

Phantom Magic

VISION

千葉公認大会求聞史紀・参

～エチケット編～

目次

目次.....	- 1 -
はじめに.....	- 2 -
1. 本テキストの目的.....	- 2 -
2. あいさつ.....	- 2 -
エチケット.....	- 3 -
1. ゲーム進行編.....	- 3 -
2. 大会参加編.....	- 6 -
あとがき.....	- 9 -

はじめに

1. 本テキストの目的

本テキストは VISION を楽しくプレイするためにプレイヤーの 1 人 1 人が心掛けるべきことを纏めたエチケット集である。

2. あいさつ

皆様こんにちは。この度は第10回VISION千葉公認大会に参加していただき、誠にありがとうございます。ございます。

イマイチ需要が見えないテキスト発行計画ですが、早いもので3冊目と相成りました。

今回のテキストのテーマは「エチケット」です。

先に発行した2冊はプレイングやデッキ構築など、ゲームの内側の事を主に取り扱いました。プレイングを知り、デッキを組めれば次は実際にプレイすることとなります。

TCGはゲームの進行が全て、プレイヤーである人間の手で行われます。

そのため、円滑なゲーム進行をプレイヤーが心掛けなければ互いにゲームを楽しむことが出来ない事態に陥る可能性もあります。

また、大会に参加してもプレイヤーが円滑な大会進行を妨げるような態度ではいけません。

プレイヤーの協力なくしては円滑な大会進行など出来ないからです。

このテキストではゲーム進行時と大会参加時のエチケットを纏め、ゲームの外側の事として紹介していきます。

尚、本テキストは「全てのプレイヤー」を対象としています。

TCGやVISIONに慣れていようがいまいが関係なく、なるべく多くのプレイヤーに見ていただきたいものです。

それでは、このテキストが貴方のVISIONライフをより一層充実させることを願って。

エチケット

1. ゲーム進行編

この項ではVISIONをプレイする際に最低限気をつけなければいけないことを紹介していきます。

フリープレイ、大会問わずゲーム中の注意事項です。

気心が知れた仲であれば何に気を付けずとも楽しくプレイできるかもしれませんが、そうでない場合はフリープレイであっても最低限心掛けるべきことはあります。

交流会に参加した場合や公認・公式大会に参加して対戦相手からフリープレイを誘われた場合など、VISIONは見知らぬ人とプレイする機会が少なくありません。

そういった時に円滑なゲーム進行ができれば、お互い楽しむことができますでしょう。

1-1. 発声はしっかりと

TCGのゲーム進行はプレイヤーの宣言によって行われます。

従って、VISIONにおいてもゲーム進行の基礎はプレイヤーの宣言ということになります。

この宣言というのは先攻・後攻を決めるじゃんけんに始まり、ゲーム中のカードのプレイや干渉の有無、フェイズ移行の確認など多岐にわたります。

そういった一つの宣言において発声をしっかりとすることで聞き間違いによるミス等をなくすことができます。

発声のコツ

・焦らず急がずゆっくりと

→急がなくてもカードは逃げたりしません。普段よりゆっくり発声するように心掛けましょう。

・口を開けてハッキリと

→口を小さく動かしては何を言っているか上手く聞き取れません。意識的に口を開きましょう。

・大きな声で相手の顔を見て

→普段より大きめの声を出してみましょう。相手の顔を見て発声できると尚良いです。

1-2. 手札の位置

皆さんは手札をどのように持っているでしょうか。

片手で、両手で、完全に重ねて、扇状にして。

様々な持ち方があって問題はありません。

しかし、重要なのはその手札を持っている手の位置です。

TCGでは不正を無くすため、手は常にテーブルの上に出しておかなければならないという原則があります。

それは手札がある時でもない時も同じです。

不正行為が目的ではないにしろ、一つのマナーとして手札は常にテーブルの上で相手プレイヤーから存在が確認できるように持つておきましょう。

1-3. フェイズ移行の宣言

ターンプレイヤーはフェイズ移行直後、常に優先権を持ちます。

ルール上、ターンプレイヤーが優先権を行使または放棄しない限り非ターンプレイヤーは相手ターンに行動を起こすことができません。

その為、ターンプレイヤーが宣言をせずにフェイズ移行後の行動をした場合、非ターンプレイヤーがそれを止めて巻き戻し、移行前のフェイズで行動するというややこしい事態に陥ってしまいます。

(例)

