

The Original Classic **Rummikub**®

COMBINA I NUMERI GIUSTI E VINCI!

Contenuto:

- 104 tessere numerate da 1 a 13, in 4 colori (nero, rosso, blu e giallo)
- 2 tessere jolly
- 4 supporti per le tessere
- 1 regolamento di gioco

Scopo del gioco

I giocatori cercano di liberarsi delle tessere ricevute, disponendole sul tavolo dopo averle opportunamente combinate. Ogni partita viene vinta da colui che esaurisce per primo le sue tessere, mentre agli avversari verranno addebitati i punti delle tessere che avranno conservato sul loro supporto. Una gara si compone di un numero prestabilito di partite, solitamente pari a quello dei giocatori stessi.

Preparativi

Ogni partecipante riceve un supporto per le tessere. Le 106 tessere vengono poste coperte al centro del tavolo e ben mescolate. Dopo aver sorteggiato il concorrente che inizia la partita, si raccolgono tutte le tessere, formando quattordici pile da 7 e una quindicesima da 8. Ogni giocatore sceglierà quindi 2 pile (per complessive 14 tessere) che disporrà sul proprio supporto, iniziando subito a combinarle tra loro. Le pile restanti verranno allineate al centro del tavolo e, a partire da quella con 8, serviranno nel corso della partita per pescare delle nuove tessere.

Combinazioni

Le combinazioni possono essere formate da:

- una **serie** composta da almeno 3 tessere dello stesso colore con i numeri progressivi.
- un **gruppo** di 3 o 4 tessere con lo stesso numero ma di colore sempre diverso.

Nota: il valore di ogni tessera è rappresentato dal numero che vi è stampato sopra; la tessera **1** è quella di valore minore e non potrà mai essere collocata dopo il **13**.

Svolgimento della partita: 1° turno di gioco

Al primo turno di gioco, ogni concorrente deve "**aprire**" il proprio gioco, ovvero calare sul tavolo almeno 30 punti. Questi possono essere totalizzati sia con una sola combinazione, sia sommando più serie o gruppi.

Finché un giocatore non avrà calato i 30 punti minimi d'apertura, sarà costretto ogni volta a pescare una tessera e a cedere il turno al concorrente successivo.

Note: Nel 1° turno di gioco, non è consentito modificare le combinazioni già calate sul tavolo. Le tessere Jolly assumono di volta in volta il punteggio delle tessere che sostituiscono.

Svolgimento della partita: turni di gioco successivi

Durante la partita, al proprio turno di gioco, ogni giocatore dovrà **calare** o una nuova serie, o un nuovo gruppo o perlomeno una tessera che si combini con quelle già presenti sul tavolo. In caso contrario, sarà costretto a **pescare** una nuova tessera dalle pile allineate al centro del tavolo, **cedendo** subito il turno al concorrente successivo.

Modificare le combinazioni

Una volta calate sul tavolo, le combinazioni non appartengono più a nessuno e sono a disposizione di qualsiasi concorrente che abbia già aperto il suo gioco. Egli infatti potrà modificare le serie ed i gruppi che si trovano sul tavolo, attaccandovi una o più delle proprie tessere. Potrà inoltre separare una o più tessere dalle combinazioni sul tavolo per formarne delle nuove, aggiungendovi alcune tessere che aveva ancora sul supporto. In tal modo riuscirà a liberarsi più in fretta delle tessere in suo possesso e a vincere la partita.

Nota: per effettuare delle modifiche, il concorrente ha a disposizione non più di 2 minuti.

- **Il giocatore può attaccare delle tessere alle combinazioni sul tavolo.**

Tessere sul supporto



Alla combinazione 4, 5, 6, blu il giocatore aggiunge un 3 blu. L'8 blu viene invece aggiunto al gruppo dei tre 8.

