



"WARNING!" Not suitable for children under 36 months.  
 Contains small parts. Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only.  
 Made in Israel.

D-2600-1236-0281 150916

# The Original Rummikub

I L T S T I G I R I U N I A N I B U N I C O M B I N E R I

**Per 2-4 giocatori, da 7 anni in su**

## Contenuto:

104 tessere numerate da 1 a 13, in 4 colori (nero, rosso, blue e giallo, ripetute 2 volte)  
 2 tessere Jolly  
 4 supporti per le tessere  
 Istruzioni di gioco



Istruzioni di montaggio

## Scopo del gioco:

Libersarsi per primi di tutte le proprie tessere, posizionandole al centro del tavolo.

## Preparazione:

Le 106 tessere vengono disposte capovolte al centro del tavolo e ben mischiate. Ciascuno pesca una tessera e chi ha numero più alto inizia. Il gioco "gira" sempre in senso orario. Rimettete ora le tessere insieme con le altre e mischiate di nuovo; quindi ogni giocatore prende a caso 14 tessere e le dispone sul suo supporto al fine di ottenere delle "serie" e/o dei "gruppi". Tutte le altre tessere restano coperte al centro del tavolo, a disposizione per essere pescate.

## Combinazioni:

Un "gruppo" è costituito da 3 o 4 tessere con lo stesso numero ma sempre di colore diverso. Esempio: 7 nero, 7 rosso, 7 blu, 7 giallo.

Una "serie" è costituita da 3 o più tessere di numeri consecutivi dello stesso colore. Esempio: 3, 4, 5, 6 blu.

Nota: in una serie, la tessera col numero 1 va sempre posizionata prima del 2 e mai dopo il 13.

## Svolgimento della partita:

I giocatori devono "aprire" il proprio gioco, calando sul tavolo una o più combinazioni che totalizzino perlomeno 30 punti (la somma dei numeri sulle tessere calate). Qualora uno dei concorrenti non fosse in grado di aprire il suo gioco, oppure scegliesse di aprirlo più tardi, dovrà pescare una tessera dal centro del tavolo e passare la mano al giocatore seguente. Durante il primo turno di gioco, le tessere calate sul tavolo non potranno essere manipolate ed a nessuno sarà consentito aggiungere alcuna tessera del proprio supporto.

Al proprio turno, ogni giocatore avrà un minuto a disposizione per calare una o più tessere sul tavolo, manipolando eventualmente le combinazioni già presenti sul tavolo (ma solo se aveva già "aperto"), oppure pescare una tessera e passare il turno al prossimo. Se la manipolazione delle tessere non riuscirà, queste dovranno ritornare nella posizione originale ed il giocatore pescherà 3 tessere come penalità. Se restassero delle tessere scombinare (e nessuno ne ricordasse la posizione originaria) bisognerà coprirle e metterle con le altre da pescare.

## Strategia di gioco e consigli.

Le fasi iniziali d'ogni partita possono apparire alquanto lente, ma dopo breve tempo il gioco diverrà sempre più dinamico grazie alle nuove combinazioni che si formeranno ad ogni turno sul tavolo.

Talvolta può essere conveniente trattenere la quarta tessera di una combinazione sul proprio supporto, per calarla sul tavolo al turno successivo ed evitare così di pescarne una nuova.

Tenerne un Jolly in mano consente di gestire con grande flessibilità le proprie combinazioni, ma comporta altresì un grosso rischio nel caso un avversario dichiarasse "Rummikub", prima di averci dato modo di calarlo sul tavolo.

**Esempio di conteggio:**

|           | Giocatore A | Giocatore B | Giocatore C | Giocatore D |
|-----------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Partita 1 | + 24        | - 5         | - 16        | - 3         |
| Partita 2 | - 6         | - 11        | + 22        | - 5         |
| Partita 3 | - 32        | - 13        | - 2         | + 47        |
| Totale    | - 14        | - 29        | + 4         | + 39        |

## Fine della partita: il vincitore.

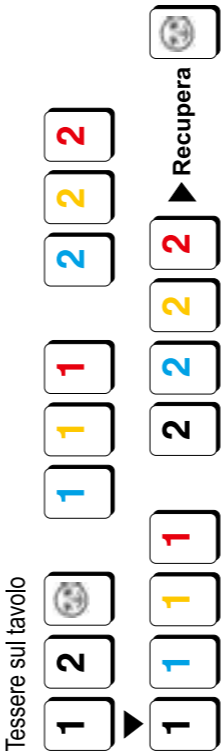
La partita continua finché uno dei concorrenti riesce a liberarsi di tutte le tessere sul supporto, dichiarando "Rummikub!". Ciascuno degli avversari sommerà quindi i punti che gli rimangono sul supporto (vedi schema). Nel raro caso che le tessere da pescare si esauriscano, a turno si dovrà calare sul tavolo una una delle proprie tessere. Se però si è bloccati, la partita finisce.

