

EL CLASICO ORIGINAL

Rummikub®

¡El juego que une a la familia!

LEE ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE COMENZAR A JUGAR

EDADES: 8 Años en adelante
COD. 43063



INSTRUCTIVO

Incluye:

• 106 Fichas (2 comodines incluidos) • 4 Soportes • 4 Patas.

Objetivo:

Ganar el juego al acomodar las fichas en grupos o secuencias y así acumular el mayor número de puntos.

Armado:

1. Coloca 1 pata a cada soporte como se muestra en las fotografías.
2. Se necesita lápiz y papel para anotar la puntuación (no incluidos).
3. Coloca las fichas boca abajo y mézclalas.
4. Cada jugador escoge 14 fichas y un soporte para su colocación. Las fichas sobrantes se colocan en un grupo boca abajo.
5. Cada jugador voltea una ficha del montón y el que obtenga el número más alto inicia, después el juego sigue a la derecha (el Comodín no se considera en este caso como un número).



El Juego:

1. Principio de la partida

Para empezar a bajar las fichas a la mesa, cada jugador debe tener combinaciones que sumen COMO MINIMO 30 puntos. Si un jugador no tiene 30 puntos, deberá tomar en cada uno de sus turnos una ficha del montón hasta que obtenga la combinación o combinaciones que sumen 30 puntos (mínimo) y que le permitan empezar a jugar. (Es posible que tengas que emplear varios turnos antes de conseguir los puntos necesarios). El Comodín no tiene valor numérico para poner las fichas sobre la mesa.

Las combinaciones pueden ser las siguientes:

- Una escalera: secuencia numérica de 3 o más cifras del mismo color y números secutivos.
- Una serie: combinación de 3 ó 4 cifras del mismo número, pero de distinto color.
- * No puedes empezar a acomodar fichas en el juego de los contrincantes antes de haber puesto tus fichas sobre la mesa.

2. En tu turno

Una vez colocadas en la mesa, las combinaciones de cifras pertenecen a todos los jugadores y cada uno es libre de modificarlas según le convenga.

- Si durante su turno un jugador no puede colocar como mínimo una ficha, debe tomar una del montón y su turno termina.
- El número 1 no puede ser colocado después del número 13.
- El juego continúa hasta que un jugador logra acomodar todas sus fichas, cuando esto sucede debe gritar "Rummikub". Todos los demás jugadores suman sus puntos. Cuando no haya más fichas al centro, los jugadores continúan hasta que no se puedan agregar más fichas a los juegos sobre la mesa.

3. Manipulación

La manipulación de las fichas es la parte más divertida de Rummikub. Los jugadores deberán tratar de colocar la mayor cantidad de fichas que puedan sobre la mesa al añadir o manipular el orden de las que ya se encuentran abajo colocadas. Una escalera o serie puede ser manipulada de muchas maneras (ver ejemplos a continuación) siempre y cuando al final de un turno no quede ninguna ficha sobrando.

- **Añadir una o más fichas de tu soporte a una escalera o una cuarta a una serie:**

fichas de tu soporte



fichas sobre la mesa



Fichas azules 4, 5, 6 están sobre la mesa, añades la ficha azul 3 y la 8 azul a la serie.



- **Retira la cuarta ficha de una serie y la usas para hacer una escalera nueva:**

fichas de tu soporte



fichas sobre la mesa



Una ficha faltará en tu soporte para poder hacer una escalera. Puedes tomar el 4 de la serie para poder hacer una escalera. Puedes tomar el 4 de la serie para poder bajar tu escalera a la mesa.



- **Retiras una cuarta ficha a una escalera y retiras otra ficha de ahí para poder hacer otra escalera:**

fichas de tu soporte



fichas sobre la mesa



Puedes añadir la ficha azul 11 a la escalera y tomar la ficha 8 para formar una nueva serie.



● **Separando una escalera:**

fichas de tu soporte



Puedes dividir la escalera y usar el 6 de tu soporte para formar dos nuevas escaleras.

fichas sobre la mesa



● **División combinada:**

fichas de tu soporte



Puedes colocar un 1 azul de tu soporte con un 1 naranja de la serie y el 1 de la escalera para formar una nueva serie.

fichas sobre la mesa



● **División múltiple:**

fichas de tu soporte



Puedes manipular las tres series existentes sobre la mesa y usar el 10 negro y el 5 azul de tu soporte para hacer tres series y una nueva escalera.

fichas sobre la mesa



4. El Comodín

- Se puede utilizar el Comodín como cualquier ficha al colocarlo en una combinación de números. Ningún jugador puede retirar un Comodín antes de bajar su juego (s) inicial (es). A un juego que contenga un Comodín se le pueden agregar fichas o se le puede dividir como con cualquier otro juego.
- En una combinación de números el valor del Comodín es el de la cifra que

reemplaza. Si el Comodín se encuentra en un grupo de números, deberás mencionar el color que está sustituyendo y para retirarlo de ese grupo deberá ser intercambiado por la ficha que esté representando.

- Se puede retirar el Comodín de una serie o escalera y sustituirlo por el número correspondiente con una ficha de tu soporte, pero en el mismo turno debes colocar de nuevo al Comodín.

- Al final de la partida si queda algún Comodín sobre el soporte de cualquier jugador, su valor es de 30 puntos.

5. Puntuación

- Se termina la partida cuando un jugador coloca su última ficha. Su puntuación será la suma de los puntos de las fichas que tengan los otros jugadores en sus soportes. Los demás jugadores suman los puntos de su soporte y se los anotarán en negativo.

- Si en el curso del juego se acaba el montón y ningún jugador puede colocar otra ficha sobre la mesa, el ganador será el jugador que tenga menos puntos en su soporte. Los demás jugadores suman los puntos de su soporte y se los anotarán en negativo.

El Ganador:

Se pueden jugar tantas partidas como se deseen y sumárselas a las puntuaciones para determinar al ganador.

Ejemplo:	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D
1ª. Partida	+24	-5	-16	-3
2ª. Partida	-6	-11	+22	-5
Total	+18	-16	+6	-8

El jugador A ganó la 1ª partida: el jugador C ganó la 2ª partida: el jugador A es el vencedor.

Ejemplos de Estrategia:

Al principio de una partida, a veces es conveniente no colocar todas las fichas posibles sobre la mesa y dejar a los otros jugadores que abran el juego, lo que permite tener más oportunidades de modificar las combinaciones existentes. También a veces es interesante no jugar el Comodín y tenerlo en reserva, pero atención, recuerda que vale 30 puntos si se queda en tu soporte al final de la partida.

Opcional:

Para aumentar la dificultad del juego se puede pactar un tiempo límite para cada turno. En competiciones internacionales, este tiempo es de un minuto.

Rummikub une amigos jugando, si deseas variar alguna regla pónganse de acuerdo todos los jugadores antes de comenzar el juego.

- **RECUERDA:** Los amigos son para toda la vida, no sólo para una tarde con Rummikub.

Importado por: Servicios Mexicanos de Manufactura, S. de R.L. de C.V.
km 17.5 Carretera Tlalnepanitla - Cuautitlán Loma Bonita, Cuautitlán Izcalli Edo. de Mex. C.P. 54756
R.F.C.: SMM - 990712 - 156. Hecho en Israel.
Centro de Servicio: Tel 5-872 - 9483 y para el interior de la República: 01-800-7-12-62-25.

© Rummikub is a Registered Trade Mark. © 1990, 1995 Hasbro. All rights reserved.



D-9610-0236- 0511 170302