

# 2024 香港卡坦U18盃比賽規則

(Ver 1)

- 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**75**秒行動時間。時間包括擲骰及移動盜賊，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 如需移動盜賊，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」，裁判會將盜賊移回沙漠，並且不能向任何玩家偷取資源

#### 1.5 關於團體獎項

1.5.1 是次比賽將分為「中學及青少年組別」與「小學及兒童組別」。每個組別分別設有團體冠、亞、季三個大獎項。

1.5.2 計分方法為，計算每隊隊員的平均名次，其數值較小者為領先。

1.5.3 如出現同分狀況，則團體中獲得名次最低者，該排名較高，則較為領先。

例子：

團體A參加者4人，其名次為4、11、18、31，故平均名次得分為16。

團體B參加者3人，其名次為1、17、34，故平均名次得分為17.3333。

團體C參加者4人，其名次為2、5、16、41，故平均名次得分為16。



以上例子, 3個團體的排名(由高至低)為 團體A > 團體C > 團體B。

## 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、村莊x5、城市x4、興建提示卡x1

### 2.2 公用配件

2.2.1 每副 卡坦 均包含以圖版卡:

樹林(木) x4, 草原(羊)x4,  
麥田(禾)x4, 泥坑(磚)x3,  
礦場(石)x3, 以及沙漠 x1

2.2.2 海港卡版 x6。當中包括

2:1(木)港口 x1, 2:1(羊)港口 x1,  
2:1(禾)港口 x1, 2:1(磚)港口 x1,  
2:1(石)港口 x1, 以及 3:1(?) 港口x4

2.2.3 數字卡, 編號由 A-R 排列

2.2.4 盜賊指示物x1

2.2.5 資源卡 (木, 羊, 禾, 磚, 石) 各19張

2.2.6 發展卡25張。

當中包括: 分卡x5, 騎士卡x14, 創新發明x2, 道路建設x2, 以及 資源壟斷 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莊。閱讀地圖期間, 玩家不能干擾其他玩家

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

3.2.3 每名玩家均有120秒以決定起始村莊及道路的位置。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 方式代為決定該村莊位置。

3.2.4 擺放起始村莊並沒有地點限制; 唯擺放時仍需根據「不相鄰」準則進行

3.2.5 所有玩家擺放第二個村莊時, 將即時從供應區獲得該村莊所觸及的相應資源。

### 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
- 使用發展卡(請參閱3.5.5)

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」; 此時供應區只剩餘5張「木」, 此時將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 -> 移動盜賊 -> 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 移動盜賊: 行動玩家 需將盜賊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莊或城市, 並從其擁有者手上盜取一張資源卡。如該名玩家手上沒有資源卡, 此程序立即完結

3.4.7 盜賊: 被盜賊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/使用發展卡
- 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、以及抽取發展卡; 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、村莊 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間村莊外, 玩家的建築物必須自己的道路相連

3.5.3.3 興建村莊: 村莊之間必須保持最少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莊/城市, 裁判會將較遲興建的村莊/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間村莊, 他必須先將其中一間村莊升級為城市, 才能興建下一間村莊; 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(?)港口的村莊/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)港口的村莊/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石 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石 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石; 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石, 再用自己 2:1石港口 以2石換取 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 木港口; 他向玩家B 提出 以 2木 以交換 1石。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 木港口; 他向玩家B 提出 以 2木 以交換 2石。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 木港口; 於玩家B 回合, 他向玩家A 提出 以 1石 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 發展卡

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

3.5.5.2 剛抽得的發展卡 不能即時使用。

3.5.5.3 玩家剛抽得的發展卡需橫置放好, 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卡。

3.5.5.4 玩家於同一回合最多只能使用一張發展卡

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

3.5.5.6 發展卡中的5張分卡(+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「騎士卡」的程序與 擲「7」時移動盜賊的程序相同。請參考 (3.4.6.2)~(3.4.6.3)

3.5.5.8 使用「資源壟斷」時, 其他玩家無須將手上的資源卡對外展示。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: 村莊 = 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莊/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張或以上的騎士卡時，可獲2vp。當另一名玩家已使用的騎士卡比他更多時，將自動奪得「最大的軍隊」稱號

#### 4. 其他

4.1 玩家可於比賽中以紙筆紀錄資料；如裁判/參加者 提出要求，玩家必須公開所有已紀錄的資料。玩家不能以「紀錄資料」為理由以爭取額外時間。

4.2 比賽時，大會嚴禁玩家以任何電子儀器作紀錄 或對外通信；大會亦嚴禁玩家於比賽時跟任何場外人仕交談

4.3 嚴禁任何違反 卡坦 遊戲規則的行為

4.4 是次活動之舉辦初衷為玩家能在一個公平且互相尊重的環境作賽。大會反對任何不尊重其他玩家，或不尊重大會/裁判的行為。

4.5 糟糕的比賽表現不會是取消資格的理由。有選手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 或多名選手合作提升某(些)選手在比賽中的排名，而非在遊戲中提升自己的名次

4.6 如玩家違反 (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

4.7 香港卡坦協會 擁有比賽最終裁決權