

대회 규칙

1. 게임준비

- 가. 모든 타일을 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 골고루 섞습니다.
- 나. 자리표의 1번 자리 참가자가 선(先)이 되며 턴(순서)은 시계방향으로 진행합니다.
- 다. 타일을 골고루 섞은 다음 7개씩 쌓아서 테이블 중앙에 일렬로 정렬해 두고 선(先)부터 타일 2묶음(14개)씩 선택한 후 왼쪽 게임자에게 2묶음을 주고 자신은 오른쪽 게임자에게 2묶음을 받습니다.
- 라. 받은 타일을 자신의 받침대에 정리해서 올려 놓습니다.

2. 게임시작

- 가. 처음 테이블에 세트를 내릴 때에는 반드시 세트들의 숫자 합이 30 이상 이어야 합니다. 이것을 “**등록(initial meld)**” 이라 합니다. 등록을 할 수 없거나 다음에 하기로 결정했다면 타일을 한 개 가져가고 다음 사람에게 턴이 넘어갑니다.

※ **등록**(initial meld - 처음 테이블에 세트를 내릴 경우)시 유의사항

- 등록을 하고 나면 자신의 턴은 끝납니다.
- 등록을 하고 난 후 바로 숫자 조합을 할 수 없습니다.(다음 턴부터 조합가능)
- 반드시 자신이 가진 타일로만 등록을 할 수 있습니다.
- 자신이 가진 조커를 활용하여 등록이 가능합니다. (예) **검정9**, **검정10**, 조커
- 세트나 세트들의 숫자 합이 30 이상이어야 합니다.

(좋은 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8**, **파랑8** - 등록가능

파랑6, **파랑7**, **파랑8**, **파랑9** - 등록가능

검정7, **빨강7**, **파랑7** 세트와 **빨강4**, **빨강5**, **빨강6** - 등록가능

(나쁜 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8** - 등록 불가능(합이 30이하)

파랑6, **빨강7**, **주홍8**, **검정9** - 등록 불가능(숫자는 연속이나 색이 다름)

검정4, **빨강4**, **파랑4** 세트와 **빨강1**, **빨강2**, **빨강3** - 등록 불가능(합이 30이하)

- 나. 등록을 하고 난 후 돌아오는 다음 턴에 내릴 때부터는 세트의 숫자 합(30이상)과는 상관없이 한 개 이상의 타일만 내려놓으면 됩니다.
- 다. 타일더미에서 타일을 가져갈 경우 일렬로 정렬해 두었던 묶음 순서대로 가져갑니다.

라. 게임 시간은 (초등 7분), (중등, 고등/일반 5분) 패널티 1초당 -1점입니다.

마. 자신이 가지고 있는 타일을 모두 내려놓고 “루미큐브(Rummikub)”라고 외치면 게임에서 이기게 됩니다.

3. 조커사용 Rule

가. 자신이 가진 조커를 활용하여 “등록”이 가능합니다.

나. 조커는 모든 색, 모든 숫자를 대신합니다.

다. 어떤 게임자이든지 자신의 턴에 조커가 포함된 세트에 조커를 대신할 적합한 타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 즉시 사용할 수 있습니다.

단, 테이블에 이미 내려진 세트에서 가져온 조커든지, 자신이 내린 조커든지 받침대로 가져 갈 수는 없습니다.

라. **등록**을 하기 전에는 테이블 위의 조커 자리에 조커를 대신할 적합한 타일이 있더라도 사용할 수 없습니다.

4. 벌칙 규정

가. 타일의 숫자 합이 30이상을 내려야 하는 “**등록**”을 게임이 끝날 때까지 하지 못했다면 자기가 가진 타일 점수와 관계없이 **벌점 100점**만 주어집니다. 만약, “**등록**”을 할 수 있었음에도 불구하고 의도적으로 “**등록**”을 하지 않았다면 자기가 가진 타일과 관계없이 **벌점 200점**만 주어집니다.

나. 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 자신이 가진 타일의 합에 **조커 1개당 벌점 50점**을 가산하여 **마이너스 점수**로 계산 됩니다.

다. 숫자조합을 완성하지 못했을 경우에는 즉시 조합을 멈추고 **조합하지 못한 타일**들은 자신의 받침대로 도로 가져가야 하며, 벌칙으로 풀(Pool타일더미)에서 **타일 3개**를 가져갑니다.

