



ОРИГИНАЛЬНЫЙ Руммикуб® СБЛИЖАЕТ ЛЮДЕЙ

Rummikub®

Правила

Компоненты:

- 106 фишек (8 наборов фишек четырёх цветов с числами от 1 до 13 и 2 джокера),
- 4 подставки для фишек.

Цель игры

Первым избавиться от всех своих фишек, выложив из них комбинации (ряды и/или группы).

Комбинации

Существует два типа комбинаций:

Группа - это комбинация из трёх или четырёх фишек с одинаковыми числами, но разных цветов.



Ряд - это комбинация из трёх или более чисел одного цвета, расположенных по возрастанию. Число 1 считается наименьшим и не может идти после 13.



Подготовка к игре

Игроки сами решают, сколько раундов они будут играть, каждый раунд состоит из нескольких партий, их количество определяется числом игроков: при игре вчетвером каждый раунд состоит из четырёх партий, при игре втроём – из трёх партий, при игре вдвоём – из двух партий. Партия заканчивается, когда один из игроков выкладывает на стол последнюю фишку с подставки.

Положите фишки на стол лицевой стороной вниз и тщательно перемешайте. Каждый игрок берёт одну фишку и тот, кому досталась фишка с наибольшим числом, ходит первым. Верните фишки обратно на стол и перемешайте.

Каждый игрок ставит на свою подставку 14 фишек. Оставшиеся фишки объявляются «магазином».

Ход игры

Игра идёт по часовой стрелке. Чтобы вступить в игру, игроку нужно выложить на стол одну или несколько комбинаций фишек (рядами или группами) так, чтобы сумма чисел на них была не менее 30. Для этого можно использовать любые фишки с подставки, включая джокер (см. «Джокер»).

После того, как игрок первый раз выложил фишки на стол, в свои последующие ходы он может составлять новые комбинации или достраивать уже выложенные (см. «Перемещение фишек»). При этом он обязан выложить хотя бы одну фишку со своей подставки и может использовать любые ряды и группы, уже лежащие на столе.

Если игрок не может или не хочет в свой ход выложить фишку с подставки, он берёт фишку из «магазина», и на этом его ход завершается. Игрок не может сразу выложить фишку, которую взял из «магазина», ему нужно дождаться следующего хода.

Партия заканчивается, когда один из игроков избавился от всех своих фишек и крикнул: «Руммикуб!». Затем игроки подсчитывают свои очки (см. «Подсчёт очков»). Если «магазин» пуст, а игроки ещё не выложили все фишки со своих подставок, то игра продолжается до тех пор, пока игроки могут делать ходы. Когда никто не может сделать ход, игра завершается.

Перемещение фишек

Перемещение фишек – самое увлекательное в игре «Руммикуб». Игроки стараются выложить на стол как можно больше фишек, делая перестановки в уже имеющихся комбинациях или добавляя к ним свои фишки. Перестановки можно делать разными способами (примеры ниже), главное, чтобы в конце хода на столе не осталось отдельно лежащих фишек.

• Добавить одну или несколько фишек с подставки и составить новую комбинацию:

Фишки на подставке



На столе выложены синие фишки 4, 5, 6. К этому ряду игрок добавляет синюю тройку, а синюю восьмёрку добавляет к группе восьмёрок на столе.

Фишки на столе



• Убрать четвертую фишку из группы и использовать её для новой комбинации:

Фишки на подставке



Для того, чтобы составить ряд из синих фишек, не хватает одной фишки. Игрок берёт синюю четвёрку из группы четвёрок на столе и выкладывает синий ряд: 3, 4, 5, 6.

Фишки на столе



• Добавить к комбинации четвертую фишку или убрать, чтобы составить новую комбинацию:

Фишки на подставке



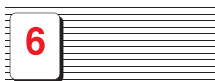
Игрок добавляет синюю 11 к ряду и использует восьмёрку для новой группы.

Фишки на столе



• Разделить ряд:

Фишки на подставке



Игрок разделяет ряд и использует красную шестёрку, чтобы составить два новых ряда.

Фишки на столе



• Разделить выложенные комбинации и составить новые:

Фишки на подставке



Игрок берёт синюю единицу с подставки, оранжевую единицу из ряда и красную единицу из группы и составляет новую группу.

Фишки на столе



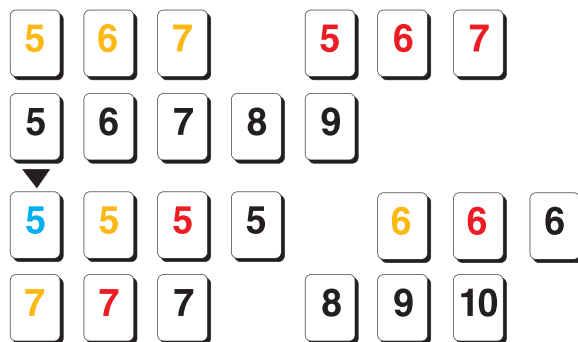
• **Сделать перестановки в уже выложенных комбинациях и составить новые:**

Фишки на подставке



Игрок делает перестановки в трёх уже выложенных комбинациях и использует чёрную десятку и синюю пятёрку с подставки, чтобы составить три новые группы и один новый ряд.

Фишки на столе



Джокер

В игре два джокера. Каждый джокер может заменять собой любую фишку, его цвет и число определяются местом джокера в комбинации. В группе из трёх фишек джокер может заменить фишку любого недостающего цвета.

Игрок может использовать уже лежащий на столе джокер только после того, как сможет первый раз выложить фишки на стол (с общей суммой чисел не менее 30). Чтобы высвободить джокер, игроку нужно заменить его любой подходящей фишкой: либо со своей подставки, либо из уже выложенной комбинации.

Игрок, высвободивший джокер, обязан в свой текущий ход выложить его в новой комбинации и использовать для этого хотя бы одну фишку с подставки.

Четыре способа высвободить джокер:

1. Фишки на подставке



Игрок может заменить джокер любой из фишек на подставке или обеими.

Фишки на столе

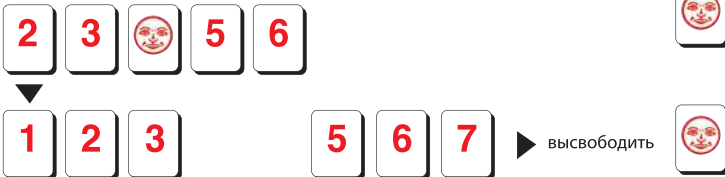


2. Фишки на подставке

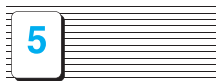


Игрок делит ряд и берёт джокер.

Фишки на столе



3. Фишки на подставке



Игрок добавляет синюю пятёрку и берёт джокер.

Фишки на столе



