

# REGULAMIN TURNIEJU RUMMIKUB 2024

## organizowanego w ramach Tygodnia Matematyki

### Schemat rozgrywek

- 1) Każdy uczestnik podczas jednej kolejki rozgrywa 2 lub 3 rundy po 3 lub 4 gry. Od ilości rund będzie decydowała liczba graczy. Organizator decyduje o ilości gier przy starcie Turnieju.
- 2) Organizator losuje do stolików tylko przy pierwszej kolejce i pierwszej rundzie. Przy kolejnych kolejkach i rundach, kto z kim gra jest ustalane na podstawie tabeli i zajmowanego w nim miejsca.
- 3) Organizator tworzy tabelę na podstawie osób, które przyszły na bieżącą kolejkę i uzupełnia po każdej rundzie, aby ustalić kto gra przy którym stole.
- 4) Osoby z najwyższych miejsc grają ze sobą. Na przykład: z miejsc 1, 2, 3, 4 grają przy pierwszym stole, osoby z miejsc 5, 6, 7, 8 grają przy drugim stole. I tak dalej. Osoby nieobecne są pomijane, a następne wchodzi na ich miejsca.

*Przykład: na spotkanie nie przyszły osoby z miejsc 3 i 7. Stoliki będą wyglądały następująco:  
1, 2, 4, 5 i 6, 8, 9, 10.*

- 5) Po pierwszej rundzie i zdobyciu przez graczy punktów, organizator aktualizuje tabelę i tworzy nowe stoliki na podstawie zajmowanego miejsca w tabeli.

*Uwagi:*

- *osoby z największą liczbą punktów, zawsze grają ze sobą. Może się zdarzyć, że osoby przez całą Ligę mogą grać przy jednym stole.*

- 6) Organizator stara się stworzyć jak najwięcej stolików 4 osobowych. Jeśli jest to nie możliwe i musimy stworzyć stół lub stoły 3 osobowe to tworzymy je dla końcowych miejsc w tabeli. Osoby z najwyższych miejsc zawsze grają w stolikach 4 osobowych.
- 7) Za każdą wygraną gracz otrzymują 1 duży punkt, za przegraną zero.
- 8) Gracza liczą również małe punkty, czyli punkty z płytek, które zostaną na stojaku po każdej grze.

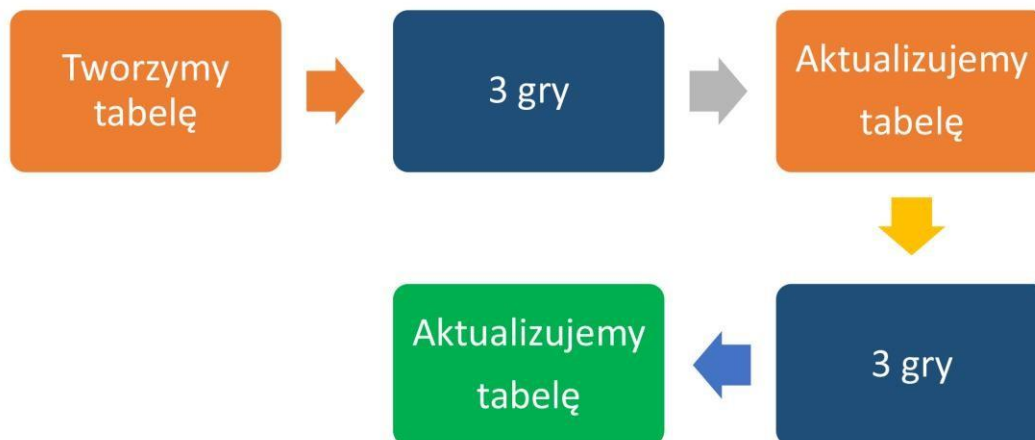
9) Ligę wygra osoba, która zgromadzi najwięcej dużych punktów. Remisy rozstrzygamy w następującej kolejności: ilość małych punktów, ilością startów (wygrywa, ten który startował w większej ilości kolejek), w dalszej kolejności organizujemy dogrywkę do 2 zwycięskich partii pomiędzy graczami.

