

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Žaidimas 2-4 žaidėjams, nuo 7 metų amžiaus

DĖŽUTĖJE YRA:

- 104 kauliukai, sunumeruoti nuo 1 iki 13, keturių spalvų (juodos, raudonos, mėlyna, oranžinė),
- 2 juokdariai,
- 4 lėkštelės (kauliukų stovai + kojelės stovai)

„RUMMIKUB XP“ DĖŽUTĖJE YRA

5 arba 6 žaidėjams:

- 156 keturių spalvų kauliukai, sunumeruoti nuo 1 iki 13 (juoda, raudona, mėlyna, oranžinė) ir 4 juokdariai,
- 6 lentos (stovai kauliukams + kojos stovams)

ŽAIDIMO TIKSLAS:

Žaidimo tikslas: atsikratyti visų skaičių kubelių nuo savo lentos. Laimi tas žaidėjas, kuris tai padaro pirmas.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI:

- Prieš pirmąsias rungtynes reikia pasirinkti pradedantį žaidėją. Norėdami tai padaryti, padėkite visus kauliukus ant stalo numeriais į apačią ir kruopščiai juos sumaišykite. Kiekvienas žaidėjas ištraukia po kauliuką; žaidimą pradeda tas žaidėjas, kurio kauliuko skaičius yra didžiausias. Esant lygiam rezultatui, tarp lygiaverčių žaidėjų žaidžiamas parodomasis žaidimas. Ištraukti kauliukai vėl užversti padedami ant stalo ir sumaišomi. Svarbu: tai taikoma tik pirmajam žaidimui. Vėlesniuose žaidimuose pradeda žaidėjas, esantis į kairę nuo žaidėjo, pradėjusio ankstesnį rundą.

- Kad žaidimas būtų lengvesnis, rekomenduojama kauliukus sudėti po 7. Standartinėje versijoje bus 14 krūvelių po 7 kauliukus ir 1 krūvelė po 8 kauliukus. Rummikub XP versijoje bus 22 krūvelės su 7 kauliukais ir 1 krūvelė su 6 kauliukais.

- Likę kauliukai vadinami „banku“.

Jei tarp 14 kauliukų, kuriuos žaidėjas gavo žaidimo pradžioje, yra trys dvigubi kauliukai (kauliukai su tuo pačiu skaičiumi ir spalva, pavyzdžiui, du raudoni dvyliktukai, du mėlyni aštuntukai ir du raudoni trejetukai), žaidėjas turi teisę paprašyti permaišyti kauliukus ir paskirstyti juos visiems žaidėjams. Jis taip pat gali tęsti žaidimą su trimis ir daugiau dvigubų kauliukų. Sprendimą priima pats žaidėjas.

ATIDARYMAS:

Norėdami pradėti žaidimą, žaidėjai turi pradėti žaidimą. Kiekvienas žaidėjas savo ruožtu turi padėti kauliukus ant stalo, sudarydamas vieną ar kelis rinkinius, kurių bendra vertė yra ne mažesnė kaip 30 taškų. Šie taškai skaičiuojami tik nuo ant žaidėjo lentos padėtų kauliukų; pirmajame metime naudojamas juokdarys turi kauliuko, kurį jis pakeičia, vertę.

Svarbi taisyklė: Žaidėjui, kuris dalija atvertimo kortas, neleidžiama manipuliuoti ant stalo esančiomis serijomis ir grupėmis, jei jos guli. Jei žaidėjas neturi atidarymo kombinacijos, jis paima vieną kubelį iš banko, o jį paima kitas žaidėjas iš eilės. Žaidėjas neprivalo išlošti atidarymo, kai tik jį pasiima.

ŽAIDIME VARTOJAMI TERMINAI:

GRUPĖ tai trijų ar keturių kauliukų rinkinys, kuriame yra skirtingos spalvos kauliukai su tuo pačiu skaičiumi, pvz., juodos 7, raudonas 7, mėlynas 7, oranžinis 7.

SERIJA tai trijų ar daugiau iš eilės einančių tos pačios spalvos kauliukų su tais pačiais skaičiais rinkinys, pvz., mėlyni 3, 4, 5, 6. Kauliukai su skaičiumi 1 visada turi mažiausią vertę; jų negalima pridėti po 13.

Žaidėjo **ŽINGSNIS** yra toks: pasirinkti kauliuką iš savo planšetėje esančios krūvelės (banko) arba padėti kauliukus ant stalo, sudarant arba išplečiant grupes ar serijas.

MANIPULIACIJOS:

Tai įdomiausia žaidimo dalis. Nuo kito ėjimo po atidarymo žaidėjas gali pridėti plytelių iš savo lentos prie ant stalo gulinčių rankų (serijų ar grupių), taip pat atlikti manipuliacijas, t. y. pertvarkyti ant stalo gulinčias rankas. Tačiau kiekviename ėjime jis turi padėti bent po vieną kubelį iš savo lentelės. Jei jis negali padėti kaladėlės iš savo lentos arba nenori to daryti, jis sąmoningai paima vieną kaladėlę iš banko.

Žaidėjams neleidžiama dėti ką tik ištrauktos plytelės, jie turi laukti kito savo ėjimo, kad galėtų tą plytelę sužaisti.

Paėmęs kubelį iš krūvos, žaidėjas baigia ėjimą.

Manipuliacijos pavyzdys:

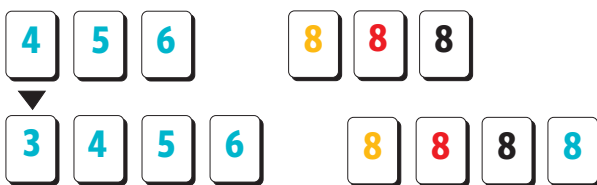
● Vieno ar daugiau kubelių pridėjimas prie išdėstymo ant stalo:

Jūsų lentelėje



Mėlynos spalvos 4, 5, 6 guli ant stalo. Žaidėjas prie serijos prideda mėlyną 3, o prie grupės - mėlyną 8.

Ant stalo



● Kubelio pašalinimas iš ant stalo gulinčios grupės ir jo naudojimas naujam išdėstymui:

Jūsų lentelėje



Žaidėjas paima mėlyną 4 iš grupės ir išdėsto mėlynus 3, 4, 5, 6.