ターンプレイヤー(以下:タ)「ドローフェイズの規定の効果でドロー」

非ターンプレイヤー(以下:非)「了解」

ターンプレイヤー、1枚ドロー。

タ「ノードセット、霧雨魔理沙をプレイ」

ターンプレイヤー、ノードをセットし、すぐに霧雨魔理沙をプレイ。

非「ちょっと待って下さい。ドローフェイズに流星祈願会使用いたいです」

タ「わかりました。それじゃあ今セットしたカードとコストで払ったカードを戻して……」

コストをノードに、セットしたノードを手札に戻し非ターンプレイヤーは流星祈願会をプレイ。

非「手札の枚数差は2枚なので2枚ドローします」

どうです？面倒でしょう？

一度ならいいかもしれませんが、このようなことが何度も続くと円滑にゲームが進行しているとは言い難い状態になります。

上記の例ではターンプレイヤーがドローフェイズの規定の効果を実行した後、『優先権を行使するタイミング』において優先権を放棄することを明言しなかったのが問題です。

『優先権を行使するタイミング』に行動する気が無く、次のフェイズに移りたいときはその旨を相手プレイヤーに確実に伝える義務がターンプレイヤーにはあります。

例えば

「メインフェイズにいきたいですけどいいですか？」

と丁寧に聞いてもいいし、

「メインフェイズ……………○○プレイ」

とメインフェイズに入ることを明言して相手プレイヤーの反応を見てからカードのプレイをしても良いでしょう。

前者であれば相手プレイヤーがフェイズ移行の可否を答えることができますし、後者であれば相手プレイヤーがドローフェイズに行動したい場合はちょっと待ったと言ってくるでしょう。

優先権を放棄する＝フェイズ移行したい

なので、フェイズ移行したい旨を伝えられれば優先権を放棄したと言えます。

もちろん、フェイズ移行したい旨を伝えてから相手の反応を見る時間が無ければいけません。

一拍置いて相手から行動の申し出が無ければフェイズ移行に同意したとみていいでしょう。

このフェイズ移行の宣言ですが、特にドローフェイズからメインフェイズに移行する際に忘れがちなようです。

ドローフェイズにしか使用できないカードや効果が存在しなかったり、相手がカウンターカードを引く可能性を考えたらアクティブかメンテナンスフェイズに行動した方がいいため、ドローフェイズに行動すること自体が少ないせいでしょう。

しかし、例の流星祈願会のようにドローフェイズだからこその行動もあります。

カウンターさせたくて敢えてドローフェイズに行動することもあるでしょう。

どんな可能性でも存在することを自覚し、フェイズ移行の宣言を怠らないようにしましょう。

1-4. カードのプレイ手順

カードをプレイする際の手順は総合ルールで明示されています。

その中で特に間違えてほしくないのがコストを支払うタイミングです。

詳細なプレイ手順は総合ルールを参照してほしいのですが、コストを支払う前にプレイするカードを提示しなければなりません。

VISIONはノードの表が非公開情報で、プレイヤーは自分のノードすら任意に表を見ることができません。

更に、スリープノードからコストを支払う場合に公開情報へと変化してしまうことから基本的に巻き戻しが出来なくなります。

そのため、使用するカードを表にして相手プレイヤーへと明示してからコストは支払わなければなりません。

コストを支払ってからプレイするカードを悩むなどという行為は以ての外です。

他のTCGではコストを支払ってからプレイするカードを明示する、VISIONとは逆のものもありますが混同しないように気をつけましょう。

2. 大会参加編

この項では大会に参加する際に注意すべきことを紹介していきます。

大会はフリープレイと違って競技性が高いため、特に気を付けることが必要です。

2-1. 用意すべきもの

大会に参加する際には自己責任で次の物を用意しましょう。

- ・デッキ(メインデッキ50枚、サイドボード10枚)
- ・ライフカウンター(市販の物やメモ帳)
- ・筆記用具

特に筆記用具は忘れる人が多いです。

対戦相手に借りられるからいいや、等と考えていては対戦相手も忘れた時に大変です。

なるべく忘れないようにしましょう。

2-2. シャッフルについて

シャッフルには様々な方法があり、それが統一されているTCGというものはなかなかありません。

VISIONでも試合前のシャッフル方法は定義されておらず、しかし相手にシャッフルの方法を強要することもできません。

ここでは筆者が個人的に推奨するシャッフルの方法を紹介します。

A) ディールシャッフル

方法: テーブル上のいくつかの場所に順番に1枚ずつカードを配っていき、全てのカードを配り終えたらテーブルの上にてきたいくつかの山を重ねて1つにまとめる。

利点: 元のデッキ内のカードの偏りを解消しやすい、カードを傷めない

欠点: 時間がかかる、ディールシャッフルのみでは順番を元に戻してしまうことが出来る(シャッフルする前の状態に戻せる)

