The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

7세 이상인 2~4명의 게임자를 위한 게임

내용물 :

1에서 13까지의 네 가지 색 숫자타일 104개(각 2개씩) :
빨강, 파랑, 검정, 오렌지색
조커 2개
타일 받침대 4개
사용설명서

지지대 부착방법

1 2 3

게임의 목표 :

자신이 가지고 있는 타일을 가장 먼저 테이블 위에 내려놓는 것입니다.

게임 준비 :

모든 타일을 숫자가 보이지 않게 뒤집어서 잘 섞습니다. 게임자들은 타일을 하나씩 뒤집어서 가장 높은 숫자를 뒤집은 사람부터 게임을 시작하고 시계방향으로 진행됩니다. 뒤집어 본 타일을 다시 테이블 위에 내려 놓고 잘 섞습니다. 타일은 일곱 개씩 쌓아서 테이블 위에 두고 각 게임자는 14개의 타일을 가집니다. 자신의 타일 받침대에 숫자 타일들을 '그룹' 이나 '연속' 세트로 정렬합니다. 나눠 가지고 남은 타일은 테이블 위에 두며, 이를 풀(Pool)이라 합니다.

세트 :

'그룹(Group)' 은 같은 숫자이면서 색깔이 다른 타일 3개나 4개인 세트를 말합니다.
예) 검정 7, 빨강 7, 파랑 7, 오렌지색 7

'연속(Run)' 은 같은 색깔의 연속되는 숫자타일 3개 이상의 세트를 말합니다.
예) 파랑 3, 4, 5, 6

주의) 숫자 1은 가장 낮은 숫자이며 13뒤에는 붙일 수 없습니다.

게임 하기 :

처음 테이블에 세트를 내릴 때는 반드시 세트들의 숫자 합이 30이상 이어야 합니다. 이것을 "등록(initial meld)" 이라 합니다. 등록을 할 수 없거나 다음에 하기로 결정했다면 Pool에서 타일을 한 개 가져 가고 다음 게임자에게 순서가 넘어갑니다.

"등록"을 할 때는 자신이 가진 타일로만 해야 하며 다른 사람이 내려놓은 타일과 조합해서 할 수는 없습니다.

각 게임자는 자신의 차례에 1분이라는 시간이 주어집니다. 1분 이내에 게임자가 테이블 위의 조합을 완성하지 못했다면 모든 타일을 제자리에 돌려 놓아야 하며 벌칙으로 Pool에서 타일 3개를 가져 가야 합니다.
만약 원위치를 못시킨 타일이 있으면 Pool에 무작위로 넣습니다.

조작법(Manipulation) :

숫자조합은 "루미큐브" 게임에서 가장 흥미로운 부분이며, 게임자는 이미 테이블위에 놓여있는 많은 타일을 이용해서 재정렬하거나 룰에서 세트를 만드는 것입니다. 세트를 여러 가지 방법(야래 참조)으로 만들 수 있습니다. 단지 남아있는 타일이 3개 이상이어야 하며 짝이 없는 타일이 남지 않아야 합니다.

● 1개나 그 이상의 타일을 룰에 새로운 세트 만들기 :

받침대 | 3 | 8 |
테이블 | 4 | 5 | 6 | | 8 | 8 | 8 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | | 8 | 8 | 8 | 8 |

테이블 위에 있는 파란색 4,5,6 연속에 파란색 3을, 8그룹에 파란색 8을 붙입니다.

● 4개의 타일로된 그룹에서 1개를 가져와 새로운 세트 만들기 :

받침대 | 3 | 5 | 6 |
테이블 | 4 | 4 | 4 | 4 |

파란색 4가 빠진 연속이 가능한 타일을 가지고 있을 때 4그룹에서 파란색 4를 가져와 파란색 3, 4, 5, 6 의 연속을 만듭니다.

| 3 | 4 | 5 | 6 | | 4 | 4 | 4 |

● 3개의 타일로된 세트에 아무의 타일을 붙이고 그 중 1개를 가져와 새로운 세트 만들기 :

받침대 | 11 | 8 | 8 |
테이블 | 8 | 9 | 10 |
| 9 | 10 | 11 | | 8 | 8 | 8 |

파란색 11을 파란색 8,9,10 연속에 내려놓고 파란색 8을 가져와 자신이 가지고 있는 검은색 8, 오렌지색 8과 함께 새로운 그룹을 만듭니다.

● 연속 세트 분리시키기 :

받침대 | 6 |
테이블 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

테이블 위에 있는 빨간색 연속을 4,5,6과 7,8로 나누고 자신이 가진 6을 내려 새로운 2개의 연속을 만듭니다.

| 4 | 5 | 6 | | 6 | 7 | 8 |

● 그룹과 연속을 조합하여 새로운 세트 만들기 :

받침대 | 1 |
테이블 | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 1 | 1 |

테이블 위에 있는 오렌지색 연속에서 1을 가져오고 1이 그룹에서 빨간색 1을 가져와서 자신의 파란색 1과 함께 새로운 그룹을 만듭니다.

● 목합된 조합 나누기 :

받침대 | 10 | 5 |
테이블 | 5 | 6 | 7 | | 5 | 6 | 7 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | | 6 | 6 | 6 |
| 7 | 7 | 7 | | 8 | 9 | 10 |

테이블 위에 있는 세 개의 연속과 자신이 가진 검은색 10과 파란색 5를 이용하여 세 개의 그룹과 한 개의 새로운 연속세트를 만듭니다.

