

# JAK ZORGANIZOWAĆ LIGĘ?

## Czynności wstępne

1. Wypełnij formularz zgłoszenia Ligi.
2. Ustal terminy i miejsce.
3. Zaprosz uczestników (minimum 8)
4. Poczekaj, aż stworzymy dla Ciebie wydarzenie na Facebooku i dajemy Ciebie jako organizatora.
5. Wyślemy do Ciebie potrzebne pliki.
6. Wypożyczymy gry.

## Organizacja spotkania ligowego

1. Zaprosz uczestników.
2. Wprowadź nazwiska do pliku [Tabelka do liczenia punktów](#)
3. Przygotuj odpowiednią liczbę stołów i krzeseł (każdy stół musi składać się z 3 lub 4 graczy).
4. Wydrukuj i ustaw na każdym stole [Etykiety z numerami stołów](#)
5. Wydrukuj i potnij [Numery do losowania stolików](#) przez graczy. Organizator losuje do stolików tylko przy pierwszej kolejce i pierwszej rundzie. Przy kolejnych kolejkach i rundach, kto z kim gra jest ustalane na podstawie tabeli i zajmowanego w nim miejsca.
6. Na każdym stole umieść [Tabele punktową](#) oraz długopis.
7. Poproś jednego gracza przy każdym stole o włączenie aplikacji do liczenia czasu 40 sekund na ruch. Telefon z aplikacją umieszczamy na środku stołu. Telefon może być wyciszony, aby nie wydawał żadnych dźwięków.
  - a. Timer for Board Games (Android)
  - b. Game Timer (Android)
  - c. Game Cock (App Store)
8. Jedne z graczy zapisuje w [Tabele punktowej](#) imiona i nazwiska graczy, numer stolika.
9. Rozpoczyna osoba, która wylosowała Numer z napisem „Rozpoczynasz grę”.
10. Zapoznaj uczestników z regulaminem i zasadami rozgrywek.
  - a. Jeżeli po rozdaniu gracz stwierdzi u siebie 3 dublety może zażądać Ponownego rozdania kostek. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
  - b. Gracz przydzielają po dwa stosy kostek innym graczom przy stole.
  - c. Dobieramy kostki zawsze z jednego stos, który stoi na środku stołu.
  - d. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku.
  - e. Po upływie czasu Graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu. Jeżeli w ręku pozostanie kostka gracza, może ją odłożyć na swoją tabliczkę pozostałe poprawne układy pozostają na stole. Jeśli gracz dołożył swoją kostkę, ruch uznaje się za wykonany. Jeżeli po komendzie „upływnie czasu” graczowi pozostanie w ręku kostka pochodząca ze stołu, ruch uznaje się za niewykonany i należy go cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.
  - f. Do wyłożenia gracz potrzebuje 30 pkt. Mogą być one wyłożone w kilku układach, także z użyciem jokera. Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.

- g. Podczas ruchu jednego gracza inny gracz nie ma prawa dotykać kostek leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.)
  - h. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Używamy komunikatów „Już” lub „Dalej” komunikując zakończeni ruchu.
  - i. Obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch. Jeżeli gracz nie dokończy manipulacji 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.
  - j. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.
  - k. Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się minus 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 minus 200 punktów. (w obu przypadkach nie liczy się już punktów z pozostałych kostek na stojaku).
  - l. Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Każdy gracz wykonuje po 1 ruchu i gra się kończy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce (najmniejszą sumę kostek). Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.
  - m. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce 0 dużych punktów.
  - n. 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.
  - o. Za niewłaściwe zachowanie podczas eliminacji uczestnik może być wykluczony z turnieju po wcześniejszym upomnieniu.
11. Po Rundzie I (3 gry) wpisz wyniki do Excela do [Tabela do liczenia punktów](#)
12. Zrób sortowanie najpierw po dużych punktach, ewentualne remisy po małych punktach.
13. Ustal kto gra przy którym stole w kolejnej rundzie.
14. Osoby z najwyższych miejsc grają ze sobą. Na przykład: z miejsc 1, 2, 3, 4 grają przy pierwszym stole, osoby z miejsc 5, 6, 7, 8 grają przy drugim stole. I tak dalej. Osoby nieobecne są pomijane, a następne wchodzi na ich miejsca.  
Przykład: na spotkanie nie przyszły osoby z miejsc 3 i 7. Stoliki będą wyglądały następująco: 1, 2, 4, 5 i 6, 8, 9, 10.
15. Po każdej rundzie i zdobyciu przez graczy punktów, organizator aktualizuje tabelę i tworzy nowe stoliki na podstawie zajmowanego miejsca w tabeli.  
Uwagi: osoby z największą liczbą punktów, zawsze grają ze sobą. Może się zdarzyć, że osoby przez całą Ligę mogą grać przy jednym stole.
16. Na każdym stole umieść nową [Tabelę punktową](#) na Rundą II.
17. Rundę II rozpoczyna osoba, która ma najwięcej punktów dużych i małych.
18. Za każdą wygraną gracz otrzymują 1 duży punkt, za przegraną zero.

19. Gracza liczą również małe punkty, czyli punkty z płytek, które zostaną na stojaku po każdej grze.
20. Ligę wygra osoba, która zgromadzi najwięcej dużych punktów. Remisy rozstrzygamy w następującej kolejności: ilość małych punktów, ilością startów (wygrywa, ten który startował w większej ilości kolejek), w dalszej kolejności organizujemy dogrywkę do 2 zwycięskich partii pomiędzy graczami.

## SCHEMAT ROZGRYWEK

6 GIER

