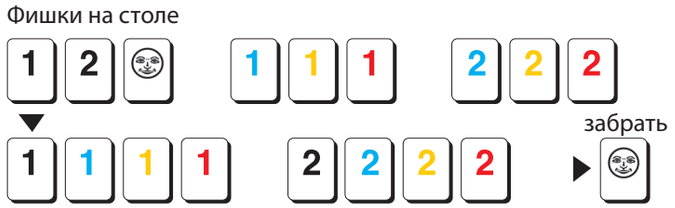
4

Игрок делит ряд. Черную единицу он переставляет в группу единиц, черную двойку – в группу двоек и высвобождает джокер.



Победитель:

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выложит все фишки со своей подставки и не выкрикнет “Руммикуб!”. После этого остальные игроки подсчитывают свои очки, складывая числа на оставшихся у них фишках (см. Подсчет очков). Если в банке заканчиваются фишки, игроки “играют в банк”, выкладывая по очереди по одной или более фишек со своих подставок на стол, пока у кого-нибудь из них не закончатся фишки. Если оставшиеся игроки не могут продолжать, игра заканчивается.

Подсчет очков

После того, как один из игроков выложил все фишки со своей подставки и выкрикнул “Руммикуб!”, остальные игроки подсчитывают сумму чисел на фишках, оставшихся на их подставках. Для каждого из проигравших сумма его очков будет иметь отрицательное (минусовое) значение. Победитель раунда получает сумму очков всех проигравших игроков, но с положительным (плюсовым) значением. В конце серии раундов каждый игрок подсчитывает свою общую сумму, складывая как отрицательные, так и положительные суммы своих очков. Побеждает игрок с наибольшей общей суммой. Отрицательные суммы очков проигравших должны все вместе равняться положительной сумме очков победителя, – так можно проверить правильность подсчета общей суммы.

В редких случаях, когда фишки в банке заканчиваются раньше, чем один из игроков успевает выложить все свои фишки, победителем становится игрок с наименьшей суммой чисел на оставшихся у него фишках. Каждый из проигравших подсчитывает сумму чисел на оставшихся у него фишках и вычитает из нее сумму очков победителя. Проигравшим полученные результаты зачитываются с отрицательным значением, а победителю зачитывается сумма их очков с положительным значением.

Пример таблицы очков серии игр:	Игрок A	Игрок B	Игрок C	Игрок D
Игра 1	+ 24	– 5	– 16	– 3
Игра 2	– 6	– 11	+ 22	– 5
Игра 3	– 32	– 13	– 2	+ 47
Общая сумма	– 14	– 29	+ 4	+ 39

Стратегия:

В начале раунда Руммикуб может показаться медленной игрой, но по мере того, как на столе выстраиваются различные ряды и группы, появляется все больше возможностей для последующих комбинаций. В начале игры может быть полезным придержать некоторые фишки, подождав, пока другие игроки выложат свои группы и ряды, дав вам возможность для большего количества новых комбинаций.

Иногда стоит придержать четвертую фишку для группы или ряда и выложить только три, чтобы в следующий ход добавить её к комбинации, вместо того, чтобы брать ещё одну из банка.

Также может быть полезным придержать на подставке джокер, хотя есть риск остаться с ним, если кто-то из игроков выложит все свои фишки раньше.

© 2009 Hasbro. Все права защищены.
Эксклюзивный дистрибьютор в России: ЗАО “ПЛЭЙХАУС”,
109202, Москва, Зеленодольская ул., д.18, корп. 1

Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.
© 1950, 1990 Hertzano, all rights reserved.
Registered Design.

www.hasbrorussia.ru

0809**13201**121 00 1600-0236-0202 23.07.09

ОРИГИНАЛЬНЫЙ

Rummikub

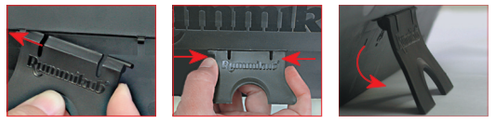
ОБЪЕДИНЯЕТ ЛЮДЕЙ

ВОЗРАСТ 7+ | 2–4 ИГРОКА

Комплект игры:

104 пронумерованные фишки (числа от 1 до 13 четырех цветов, по две фишки каждого цвета), 2 фишки-джокера, 4 подставки для фишек, инструкция.

