The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Игра для 2-4 игроков в возрасте от 8 лет.

Содержание:

104 плитки, пронумерованные от 1 до 13 четырёх цветов:
чёрные, оранжевые, синие и красные (по 2 комплекта)
2 плитки Джокера
4 подставки
инструкция

Сборка подставок для фишек

Цель игры:

Стать первым игроком, который выложит все плитки со своей подставки на стол.

Начало игры:

Разместите все плитки лицевой стороной вниз в центре стола и хорошо их перемешайте. Каждый игрок берёт по одной плитке. Игрок, который вытянет плитку с наибольшим числом, начинает игру. Далее ход переходит по часовой стрелке. Верните все плитки обратно на стол и снова перемешайте их. После этого каждый игрок берёт по 14 плиток и выкладывает их на своей подставке в какой-либо комбинации («группы» или «ряды»). Плитки, которые остались на столе – это банк.

Возможные комбинации:

«Группа» – это комбинация из трёх или четырёх плиток с одинаковым числом, но разного цвета. Например: чёрная 7, красная 7, синяя 7, оранжевая 7.
«Ряд» – это комбинация из трёх или более (одна за другой) плиток с номерами, следующими друг за другом, и обязательно всеми одного цвета.
Например: синие 3, 4, 5 и 6.
Примечание: число 1 всегда является наименьшим числом и не может следовать за числом 13.

Ход игры:

Игроки должны выложить на стол во время своего первого хода комбинации, которые оцениваются вместе как минимум в 30 очков (сложите между собой числа комбинаций). Этот ход называется «предварительное объявление комбинаций». Если невозможно сделать предварительное объявление или игрок хочет отложить предварительное объявление, тогда необходимо взять плитку из банка, после чего ход переходит к следующему игроку.

Во время предварительного объявления комбинаций не разрешаются никакие манипуляции с уже существующими комбинациями на столе: они не могут быть изменены, и к ним нельзя добавлять плитки с подставок игроков.

Игроки имеют ограничение по времени – 1 минута на один ход. Если по истечении 1 минуты игроку не удаётся составить или выложить комбинации на столе, необходимо вернуть все плитки на их первоначальные позиции и взять три плитки из банка в качестве штрафа игроку. Если на столе остаются какие-либо плитки (и игроки не помнят их первоначальных позиций), необходимо переместить их в банк.

Манипулирование:

Манипулирование – это самая интересная сторона игры в Rummikub. Игроки стараются выложить на стол наибольшее количество плиток путём перемещения их или добавления к уже размещённым на столе комбинациям. Комбинации на столе могут быть изменены многими способами (примеры приведены ниже) до тех пор, пока в конце каждого раунда на столе не останутся только допустимые комбинации, и чтобы на столе не оставалось «затерянных» плиток.

● **Добавь одну или несколько плиток с подставки, для создания новой комбинации:**

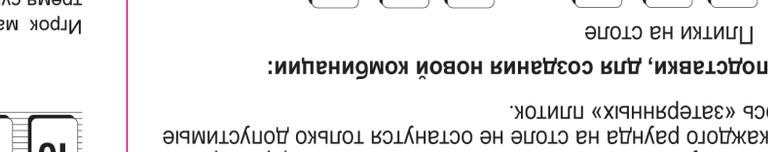
Плитки на подставке

Плитки на столе

Синие плитки 4, 5, 6 находятся на столе. Игрок добавляет к ним синюю 3. Синяя плитка 8 добавляется к группе восьмёрок, которые уже на столе.

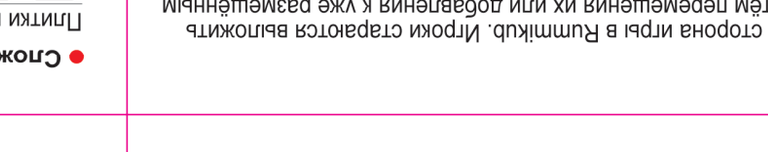
● **Разбери четвёртую плитку из группы и используй её для создания новой комбинации:**

Плитки на подставке



Плитки на столе

В потенциальном синем ряде на подставке не хватает одной плитки. Игрок берёт синюю плитку 4 из группы четвёрок на столе и выкладывает синий ряд 3, 4, 5, 6



● **Добавь четвёртую плитку к комбинации и забери одну плитку из неё, чтобы создать другую комбинацию:**

Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок добавляет синюю плитку 11 в ряд и использует восьмёрки для создания новой группы

● **Разбивка ряда**

Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок разбивает ряд и использует красную плитку 6 для создания двух новых рядов

