Precious Memories

プレシャスメモリーズ

This card game featuring beautiful girl characters is filled
with the girl's precious memories.

ROAD to PM CHAMP Area Phase レギュレーション 2013

— プレシャスメモリーズ事務局 —

電話番号 03-5577-5188

【電話受付時間】 月曜日～金曜日 11:00 ~ 17:00

ROAD to PM CHAMP Area Phase レギュレーション

◆今回の変更点◆

[大会運営]

- 大会形式 (P 1)
- 試合形式
スイスドロ形式の得点 (P 1)

[デッキ・カードに関して]

- デッキの枚数制限 (P 2)
- 制限カード (P3)
- 最新のエラッタ (P 4)
- 景品 (P 4)

[大会に関して]

- 時間切れ (P 7)

○はじめに

これはプレシャスメモリーズの大会に参加して頂く皆様が、大会を通じてゲームを楽しむことができるように定めたものです。ルールブックと合わせて全ての項目をご一読された上で参加して頂けますよう、お願い申し上げます。

大会運営

○大会形式

- ・ミックスレギュレーション
発売済みのカード及び配布済みのプロモーションカードを使用して参加できる大会です。
- ・シングルレギュレーション
単一の作品のカードのみで構築されたデッキを使用して参加できる大会です。

※各レギュレーションに応じた制限カードがございますので、詳しくは制限カードの項目をご参照ください。

○試合の制限時間

制限時間は 40 分。1 本勝負で行います。

○試合形式

- ・スイスドロ形式
一定の試合回数を行う形式です。同じ点数の人と対戦を行ない、最終的に点数がより高いプレイヤーを上位とします。

スイスドロ形式の得点：

勝ち	→	3 点
判定勝ち	→	2 点
引き分け	→	1 点
判定負け	→	0 点
負け	→	0 点

※不戦勝の場合、その対戦は得点 3 点として記録されます。

スイスドロ形式の対戦相手の組み合わせ方：

- 1 試合目は、無作為に決定されます。
- 2 試合目以降は、その時点で順位の近いプレイヤー同士で組み合わせられます。
順位は、下記の最終順位と同様の方法で決定します。

スイスドロ形式の最終順位：

以下の内容で順位を決定します。(1) が同じ数値の場合は (2) を比べます。(2) も同じ数値の場合は (3) で比べます。

(1) 点数

(2) 対戦相手の点数 (対戦相手の点数を全て合計した数値)

※不戦勝の場合、対戦相手の点数は (3× 回戦数 ÷ 2) 点として記録されます。

(3) 対戦相手の点数の最大値が大きい

例：対戦相手の点数が 18 点だった場合、内訳が A：9+6+3 B：6+6+6 A の順位が上になります。

○参加人数と試合回数について

各レギュレーションの参加者が 32 名を越えた場合、別のブロックに分かれて試合を行います。

参加者が 17 名～ 32 名の場合、5 回戦

参加者が 9 名～ 16 名の場合、4 回戦

参加者が 5 名～ 8 名の場合、3 回戦

デッキ・カードに関して

○デッキの枚数制限

デッキを作成する際のルール

カード 60 枚ちょうどで作ります。枚数に過不足があってははいけません。

同じカード (作品とカードナンバーが同じもの) は、それぞれ 4 枚までしか入れられません。

参加を希望する ROAD to PM CHAMP Area Phase 1 週間前までに発売されたカードは全て使用可能です。

参加を希望する ROAD to PM CHAMP Area Phase 1 週間前までに配布が開始されたプロモカードは全て使用可能です。

ROAD to PM CHAMP Area Phase で配布しているプロモーションカードは使用不可です。

カスタムパック Vol.2 は使用不可です。

マジカルミライで配布された P-035 「初音 ミク」は使用不可です。

その他のプロモーションカードは使用可能です。

※カードナンバーについて

カードナンバーには「01-001a」のように、末尾に英文字の付いているものがあります。

これはパラレルカードであることを示しており、カードナンバーを参照する際は英文字の付いていないカードと同一のものとして扱います。

○制限カード

メモリーズカード

デッキに 1 枚も入れることができないカード

プレシャス 1

デッキに 1 枚しか入れることができないカード

シングル レギュレーション 【メモリーズカード】		
作品名	カード No.	カード名称
魔法少女まどか☆マギカ	01-108	歴史の真実
シングル レギュレーション 【プレシャス1】		
作品名	カード No.	カード名称
魔法使いの夜	01-119	魔力圧縮 NEW
初音ミク	01-003	初音 ミク
初音ミク	01-011	初音 ミク
神様のメモ帳	01-021	アリス
神様のメモ帳	01-024	アリス
神様のメモ帳	01-061	藤島 鳴海
神様のメモ帳	01-083	アリス
神様のメモ帳	01-092	神様のメモ帳
ゆるゆり	01-046	船見 結衣
ゆるゆり	01-063	吉川 ちなつ
けいおん!	01-127	ひとりぼっち

