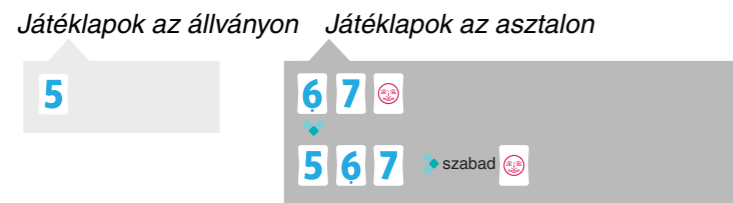
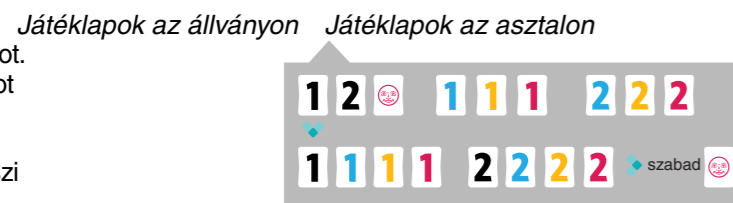


3. A játékos kiegészíti a sorozatot a kék 5-ös játéklappal és elveszi a jokert.



A játékos szétválasztja a jokert tartalmazó sorozatot. Leteszi a fekete 1-es lapot az 1-es csoporthoz, a fekete 2-es játéklapot a 2-es csoporthoz és elveszi a jokert.



Különleges jokerlap

- Egy különleges jokerlap nem töltheti be sem a hagyományos jokerlap, sem egy másikfajta különleges jokerlap szerepét.
- Emlékezzünk arra, hogy egy érvényes kombináció legalább 3 játéklapból áll. Érvénytelen az a kombináció, amelyik csak 2 játéklapot tartalmaz, akkor is, ha dupla-jokerlap áll a kombinációban.
- Az első lehelyezés során a különleges jokerlap annyi pontot ér, amelyik számlap(ok) helyén áll.

Dupla-jokerlap

Ez a jokerlap csak dupla-jokerlapként használható.

- Egy **sorban** álló dupla-jokerlap két egymás mellett álló számlapot helyettesít. Például: 2, dupla-jokerlap és 5. Ebben az esetben a dupla-jokerlap a 3-as és 4-es számlapokat helyettesíti. Az első lehelyezéskor a dupla-jokerlap pontértéke megfelel a helyettesített két számlap összértékének. A példában 7 pont.
- Egy csoportban álló dupla-jokerlap egy szám két színét helyettesíti. Például: kék 3-as, piros 3-as és dupla-joker. A duplajoker a narancssárga és a fekete 3-aslapokat helyettesíti
- Egy dupla-jokerlap kiváltható azzal a két számlappal, amelyek helyén áll, vagy megszerezhető a kombináció átrendezésével.
- A dupla-jokerlap egy csoport, vagy egy sor bármelyik helyén állhat: a kezdetén, a közepén, vagy a végén.
- A dupla-jokerlap nem állhat a 2-es számlap előtt, vagy a 12-es számlap után, mert a 2-es számlap elé csak egy 1-es számlap kerülhet, a 12-es számlap után pedig csak egy 13-as számlap állhat.



Színváltó-jokerlap

A színváltó-jokerlap **csak sorban** állhat, és 2 különböző színből álló sor letételét teszi lehetővé.

- Amikor színváltó-jokerlap áll a sorban, akkor a színváltó-jokerlap előtti számlapoknak egy színben kell lenniük, a színváltó-jokerlap után álló számlapoknak pedig egy másik színben kell lenniük.

- Színváltó-jokerlap állhat egy sor végén, de a színváltó-jokerlap mögé csak eltérő színű számlapok tehetőek.

Tükör-jokerlap

A tükör-jokerlap megtükrözött sor vagy csoport kombináció letételét teszi lehetővé.

Például:

- Egy sorban
- Egy csoportban

- Ha tükör-jokerlap van a kombinációban és a kombináció egyik végére egy számlapkat illesztünk, akkor ugyanabban a lépésben egy ugyanolyan számlapkat kell illesztenünk a kombináció másik végére is.

- A tükör-jokerlap azt a számértéket képviseli, amelyik középen áll. Például: a tükör-jokerlap 5-ös értékű.

- A tükör-jokerlapot tartalmazó kombinációból lehet számlapot elvenni illetve hozzátenni, de a tükör-jokerlap csak olyan helyen használható, ahol tükrözi a számlapokat.