● **Комбинированный сплит**

Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок кладёт синюю 1 с подставки вместе с оранжевой 1 из ряда и красной 1 из группы для создания новой группы

● **Сложный сплит**

Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок манипулирует одновременно тремя существующими комбинациями на столе и использует цифру 10 и синюю 5 плитки на подставке для создания трёх новых групп и одного нового ряда

Джокер

Джокера нельзя изъять из комбинации на столе до „предварительного объявления комбинации" игроком. Джокер может быть изъят из комбинации на столе любым игроком, который может заменить его (Джокера) во время своего хода плиткой того же цифрового значения и цвета, которые этот Джокер представляет. Джокера можно заменить плиткой с подставки игрока либо со стола. Если группа состоит из трёх плиток, Джокера можно заменить плиткой того цвета, которого не хватает.

Изъятого Джокера необходимо использовать в тот же самый ход как составную часть новой комбинации. Комбинация, включающая в себя Джокера, может подлавляться любым манипуляциям, которые не противоречат правилам игры. Джокер приравнивается к 30 штрафным очкам, если он остаётся на подставке игрока в конце игры.

4 способа изъять Джокера:

1. Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок может заменить Джокера одной из указанных плиток со своей подставки, либо обеими плитками

2. Плитки на подставке

Плитки на столе

Игрок разбивает ряд и изымает Джокера

3. Плитки на подставке

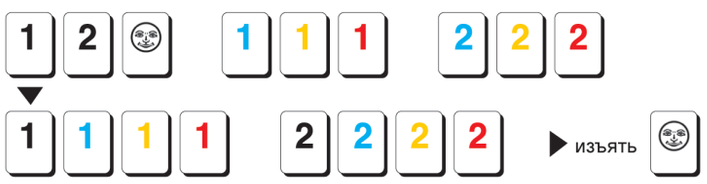
Плитки на столе

Игрок добавляет синюю плитку 5 и изымает Джокера

4.

Игрок разбивает рядок. Он переставляет черную 1 к группе единичек, переставляет черную 2 к группе двоек и освобождает Джокера

Плитки на столе



Победитель

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не избавится от всех плиток на подставке и не выкрикнет „РУММИКУБ"! Остальные игроки после этого считаются проигравшими и подсчитывают очки на своих подставках (см. Подсчёт очков). Если в банке больше не осталось плиток, игроки по очереди продолжают „играть в стол": продолжают выкладывать плитки на стол со своей подставки, пока кто-нибудь не закончит. Если игроки больше не могут продолжать дальше – игра заканчивается.

Подсчёт очков

После того, как один из игроков избавится от всех плиток на своей подставке и выкрикнет „РУММИКУБ", проигравшие игроки суммируют значения плиток, которые остались у них на подставках. Эта сумма будет отрицательной. Победитель раунда получает положительную сумму баллов, равную сумме очков всех проигравших игроков. В конце сессии (игры из нескольких раундов) каждый игрок суммирует свои отрицательные и положительные баллы и получает итоговое значение. Игрок с наибольшей общей суммой баллов и становится победителем всей игры.

Проверьте правильность итоговых подсчётов очков, – сумма положительных итогов должна равняться сумме отрицательных в каждом раунде и в итоговом подсчёте.

В редких случаях, когда все плитки из банка использованы до того, как кто-нибудь из игроков выкрикнет „РУММИКУБ", игрок с наименьшей суммой очков на подставке становится победителем. Каждый из проигравших суммирует значения плиток и отнимает от этой суммы сумму баллов, которую получил победитель. Этот результат засчитывается как отрицательный. Сумма отрицательных значений проигравших игроков засчитывается победителю как положительная сумма баллов.

Пример итоговых подсчётов:

	Игрок А	Игрок Б	Игрок В	Игрок Г
Раунд 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Раунд 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Раунд 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Итог	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Стратегия

Начало раунда игры Rummikub может показаться несколько затянутым, но по мере заполнения стола можно будет осуществлять всё больше манипуляций. На начальных этапах игры может быть неплохой идея придержать несколько плиток, пока другие игроки не „сделают доступным" стол и не создадут условия для манипуляций.

Иногда полезно придержать четвёртую плитку из группы или рядка и выложить только три, таким образом чтобы в следующий ход вы могли выложить плитку, а не тянуть плитку из банка.

Сохранение Джокера на подставке тоже может быть хорошей стратегией – хотя тот, кто так делает, рискует остаться с Джокером, если какой-нибудь другой игрок выкрикнет „РУММИКУБ".

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

D-9600-0236-0491RU 120207

D-9600-0236-0491RU :מק"ט, מל"ק, תאריך: פברואר 2007
הדפסה ,גיטום הפצה (ישראל) בע"מ