Инструкция по сборке



1 2 3

Цель игры:

Первым избавиться от всех своих фишек, выкладывая из них различные комбинации на игровом столе.

Подготовка к игре:

Выложите фишки на стол лицевой стороной вниз и тщательно их перемешайте. Это будет банк, из которого каждый из игроков должен взять по одной фишке. Игрок, которому досталась фишка с наибольшим числом, ходит первым. Ходы переходят по часовой стрелке.

Положите все фишки обратно в банк, затем возьмите по 14 фишек и разложите их на свои подставках. Продумайте комбинации, которые вы можете использовать для своего **первоначального расклада**.

Комбинации:

Группа – комбинация из трех или четырех фишек **одинакового номинала, но разных цветов**. Пример: 7 черная, 7 красная, 7 синяя и 7 оранжевая.

Ряд – комбинация из трех или более последовательных чисел одного цвета. Пример: 3, 4, 5 синего цвета.

Первоначальный расклад:

Чтобы вступить в игру, вы должны выложить на стол комбинацию фишек, составляющую в сумме не менее **30 очков**. Это ваш **первоначальный расклад**. Номинал каждой фишки равен числу, изображенному на ней.

4 5 6 (15) + 8 8 8 (24) = 39 ✓

После того, как вы сделали свой первоначальный расклад, ходит следующий игрок. Вы сможете продолжить выкладывать фишки только в свой следующий ход.

Не обязательно делать свой первоначальный расклад в первый же ход, но нельзя выкладывать фишки на стол, не сделав первоначальный расклад. Каждый раз, когда вы пропускаете свой первоначальный расклад (по своему желанию или потому что не можете составить комбинацию), вы берете еще одну фишку на свою подставку, и на этом ваш ход заканчивается.

Выкладывание фишек:

Делая ход, вы можете добавлять свои фишки к любым группам и рядам, уже выложенным на столе, при этом передвигая и переделывая их (см. раздел **Перемещение фишек** на следующей странице).

Если в свой ход вы не можете выложить ни одной комбинации, то добавляете еще одну фишку из банка на свою подставку, и на этом ваш ход заканчивается.

Игра на время:

Каждому игроку дается не более 1 минуты на ход. Если вы не завершили комбинирование фишек по истечении этого времени, вы должны вернуть все фишки туда, где они находились в начале вашего хода. Уберите все выложенные в этот ход фишки обратно на подставку и возьмите 3 дополнительные фишки из банка.

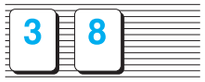
Если вы не можете вспомнить начальное местоположение каких-либо из оставшихся на столе фишек, положите их обратно в банк лицевой стороной вниз.

Перемещение фишек:

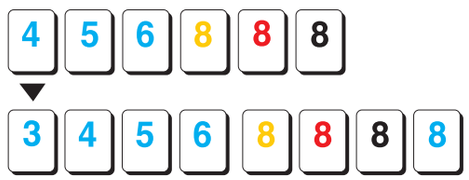
Перемещение фишек – самое увлекательное в игре “Руммикуб”. Игроки стараются выложить на столе как можно больше фишек, переделывая уже выложеные группы и ряды или просто добавляя к ним свои фишки. Манипулировать комбинациями и менять их можно множеством различных способов (см. примеры ниже). К концу раунда на столе не должно оставаться отдельно лежащих фишек – только группы и ряды.

- **Добавить одну или более фишек с подставки, чтобы составить новую комбинацию:**

Фишки на подставке



Фишки на столе



На столе выложены синие фишки 4, 5, 6. К этому ряду игрок добавляет синюю 3. А синюю 8 добавляет к выложенной группе восьмерок.

