

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

參賽詳細須知

比賽日期	: 2017 年 1 月 18 日(星期三)
比賽地點	: 保良局錦泰小學四樓禮堂
報到時間及地點	: 9: 50am 四樓禮堂
集合時間及就座	: 10:00am 四樓禮堂
講解比賽規則時間	: 10:10am
比賽時間	: 10:20am ~ 11:50am
評分時間	: 11:50 am~ 12:05pm
頒獎日期及時間	: 待訂
比賽人數	: 64 名參加者(分成 16 組，每組分 4 人作賽)
比賽形式	: 進行 3 回合共兩個小時之巡迴賽
比賽監察	: 每小組將由一名評審員進行監考、計時及計分，而負責老師作為大會總評判

備註

1. 請各參加者務必依照集合時間準時到達比賽場地，逾時不候。**如在講解比賽規則前仍未能到達者**，一律不得進入比賽場地，亦不會另作安排比賽，以示公平。

決賽賽制

是次決賽將採用巡迴賽形式下進行 3 局之比賽，大會將先安排決賽參加者分為 16 組，每組各有 4 人作賽；第 1 組由 1-4 號的參加者作賽，第 2 組由 5-8 號參加者的作賽，如此類推，第 16 組由 61-64 號的參加者作賽。當每局比賽完畢，各組得分最高及負分最少的 2 位參加者會調往下一組作賽，(例如第 1 組成績最好的 2 位參加者會調往第 2 組作賽，第 2 組成績最好的 2 位參加者會調往第 3 組作賽，如此類推，第 16 組成績最好的 2 位參加者會調往第 1 組作賽)。當 3 個回合完畢後，大會即時統計出成績，統計方法先以總累積最多勝出局數，再以總累積最高平均分數來計算出最後四名優勝者。

備註

1. 在每局開始時，參加者均需要重新抽出一隻號碼牌以決定比賽次序，而持有最大號碼參加者為比賽開始者，並由開始者以順時針方向出牌。
2. 若在每局比賽完畢，出現得分相同的參加者，評審員將安排這些參加者以抽取號碼牌的方式定奪調往下一組作賽，而持有最大號碼參加者將獲得調往下一組的資格。
3. 計分方法是先決定於局數後決定於分數以定奪四名勝出者。如在爭取勝出者之席位出現局數及分數相同時，大會將安排這些參加者在決賽完畢後以一局定勝負之方法來定奪得獎者名單。

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

Rummikub 大賽規則

1. 比賽前的準備

- 在比賽開始時，參加者應從評審員手中抽出一隻號碼牌，而持有最大號碼的參加者將為比賽之開始者，並由開始者以順時針的方向決定參加者出牌之次序。
- 確定比賽次序後，參加者可將牌重新洗勻，並把 7 隻為一疊的牌疊好。
- 在評審員指示下參加者可順次序地拿取 2 疊牌 (共 14 隻)，參加者應聽從評審員的示意後才整理自己的牌，而餘下的牌將留待比賽中備用。
- 在整理牌後，假如參加者發現持有 3 對同顏色及數字一樣的數字牌時，參加者可以向評審員要求重新洗牌再開始。
- 如在派牌時，參加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

- 參加者第一次出牌時，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，參加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，參加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:

- 各參加者有一分鐘的時間去完成出牌及取牌過程，而每位參加者當接過上位參加者的計時器後，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。
- 當參加者完成整個過程或想提早結束一分鐘的時限，參加者必需說出”完成”或者”finish”，下一位參加者方可出牌及重新計時，以作公平。
- 而當有參加者出牌超過一分鐘的時限，參加者將會被罰在取牌區中順序拿取 3 隻

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

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。

- 當有參加者出牌超過一分鐘的時限但不能重組在桌上的組合時，唯評審員可協助參加者重組。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，此時參加者除了需要罰取 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，參加者必需說出”**Rummikub 或 魔力橋**”結束比賽。

3. 計分方法:

- 最快把數字牌出完的參加者便可獲勝，其餘參加者須計算手持數字牌的總和，此為所輸掉的分數(以負分計算)，而所有參加者負分的總和便是勝出者的得分(以正分計算)。
- 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加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。
- 如果在比賽完結時，參加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。
- 在比賽中，偶而會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有一名參加者說出”**Rummikub 或 魔力橋**”的情況下，這時便以各參加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。

例子 1:

現在有 4 位參加者(分別是 A、B、C、D)，A 的分數為負 5 分，B 的分數為負 10 分，C 的分數為負 15 分，D 的分數為負 20 分，這樣 A 便是勝出者，而各參加者應先將勝出者的分數減去後，才計算參加者之得分。最後得出，A 的分數為正 30 分，B 的分數為負 5 分，C 的分數為負 10 分。D 的分數為負 15 分。

