**卡坦香港****公開賽 2024 比賽規則及章程**

日期: 8月24日 (星期六)

地點: 瑪利諾中學禮堂 (秀茂坪安秀道27號)

時間: 8:30 am 開始

名額: 100人

**比賽簡介**

比賽將會進行3輪初賽, 1輪準決賽及1輪決賽。於初賽積分中排名最高的11位參加者將會晉身決賽。決賽中勝出的參加者將會獲得公開賽冠軍頭銜及2024世界賽香港區選拔賽的出賽資格。

**比賽總覽:**

1. 比賽設有3輪初賽, 1輪準決賽及1輪決賽

2. 3輪初賽後，將有16位參加者晉級至準決賽。名單構成為:

* 初賽排位前11名參加者;
* 第12至14名為較早前卡坦店家賽的勝出者;
* 第15及16名參加者為2024年U18兩組別冠軍。

3. 準決賽中各枱勝出的4名參加者將晉身決賽

4. 決賽以一盤定勝負

5. 如有任何原因參加者放棄2024年選拔賽的出賽資格，將由餘下順位參加者補上。直到所有決賽參加者都放棄為止。

**卡坦香港公開賽 2024 比賽規則, 詳細如下:**

-關於比賽

-關於配件

-關於遊戲

-其他

1. 關於比賽

1.1 獲得10分或以上的玩家，可於**自己回合**宣佈為勝利者

1.2 勝出玩家將獲得比賽分「1分」

1.3 玩家將按照以下方式順序以決定名次

1.3.1 玩家勝出分數之多寡。比賽分較高者, 排名較前。

1.3.2 若比賽勝出分數相同, 則按玩家於多局遊戲中所獲總分以決定排名, 較高者排名較前

1.3.3 若遊戲中所得分數相同, 則以玩家於多場的總破平分「Point of Percentage, PoP」高低決定名次

1.3.4 若總破平分相同, 則視為相同名次

1.4.1 PoP計算方法:

-玩家於該局遊戲中所獲分數，除以該局中所有玩家的總分數；

如該局只有三名玩家，則將三名玩家的平均分數，視為第四名玩家的分數計算。

eg1 玩家A、B、C、D取得之分數為10、8、5、4，玩家A的「PoP」為: 10/(10+8+5+4)=0.3703

eg2 玩家A、B、C的分數為10、8、6，玩家A的「PoP」為:

10/10+8+6+(10+8+6)/3 = 0.3125

1.3.2 若勝利玩家分數多於10分，計算「遊戲總平均分」時將強制視為作10分結算

1.4 有關限時

1.4.1 每局比賽均不設限時, 但於開賽後60分鐘後 進入計時模式: 每名玩家每回合將有70秒行動時間。時間包括擲骰及移動強盜, 交易, 興建, 抽取及使用發展

1.4.2 若行動時間結束, 該玩家的回合將自動結束。玩家於該回合將不能再執行任何行動。

1.4.3 若限時內仍未擲骰, 該回合將由裁判代為擲骰，並於分發資源後立即結束回合。

1.4.4 如需移動強盜, 但於限時結束後仍未完成移動程序；或裁判於限時結束且代為擲骰時擲到「7」，裁判會將強盜移回沙漠，並且不能向任何玩家偷取資源

2. 關於配件

2.1 玩家起始配件: 每名玩家起始時, 均有以下配件: 道路x15、村落x5、城市x4、建築費用牌x1

2.2 公用配件

2.2.1 每副 **卡坦** 均包含以下地形板塊:

