The Original Rummikub®

APROPIE OAMENII

Pentru 2-4 jucători. Vârsta recomandată: de la 7 ani în sus

Conținut:
104 piese numerotate de la 1 la 13, colorate în patru culori (2 seturi):
negru, portocaliu, albastru și roșu
2 jokeri
4 tăblițe de joc
instrucțiuni

Scopul jocului:
Să fii primul care etalează toate piesele de pe tablă pe masă.

Așezarea pieselor:
Așezați piesele pe masă cu fața în jos și amestecați bine. Fiecare jucător alege câte o piesă. Jucătorul cu piesa cu cea mai mare valoare începe jocul. Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Piesele se așează pe masă și se amestecă din nou. Apoi fiecare jucător ia câte 14 piese și le așează pe propria tăbliță în "serii" sau "suite". Piesele care rămân pe masă sunt "banca".

Seturile:
O **"serie"** este un set de trei sau patru piese care reprezintă același număr, dar care au **culori diferite**. Exemplu: 7 negru, 7 portocaliu, 7 albastru și 7 roșu. O **"suită"** este un set de 3 sau mai multe numere consecutive (unul după celălalt) care au **aceeași culoare**. Exemplu: 3, 4, 5, 6 albastre.
Notă: Numărul 1 este piesa cu valoarea cea mai mică și nu poate fi așezată după 13.

Jocul:
La prima tură, jucătorii trebuie să etaleze seturi de minimum 30 de puncte (adunați numerele înscrise pe piese). Această mișcare este numită "deschidere". Dacă nu aveți deschidere sau decideți să amânați deschiderea, luați o piesă de la bancă și oferiți rândul următorului jucător.
În timpul deschiderii, seturile de pe masă nu pot fi modificate cu piese de pe tăblițele de joc. Jucătorii dispun de un minut la fiecare tură. Dacă după un minut jucătorul nu a reușit să aranjeze piesele pe masă, toate piesele trebuie aranjate în poziția lor inițială, iar jucătorul trebuie să ia, ca pedeapsă, trei piese de la bancă.

Dacă rămân piese a căror poziție inițială nu poate fi reconstituită de nici unul dintre jucători, acestea se așează la întâmplare la bancă.

Aranjarea:
Aranjarea pieselor este cea mai interesantă parte a lui "Rummikub". Jucătorii încearcă să așeze pe masă un număr cât mai mare de piese prin rearanjarea sau adăugarea de piese la seturi deja formate. Seturile pot fi aranjate în multe feluri (vezi exemplele de mai jos), cu condiția ca la sfârșitul turei să rămână seturi alcătuite corect și să nu rămână piese în plus.

● Adăugați una sau mai multe piese de pe tăbliță pentru a forma un set nou:

Piese pe tablă: 3 8
Piese pe masă: 4 5 6 ▼ 8 8 8
4, 5 și 6 albastre sunt pe masă. Jucătorul adaugă un 3 albastru. 8 albastru este adăugat la seria de 8 care se află deja pe masă.
▼ 3 4 5 6 8 8 8 8

● Luați a patra piesă dintr-un set și folosiți-o pentru a forma un set nou:

Piese pe tablă: 3 5 6
Piese pe masă: 4 4 4 4
Lipsește o piesă din posibila suită de pe tablă. Jucătorul ia un 4 albastru din seria de 4 de pe masă și așează suita 3, 4, 5, 6.
▼ 3 4 5 6 4 4 4

● Adăugați o a patra piesă unui set și luați o piesă din acesta pentru a forma un set nou:

Piese pe tablă: 11 8 8
Piese pe masă: 8 9 10
Jucătorul adaugă un 11 albastru la suită și folosește piesele 8 pentru a forma o serie.
▼ 9 10 11 8 8 8

● Rupere unei suite:

Piese pe tablă: 6
Piese pe masă: 4 5 6 7 8
Jucătorul împarte suita și folosește 6 roșu pentru a crea noi suite.
▼ 4 5 6 6 7 8

● Rupere combinată:

Piese pe tablă: 1
Piese pe masă: 1 2 3 4 1 1 1 1
Jucătorul așează un 1 albastru de pe tablă alături de 1 galben din suită și de 1 roșu din serie pentru a forma o serie nouă.
▼ 1 1 1 1 2 3 4

2

● Rupere multiplă:

Piese pe tablă: 10 5
Piese pe masă: 5 6 7 5 6 7
Jucătorul aranjează cele trei seturi existente pe masă și folosește 10 negru și 5 albastru de pe tăbliță pentru a forma trei serii și o suită.
▼ 5 6 7 8 9
5 5 5 5 6 6 6
7 7 7 8 9 10

Jokerul:
Jokerul nu poate fi luat înainte deschiderii. Jokerul poate fi luat dintr-un set de pe masă de către orice jucător care îl poate înlocui cu o piesă care are valoarea și culoarea piesei pe care o reprezentă jokerul. Piesa folosită pentru a înlocui jokerul poate fi de pe tăbliță jucătorului sau de pe masă. În cazul unui **grup** de trei piese, jokerul poate fi înlocuit de către oricare dintre cele două culori care lipsesc.
Jokerul care a fost luat trebuie folosit de jucătorul respectiv la alcătuirea unui nou set. Unui set care conține un joker i se pot adăuga piese, poate fi împărțit sau i se pot lua piese pentru a forma seturi noi. Jokerul are o valoare de penalizare de 30 de puncte în cazul în care rămâne pe tablă la sfârșitul jocului.

4 modalități de a înlocui jokerul:

1. Piese pe tablă: 3 3 — Piese pe masă: 3 3
Jucătorul poate înlocui jokerul cu o piesă sau cu 2 piese de pe tabla sa de joc.
▼ 3 3 3 sau 3 3 3 sau 3 3 3 3 ▼

2. Piese pe tablă: 1 7 — Piese pe masă: 2 3 5 6
Jucătorul rupe suita și înlocuiește jokerul.
▼ 1 2 3 — 5 6 7 ▶

3. Piese pe tablă: 5 — Piese pe masă: 6 7
Jucătorul adaugă 5 albastru și înlocuiește jokerul.
▼ 5 6 7 ▶

3

4.
Jucătorul rupe suita. Mută 1 negru și-l adaugă la grupul celor trei piese de 1, apoi mută 2 negru la grupul pieselor de 2 și astfel înlocuiește jokerul.

Piese pe masă
1 2 ☺ — 1 1 1 — 2 2 2
▼
1 1 1 1 — 2 2 2 2 ▶ ☺

Câștigătorul:
Jocul continuă până când unul dintre jucători termină piesele de pe tablă și strigă "Rummikub". Ceilalți jucători fac apoi suma pieselor rămase pe tablă (vezi Scorul). În cazul în care banca rămâne fără piese, fiecare jucător "joacă masa" punând cel puțin o piesă de pe tablă pe masă până unul dintre ei termină. Dacă jucătorii nu mai pot continua, jocul se termină.

Scorul:
După ce unul dintre jucători a terminat piesele și a strigat "Rummikub", ceilalți jucători fac suma pieselor rămase pe tablă. Scorul va fi notat sub forma unui număr negativ. Câștigătorul rundei primește un scor pozitiv egal cu suma scorurilor celorlalți jucători. La sfârșitul jocului, fiecare jucător face suma rezultatelor obținute pentru a obține scorul final. Jucătorul cu punctajul cel mai mare este câștigătorul.

Ca modalitate de verificare, punctajele negative trebuie să fie egale cu cele pozitive atât după fiecare rundă, cât și la finalul jocului.

În cazul în care piesele se termină înainte ca vreunul dintre jucători să strige "Rummikub", câștigător este jucătorul care are cele mai puține puncte pe tablă. Fiecare dintre ceilalți jucători adună piesele rămase și scad din suma totală punctele câștigătorului. Acest rezultat este un număr negativ pentru cei care pierd și pozitiv pentru cel care câștigă.

Exemplu de tabel de scor:	Jucătorul A	Jucătorul B	Jucătorul C	Jucătorul D
Jocul 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Jocul 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Jocul 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Total	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Strategie:
Începutul unei runde de "Rummikub" poate părea lent, dar pe măsură ce piesele sunt așezate pe masă sunt posibile din ce în ce mai multe variante de așezare. La începutul jocului ar fi bine să păstrați câteva piese pentru ca ceilalți jucători să "deschidă masa" iar voi să aveți mai multe posibilități de așezare.

Câteodată este bine să păstrezi a patra piesă dintr-o suită sau dintr-o serie și să așezi pe masă doar trei piese, astfel ca atunci când îți vine rândul să poți să așezi o piesă pe masă în loc să iei o piesă de la bancă.

De asemenea, o altă strategie bună este să păstrați un joker pe tablă deși există riscul să fiți prinși cu el pe tablă atunci când un alt jucător strigă "Rummikub".

2600-0236-0471-300108

®Rummikub is a Registered Trade Mark.
©1994 HERTZANO, ALL RIGHTS RESERVED.
©registered Design.

פופולרי- רומניה- שניים ברבע גליון מתחיל מקא"ט 2600-0236-0471 ינואר 2008 פרוצ