Ant stalo



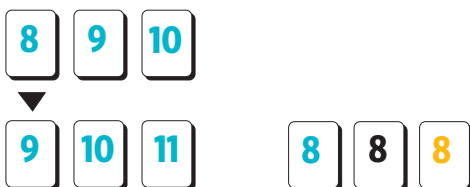
● Ketvirtojo kubo pridėjimas prie serijos ir kito kubo pašalinimas iš tos serijos, kad būtų sudaryta naują grupę:

Jūsų lentelėje



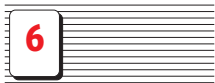
Žaidėjas prie ant stalo gulinčių kauliukų serijos prideda mėlynąjį 11, o naudodamas 8 sukuria naują grupę.

Ant stalo



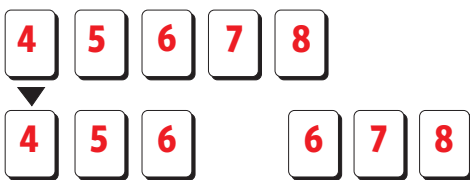
● Serijos paskirstymas:

Jūsų lentelėje



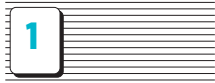
Žaidėjas padalina ant stalo gulinčias serijas ir raudonuju skaičiumi 6 išdėloja dvi naujas serijas.

Ant stalo



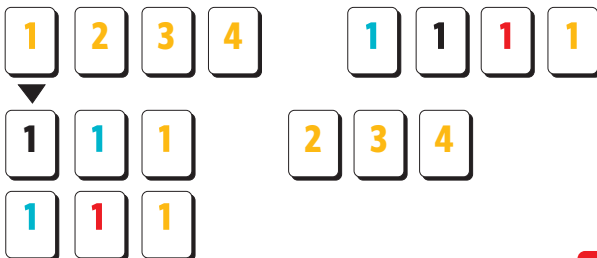
● Naujos grupės kūrimas iš skirtingų išdėstymų kubelių:

Jūsų lentelėje



Žaidėjas paima mėlyną 1 iš lentos ir pakeičia jį oranžiniu 1 iš serijos bei raudonu 1 iš grupės, taip sukurdamas naują grupę.

Ant stalo



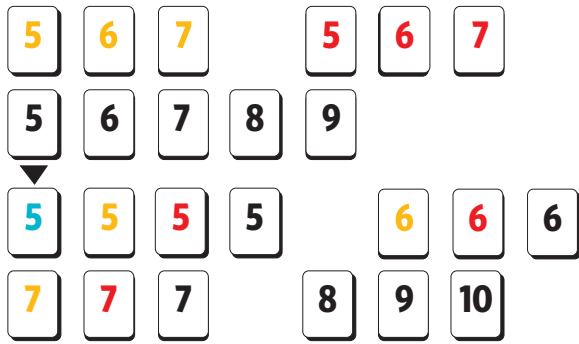
• Kelių manipuliacijų sujungimas:

Jūsų lentelėje



Žaidėjas manipuliuoja trimis ant stalo esamais kauliukais ir, naudodamas juodą 10 ir mėlyną 5 iš planšetės, sukuria tris grupes ir vieną seriją.

Ant stalo



LAIKO APRIBOJIMAS:

Šiems veiksams atlikti nustatytas vienos minutės laiko limitas. Jei laiko limitas viršijamas arba suklystate manipuliuodami kauliukais, turite sudėlioti kauliukus pagal ankstesnį išdėstymą ir iš banko paimti vieną kauliuką kaip baudą. Jei liko perteklinių kauliukų ir žaidėjai neprisimena, iš kur jie atsirado, juos reikia grąžinti į banką. Drąsiai eksperimentuokite ir nustatykite skirtingą laiko limitą vienam ėjimui: 30 sekundžių, 40 sekundžių arba žaiskite be laiko. Laikui nustatyti galima naudoti nemokamą programėlę Rummikub Score Timer, kurią galima rasti Google Play arba AppStore.

JUOKDARYS:

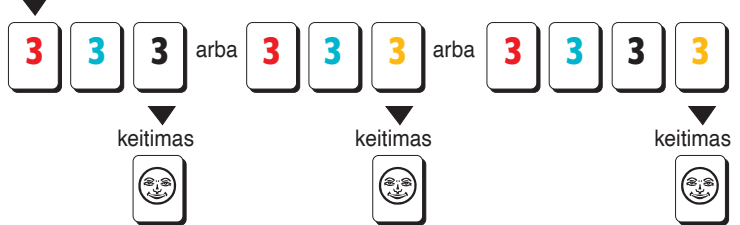
Standartinėje versijoje naudojami 2 juokdariai, o XP versijoje - 4 juokdariai. Juokdarys gali būti naudojamas vietoj bet kurio trūkstamo kauliuko, kad būtų sudaryta serija arba grupė. Juokdario vertė yra tokia pati kaip ir kauliuko, kurį jis pakeičia. Jį galima atkurti iš ant stalo jau esančios serijos ar grupės arba pridėti iš savo stalo. Pakeistą juokdarį reikia panaudoti tame pačiame ėjime kaip naujos grupės dalį. Juokdario negalima paimti nuo stalo ant savo lentos. Jei ant stalo guli grupė, kurią sudaro du kauliukai ir juokdarys, jį galima pakeisti vienos iš dviejų trūkstamų spalvų kauliuku. Juokdarį galima pakeisti ant stalo gulinčiu kitos serijos ar grupės kubeliu. Galite atskirti grupes arba serijas, kuriose yra juokdarys. Jei žaidėjas įgyja juokdarį padalydamas ant stalo gulintį išdėstymą arba pakeisdamas jį nuo stalo paimtu kauliuku, šiam ėjimui jis privalo panaudoti bent vieną kauliuką iš savo lentos. Svarbu: žaidėjas negali pakeisti ant stalo gulinčio juokdario, kol nėra padaręs pirmo išdėstymo.

1. Jūsų lentelėje



Žaidėjas gali pakeisti džokerį vienu arba abiem kauliukais.

Ant stalo



2. Jūsų lentelėje

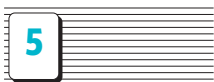


Žaidėjas padalina seriją ir pakeičia juokdarį.