10) Przykład kolejki przy 2 rundach po 3 gry.

- a) Tworzenie tabeli na podstawie osób, które przyszły na spotkanie.
- b) 3 gry
- c) Wpisujemy wyniki i sortujemy po Dużych i Małych punktach
- d) 3 gry
- e) Wpisujemy wyniki i sortujemy po Dużych i Małych punktach

## SCHEMAT ROZGRYWEK

6 GIER



# Zasady Rummikub

## 1. CEL GRY

Jako pierwszy wyłożyć na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki.

## 2. PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę i ustawia przed sobą na stole. Wszystkie kostki kładzie się na środku stołu numerami do dołu i dokładnie miesza. Następnie każdy gracz bierze jedną kostkę. Ten, kto wylosował najwyższą liczbę, będzie rozpoczynał pierwszą partię. Użyte do losowania kolejności kostki wracają na stół, ponownie miesza się wszystkie kostki i ustawia w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek).

Następnie sędzia lub inny uczestnik gry przydziela innemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek czyli łącznie 14 kostek. Gracz ustawia je na swojej tabliczce tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.

Jeżeli wśród 14 kostek, jakie gracz otrzymał na początku gry, są trzy dublety (kostki o takim samym numerze i kolorze, na przykład dwie czerwone dwunastki, dwie niebieskie dziewiątki i dwie czarne trójki), gracz ma prawo poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.

## 3. ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba lub wylosowana np. przez aplikację Rummikub Score Timer

## 4. APLIKACJA

Podczas rozgrywek czas 40 sekund odmierzamy, używając do tego aplikacji na telefonie np. Rummikub Score Timer.

## 5. UKŁADY KOSTEK

Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być albo serie albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze. Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach.

## 6. OTWARCIE

Jeżeli gracz, na którego przypada kolejka, zgromadził na swojej tabliczce jeden lub kilka układów o łącznej wartości co najmniej 30 punktów, może wyłożyć je na stół. (Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa). Nie musi wykladać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów. Jeżeli gracz nie ma układów

pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

## 7. MANIPULACJE

Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej tabliczki do leżących na stole układów, a także wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki. Jeżeli nie może tego zrobić, bierze z banku jedną kostkę.

## 8. JOKER

W zestawie są dwa jokery. Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a gracz ma na swojej tabliczce kostkę, którą joker zastępuje, może zabrać jokera, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Musi jednak w tej samej kolejce wyłożyć jokera w innej serii lub grupie - nie może pozostawić go na swojej tabliczce. Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielanie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.

## 9. LIMIT CZASU

Obowiązuje limit czasu – **40 sekund** na każdy ruch. Jeżeli gracz rozpocznie manipulację i nie zdąży jej zakończyć przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i za karę wziąć **z banku 1 kostkę**. Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów. Do odliczania czasu można zastosować aplikację np. Rummikub Timer lub Game Clock.

## 10. ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Punkty dzielimy na DUŻE i MAŁE. 1 duży punkt przyznawany jest zwycięzcy. Pozostali gracze otrzymują 0 punktów. Małe punkty to punkty, które pozostały z płytek u graczy na tabliczkach. Przegranym zapisujemy ze znakiem minus to co pozostało na ich tabliczkach. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.

Szczegółowo:

Graczowi przegrywającemu zapisuje się 0 dużych punktów i tyle małych punktów (*ze znakiem minus*), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii. Za wygraną partię zwycięzca otrzymuje 1 duży punkt oraz tyle małych punktów (*ze znakiem plus*), ile w sumie mieli na tabliczkach wszyscy przegrywający. Po rozegraniu ustalonej liczby partii ustala się kolejność na każdym stoliku, licząc najpierw duże punkty (*wygrane partie*), a następnie bilans małych punktów.

Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 100 punktów**. Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia. Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów. (Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wzięł w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykładał otwarcie). Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.

