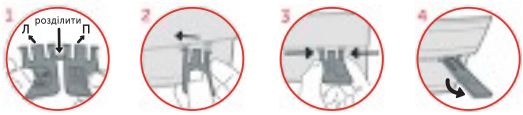
ОРИГІНАЛЬНИЙ Rummikub®
ЗБЛИЖУЄ ЛЮДЕЙ

7+ | 2 - 4 | 20 хв

Інструкція зі збирання підставки:

A:



B:

C:

Вміст:

106 плиток (8 наборів плиток чотирьох кольорів від «1» до «13» та 2 плитки-джокери), 4 підставки, правила гри. Для «Руммікуб XP»/«Mini XP» – для 5-х чи 6-х гравців: візьміть всі 160 плиток.

Мета гри:

Першим викласти всі свої плитки з підставки на гральне поле, утворюючи з них набори (групи і/або ряди).

Набори:

Є два види наборів:

«Група» – це набір з 3-х або 4-х плиток з однаковим числом, але **різних** кольорів.

«Ряд» – це набір з 3-х чи більше послідовних чисел **одного** кольору.

Число «1» завжди найменше число й воно не може йти одразу після «13».

Приготування:

Покладіть плитки долілиць на стіл і ретельно перемішайте їх. Кожен гравець вибирає плитку, гравець із найбільшим числом починає гру. Поверніть плитки на стіл і знову перемішайте їх. Кожен гравець бере по 14 плиток і розміщує їх на своїй підставці.
Решта плиток утворює запас, розташуйте його у зручному для всіх гравців місці.

Перебіг гри:

Початкова комбінація:

На початку гри, кожен гравець мусить зіграти початкову комбінацію – викласти на стіл один або кілька наборів, що мають у сумі не менше, ніж 30 очок. Початкова комбінація викладається лише з плиток на власній підставці. Не можна використовувати джокер та плитки, що вже були викладені на стіл. Якщо гравець не може чи не хоче грати плитки зі своєї підставки, то мусить взяти плитку із запасу. Взявши плитку, гравець завершує свій хід. Далі хід переходить до гравця ліворуч (за годинниковою стрілкою). Виклавши початкову комбінацію, гравець тепер може грати за загальними правилами.

Загальні правила:

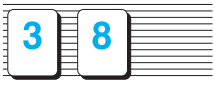
Кожен гравець має 1 хвилину на хід. У свій хід гравець може викладати на стіл нові набори, додавати плитки до існуючих наборів та перевпорядковувати їх. Якщо протягом ходу, гравець не може додати плитку/плитки до набору на столі або зіграти набір зі своєї підставки, то він мусить взяти одну плитку із запасу й завершити свій хід. Гра триває, поки один з гравців не викладе всі плитки зі своєї підставки й не виголосить: «Руммікуб!». Гра закінчується і гравці підраховують свої очки (див. «Підрахунок очок»). Якщо в запасі більше нема плиток, але жоден гравець ще не виклав усі свої плитки, то гра триватиме, поки можна буде виконувати ходи. Якщо ніхто не зможе виконати хід, гра закінчиться.

Перевпорядковування:

Перевпорядковування плиток – це найцікавіша частина гри «Руммікуб»®. Гравці намагаються викласти якомога більше плиток на стіл, перевпорядковуючи *групи* й *ряди*, або додаючи плитки до вже викладених наборів. Набори можна перевпорядковувати багатьма способами (приклади нижче). У кінці кожного раунду на столі повинні залишатися лише дозволені набори (*групи* чи *ряди*). Окремі плитки (не в наборах) не можуть лежати на столі.

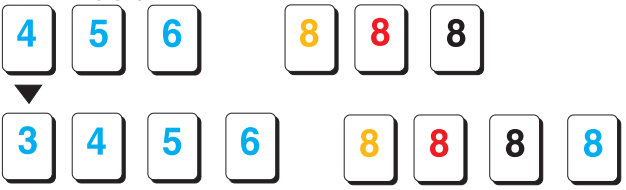
• Додати одну чи більше плиток з підставки, щоб утворити новий набір:

Плитки на підставці



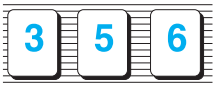
На столі сині «4», «5», «6». Гравець додає синє «3» до вже викладеного синього *ряду*, а синє «8» – до *групи* вісімок.

Плитки на столі



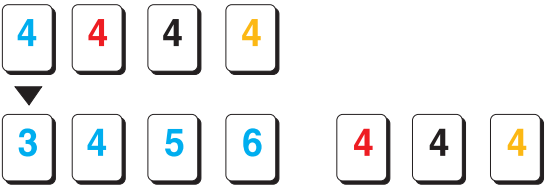
• Забрати четверту плитку з групи й використати її, щоб утворити новий набір:

Плитки на підставці



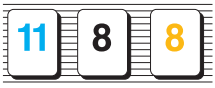
Щоб утворити *ряд*, плиткам на підставці бракує синьої «4». Гравець бере синю «4» з *групи* четвірок на столі й викладає *ряд*: сині «3», «4», «5», «6».