- **Взять одну из четырех фишек в группе для составления новой комбинации:**

Фишки на подставке



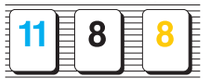
Фишки на столе



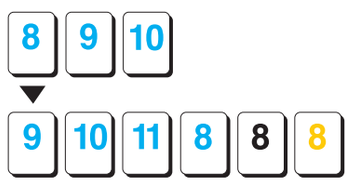
Для составления ряда из синих фишек не хватает четверки. Игрок берет синюю четверку из группы четверок, выложенных на столе, и составляет новый ряд: синие 3, 4, 5, 6.

- **Добавить к ряду четвертую фишку, а другую из него забрать, чтобы составить новую комбинацию:**

Фишки на подставке



Фишки на столе



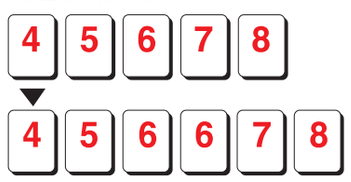
Игрок добавляет синюю 11 к существующему ряду, а из восьмерок составляет новую группу.

- **Деление ряда:**

Фишки на подставке



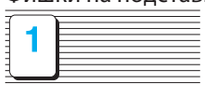
Фишки на столе



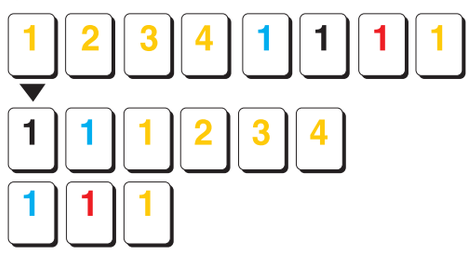
Игрок использует красную шестерку для деления ряда на два новых.

- **Комбинированное деление:**

Фишки на подставке



Фишки на столе



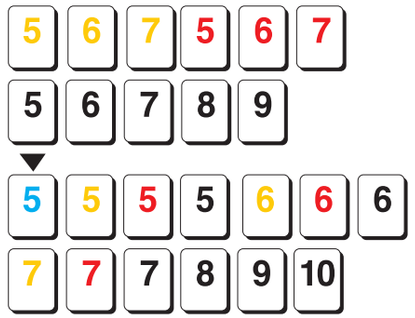
Из синей единицы с подставки, оранжевой единицы из ряда и красной единицы из группы игрок составляет новую группу.

- **Многократное деление:**

Фишки на подставке



Фишки на столе



Меняя три выложенные на столе комбинации и используя свои фишки – черную 10 и синюю 5, игрок составляет три новые группы и новый ряд.

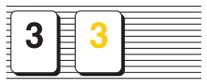
Джокер

Джокер можно использовать только после того, как вы сделали первоначальный расклад. Забрать джокера из выложенной на столе комбинации можно только взамен той фишки, которую он замещает. Для подобного “обратного замещения” можно использовать фишку как со своей подставки, так и со стола. В случае если на столе выложена группа из 3 фишек, джокер можно заменить фишкой любого недостающего цвета.

Замененный фишкой джокер должен быть использован как часть новой комбинации во время того же хода. К комбинации, содержащей джокер, можно добавлять фишки, ее можно делить или забирать из нее фишки. Если к концу игры джокер находится на подставке игрока, тот получает 30 штрафных очков.

4 способа высвободить и забрать джокер:

1 Фишки на подставке

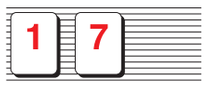


Фишки на столе

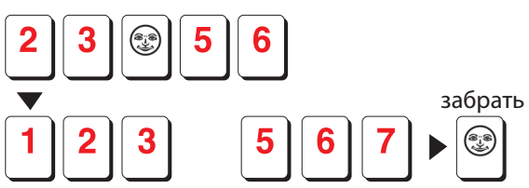


Игрок может заменить джокер одной или одновременно обеими фишками с подставки.

2 Фишки на подставке

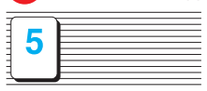


Фишки на столе



Игрок делит ряд и забирает джокер.

3 Фишки на подставке



Фишки на столе



Игрок добавляет синюю 5 и забирает джокер.

13201i121.indd 2-3
0809 13201 121 00 RUMMIKUB Instructions (RU)
0809 13201 121 00 RUMMIKUB Instructions (RU)
12/08/2009 09:10