## Punteggio.

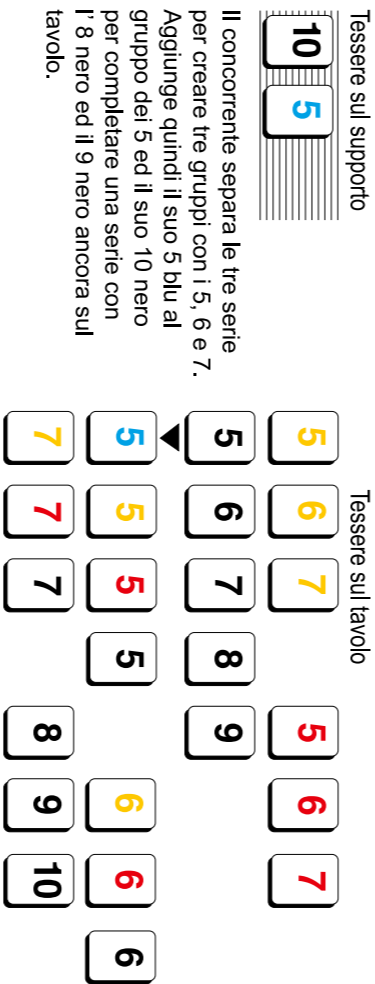
Non appena un concorrente avrà dichiarato "Rummikub!" ognuno degli avversari sommerà i punti che restano sul suo supporto e segnerà il totale come punteggio negativo. Il vincitore invece otterrà come punteggio la somma dei punteggi negativi degli altri concorrenti, ma in positivo. Così facendo, il punteggio complessivo di ogni partita sarà sempre uguale a zero.

Al termine del numero di partite stabilito, ogni giocatore farà la somma dei punti man mano conseguiti: si stabilirà così colui che sarà il gran vincitore dell'intera sessione.

Il giocatore divide la serie nera collocando negli altri due gruppi le due tessere numerate e liberando di conseguenza il Jolly.



### ● Separare molteplici serie per creare nuove combinazioni.



Il concorrente separa le tre serie per creare tre gruppi con i 5, 6 e 7.

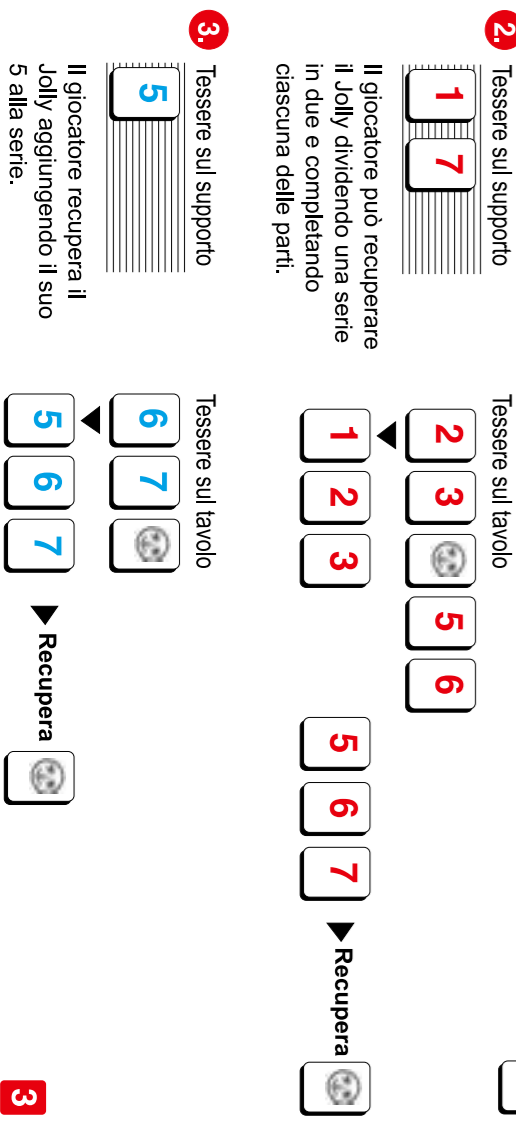
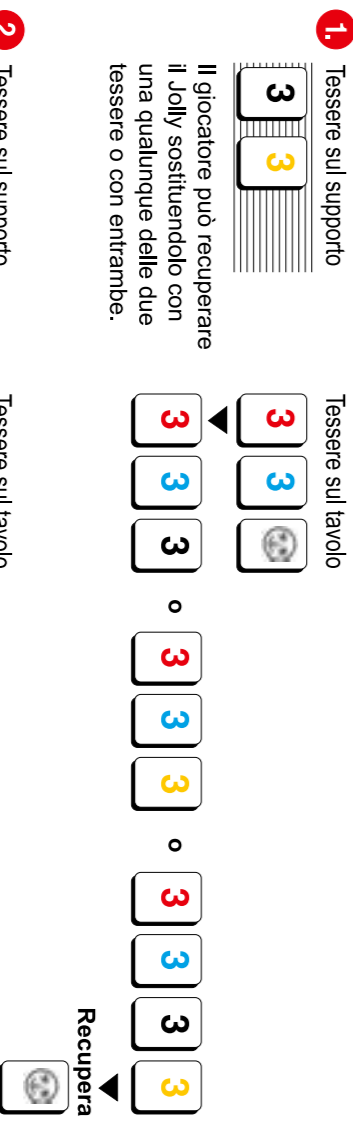
Aggiunge quindi il suo 5 blu al gruppo dei 5 ed il suo 10 nero per completare una serie con l'8 nero ed il 9 nero ancora sul tavolo.

