

CONTEÚDO

- 104 Peças numeradas de 1 a 13 em quatro cores (duas por cor): preto, laranja, azul e vermelho.
- 2 Jokers
- 4 Suportes
- Instruções

INSTRUÇÕES DE MONTAGEM



OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro a colocar todas as suas peças do suporte na mesa.

COMEÇAR A JOGAR

Os jogadores colocam as peças viradas para baixo no centro da mesa e misturam-nas bem. Cada jogador retira 1 peça. O jogador que tiver o número mais alto começa a jogar. O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. Os jogadores voltam a colocar as peças na mesa e misturam-nas novamente. De seguida, cada jogador tira 14 peças e coloca-as no seu suporte em conjuntos de "grupos" ou "sequências". As restantes peças da mesa formam o "banco" de números.

COMBINAÇÕES

Um "grupo" é um conjunto de três ou quatro peças com o mesmo número, mas de cores diferentes.

Por exemplo: preto 7, vermelho 7, azul 7, laranja 7.

Uma "sequência" é um conjunto de três ou mais números consecutivos da mesma cor.

Por exemplo: azul 3, 4, 5 e 6.

Nota: o número 1 é sempre jogado como sendo o número mais baixo e não pode vir depois do número 13.

O JOGO

Cada jogador, na sua primeira jogada, deve colocar na mesa, um conjunto com valor de, pelo menos, 30 pontos (a soma dos números). Esta jogada designa-se por "formação inicial". Se o jogador não conseguir jogar, deve retirar uma peça do "banco" e perde a vez, até conseguir fazer um conjunto de 30 pontos.

São necessárias pelo menos 3 peças para formar um conjunto.

Na sua vez, se o jogador não tiver no suporte nenhuma peça que possa ser colocada na mesa, deve retirar uma do "banco".

Durante a "formação inicial" de cada jogador, os conjuntos que se encontram na mesa não podem ser manipulados com peças dos suportes.

Cada jogador tem o tempo limite de um minuto para jogar. O jogador que não consiga manipular as peças dentro deste limite, deve voltar a colocar todas as peças na sua posição original e tirar três peças do "banco", como penalidade. Se restarem peças (e os jogadores não se lembrarem das suas posições originais), estas são colocadas no "banco".

MANIPULAÇÃO

A manipulação é a parte mais emocionante deste jogo. Os jogadores tentam jogar o maior número de peças, formando ou reorganizando conjuntos que já se encontrem na mesa. Os conjuntos podem ser manipulados de diversas maneiras (seguem-se exemplos), desde que no final de cada partida, apenas se encontrem combinações correctas e não restem peças soltas na mesa.

- Adicionar uma ou mais peças do suporte para fazer um novo conjunto:



As azuis 4, 5, 6 estão na mesa. O jogador adiciona a azul 3. A azul 8 é adicionada ao grupo de oitos que já se encontram na mesa.

- Retirar a quarta peça de um grupo e usá-la para formar um novo conjunto:

Peças no suporte



Peças na mesa



Falta uma peça da possível sequência azul no suporte. O jogador tira o 4 azul do grupo de quatros da mesa e forma a sequência azul 3, 4, 5, 6.

- Adicionar a quarta peça a um conjunto e retirar uma peça para formar outro conjunto:

Peças no suporte



Peças na mesa



O jogador adiciona o 11 azul à sequência e usa o 8 para formar um novo grupo.

- Dividir uma sequência:

Peças no suporte



Peças na mesa



O jogador divide a sequência e usa o 6 vermelho para formar duas novas sequências.

- **Divisão combinada:**

Peças no suporte



Peças na mesa



O jogador coloca o 1 azul do suporte com o 1 laranja da sequência e o 1 vermelho do grupo para formar um novo grupo.

- **Divisão múltipla:**

Peças no suporte



Peças na mesa



O jogador manipula os três conjuntos existentes na mesa e usa o 10 preto e o 5 azul do suporte para formar três grupos e uma nova sequência.

O JOKER

O joker pode ser retirado de um conjunto da mesa, por qualquer jogador, na sua vez de jogar, desde que possa substituí-lo por outra peça com o mesmo número ou cor que ele representa.

A peça usada para substituir o joker pode vir do suporte do jogador ou da mesa. Por exemplo, num grupo de 3, o joker pode ser substituído pela peça de uma das cores que faltam.

Quando um joker é substituído, este deve ser jogado nessa jogada, para formar um novo grupo. O joker não pode ser retirado antes da "formação inicial". Podes adicionar, dividir ou retirar peças a um grupo que tenha um joker. Se um jogador ficar com um joker no suporte, quando o jogo acabar, o mesmo jogador é penalizado com 30 pontos.

VENCEDOR

O jogo continua até um dos jogadores ficar sem peças no suporte e disser "Rummikub!". Os outros jogadores somam os pontos das peças dos respectivos suportes (ver pontuação). Se se acabarem as peças do "banco", cada jogador, à vez, coloca pelo menos uma peça do seu suporte na mesa até que alguém acabe. Se os jogadores não conseguirem prosseguir, o jogo acaba.

PONTUAÇÃO

Depois de um dos jogadores ter esvaziado o seu suporte e dito "Rummikub!", os outros jogadores somam os valores das peças que ainda têm nos suportes. Esta pontuação é somada como sendo um valor negativo. O vencedor recebe uma pontuação positiva igual ao total de todos os pontos dos que perderam. No final da partida, cada jogador soma os pontos positivos e negativos para obter o total da pontuação. O jogador com a pontuação mais elevada é o vencedor.

Como ajuda para verificar o total, as pontuações positivas devem ter o mesmo valor das pontuações negativas de cada partida e da contagem final.

Embora pouco provável, caso todas as peças do "banco" se acabem antes que qualquer jogador tenha dito "Rummikub!", o jogador com a soma mais baixa no suporte é o vencedor. Cada jogador que perdeu soma o valor total das suas peças e subtrai a este valor o total do vencedor. O resultado é pontuado como um valor negativo. O total do vencedor é a soma dos resultados dos outros jogadores, sendo sempre pontuado como um valor positivo.

Exemplo de uma tabela de pontuação:

	Jogador A	Jogador B	Jogador C	Jogador D
Jogo 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Jogo 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Jogo 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Total	- 14	- 29	+ 4	+ 39

ESTRATÉGIA

Podem parecer lento o início de cada partida do "Rummikub", mas à medida que se joga, é possível fazer-se cada vez mais manipulações. Pode ser boa ideia manter no suporte algumas peças nas primeiras etapas do jogo, de modo a deixar que os outros jogadores "abram" a mesa e proporcionem mais oportunidades de manipulação.

Por vezes, é útil manter no suporte a quarta peça de um grupo ou sequência e jogar apenas três, para que na jogada seguinte se possa jogar a peça em vez de retirar uma do "banco".

Também pode ser uma boa estratégia manter um joker no suporte, embora seja arriscado, pois outro jogador pode acabar o jogo.