玩家之前的比賽資料

2.1 流程錯誤 (輕微) - 罰則：警告

- 進入只容許裁判進入的工作範圍
- 阻礙裁判工作
- 比賽進行中，與裁判及該局參賽者以外人仕進行溝通
- 遲到 (少於5分鐘)

2.2 流程錯誤 (嚴重) - 罰則：遊戲落敗

- 遲到 (多於5分鐘)
- 未經批准離開自己的座位

3.1 不君子行為 - 罰則：取消資格

- 人身攻擊
- 干預比賽進行
- 詐騙
- 偷竊
- 任何暴力行為

4. 懲罰累積

如個別玩家在整個比賽中積累太多相同種類的懲罰，對該玩家的懲罰將有可能提升

- 3次 口頭提示 將視為1次 警告
- 玩家積累 3次 警告時，進行中的遊戲可被直接視為 遊戲落敗
- 玩家因懲罰而被判 遊戲落敗 3次，將被判 取消資格

5. 大會裁判對於以上罰則擁有最終決定權