B) ヒンズーシャッフル

方法: 右手に持ったデッキの上の部分前方に動かして右手から左手に移し取る。続いて右手に残ったポケットの上部分を左手のポケットの上に移し取る。これを繰り返し最終的には全てのカードを左手に移す。

利点: 時間がかからない、場所をとらない

欠点: カードがある程度纏まったままになってしまう、慣れないとカードを取りこぼしやすい

C) ファローシャッフル

方法: デッキを2つに分割し、束の端同士を押し付けるように噛み合わせそのまま1つに揃える。

利点: 時間がかからない、カードの偏りをある程度解消しやすい

欠点:練度によってシャッフルの精度が異なる、スリーブが傷みやすい

筆者の推奨は最初にディー爾シャッフルを1度だけ実施、次にファローシャッフルを2～3度実施、最後にヒンズーシャッフルを何度か実施するという手順です。

それぞれのシャッフルには利点と欠点があるため、組み合わせることで欠点を解消してほしいと思います。

ここで、ディー爾シャッフルの項に書いてある、デッキを元の順番に戻す方法を以下に紹介します。

- ・ディー爾シャッフルを10枚の山で実施。
- ・配った順番に山を回収して纏める。
- ・ディー爾シャッフルを5枚の山で実施。
- ・配った順番に山を回収して纏める。