Плитки на столі



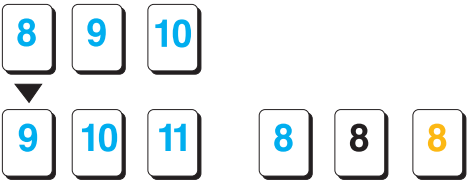
• Додати четверту плитку до набору й забрати з нього одну плитку, щоб утворити новий набір:

Плитки на підставці



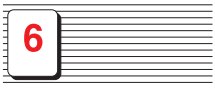
Гравець додає синє «11» до *ряду* й використовує вісімки, щоб утворити нову *групу*.

Плитки на столі



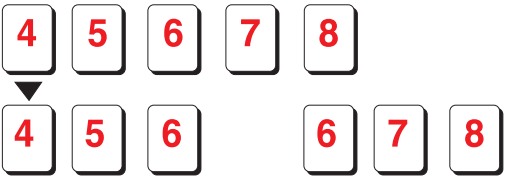
• Розділити ряд:

Плитки на підставці



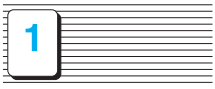
Гравець розділяє *ряд* і використовує червоне «6», утворюючи два нові *ряди*.

Плитки на столі



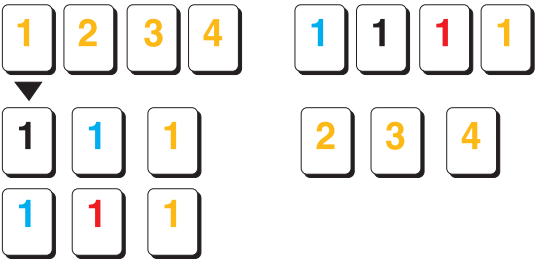
• Комбінований поділ:

Плитки на підставці



Гравець використовує синє «1» з підставки, оранжеве «1» з *ряду* та червоне «1» із *групи*, щоб утворити нову *групу*.

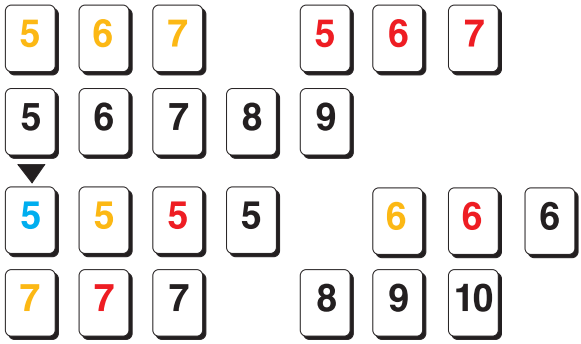
Плитки на столі



• **Багаторазовий поділ:**

Плитки на підставці

Плитки на столі



Гравець перевпорядковує 3 викладених на стіл набори. Він використовує чорне «10» і синє «5» з підставки, щоб утворити три нових *групи* й один новий *ряд*.

Джокер:

У грі є два джокери. Джокером можна замінити плитку будь-якого значення й кольору, що потрібна для завершення набору. Джокера з набору може забрати гравець, що може замінити його плиткою з числом і кольором, необхідним для цієї *групи* чи *ряду*. Плитку для заміни джокера гравець може взяти зі столу або власної підставки. Якщо на столі викладена *група* з трьох плиток, джокера можна замінити плиткою будь-якого з відсутніх кольорів.

Коли гравець одержує джокера, то джокер знову може заміняти будь-яке значення або колір. Однак одержавши джокера, гравець мусить зіграти його протягом свого поточного ходу, щоб утворити новий набір. Також протягом цього ходу гравець мусить зіграти принаймні одну плитку зі своєї підставки. Гравець не може одержати джокера перед тим, як зіграє свою початкову комбінацію.

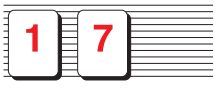
4 способи використання джокера:

1. Плитки на підставці

Гравець може замінити джокера однією або обома плитками зі своєї підставки.

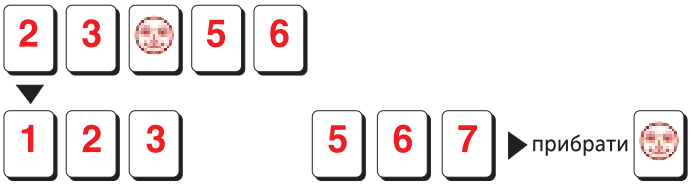
Плитки на столі

2. Плитки на підставці

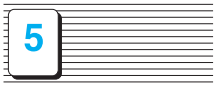


Гравець розділяє *ряд* і прибирає джокера.