- A tükör-jokerlap ideális megoldás arra, hogy letegyük az azonos számlapjainkat.

Megjegyzés: Egy kombináció tartalmazhat egy vagy több hagyományos, vagy különleges jokerlapot. A tükör-jokerlap két oldalán a vele szemben álló számlapnak kell lennie. A hagyományos jokerlappal ellentétben itt a megfelelő számlap is állhat.

1. Példa 2. Példa

A játék vége és a játék végi értékelés

A játék állhat egy vagy több előre megállapodott számú fordulóból is. Egy forduló akkor ér véget, amikor egy játékos az utolsó számlapját teszi le és „Rummikub!”-ot kiált. A fordulót ez a játékos nyeri. Több fordulóból álló játék esetén: akkor, amikor egy játékos „Rummikub!” kiáltással befejezi a fordulót, a játékosok összeadják az állványukon maradt számlapok



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. A játékot végül az a játékos nyeri, aki a legtöbb fordulót nyerte. Egyezőség esetén az összesített pontszám dönt a helyezésről.

Ritka esetben előfordulhat, hogy elfogynak a lapok a bankból és egy játékos sem kiáltott „Rummikub!”-ot, Ekkor a következők szerint kell eljárni:

A sorra kerülő játékosok a szabályok szerint tovább játszanak, amíg legalább egy lapot le tudnak, vagy akarnak tenni az állványukról. Ha valamelyik játékos nem tud, nem akar további lapokat letenni, és ezzel húzni kényyszerülne, akkor a játék azonnal véget ér.

Az értékelés a következők szerint történik: a játékosok összeadják az állványukon maradt számlapok értékét (jokerenként 30 pontot kell számolni). A forduló nyertese az a játékos, aki a legkevesebb mínusz pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb darabszámú játéklapja maradt. A vesztes játékosok saját pontjaikból levonják a nyertes játékos pontjait és a különbséget felírják mínusz pontként. A nyertes játékos ugyanennyi pontot ír fel plusz pontként.

Egy példa az értékelésre:

| Példa: | 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 |



A játékhöz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft! Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnikbp.hu <https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró, lenyelhető alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

www.rummikub.com

Rummikub® is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,

27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.

Made in Israel.

