MATERIAŁY DO ORGANIZACJI turnieju w grę karcianą KRZEMKO

aby zorganizować turniej potrzebujesz:

- czas 17:00-21:00
- cztery talie do gry i osoby która nauczą zasad gry w godzinach 17:00-18:00
- cztery długopisy
- cztery czteroosobowe stoliki
- małą nagrodę za wygraną w eliminacjach (np. talię do gry)
- dużą nagrodę za wygraną w turnieju (np. grę Molkky)
- wydrukować strony z tego pliku
- 4-16 graczy na turnieju
- sędziego z uprawnieniami do ligi gier planszowych (opcjonalnie)

Czas turnieju:

17:00-18:00 - nauka zasad gry
18:00-18:30 - zapisy na turniej
18:30-19:30 - eliminacje
(jeżeli gry się nie zakończą przerywamy i wygrywa osoba z największym wynikiem)
19:40 - 21:00 - FINAŁ

Przygotowanie:

1. wydrukuj strony 2-5 i oznacz nimi stoliki
2. wydrukuj strony 6-10 z kartami punktacji dla poszczególnych stolików
3. wydrukuj strony 11-14 z kartami pomocy dla poszczególnych stolików
4. wydrukuj strony 15-30 ze zgłoszeniami na turniej
   z drugiej strony każdego zgłoszenia wydrukuj stornę 31

ZAPISY - 18:00-18:30:

- gracz zabiera pierwszy wolny numer karty
- należy wypisać pola oznaczone
- górny odcinek karty zostaje u organizatora
  dolny odcinek zabiera gracz

Przygotowanie materiałów do turnieju - Halpress

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30
19:40 - TUTAJ GRAMY FINAŁ

STOLIK 1

4-osobowy

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30
19:40 - TUTAJ GRAMY FINAŁ

STOLIK 1

4-osobowy

STOLIK 2

4-osobowy

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

STOLIK 2

4-osobowy

STOLIK 3
4-osobowy
Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

STOLIK 3

4-osobowy

STOLIK 4

4-osobowy

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

Nauka gry 17:00-18:00
Zapisy na turniej 18:00-18:30

STOLIK 4

4-osobowy

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

TABELA WYNIKÓW

STOLIK NR 1 - ELIMINACJE

gracz 1	gracz 5	gracz 9	gracz 13

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

TABELA WYNIKÓW

STOLIK NR 2 - ELIMINACJE

gracz 2	gracz 6	gracz 10	gracz 14

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

TABELA WYNIKÓW

STOLIK NR 3 - ELIMINACJE

gracz 3	gracz 7	gracz 11	gracz 15

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

TABELA WYNIKÓW

STOLIK NR 4 - ELIMINACJE

gracz 4	gracz 8	gracz 12	gracz 16

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

TABELA WYNIKÓW

FINAŁ

gracz	gracz	gracz	gracz

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Pojedyncza karta z numerem od 0 do 10	Pojedyncza karta z wyższym numerem
Para kart z tym samym numerem	Para kart z wyższymi numerami
Trójka kart z tym samym numerem	Trójka kart z wyższymi numerami
Czwórka kart z tym samym numerem	Czwórka kart z wyższymi numerami

KARTA POMOCY - STOLIK 1

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart c.d.

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Full 3+2 takie same karty	**Full** 3+2 w którym trójka jest większa
Kilka **kolejnych** par	Tyle samo **kolejnych** par ale pierwsza wyższa niż najwyższa przeciwnika
Strit minimum 4 kolejne karty od 0 do 10	**Strit** tyle samo kart ale pierwsza wyższa minimum o 1 (może zawierać kartę 11)
DOWOLNY UKŁAD	**Bomba** (4 te same obrazki) przebija wszystko i gracz przebijający rozpoczyna nowy układ.

Krzemko
GRA KARCIANA

Układy kart

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Pojedyncza karta z numerem od 0 do 10	Pojedyncza karta z wyższym numerem
Para kart z tym samym numerem	Para kart z wyższymi numerami
Trójka kart z tym samym numerem	Trójka kart z wyższymi numerami
Czwórka kart z tym samym numerem	Czwórka kart z wyższymi numerami

KARTA POMOCY - STOLIK 2

Krzemko
GRA KARCIANA

Układy kart c.d.

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Full 3+2 takie same karty	**Full** 3+2 w którym trójka jest większa
Kilka **kolejnych** par	Tyle samo **kolejnych** par ale pierwsza wyższa niż najwyższa przeciwnika
Strit minimum 4 kolejne karty od 0 do 10	**Strit** tyle samo kart ale pierwsza wyższa minimum o 1 (może zawierać kartę 11)
DOWOLNY UKŁAD	**Bomba** (4 te same obrazki) przebija wszystko i gracz przebijający rozpoczyna nowy układ.

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Pojedyncza karta z numerem od 0 do 10	Pojedyncza karta z wyższym numerem
Para kart z tym samym numerem	Para kart z wyższymi numerami
Trójka kart z tym samym numerem	Trójka kart z wyższymi numerami
Czwórka kart z tym samym numerem	Czwórka kart z wyższymi numerami

KARTA POMOCY - STOLIK 3

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart c.d.

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Full 3+2 takie same karty	**Full** 3+2 w którym trójka jest większa
Kilka **kolejnych** par	Tyle samo **kolejnych** par ale pierwsza wyższa niż najwyższa przeciwnika
Strit minimum 4 kolejne karty od 0 do 10	**Strit** tyle samo kart ale pierwsza wyższa minimum o 1 (może zawierać kartę 11)
DOWOLNY UKŁAD	**Bomba** (4 te same obrazki) przebija wszystko i gracz przebijający rozpoczyna nowy układ.

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Pojedyncza karta z numerem od 0 do 10	Pojedyncza karta z wyższym numerem
Para kart z tym samym numerem	Para kart z wyższymi numerami
Trójka kart z tym samym numerem	Trójka kart z wyższymi numerami
Czwórka kart z tym samym numerem	Czwórka kart z wyższymi numerami

KARTA POMOCY - STOLIK 4

Krzemko
GRA KARCIANA

GCK W KRZEMIENIEWIE

Układy kart c.d.

Gracz rozpoczynający musi położyć na stole tzw. układ. Jeżeli gracz wybierze jakiś układ, pozostali gracze **mogą** przebijać tylko takim samym układem (ale mocniejszym) lub **pasować** i **czekać**.

Układ	Jak przebić?
Full 3+2 takie same karty	**Full** 3+2 w którym trójka jest większa
Kilka **kolejnych** par	Tyle samo **kolejnych** par ale pierwsza wyższa niż najwyższa przeciwnika
Strit minimum 4 kolejne karty od 0 do 10	**Strit** tyle samo kart ale pierwsza wyższa minimum o 1 (może zawierać kartę 11)
DOWOLNY UKŁAD	**Bomba** (4 te same obrazki) przebija wszystko i gracz przebijający rozpoczyna nowy układ.

