



I XogOlimpiadas para non-expertos. Versión XXL

Sábado 12 e sábado 19 de decembro a partir das 21h.

**Regras co campionato
Normas de xogo das disciplinas**

REGRAS DAS I XOGOLIMPIADAS PARA NON-EXPERT@S. VERSIÓN XXL

1. O número máximo de participantes será de 16 persoas.

2. As disciplinas ás que se xogarán serán:

- Rummikub.
- Genial.
- Mikado.
- Tutti Frutti.

3. Primeira ronda – día 12 de decembro -:

a) Distribuiranse aos xogadores en catro grupos de catro membros cada un de maneira totalmente aleatoria. No caso de que o número de participantes sexa inferior a 16, buscarase que a distribución dos grupos sexa o máis equitativa posible.

b) Cada grupo xogará unha partida a cada unha das disciplinas das XogOlimpiadas. O gañador resultante de cada un dos grupos pasará automaticamente á semifinal do campionato.

c) As partidas terán unha duración de vinte minutos. Se a partida non chegase a rematarse, o gañador será quen máis puntuación teña ata ese momento.

4. Segunda ronda – día 19 de decembro -:

a) Semifinais: os gañadores de cada unha das disciplinas xogarán unha nova partida. Quen resulte gañador, levará un exemplar do xogo como agasallo e pasará automaticamente á final das XogOlimpiadas.

b) Final das XogOlimpiadas: os gañadores de cada unha das disciplinas da semifinal xogarán, por parellas, á Escoba (xogo de cartas).

Os dous gañadores resultantes xogarán unha última partida aos Chinos. Quen gañe resultará o gañador absoluto das I XogOlimpiadas para non-expertos, Versión XXL. Levará como agasallo un lote de xogos de mesa.

Se na semifinal un mesmo xogador resulta o gañador de máis de dúas disciplinas, este será o gañador absoluto das XogOlimpiadas e levará como agasallo o lote de xogos de mesa.

COMO SE XOGA AO RUMMIKUB?

Xógase con 106 fichas, 104 normais e dous comodíns. As fichas están numeradas do un ao trece en catro cores diferentes. Cada xogador ten un soporte onde gardar as fichas. Cada xogador colle catorce fichas. Se se colle algunha ficha repetida, esta devólvese e cóllese outra. Comeza o xogo quen, de novo, colla das fichas restantes a ficha máis alta (que se devolverá ao saco). O xogo consiste en rematar as fichas que se teñen no soporte facendo distintas combinacións: series (tres ou catro fichas do mesmo número e diferente cor) ou escaleiras (tres ou máis fichas da mesma cor e cun valor numérico continuo).

Para iniciar o xogo, cada un dos participantes debe ter unha combinación de 30 ou máis puntos (números das fichas). O comodín vale por calquera ficha e cor, e o seu valor é igual ao da ficha que está reempresando. No caso de non ter combinación de 30 puntos ou máis, o xogador rouba unha ficha e pasa turno ao seguinte xogador. Unha vez baixada a combinación de 30 ou máis puntos pode baixar calquera combinación sen importar a súa puntuación.

Os xogadores poden agregar fichas a combinacións xa existentes creando escaleiras moi longas.

Durante o turno un xogador pode mover fichas ou incluso desarmar e armar combinacións. Ao final do seu turno todas as novas combinacións deben ser válidas e todas as fichas sacadas deben ser usadas no mesmo turno. Algúns dos movementos que se poden facer son:

–Cambiar unha escaleira: nunha escaleira o xogador pode poñer unha ficha nun extremo e sacar a que estea no outro. Exemplo: 3 vermello, 4 e 5 xa xogados, poderíase poñer un 6 vermello e sacar o 3 para usalo en calquera parte.

–Separar escaleiras: nunha escaleira longa o xogador pode separala e poñer unha ficha no medio creando escaleiras máis pequenas. Exemplo: azul 6, 7, 8, 9 e 10. Esta escaleira pódese separar e poñer un 8 para crear dúas escaleiras: 6, 7 e 8-8, 9 e 10.