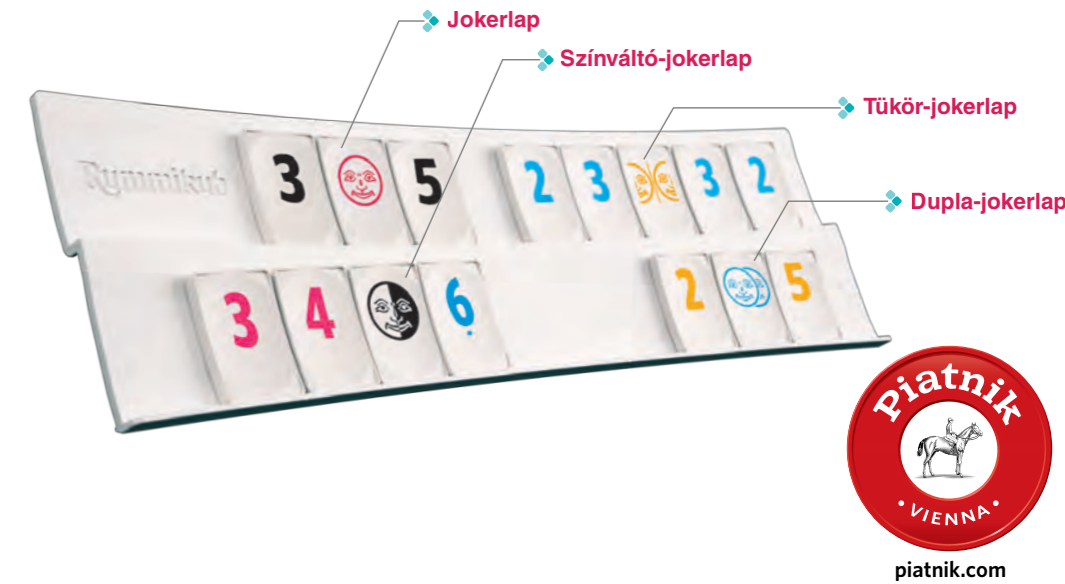
160.223.31



ID-8600-0236-0031/0391/0444 15/04/16



2-4 játékos részére, 7 éves kortól

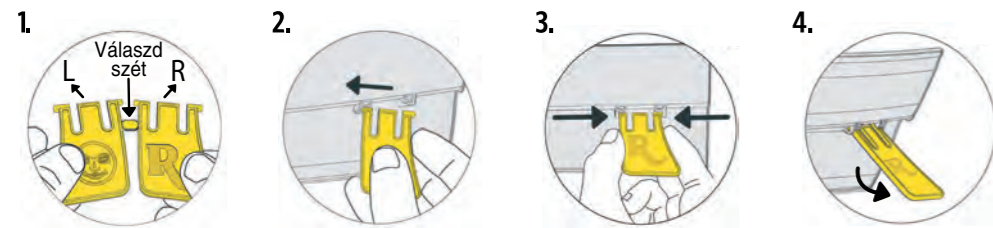


piatnik.com

A játék tartalma:

104 játéklap, (2 sorozat 1-13 számokkal, 4 színben fekete, piros, kék, narancs), 8 joker játéklap, 4 állvány és a lábak, 1 játékszabály

Az állvány és a lábak összeállítása



A játék célja

A játékosok érvényes csoportok, vagy számsorok letételével megpróbálnak elsőként megszabadulni játéklapjaiktól azért, hogy az ellenfeleik állványain maradt játéklapok értékét pluszpontként megszerezzék.

A játék előkészítése

A játékosok kiválasztják a kezdő játékost úgy, hogy a játéklapokat lefordítva az asztalra terítik és összekeverik, majd mindenki húz egy játéklapot. A legnagyobb számot húzó játékos kezdi a játékot. (A jokerlapnak nincsen értéke.) A játék menete a kezdő játékostól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányú lesz.

A kihúzott játéklapokat lefordítva vissza kell tenni az asztalra. A játéklapokat lefordítva össze kell keverni, majd 7 darabból álló lefordított oszlopokba kell rendezni. Ezek után minden játékos két 7 játéklapból álló (összesen 14 játéklap) oszlopot vesz magához. A kapott játéklapokat mindenki felhelyezi az állványára. A maradék játéklapok képezik a bankot.

Kombinációk

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

7 7 7 7

Példa:

Egy „**Sorozat**” legalább 3 játéklapot tartalmazó, **azonos színű** egymást követő számjegyet tartalmazó játéklapokból áll.

3 4 5 6

Példa:

Figyelem: Az 1-es játéklap nem tehető le a 13-as játéklap után. Tehát a 12,13,1 játéklapokból álló lehelyezés nem szabályos!

A játék menete

Minden játékosnak az első lehelyezéskor összértékben legalább 30 pontot érő (játéklapon lévő szám megegyezik a pont értékével) játéklapot kell letennie, az

állványán lévő játéklapokból kombinálva. Joker már az első lehelyezéskor is használható! A joker értéke mindig annak a számnak felel meg, amelyeknek a helyén áll. Abban az esetben, ha egy játékos nem tudja, vagy még nem akarja első lehelyezését letenni, akkor húznia kell egy játéklapot a bankból, majd a játékot a következő játékosnak kell folytatnia.

Figyelem: Az első lehelyezésekor illetve azelőtt a játékos nem kombinálhatja az asztalon fekvő csoportokat vagy sorokat.

Az első szett lehelyezése után a sora kerülő játékos lépése a következő két esemény egyikéből áll:

- nem tud, vagy nem akar játéklapot letenni, ezért húz egy játéklapot a bankból

vagy

- állványáról legalább egy játéklapot az asztalon lévő csoportok vagy sorok valamelyikéhez illeszt. Ebben az esetben a játékosnak 1 perc áll rendelkezésére az asztalon fekvő játéklapok kombinálására. Lépése végén az asztalon érvényes kombinációknak kell maradniuk, nem maradhatnak egyedülálló játéklapok sem. Abban az esetben, ha a játékos 1 perc alatt nem fejezte be lépését, akkor 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 azokat a bankban lévő játéklapok közé kell keverni. A játékos 3 büntetőlapot húz, plusz annyi büntetőlapot, amennyit a bankban lévő játéklapok közé kellett tenni. A játékot a következő játékos folytatja.