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

imię gracza		podpis gracza	

1 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

1

imię gracza

5 1 STOLIK PIERWSZY 18:30-19:30 9 13

6 2 STOLIK DRUGI 18:30-19:30 10 14

STOLIK FINAŁOWY 19:40-21:00

7 3 STOLIK TRZECI 18:30-19:30 11 15

8 4 STOLIK CWARTY 18:30-19:30 12 16

numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

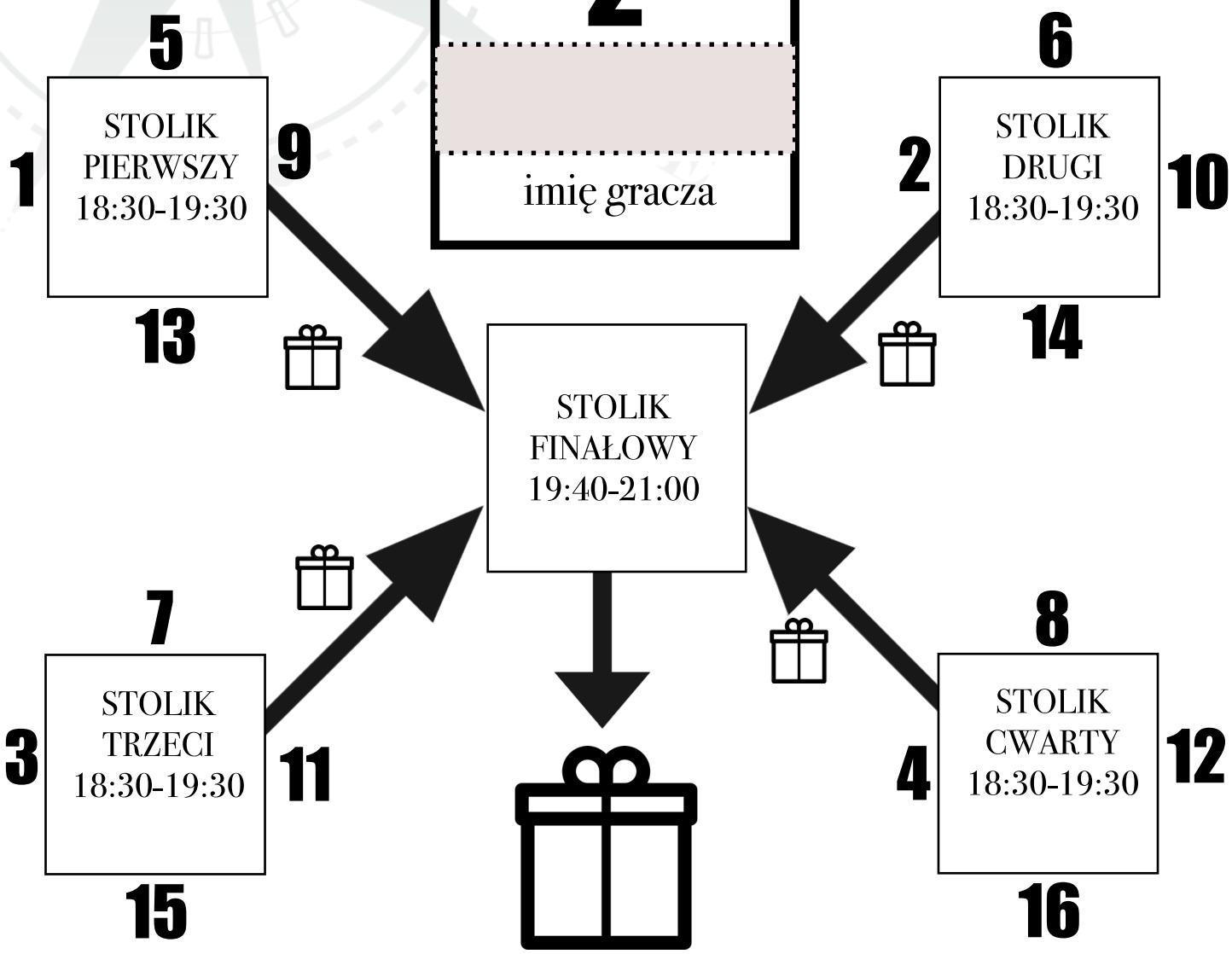
imię gracza		podpis gracza	

2 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

2

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

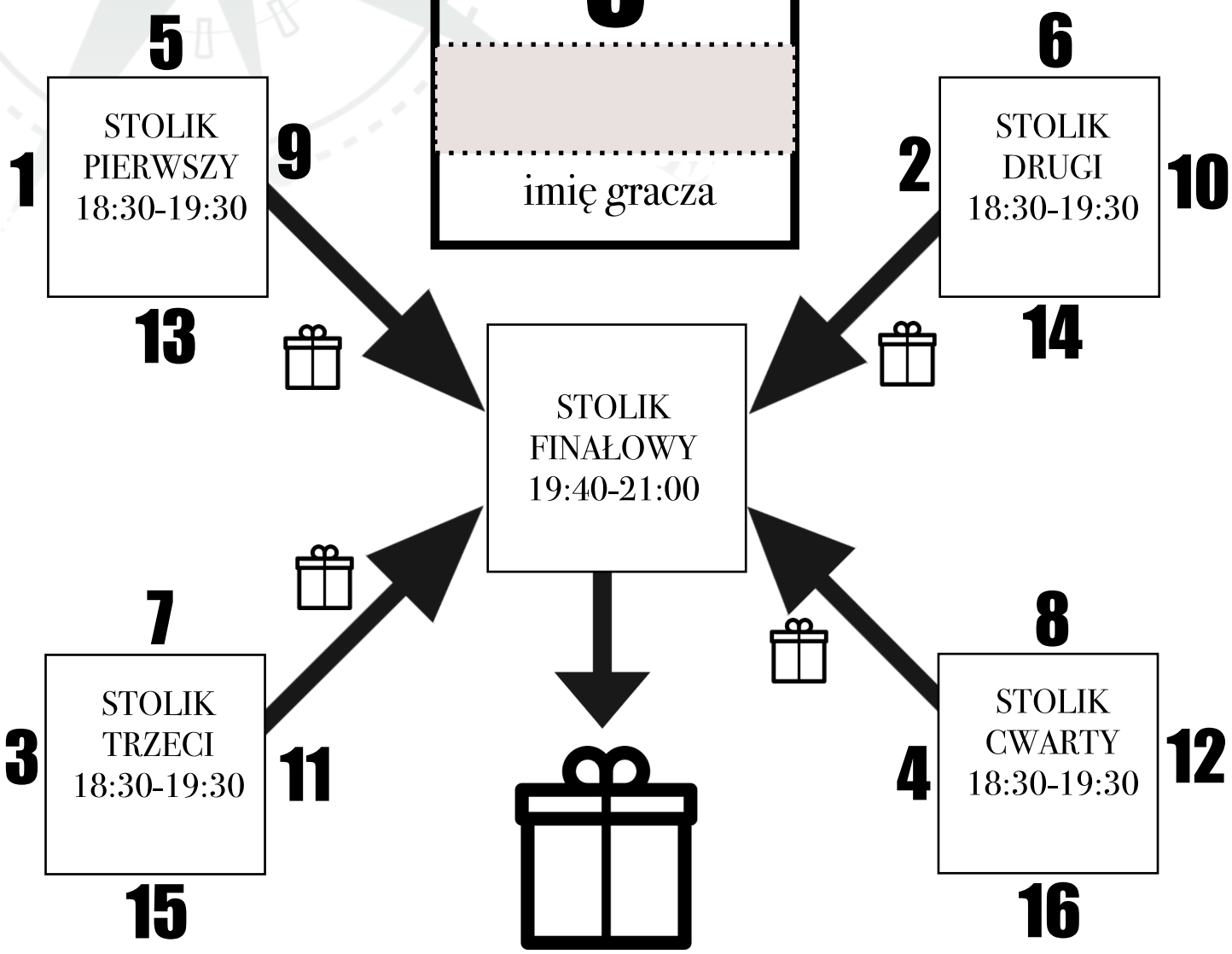
imię gracza		podpis gracza	

3 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

3

