



El Clasico Original **Rummikub**[®] *UNE AMIGOS... JUGANDO!*

2-4 jugadores, edades: 8 - adulto

CONTENIDO

106 Fichas: 2 series numeradas 1 -13, en 4 colores y dos comodines
4 porta-fichas

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en ordenar todas las fichas (del porta-fichas) en la mesa, y así ganar la partida, sumando los puntos en los porta-fichas de los oponentes, a favor del ganador.

PREPARACION

Colocar las fichas boca abajo sobre la mesa y revolverlas. Cada jugador toma una ficha y el del número más alto será el primero en jugar. Los demás jugarán en orden, siguiendo el sentido del reloj. Se devuelven las fichas y se revuelven con el resto. Los jugadores toman 14 fichas cada uno, y las ordenan en el porta-fichas, en series. Las fichas restantes se montan en grupos, boca abajo, y éstas serán el banco de fichas.

QUE SON SERIES?

Series son grupos o secuencias, que se bajan a la mesa de juego:

GRUPO - 3 o 4 fichas del mismo número, pero de diferente color.

SECUENCIA - Una secuencia numérica de 3 o mas fichas consecutivas, del mismo color.

EL JUEGO

Cada jugador, en su turno, debe bajar por lo menos una ficha o tomar una ficha del banco. La primera bajada de cada jugador, deberá ser una serie, que suma 30 puntos, por lo menos.

El valor de cada ficha es el número que representa. Cada jugador, en su turno, puede bajar fichas o tomar una ficha nueva. Sin embargo, si toma una ficha del banco de fichas, debe esperar al próximo turno para bajar su juego.

En la primera bajada, esta prohibido manipular el resto de las fichas en la mesa.

Los jugadores tienen un límite máximo de un minuto, en cada turno, para terminar su movida; si no lo logran, deberán regresar las fichas al lugar original y las que sobren serán devueltas a la parte inferior del banco.

Cuando uno de los jugadores ordena todas sus fichas gritara:

RUMMIKUB! Los demas jugadores sumarán los puntos restantes en los porta-fichas. (ver puntuación)

Cuando las fichas del banco se terminan, el juego continúa hasta que un jugador termina sus fichas o hasta que ningún jugador puede continuar. (ver puntuación)

MANIPULACION

Manipulación es la parte más excitante del "RUMMIKUB". Es la adición o reorganización de las series en la mesa. Permite al jugador aumentar, mover o cambiar las series, bajando el máximo de fichas de su porta-fichas. Esta permitido manipular las fichas en cualquiera de las combinaciones presentadas, siempre y cuando, al final del turno o del minuto queden solo series legítimas y no se encuentren fichas "seltas".

- **Aumentar una ficha o mas, del porta-fichas, a una serie de la mesa:**

fichas en el porta-fichas



fichas en la mesa



- **Mover la cuarta ficha de una serie, y usarla para formar una nueva.**

fichas en el porta-fichas



fichas en la mesa



falta una ficha de la secuencia azul, en el porta-fichas. el jugador toma el 4 azul del grupo de cuatros, en la mesa, y crea la secuencia con sus fichas, en la mesa: azul 3,4,5,6.

- **Aumentar la cuarta ficha a un grupo, y tomar una de las fichas, para formar otra serie.**

fichas en el porta-fichas



fichas en la mesa



el jugador aumenta el 11 azul a la secuencia y usa el 8 para formar un nuevo grupo

● **Separando una secuencia.**

fichas en el porta-fichas



El jugador separa una secuencia y usa el 6 rojo para crear una nueva secuencia

fichas en la mesa



● **Separacion combinada**

fichas en el porta-fichas



El jugador coloca el 1 azul del porta-fichas con el 1 naranja de la secuencia y el 1 rojo del grupo para formar un nuevo grupo

fichas en la mesa



● **Multiples separaciones**

fichas en el porta-fichas



El jugador manipulea tres series de la mesa y usa el 10 negro y el 5 azul del porta-fichas para formar tres grupos y una secuencia

fichas en la mesa



EL COMODIN

Hay dos comodines en el juego que pueden ser utilizados irrespectivamente del color o número.
El comodín usado en una serie inicial tendrá el valor de la ficha que representa.

Se puede retirar un comodín de una serie y sustituir por la ficha correspondiente, siempre y cuando este provenga del porta-fichas del jugador y no del juego en la mesa. En caso de un grupo de tres, el comodín podrá ser sustituido por cualquiera de los colores que faltan.

El comodín deberá ser utilizado, con su nueva denominación en una serie, en el mismo turno.

El comodín tendrá un valor de 30 puntos cuando se encuentre en el porta-fichas, al final del juego.

PUNTUACION

Cuando uno de los jugadores termina de acomodar sus fichas (el porta-fichas, queda vacío) y grita RUMMIKUB!, los otros jugadores sumarán el valor de las fichas en todos los porta-fichas, y los registrarán al nombre del ganador.

El comodín tendrá un valor de 30 puntos cuando se encuentre en el porta-fichas.

El ganador del juego será el primero en juntar 1000 puntos ó lo acordado al principio del juego.

En el raro caso en el cual las fichas del banco se acaben antes del final del juego, el juego será congelado. El jugador con el menor número de puntos en el porta-fichas, será el ganador. Este número de puntos será reducido de los puntos de cada uno de los jugadores, y la suma de los restos será acreditada al ganador.

QUE COMIENCE LA DIVERSION! SUERTE!

[Home](#) [Rummikub Games](#) [KodKod Games](#) [Playing Rules](#) [Tips](#) [FAQ](#) [News](#) [WRC](#) [History](#) [Did You Know](#) [Clubs](#)

Copyright © 1999 Lemada Light Industries Ltd. All rights reserved.