



#### A játék tartalma:

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

#### Összeszerelési útmutató



#### 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 játékos úgy, hogy a játéklapokat lefordítva az asztalra teszik, megkeverik, majd mindenki egy játéklapot húz. A játékot az kezd, 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 újakeverés 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: 4 darab 7-es 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:

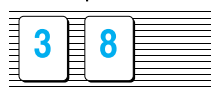
A játéklapon szereplő szám megegyezik az érte kapható pont értékével. A joker mindig annyit ér, amilyen számot helyettesít. A beszálláshoz a játékosoknak összértékben legalább 30 pontot érő sorozatokat és/vagy csoportokat kell letenniük. Fontos: Ebben a körben a játékos nem alkothat **kombinációkat**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



Az állványon lévő kék 3 és kék 8 játéklapokkal kiegészíthetőek:

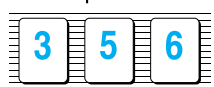
- az asztalon lévő sorozat: kék 4, 5 és 6.
- az asztalon lévő csoport: sárga, piros és fekete 8-as.

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



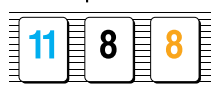
Az állványon lévő kék 3, 5 és 6 játéklapokhoz hiányzik a kék 4-es lap. A hiányzó játéklapot a játékos elveszi az asztalon lévő csoportból.

- 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



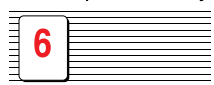
A játékos az állványon lévő kék 11 játéklapot az asztalon lévő Sorozat végére illeszti. Ez után a játékos elveszi a sorozat elejéről a kék 8-as játéklapot, amivel 8-as Csoportot tud kialakítani.

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

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

#### Egy Sorozatból két sorozat kialakítása.

Játéklap az állványon



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

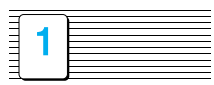
Az így kialakult sorozatok:

Piros 4, 5 és 6.

Piros 6, 7 és 8.

#### Egy Sorozatból és egy Csoportból új Csoport kialakítása.

Játéklap az állványon



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.

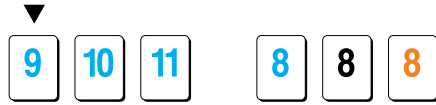
Játéklapok az asztalon



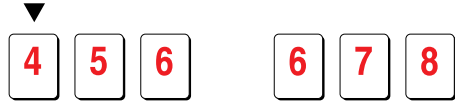
Játéklapok az asztalon



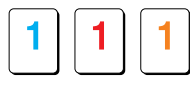
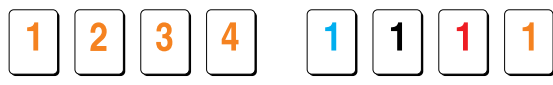
Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon

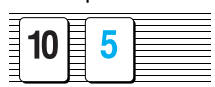


Játéklapok az asztalon



#### Sorozatok és Csoport kombinálása új Csoportok és Sorozat kialakítása

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 és új 5-ös, 6-os és 7-es Csoportokat képez, valamint egy új fekete Sorozatot.

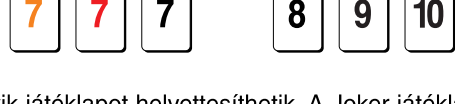
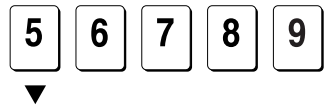
Az így kialakult sorozat: Fekete 8, 9 és 10.

Az így kialakult Csoportok:

Sárga, piros és fekete 7-es és 6-os.

Kék, sárga, piros és fekete 5-ös.

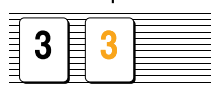
Játéklapok az asztalon



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 elszámoláskor az állványon maradt joker 30 büntetőpontot jelent a játékosnak.

#### A joker felhasználásának lehetőségei

1. Játéklapok az állványon



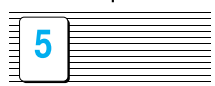
A játékos elveheti a Csoportból a joker játéklapot, ha egy vagy mindkét 3-as játéklapját a Csoporthoz illeszti.

2. Játéklapok az állványon



A játékos kettéválasztja a Sorozatot és elveszi a jokert.

3. Játéklap az állványon

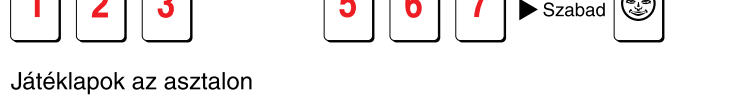


A játékos kiegészíti a Sorozatot a kék 5-ös játéklappal és elveszi a jokert.

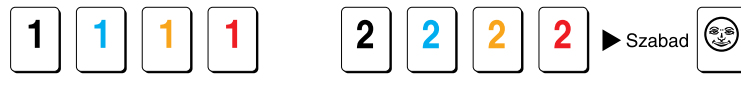
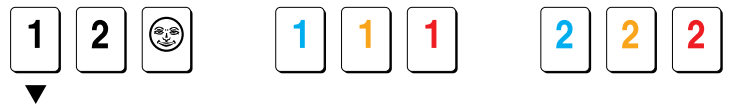
4. Játéklapok az asztalon

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

Játéklapok az asztalon



Játéklapok az asztalon



#### 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  
Szarmazási hely: Izrael

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

© Rummikub is a registered Trade Mark.  
© 1950, 1999 HERTZANO, ALL RIGHTS RESERVED.  
(d) Registered Design.