例子 2:

現在有 4 位參加者(分別是 A、B、C、D)，A 的分數為負 1 分，B 的分數為負 1 分，C 的分數為負 10 分，D 的分數為負 6 分，這樣 A 及 B 便同時是勝出者，勝出者的分數將會由各參加者先將勝出者的分數減去後再平分。最後得出，A 的分數為正 7 分，B 的分數為正 7 分，C 的分數為負 9 分。D 的分數為負 5 分。

- 備註：是次比賽將按照以上規則下進行。如有關於比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

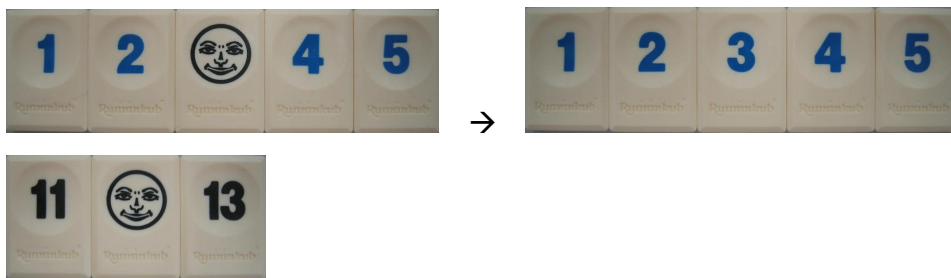
Rummikub 大賽比賽守則

1. 在比賽進行中，各參加者不得喧嘩、談話或騷擾他人。
2. 比賽場地內不得飲食。倘若需服藥，或有緊急需要，應先舉手知會評審員。
3. 所有私人物品需放在比賽場地內指定位置，確保並無攜帶有助比賽的物件，一旦發現，即當作弊論。
4. 各參加者如有發現作弊，即被取消參賽者資格。
5. 請各參加者準時到達比賽場地，逾時不候。如在講解比賽規則前仍未能到達者，一律不得進入比賽場地，以示公平原則，不作另行安排比賽。
6. 如參加者作賽期間需要往洗手間，請先舉手得到評審員准許，方可由工作人員陪同下往洗手間，而該桌比賽會暫時停止，其他參加者可使用黑色色紙封牌以示公平，待參加者往洗手間回來後，比賽方可繼續進行。
7. 請各參加者務必聽從工作人員及評審員的指示及安排。
8. 如對比賽有任何疑題，請先舉手得到評審員准許，方可發問問題。
9. 如有任何參加者不遵守比賽守則，評審員會對參加者作出最多 2 次的口頭警告，如參加者再犯，評審員會先請總評判了解事情再決定是否需要取消其參賽資格。
10. 每局開始時，均由評審員指示下讓參加者自行洗牌及派牌以示公平。
11. 當各參加者每次出完牌後，務必說出「完成」或「finish」以通知下一個參加者可以進行出牌。當參加者出了他的最後一隻牌後，務必說出「Rummikub」或「魔力橋」以通知其他參加者比賽完畢，並由評審員進行計分。
12. 如果參加者在取牌時，不小心將備用牌中其他牌子翻倒，必須由評審員將翻倒的牌子隨意放回備用牌中。
13. 凡參加者觸及備用牌即表示放棄該輪出牌權。
14. 若參加者於每局比賽完成後，將其牌架故意推倒，令評審員無法準確地記錄分數，此參加者將被判負 200 分。
15. 各參加者務必完成 4 局賽事，如參加者未能完成賽事，當作棄權論。
16. 當比賽完畢，請各參加者需繼續安靜地留於座位，等待評審員紀錄分數後，方可依照工作人員指示下有序地離開比賽場地。
17. 大會並不建議身體不適者參予比賽，如各參加者感到不適，應立刻通知評審員。如因此離場者，作棄權論，大會將不作另行安排比賽。
18. 如有關比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

Rummikub 大賽百搭牌的運用方法

例子 1:



假設枱面上有一組合為藍色 1、2、百搭牌、藍色 4 和 5，若玩家牌架上擁有藍色的 3、黑色的 11 和 13, 玩家可以將百搭換走, 再配合黑色的 11 和 13 組成新的排組。注意：百搭牌必須即時使用, 不可以收入自己的牌架內。

例子 2:



假設枱面上有一組合為 百搭牌加紅色的 6 和 7, 百搭牌在此代表紅色 5，若玩家牌架上擁有紅色 9，玩家可以借助百搭牌再配合紅色 9 組成新的牌組。

例子 3:



