

A játék vége és a játék értékelése:

A játékosok a játék elején megegyeznek abban, hogy hány fordulót játszanak. Az utolsó forduló végén a játék véget ér. Egy forduló kétféleképpen is véget érhet:

- Akkor, amikor egy játékos az utolsó játéklapját teszi le és „Rummikub!”-ot kiált. A játékosok a forduló végén összeadják az állványukon maradt játéklapok értékét (jokerenként 30 pontot kell számolni). Minden játékos annyi mínusz pontot kap amennyit eredményül kapott. A forduló nyertese pedig pluszpontként megkapja játékosársai mínusz pontjainak összegét.
- Akkor, ha elfogynak a játéklapok a bankból és már egy játékos sem tud több játéklapot letenni.
- Ebben az esetben a forduló nyertese az a játékos, aki a legkevesebb mínusz pontot gyűjtötte.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a fordulók összegzése után a legtöbb pontja lesz.

Egy példa az értékelésre:

	A játékos	B játékos	C játékos	D játékos
1. Forduló	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. Forduló	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. Forduló	- 32	- 13	- 2	+ 47
összesen:	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Stratégiai tippek

- A játék előrehaladásával egyre több Sor és Csoport lesz az asztalon, így egyre több lehetősége nyílik a játékosoknak a kombinálásra.
- Gyakran nincs értelme egy olyan játéklapot az állványon tartani, amit a játékos le tud tenni, mert minden lehelyezéssel nő az esély újabb játéklapok lerakására.
- Megéri egy Csoport 4-ik játéklapját az állványon tartani. A játékos így a következő körben is le tud majd tenni egy játéklapot, és nem kell a bankból húznia.
- Egy joker játéklapot visszatartani viszont nagyon veszélyes, mert –30 pontot kap a játékos, ha az állványán marad akkor amikor egy játékosárs Rummikub-ot kiált.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

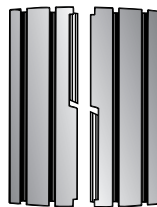
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szármaszati hely: Izrael

Figyelem!

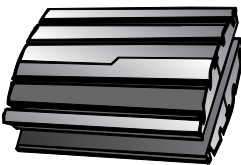
3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!
Őrizze meg a címet.

ÖSSZEILLESZTÉS

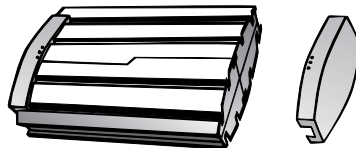
1.



2.



3.



© Rummikub is a registered Trade Mark.

© 1950, 1981 HERTZANO, ALL RIGHTS RESERVED.

(d) Registered Design.

120.109.31

www.piatnik.com



D-9680-1236-0391 0112



2-4 játékos részére, 7 éves kortól

A játék tartalma:

- 104 játéklap (2 sorozat 1-13 számokkal, 4 színben)
- 2 joker játéklap
- 4 állvány
- 1 játékszabály

A játék célja:

A játékosok számkombináció, vagy számsor letételével megpróbálnak elsőként megszabadulni játéklapjaiktól. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain.

A játék előkészítése:

A játékosok kiválasztják a kezdő játékosot úgy, hogy a játéklapokat lefordítva az asztalra teszik, megkeverik, majd mindenki egy játéklapot húz. A játékot az kezdő, aki a legnagyobb számot húzta (a joker nem számít). A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. A játékosok visszateszik a kihúzott játéklapokat, és újrakeverés után 14 lefordított játéklapot húznak. A játékosok a felhúzott játéklapokat „Csoportokba” vagy „Sorozatokba” rendezve az állványaikra helyezik. Az asztalon maradt játéklapok képezik a bankot.

Egy „Csoport” 3 vagy 4 különböző színű, de azonos számjegyet tartalmazó játéklapból áll.

Példa: 3 darab 3-as játéklap, fekete, piros, kék és narancsszínben.



Egy „Sorozat” 3 vagy 4 azonos színű egymást követő számjegyet tartalmazó játéklapból áll.

Példa: 3, 4, 5 és 6-os játéklapok kék színben.



Az 1-es játéklappal csak kezdeni lehet egy sorozatot. Az 1-es játéklap nem szerepelhet a 13-as játéklap után. Példa: 12, 13, 1 és 2-es játéklapok nem alkotnak sorozatot.

A játék menete:

A játéklapon szereplő szám megegyezik az érte kapható pont értékével. A joker mindig annyit ér, amilyen számot helyettesít. A beszálláshoz a játékosoknak összértékben legalább 30 pontot érő sorozatokat és/vagy csoportokat kell letenniük. Fontos: Ebben a körben a játékos nem alkothat kombinációkat az asztalon fekvő és az állványán lévő

játéklapokból. Abban az esetben, ha egy játékos nem tud, vagy még nem akar beszállni a játékba, húz egy játéklapot a bankból és a játékot a következő játékos folytatja. Miután egy játékos beszállt a játékba, a következő körben, mikor rá kerül a sor, 1 perc áll rendelkezésére, hogy az asztalon fekvő és az állványán lévő játéklapokból kombinálva további csoportot vagy sorozatot tegyen le. Abban az esetben, ha a játékosnak nem sikerül az 1 perc alatt befejeznie a kombinációkat az asztalon fekvő és az állványán lévő játéklapokból, minden játéklapot vissza kell tennie az eredeti helyére, valamint büntetésül 3 játéklapot kell húznia a bankból. Ha a játékos nem emlékszik egy, vagy több játéklap helyére, akkor azt a bankba kell visszatenni. A játékot a következő játékos folytatja.