Tessere sul tavolo



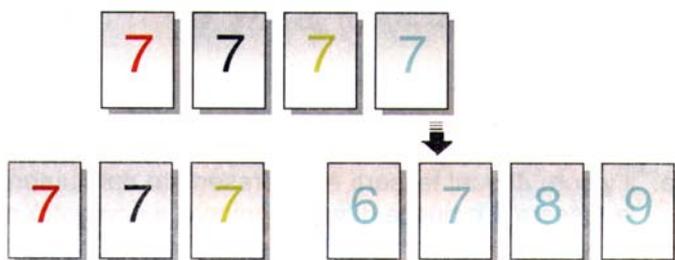
- **Il giocatore può togliere una tessera ed usarla per formare una nuova combinazione.**

Tessere sul supporto



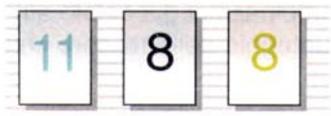
Dal gruppo dei quattro 7 il giocatore preleva il 7 blu, per formare la nuova serie di 6, 7, 8, 9, blu.

Tessere sul tavolo



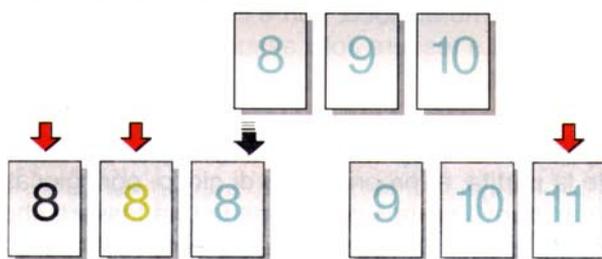
- **Il giocatore può trasformare una combinazione esistente per crearne delle nuove.**

Tessere sul supporto



Alla serie 8, 9, 10, blu, il giocatore aggiunge l'11 blu, poi preleva l'8 blu per creare un nuovo gruppo di tre 8.

Tessere sul tavolo



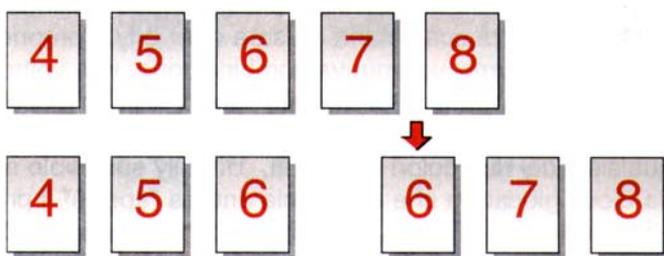
- **Il giocatore può separare una combinazione già esistente sul tavolo.**

Tessere sul supporto



Il giocatore usa il **6 rosso** per separare una serie di cinque numeri e trasformarla in due serie di tre numeri ciascuna.

Tessere sul tavolo



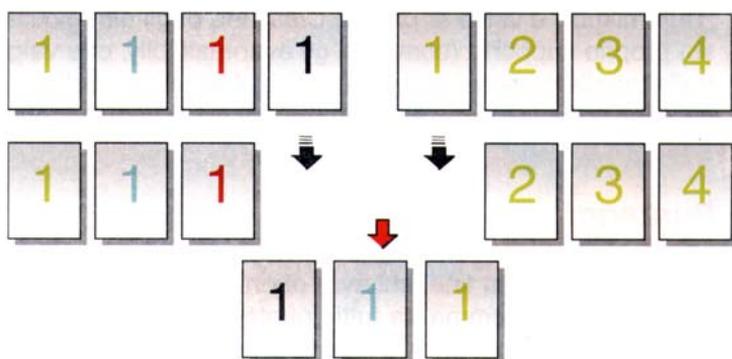
- **Il giocatore può separare delle combinazioni già esistenti per crearne delle nuove.**

Tessere sul supporto



Il giocatore preleva l'**1 nero** dal gruppo e l'**1 giallo** dalla serie per aggiungerli al proprio **1 blu** e formare così una serie e due gruppi.