Ant stalo



3. Jūsų lentelėje



Žaidėjas prideda mėlyną 5 ir pakeičia juokdarį.

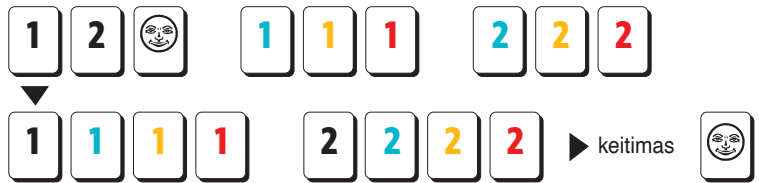
Ant stalo



4.

Žaidėjas padalina seriją.
Juodas 1 paaimamas į vienetukų grupę, juodasis 2 į dvejetukų grupę ir paleidžia džokerį.

Ant stalo



ŽAIDIMO PABAIGA:

Žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas ant stalo padeda visus kauliukus nuo savo lentelės. Jis tampa nugalėtoju. Kiti žaidėjai suskaičiuoja ant jų lentelių likusių kauliukų taškus ir užrašo juos su minuso ženklu. Nugalėtojas su pliuso ženklu užrašo bendrą kitų žaidėjų taškų sumą. Jei žaidimo pabaigoje žaidėjas ant lentos turi juokdarį, jam skiriama minus 30 taškų.

Jei žaidėjas iki kito žaidėjo žaidimo pabaigos nėra atlikęs pirmojo burtų traukimo, jam įrašoma minus 100 taškų, jei jis neturėjo 30 taškų, reikalingų pirmajam išdėstymui.

Tačiau jei žaidėjas turi galimybę atlikti pirmąją lygiąją, bet to nepadaro, jam įskaitoma minus 200 taškų. Šios nuobaudos žaidėjas gali išvengti, jei paskutiniame raunde paėmė atidarymui reikalingus kauliukus ir paskelbė, kad atidarymą atliks kitame ėjime. Svarbu: Juokdariai yra įtraukiami į galimybę atlikti išdėstymą.

Retais atvejais žaidimas taip pat baigiasi, jei banke baigiasi kauliukai dar niekam nebaigus žaidimo.


Nuo paskutinį kauliuką pasirinkusio žaidėjo visi turi vo vieną ėjimą (įskaitant ir paskutinį kauliuką pasirinkusį žaidėją). Laimi žaidėjas, turintis mažiausiai taškų ant lentos. Kiti žaidėjai su minuso ženklu užrašo savo kauliukų vertę. Laimėtojas susumuoja nugalėjusių žaidėjų taškus ir iš jų išskaičiuoja minusinę vertę uo savo kauliuko. Pavyzdys: Laimėtojas surenka $(15+10+5)-1=29$. Pirmajame pavyzdyje žaidimas gali baigtis lygiosiomis. Žaidėjai dalijasi pergale.

3 ŽAIDIMŲ UŽRAŠYMO PAVYZDYS:

| | A žaidėjas | B žaidėjas | C žaidėjas | D žaidėjas |
|----------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 žaidimas | 1 | + 24 | - 16 | - 3 |
| 2 žaidimas | 2 | - 6 | - 11 | + 22 |
| 3 žaidimas | 3 | - 32 | - 13 | - 2 |
| | | | | + 47 |
| Iš viso | | - 14 | - 29 | + 4 |
| | | | | + 39 |

STRATEGIJA:

Iš pradžių žaidimas gali pasirodyti nuobodus, tačiau jam įsibėgėjant galima atlikti vis daugiau manipuliacijų. Pirmosiomis žaidimo akimirkomis gali būti patartina atidėti kauliukų dėliojimą ir palaukti, kol vienas iš žaidėjų pradės žaidimą, kad būtų daugiau galimybių manipuliuoti. Kartais gera mintis yra susilaikyti nuo išdėstymo su keturiais kauliukais ir pasirinkti tik tris iš jų. Taip kitame raunde galėsite pridėti kubelį, neimdami jo iš banko. Juokdario laikymas kuo ilgiau taip pat gali būti gera strategija, tačiau svarbu nelikti su juokdariu, kai kitas žaidėjas yra padėjęs visus kauliukus ir žaidimas baigtas.

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O.Fidelman.
All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O.Fidelman.
© 1950, 2022 Copyrights O.Fidelman.
Rummikub Joker © 1950 O.Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel



PLAY **Rummikub** ONLINE
ŽAISKITE WWW.RUMMIKUB.COM

Jūsų patogumui:

- Nemokama programėle! Rummikub
- skaičiuoja ir seka rezultatus:  
- !Video vadovas: 

Įspėjimai! Netinka jaunesniems nei 3 metų vaikams. Užspringimo pavojus!
Sudėtyje yra mažų dalių, kurias galima praryti arba įsisiurbti. Rinkinio spalvos ir turinys gali skirtis nuo pavaizduotų. Paveikslėliai skirti tik iliustruoti. Saugokite pakuotę ir instrukcijas dėl jose esančios informacijos arba dėl galimų pretenzijų. Prieš duodami žaislą vaikui, nuimkite pakuotę ir tvirtinimo detales.



Importuotojas: TM Toys Sp. z o.o.;
ul. Zbożowa g. 4, 70-653 Szczecin,
Lenkija, www.tmt toys.pl

Kontaktas TM Toys:
www.tmt toys.pl arba +48 91 433 111 50

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Spēle 2 līdz 4 spēlētājiem no 7 gadu vecuma

KASTES SATURS:

- 104 kauliņi ar numuriem no 1 līdz 13, četrās krāsās (melnā, sarkanā, zilā, oranžā),
- 2 juokdariai,
- 4 tāfelītes (paliktniši kauliņiem + paliktnišu kājas)

RUMMIKUB XP KASTES SATURS

5 vai 6 spēlētājiem:

- 156 kauliņi, kas numurēti no 1 līdz 13 četrās krāsās (melnā, sarkanā, zilā, oranžā) un 4 džokeri,
- 6 tāfelītes (paliktniši kauliņiem + paliktnišu kājas)

SPĒLES MĒRĶIS:

Spēles mērķis ir atbrīvoties no visiem kauliņiem ar cipariem uz tava paliktniša. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš to izdara.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI:

- **Pirms pirmās spēles ir jāizvēlas spēlētājs, kurš sāk.** Lai to izdarītu, novietojiet visus kauliņus uz galda ar numuriem uz leju un kārtīgi sajauciet tos. Katrs spēlētājs izvelc kauliņu. Spēlētājs, kurš ir izvilcis kauliņu ar lielāko kauliņa numuru, sāk spēli. Ja rezultāts ir neizšķirts, spēlētāji, kuri izvilka kauliņus ar vienādu numuru, izvelc kauliņus vēlreiz. Izvilktie kauliņi atkal jānoliek uz galda ar numuriem uz leju un jāsajauc. Svarīgi: Minētā piezīme attiecas tikai uz spēles pirmo kārtu. Nākamo spēli sāk tas spēlētājs, kurš atrodas pa kreisi no iepriekšējās spēles kārtas pirmā spēlētāja.