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

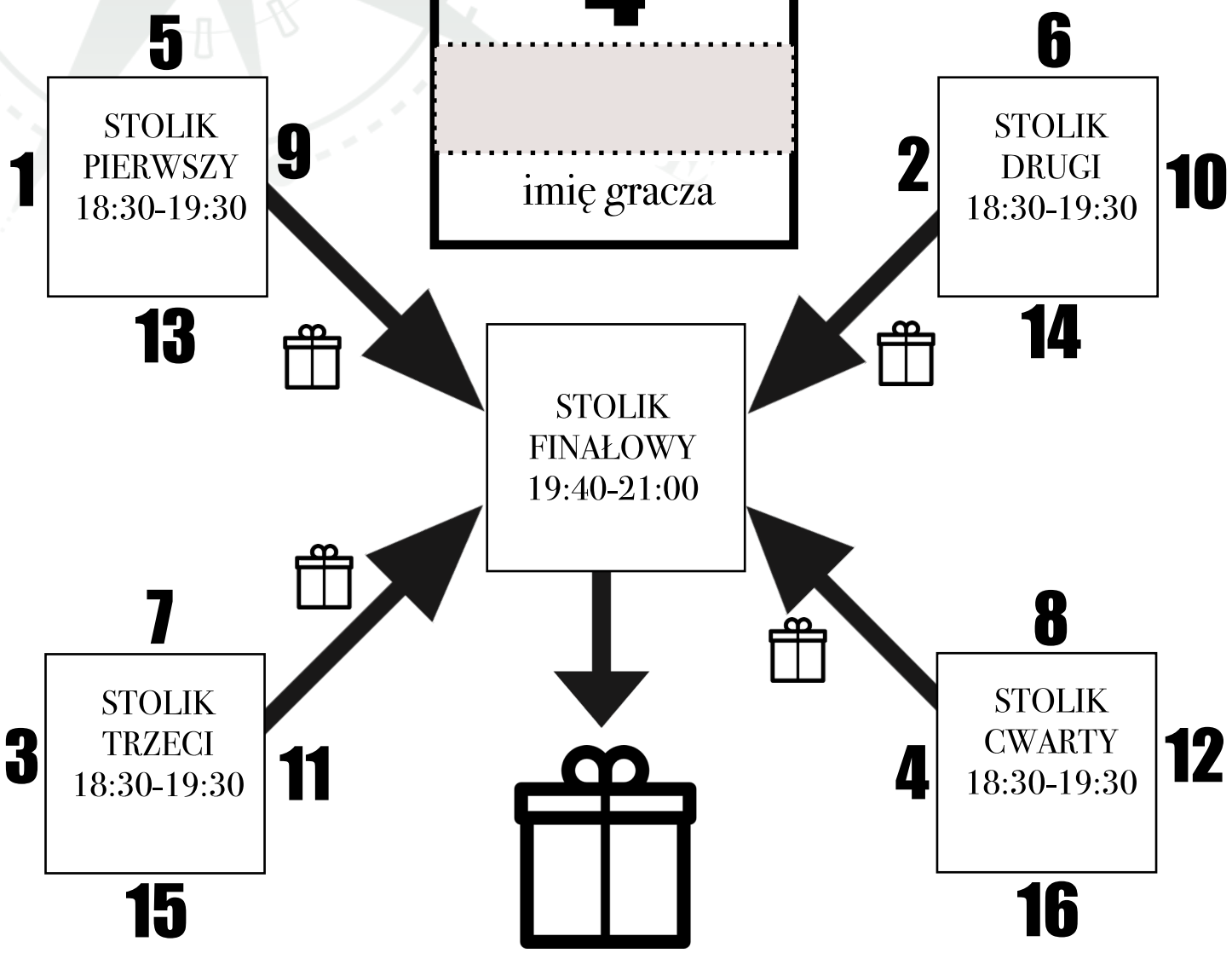
imię gracza		podpis gracza	

4 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

4

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

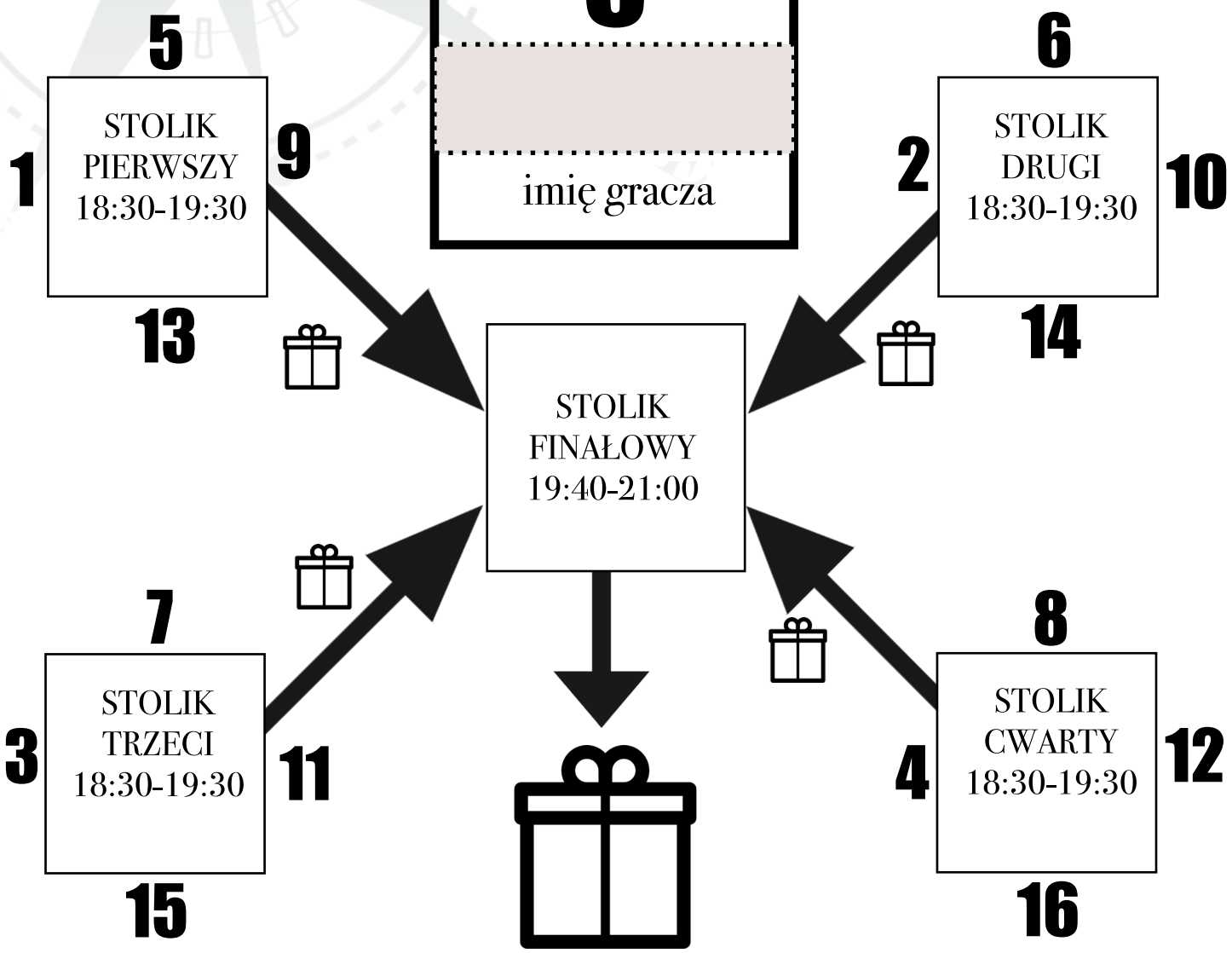
imię gracza		podpis gracza	

5 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

5

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

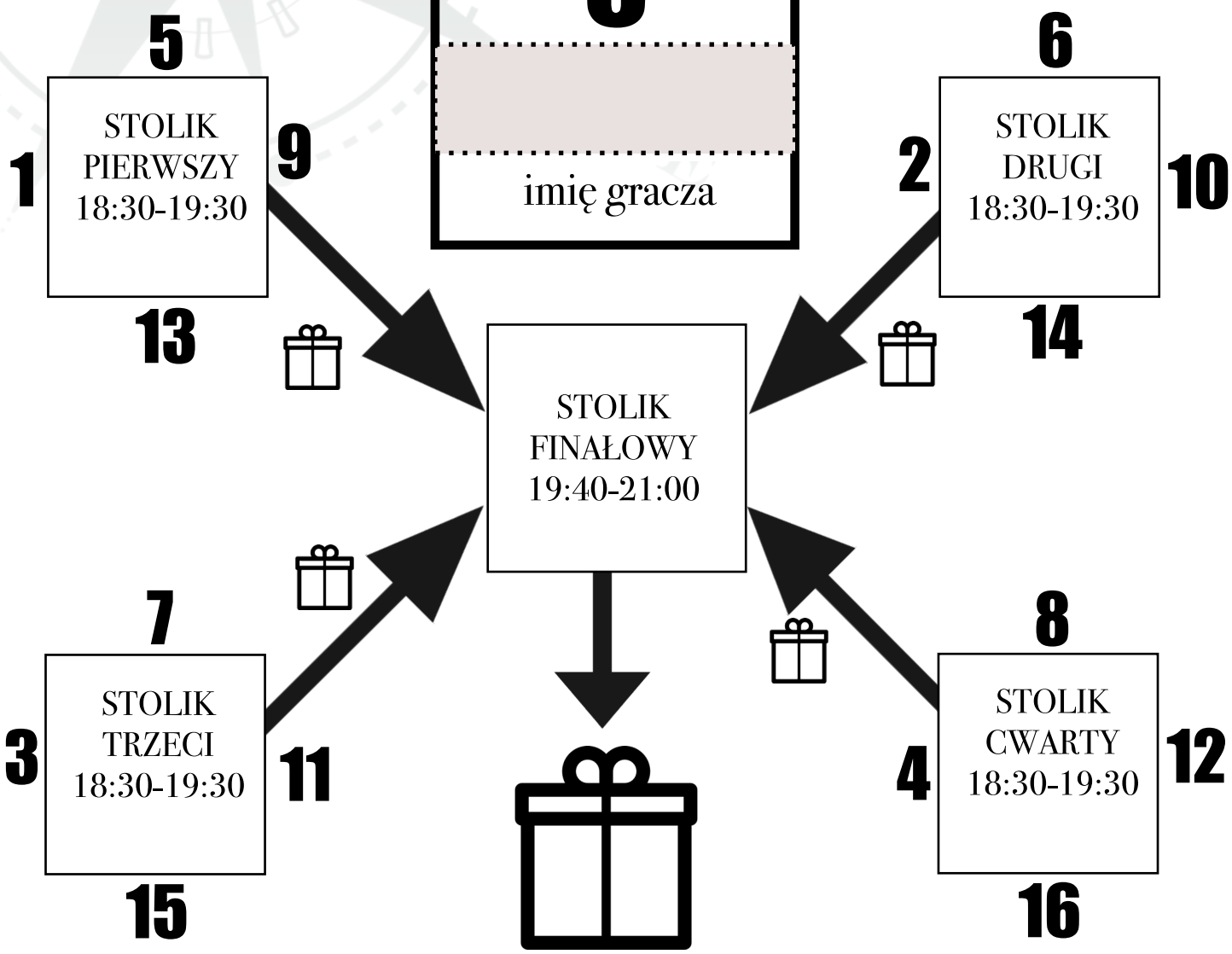
imię gracza		podpis gracza	

6 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

6

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

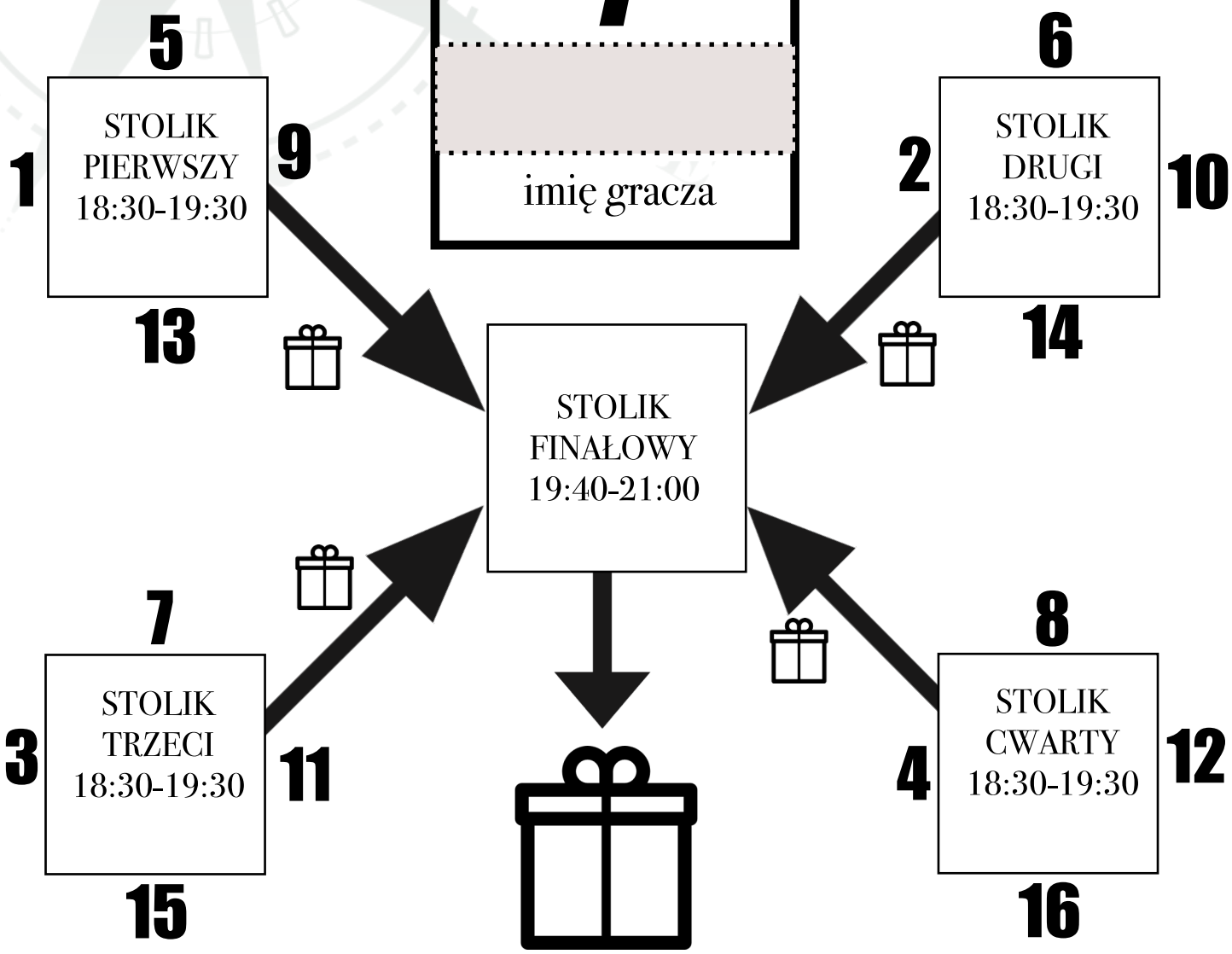
imię gracza		podpis gracza	

7 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

7