森林(木) x4, 草地(羊)x4,

田野(麥)x4, 丘陵(磚)x3,

高山(鐵)x3 , 以及沙漠 x1

2.2.2 框架板塊 x6。當中包括

2:1(木)海港 x1, 2:1(羊)海港 x1,

2:1(麥)海港 x1, 2:1(磚)海港 x1,

2:1(鐵)海港 x1, 以及 3:1(?) 海港x4

2.2.3 數字圓片, 編號由 A-R 排列

2.2.4 強盜棋子x1

2.2.5 資源牌 (木, 羊, 麥, 磚, 鐵) 各19張

2.2.6 發展牌25張。

當中包括: 分數x5, 騎士x14, 豐收x2, 興建道路x2, 以及 壟斷x2

2.3 每場比賽均由大會決定版圖配置方式, 並確保每枱的版圖配置方式相同

2.4 為保持比賽運作暢順, 請玩家於開賽前點清所有配件, 如發現有任何遺漏, 請立即通知大會。如開賽後才發現遺漏, 大會不會作出任何補發。

3. 關於遊戲

3.1 遊戲分為 **設置階段** 及 **遊戲階段**

3.2 關於**設置階段**

3.2.1 遊戲開始前, 玩家會先有3分鐘以閱讀地圖, 並於3分鐘完結後開始擺放村落。閱讀地圖期間, 玩家不能作出干擾其他玩家之行為

3.2.2 擺放村落的次序為 玩家A > 玩家B > 玩家C > 玩家D > 玩家D > 玩家C > 玩家B > 玩家A。放好村落後, 玩家可即時放置一道路, 並相鄰於該村落。

3.2.3 每名玩家均有120秒以決定起始村落及道路的位置。裁判於最後30秒會作出提醒。如照過120秒仍未能決定, 裁判會以 隨機 方式代為決定該村落位置。

3.2.4 擺放起始村落並沒有地點限制; 唯擺放時仍需根據「不相鄰」準則進行(3.5.3.3)

3.2.5 所有玩家擺放**第二個村落**時, 將即時從供應區獲得該村落所觸及的相應資源。

3.3 關於 **遊戲階段**

3.3.1 在遊戲階段中, 每名玩家的回合分為 **擲骰階段** > **主要階段**。玩家必須依此次序進行其回合。

3.4 關於 **擲骰階段**

3.4.1 玩家於**擲骰階段**可進行可進行的動作包括:

-擲骰子

-使用發展牌

3.4.2 擲骰時, 玩家必須同時擲出2顆骰子。

3.4.3 如骰子並非同時擲出, 或因各種情況使骰子未能清楚顯示點數, 裁判有權要求重擲

3.4.4 「拿取資源」必須於此階段進行。任何於此階段之後所拿取的資源將不獲補發。

3.4.5資源不足- 若擲出的點數會生產某項資源, 而供應區中的該資源牌數量不足以供應予玩家時, 按以下方式處理:

3.4.5.1 如該資源只供應給一名玩家, 該玩家將取得供應區中的所有該項資源。

-例: 擲出點數「6」；玩家A可獲得５張「木」，而供應區只剩餘3張「木」時，玩家A可取得該3張「木」

3.4.5.2 如該資源需供應給超過一名玩家時, 所有玩家將不能取得供應區中的該項資源。

-例: 擲出點數「6」；玩家A可獲得5張「木」，玩家Ｂ可獲得1張「木」；如此時供應區只剩餘5張「木」，則沒有玩家可從此點數中獲得「木」資源

3.4.6 擲到點數「7」時, 必須完成以下整個步驟, 才可進行下一動作

玩家棄掉資源牌 -> 移動強盜 -> 盜取資源

3.4.6.1 玩家棄掉資源牌: 檢視所有玩家的資源牌數量。如有8張或以上, 需棄掉半數資源牌(數量為單數時, 棄掉小份)；所被棄掉的資源牌將即時放回供應區

3.4.6.2 移動強盜: 行動玩家 需將強盜移動到沙漠或任一資源版塊上, 唯必須移離原本所身處的位置

3.4.6.3 盜取資源: 玩家可選擇其中一間觸及該版塊的村落或城市, 並從其擁有者手上盜取一張資源牌。如該名玩家手上沒有資源牌, 此程序立即完結

3.4.7 強盜: 被強盜佔領的資源版塊**不能**生產出任何資源

3.5 關於 **主要階段**

3.5.1 玩家於主要階段可進行動作包括:

-興建建築物

-抽取/使用發展牌

-向銀行/其他玩家作出交易

3.5.2 玩家可於自己回合內, 作無限次興建、交易、以及抽取發展牌；當中沒有次序限制。

3.5.3 關於 **興建建築物**

3.5.3.1 只要有足夠資源，玩家可於回合內任意興建**道路**、**村落** 或 **城市。**當中沒有任何興建次序之分，但必須清楚地進行每一個興建步驟

3.5.3.2 除了起始的2間村落外, 玩家的建築物必須自己的道路相連

3.5.3.3 興建村落: 村落之間必須保持最少2段路的距離(不能相鄰)

**3.5.3.4** 如發現任何違規興建的村落/城市, 裁判會將較遲興建的村落/城市移除, 並會對該玩家作出一次警告；所有已使用資源將不獲發還；而所有因「違規建築」而擲得的資源將不作追究。

3.5.3.5 玩家**不能**興建多出自己手上持有數目的建築物

例: 玩家D 於版圖上已興建５間村落，他必須先將其中一間村落升級為城市，才能興建下一間村落；他不能直接支付資源，並於一個合法位置興建城市

3.5.4 關於 **交易**

3.5.4.1 玩家可於自己回合的主要階段，跟 銀行 進行交易:

-以4個相同的資源, 跟銀行兌換1件其他資源

-如玩家擁有建於3:1(?)巷口的村落/城市, 可以3個相同的資源, 跟銀行兌換1件其他資源

-如玩家擁有建於2:1(指定資源)巷口的村落/城市, 可以2個該項資源, 跟銀行兌換1件其他資源

3.5.4.2 玩家可於自己回合的主要階段，跟 對手 進行交易:

-交易的資源數量及次數不限, 唯當中必須不涉「不合理交易」

3.5.4.2.1 **資源相送**: 如交易內容引致某玩家的某項資源直接轉移到另一玩家手上, 而玩家本身未有另一種資源的增益, 將視為「不合理交易」而不被允許

例1: 玩家A 提出以 1木 + 1鐵 以換取 玩家B 的 1木, 從結果而言是直接送出1木, 故視為資源相送

例2: 玩家A 提出以 2木 + 1鐵 以換取 玩家B 的 1羊, 而於同一回合中, 玩家A 再以1羊換回玩家B 的1木 + 1鐵；他們的首項交易合法；而第二項交易從結果而言，是直接送出1木，故第二項交易將不被允許

例3: 玩家A 提出以1羊 換取 玩家C 的2鐵, 再用自己 2:1鐵巷口 以2鐵換取 1木, 然後再 以1木 換回玩家C的 1羊。此情況由於玩家A 沒有失去任何資源, 故不視為 **資源相送**。

3.5.4.2.2 **銀行優先**: 玩家可跟銀行作交易的內容, 卻選擇跟玩家進行相同的交易, 此情況將視為「不合理交易」而不被允許

例1: 玩家A的回合, 且他持有 木巷口; 他向玩家B 提出 以 2木 以交換 1鐵。由於玩家A 於自己回合可跟銀行作出交易, 基於 銀行優先 原則, 以交易將不被允許。

例2: 玩家A的回合, 且他持有 木巷口; 他向玩家B 提出 以 2木 以交換 2鐵。由於 玩家A 不能跟銀行作出 同等交易內容, 故此交易成立。

例3: 玩家A 持有 木巷口; 於玩家B 回合, 他向玩家A 提出 以 1鐵

以交換 2木。由於此非玩家A 回合, 他不能選擇跟銀行作出

相同交易, 故此交易成立。

3.5.5 關於 **發展牌**

3.5.5.1 玩家於自己回合, 支付相應資源(麥、羊、鐵) 便可抽取一張發展牌。每回合並沒有抽牌的數量限制；若供應區中的25張發展牌被抽完, 所有玩家均不能再抽取發展牌。

