

1. Játéklapok az állványon
A játékos elveheti a Csoportból a joker játéklapot, ha egy vagy mindkét 3-as játéklapját a Csoporthoz illeszti.



2. Játéklapok az állványon
A játékos kiegészíti a Sorozatot a kék 5-os játéklappal és elveszti a jokert.



3. Játéklapok az állványon
A játékos kiegészíti a Sorozatot és elveszti a jokert.



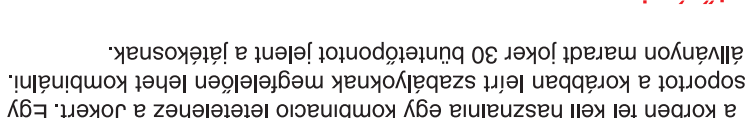
4. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



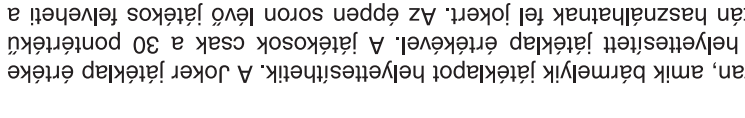
5. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



6. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



7. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



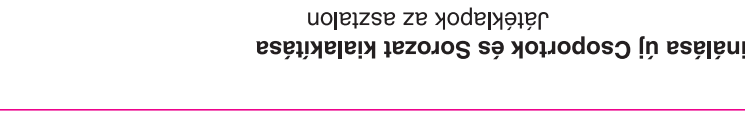
8. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



9. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



10. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.



11. Játéklapok az asztalon
A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapját új Csoportok kialakításához és elveszti a jokert.

A játék vége és a játék értékelése:

A játékosok a játék elején megegyeznek abban, hogy hány forduló játszanak. Az utolsó forduló végén a játék véget ér. Egy forduló kétféleképpen is véget érhet:
- Akkor, amikor egy játékos az utolsó játéklapját teszi le és „Rummikub!”-ot kiált. A játékosok a forduló végén összeadják az állványukon maradt játéklapok értékét (jokerenként 30 pontot kell számolni). Minden játékos annyi mínusz pontot kap amennyit eredményül kapott. A forduló nyertese pedig pluszpontként megkapja játékosársai mínusz pontjainak összegét.
- Akkor, ha elfogynak a játéklapok a bankból és már egy játékos sem tud több játéklapot letenni.
- Ebben az esetben a forduló nyertese az a játékos, aki a legkevesebb mínusz pontot gyűjtötte.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a fordulók összegzése után a legtöbb pontja lesz.

Egy példa az értékelésre:

	A játékos	B játékos	C játékos	D játékos
1. Forduló	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. Forduló	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. Forduló	- 32	- 13	- 2	+ 47
összesen:	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Stratégiai tippek

- A játék előrehaladásával egyre több Sor és Csoport lesz az asztalon, így egyre több lehetősége nyílik a játékosoknak a kombinálásra.
- Gyakran nincs értelme egy olyan játéklapot az állványon tartani, amit a játékos le tud tenni, mert minden lehelyezéssel nő az esély újabb játéklapok lerakására.
- Megéri egy Csoport 4-ik játéklapját az állványon tartani. A játékos így a következő körben is le tud majd tenni egy játéklapot, és nem kell a bankból húznia.
- Egy joker játéklapot visszatartani viszont nagyon veszélyes, mert –30 pontot kap a játékos, ha az állványán marad akkor amikor egy játékosárs Rummikub-ot kiált.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Számzási hely: Ausztria

© Rummikub is a registered Trade Mark.
© 1950, 1999 HERTZANO, ALL RIGHTS RESERVED.
(d) Registered Design.



D-2600-0236H-0391 100408

THE ORIGINAL
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER
2-4 játékos részére, 7 éves kortól

A játék tartalma:

- 104 játéklap (2 sorozat 1-13 számokkal, 4 színben)
- 2 joker játéklap
- 4 állvány
- 1 játékszabály

Összeszerelési útmutató



A játék célja:

A játékosok számkombináció, vagy számsor letételével megpróbálnak elsőként megszabadulni játéklapjaiktól. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain.

A játék előkészítése:

A játékosok kiválasztják a kezdő játékosot úgy, hogy a játéklapokat lefordítva az asztalra tesszik, megkeverik, majd mindenki egy játéklapot húz. A játékot az kezd, aki a legnagyobb számot húzta (a joker nem számít). A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.
A játékosok visszateszik a kihúzott játéklapokat, és újrakeverés után 14 lefordított játéklapot húznak. A játékosok a felhúzott játéklapokat „Csoportokba” vagy „Sorozatokba” rendezve az állványaikra helyezik. Az asztalon maradt játéklapok képezik a bankot.
Egy „Csoport” 3 vagy 4 különböző színű, de azonos számjegyet tartalmazó játéklapból áll.
Példa: 4 darab 7-es játéklap, fekete, piros, kék és narancsszínben.
Egy „Sorozat” 3 vagy 4 azonos színű egymást követő számjegyet tartalmazó játéklapból áll.
Példa: 3,4,5 és 6-os játéklapok kék színben.
Az 1-es játéklappal csak kezdeni lehet egy sorozatot. Az 1-es játéklap nem szerepelhet a 13-as játéklap után. Példa: 12,13,1 és 2-es játéklapok nem alkotnak sorozatot.

A játék menete:

A játéklapon szereplő szám megegyezik az érte kapható pont értékével. A joker mindig annyit ér, amilyen számot helyettesít. A beszálláshoz a játékosoknak összértékben legalább 30 pontot érő sorozatokat és/vagy csoportokat kell letenniük. Fontos: Ebben a körben a játékos nem alkothat kombinációkat az asztalon fekvő és az állványán lévő játéklapokból. Abban az esetben, ha egy játékos nem tud, vagy még nem akar beszállni a játékba, húz egy játéklapot a bankból és a játékot a következő játékos folytatja. Miután egy játékos beszállt a játékba, a következő körben, mikor rá kerül a sor, 1 perc áll rendelkezésére, hogy az asztalon fekvő és az állványán lévő játéklapokból kombinálva további csoportot vagy sorozatot tegyen le. Abban az esetben, ha a játékosnak nem sikerül az 1 perc alatt befejeznie a kombinációkat az asztalon fekvő és az állványán lévő játéklapokból, minden játéklapot vissza kell tennie az eredeti helyére, valamint büntetésül 3 játéklapot kell húznia a bankból. Ha a játékos nem emlékszik egy, vagy több játéklap helyére, akkor azt a bankba kell visszatenni. A játékot a következő játékos folytatja.

Kombinálás:

A Rummikub legérdekesebb része az, amikor a játékos az asztalon lévő játéklapokat úgy kombinálja, hogy a kialakult csoporthoz, vagy sorhoz minél többet oda tudjon illeszteni az állványán lévő játéklapokból. A játékos az asztalon lévő játéklapokat szabadon kombinálhatja, azzal a feltétellel, hogy az egy perc lejártakor minden addig az asztalon fekvő játéklapnak az asztalon kell lennie valamilyen sorozat, vagy csoport részeként. Tehát nem maradhat egy játéklap sem felhasználatlan.