これだけで、デッキは元の順番に戻ります。

デッキ枚数の約数(掛け算するとデッキ枚数になる数)で2回ディー爾シャッフルをする、ということです。

もちろん、これは結果的にシャッフル出来ていないわけですから、意図的に行ってはいけません。

尚、ここに上記方法を載せたのは悪用させるためではありません。

自分が無意識に行っていないか気を付けるとともに、対戦相手がこのようにシャッフルしていたら注意するかジャッジに申告しましょう。

2-3. 対戦中のプレイヤーへの接触

対戦中のプレイヤーへ接触する行為は「VISION大会運営細則」にて禁じられています。

たとえ隣で親しい友人がプレイしていたとしても声をかけてはいけません。

自分が対戦中であった場合も、対戦相手とジャッジ以外に声をかけてはいけません。

ルールについて周りに意見を求める等の行為も禁止となっており、意見を求められてもルールの説明をしてはいけません。

そのような事態に陥った場合には速やかにジャッジを呼ぶべきです。

ジャッジを呼ばずに処理したルールがもしルール違反であったとしても過去に遡ってそれを訂正することは出来ず、場合によっては指導などの罰則が適用されることがあります。

少しでも対戦相手と意見が食い違ったり、処理が分からなくなったらジャッジを呼びましょう。

また、対戦中のプレイヤーに意見を求められても安易に答えたりせずジャッジを呼ぶことを促してあげましょう。

2-4. 運営の話を聞く

開会式から大会中の組み合わせ発表、閉会式等の運営側がなんらかの連絡を参加者にしている場合は雑談を中断し、耳を傾けましょう。

人数が多くなればなるほど声も通りにくくなり、更に雑談が絶えなければ大会の進行ができません。

開会式の間や組み合わせ発表の間なんてほんの数分です。

ほんの数分間、静かにするだけで大会進行が円滑になるということを意識していただきたいです。

2-5. スコアシート(レコードシート)の提出

基本的に、スコアシートは勝った側が運営に提出しましょう。

負けた側に自分の負けをわざわざ提出させるのは酷というものです。

また、対戦が終了し次第、即提出を心がけましょう。

メインデッキとサイドボードを元に戻す作業よりも前、対戦終了直後です。

早めに提出してもらえればスケジュールの前倒しも可能ですし、次の対戦の組み合わせもスムーズに決めることができます。

フリープレイに興じてスコアシートの提出が疎かになるなんていうことの無いようにしましょう。

2-6. 煽り、大声の自重

過度な煽りは相手に対して失礼であるとともに、非紳士的行動と言わざるを得ません。

大会中の煽りは基本的に止した方が良いでしょう。

また、テンションが上がってしまい大声を出してカードをプレイしたりすることもあると思います。

程度によっては問題ない範囲なのでしょうが、カードショップには他のお客さんもいます。

大声や奇声を上げ、それを聞いた他のお客さんが迷惑するような状態は立派な営業妨害と言えます。

個人で場所を借りて主催している大会であれば、騒がし過ぎて貸してもらえなくなる可能性もあります。

楽しくプレイするのがと節度を持ってプレイするのは両立することができる、と個々人が意識して大会に臨みましょう。

あとがき

皆様改めましてこんにちは。

千葉公認の主催をしている「茂原 D 研究所 VISION 千葉公認運営部」の KLY です。

ここまでお読みいただきありがとうございます。

本テキストはいかがだったでしょうか？

前二冊に比べてボリュームが半分と、少々物足りないと感じられていないかが心配です。

冒頭に書いてあります通り、本テキストは「VISION をプレイする際のエチケット」と称してプレイヤー、大会運営の両視点から気を付けてほしいことを書いています。

この「エチケット」というテーマを取り扱うことになったきっかけは同じ主催であるミナルテとたまたまプレイヤーのエチケットについて話していたことによります。

筆者は過去に商業 TCG であるガンダムウォーをプレイしており、大きな大会にも参加していました。

その時に比べて、VISION プレイヤーにはエチケットを弁えていない人が多いなという印象です。

理由は様々だと思います。

同人 TCG だけに、商業 TCG で大会等に出たことの無いプレイヤーも多いでしょうし、東方の原作ファン同士であれば盛り上がってしまうのも仕方ないと言えます。

では商業 TCG はプレイヤー全員がエチケットを弁えているか、と言われればそうではありませんがあくまで個人的な印象として、VISION はまだまだ多数のプレイヤーがエチケットを知らない、弁えていないと感じています。

特に強く感じたのは、秋葉原公式大会にプレイヤーとして参加した際に殆どのプレイヤーが雑談に興じるあまり運営の話を全く聞いていなかったことです。

開会式が始まる時も我関せずと騒がしいまま、対戦組み合わせ発表時も変わらず、閉会式の際も同じ。

同じく大会を運営させてもらっている立場から言わせてもらえば、あまりに参加者の大会運営に協力するという意識が低すぎるのではないかと。

参加者は招待客でもなければ、主催/運営はホストでもありません。

皆に楽しく競い合っ て VISION をプレイしてほしいから、またそういった必要があるから大会を主催して運営するのであって、決して主催者本人の自己満足ではありません。

であれば、参加者もプレイヤーとして大会の円滑な運営に協力するとともに、最大限に大会を楽しまなければなりません。

しかしその「最大限に楽しむ」という部分を勘違いしてしまうと、奇声をあげたり他人に迷惑をかける結果となってしまいます。

匙加減は難しいのですが、参加者が大会運営に協力しようという気持ちを持っているのと持っていないのでは大きく違うでしょう。

さて、少々長いあとがきですが、ここで紹介したいものがあります。

VISION 公式 HP のイベント情報にある各公認大会、公式大会の詳細部分には以下の一文があります。

・大会基本方針

本大会は、「Vision」大会運営細則に則って行われます。

さてこの「Vision 大会運営細則」ですが、大会の主催をしたことが無い人は存在すら知らないと思います。

大会を主催するにあたって、主催や運営は熟読が必須の細則なので大会の主催をしたことがある人は知っていて当然のものなのですが。

ではこれは何なのか。

題名の通り、VISION の大会を運営するにあたっての規則を定めたものです。

しかし実際に読んでみると主催者側だけでなく、参加者側にとっても大切な内容が書かれています。

ハッキリ言いまして、この冊子に書いてあることはそのほとんどが「Vision 大会運営細則」に書いてあります。

筆者はこの「Vision 大会運営細則」を参加者にこそ読んでほしいものであると思っています。

まだ読んだことがない人は是非とも読んで頂きたい。

自分達はもとより、多くのプレイヤーにエチケットを広め、VISION というゲームをより楽しく、より素晴らしい物にしていけたらと思います。

その為にはプレイヤー1人1人の心掛かけが不可欠です。

特にこの冊子を手に取り、ここまで読んでいただいた貴方から、周りへと広めていってほしいのです。

全ての VISION プレイヤーがエチケットを心掛ける、そんな未来を願ってこの冊子の締めとさせていただきます。

今回も VISION 千葉市公認大会に参加していただきありがとうございました。

次回もご参加をお待ちしております。

※おくづけ的なもの

大会主催/テキスト発行: 茂原 D 研究所 VISION 千葉公認大会運営部

web サイト URL: <http://modken.web.fc2.com/>

発行日:2011/04/29

発行者:茂原 D 研究所 VISION 千葉公認大会運営部