3.5.5.2 剛抽得的發展牌 不能即時使用。

3.5.5.3 玩家剛抽得的發展牌需橫置放好, 待回合結束才能將其直置。如玩家因放置問題而未能分辨抽牌時序, 裁判有權禁止玩家於該回合使用發展牌。

3.5.5.4 玩家於同一回合最多只能使用一張發展牌

3.5.5.5 玩家於回合中的任何時間(包括擲骰子之前), 均可使用發展牌。唯當骰子擲出後, 必須完成整個「擲骰程序」後, 方能使用發展牌。

3.5.5.6 發展牌中的5張分數(+1VP) 可於自己回合的任何時候展示, 並不受 (3.5.5.1) ~( 3.5.5.5) 影響

3.5.5.7 使用 「**騎士」** 的程序與 擲「7」時移動強盜的程序相同。請參考(3.4.6.2)~(3.4.6.3)

3.5.5.8 使用 「**壟斷**」時, 其他玩家無須將手上的資源牌對外展示。玩家如有懷疑, 可請裁判協助檢查。

3.6 有關 **計算分數**

3.6.1 玩家**獲得10分**時, 必須於自己回合內宣告勝出, 才視為有效勝利

3.6.2 同一遊戲內, 若超過一名玩家多於10分, 亦只會有1名勝出者。但於計算PoP時, 其他10分玩家的分數仍被計算。(計算方法參考1.4.1)

3.6.3 獲得分數的方式: 村落＝1vp, 城市＝2vp, 分數卡 = 1vp(每張),

「**最長的道路**」=2vp, 「**最大的軍隊**」= 2vp

3.6.4 「**最長的道路**」: 玩家已興建5條或以上的連續道路時, 可獲2vp。當另一名玩家的連續道路比他更長時, 將自動奪得「**最長的道路**」稱號

3.6.4.1 若持有「**最長的道路**」的玩家, 其連續道路被另一玩家於中段興建了村落/城市, 該中斷部分不被視為 連續道路

3.6.4.2 若玩家因被中繼道路而失去「**最長的道路**」, 將檢視其他玩家的道路；「**最長的道路**」將由下一位乎合資格的玩家獲得。若道路的長度相同, 「**最長的道路**」牌將被放回供應區, 並由最先興建 更長道路 的玩家獲得。

3.6.5 「**最大的軍隊**」: 玩家已使用3張或以上的騎士時, 可獲2vp。當另一名玩家已使用的騎士比他更多時, 將自動奪得「**最大的軍隊**」稱號

4. 其他

4.1參加者可於比賽中以紙筆紀錄資料; 唯所有已紀錄的資料亦視作公開資訊。如有裁判/參加者 提出要求, 參加者必須公開所有已紀錄的資料。參加者不能以「紀錄資料」為理由以爭取額外時間。

4.2 比賽時, 大會嚴禁參玩家以任何電子儀器作紀錄 或對外通信；大會亦嚴禁參加者於比賽時跟任何場外人士交談

4.3 嚴禁任何違反 **卡坦** 遊戲規則的行為

4.4 糟糕的比賽表現不會是取消資格的理由。有參加者在比賽中緊密的合作以提升彼此。在遊戲中的名次可能會令人沮喪，但這也不是可以取消其資格的理由。然而我們不鼓勵一名 或多名參加者合作提升某（些）選手在比賽中的排名，而 非在遊戲中提升自己的名次

4.4.1 其中, 大會嚴格反對造王者(King Maker)等行為。如有參加者利用某項「重要」的交易而令另一參加者直接勝出; 或某參加者於清楚了解情況下仍與另一參加者交易, 以致該參加者勝出遊戲, 則其他參加者有權向大會作出投訴。如主裁判調查後判定是次屬於「造王者」行為, 則有權直接判決涉事玩家分數歸0, 而餘下的玩家將勝出遊戲。

4.5 如參加者違反 (4.1) ~ (4.5) 的指引, 裁判有權對其作出警告。如玩家於一場比賽中累積2個警告, 其參與資格將被取消

4.5.1 如有參加者有任何投訴, 需於遊戲完結前提出。如該場遊戲完結且成績經簽名確認, 所有事後投訴將不獲處理。

4.6 此章程在公佈後有機會作出修改。

4.7報名之參加者必須了解並同意比賽章程

4.8 比賽過程有機會被拍攝並作宣傳用途

4.9 如有任何爭議，大會擁有比賽最終裁決權

感謝香港卡坦協會提供比賽規則及章程。

