НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ОРИГИНАЛЬНЫЙ

Руммикуб

СБЛИЖАЕТ ЛЮДЕЙ

Твист

ПРАВИЛА ИГРЫ



2-4 ±20 7+

KOD KOD INTERNATIONAL GAMES

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Компоненты

- 112 фишек (8 наборов фишек четырёх цветов с числами от 1 до 13 и 8 джокеров)
- 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. Для удобства игроков рекомендуется складывать фишки в стопки по 7 штук.

Каждый игрок берёт себе подставку и ставит на неё 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 джокера (см. «Джокеры»).

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 (см. примеры ниже), главное, чтобы в конце хода на столе не осталось отдельно лежащих фишек.

Примеры перемещения фишек

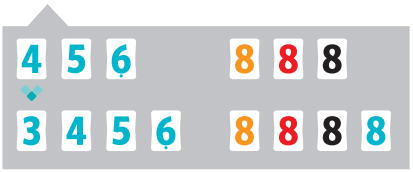
Добавить одну или несколько фишек с подставки и составить новую комбинацию:

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 подставке



Фишки на столе



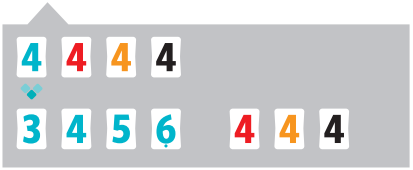
Убрать четвёртую фишку из группы и использовать её для новой комбинации:

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 подставке



Фишки на столе



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

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

Фишки на подставке



Фишки на столе



Разделить ряд:

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



Разделить выложенные комбинации и составить новые:

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



Сделать перестановки в уже выложенных комбинациях и составить новые:

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.



Джокеры

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

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

Комбинации с джокером можно разделять, добавлять к ним или убирать из них фишки.

Обычный джокер

В игре два обычных джокера. Каждый такой 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.

Четыре способа высвободить обычного джокера:

1. Игрок может заменить джокера любой из фишек на подставке или обеими.

Фишки на подставке



Фишки на столе



2. Игрок делит ряд и берёт джокера.

Фишки на подставке



Фишки на столе

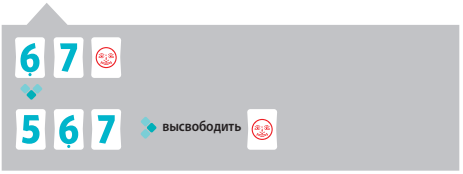


3. Игрок добавляет синюю пятёрку и берёт джокера.

Фишки на подставке

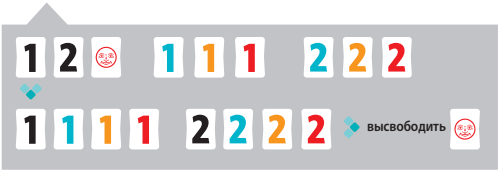


Фишки на столе



4. Игрок делит ряд, добавляет чёрную единицу к группе единиц, а чёрную двойку добавляет группе двоек и берёт джокера.

Фишки на столе



Особые джокеры

Помните, что особый джокер не может заменять собой обычный джокер или любой другой особый джокер.

Двойной джокер

Двойной джокер может заменять либо две фишки с одинаковыми числами, но разных цветов, либо две фишки одного цвета с числами, идущими друг за другом.

- Пример:

Ряд

В ряду из оранжевой двойки, двойного джокера и оранжевой пятёрки, джокер заменяет оранжевую тройку и четвёрку, а его значение — сумма этих двух чисел (7).



Группа

В группе из синей и красной тройки и двойного джокера, джокер заменяет жёлтую и чёрную тройки.



Чтобы высвободить двойного джокера посредством замены, игрок должен выложить на его место те две фишки, которые джокер заменяет в комбинации.

Двойной джокер может лежать на любом месте в комбинации. Однако его нельзя выложить в ряду перед двойкой или после фишки с числом 12.

Помните, что любая комбинация должна состоять как минимум из 3 фишек, даже если в ней используется двойной джокер.

Джокер-хамелеон

Джокер-хамелеон позволяет выложить ряд из фишек двух цветов (в группах его использовать нельзя). Фишки по одну сторону от джокера-хамелеона должны быть одного цвета, а по другую — уже другого.

