The Original Rummikub®

COMBINA I NUMERI GIUSTI!

Per 2-4 giocatori, da 7 anni in su

Contenuto:

104 tessere numerate da 1 a 13, in 4 colori
(nero, rosso, blue e giallo, ripetute 2 volte)
2 tessere Jolly
4 supporti per le tessere
Istruzioni di gioco

Istruzioni di montaggio

Scopo del gioco:

Liberarsi per primi di tutte le proprie tessere, posizionandole al centro del tavolo.

Preparazione:

Le 106 tessere vengono disposte capovolte al centro del tavolo e ben mischiate. Ciascuno pesca una tessera e chi ha numero più alto inizia. Il gioco "gira" sempre in senso orario. Rimettete ora le tessere insieme con le altre e mischiate di nuovo; quindi ogni giocatore prende a caso 14 tessere e le dispone sul suo supporto al fine di ottenere delle "serie" e/o dei "gruppi". Tutte le altre tessere restano coperte al centro del tavolo, a disposizione per essere pescate.

Combinazioni:

Un **"gruppo"** è costituito da 3 o 4 tessere con lo stesso numero ma sempre di **colore diverso**.
Esempio: 7 nero, 7 rosso, 7 blu, 7 giallo.

Una **"serie"** è costituita da 3 o più tessere di numeri consecutivi dello **stesso colore**.
Esempio: 3, 4, 5, 6 blu.

Nota: in una serie, la tessera col **numero 1** va sempre posizionata prima del 2 e mai dopo il 13.

Svolgimento della partita:

I giocatori devono **"aprire"** il proprio gioco, calando sul tavolo una o più combinazioni che totalizzino perlomeno 30 punti (la somma dei numeri sulle tessere calate). Qualora uno dei concorrenti non fosse in grado di aprire il suo gioco, oppure scegliesse di aprirlo più tardi, dovrà pescare una tessera dal centro del tavolo e passare la mano al giocatore seguente.

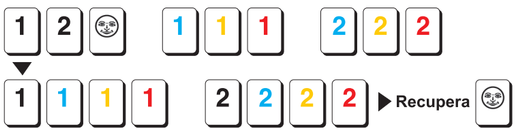
Durante il primo turno di gioco, le tessere calate sul tavolo non potranno essere manipolate ed a nessuno sarà consentito aggiungere alcuna tessera del proprio supporto.

Al proprio turno, ogni giocatore avrà un minuto a disposizione per calare una o più tessere sul tavolo, manipolando eventualmente le combinazioni già presenti sul tavolo (ma solo se aveva già "aperto"), oppure pescare una tessera e passare il turno al prossimo. Se la manipolazione delle tessere non riuscirà, queste dovranno ritornare nella posizione originale ed il giocatore pescherà 3 tessere come penalità. Se restassero delle tessere scombinate (e nessuno ne ricordasse la posizione originaria) bisognerà coprirle e metterle con le altre da pescare.

4.

Il giocatore divide la serie nera collocando negli altri due gruppi le due tessere numerate e liberando di conseguenza il Jolly.

Tessere sul tavolo



Fine della partita: il vincitore.

La partita continua finché uno dei concorrenti riesce a liberarsi di tutte le tessere sul supporto, dichiarando "Rummikub!" Ciascuno degli avversari sommerà quindi i punti che gli rimangono sul supporto (vedi schema). Nel raro caso che le tessere da pescare si esauriscano, a turno si dovrà calare sul tavolo una delle proprie tessere. Se però si è bloccati, la partita finisce.

Punteggio.

Non appena un concorrente avrà dichiarato "Rummikub!" ognuno degli avversari sommerà i punti che restano sul suo supporto e segnerà il totale come punteggio negativo. Il vincitore invece otterrà come punteggio la somma dei punteggi negativi degli altri concorrenti, ma in positivo. Così facendo, il punteggio complessivo di ogni partita sarà sempre uguale a zero. Al termine del numero di partite stabilito, ogni giocatore farà la somma dei punti man mano conseguiti: si stabilirà così colui che sarà il gran vincitore dell'intera sessione.

Nel raro caso che una partita non termini regolarmente, per via delle tessere esaurite, ogni concorrente mostrerà le tessere che gli rimangono sul supporto: colui che avrà il punteggio inferiore vincerà la partita e agli avversari verrà attribuito un punteggio negativo per i punti di differenza. La somma di questi punti, in positivo, sarà invece attribuita al vincitore.

Esempio di conteggio:

	Giocatore A	Giocatore B	Giocatore C	Giocatore D
Partita 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Partita 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Partita 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Totale	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Strategia di gioco e consigli.

Le fasi iniziali d'ogni partita possono apparire alquanto lente, ma dopo breve tempo il gioco diverrà sempre più dinamico grazie alle nuove combinazioni che si formeranno ad ogni turno sul tavolo.

Talvolta può essere conveniente trattenere la quarta tessera di una combinazione sul proprio supporto, per calarla sul tavolo al turno successivo ed evitare così di pescarne una nuova.

Tenere un Jolly in mano consente di gestire con grande flessibilità le proprie combinazioni, ma comporta altresì un grosso rischio nel caso un avversario dichiarasse "Rummikub", prima di averci dato modo di calarlo sul tavolo.

® Rummikub è un marchio registrato
© 1995, 1977 HERTZANO, TUTTI I DIRITTI RISERVATI
○ Registered Design

D- 2600-0236-0281 290708

Manipolazione:

E' la fase più emozionante e divertente del gioco Rummikub. I concorrenti cercano utilizzare al meglio ciò che hanno sul supporto, manipolando una o più combinazioni presenti sul tavolo ed aggiungendovi qualcuna delle proprie tessere. Le combinazioni possono essere manipolate a piacere, a patto però che alla fine ci siano tutte serie o gruppi validi sul tavolo.

● **Aggiungere una o più tessere del supporto per formare una nuova combinazione.**

Tessere sul supporto: 3 8
Tessere sul tavolo: 4 5 6 / 8 8 8
Il concorrente aggiunge il proprio 3 blu alla serie 4, 5, 6 sul tavolo ed il proprio 8 blu al gruppo di 8 presenti sul tavolo.
Tessere sul tavolo: 3 4 5 6 / 8 8 8 8

● **Utilizzare una tessera già sul tavolo per formare una nuova combinazione.**

Tessere sul supporto: 3 5 6
Tessere sul tavolo: 4 4 4 4
Il concorrente preleva da un gruppo sul tavolo il 4 blu per integrarlo alle tessere del suo supporto e poter così formare una nuova serie 3, 4, 5, 6 blu.
Tessere sul tavolo: 3 4 5 6 / 4 4 4

● **Aggiungere la 4.a tessera ad una serie, togliendone una per creare un nuovo gruppo.**

Tessere sul supporto: 11 8 8
Tessere sul tavolo: 8 9 10
Il concorrente aggiunge il suo 11 blu e prelleva l' 8 dalla serie sul tavolo, creando un nuovo gruppo con le altre sue tessere.
Tessere sul tavolo: 9 10 11 / 8 8 8

● **Dividere in due una serie.**

Tessere sul supporto: 6
Tessere sul tavolo: 4 5 6 7 8
Dividendo in due la serie sul tavolo, il giocatore può aggiungervi la sua tessera.
Tessere sul tavolo: 4 5 6 / 6 7 8

● **Trasformare due combinazioni in tre.**

Tessere sul supporto: 1
Tessere sul tavolo: 1 2 3 4 / 1 1 1 1
Il concorrente prelleva da una serie sul tavolo l' 1 giallo e dal gruppo l' 1 nero, poi aggiunge il proprio 1 blu al fine di formare un nuovo gruppo di uno.
Tessere sul tavolo: 1 1 1 / 2 3 4

2

● **Separare molteplici serie per creare nuove combinazioni.**

Tessere sul supporto: 10 5
Tessere sul tavolo: 5 6 7 / 5 6 7
Il concorrente separa le tre serie per creare tre gruppi con i 5, 6 e 7. Aggiunge quindi il suo 5 blu al gruppo dei 5 ed il suo 10 nero per completare una serie con l' 8 nero ed il 9 nero ancora sul tavolo.
Tessere sul tavolo: 5 6 7 8 9 / 5 5 5 / 6 6 6 / 7 7 7 / 8 9 10

I Jolly:

I giocatori non potranno toccare i Jolly sul tavolo fintanto che non avranno aperto il loro gioco. Il Jolly all'interno di una combinazione può essere prelevato da un concorrente che lo rimpiazzi con la tessera che sostituiva. Nel caso che il Jolly faccia parte di un gruppo di tre, il concorrente che intende prelevarlo potrà sostituirlo con uno qualsiasi dei colori mancanti.

Una volta recuperato, il Jolly deve essere comunque utilizzato dal concorrente nel medesimo turno di gioco. Una combinazione contenente il Jolly può essere liberamente separata oppure trasformata, come tutte le altre; potrebbe quindi anche non essere necessario sostituire il Jolly con la tessera corrispondente. Il possesso del Jolly sul proprio supporto comporta un addebito di ben 30 punti al momento della fine della partita.

4 modi di impiegare il Jolly:

1. Tessere sul supporto: 3 3
Tessere sul tavolo: 3 3 ☺
Il giocatore può recuperare il Jolly sostituendolo con una qualunque delle due tessere o con entrambe.
Tessere sul tavolo: 3 3 3 ○ 3 3 3 ○ 3 3 3 3
Recupera ☺

2. Tessere sul supporto: 1 7
Tessere sul tavolo: 2 3 ☺ 5 6
Il giocatore può recuperare il Jolly dividendo una serie in due e completando ciascuna delle parti.
Tessere sul tavolo: 1 2 3 / 5 6 7
Recupera ☺

3. Tessere sul supporto: 5
Tessere sul tavolo: 6 7 ☺
Il giocatore recupera il Jolly aggiungendo il suo 5 alla serie.
Tessere sul tavolo: 5 6 7
Recupera ☺

3

D- 2600-0236-0281 290708 מהדורה 2 ,יולי 2008 ,מקור: אנגלית