- Lai atvieglotu spēli, ieteicams **kauliņus novietot kaudzītēs pa 7 kauliņiem.** Standarta versijā būs 14 kaudzītes ar 7 kauliņiem un 1 kaudzīte ar 8 kauliņiem. Rummikub XP versijā būs 22 kaudzītes ar 7 kauliņiem un 1 kaudzīte ar 6 kauliņiem.

- Katrs no spēlētājiem izvēlas **2 kaudzītes pa 7 kauliņiem.** Katrs spēlētājs sāk spēli ar 14 kauliņiem, ko viņš novieto uz sava paliktniša.

- Atlikušos kauliņus sauc par "banku".

Ja 14 kauliņos, ko spēlētājs saņēma spēles sākumā, ir trīs dubleti (kauliņi ar vienādu numuru un krāsu, piemēram, divi sarkanie divpadsmitnieki, divi zilie astoņnieki un divi sarkanie trijnieki), spēlētājs drīkst pieprasīt, ka kauliņi vēlreiz tiktu sajaukti un izdalīti visiem spēlētājiem. Viņš var arī turpināt ar trīs vai vairāk dubletiem. Lēmumu pieņemt pats spēlētājs.

PIRMAIS GĀJIENS:

Lai sāktu spēli, spēlētājiem ir jāizdara pirmais gājiens. Katram spēlētājam savā kārtā ir jānoliek kauliņi uz galda, izveidojot vienu vai vairākus komplektus, kuru kopsumma ir vismaz 30 punkti. Šie punkti tiek skaitīti tikai par tiem kauliņiem, kas ņemti no spēlētāja paliktniša; pirmajā gājiņā izmantotajam džokeram ir tāda kauliņa vērtība, ko tas aizstāj.

Svarīgs princips: Spēlētājs, kurš izdara pirmo gājienu, nevar manipulēt ar sērijām un grupām uz galda, ja tādas tur atrodas. Ja spēlētājam nav kauliņu, kas ļautu izdarīt pirmo gājienu, viņš paņem vienu kauliņu no bankas, un spēli turpina nākamais spēlētājs pulkstenrādītāja virzienā. Spēlētājam nav pienākuma izdarīt pirmo gājienu, tiklīdz viņš savāks nepieciešamos kauliņus.

SPĒLES TERMINOLOĢIJA:

GRUPA ir trīs vai četrus kauliņu komplekts ar vienādu numuru dažādās krāsās, piemēram, melnais 7, sarkanais 7, zilais 7, oranžais 7.

SĒRIJA ir trīs vai vairāku kauliņu komplekts ar secīgiem cipariem vienā krāsā, piemēram, zilais 3, 4, 5, 6. Kauliņam ar numuru 1 vienmēr ir viszemākā vērtība; to nevar pievienot pēc 13.

GĀJIENĀ ir iespējams vilkt kauliņu no kaudzītes (bankas), lai to noliktu uz sava paliktniša vai izlikt kauliņus uz galda, veidojot vai paplašinot grupas vai sērijas.

MANIPULĀCIJAS:

Šī ir spēles visaizraujošākā daļa. Sākot ar nākamo gājieni pēc pirmā gājiena, spēlētājs var pievienot kauliņus no sava paliktņīša uz galda esošajām kombinācijām (sērijām vai grupām), kā arī veikt manipulācijas jeb pārveidot uz galda esošās kombinācijas. Tomēr katrā gājienā spēlētājam ir jāizspēlē vismaz viens kauliņš no sava paliktņīša. Ja viņš nevar izspēlēt kauliņu no paliktņīša vai apzināti nevēlas to darīt, viņš paņem vienu kauliņu no bankas. Spēlētāji nedrīkst izspēlēt kauliņu, ko viņi tikko izvilka no bankas, viņiem jāgaida līdz nākamajam gājienam, lai izspēlētu šo kauliņu. Paņemot kauliņu no kaudzītes, spēlētājs beidz gājieni.

Manipulācijas piemērs:

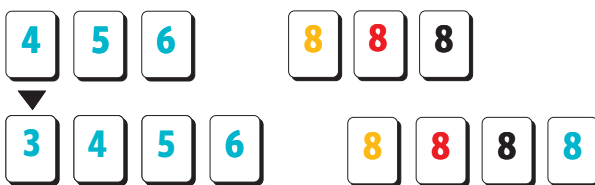
● Viena vai vairāku kauliņu pievienošana kombinācijai uz galda:

Uz tava paliktņīša



Mēlynos spalvos 4, 5, 6 guli ant stalo. Žaidējas prie serijos prideda mēlyņā 3, o prie grupēs - mēlyņā 8.

Uz galda



● Kubelio pašalinimas iš ant stalo gulinčios grupēs ir jo naudojimas naujam išdėstymui:

Uz tava paliktņīša



Spēlētājs paņem zilo 4 no četrinieku grupas un veido zilo 3, 4, 5, 6 sēriju.

Uz galda



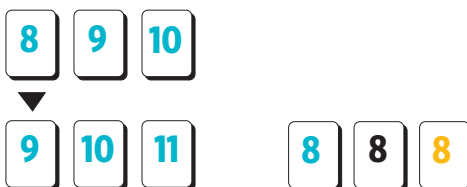
● Ceturtā kauliņa pievienošana sērijai un cita kauliņa noņemšana no šīs sērijas, lai izveidotu jaunu grupu:

Uz tava paliktņīša



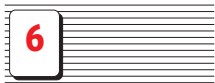
Spēlētājs pievieno zilo 11 kauliņu sērijai uz galda un izmanto 8, lai izveidotu jaunu grupu.

