

「2024明新中正盃全國拉密桌遊比賽」報名簡章

壹、目的

拉密桌遊（Rummikub）是一款講究策略、邏輯思維以及觀察力的不插电遊戲。為增進大專校院學生的交流、提升思維能力、推廣健康的娛樂方式與培養學生正向的價值觀。明新科技大學民生學院休閒事業管理系聯合中正國際文化事業有限公司共同舉辦「2024明新中正盃全國拉密桌遊比賽」，期透過競賽方式激發參賽學生的邏輯思維和解決問題的能力，進一步增強跨校交流和溝通能力，豐富學生的校園生活。

貳、主辦單位

明新科技大學民生學院休閒事業管理系、中正國際文化事業有限公司。

參、比賽時間及地點

- 一、比賽日期及時間：中華民國113年12月2日(星期一)下午12：30~17：00。
- 二、比賽地點：明新科技大學立緒樓一樓大廳（新竹縣新豐鄉新興路1號）。

肆、比賽報名辦法

- 一、參賽資格：全國公私立大專院校之在學生、碩／博士班研究所在學生（含在臺外籍學生）。
※參賽資格若有不符，主辦單位將取消其參賽資格；若已領獎者，將追回獎項。
- 二、報名日期：即日起至113年11月28日（星期四）17：00止。
- 三、報名方式：一律採網路報名，報名連結：<https://forms.gle/Zi71D6o6NeUZo8SZ6>

伍、賽程說明

一、比賽流程：

時間	活動內容
12:30-13:00	參賽者報到
13:00-13:10	開場致詞、大合照
13:10-13:25	賽前說明(說明賽制、規則、注意事項)
13:25-13:30	前往競賽桌
13:30-14:50	初賽
14:50-15:00	中場休息
15:00-16:20	決賽
16:20-16:35	賽間小憩
16:35-17:00	成績計算 / 頒獎&賦歸

二、獎勵方式：

第一名：獎狀乙紙、2,000元禮券、獎品乙份。

第二名：獎狀乙紙、1,000元禮券、獎品乙份。

第三名：獎狀乙紙、600元禮券、獎品乙份。

優選：獎狀乙紙、獎品乙份。

參加獎：小禮物乙份。

陸、注意事項：

1. 比賽座位（桌號和座位）將在進入比賽大廳之前由工作人員分配。
2. 比賽規則以Rummikub官方規則和WRC官方規則為基礎。
3. 官方裁判將解決比賽期間出現的任何爭議或問題。裁判的決定是最終決定，對所有參賽者俱有約束力。
4. 每位玩家有60秒的時間完成出牌。會提供沙漏計時，或使用Android和Apple手機的App：名稱：Rummikub Score Timer
5. 比賽分二輪進行：
第一輪：初賽（成績以每桌得分最高的玩家獲勝，晉級參加決賽）
第二輪：決賽（根據比賽得分進行排名）

柒、聯絡資訊

電話：(03)559-3146#3875 明新科技大學休閒事業管理系 范老師

聯絡信箱：chialeefan@must.edu.tw

柒、注意事項

1. 比賽座位（桌號和座位）將在進入比賽大廳之前由工作人員分配。
2. 比賽規則以Rummikub官方規則為基礎。
3. 主辦方裁判將解決比賽期間出現的任何爭議或問題。裁判的決定是最終決定，對所有參賽者俱有約束力。
4. 每位玩家有60秒的時間完成出牌。會提供沙漏計時，或使用Android和Apple手機的App：名稱：Rummikub Score Timer
5. 比賽分二輪進行：
第一輪：初賽成績以每桌得分最高的玩家獲勝，晉級參加決賽）
第二輪：決賽（根據比賽得分進行排名）
※主辦單位有解釋、修正本競賽之相關辦法與內容之權利。

捌、規則說明：

基本上，本比賽規則是依循拉密一般的規則，但是有幾點特別的規定。因此煩請每一位參賽者詳細看一下（與一般規則不同的地方用紅色表示）。

1. 將牌桌上的洗好牌後，每七張牌推成一堆，每人從牌桌上拿 14 張牌（拿兩堆牌）。
2. 玩家第一次出牌，所有牌的數目加起來至少 30 點才可以，這就叫做“破冰行動”。玩家完成破冰行動，只能單純的出牌到桌上，是不允許操作牌塊重組的（參見下面的#5）。玩家只能在完成破冰行動後，在下一輪才能正式進入比賽。
3. 在每一輪中，玩家不是從共用牌堆拿一張牌，就是從牌架上出牌（必須先完成破冰）。請注意：牌桌的牌永遠不能拿回牌架上（除非受到處罰—參見下面的#6）。也就是說，玩家不能用牌架上的牌換取牌桌上的百搭牌。
4. 玩家的牌架上即使有合法的牌可以出，是可以保留不出；但是必須從共用牌堆拿一張牌。
5. 玩家除了可以出自己牌架上的合法牌組（群組或順組），也可以出不是合法的牌到桌上，只要玩家能利用牌桌上已打出的牌組，重新組成新的合法牌組，這種方法稱之為“牌塊重組”。
6. 一輪的時間為一分鐘。如果玩家在一分鐘結束後，沒有成功的將桌面上的牌都重新配成合法牌組，就必須將所有牌放回原來的地方，並且還要從共用牌堆拿三張牌作為懲罰。如果有剩下的牌已經不記得原初放的位置，玩家也要拿走這些牌作為懲罰。
7. 百搭牌可以代表任意的牌。已放在牌桌上的百搭牌，可以用其所代表的牌來換取。但不能拿回自己的牌架，必需使用於同一回合中。
8. 如果在遊戲結束時，有玩家保留了百搭牌在牌架上，結算分數時每個百搭牌要扣 100 點。
9. 遊戲結束時，玩家還沒有完成破冰，要扣 100 點。如果玩家其實是可以破冰的，卻在遊戲結束時，還沒有完成破冰，就要扣 200 點。
10. 每場比賽結束時，所有玩家必須等待，直到裁判清點完架子上剩餘的點數後才可以清空架子。
11. 如果在比賽開始前，有玩家獲得拿到三對同顏色和同數字的牌（例如：例如拿到兩個紅 1，兩個黑 7，兩個藍 9），可以要求重新洗牌。
12. 在很少的情況下，有可能桌上的共用牌都用完了，卻仍然沒有一個人贏得比賽。在所有玩家進行一輪後。就以每人牌架上所剩下的牌數值加總起來最低者贏得此輪。其餘輸家將各自牌架上所剩下牌的數值加總起來再減去優勝者的總分，就是在此局中的輸分。同樣的，所有輸家分數總和的正數就是贏家在此局中的得分。