Kombinálás:

A Rummikub legérdekesebb része az, amikor a játékos az asztalon lévő csoportokat, vagy sorokat kombinálja. A játékos az asztalon lévő csoportokat, vagy sorokat a játéklapok áthelyezésével úgy kombinálja, hogy a kialakult új csoporthoz, vagy sorhoz minél többet oda tudjon illeszteni az állványán lévő játéklapokból. A csoportokat, vagy sorokat többféleképpen lehet kombinálni. A kombinálás vagy a játéklap illesztés után csak érvényes kombinációk maradhatnak az asztalon (lásd fentebb). Nem lehet egy játéklapot sem az állványra visszatenni!

Nézzünk néhány **példát** a kombinációs lehetőségekre:

Az asztalon lévő kombinációkhoz egy vagy több játéklap illesztése:

Az asztalon lévő sorozat: kék 4, 5 és 6. Ehhez a játékos a kék 3-as játéklapját illeszt. Az asztalon lévő csoport 8-as. Ehhez a játékos a narancssárga 8-as játéklapját illeszt.

Játéklapok az állványon
3 8

Játéklapok az asztalon
4 5 6 8 8 8
3 4 5 6 8 8 8 8

Az asztalon lévő csoportból egy játéklap elvétele és új kombináció kialakítása:

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

Játéklapok az állványon
3 5 6

Játéklapok az asztalon
4 4 4 4
3 4 5 6 4 4 4

Az asztalon lévő kombinációhoz egy játéklap illesztése és a szükséges játéklap (ez lehet jokerlap is) elvétele:

Az asztalon lévő sorozathoz a játékos a kék 11-es játéklapját illeszt, majd elveszi a kék 8-as lapot és egy új 8-as csoportot alakít ki.

Játéklapok az állványon
11 8 8

Játéklapok az asztalon
8 9 10
9 10 11 8 8 8

Az asztalon lévő sor elválasztása:

A játékos az asztalon lévő sorozatot kettéválasztja és az állványán lévő piros 6-os játéklap felhasználásával 2 új sorozatot alakít ki.

Játéklapok az állványon
6

Játéklapok az asztalon
4 5 6 7 8
4 5 6 6 7 8

Az asztalon lévő csoport elválasztása:

A játékos az asztalon lévő narancssárga sorozatból elveszi az 1-es játéklapot, valamint az asztalon lévő 1-es csoportból elveszi a piros 1-es lapot és az állványán lévő kék 1-es játéklappal új 1-es csoportot alakít ki.

Játéklapok az állványon
1

Játéklapok az asztalon
1 2 3 4 1 1 1 1
1 1 1 2 3 4

Az asztalon lévő csoport és sor kombinálása

A játékos az asztalon lévő három kombinációt átrendezi azért, hogy a fekete 10-es és a kék 5-ös játéklapokat le tudja tenni. Ezek során 3 új csoportot és egy új sort alakít ki.

Játéklapok az állványon
10 5

Játéklapok az asztalon
5 6 7 5 6 7
5 6 7 8 9
5 5 5 5 6 6 6
7 7 7 8 9 10

Jokerlapok



- ◆ Az aktuális játékos csak akkor cserélhet ki jokerlapot, ha az első lehelyezését egy korábbi körben már letette.
- ◆ A jokerlap bármelyik számlapot helyettesítheti.
- ◆ A jokerlapot kiváltó számlap érkezik az asztalról egy másik kombinációból, vagy a játékos állványáról.
- ◆ A Jokert tartalmazó sorok vagy csoportok, ugyanúgy kombinálhatóak, mint a jokerlap nélküliek.
- ◆ A jokerlapot kicserélő játékosnak abban a lépésben, amikor a jokerlapot elveszi, le is kell raknia azt egy új kombinációban. (A kiváltott jokert nem veheti fel, nem teheti az állványára a játékos.)

Hagyományos jokerlap

- ◆ A jokerlapot csak olyan számlappal lehet kiváltani, amelyik számlap helyén áll.
- ◆ A 3 tagú csoportban álló joker a két hiányzószínű számlap bármelyikével kiváltható.
- ◆ A játék végi értékeléskor az állványon maradt joker –30 pontot jelent tulajdonosának.

A jokerlap kiváltásának lehetőségei

- ◆ 1. A játékos elveheti a csoportból a jokerlapot, ha egy vagy mindkét 3-as játéklapját a csoporthoz illeszt.

Játéklapok az állványon
3 3

Játéklapok az asztalon
3 3 3 vagy **3 3 3** vagy **3 3 3 3**
szabad szabad szabad

- ◆ 2. A játékos kettéválasztja a sorozatot és elveszi a jokert.

Játéklapok az állványon
1 7

Játéklapok az asztalon
2 3 5 6
1 2 3 5 6 7
szabad