

裘錦秋中學（屯門）
「魔力橋」新界西小學賽 暨 桌遊同樂日 2018
參賽詳細須知

柏龍玩具有限公司 協辦

比賽日期：2018年 1月20日（六）

比賽地點：裘錦秋中學(屯門) 禮堂 (地址: 新界 屯門 楊青路 28號)

比賽時間：

9:00-9:20	報到 (參賽者需攜帶學生證或學生手冊以便核對身份。)		
9:20-9:30	講解比賽規則		
9:30-12:30	比賽時段：三個項目同時進行		
	RUMMIKUB 比賽	桌遊龍虎榜比賽	桌遊試玩會
12:30-13:00	頒獎禮		

RUMMIKUB比賽 賽制

1. 報到時，各參賽者將獲發一張「記分紙」，每張「記分紙」將記下三局賽事的分數。每完成三局賽事，可到「報分登記處」提交「記分紙」，並換取另一張。
(每遺失一張「記分紙」，該參賽者的所有記分，正分將扣減10%。)
(12:00 起將暫停換領新「記分紙」)
2. 參賽者可提交多張「記分紙」，但以勝利局數最多，以及正分最高的一張「記分紙」作最後計算。每組別勝利局數較多，且正分最高的參賽者為得獎者。
3. 記分規則：
 - 3.1) 最快把數字牌出完的參賽者便可獲勝一局，其餘參賽者須計算手持數字牌的總和，並根據參賽者的組別作出分數調整，此為所輸掉的分數(以負分計算)，而所有參賽者負分的總和便是勝出者的得分(以正分計算)。
 - 3.2) 分數調整：較低年級組別參賽者勝出，較高組別的參賽者的負分將作調整

「勝出」參賽者 所屬組別		「負方」所屬組別的分數調整	
		初小組計分	高小組計分
勝 方	初小組	X1	X1.2
	高小組	X1	X1

4. 在比賽限時內，當一張枱坐滿 4 名參賽者，便可以開始遊戲。參賽者均需要重新抽出一隻號碼牌以決定比賽次序，而持有最大號碼參賽者為比賽開始者，並由開始者以順時針方向出牌。
5. 參賽者每完成一局比賽，「記分紙」已滿的參賽者必須離枱，否則由負分較多的兩名參賽者須重新排隊。
6. 個人賽分初小組、高小組，每組別設冠、亞、季軍各一名及優異獎三名。團體賽以該團體成績最佳的三名參賽者計算。

Rummikub大賽規則

1. 比賽前的準備

- 在比賽開始時，參賽者應從評審員手中抽出一隻號碼牌，而持有最大號碼的參賽者將為比賽之開始者，並由開始者以順時針的方向決定參賽者出牌之次序。
- 確定比賽次序後，參賽者可將牌重新洗勻，並把7隻為一疊的牌疊好。
- 待該枱所有參賽者皆準備好，可順次序地拿取2疊牌（共14隻），並獲一分鐘計時整理自己的牌，而餘下的牌將留待比賽中備用。
- 在整理牌後，假如參賽者發現持有3對同顏色及數字一樣的數字牌時，參賽者可以立即展示予其他同枱參賽者，並要求重新洗牌再開始。
- 如在派牌時，參賽者若不小心翻開了他人的牌，他人有權提出拿取另一隻備用牌，而翻開的牌可以隨意放回抽牌區中備用。

2. 比賽規則

2.1出牌要求

- 參賽者第一次出牌時，須排出一個或多個“組牌”及“順牌”的組合，才可出牌，而所出牌的數字總和必須是30或以上，這稱為「破冰行動」。
- 完成「破冰行動」後，比賽者可於下一輪比賽時，在不影響「順牌」及「組牌」下，可運用已出到桌面上的牌，和自己牌架上的牌配合成新組合。
- 如沒有牌出，參賽者要在後備牌中拿取一隻牌。

2.2百搭牌的運用:

- 比賽中有2隻百搭牌，參賽者可利用百搭牌代表任何數字和顏色之數字牌，以便增加出牌的機會。
- 同時放在桌面上的百搭牌，可以用自己牌架上或桌面所持有代表“同等數值及同等顏色”的牌來換取，並在同一輪比賽中使用。(而百搭牌不能收回於自己牌架中)
- 而百搭牌亦可在「破冰行動」時作“組牌”及“順牌”組合之用。

2.3 計時方法:

- 各參賽者有一分鐘的時間去完成出牌及取牌過程，而每位參賽者當接過上位參賽者的計時器後，必須立即重按一下比賽專用計時器之百搭樣子按鈕，以作重新倒數之用。
- 當參賽者完成整個過程或想提早結束一分鐘的時限，參賽者必需說出“完成”或者“Finish”，下一位參賽者方可出牌及重新計時，以作公平。
- 而當有參賽者出牌超過一分鐘的時限，參賽者將會被罰在取牌區中順序拿取3隻牌放回自己牌架中，並收回在桌上剛出的牌及重組桌上的組合。
- 當有參賽者出牌超過一分鐘的時限但不能重組在桌上的組合時，唯評審員可協助參賽者重組。如果評審員都不能重組，那麼把剩下而不能重組的牌將隨意放回取牌區中，此時參賽者除了需要罰取3隻牌外，還需要從抽牌區拿取與不能重組的牌的相同數目。
- 最後在每個回合的比賽終結時，參賽者必需說出“Rummikub”或「魔力橋」結束比賽。

3. 計分方法:

- 最快把數字牌出完的參賽者便可獲勝，其餘參賽者須計算手持數字牌的總和，並根據參賽者的組別作出分數調整，此為所輸掉的分數(以負分計算)，而所有參賽者負分的總和便是勝出者的得分(以正分計算)。
- 分數調整對照：

「勝出」參賽者 所屬組別		「負方」所屬組別的分數調整	
		初小組計分	高小組計分
勝 方	初小組	X1	X1.2
	高小組	X1	X1

- 當比賽完結時，參賽者的勝負將取決於該賽事的勝出局數，如出現勝出局數相同的情況下，便取決於勝出者的總得分。
- 在比賽完結時，手持百搭牌的分數將會是負30分。
- 如果在比賽完結時參賽者所持的數字牌不足以進行「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負100分。（這負分將無需根據參賽者組別作出調整）
- 如果在比賽完結時，參賽者的數字牌足以但沒有完成「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負200分。（這負分將無需根據參賽者組別作出調整）
- 在比賽中，偶而會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有一名參賽者說出”Rummikub”或「魔力橋」的情況下，這時便以各參賽者在牌架上所持有牌的面值作為計算分數，負分最低者為勝出者。