

THE ORIGINAL Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER



Rummikub extra nagy méretű számokkal!
Tervezte: E. Hertzano

2-4 játékos részére, 7 éves kortól

A játék tartalma:

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

A játék célja:

A játékosok számkombináció, vagy számsor letételével megpróbálnak elsőként megszabadulni játéklapjaiktól.

A játék előkészítése:

A játékosok kiválasztják a kezdő játékost. A játék menete az óramutató járásával megegyező irányú.

Minden játékos kap egy játékalványt.

A játékosok a játéklapokat lefordítva az asztalra terítik és összekeverik. A lefordított lapokat 7 darabból álló lefordított oszlopokba és egy 8 darabból álló oszlopba rendezik. Ezek után minden játékos két 7 játéklapból álló (14 játéklap) oszlopot ad a baloldalán ülő szomszédjának.

A maradék játéklapok képezik a bankot. Elsőként a 8 játéklapból álló oszlop kerül játékba.

Tartalom:

A játék:

A kezdő játékos:

Minden játékos kap egy állványt és 14 játéklapot.

A maradék játéklapok képezik a bankot.

Három, vagy annál több azonos játéklappár reklamálása.

Csoport: 3 vagy 4 játéklapból.



Sorozat: 3-13 játéklapból.



Az első szett legalább 30 pont legyen!

Időkorlát lépésenként 1 perc.

Hibás lehelyezés három büntetőlap.

Akkor, ha egy játékos első 14 játéklapja között három, vagy annál több pár van, azaz ugyanolyan színben, ugyanolyan szám (pl.: *kettő darab „kék 3”-as, kettő darab „piros 8”-as, kettő darab „narancssárga 10”-es*), akkor a játékos kérheti a játéklapok újrakeverését. A játékos a kérésének alátámasztásához felfordítva az asztalra fekteti a párokat.

Szettek:

A játékosok a játék folyamán úgynevezett szetteket képeznek, amiket az asztalra helyeznek. A szettek „Csoportokba” vagy „Sorozatokba” rendezett játéklapokból állhatnak.

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

Példa: 4 darab 8-as játéklap, fekete, piros, kék és narancsszínben.

Egy „**Sorozat**” legalább 3 és maximum 13 játéklapot tartalmazó, azonos színű egymást követő számjegyet tartalmazó játéklapokból áll.

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

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

A játék kezdete:

Az első szett lehelyezése:

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. Ebben a körben a játékos nem kombinálhatja az asztalon fekvő szetteket, nem illeszthet azokhoz játéklapot (jokert sem). Abban az esetben, ha egy játékos nem tud, vagy még nem akar első szettet letenni, húznia kell egy játéklapot a bankból, majd a játékot a következő játékosnak kell folytatnia.

Legalább egy játéklapot le kell tenni, vagy egy játéklapot húzni kell a bankból. További lépések:

Az első szett lehelyezése után egy lépés a következő két esemény egyikéből áll:

- Az éppen soron lévő játékos állványáról legalább egy játéklapot az asztalon lévő szettek valamelyikéhez illeszt.
- Ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar játéklapot letenni, akkor húz egy játéklapot a bankból.

Mind a két esetben ezzel a lépés véget ér és a játékot a következő játékos folytatja.

Időkorlát:

Minden játékosnak 1 perc áll rendelkezésére lépésenként. Hibás lehelyezés három büntetőlap.

Büntető játéklapok:

Abban az esetben, ha egy 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.

Csak érvényes szettek

Nem lehet játéklapot az állványra visszatenni!

1. Példa:

Egy vagy több játéklappal új szett kialakítása;

2. Példa:

Egy Csoportból egy Sorozat kiegészítése.

3. Példa:

Egy Sorozatból egy Csoport kiegészítése.

4. Példa:

Egy Sorozatból két sorozat kialakítása.

Kombinálás:

A Rummikub legérdekesebb része az, amikor a játékos az asztalon lévő szetteket kombinálja. A játékos az asztalon lévő szetteket úgy kombinálja, hogy a kialakult új csoporthoz, vagy sorhoz minél többet oda tudjon illeszteni az állványán lévő játéklapokból. A szetteket többféleképpen lehet kombinálni, lásd a példákat (1-6) a kombinációs lehetőségekre.

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. Nem lehet egy játéklapot sem az állványra visszatenni!

Játéklapok az állványon



Az asztalon lévő sorozat: kék 4, 5 és 6. Ehhez a játékos a kék 3-as játéklapját illeszti.

A kék 8-as lapját pedig az asztalon lévő 8-as csoporthoz illeszti.

Játéklapok az állványon



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



A játékos az állványon lévő kék 11-es játéklapot az asztalon lévő Sorozat végére illeszti.

Ez után a játékos elveszi a sorozat elejéről a kék 8-as játéklapot, amivel 8-as Csoportot tud kialakítani.

Játéklap az állványon



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

Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon



Játéklap az állványon



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

Játéklapok az állványon



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, valamint az állványán lévő 5-ös játéklapot és új 5-ös, 6-os és 7-es Csoportokat képez, valamint a fekete 10-es lapját lerakva egy új fekete Sorozatot alakít ki.

Joker

A játékban két joker játéklap van, amik bármelyik játéklapot helyettesíthetik. A Joker játéklap értéke mindig megegyezik az általa helyettesített játéklap értékével. Az első lehelyezés előtt és alatt nem lehet jokert kicserélni. Az éppen soron lévő játékos a Jokert tartalmazó Csoportokat vagy Sorokat az eddig leírt szabályok szerint kombinálhatja úgy, hogy azokból kiszabadítva elvehesse a jokert. A Jokert abban az esetben veheti el, ha az állványán vagy az asztalon van olyan játéklap, amit a joker helyettesít, vagy az asztalon lévő lapokat úgy tudja kombinálni, hogy elvehesse a jokert. A játékosnak viszont még ebben a körben fel kell használnia egy kombináció letételéhez a Jokert. Tehát a Jokert nem veheti fel, nem teheti állványára a játékos. A játék végi elszámolásakor a még le nem tett és így az állványon maradt joker 30 büntetőpontot jelent a játékosnak.

Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon



5. Példa:
Egy Sorozatból és egy Csoportból új Csoport kialakítása.

6. Példa:
Sorozatok és Csoport kombinálása új Csoportok és Sorozat kialakítása

A Joker bármelyik játéklapot helyettesítheti. A Jokert tartalmazó szettek is kombinálhatóak. A jokert ugyanazon a lépésben belül, amikor felveszi a játékos, le kell raknia. A játék végi értékeléskor az állványon maradt joker –30 pontot jelent tulajdonosának.