Kombinálás:

A Rummikub legérdekesebb része az, amikor a játékos az asztalon lévő játéklapokat úgy kombinálja, hogy a kialakult csoporthoz, vagy sorhoz minél többet oda tudjon illeszteni az állványán lévő játéklapokból. A játékos az asztalon lévő játéklapokat szabadon kombinálhatja, azzal a feltétellel, hogy az egy perc lejártakor minden addig az asztalon fekvő játéklapnak az asztalon kell lennie valamilyen sorozat, vagy csoport részeként. Tehát nem maradhat egy játéklap sem felhasználatlan.

Sorozat és Csoport kiegészítése

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

Az állványon lévő kék 3 és kék 8 játéklapokkal kiegészíthetők:

- az asztalon lévő sorozat: kék 4, 5 és 6.
- az asztalon lévő csoport: sárga, piros és fekete 8-as.

Az így kialakult sorozat: Kék 3, 4, 5 és 6.

Az így kialakult Csoport: Kék, sárga, piros és fekete 8-as.

Egy Csoportból egy Sorozat kiegészítése.

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

Az állványon lévő kék 3, 5 és 6 játéklapokhoz hiányzik a kék 4-es lap. A hiányzó játéklapot a játékos elveszi az asztalon lévő csoportból.

- az asztalon lévő csoport: Kék, sárga, piros és fekete 4-es.
- Az így kialakult sorozat: Kék 3, 4, 5 és 6.

Egy Sorozatból egy Csoport kiegészítése.

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos az állványon lévő kék 11 játéklapot az asztalon lévő Sorozat végére illeszti. Ez után a játékos elveszi a sorozat elejétől a kék 8-as játéklapot, amivel 8-as Csoportot tud kialakítani.

Az így kialakult sorozat: Kék 9, 10 és 11.

Az így kialakult Csoport: Kék, sárga és fekete 8-as.

Egy Sorozatból két sorozat kialakítása.

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos az asztalon lévő Sorozatot kettéválasztja és az állványon lévő piros 6 játéklapot beilleszti.

Az így kialakult sorozatok:

Piros 4, 5 és 6.

Piros 6, 7 és 8.

Egy Sorozatból és egy Csoportból új Csoport kialakítása.

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos az asztalon lévő sárga Sorozatból elveszi az 1 játéklapot, valamint az asztalon lévő 1-es Csoportból elveszi a fekete 1 lapot és az állványon lévő kék 1 játéklappal új 1-es Csoportok alakít ki.

Az így kialakult Csoport: fekete, kék és sárga 1.

Az így kialakult sorozat: sárga 2, 3 és 4.

Sorozatok és Csoport kombinálása új Csoportok és Sorozat kialakítása

Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos elveszi a fekete Sorozatból az 5, 6 és a 7-es játéklapokat, felhasználja a narancs és a piros színű Sorozatok 5, 6 és 7 játéklapjait és új 5-ös, 6-os és 7-es Csoportokat képez, valamint egy új fekete Sorozatot.

Az így kialakult sorozat: Fekete 8, 9 és 10.

Az így kialakult Csoportok:

Sárga, piros és fekete 7-es és 6-os.
Kék, sárga, piros és fekete 5-ös.

A játékban két joker játéklap van, amik bármelyik játéklapot helyettesíthetik. A Joker játéklap értéke mindig megegyezik az általa helyettesített játéklap értékével. A játékosok csak a 30 pontértékű kezdő kombináció lerakása után használhatnak fel jokert. Az éppen soron lévő játékos felveheti a jokert az asztalról abban az esetben, ha rendelkezik azzal a játéklappal, amit a joker helyettesít. A játékosnak viszont még ebben a körben fel kell használnia egy kombináció letételéhez a Jokert. Egy jokert tartalmazó Sor, vagy Csoportot a korábban leírt szabályoknak megfelelően lehet kombinálni. A játék végi elszámolásakor az állványon maradt joker 30 büntetőpontot jelent a játékosnak.

A joker felhasználásának lehetőségei

1. Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos elveheti a Csoportból a joker játéklapot, ha egy vagy mindkét 3-as játéklapját a Csoporthoz illeszti.

2. Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos kettéválasztja a Sorozatot és elveszi a jokert.

3. Játéklapok az állványon Játéklapok az asztalon

A játékos kiegészíti a Sorozatot a kék 5-ös játéklappal és elveszi a jokert.

4. Játéklapok az asztalon

A játékos felhasználja a fekete Sorozat 1 és 2 játéklapjait új Csoportok kialakításához és elveszi a jokert.

Játéklapok az asztalon

Az így kialakult sorozat: Fekete 8, 9 és 10.
Az így kialakult Csoportok:
Sárga, piros és fekete 7-es és 6-os.
Kék, sárga, piros és fekete 5-ös.