北陸戦記
13th Leisureland Cup

ー本戦２回戦ー

<勝ち抜け条件>

再び前後半制の2部制。前半1位＋惜敗1位の 6 名が前半抜け。
残る 2 位 4 名で対戦し、上位 2 名が後半抜け。(20→5+1+2)

＜2 回戦までの共通ルール＞
今大会では縛りに違反しない限り、“任意で”ノンジャンルランダムの選択が可能。

-前半戦-
1 回戦で使用したジャンルの縛りがここで解除される。
また、２回戦前半戦はサブジャンルの使用を禁止とする。

対戦前に各プレイヤーは８ジャンルくじから２本、「サブジャンル」「ランダム」を除いた４カテゴリーくじから１本をそれぞれ引く。（プレイヤー間の重複なし）

原則引いたジャンルくじ、カテゴリーくじ or ランダムから出題とする。
ただし、出題できる難易度を１段階下げることを条件に、くじの内容を１度無視することは可能とする。（両方のくじを無視する場合は EASY 限定となる）
また、１回戦前後半で使用した“完全同一形式”はくじの内容に関わらず使用禁止とする。

例 1)ジャンルくじが「芸能」「理系学問」、カテゴリーくじが「セレクト」の場合

ノンジャンル	アニメ&ゲーム	スポーツ	芸能	ライフスタイル	社会	文系学問	理系学問

セレクト	パネル	キーボード	マルチセレクト	サブジャンル	ランダム
○×	並べ替え	タイピング	順番当て	サブジャンル 1	
四択	文字パネル	エフェクト	線結び	サブジャンル 2	
連想	スロット	キューブ	一問多答	サブジャンル 3	
			グループ分け		ランダム

① ■同士の組み合わせ(芸能○×や理系学問ランダム等)⇒全難易度(EASY～HARD)選択可
② ■と■の組み合わせ(芸能線結びや社会連想等)⇒EASY,NORMAL のみ選択可
③ ■同士の組み合わせ(スポーツ順番当てや文系学問エフェクト等)⇒EASY のみ選択可

2 位のうち惜敗率が最も高い 1 名は前半で勝ち抜け、残る 4 名は後半戦へ。
前半 3 位,4 位はそのまま敗退となる。

-後半戦-

2回戦前半で使用した形式のカテゴリーが使用不可。

例 2)前半：自引きクジ=セレクト、使用形式=アニメ&ゲームスロットの場合

セレクト	パネル	キーボード	マルチセレクト	サブジャンル	ランダム
○×	並べ替え	タイピング	順番当て	サブジャンル 1	
四択	文字パネル	エフェクト	線結び	サブジャンル 2	
連想	スロット	キューブ	一問多答	サブジャンル 3	
			グループ分け		ランダム

くじ内容のセレクト(&ランダム)ではなくパネルカテゴリーの 3 形式が使用不可

更に、*全ジャンルが選択可能な条件* で、下記ジャンル申告／使用阻止を行う。

†【ジャンル申告】自分が使用したいジャンルを 1 つ。
†【ジャンル使用阻止】*対戦相手 3 人に共通で封鎖したいジャンルを 1 つ。*
更に、対戦相手が使用したいであろうジャンルを対戦相手ごとに 1 つ×3 人分。

自分が使用したいと宣言したジャンルが残り 3 人に見抜かれなかった場合はそのジャンルを使用、誰か 1 人にでも見破られた場合はノンジャンルランダムを使用する。

例 3)4 人の選択が以下の結果の場合

選択者	自選申告	共通封鎖内容		阻止対象：A	阻止対象：B	阻止対象：C	阻止対象：D
A	スポーツ	スポーツ	個別		ライフスタイル	文系学問	社会
			共通		スポーツ	スポーツ	スポーツ
B	社会	アニメ&ゲーム	個別	芸能		文系学問	芸能
			共通	アニメ&ゲーム		アニメ&ゲーム	アニメ&ゲーム
C	理系学問	ライフスタイル	個別	アニメ&ゲーム	社会		アニメ&ゲーム
			共通	ライフスタイル	ライフスタイル		ライフスタイル
D	スポーツ	文系学問	個別	芸能	ライフスタイル	スポーツ	
			共通	文系学問	文系学問	文系学問	
		自選申告 →		スポーツ	社会	理系学問	スポーツ
		使用可否 →		A<使用可能>	B<阻止>	C<使用可能>	D<阻止>

当例のように自選希望ジャンルと 3 人共通封鎖ジャンルが被っても構わない。
見破られた B と D は*ノンジャンルランダム*、
見抜かれなかった A と C はそれぞれスポーツ、理系学問を出題する。

上位 2 名が準決勝進出。
ここで 3 位の者が総合 9 位、4 位の者が総合 10 位となる。