Tessere sul tavolo



- **Il giocatore può trasformare a suo vantaggio più combinazioni esistenti.**

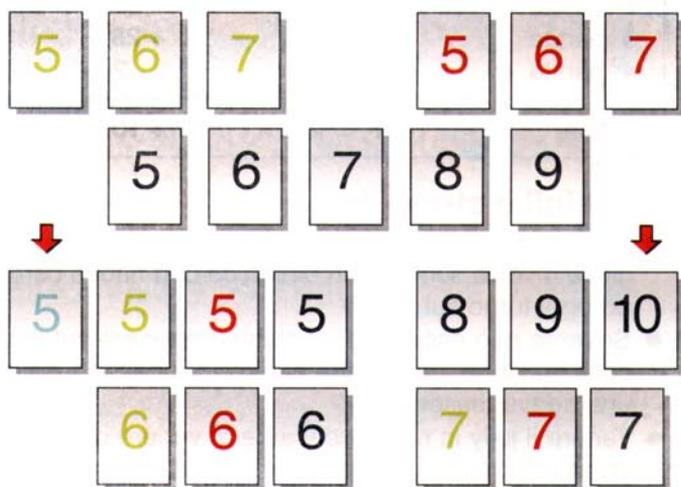
Tessere sul supporto



Per sfruttare al meglio le sue due tessere, il giocatore raggruppa tutti i **5**, i **6** e i **7** sul tavolo, aggiungendo il suo **5 blu**. Poi attacca il proprio **10** all'**8** e al **9** nero. Si avranno così 2 gruppi da tre, 1 da quattro ed 1 serie.

Nota: per trasformare, il concorrente dispone di 2 minuti al massimo.

Tessere sul tavolo



Importante: se il giocatore non riesce a riorganizzare le combinazioni sul tavolo entro il tempo massimo prestabilito (2 minuti), dovrà riprendersi tutte le tessere che risultano ancora scombinata ed inoltre, per punizione, pescare altre tre tessere dalle pile.

Jolly

I jolly possono essere collocati ovunque, assumendo il valore delle tessere che sostituiscono. Se un giocatore possiede una tessera corrispondente ad un jolly sul tavolo, potrà scambiarla e usare quel jolly a proprio vantaggio per formare **nello stesso turno** una nuova combinazione; una volta calato sul tavolo, infatti, un jolly non potrà mai tornare sul supporto di un giocatore.

Nel caso che il jolly faccia parte di un gruppo da 3, potrà essere sostituito da uno qualsiasi dei due colori mancanti. Un jolly sul tavolo non potrà essere toccato da alcun giocatore che non abbia ancora "aperto" il proprio gioco.

Nota: tenere il jolly in mano offre indubbi vantaggi nell'organizzazione del proprio gioco, tuttavia può anche essere pericoloso, in quanto si verrà penalizzati di 30 punti nel caso che un avversario concludesse la partita prima di averlo potuto calare sul tavolo.

Fine della partita

Quando un concorrente riesce a liberarsi di tutte le tessere del suo supporto, dichiara "Rummikub!" e vince la partita. Ciascuno degli altri giocatori sommerà i punti rimasti sul proprio supporto (compresi gli eventuali jolly, che valgono 30 punti) e li segnerà nella tabella come punteggi negativi. Al vincitore della partita verrà attribuito un punteggio positivo pari alla somma dei punti negativi totalizzati dagli avversari.

Punteggi

I punti ottenuti dai concorrenti nel corso delle partite prestabilite vengono sommati nella tabella e, alla fine, chi avrà ottenuto il punteggio più alto sarà il vincitore del gioco. Ovviamente, la somma fra tutti i punteggi dovrà essere sempre uguale a 0.

Esempio:

	giocatore A	giocatore B	giocatore C	giocatore D
1ª partita	+ 24	- 5	- 16	- 3
2ª partita	- 8	- 11	+ 31	- 12
3ª partita	- 13	+ 28	- 8	- 7
4ª partita	- 14	- 2	- 4	+ 20
Totale	- 11	+ 10	+ 3	- 2

Consigli e strategia

- Le fasi iniziali di ogni partita potranno sembrare alquanto lente, ma in breve il gioco diverrà sempre più dinamico con nuove combinazioni che si formeranno ad ogni turno sul tavolo.
- Sovente può essere conveniente trattenere sul supporto la 4ª tessera di una combinazione, per calarla al turno successivo ed evitare così di dover pescare una nuova tessera.
- Tenere il jolly in mano consente di variare con maggiore facilità le proprie combinazioni, ma comporta anche un grosso rischio nel caso un avversario dichiarasse "Rummikub!"

® Rummikub è un marchio registrato

© 1999 HERTZANO, TUTTI I DIRITTI RISERVATI

® Registered Design. Made in Israel.

Ravensburger S.p.A. - Via Capo Rizzuto 57 - 20151 Milano (I)