假設枱面上有一組合為 百搭牌加紅色的 6、7 和 8, 百搭牌在此代表紅色 5，若玩家牌架上擁有紅色 10，玩家可以借助百搭牌再配合紅色 10 組成新的牌組。

例子 4:



假設枱面上有一組合為 百搭牌加藍色的 6、7 和 8, 百搭牌在此代表藍色 5，若玩家牌架上擁有黃色 2 和 3，玩家可以借助百搭牌再配合黃色 2 和 3 組成新的牌組。

例子 5

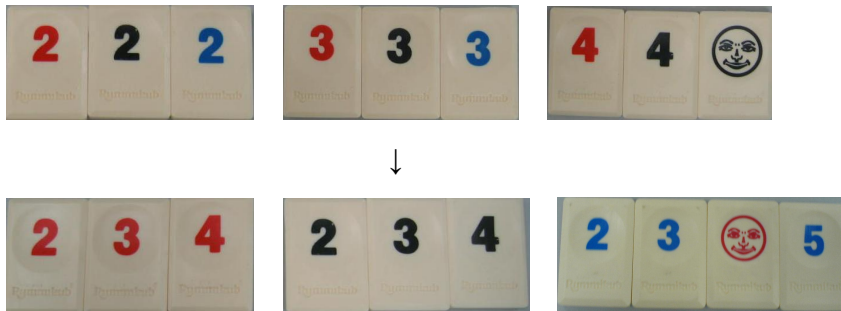


假設枱面上有一組合為 百搭牌加藍色、黑色及黃色的 4, 百搭牌在此代表紅色 4，若玩家牌架上擁有

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

有黑色 11 和 13，玩家可借助百搭牌再配合黑色 11 和 13 組成新的牌組。

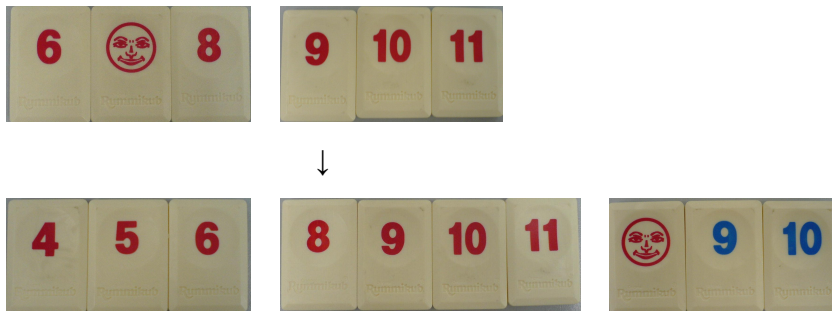
例子 6:



假設枱面上有三個組合，第一個組合為紅色、黑色及藍色的 2，第二個組合為紅色、黑色及藍色的 3，

第三個組合為紅色及黑色的 4 加百搭牌,百搭牌在此代表藍色或黃色的 4，若玩家牌架上擁有藍色 5，玩家可先將組牌轉為順牌的組合再借助百搭牌配合藍色 5 組成新的牌組。

例子 7:



假設枱面上有二個組合，第一個組合為紅色的 6 加百搭牌及紅色的 8，百搭牌在此代表紅色的 7。第二個組合為紅色的 9,10 和 11，若玩家牌架上擁有紅色的 4 和 5 及藍色的 9 和 10，玩家可先將順牌轉為同一個的組合才可借助百搭牌再配合藍色 9 和 10 組成新的牌組。

備註:

- 1.於比賽中百搭牌可代表任何顏色同數字，只要玩家於轉換牌組後符合比賽規則。
- 2.若玩家欲想轉換桌面上的百搭牌，該名玩家必需於自己的牌架上最少拿出一隻牌來組成新的牌組。否則不能轉換桌面上的百搭牌。

2016-2017 年度魔力橋數字牌遊戲大賽

場數：第 _____ 場

評審員：_____

枱號：_____ (1-16)

日期：_____

參賽者姓名	A		B		C		D	
參賽者編號								
	若參賽者勝出該局請填上 1 字，輸掉該局請填上 0 字。							
得分	勝出 局數	得分 (+/-)	勝出 局數	得分 (+/-)	勝出 局數	得分 (+/-)	勝出 局數	得分 (+/-)
第一局								

備註:當比賽完結時，參賽者的勝負將取決於該賽事的勝出局數，而出現勝出局數相同的情況，便取決於勝出者的總得分。

註:若因天氣問題之停賽，將另行通知安排比賽事宜。