Uz galda



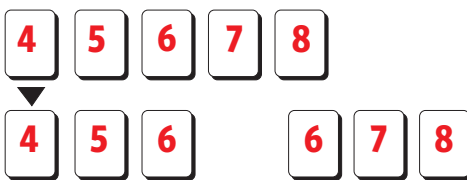
● Sēriju sadalīšana:

Uz tava paliktņīša



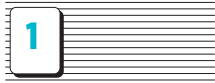
Spēlētājs sadala sēriju uz galda un izmanto sarkano 6, lai izveidotu divas jaunas sērijas.

Uz galda



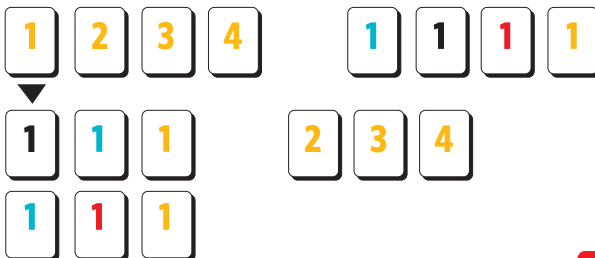
● Jaunas grupas izveidošana, izmantojot kauliņus no dažādām kombinācijām:

Uz tava paliktņīša



Spēlētājs paņem zilo 1 no paliktņīša un samaina to ar oranžo 1 no sērijas un sarkano 1 no grupas, lai izveidotu jaunu grupu.

Ant stalo



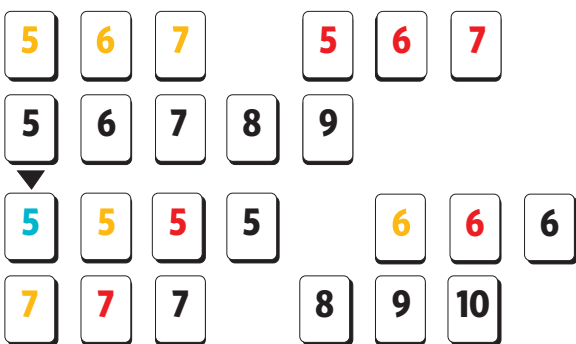
● Vairāku manipulāciju apvienošana:

Uz tava paliktnīša



Spēlētājs manipulē ar trim uz galda esošajām kauliņu kombinācijām, un izmanto melno 10 un zilo 5 uz galda, lai izveidotu trīs grupas un vienu sēriju.

Uz galda



LAIKA LIMITS:

Šim darbībā ir vienas minūtes laika ierobežojums. Ja laiks tiek pārsniegts laiks vai manipulējot ar kauliņiem spēlētājs pieļāva kļūdu, viņam ir jāatjauno iepriekšējā kauliņu secībā un kā sods jāņem viens kauliņš no bankas. Ja kādi kauliņi ir palikuši pāri, un spēlētāji nespēj atcerēties, no kurienes tie nāca, tie ir jāatdod bankai. Eksperimentējiet un nosakiet citu gājiena laika ierobežojumu: 30 sekundes, 40 sekundes vai spēlē bez laika ierobežojuma. Lai skaitītu laiku, var izmantot bezmaksas lietotni Rummikub Score Timer, kas pieejama pakalpojumā Google Play vai AppStore.

DŽOKERS:

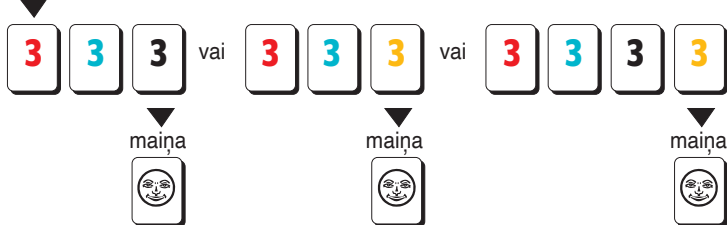
Standarta versijā tiek izmantoti 2 džokeri, bet XP versijā – 4 džokeri. Džokeru var izmantot, lai aizstātu jebkuru trūkstošo kauliņu, izveidojot sēriju vai grupu. Džokeram ir tāda pati vērtība kā kauliņam, ko tas aizstāj. To var atgūt no sērijas vai grupas, kas jau atrodas uz galda, vai pievienot no sava paliktnīša. Nomainītais džokers ir jāizmanto tajā pašā gājienā kā daļa no jaunas kombinācijas. Nedrīkst paņemt džokeru no galda, lai uzliktu to uz sava paliktnīša. Ja uz galda ir grupa, kas sastāv no diviem kauliņiem un džokera, to var aizstāt ar kauliņu vienā no divām trūkstošajām krāsām. Džokeru var aizstāt ar kauliņiem no citas sērijas vai grupas, kas atrodas uz galda. Grupas vai sērijas, kurās ir džokers, var sadalīt. Ja spēlētājs saņem džokeri, sadalot uz galda esošu kombināciju vai aizstājot to ar kauliņu, kas paņemts no galda, viņam šajā gājienā ir jāizmanto vismaz viens kauliņš no sava paliktnīša. Svarīgi: Spēlētājs nevar nomainīt uz galda esošu džokeru, kamēr viņš nav izdarījis pirmo gājienu.

1. Uz tava paliktnīša



Spēlētājs var aizstāt džokeru ar vienu kauliņu vai abiem.

Ant stalo



2. Uz tava paliktnīša

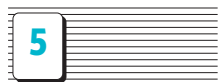


Spēlētājs sadala sēriju un samaina džokeru.

Ant stalo



3. Uz tava paliktnīša



Spēlētājs pievieno zilo 5 un samaina džokeru.

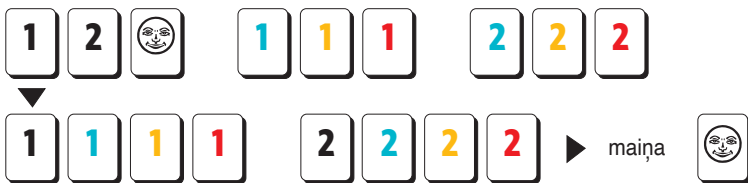
Ant stalo



4.

Spēlētājs sadala sēriju. Viņš pārvieto melno 1 uz vieninieku grupu, melno 2 uz divnieku grupu un atbrīvo džokeru.

Uz galda



SPĒLES BEIGAS:

Spēle beidzas, kad viens spēlētājs ir izlicis uz galda visus kauliņus no sava paliktņša. Viņš kļūst par uzvarētāju. Pārējie spēlētāji saskaita punktus uz kauliņiem, kuri viņiem ir palikuši uz paliktņša, un pieraksta tos ar mīnusa zīmi. Uzvarētājs ar plusa zīmi pieraksta pārējo spēlētāju punktu summu. Ja spēles beigās spēlētājam uz paliktņša ir palicis džokers, viņam tiek pierakstīti mīnus 30 punkti.

Ja spēlētājam neizdodas izdarīt pirmo gājieni līdz brīdim, kad cits spēlētājs beidz spēli, viņam tiek pieskaitīti mīnus 100 punkti, ja vien viņam nav bijuši 30 punkti, kas nepieciešami pirmajam gājenam.

Ja izrādās, ka viņam bija iespēja izdarīt pirmo gājieni, spēlētājs to nav izdarījis, viņam tiek pieskaitīti mīnus 200 punkti. Spēlētājs var izvairīties no šī soda, ja viņš pēdējā raundā paņēma pirmajam gājenam nepieciešamo kauliņu un paziņoja, ka izdarīs pirmo gājieni nākamajā gājienā. Svarīgi: Džokeri tiek ņemti vērā izliekot kauliņus.


Retos gadījumos spēle beidzas arī tad, kad bankā ir beigušies kauliņi, pirms kāds spēlētājs beidz spēli. Sākot no spēlētāja, kurš izvilka pēdējo kauliņu, ikvienam ir viens gājieni (ieskaitot spēlētāju, kurš izvilka pēdējo kauliņu). Uzvarētājs ir spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu uz paliktņa. Pārējie spēlētāji pieraksta savu kauliņu summu ar mīnusa zīmi. Uzvarētājs saskaita uzvarēto spēlētāju punktus un atņem savu kauliņu vērtības negatīvo vērtību. Piemērs: Kauliņu kopsumma: pirmais spēlētājs -1, otrais -5, trešais -10, ceturtais -15. Uzvarētāja rezultāts $(15+10+5)-1=29$. Iepriekš minētajā gadījumā spēle var beigties neizšķirti. Spēlētāji daļa uzvaru.

3 SPĒĻU PIERAKSTA PIEMĒRS:

| | Spēlētājs A | Spēlētājs B | Spēlētājs C | Spēlētājs D |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 1. spēle | 1 | + 24 | - 16 | - 3 |
| 2. spēle | 2 | - 6 | - 11 | + 22 |
| 3. spēle | 3 | - 32 | - 13 | - 2 |
| Kopā | | - 14 | - 29 | + 4 |
| | | | + 4 | + 39 |

STRATĒGIJA:

Sākumā spēle var šķīst garlaicīga, taču laika gaitā parādās arvien jaunas manipulācijas. Spēles pirmajos brīžos var atturēties no kauliņu likšanas un gaidīt, līdz spēli sāk kāds no spēlētājiem, lai būtu vairāk manipulācijas iespēju. Dažreiz ir lietderīgi atturēties no četrus kauliņu kombinācijas nolikšanas un izspēlēt tikai trīs no tiem. Tādā veidā būs iespējams pievienot kauliņu nākamajā gājienā, neizvelkot kauliņu no bankas. Džokera paturēšana pēc iespējas ilgāk var būt arī laba stratēģija, taču atceries neatstāt džokeru, līdz kāds cits spēlētājs ir nolīcis visus kauliņus un spēle ir beigusies.

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O.Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O.Fidelman.
© 1950, 2022 Copyrights O.Fidelman.
Rummikub Joker © 1950 O.Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel



PLAY
TAVAI ĒRTĪBAI **Rummikub** ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

Bez maksas lietotni!

- Rummikub, kas saskaita punktus uz seko rezultātiem. Lejupielāde:  
- Video pamācība vietnē: 

Brīdinājums! Nav paredzēts bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem. Aizrišanās risks! Satur nelielus elementus, kuri var tikt norīti vai ieelpoti. Krāsas un komplekta saturs var atšķirties no attēlos parādītajiem. Attēli ir paredzēti tikai atsaucei. Iepakojums un instrukcijas ir jāsauglabā turpmākai informācijai vai iespējamai sūdzībai. Pirms dodat rotaļlietu bērnam, noņemiet iepakojumu un stiprinājumus.



Importētājs: TM Toys Sp. z o.o.;
ul. Zbożowa g. 4, 70-653 Szczecin,
Polija, www.tmotoys.pl

TM Toys kontaktinformācija:
www.tmotoys.pl vai +48 91 43 111 50

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Mäng 2–4 mängijale vanuses alates 7. eluaastast

KARBI SISU:

- 104 nelja värvi (must, punane, sinine, oranž) täringut numbritega 1–13;
- 2 jokkerit,
- 4 tahvlit (täringuhoidikud + hoidikujalad)

KARBI RUMMIKUB XP SISU

5 või 6 mängijale:

- 156 nelja värvi (must, punane, sinine, oranž) täringut numbritega 1–13 ja 4 jokkerit;
- 6 tahvlit (täringuhoidikud + hoidikujalad)

MÄNGU EESMÄRK:

Mängu eesmärk on vabaneda kõigist oma tahvilil olevatest numbritega täringutest. Võidab mängija, kes teeb seda esimesena.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE:

- Enne esimest partiid tuleb loosida mängu alustav mängija. Selleks asetage kõik täringud lauale numbritega allapoole ja segage need korralikult läbi. Iga mängija tõmbab täringu; mängu alustab kõige suurema täringunumbriga mängija. Võrdse tulemuse korral tuleb võrdsete mängijate vahel teha kiire lõppmäng. Selleks asetage väljalooitud täringud kinnikaetult uuesti lauale ja segage läbi. Tähtis: eespool toodud märkus kehtib ainult esimese partii kohta. Järgmistes mängudes on alustav mängija eelmises voorus alustanud mängijast vasakul.

- Mängu hõlbustamiseks on soovitatav paigutada täringud 7 täringust koosnevatesse kuhjadesse. Standardversioonis teeb see 7 täringust koosnevad 14 kuhja ja ühe 8 täringuga kuhja. Rummikub XP versioonis on 7 täringust koosnevad 22 kuhja ja 1 kuhi 6 täringuga.

- Iga mängija valib 7 täringust koosnevad 2 kuhja. Iga mängija alustab mängu 14 täringuga, mille ta asetab oma tahvilile.

- Ülejäänud täringuid nimetatakse "pangaks".

Kui 14 täringu hulgas, mille mängija sai mängu alguses, on kolm topelttäringute kuhja (sama numbriga ja värvi täringud, nt kaks punast kaheteistkümmet, kaks sinist kaheksat ja kaks punast kolme), on mängijal õigus nõuda, et täringud segataks uuesti ja jaotataks kõigi mängijate vahel. Ta võib jätkata ka kolme või enama topelttäringute kuhjaga. Otsus on mängija enda teha.

AVAMINE:

Mängu alustamiseks peavad mängijad tegema avamise. Iga mängija peab oma käimiskorras asetama täringud lauale, luues ühe või mitu komplekti koguväärtusega vähemalt 30 punkti. Neid punkte arvestatakse ainult mängija tahvililt maha pandud täringutelt; esimeses avamises kasutatud jokker on selle täringu väärtusega, mille see asendab.

Oluline reegel: mängija, kes avab, ei saa manipuleerida laual olevate seeriade ja rühmadega, kui need seal on. Kui mängijal pole avamiseks midagi anda, võtab ta pangast ühe täringu ja mängu astub kellaosuti liikumise suunas järgmine mängija. Mängija ei ole kohustatud pärast täringu saamist kohe avama.

MÄNGUS KASUTATAV TERMINOLOOGIA:

RÜHM on kolme või nelja erinevas värvitoonis sama numbriga täringu komplekt, nt must 7, punane 7, sinine 7, oranž 7.

SEERIA on kolmest või enamast täringust koosnev komplekt, millel on sama värvi järjestikused numbrid. nt sinine 3, 4, 5, 6. Täring numbriga 1 on alati madalaima väärtusega; seda ei saa lisada pärast 13.

Mängija **LIIKUMINE** seisneb täringu valimises oma tahvilil olevast kuhjast (pangast) või täringute lauale ladumises, luues või laiendades rühmi või seeriaid.

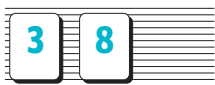
MANIPULEERIMINE:

See on mängu kõige põnevam osa. Alates järgmisest avamisjärgsest käigust saab mängija lisada oma laualt täringuid laual lebavatele paigutustele (seeriatele või rühmadele), samuti teha manipulatsioone ehk laual lebavate paigutusi ümber teha. Siiski peab ta igal käigul oma tahvlilt välja käima vähemalt ühe täringu. Kui ta ei saa või sihilikult ei taha tahvlilt täringut välja panna, võtab ta pangast ühe täringu. Mängijad ei tohi välja mängida täringut, mille nad just tõmbasid, vaid peavad ootama järgmise käiguni, et seda täringut mängida. Pärast täringu võtmist kuhjast lõpetab mängija oma mängujärjekorra.

Manipuleerimisnäited:

• Ühe või mitme täringu lisamine lauale:

Sinu tahvlil



Sinine 4, 5, 6 lebavad laual. Mängija lisab seeriale sinise kolme ja rühmale sinise kaheksa.

Laual



• Täringu eemaldamine laual olevast rühmast ja selle kasutamine uue paigutuse tarvis:

Sinu tahvlil



Mängija võtab neljaste rühmast sinise nelja ja paigutab selle siniste 3, 4, 5, 6 seeriasse.

Laual



• Neljanda täringu lisamine seeriasse ja teise täringu eemaldamine sellest seeriast uue rühma moodustamiseks:

Sinu tahvlil



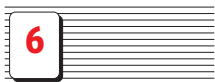
Mängija lisab sinise 11 laual olevate täringute seeriale ja kasutab kaheksat uue rühma loomiseks.

Laual



• Seeria jagamine:

Sinu tahvlil



Mängija jagab laual oleva seeria osadeks ja kasutab punast kuut kahe uue seeria loomiseks.

Laual



• Uue rühma loomine erinevatest paigutustest pärit täringutest:

Sinu tahvlil



Mängija võtab tahvlilt sinise ühe ja vahetab selle oranži ühe vastu seeriast ning punase ühe vastu rühmast, et luua uus rühm.

Laual



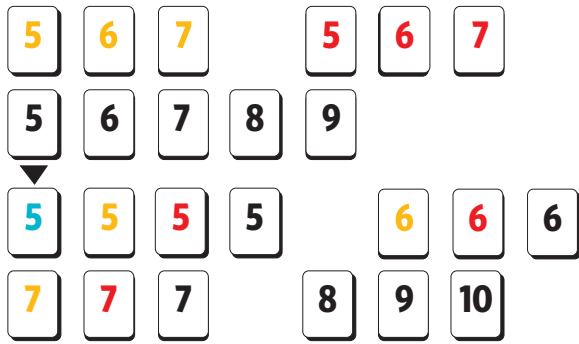
● Mitme manipulatsiooni ühendamine:

Sinu tahvlil



Mängija manipuleerib laual oleva kolme olemasoleva täringukombinatsiooniga ning kasutab tahvlilt musta kümmet ja sinist viit kolme rühma ja ühe seeria loomiseks.

Laual



AJALIMIIT:

Nende toimingute jaoks on üheminutilise ajapiirang. Kui aeg on ületatud või eskite täringutega manipuleerimisel, tuleb täringud järjestada eelmises paigutuses ja võtta pangast karistuseks üks täring. Kui alles on jäänud mingid lisatäringud ja mängijad ei mäleta, kust need pärinevad, tuleb need panka tagastada. Soovitame katsetada ja seada käimisele erinev ajapiirang: 30 sekundit, 40 sekundit või mängige ilma ajata. Aja loendamiseks saab kasutada Google Play's või AppStore'is kättesaadavat tasuta rakendust Rummikub Score Timer.

JOKKER:

Standardversioonis kasutatakse kahte jokkerit ja XP-versioonis nelja jokkerit. Jokkerit saab kasutada seeria või rühma moodustamiseks puuduoleva mis tahes täringu asendamiseks. Jokkeril on sama väärtus kui täringul, mida see asendab. Seda saab hankida juba laual olevast seeriast või rühmast või lisada sellele oma tahvlilt. Vahetatud jokkerit tuleb kasutada samas käigus uue komplekti osana. Jokkerit ei saa laualt oma tahvlile viia. Kui laual on kahest täringust koosnev rühm ja jokker, võib jokkeri asendada ühe kahest puudevast värvist täringuga. Jokkeri võid asendada laual lebava täringuga teisest sarjast või rühmast. Jokkeri saab asendada laual oleva teise seeria või rühma täringuga. Jokkerit sisaldavad rühmad või seeriad võib osadeks jagada. Kui mängija saab jokkeri laual oleva paigutuse jagamise või laualt võetud täringuga vahetamise kaudu, peab ta selles käigus kasutama oma tahvlilt vähemalt ühte täringut. Tähtis: mängija ei tohi laual olevat jokkerit asendada enne, kui ta on teinud oma esimese avamise.

1. Sinu tahvlil



Spēlētājs var aizstāt džokeru ar vienu kauliņu vai abiem.

Laual



vahetus



vahetus



vahetus



2. Sinu tahvlil



Mängija jagab seeria osadeks ja vahetab jokkeri välja.

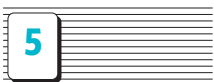
Laual



vahetus



3. Sinu tahvlil



Mängija lisab sinise viie ja vahetab jokkeri välja.

Laual



vahetus



4.

Mängija jagab seeria osadeks. Musta ühe lisab ta ühete rühma, musta kahe kahtede rühma ning vahetab jokkeri välja.

Laual



MÄNGU LÕPETAMINE:

Mäng lõpeb siis, kui üks mängija on kõik täringud oma tahvlilt lauale asetanud. Tema on võitja. Teised mängijad loevad kokku punktid täringutel, mis neil tahvlitele on jäänud, ja kirjutavad need miinusemärgiga üles. Võitja kirjutab plussmärgiga teiste mängijate punktisumma üles. Kui mängijal on mängu lõpus tahvil jokker, saab ta selle eest miinus 30 punkti.

Kui mängija ei suuda teha esimest käiku selleks ajaks, kui mõni teine mängija juba mängu lõpetab, saab ta miinus 100 punkti, välja arvatud juhul, kui tal oli esimeseks väljakäimiseks vajalikud 30 punkti.

Kui aga selgub, et tal oli võimalus välja käia ja ta seda ei teinud, antakse talle miinus 200 punkti. Mängija saab seda karistust vältida, kui ta võttis viimases voorus avamiseks täringu ja teatas, et avab järgmise käiguga. Tähtis: jokkerid arvatakse väljakäimise hulka.


Harvadel juhtudel lõpeb mäng ka siis, kui pangal saavad täringud otsa enne kui keegi mängu lõpetab. Igaühel on üks käik mängijalt, kes tõmbas viimase täringu (kaasa arvatud mängija, kes tõmbas viimase täringu). Võitja on mängija, kelle tahvil on kõige vähem punkte. Teised mängijad kirjutavad oma täringute väärtuse miinusemärgiga üles. Võitja liidab lüüa saanud mängijate punktid kokku ja lahutab oma täringutest negatiivse väärtuse. Näide: täringute summa: esimene mängija - 1, teine -5, kolmas - 10, neljas - 15. Võitja tulemused (15 + 10 + 5) - 1 = 29. Ülaltoodud näites võib mäng lõppeda viigiga. Mängijad jagavad võitu ühiselt.

3 MÄNGU SALVESTAMISE NÄIDE:

| | | Mängija A | Mängija B | Mängija C | Mängija D |
|--------------|---|-------------|-------------|------------|-------------|
| Mäng 1 | 1 | + 24 | - 5 | - 16 | - 3 |
| Mäng 2 | 2 | - 6 | - 11 | + 22 | - 5 |
| Mäng 3 | 3 | - 32 | - 13 | - 2 | + 47 |
| Kokku | | - 14 | - 29 | + 4 | + 39 |

STRATEEGIA:

Mäng võib esmapilgul tunduda igav, kuid selle edasiarenemise määral on võimalik teha üha rohkem manipulatsioone. Mängu esimestel hetkedel võid loobuda täringute väljakäimisest ja oodata, kuni üks mängija alustab, et saada rohkem manipuleerimisvõimalusi. Mõnikord on hea loobuda nelja täringu kombinatsiooni väljakäimisest ja mängida neist ainult kolmega. Nii saate järgmises voorus lisada täringu, ilma et peaksite pangast täringu välja tõmbama. Jokkeri hoidmine nii kaua kui võimalik võib olla samuti hea strateegia, kuid pidage meeles, et ärge jätke jokkerit endale kätte, kui teine mängija on kõik täringud välja käinud ja lõpetab mängu.

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O.Fidelman.
All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O.Fidelman.
© 1950, 2022 Copyrights O.Fidelman.
Rummikub Joker © 1950 O.Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel



PLAY **Rummikub** ONLINE
MÄNGI WWW.RUMMIKUB.COM

Sinu mugavuse jaoks:

- Tasuta rakendus Rummikub tulemuste kokkuvõtteks ja jälgimiseks. Allalaadimiseks:  
- Videojuhend: [You Tube](https://www.youtube.com)

Hiatused! Ei sobi alla kolmeaastastele lastele. Lämbumisoht! Sisaldab väikseid osi, mida saab alla neelata või sisse hingata. Komplekti värvid ja sisu võivad erineda pildil kujutatust. Pildid on üksnes illustratiivsed. Pakend ja juhend tuleb selles sisalduva teabe tõttu või võimaliku kaebuse esitamiseks alles hoida. Enne mänguasja lapse kätte andmist eemaldage pakend ja kinnitustahendid.



Maaletooja: TM Toys Sp. z o.o.;
ul. Zbożowa g. 4, 70-653 Szczecin,
Poola, www.tmt toys.pl

Maaletooja: TM Toys
www.tmt toys.pl või tel +48 91 43 111 50