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

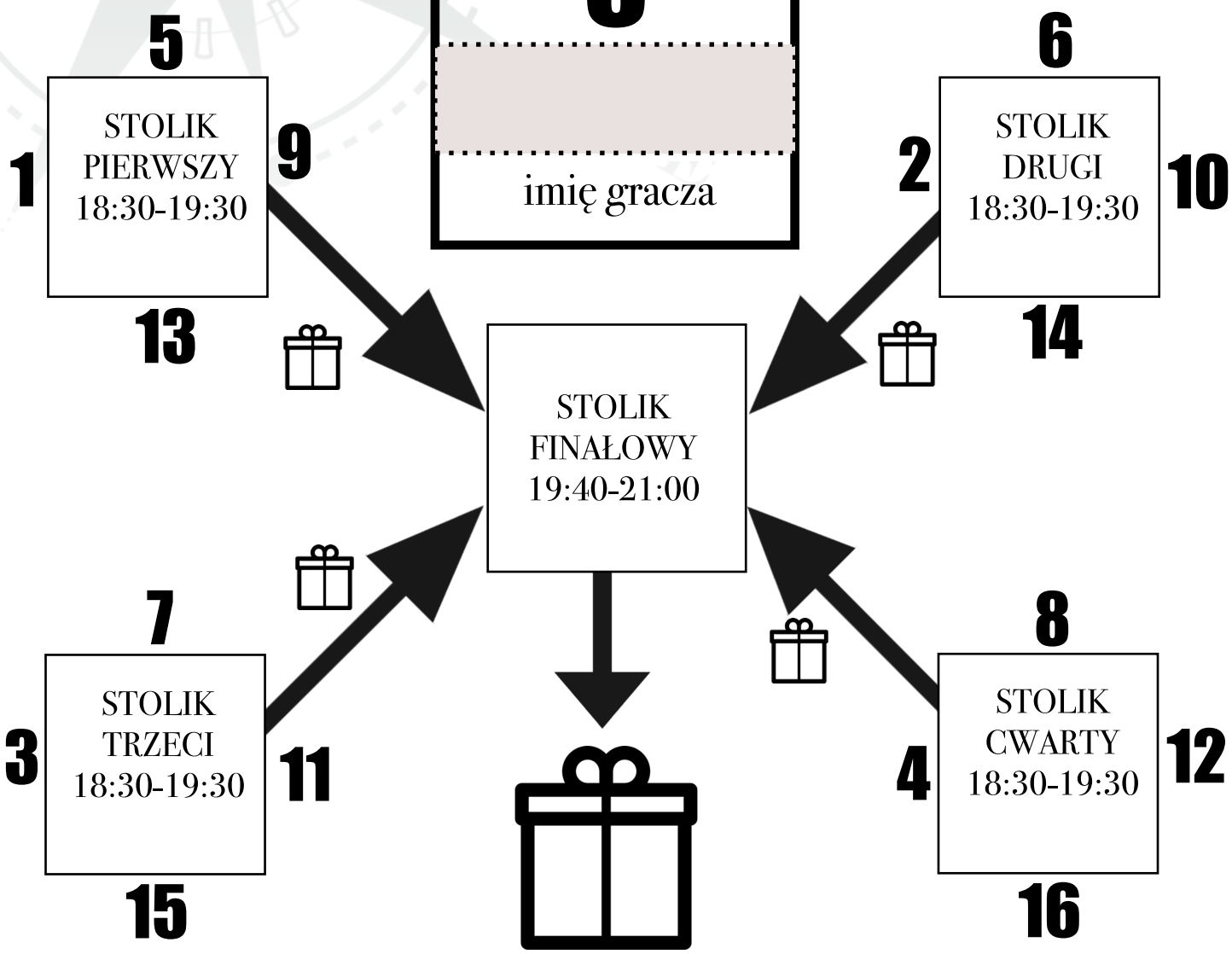
imię gracza		podpis gracza	

8 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

8

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

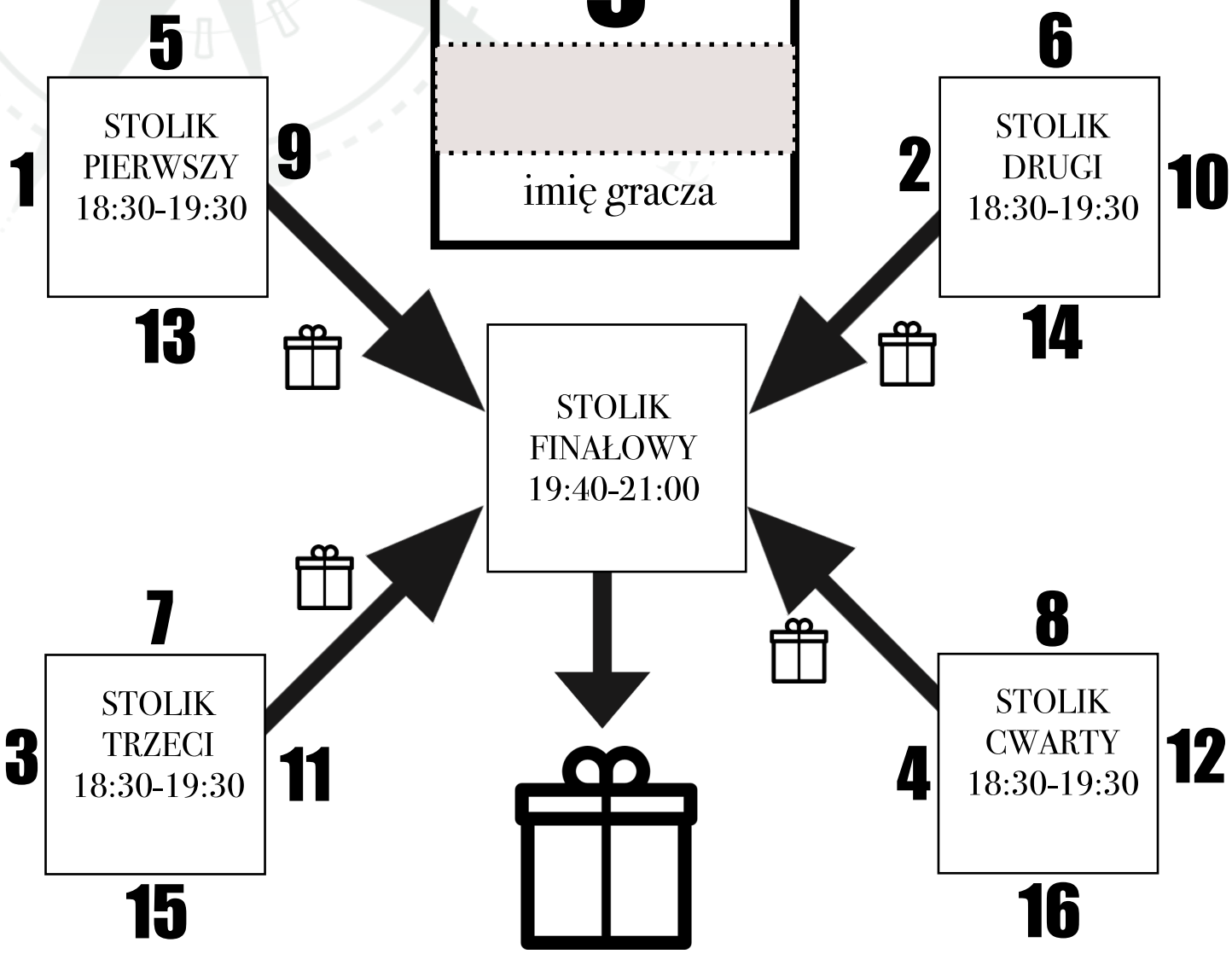
imię gracza		podpis gracza	

9 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

9

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

imię gracza		podpis gracza	

10 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

10

imię gracza

5 **1** STOLIK PIERWSZY 18:30-19:30 **9** **13**

6 **2** STOLIK DRUGI 18:30-19:30 **10** **14**

STOLIK FINAŁOWY 19:40-21:00

7 **3** STOLIK TRZECI 18:30-19:30 **11** **15**

8 **4** STOLIK CWARTY 18:30-19:30 **12** **16**

numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

imię gracza		podpis gracza	

11 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

11

imię gracza

5 **1** STOLIK PIERWSZY 18:30-19:30 **9** **13**

6 **2** STOLIK DRUGI 18:30-19:30 **10** **14**

STOLIK FINAŁOWY 19:40-21:00

7 **3** STOLIK TRZECI 18:30-19:30 **11** **15**

8 **4** STOLIK CWARTY 18:30-19:30 **12** **16**

numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

imię gracza		podpis gracza	

12 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

12

imię gracza

5 **1** STOLIK PIERWSZY 18:30-19:30 **9** **13**

6 **2** STOLIK DRUGI 18:30-19:30 **10** **14**

STOLIK FINAŁOWY 19:40-21:00

7 **3** STOLIK TRZECI 18:30-19:30 **11** **15**

8 **4** STOLIK CWARTY 18:30-19:30 **12** **16**

numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

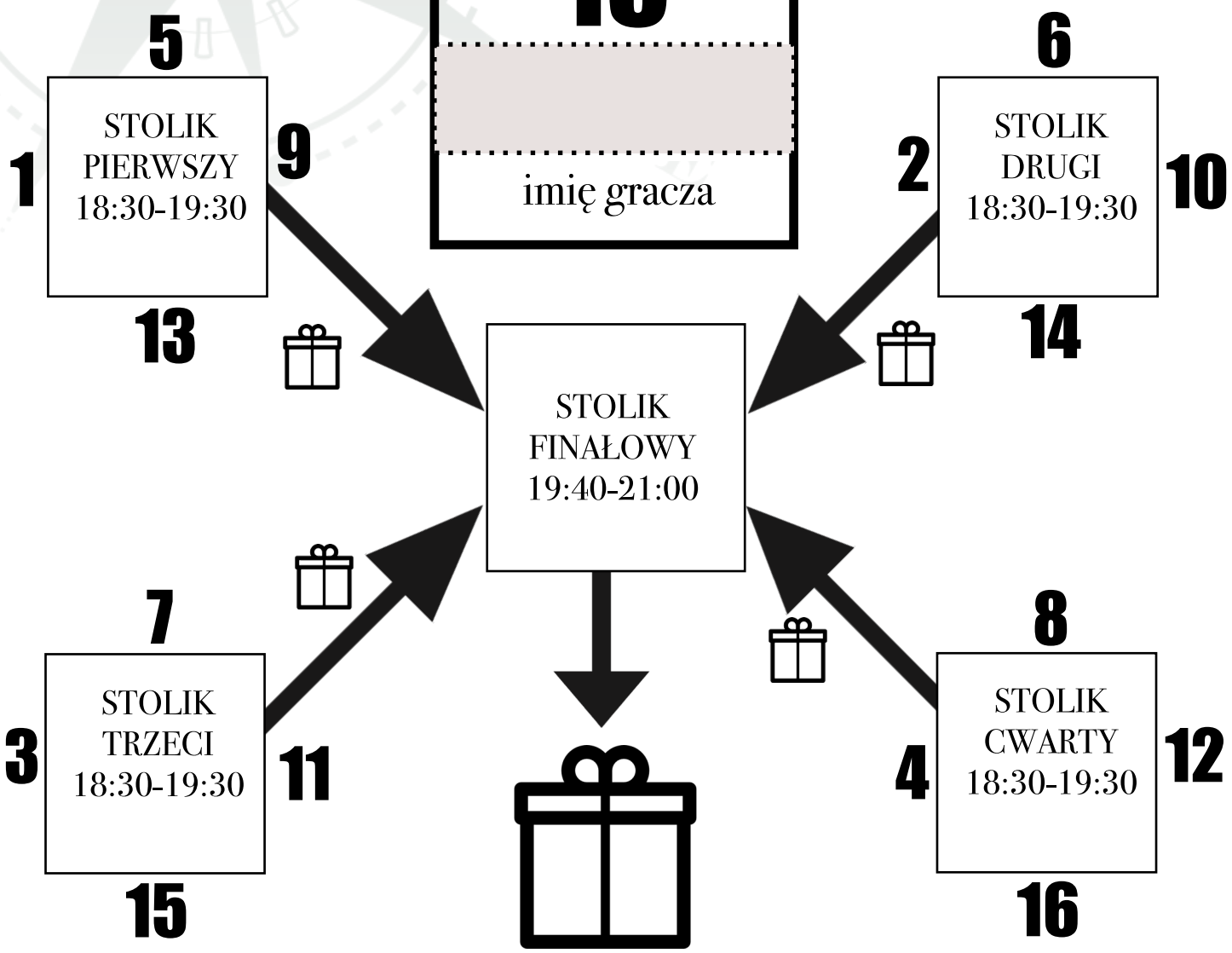
imię gracza		podpis gracza	

13 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

13

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

imię gracza		podpis gracza	

14 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

14

imię gracza

5 **1** STOLIK PIERWSZY 18:30-19:30 **9** **13**

6 **2** STOLIK DRUGI 18:30-19:30 **10** **14**

STOLIK FINAŁOWY 19:40-21:00

7 **3** STOLIK TRZECI 18:30-19:30 **11** **15**

8 **4** STOLIK CWARTY 18:30-19:30 **12** **16**

numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

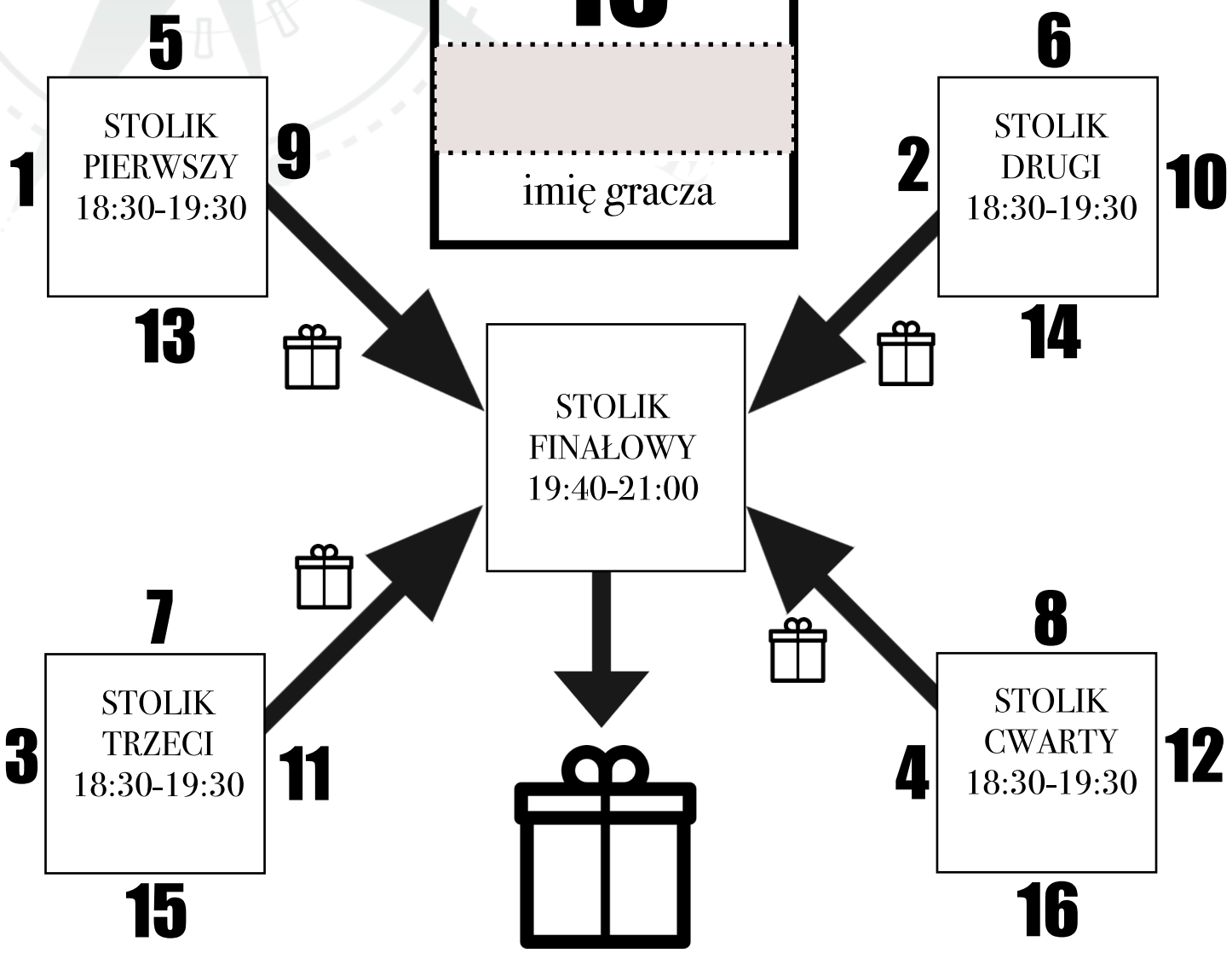
