

Zasady II Mistrzostw Powiatu Wejherowskiego w Rummikub

CEL GRY

Wyłożenie na stół jako pierwszy wszystkich swoich kostek ze swojej tabliczki.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę (stojak na kostki) i ustawia ją przed sobą na stole. 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 przydziela każdemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek rozpoczynając od gracza rozpoczynającego. Każdy gracz zaczyna grę z 14 kostkami. Gracze ustawia je na swojej tabliczkach 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.**

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.

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. Można tworzyć układy z Jokerem. Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa. Gracz 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. **Po wyłożeniu kostek o wartości co najmniej 30 punktów gracz nie może wykonywać żadnych MANIPULACJI. Może tego dokonać dopiero w następnej kolejce. Kiedy gracz używa komunikatu „Wyłożę się w następnej rundzie” – patrz ZAKOŃCZENIE GRY**

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.

JOKER

W zestawie są dwa jokery - czerwony i czarny. Kolory jokerów nie mają znaczenia. 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 rozdzielenie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, **musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki**

ze swojej tabliczki. Podsumowując: dozwolone są właściwie wszelkie manipulacje na stole również z udziałem jokerów, pod warunkiem, że w ich efekcie pozostaną na stole prawidłowe układy i jokery pozostaną na stole (w jakichkolwiek układach).

LIMIT CZASU

Obowiązuje limit czasu - 1 minuta 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** (nie 3 jak w standardowych regułach). Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów. Jeżeli gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 50 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 wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykładał otwarcie.) Komunikat „**Wyłożę się w następnej rundzie**”. 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.

PUNKTACJA

Przy stoliku 4 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 4 duże punkty za zwycięstwo. Za drugie miejsce 2 duże punkty, a za 3 miejsce 1 punkt. Przy stoliku 3 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 4 duże punkty za zwycięstwo. Za drugie miejsce 2 duże punkty, a za 3 miejsce 0 punkt. W przypadku remisów na 2 i 3 miejscu lub 3 i 4 każdemu z graczy przyznaje się punkty. Na przykład przy stoliku 4 osobowym gracze uzyskali w małych punktach po minus 9 i zajęli ex aequo 2 miejsce. Każdy z nich otrzymuje po 2 duże punkty. Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stoliku sumuje się uzyskane punkty i kartkę z wynikami przekazuje się sędziemu głównemu. Przy zwycięstwie w półfinale i finale liczą się najpierw duże punkty a następnie bilans małych punktów