

Az Original

Rummikub®

ÖSSZEHOZZA AZ EGÉSZ CSALÁDOT

2-4 játékos részére 8 éves kortól

A játék tartalmaz:

106 téglácskát / lapot (színenként két sorozatot 1-13-ig számozva, négy színben: fekete, piros, kék, narancs, valamint 2 joker lapkát)
4 állványt
játékleírást

A játék célja

Elsőként megszabadulni az állványunkon lévő lapoktól és a legmagasabb pontszámot hagyni az ellenfelek állványain.

Előkészület

A lapokat számmal lefelé az asztal közepére helyezzük és összekeverjük. Minden játékos egy lapocskát húz, akié a legnagyobb szám, az kezd. Az óramutató járásával egyezően haladunk. Visszatesszük a lapocskákat és alaposan összekeverjük. Ezután minden játékos 14 lapocskát vesz fel és helyez el az állványán csoportokba vagy sorozatokba rendezve. Az asztalon maradt lapocskák képezik a bankot.

"Csoportnak" három, vagy négy különböző színű, azonos számjegyet tartalmazó lapocskát nevezünk. Például egy-egy fekete, piros, kék, és narancsszínű, 7 számot tartalmazó lap.

"Sorozatnak" nevezzük az azonos színű, három vagy több egymást követő szám halmazát. Például kék 3, 4, 5, 6. Az 1 számmal mindig csak megkezdeni lehet a sorozatot, tehát nem szerepelhet a 13 után pl. 12, 13, 1, 2, nem számít sorozatnak.

A játék menete

A játékosok legkevesebb 30 pont értékű "csoport", vagy "sorozat", esetleg mindkettő kirakásával kezdenek a játékot. Aki nem tud, vagy valamilyen okból nem akar beszállni, vesz egyet a bankból, majd a következő játékosra kerül a sor. Bankból való húzás után már csak a következő körben lehet bármit is tenni.

A játékosok addig folytatják a bankból való húzást, amíg össze nem gyűlik a szükséges 30 pont. Ezután lerakhatják összeállításukat. Akire rákerül a sor, az az első kirakásán kívül **nem** végezhet további műveleteket.

A játékosoknak 1 perc idő áll rendelkezésükre. Amennyiben az 1 perc leteltével a játékosnak nem sikerül befejeznie az asztalon megkezdett átcsoportosításokat, valamennyi lapocskát eredeti helyére kell visszatennie és büntetésül hármat húznia a bankból. A maradék lapot (ha a játékosok nem emlékeznek eredeti helyére) a bank aljára kell visszatenni.

A játék addig folytatódik, amíg egy játékosnak kiürül az állványa. Ekkor Rummikubot kiált. A többi játékos megszámlolja pontjait.

Ha elfogy a bank, a játék folytatódik amíg a játékosok játszani tudnak.

Műveletek

A Rummikub legérdekesebb része a korábban lerakott csoportokon és sorozatokon különböző műveletek végzése. A kiegészítés vagy átcsoportosítás teszi lehetővé, hogy a játékos a lehető legtöbb lapocskát levegye állványáról és az asztalra helyezze. Az alábbi műveleteket, vagy ezek kombinációit lehet végrehajtani úgy, hogy a végén csak szabályos csoportok és sorozatok maradjanak, és ne maradjon felhasználatlan lap.

- **Csoportok vagy sorozatok kiegészítése egy vagy több lappal az állványról**

Lapok az állványon



Lapok az asztalon



A kék 4, 5, 6 van az asztalon, a játékos a saját állványáról levett kék 3 és kék 8 lapocskákkal egészíti ki a sorozatot és a csoportot.



- **A negyedik lap levétele a csoportból és felhasználása más összeállításhoz**

Lapok az állványon



Lapok az asztalon



Az állványon lévő lapok közül hiányzik egy lap, amivel sorozatot lehetne képezni. Ezért a játékos elveszi a kék 4 lapot az asztalon lévő négyes csoportból és kirakja a következő sorozatot: kék 3, 4, 5, 6.



- **Egyidejű hozzáadás és elvétel egy összeállításból, hogy a levett lapot máshol lehessen felhasználni**

Lapok az állványon



Lapok az asztalon



A játékos a kék 11 lapot hozzáteszi a sorozathoz, egyidejűleg leveszi a kék 8 lapot, aminek segítségével a kék 8 csoportot tudja lerakni.



• **Sorozat szétvágása**

Lapok az állványon



A játékos szétvágja a sorozatot és a piros 6 lap beillesztésével két sorozatot képez.

Lapok az asztalon



• **Kombinált vágás**

Lapok az állványon



A játékos a saját kék 1 lapjához leveszi az egyik meglévő sorozat elejéről a narancs 1 lapot, a másik meglévő csoportból pedig kivieszi a piros 1 lapot és ezekkel egy új csoportot alkot.

Lapok az asztalon



• **Többszörös vágás**

Lapok az állványon



A játékos műveleteket végez a három meglévő összeállításán, felhasználja saját fekete 10 és kék 5 lapját, és ezekkel három csoportot és egy új sorozatot hoz létre.

Lapok az asztalon



Joker

A játék két jokert tartalmaz, ezek számtól és színtől függetlenül bármelyik lapocskát helyettesíthetik. A nyitó összeállításban a joker értéke megegyezik annak a lapnak, az értékével aminek a helyén áll.

A jokert bármelyik játékos felveheti, amikor rajta van a sor és rendelkezik a színben és számban megfelelő (helyettesítő) lappal. Hármass csoport esetén bármelyik hiányzó színnel ki lehet váltani a jokert.

A kiváltott jokert a játékosnak még ugyanabban a menetben fel kell használni 1 vagy több lap segítségével, és nem a nyitó összeállításban.

Jokert tartalmazó összeállításban a korábbi szabályok szerint lehet műveleteket végrehajtani, tehát lehet vágni, kiegészíteni, vagy elvenni belőle.

Ha a játék végén valakinek az állványán joker marad, az értéke büntetésül 30 pont.

Értékelés

Ha egy játékosnak sikerült az állványán lévő összes lapocskát lerakni, és Rummikubot kiáltott, a vesztes játékosok összeadják a még állványukon lévő lapok értékét. Ezt negatív értékűként kell nekik feljegyezni. A győztes játékos (pozitív) eredményét úgy kapjuk, hogy összeadjuk a vesztesek pontszámát. A játék befejezésekor összesítjük a pozitív és negatív eredményeket. A legmagasabb pontszámú játékos a győztes. Az eredmények esetleges ellenőrzéséhez a plussz számok értéke meg kell hogy egyezzen a negatív értékek összegével, játékonként is meg a végeredmény tekintetében is. Nagy ritkán előfordulhat, hogy a bank már kifogy, mielőtt valamelyik játékos eljutna a Rummikubig (azaz lerakná összes lapját), ez esetben az állványán legkevesebb pontot őrző játékos a győztes. A többiek is összeadják eredményüket, abból levonják a győztes pontszámát, és az így kapott értéket - előjellel írják fel. A vesztesek így kapott pontszámait összeadva kapjuk a nyertes eredményét, amit pozitívan jegyzünk fel.

Egy példa az értékeléshez:				
	A játékos	B játékos	C játékos	D játékos
1. játék	+24	-5	-16	-3
2. játék	-6	-11	+22	-5
3. játék	-32	-13	-2	+47
Összesen:	-14	-29	+4	+39