imię gracza		podpis gracza	

15 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

15

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

Zadbamy o Twoje życie kulturalne!

GCK W KRZEMIENIEWIE

gminna gra karciana

TURNIEJ KRZEMKO

zgłoszenie na turniej

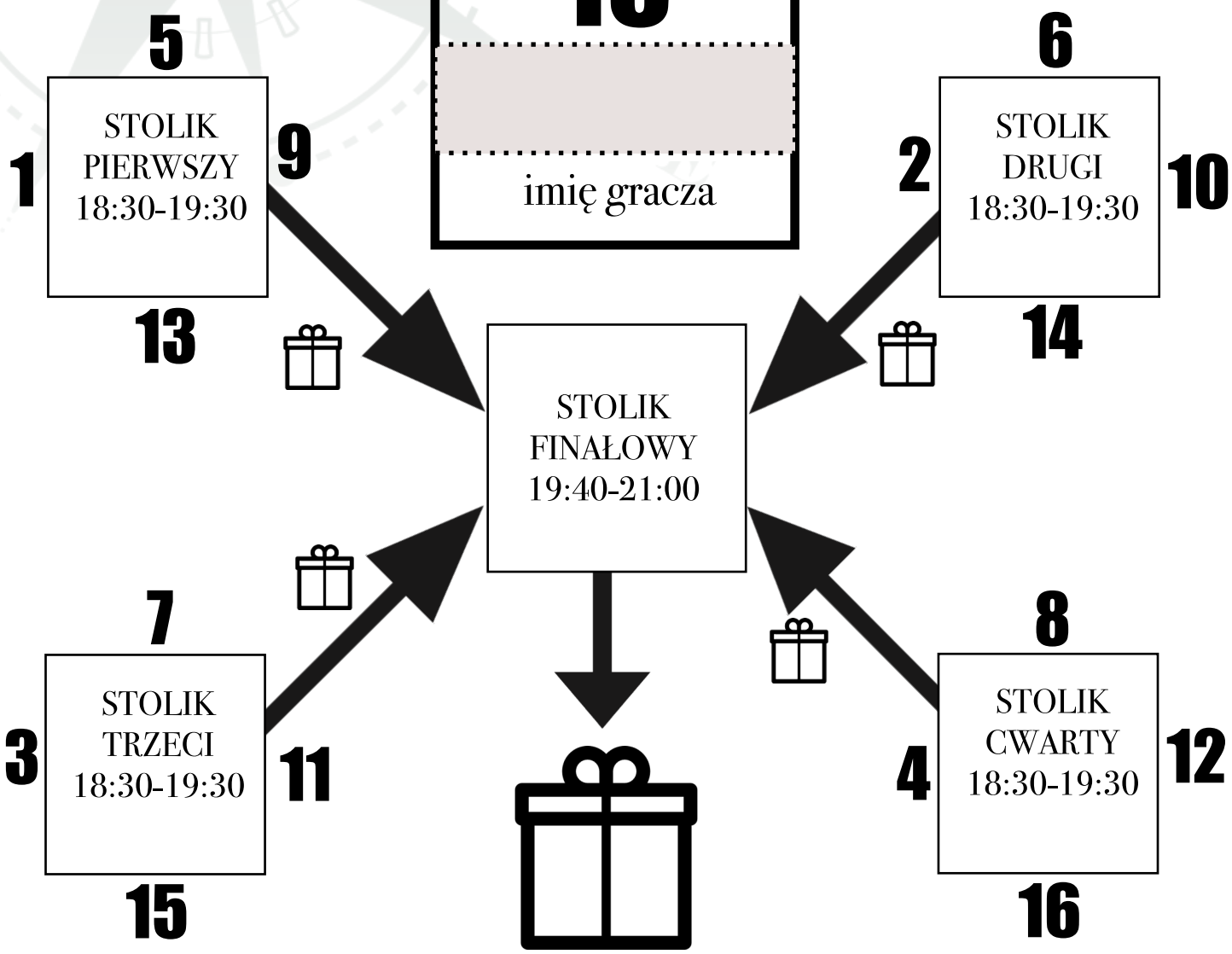
imię gracza		podpis gracza	

16 ☐ zgadzam się na wprowadzenie mojego e-maila do bazy www.liga-gier-planszowych.pl i udział w rankingu graczy

czytelnie e-mail lub numer ligowy	

16

imię gracza



numer ligowy można sprawdzić na www.liga-gier-planszowych.pl/numer

strona 2 karty zgłoszenia na turniej

TURNIEJ KRZEMKO

miejsce w eliminacjach

☐ pierwsze

☐ ostatnie

miejsce w finale

☐ pierwsze

☐ ostatnie

NAGRODY W TURNIEJU

Za przejście do finału - mały prezent

Wygrana w finale - DUŻY PREZENT

Jeżeli przy stoliku **grają 3 osoby** - odrzucamy z talii karty z numerami 1 na których są **mural w Pawłowicach** i **kościół w Oporowie** i rozdajemy każdemu z graczy po 14 kart.

Jeżeli przy stoliku **grają 2 osoby** - rozdajemy po 11 kart, pozostałe odkładamy. Po rozdaniu gracz ma prawo odrzucić maksymalnie 2 karty, a następnie zabrać maksymalnie dwie nowe karty z odłożonych.

Jeżeli przy stoliku **gra tylko 1 osoba** - przechodzi automatycznie do finału, ale nie otrzymuje nagrody w postaci talii do gry Krzemko.

Eliminacje kończymy o 19:30 nawet jeżeli trwa gra. Do finału przechodzi osoba z najlepszym wynikiem.
W razie wątpliwości sędzia ma zawsze rację.