예) 4개의 타일을 자신의 받침대에서 내려 놓고 조합을 하던 중에 2개는 조합을 완성했지만 2개는 조합하지 못한 상태이면 조합하지 못한 타일 2개를 도로 가져가고, 벌칙으로 타일 3개를 타일 더미에서 더 가져가야 합니다.

5. 기타 규정

가. 더블(같은 색깔의 같은 숫자 타일2개)을 3쌍 가진 사람은 게임을 시작하기 전 자신의 테이블에 앉아있는 사람들에게 새로운 게임을 시작할 것을 요구할 수 있습니다.(계속 진행할 수도 있습니다.)

나. 1등과 2등이 나올 때까지 계속 진행하며, 만약 풀(Pool타일더미)에서 더 이상 가져갈 타일이 없는 경우에는 마지막 타일을 가져간 다음 순서의 게임자부터 **단 한 턴만** 할 수 있으며, 마지막 타일을 가져간 게임자를 끝으로 게임은 종료됩니다. 만약 자신의 턴에서 내려 놓을 타일이 없다면 다음 게임자에게 순서가 넘어갑니다. 마지막 타일을 가져간 게임자를 마지막으로 게임은 끝이 나게 되며 이 때 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에서 이깁니다.

※ 승자의 점수는 각 게임자의 점수에서 승자의 점수를 각 각 뺀 점수의 합이 승자의 점수가 됩니다.

예) A게임자는 28점, B 게임자는 14점, C게임자는 30점, D게임자는 34점 일 때
B게임자가 승자가 되며 A로 게임자로 부터 받을 점수는 $28-14=14$ 점,
C게임자로부터 받을 점수는 $30-14=16$, D게임자로부터 받는 점수는 $34-14=20$ 점
따라서 승자B는 $14+16+20=50$ 점을 획득합니다.

다. 숫자 “1”은 숫자 “2”앞에 놓을 수 있지만 숫자 “13” 뒤에는 놓일 수 없습니다.

라. 이 게임룰은 세계대히 공식룰의 규정을 따르고 있으며 대회성격에 따라 룰 일부가 변경될 수도 있습니다.

마. 타이머는 App스토어, Play스토어 내에 있는 ‘미어캣’ 어플 사용

6. 점수 계산(두 판 승부일 경우)

한 사람이 모든 타일을 다 내리고 “Rummikub”라고 외치면 그 사람은 1승을 얻게 됩니다. 승자를 제외한 나머지 사람들은 자신이 가진 타일의 수(개수가 아닌)를 합하여 마이너스 점수를 얻게 되며 이 마이너스 점수의 합은 우승자에게는 플러스점수가 됩니다. 바르게 계산됐는지 확인하기 위해서는 각 게임의 게임자의 마이너스 점수의 합계는 우승자의 플러스 점수이니까 이걸로 확인하면 됩니다.

승자 순위

1순위: 승수가 가장 많은 사람

2순위: 플러스 점수가 가장 많은 사람

3순위: 큐브 개수가 가장 적은 사람

4순위: 게임 시간을 가장 적게 쓴 사람

※ 2게임을 진행한 결과 점수계산의 예

	게임자 1	게임자 2	게임자 3	게임자 4
1 Game	+ 24	-5	-16	-3
2 Game	-6	-11	+ 22	-5
Total	1승 + 18	-16	1승 + 6	-8

1승과 +18점을 획득한 1번 게임자가 우승.

1승과 +6점 획득한 3번 게임자 다음 라운드 진출

7. 점수표(심판용)

()부문 ()강 테이블 번호 () 심판 ()											
선수 이름	1 라운드(승)				2 라운드(승)				점수 합계	순 위	선수 확인
	점수	페널티	타일수	남은 시간	점수	페널티	타일수	남은 시간			
1번											
2번											
3번											
4번											
상위 라운드 진출자											

8. 대회 규칙을 기본으로 하되 운영 및 상황에 따라 조금씩 달라질 수 있음

9. 현재 미어캣 어플 고도화 작업으로 인해 App스토어에서만 다운로드가 가능하며,
6월말쯤 Play스토어 다운이 가능하다고 합니다. 참고하여 주시기 바랍니다.