Игрок может выложить такой джокер с краю ряда, но все последующие фишки, которые будут присоединяться к джокеру, должны быть другого цвета.



Зеркальный джокер

Такой джокер позволяет создавать зеркальные комбинации.

- Пример:

Ряд
с зеркальным
джокером:



Группа
с зеркальным
джокером:



Какую бы фишку игрок ни добавил или ни убрал с одного края такой комбинации, он должен добавить или убрать точно такую же фишку с другого края.

Зеркальный джокер, в отличие от остальных, не принимает никакое значение (его значение равно 0) и выступает исключительно в роли «зеркала».

В комбинации может быть больше одного джокера (как обычного, так и специального), но по разные стороны от зеркального джокера всегда должны быть одна и та же последовательность из чисел

- Пример 1: 
- Пример 2: 

Время на ход

Каждому игроку на ход даётся одна минута. Игрок, который не успевает уложиться в срок, но может вернуть на место передвинутые фишки, берёт одну фишку из «магазина». На этом его ход завершается.

Неполные ряды

Если игрок не успевает завершить ход за одну минуту и не может вернуть все передвинутые фишки на прежние места, он забирает свои фишки обратно на подставку и берёт из «магазина» три фишки в качестве штрафа. Передвинутые фишки, которые игрок не может вернуть на место, помещают в «магазин» в случайном порядке. На этом его ход завершается.

Подсчёт очков

После того как игрок выложил все фишки со своей подставки и крикнул «Руммикуб!», каждый из других игроков подсчитывает сумму чисел на фишках, которые остались у него на подставке, и записывает её себе в минус, а победитель партии получает в плюс сумму очков всех проигравших игроков. Таким образом, количество очков у победителя и должно равняться сумме очков, набранных другими игроками в каждой партии.

Важно: штраф за любого джокера (включая зеркального джокера) на подставке в конце игры — 30 очков.

В редких случаях, когда все фишки в «магазине» заканчиваются до того, как кто-то из игроков крикнул «Руммикуб!», и никто не может сделать ход, побеждает игрок с наименьшей суммой чисел на фишках, которые остались у него на подставке. Каждый игрок складывает числа на фишках на своей подставке и вычитает из полученного результата сумму чисел на фишках у победителя. Получившееся число очков игрок записывает себе в минус. Сумму очков, которую набрали проигравшие, победитель записывает себе в плюс.

После подсчёта очков игроки возвращают фишки на стол и начинают следующую партию, выполняя инструкции раздела «Подготовка к игре». Игроки записывают не только набранные очки, но и количество партий, в которых победил каждый игрок.

Количество выигранных партий:

Игрок А — 1
Игрок В — 2
Игрок Г — 1

Пример подсчёта очков	Игрок А	Игрок Б	Игрок В	Игрок Г
Партия 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Партия 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Партия 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Партия 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Итог раунда	- 24	- 54	+ 45	+ 33

- **Бесплатное приложение Rummikub score timer** с таймером и возможностью записи очков доступно в: Get it on Google Play Download on the App Store

Выигрыш

Когда заканчивается последний раунд, игрок, выигравший больше партий по итогам всех раундов, объявляется победителем. В случае ничьей победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков.

Стратегия

Начало партии в «Руммикуб» может показаться медленным, но по мере увеличения количества фишек на столе появляется больше возможностей для комбинаций. В начале игры можно придержать некоторые фишки и подождать пока другие игроки выложат больше фишек. Иногда полезно не выкладывать четвёртую фишку в ряду или в группе и выложить только три, а четвёртую выложить в следующий ход, чтобы не брать фишку из «магазина». Иногда полезно придержать джокера на подставке, но есть риск остаться с джокером и получить 30 очков штрафа, если кто-то из игроков раньше выложит все свои фишки.

www.rummikub.com

® RUMMIKUB и — зарегистрированные торговые марки O. Fidelman. Все прочие названия компании или её продуктов — торговые марки или зарегистрированные торговые марки соответствующих правообладателей. Все не явно указанные права (зарегистрированные или нет) принадлежат O. Fidelman. © 1950, 2025 Copyrights E. Hertzano.
Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.

KOD KOD INTERNATIONAL GAMES

C.LL-8600/8601-0236-0203 191025

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru