

The Original Руммикуб®

ОБЪЕДИНЯЕТ ЛЮДЕЙ

Игра для 2–4 игроков, от 8 лет и старше

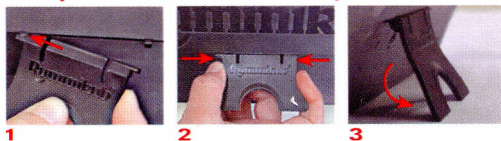
Цель игры:

Первым выложить все свои фишки на игровом поле.

Состав набора:

- 104 фишки, пронумерованные от 1 до 13 четырех цветов (по 2 комплекта): черные, оранжевые, синие, красные
- 2 фишки джокера
- 4 подставки для фишек
- инструкция

Сборка подставок для фишек:



Подготовка:

Разложите все фишки на столе лицевой стороной вниз и тщательно смешайте. Каждый игрок берет одну фишку. Игрок, вытянувший фишку с наибольшим числом, начинает игру. Далее ход переходит по часовой стрелке.

Верните фишки обратно на стол и снова перемешайте. Каждый игрок берет 14 фишек и раскладывает у себя на подставке в «ряды» и «группы». Оставшиеся на столе фишки являются банком.

Группы фишек:

«Группа» — это набор 3-х или 4-х фишек с одинаковым числом, но **разного** цвета. Например: черный 7, красный 7, синий 7, оранжевый 7.

«Ряд» — это набор 3-х или более последовательных чисел **одного** цвета. Например: черный 3, 4, 5 и 6.

ВНИМАНИЕ: число 1 является наименьшим числом, и не может следовать за числом 13.

Игра:

Игроки должны разместить группы и ряды фишек, общим числом 30 и более (для этого нужно сложить все числа) в качестве первого хода.

Если игрок не может сделать этот ход, он берет еще одну фишку из банка и ход переходит к следующему игроку.

В течение первого хода группы и ряды нельзя перемещать или добавлять фишки из оставшихся в подставке к имеющимся на столе.

Время для осуществления одного хода ограничено 1 минутой.

Если в течение минуты игрок не смог переместить фишки, они должны быть возвращены в исходное положение, а игрок получает из банка 3 фишки в качестве штрафа.

Если остались фишки, положение которых не удастся вспомнить, их необходимо вернуть в банк.

Перемещение:

Перемещение фишек является наиболее увлекательной частью игры. Игроки стараются выложить как можно больше фишек на игровое поле, перераспределяя группы и ряды или добавляя фишки к уже имеющимся группам и рядам. Группы можно перемещать множеством различных способов (примеры ниже). В конце каждого раунда должны оставаться только связанные группы и ряды. Отдельно лежащих фишек на игровом поле оставаться не должно.

• Добавить одну или более фишек из подставки для формирования новой группы:

Фишки на подставке



Синие 4, 5, 6 — на столе.
Игрок добавляет синюю 3.
Синяя 8 добавляется к группе 8, уже имеющейся на столе.

Фишки на столе



• Убрать четвертую фишку из группы и использовать ее, чтобы создать новый ряд:

Фишки на подставке



Для потенциального синего ряда не хватает одной фишки. Игрок берет синюю 4 из группы четверок на столе и добавляет к ряду синих: 3, 4, 5, 6.

Фишки на столе



• Добавить четвертую фишку к ряду и убрать одну фишку из нее, чтобы создать еще один ряд:

Фишки на подставке



Игрок добавляет синюю 11 к ряду и использует 8 из этой ряда, чтобы создать еще одну группу.

Фишки на столе



• Разделить ряд:

Фишки на подставке



Игрок делит ряд, используя красную 6, чтобы сделать 2 разных ряда.

Фишки на столе



• Комбинированное деление:

Фишки на подставке



Игрок использует синюю 1 из подставки, оранжевую 1 из ряда и красную 1 из группы, чтобы создать новую группу.