Плитки на столі



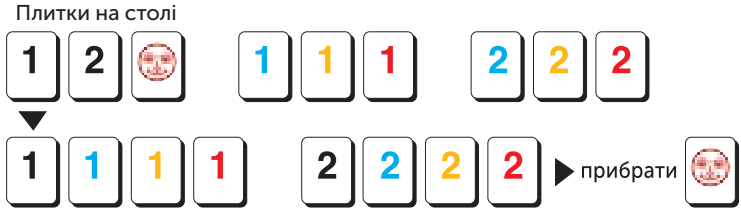
3. Плитки на підставці



Гравець додає синє «5» і прибирає джокера.

Плитки на столі

4. Гравець розділяє *ряд*. Він переміщає чорне «1» до *групи* одиниць, чорне «2» до *групи* двійок і прибирає джокера.



Ліміт часу:
Кожен гравець має 1 хвилину на виконання ходу. Якщо гравець перевищує ліміт часу, то мусить взяти плитку із запасу, завершуючи свій хід.

Незавершені набори:
Якщо гравець не може завершити хід протягом 1 хвилини, то мусить забрати назад зіграні ним плитки та відтворити набори, що були на столі до початку ходу. Потім гравець бере собі 3 штрафних плитки із запасу. На цьому хід завершується. Якщо гравці не можуть відтворити початкові набори, тоді всі невиконані набори кладуть у запас.

Додавання до наборів:
Гравець може додавати плитки до наборів будь-якими вказаними способами (чи комбінацією способів), поки він утворює дозволені набори й на столі не залишається окремих плиток (не в наборах).

Умова перемоги:
По завершенню останнього раунду перемагає гравець, що переміг у більшості раундів у партії (чи всіх партіях). У разі нічиєї перемагає той, хто набрав найбільше очок.

Підрахунок очок:
Після того, як гравець виклав усі плитки зі своєї підставки й виголосив «Руммікуб!», решта гравців додає значення плиток, що залишилися на їхніх підставках. Цю суму кожен гравець записує собі зі знаком мінус, а переможець раунду записує собі суму чисел усіх гравців зі знаком плюс. (Для перевірки точності підрахунків, пам'ятайте, що сума всіх додатних очок, набраних гравцями за гру, дорівнюватиме сумі всіх від'ємних очок).
Примітка: якщо джокер залишається на підставці гравця в кінці гри, гравець одержує за нього 30 штрафних очок.
У рідкісному випадку, коли плитки в запасі закінчаться швидше, ніж один з гравців викладе всі свої плитки, й ніхто не зможе зіграти жодної плитки, – раунд виграє гравець із найменшою сумою значень плиток на своїй підставці. Кожен гравець додає значення своїх плиток і віднімає цю суму від кількості очок переможця (результат буде від'ємним числом для кожного гравця). Цю суму з від'ємним значенням переможець записує собі, як суму з додатнім значенням.
Після того як ви порахували очки, поверніть усі плитки на стіл і можете починати новий раунд, дотримуючись вказівок у розділі «Приготування». Гравці записують не тільки кількість набраних очок, а й кількість виграних ними раундів.

Приклад таблиці очок партії з 4-х раундів:

	Гравець А	Гравець Б	Гравець В	Гравець Г
Раунд 1	+24	- 5	- 16	- 3
Раунд 2	-6	- 11	+ 22	- 5
Раунд 3	-32	- 13	- 2	+47
Раунд 4	-10	- 25	+ 41	- 6
Сума	-24	- 54	+ 45	+33

Стратегія:
На початку раунду гра може видаватися повільною, але в міру викладання плиток на стіл, з'являтиметься більше можливостей для ходів. Також на початку раунду може бути корисно притримати деякі плитки, щоб інші гравці викладали свої набори, створюючи вам більше можливостей для ходів. Інколи варто притримати четверту плитку для *групи* чи *ряду*, й зіграти лише три штуки, щоб наступного ходу додати її (наступного ходу ви зможете зіграти плитку, а не брати ще одну із запасу). Також можна притримати на підставці джокера, хоча тут є ризик залишитися з ним і набрати 30 штрафних очок, коли хтось оголосить «Руммікуб!».

KOD KOD INTERNATIONAL GAMES
FEELINDIGO

www.rummikub.com
RUMMIKUB та – зареєстровані торгові марки M&M Ventures (2014) Limited.
Назва компанії та назви товарів компанії – зареєстровані торгові марки, права на які належать відповідним правовласникам. Усі права захищені.
© 2007 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited.Rummikub Joker
© 1950 M&M Ventures (2014) Limited.
ПОПЕРЕДЖЕННЯ! Не призначена для дітей віком до 3 років! Містить дрібні деталі! Ризик удушення!
Виріб і кольори можуть відрізнятися від зображених на упаковці.
Вироблено: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Ізраїль.

Локалізовано видавництвом ФІЛІНДІГО – feelindigo.com «Щоб перемагати – потрібно грати!»
Керівник: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михащ
Дизайнер: Надія Немченко
D-2600-0236-0493 010519

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/