

The Original **Rummikub**[®]

משחק ה"רומיקוב" הבינלאומי המקורי

ל 2 עד 4 משתתפים מגיל 8 ומעלה

מטרת המשחק:

להיות המשתתף הראשון שהוריד את כל האבנים מהתושבת האיטית שלו לשולחן ולצבור את מירב הנקודות.

בתוך הקופסה:

104 אבני רומיקוב ממוספרות מ-1 עד 13, ב 4 צבעים שונים
2 נ'וקרים
4 תושבות איטיות
הוראות מפורטות

הכנות:

1. מניחים את כל האבנים על השולחן (מספרים כלפי מטה) ומערבבים.
2. כל משתתף לוקח אבן אחת. המשתתף בעל המספר הגבוה ביותר מתחיל, המשחק ממשיך לשמאל. מחזירים את אבני המשחק ומערבבים.
3. כל משתתף לוקח 14 אבני משחק ומניח אותן על התושבת האיטית שלו. שאר האבנים – קופה.
4. המשתתפים מסדרים את אבני המשחק על התושבות בסדרות במידת האפשר:
סידרה תקנית = "קבוצה" או "רצף".
"קבוצה" = 3 או 4 אבני משחק, בעלות ערך זהה, אך בצבעים שונים.
לדוגמה: 7 אדום, 7 שחור, 7 צהוב ו-7 כחול.
"רצף" = 3 או יותר מספרים עוקבים מצבע זהה. לדוגמה: 3, 4, 5 ו-6 אדום.
שימו לב! 1 היא הספרה הנמוכה ביותר. אין להניחה ברצף אחרי המספר 13.

"פתיחת המשחק – ירידה ראשונה":

כדי להתחיל במשחק חייב המשתתף להוריד לשולחן סידרה/ות בערך כולל של 30 נקודות לכל הפחות. משתתף שלא יכול לבצע או בוחר שלא לבצע ירידה ראשונה, לוקח אבן משחק מהקופה. אסור לבצע תמרונים לפני ובאותו תור בו מתבצעת הירידה הראשונה.

ולמשחק –

זמן המשחק לתור, מוגבל לדקה אחת.
בכל תור מורידים לפחות אבן משחק אחת מן התושבת האיטית לשולחן, או לוקחים אבן מהקופה.

שלב התמרונים:

בכל תור מותר להוסיף אבני משחק לסדרות שעל השולחן, ו/או לפרק סדרות אלו ולהרכיב סדרות חדשות לפי הדוגמאות שבהמשך.
אם בתום הדקה, לא הצליח המשתתף להשלים את התמרונים שתכנן ונשארו אבנים שאינן חלק מסידרה תקנית על השולחן, מחזירים המשתתפים את כל אבני המשחק למקומן והמשתתף לוקח אבן משחק מן הקופה.
במקרה ונשארו אבני משחק שאין המשתתפים זוכרים את מקומן המקורי ואינן מסודרות כחלק מסידרה תקנית, מערבבים אותן לתוך הקופה. המשתתף נענש ולוקח שלש אבנים נוספות מן הקופה.

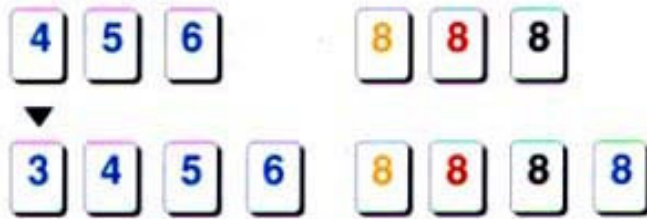
הוסף אבן משחק אחת או יותר מהתושבת שלך לסידרה שעל השולחן:

אבני משחק על התושבת



על השולחן 5, 4, 1-6 בצבע כחול.
המשתתף מוסיף 3 כחול מתושבתו ל"רצף" 1-8 כחול "לקבוצה".

אבני משחק על השולחן



קח אבן מ"קבוצת" צבעים המורכבת מ-4 אבני משחק והשתמש בה ליצירת רצף:

אבני משחק על התושבת



על התושבת סדרה כחולה לא מושלמת. המשתתף לוקח 4 כחול מה"קבוצה" שעל השולחן ויוצר "רצף" כחול 3, 4, 5, 6-1.

אבני משחק על השולחן



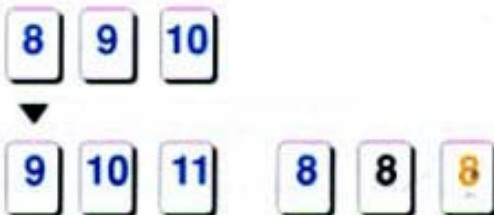
הוסף אבן ל"רצף" והעבר ממנו אבן אחת ליצירת "קבוצה":

אבני משחק על התושבת



המשתתף מוסיף 11 כחול ל"רצף" שעל השולחן ומשתמש ב-8 הכחול ליצירת "קבוצה" חדשה.

אבני משחק על השולחן



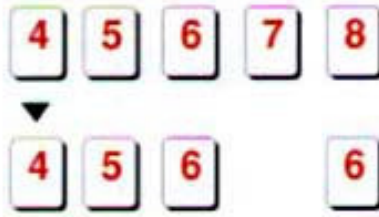
פיצול "רצף":

אבני משחק על התושבת



המשתתף מפצל את "הרצף" שעל השולחן ומשתמש ב-6 האדום מתושבתו ליצירת "רצף" נוסף.