Фишки на столе



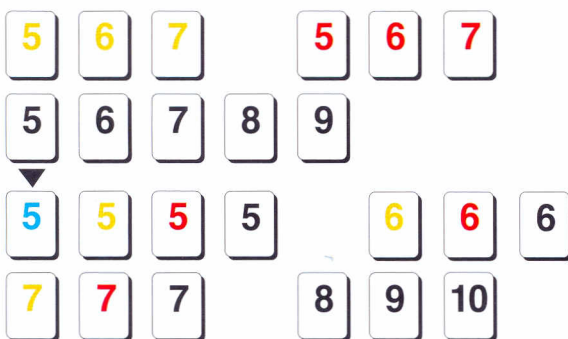
● **Множественное деление:**

Фишки на подставке



Игрок перемещает 3 существующих ряда, используя черную 10 и синюю 5 из подставки, чтобы создать три группы и один новый ряд.

Фишки на столе



Джокер:

Джокера из группы может забрать игрок, который сможет заменить его фишкой с числом и цветом, необходимым в этой группе или ряду. Фишка, используемая для замены Джокера, может быть взята как из подставки игрока, так и из фишек на столе. В случае, если на столе выложена **группа** из 3 фишек, джокера можно заменить фишкой любого недостающего цвета.

Если игрок заменил Джокера фишкой, он должен использовать Джокера в течение того же хода в роли фишки для новой группы или ряда. Джокер не может быть использован в течение первого хода. В группу, содержащую Джокера, можно добавлять фишки, ее можно разделять и убирать из нее фишки. Если Джокер остается в подставке игрока в конце игры, игрок получает 30 штрафных очков.

4 способа использовать Джокера:

1. Фишки на подставке



Игрок может заменить Джокера одной или обеими фишками на подставке.

Фишки на столе



2. Фишки на подставке



Игрок делит ряд и заменяет Джокера.

Фишки на столе



удаление

3. Фишки на подставке



Игрок добавляет синюю 5 и удаляет Джокера.

Фишки на столе

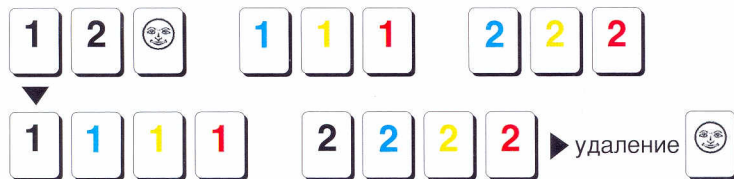


удаление

4.

Игрок делит ряд. Он передвигает черную 1 в группу единиц, черную 2 в группу двоек и убирает Джокера.

Фишки на столе



Победитель:

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои фишки. Остальные игроки складывают все числа на своих фишках (см. «Подсчет очков»). Если в банке заканчиваются фишки, игроки играют «в банк», выкладывая по очереди по одной фишке в банк, пока у кого-нибудь из игроков не закончатся фишки. Если оставшиеся игроки не могут продолжать, игра заканчивается.

Подсчет очков:

После того, как кто-либо из игроков выложил все свои фишки, остальные игроки складывают числа на оставшихся у них фишках. Сумма чисел для каждого проигравшего игрока является для каждого из них отрицательной суммой.

Сумма чисел ВСЕХ игроков является положительной суммой, которую получает победитель. Завершив серию игр, каждый игрок суммирует все свои отрицательные и положительные суммы, таким образом получая итоговую сумму очков. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

В редком случае, когда фишки в банке заканчиваются раньше, чем один из игроков выкладывает все свои фишки, игроки делают еще один дополнительный ход. После этого хода побеждает игрок с наименьшей суммой на оставшихся у него фишках. Каждый проигравший игрок суммирует все цифры на своих фишках, и вычитает свой результат из суммы победителя. Результат будет отрицательной суммой для этого игрока. Сумма результатов проигравших игроков засчитывается победителю в качестве положительной суммы.

Пример таблицы очков серии игр:

	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4
Игра 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Игра 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Игра 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Сумма	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Стратегия:

В начале раунда Руммикуб может показаться медленной игрой, но по мере того, как игровое поле заполняется группами фишек, появляется больше и больше вариантов манипуляций. В начале игры может быть полезным придержать некоторые фишки, таким образом, заставив других игроков построить группы и поле для большего количества манипуляций.

Иногда стоит придержать четвертую фишку для группы и ряда, и положить только три, чтобы в следующий ход добавить ее, вместо того, чтобы брать еще одну из банка.

Также можно придержать на подставке Джокера, хотя есть риск остаться с ним в случае, если кто-то из игроков раньше выложит все свои фишки.