※2013年9月1日(日)施行

ミックス レギュレーション 【メモリーズカード】		
作品名	カード No.	カード名称
まよチキ!	01-026	涼月 奏 NEW
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	01-065	高坂 京介 NEW
刀語	P-003	とがめ NEW
ガールズ & パンツァー	01-119	雪の進軍
神様のメモ帳	01-092	神様のメモ帳
まよチキ!	01-103	ベイサイドベイビー
Aチャンネル	01-123	炭酸
あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	01-102	かくれんぼ
電波女と青春男	01-124	ドナドナ
魔法少女まどか☆マギカ	01-091	彼女らの見つめる先は
魔法少女まどか☆マギカ	01-108	歴史の真実
劇場版魔法少女まどか☆マギカ	P-012	ひかりふる
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	01-123	ファンレター
化物語	01-094	私の秘密
けいおん!	01-107	駄々っ子
けいおん!	01-121	露天風呂
けいおん!	01-125	プレゼント交換
けいおん!	01-126	初詣
けいおん!	01-127	ひとりぼっち
けいおん!	01-136	ビーチでアイス
けいおん!	01-145	抽選券
けいおん!	02-104	衣装選び
けいおん! フェア	L-022	旅行の前に
ミックス レギュレーション 【プレシャス1】		
神様のメモ帳	01-021	アリス

※2013年9月1日(日)施行

○デッキの交換

大会参加中にデッキを交換してはいけません。

○スリーブ

スリーブを使用する場合、同じデッキに含まれるすべてのカードは、同じスリーブに入れて区別がつかないようにしてください。スリーブは二重までを推奨します。

試合に著しく支障をきたす場合、ジャッジの判断により失格になる場合があります。

使用できるスリーブ / スリーブガードは下記になります。

- ・ムービック / エンスカイから発売されている「きゃらスリーブコレクション」、「きゃらスリーブガード」。
- ・オフィシャルで配布したスリーブ。
- ・市販されている無地のスリーブ / 無地のスリーブガード。

○最新のエラッタ

対象カード：『ココロコネクト』 P-003 「桐山 唯」

エラッタ内容：テキスト表記

ゲームをする際には下記の修正に準じてご使用ください。

[現状のテキスト]

[アクティブ]

このカードは、使用コストの値が 3 以上のキャラには妨害されない。

このカードは、使用コストの値が 2 以下のキャラに妨害されている場合、退場しない。

[エラッタ後のテキスト]

[アクティブ]

このカードは、使用コストの値が 3 以上のキャラに妨害されている場合、**退場しない。**

このカードは、使用コストの値が 2 以下のキャラには妨害されない。

○コイン

自分のカードの上に目印を必要とする場合は、あらかじめカウントできるものを必要分用意してください。

プレシャスメモリーズのカード、お金は使用できません。

サイコロや小物などを目印として使用することができます。

○景品

・プレシャス賞(完走賞)

最後まで大会に参加して頂いた方にプロモカードをお渡しします。

配布するプロモカード

P-004 「初音 ミク」(ホロ Ver) 1 枚

・メモリーズ賞(上位賞)

設定されているポイント以上の方にプロモカードをお渡しします。

5 回戦以上 9 ポイント

4 回戦以下 6 ポイント

配布するプロモカード

P-004 「初音 ミク」(ホロ Ver) 1 枚

P-006 「初音 ミク」(初音ミク限定大会 3 月上位賞) 1 枚

P-011 「鏡音 リン」(初音ミク限定大会 4 月上位賞) 1 枚

P-015 「巡音 ルカ」(初音ミク限定大会 5 月上位賞) 1 枚

○プレシャスメモリーズ作品ロゴ一覧

作品名	同じ作品として扱われるカードの作品ロゴ
けいおん!	
ひだまりスケッチ	
化物語	
刀語	
オオカミさんと七人の仲間たち	
侵略!イカ娘	
百花繚乱 サムライガールズ	
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	
WORKING!!	
魔法少女まどか☆マギカ	
電波女と青春男	
あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	
Aチャンネル	
ましろう色シンフォニー	
まよチキ!	
ゆるゆり	
カーニバル・ファンタズム	
神様のメモ帳	
とらドラ!	
AKB0048	
ClariS	
夏色キセキ	

○プレシャスメモリーズ作品ロゴ一覧

作品名	同じ作品として扱われるカードの作品ロゴ
生徒会の一存 Lv.2	
初音ミク	
ココロコネクト	
ガールズ & パンツァー	
恋と選挙とチョコレート	
魔法使いの夜	
B.A.D	
四百二十連敗ガール	
犬とハサミは使いよう	

※最新の作品ロゴは公式ホームページでご確認ください。

大会に関して

○遅刻

プレイヤーは、試合開始時間に指定の座席についていることが求められます。
試合開始時間に指定の座席についていない場合、ジャッジの判断により「ゲームの敗北」となる場合があります。

○先攻、後攻の決定方法

ジャンケンなどで、勝者が先攻と後攻のどちらかを選択します。

○時間切れ

試合時間を過ぎて決着がつかない場合は、現在行っているターンの次のターン終了までゲームを行います。
そこで決着がつかない場合は下記の優先順位によって勝敗を決定します。

- ①ポイント置き場にあるカードの枚数が少ない方が判定勝ちになります。
- ②ポイント置き場にあるカードの枚数が同じ場合は引き分けになります。

○同意による引き分け

同意による引き分けを行ってはいけません。全ての試合において、お互いに全力を尽くして必ず勝敗を決めてください。

○大会からの棄権

大会から棄権することを決めたプレイヤーは、次の試合の組み合わせが発表される前にジャッジに報告してください。

○ゲームの投了

いつでも投了することができます。そのゲームは投了したプレイヤーの敗北として扱います。
※投了とは、そのゲームの敗北を自主的に宣言することを指します。

○ゲーム上の解釈・裁定

公式 HP の Q&A で発表されたルールの裁定は随時適用されます。

○対戦中のマナー

- ・対戦する前や対戦した後に「よろしくお願いします」、「ありがとうございました」等の挨拶をしてください。
- ・筆記用具は必ず持参してください。
- ・対戦中の携帯電話の使用は禁止します。携帯電話を時計の代わりとして使用する場合は、対戦相手の承諾を得た上で使用してください。
- ・トイレなどは決められた休憩時間内に済ませるようにしてください。対戦中に立席したい場合は、速やかにジャッジを呼んでください。
- ・対戦中、相手のカードを触る場合は、相手の許可を取ってから行ってください。
- ・対戦中、観戦者や対戦相手以外のプレイヤーとは、いかなる会話も行ってはいけません。
- ・相手を罵倒したり、挑発するような発言は、絶対行ってはいけません。
- ・対戦中、テーブルの上には、デッキ、筆記用具、コイン等以外のゲームに関係ないものは置いてはいけません。
(対戦中に必要のない物は個人のバッグなどに入れて保管してください。)
- ・不正(ツミコミやイカサマ等)は、絶対に行わないでください。
- ・このレギュレーションを逆手に取った行動を行ってはいけません。

○プレイミスや違反行為があった場合

- ・ルール等の疑問、レギュレーションに違反する行為等がある場合、直ちにジャッジを呼び判断を仰いでください。
- ・対戦中、何らかの事情でジャッジの裁定が遅れる場合、なるべく現状を維持した状態で、ジャッジの裁定を待ってください。
その場合、待った時間に応じて対戦時間の延長を、ジャッジの判断により行うことがあります。
ジャッジの指示には従いましょう。大会中のジャッジの裁定は絶対ですので、従ってください。
- ・ゲーム上のルールの判断や、プレイミスの罰則適用を、プレイヤー間の判断のみで行わないでください。
必ずジャッジを呼び、その指示を仰いでください。

○不正行為

不正行為は許されない行為です。ジャッジは、全ての不正行為の申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正行為をしたと判断した場合、「罰則」を適用することができます。不正行為は、下記のようなものがあります。

- ・外部から助言を受けること、または外部に助言すること
- ・シャッフルやカットの途中に相手のカードの表側を見ること
- ・ゲームやマッチの結果を共謀して改ざんすること
- ・ルールやカードを誤った内容でプレイすること
- ・過剰にカードを引くこと
- ・デッキから自分または対戦相手の引くカードを不正に操作すること
- ・時間制限を利用して、ターンを引き伸ばす時間稼ぎを行うこと
- ・誤った公開情報（ポイント置き場の枚数、場にあるカードの状態、デッキのカード枚数など）を伝えること
- ・ジャッジや対戦相手に、虚偽あるいは誤解を招く情報を伝えること

○罰則

レギュレーションが守れなかった場合、ジャッジの権限により、罰則が課せられる場合があります。

罰則は、ルール違反の程度や状況からジャッジが判断し、課せられます。

また、罰則が課せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しい罰則が課せられる場合があります。

【罰則の種類と適用の原則】

※以下①～④の罰則の適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、ジャッジの判断により、より軽い（もしくは重い）罰則が課せられる場合があります。

①注意

対戦の勝敗に影響することなく、対戦を正しい局面に戻すことができる、あるいは、一方のプレイヤーが特別有利な状態にならない違反に対して、課せられる場合があります。

（違反例）

- ・コストや使用できるタイミングを間違えてカードを使用した場合。

（解決例）

コストにしたカード、使用したカードを手札に戻します。ターンが進み状況が判断できない場合は、そのままゲームを進めてください。

②警告

対戦を正しい局面に戻すことはできるが、対戦の勝敗に影響を及ぼす可能性がある場合、あるいは、①注意が複数回課せられた後、再度①注意相当のルール違反が繰り返された場合に、課せられる場合があります。

（違反例）

- ・誤って、余分にカードを引いてしまった。等

（解決例）

引いたカードを元に戻します。次のステップや次のターンに移行した場合は、そのままゲームを進めてください。

（違反例）

- ・使用できるタイミングを間違えて使用した場合。

（解決例）

コストにしたカード、使用したカードを全て元に戻します。ターンが進み状況が判断できない場合は、そのままゲームを進めてください。

③敗北

その行為が対戦中のプレイまたは対戦の結果に重大な影響を及ぼし、さらにそれ以上対戦を続けることや、対戦の結果を認めることが不適当であるとジャッジが判断した場合に、課せられる場合があります。この罰則を課せられたプレイヤーは、その対戦は負けとなります。

※お互いのプレイヤーにこの罰則が課せられた場合は、両プレイヤー負けとなります。

(違反例)

- ・デッキ構築のルールに違反したデッキで参加した。
- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。等

④失格

プレイヤーの行為が大会の公正性や大会運営に対して、著しく重大な影響を及ぼすケースが発生した場合に、課せられる場合があります。このペナルティを課せられたプレイヤーは、以降その大会で対戦を続けることができなくなります。

(違反例)

- ・大会備品を故意に破損したり、他の参加者に危害を加えたりなど、著しくマナーに反する行為を行った。等

○ゲーム外のルール

シャッフル

- ・対戦の開始前に必ず対戦相手の前で、入念なシャッフルを行ってください。
- ・その後対戦相手にシャッフルまたはカットをしてもらってください。
- ・ゲーム中にシャッフルを行った場合も同様です。

○ゲーム中の注意事項に関して

宣言・確認作業

- ・宣言は一つ一つはっきりと宣言してください。
また、対戦相手はその宣言に対する了解をはっきり表明してください。
- ・お互いのプレイヤーはミスプレイが無いように、対戦相手のプレイにも注意を払ってください。

公開情報

- ・デッキの枚数、捨て札置き場や場に出ているカード、ポイント置き場のカード、手札の枚数、スコアシートの記述内容は、対戦中のプレイヤーにも公開された情報です。
- ・プレイヤーは、公開情報を対戦相手の許可を受けてから、確認する事ができます。
要求されたプレイヤーは、正確に提示してください。
- ・手札の位置は常にテーブルの上にして、枚数が対戦者に常に見えるようにゲームを行ってください。

遅延

- ・対戦時間を故意に引き延ばす行為には、「罰則」が適用されます。
- ・故意の有無にかかわらず、過度の長考や無駄の多いプレイングなどによって、対戦時間を著しく浪費している場合、「罰則」が与えられる場合があります。

以上