조커 :

어떤 게임자든지 테이블 위에 있는 조커의 자리에 적합한 색깔의 숫자타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 사용할 수 있습니다. 그러나 테이블 세트에서 가져온 것이든, 자신이 내린 조커를 다시 받침대로 가져갈 수 없습니다. 숫자 3의 그룹에 조커가 놓여 있다면 빠져있는 색깔을 놓고 조커를 사용할 수 있습니다. 조커가 있는 곳에 적합한 타일로 대체하고 가져온 조커는 곧바로 새로운 세트로 만들어 사용해야 합니다. 등록을 하기 전에는 조커의 자리에 적합한 타일을 가지고 있다고 하더라도 사용할 수 없습니다. 조커가 포함된 세트에 다른 타일을 붙이거나 분리하여 조커를 가져와 사용할 수 있습니다. 만약 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 벌점 30점을 더 받습니다.(자신이 가진 조커를 이용하여 등록 할 수 있습니다.)

조커를 사용하는 4가지 방법 :

❶ 받침대 | 3 | 3 |
테이블 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | or | 3 | 3 | 3 | or | 3 | 3 | 3 | 3 |

조커의 자리에 자신이 가진 타일 중 하나를 내리거나 물 다 내릴 수 있다.

사용가능

❷ 받침대 | 1 | 7 |
테이블 | 2 | 3 | | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | | 5 | 6 | 7 |

한 개의 연속세트를 분리시켜 두 개의 연속을 만들고 조커를 사용한다.

사용가능

❸ 받침대 | 5 |
테이블 | 6 | 7 |
| 5 | 6 | 7 |

파란색 5를 내리고 조커를 사용한다.

사용가능

❹ 조커가 포함된 연속을 분리시켜 검정1은 1그룹에, 검정2는 2그룹에 놓고 조커는 다시 사용한다.

테이블
| 1 | 2 | | | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 |
▼
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | ▸ |

사용가능

우승자 :

한 게임자가 자신이 가진 타일을 다 내려놓고 "루미큐브" 라고 외칠 때까지 게임을 계속합니다. 한 게임자가 "루미큐브"를 외치면 다른 게임자들은 자신이 가진 타일의 숫자를 모두 더합니다(점수계산 참조). 가져갈 타일이 더 이상 없어도 게임은 계속 진행됩니다. 단, 각 게임자는 자신의 차례에 적어도 1개의 타일을 내려 놓아야 하며 1개의 타일도 내릴 수 없는 게임자가 발생되면 게임은 끝납니다.

점수계산 :

한 게임자가 모든 타일을 다 내리고 "루미큐브" 라고 외치면 나머지 게임자들은 자신이 가진 타일의 숫자를 더하여 마이너스 점수를 가지고 승자는 나머지 게임자들의 마이너스 점수의 총합에 해당되는 플러스 점수를 가집니다. 완전히 게임이 끝났을 때 모든 사람은 자신의 플러스 점수와 마이너스 점수를 더하여 가장 높은 점수를 얻는 사람이 최종 우승자가 됩니다.

계산이 바르게 됐는지 확인하려면 각 게임에서 게임자의 마이너스 점수의 합과 플러스 점수가 같은지 확인하면 됩니다.

아주 드문 경우로 테이블 위의 타일을 모두 가져갔는데도 아무도 "루미큐브" 를 외친 사람이 없이 게임이 끝날 경우 각 게임자가 가진 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에 이깁니다. 이 때 각 게임자는 자신이 가진 타일의 숫자를 더한 합에서 우승자의 합을 뺀 수 만큼의 마이너스 점수를 가진다. 이 마이너스 점수의 합이 우승자의 점수가 된다.

점수계산의 예 :	Player A	Player B	Player C	Player D
Game 1	+ 24	− 5	− 16	− 3
Game 2	− 6	− 11	+ 22	− 5
Game 3	− 32	− 13	− 2	+ 47
Total	− 14	− 29	+ 4	+ 39

전략 :

처음 게임을 시작할 때는 게임이 천천히 진행되는 것처럼 보이지만 테이블 위에 세트들이 놓여지면 조합의 가능성이 점점 더 높아집니다. 시작 단계에서는 타일들을 가지고 있는 것이 좋은 전략이 될 수 있습니다. 그러면 다른 게임자들이 테이블 위에 타일을 내려 놓았을 때 더 많은 기회를 갖게 되기 때문입니다.

가끔은 자신이 가진 타일 4개의 연속이나 그룹 중에 타일 3개만 내려 놓고 네 번째 것을 가지고 있는 것이 유용합니다. 그러면 다음 차례에 테이블 위의 타일을 가져오는 대신 그 타일을 내면 되기 때문입니다.

조커를 빨리 내리지 않고 계속 가지고 있는 것 또한 좋은 생각입니다. – 비록 그 동안 누군가 "루미큐브" 를 외칠 위험이 있다 하더라도 해 볼만합니다.

※ 본 메뉴얼과 루미큐브 대회룰은 다소 상이할 수 있으며 세계대회룰은 rummikub.co.kr에 자세히 소개되어 있습니다.

® Rummikub is a registered Trade Mark.
© 1950, 1990 HERTZANO, ALL RIGHTS RESERVED.
ⓓ Registered Design.

놀이속의 세상
www.rummikub.co.kr
Tel. 051)724-6721

2600-0236-0352 220908

2600-0236-0352 220908 הוצאת מגדל בע"מ, מגדל מרכז תעשיות, רח' 2 ת.ד. 2600