**ZASADY GRY RUMMIKUB**

**CEL GRY**

Wyłożenie na stół wszystkich 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.

Następnie gracze losują po 14 kostek i ustawią je na swojej tabliczkach tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.

**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 wykładać 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**. Gdy 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 plus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem minus sumę punktów pozostałych graczy.

Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego**plus 50 punktów.**

Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się **plus 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 **plus 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:

I miejsce – 4 duże punkty

II miejsce – 2 duże punkty

III miejsce – 1 duży punkt

IV miejsce – 0

Przy **stoliku 3 osobowym** punktacja jest następująca:

I miejsce – 4 duże punkty

II miejsce – 2 duże punkty

III miejsce – 0

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.**

**ZASADY ROZGRYWEK**

1. W rozgrywkach weźmie udział od 16 do 36 osób.
2. Rozgrywki dzielą się na Eliminacje, Półfinały oraz Finał.
	1. **Eliminacje** składają się z **trzech rund,** a każda **runda z dwóch gier**. Podsumowując każdy gracz rozegra łącznie 6 gier w eliminacjach.

Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stole nastąpi losowanie kolejnej rundy. W drugiej i trzeciej rundzie także rozgrywa się dwie gry. O przydziale graczy do stolików w każdej rundzie decyduje losowanie. Wyniki losowania mogą być tak skorygowane, aby zachować równowagę osób przy jednym stole. Mistrzostwa będą rozgrywane w 3 lub 4 osobowych stolikach.

* 1. Do **półfinałów** zakwalifikuje się 8 lub 6 osób z najlepszymi wynikami. W przypadku remisów decydują małe punkty. Osoby z największymi wynikami będą rozstawione. O przydziale graczy do stolików w półfinale decyduje miejsce po eliminacjach. **Stolik 1** to gracze z miejsc 1, 3, 5, 7; **stolik 2** to gracze z miejsc 2, 4, 6, 8.

**W półfinale rozgrywamy 2 gry.**

* 1. Do **finału** awansuje czterech zawodników, I i II miejsce ze stolików A,B - osoby, z największą liczbą dużych punktów. W przypadku remisów decydują małe punkty.**W finale rozgrywamy 2 gry.**
1. Jakiekolwiek naruszenia zasad turnieju mogą skutkować wykluczeniem z rozgrywek. Za przeszkadzanie w rozgrywkach, bądź używanie wulgaryzmów mogą być odejmowane uczestnikowi duże punkty. W przypadku nie reagowania na kolejne sankcje. Uczestnik może być wykluczony z Turnieju.
2. Podczas Turnieju nie jest zabronione robienie zdjęć, bądź nagrywanie o ile nie ma to negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki, co podlega ostatecznemu rozstrzygnięciu przez sędziego głównego.