–Substitución nunha serie: nunha serie de tres fichas os xogadores poden poñer unha ficha e sacar outra para usala en calquera parte. Exemplo: se 6 azul, 6 vermello e 6 amarelo están nunha serie, un xogador pode poñer un 6 negro e sacar outra para podela usar.

–Remoción de fichas: nunha combinación que teña catro ou máis fichas o xogador pode sacar unha sin ter que reempresala e usala ao seu antollo. No caso dunha escaleira só se pode aplicar nos extremos.

–Substitución do comodín: se un xogador ten unha ficha da mesma cor e número dun comodín en xogo, pode reempresalo para poder usalo no mesmo turno. Exemplo: se hai unha combinación 3 e 4 azul e un comodín, e o xogador ten un 5 azul, 7 vermello 7 amarelo, pode substituír o comodín polo 5 azul e empregalo para completar a serie de setes e crear dúas novas combinacións.

Gaña quen remate antes coas fichas.

COMO SE XOGA AO TUTTI FRUTTI?

Xogo moi popular que se xoga con papel e lapis. Nalgúns sitios se coñece como 'Alto o lume' ou 'Arriba España'. Foi comercializado como 'Scattergories'.

Para iniciar o xogo todos os participantes deberán confeccionar unha plantilla con casiñas. Na parte superior deberán escribirse diferentes categorías previamente escollidas. O xogo consiste de rondas nas que se escolle unha letra: hai que completar as categorías con palabras que comecen coa letra. A ronda remata cando un participante berra 'Tutti Frutti!' e conta en algo ata dez. Nese momento todos os participantes deberán deixar de escribir e se algunha palabra quedase incompleta xa non se completará nin se contará como válida. As puntuacións son as seguintes:

–Palabra válida escrita nunha categoría e non repetidas por outro xogador: 10 puntos.

–Para palabras válidas e repetidas: 5 puntos.

–Para palabras non válidas ou categorías en branco: 0 puntos.

–Para palabras válidas que só un participante completou: 20 puntos.

Gaña quen máis puntos teña.

COMO SE XOGA AO MIKADO?

Tamén chamado Paus Chinos. Xógase cun conxunto de variñas con bandas pintadas de diversos cores. O xogo iníciase cun xogador que toma todas as varas e as solta nunha superficie chan para que caian ao azar. Trátase de que, por turnos, cada xogador recolecte peza por peza sen permitir movemento algún doutro ou doutros paus que non sexa o intencionado a ser recollido. Se tentando coller un pau se move calquera outro, o turno paso ao seguinte xogador. Se un xogador é quen de coller un pau sen mover outro, repite.

Dependendo das cores dos paus as puntuacións son:

–Pau con liña azul en esperial: 20 puntos.

–Pau azul-vermello-azul: 10 puntos.

–Pau vermello-azul-vermello-azul-vermello: 5 puntos.

–Pau vermello-amarelo-azul: 3 puntos.

–Pau vermello-azul: 2 puntos.

Gaña quen teña máis puntos.

COMO SE XOGA AO GENIAL?

Este xogo seméllase ao dominó pero no lugar de números e dúas caras, cada peza ten cores (seis cores diferentes en total) e dous extremos con cinco caras cada un. Outra diferenza é que se xoga en taboleiro.

Cada xogador ten un marcador de puntuación e colle seis pezas da bolsa e seis fichas de puntuación que coloca no punto de partida do marcador de puntuación. A partida xógase colocando as pezas cos símbolos no taboleiro: cantos máis símbolos coincidentes haxa en liña máis puntos de obteñen. Cada punto conseguido refléxase no marcador de cada xogador. A puntuación total dun xogador é igual ao número de puntos na cor no que menos puntos teña. Gaña o xogador cuxa puntuación mínima nunha das seis cores sexa o maior entre todos os xogadores ao final da partida.