אבני משחק על השולחן



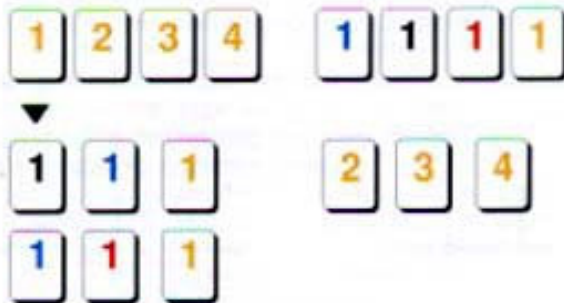
פיצול משולב דוגמה 1:

אבני משחק על התושבת



המשתתף יוצר "קבוצה" חדשה המורכבת מ-1 כחול מתושבתו, 1 צהוב מן ה"רצף" שעל השולחן ו-1 אדום מה"קבוצה" שעל השולחן.

אבני משחק על השולחן



פיצול משולב דוגמה 2:

אבני משחק על התושבת



המשתתף מפצל את שלושת ה"רצפים" הקיימים על השולחן ומשתמש ב-10 שחור ו-5 כחול מתושבתו ליצירת שלוש "קבוצות" "רצף".

אבני משחק על השולחן



הג'וקר

במשחק שני ג'וקרים (צבעם חסר משמעות).
מותר להוריד ג'וקר במקום כל מספר, ללא הבדל צבע. ערכו כערך האבן שאת מקומה הוא ממלא. אפשר
"להוציא" ג'וקר מסידרה בעזרת האבן שאת מקומה מילא, היכולה לבוא מהתושבת או מהשולחן,
או לשחררו מסידרה בעזרת תמרונים.

- כדי להוציא ג'וקר מ"קבוצה" יש צורך רק באחת משתי האבנים החסרות בקבוצה.
- על המשתתף לסדר את הג'וקר בסידרה חדשה עוד באותו תור בו נפרה.
- מותר לתמרן סידרה שבה ג'וקר בכל אחת מן הדרכים המוכרות בשלב התמרונים.
- "מחיר" של ג'וקר שנשאר על התושבת בסיום המשחק = 30 נקודות.

המנצח

המשחק נגמר, כשאחד המשתתפים מרוקן את תושבתו מאבני משחק ומכריז: "רומיקוב!"
הוא המנצח ב"משחקון".

המנצח הוא בעל הנצחונות הרב ביותר, בסיום מספר קבוע מראש של "משחקונים". במקרה של שני
משתתפים עם מספר נצחונות זהה, מנצח – בעל סכום הנקודות הגבוה ביותר. הערה: במקרה שנגמרות
כל האבנים בקופה, המשתתפים ממשיכים לעשות תמרונים בתורם (להוריד לפחות אבן אחת מהתושבת
לשולחן), עד שמישרו מנצח, או עד שאף אחד לא יכול להוריד אבן מן התושבת לשולחן.

ניקוד

בסיום "משחקון" כל אחד מן המפסידים מסכם את סכום הנקודות שעל אבני המשחק שעל תושבתו
האישית. סכום זה נרשם לחובת המשתתף כסכום שלילי. הסכום הכולל של כל המפסידים נרשם לזכות
המנצח, כסכום חיובי.

במקרה בו נגמרו כל האבנים בקופה ואף אחד לא יכול להמשיך במשחק, מחשבים כולם את סכום
הנקודות שנשארו על תושבתם. המנצח הוא המשתתף שצבר את הסכום הנמוך ביותר. המפסידים
מפחיתים את הסכום שעל תושבת המנצח מן הסכום שעל תושבתם והוא נרשם לחובתם כסכום שלילי.
המנצח רושם לזכותו את הסכום הכולל של המפסידים, כסכום החיובי שלו.

דוגמה לטבלת סיכום נקודות:

	דניאל	שרית	יעל	יואב	
משחקון 1	-3	-16	-5	+24	
משחקון 2	-5	22	-11	-6	
משחקון 3	47	-2	-13	-32	
סה"כ חיישוב סופי	+39	+4	-29	-14	

כשבודקים את התוצאות – הסכום החיובי ב"משחקון" צריך להיות שווה לסך כל הסכומים השליליים
באותו "משחקון" וכך גם בחיישוב הסופי.

600-206-00 D-6255 9810



© 1998 כל הזכויות שמורות. הוצאת חטיבת קולת גל"ם,
© 1998 הוצאת גל"ם. כל הזכויות שמורות.

ההוצאה מסוגת נלווה וזי או מוגדות לפני המינים סאוד.
הזח נכדה בידן משהו טקס מבית "קודקוד" – משחקי חברה בינלאומיים, המוגדרים באיכות מעולה ומחירים
ידידותיים למכירה בכל שווייץ. במכירה של 1000 במחיר או אובדן חלקים המודת, הצעות או שאלות
אנא סגור 2002 ל- "קודקוד" משחקי חברה בינלאומיים, מחלקת קולת קודקוד, פ.ו. 21560 תל-אביב 61214