Оригиналът

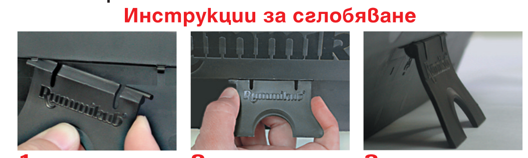
Rummikub®

СЪБИРА ХОРАТА ЗАЕДНО

2-4 играчи, на възраст от 8 години нагоре

Съдържание:
104 плочки с числата от 1 до 13 в четири цвята
(по две от всеки цвят): черен, оранжев, син и червен
2 плочки „жокер"
4 поставки за плочки
инструкции

Инструкции за залепване



1 2 3

Цел на играта:
Пръв да свалите всичките си плочки на масата.

Подготовка:
Разбъркайте добре всички плочки и ги поставете на масата с лице надолу. Всеки играч взима по една плочка. Играчът, изтеглил най-голямо число, ще бъде пръв на ход. Върнете плочките на масата и ги разбъркайте отново. Всеки играч изтегля 14 плочки и ги подрежда на своята поставка в комбинации наречени „групи" и „поредици". Останалите плочки остава на масата.

Комбинации:
„Група" е комбинация от три или четири плочки с едно и също число, но от различни цветове. Пример черна 7, червена 7, синя 7, оранжева 7.

„Поредица" е комбинация от три или повече поредни числа от **един и същ цвят**. Пример: сини 3, 4, 5 и 6.

Забележка: 1 не може да участва в поредица с 13

Как да играем:
Играчите трябва да свалят комбинации от 30 или повече точки (сборът на числата от свалените комбинации) в първия си ход. Този ход се нарича „откриване". Ако не можете да „откриете", или желаете да го направите по-късно, то трябва да изтеглите една плочка от масата, с което ходът ви приключва.

По време на „откриването" комбинациите на масата не могат да бъдат променяни.

Играчите имат една минута да изиграят хода си. Ако в края на тази една минута играчът не е успял да манипулира комбинациите на масата, всички плочки трябва да бъдат върнати в положението си в началото на хода, а играчът трябва да изтегли три допълнителни плочки от масата. Ако останат открити плочки, които не участват в комбинации (и никой от играчите не си спомня положението им в началото на хода), те се обръщат с лицето надолу и се разбъркват с останалите.

Манипулиране
Манипулирането е най-вълнуващата част от Rummikub. Играчите се опитват да свалят на масата възможно най-голям брой плочки, като вече сваленuте плочки , или добавят свои плочки към вече сваленuте комбинации. Комбинациите могат да бъдат манипулирани по много начини (следват примери), единственото условие е в края на хода на масата да останат само валидни комбинации и да няма плочки, които не участват в такива.

• Добавете една или повече плочки, за да направите нова комбинация

Плочки на поставката — Плочки на масата

На масата има сини 4, 5 и 6. Играчът добавя синя 3. Синята 8 се добавя към групата осмици на масата.

• Вземете четвърта плочка от група и я използвайте в нова комбинация

Плочки на поставката — Плочки на масата

Липсва плочка за потенциална синя поредица. Играчът взима синята 4 и групата четворки на масата и създава поредица 3, 4, 5 и 6.

• Добавете четвърта плочка към комбинация, вземете друга плочка от същата, за да свалите нова комбинация

Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът добавя синя 11 към поредицата и използва синята 8, за да свали нова група.

• Разделяне на поредица

Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът разделя поредицата на две и използва червената шестица за две нови поредици.

• Комбинирано разделяне

Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът образува нова група от синята си 1, оранжевата 1 от поредицата и червената 1 от групата.

• Сложно разделяне

Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът манипулира трите комбинации на масата и използва своята черна 10 и синя 5, за да образува три групи и една нова поредица.

Жокерът:
Жокерът не може да бъде взет от масата преди „откриването". Жокерът може да бъде взет от масата, ако бъде заменен с плочка с числото и цвета, които той замества. Плочката, с която жокерът може да бъде заменен, може да бъде свалена от играча или да бъде взета от вече сваленuте такива на масата. Ако жокерът участва в група от 3, той може да бъде подменен с плочка от единия от липсващите цветове.
Играчът, взел жокер от масата, трябва да го върне в игра още на същия ход като част от нова комбинация. Комбинациите с жокер могат да бъдат разделяни, към тях могат да добавят нови плочки, или от тях да бъдат махани такива. Жокерът носи наказателна стойност от 30 точки, ако още е на поставката на даден играч в края на играта.

4 начина за „освобождаване" на жокера:

1 Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът може да замени жокера с всяка една от плочките си или с двете.

или — или

2 Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът разделя поредицата и освобождава жокера.

освобождава

3 Плочки на поставката — Плочки на масата

Играчът добавя синя 5 и освобождава жокера.

освобождава

4 Плочки на масата

Играчът разделя поредицата. Той добавя черната 1 към групата единици и черната 2 към групата двойки и освобождава жокера.

освобождава

Победителят:
Играта продължава докато някои от играчите не свали всичките си плочки и не извика „Румикуб". Останалите играчи събират точките, които са останали на поставките им (виж „пресмятане на резултам"). Ако плочките на масата свършат, играчите един по един „играят с масата", като свалят поне една плочка от поставките си, докато един от играчите не свърши.

Пресмятане на резултата:
След като играч е свалил всичките си плочки и е извикал „Румикуб", останалите играчи събират точките, които са останали на поставките им. Резултатът им се пресмята със знак „-". Резултатът на победителя в този рунд е положително число и е равен на общия сбор точки на загубилите играчи. В края на играта, всеки играч събира резултатите си от всички изиграни рундове и получава крайния си резултат. Играчът с най-високия сбор е победител.

За да проверите валидността на крайния резултат, при пресмятането на крайния резултат сборът на играчите с отрицателен краен резултат трябва да е равен сбора на играчите с положителен такъв.

В редкия случай, когато всички плочки на масата бъдат изчерпани преди някой да е казал „Румикуб", рундът се печели от играча с най-малък останалия сбор. Останалите играчи вадят своя сбор от този на победителя. Полученият отрицателен сбор се записва с положителен знак като резултат на победителя.

Примерно пресмятане на резултат

	Играч А	Играч Б	Играч В	Играч Г
Игра 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Игра 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Игра 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Общо	- 14	- 29	+ 4	+ 39

D-9600-0236-0541 080807

Стратегия:
Началото на всеки рунд може да изглежда малко бавно, но с натрупването на плочки на масата, възможните манипулации стават много повече. В началото на играта може да задържите някои свои пулове и да изчакате другите играчи да „отворят" играта и да ви дадат повече възможности за манипулиране.

® Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 2007 Hertzano Israel, all rights reserved.
© Registered Design.

רומיקוב סטנדרד, בולגריה EOM, הוראות, פרוצס, מק"ט: 9600-0236-0541, מתהפך מארקה   שתי יחידות ברבע גיליון, תאריך: 080807

כחול אדום צהוב שחור