### I Jolly:

I giocatori non potranno toccare i Jolly sul tavolo fintanto che non avranno aperto il loro gioco. Il Jolly all'interno di una combinazione può essere prelevato da un concorrente che lo rimpiazza con la tessera che sostituiva. Nel caso che il Jolly faccia parte di un gruppo di tre, il concorrente che intende prelevarlo potrà sostituirlo con uno qualsiasi dei colori mancanti.

Una volta recuperato, il Jolly deve essere comunque utilizzato dal concorrente nel medesimo turno di gioco. Una combinazione contenente il Jolly può essere liberamente separata oppure trasformata, come tutte le altre: potrebbe quindi anche non essere necessario sostituire il Jolly con la tessera corrispondente. Il possesso del Jolly sul proprio supporto comporta un addebito di ben 30 punti al momento della fine della partita.

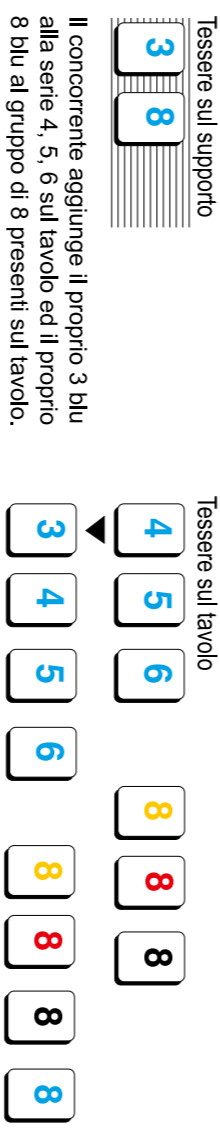
### 4 modi di impiegare il Jolly:



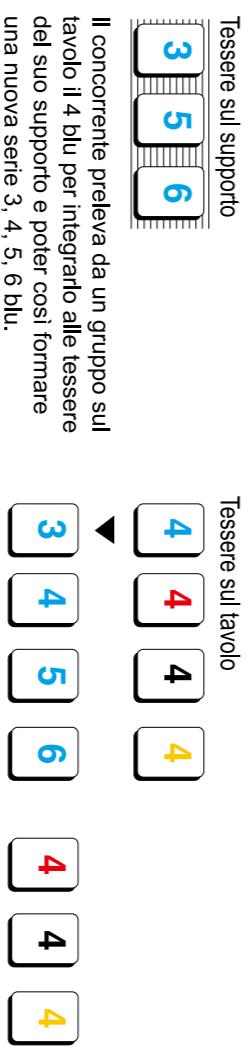
## Manipolazione:

E' la fase più emozionante e divertente del gioco Rummikub. I concorrenti cercano utilizzare al meglio ciò che hanno sul supporto, manipolando una o più combinazioni presenti sul tavolo ed aggiungendovi qualcuna delle proprie tessere. Le combinazioni possono essere manipolate a piacere, a patto però che alla fine ci siano tutte serie o gruppi validi sul tavolo.

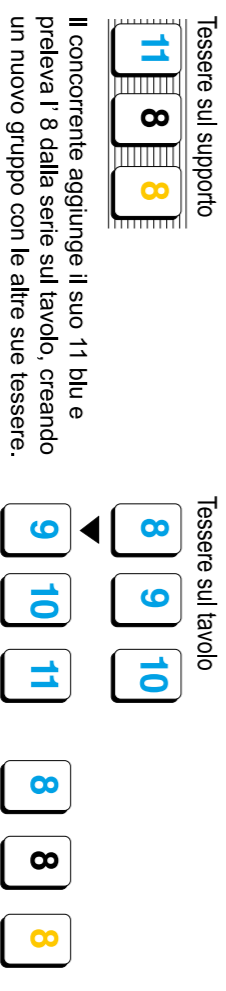
### ● Aggiungere una o più tessere del supporto per formare una nuova combinazione.



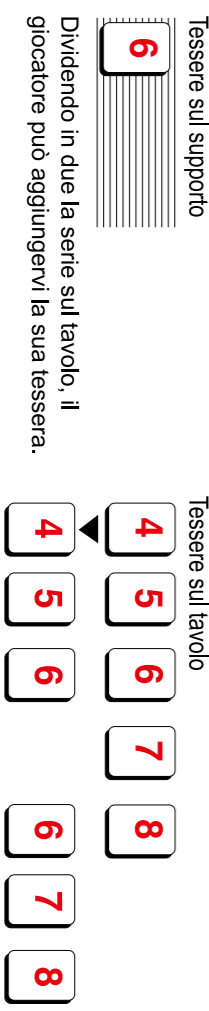
### ● Utilizzare una tessera già sul tavolo per formare una nuova combinazione.



### ● Aggiungere la 4.a tessera ad una serie, togliendone una per creare un nuovo gruppo.



### ● Dividere in due una serie.



### ● Trasformare due combinazioni in tre.

