

### Žaidimo pabaiga:

Žaidimo pabaiga: žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas ant stalo padeda visus savo lentos kauliukus. 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 ant žaidėjo lėkštelės yra Juokdarys, jis įrašo minus 30 taškų. Jei žaidėjas iki kito žaidėjo žaidimo pabaigos neatliko pirmojo burtų traukimo, jam įrašoma minus 100 taškų, jei jis neturėjo 30 taškų, reikalingų pirmajam burtų traukimui.

Tačiau jei žaidėjas turi galimybę atlikti pirmąją lygiąją ir to nepadaro, jam įskaitoma minus 200 taškų. (Žaidėjas gali išvengti šios nuobaudos, jei paskutiniame raunde paėmė atidarymui reikalingus kauliukus ir paskelbė, kad atidarymą atliks kitame ėjime). Svarbu: Juokdariai įskaičiuojami į atidarymo galimybę.

Retais atvejais žaidimas taip pat baigiasi, jei banke baigiasi kauliukai, kol niekas nebaigė žaidimo. Nuo paskutinį kauliuką pasirinkusio žaidėjo visi turi po vieną ėjimą (įskaitant ir paskutinį kauliuką pasirinkusį žaidėją). Laimi žaidėjas, turintis mažiausias taškus ant lentos. Kiti žaidėjai užrašo su minuso ženklu savo kauliukų vertę. Laimėtojas susumuoja nugalėjusių žaidėjų taškus ir iš jų kauliukų atimama neigiama vertė. Pavyzdys: Laimėtojas surenka  $(15+10+5)-1=29$ . Pirmajame pavyzdyje žaidimas gali baigtis lygiosiomis. Žaidėjai dalijasi pergale.

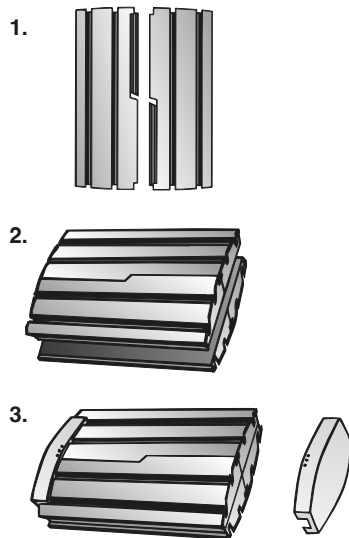
### Užrašymo pavyzdys:

	Žaidėjas A	Žaidėjas B	Žaidėjas C	Žaidėjas D
1 žaidimas	+24	- 5	- 16	- 3
2 žaidimas	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 žaidimas	- 32	- 13	- 2	+ 47
Suma	- 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 susilaikyti nuo kauliukų padėjimo ir palaukti, kol vienas iš žaidėjų pradės žaidimą, kad būtų daugiau erdvės manipuliacijoms. Kartais pravartu sulaukyti keturių kauliukų traukimą ir traukti tik tris iš jų. Taip kitame raunde galėsite pridėti kubelį, neimdami jo iš banko. Taip pat gali būti gera strategija kuo ilgiau išlaikyti Juokdarį. Tačiau svarbu nepamiršti, kad negalima pasilikti juokdario, kai kitas žaidėjas yra padėjęs visus kauliukus ir žaidimas baigtas.

### Montavimo vadovas:




**Įspėjimai!** Netinka jaunesniems nei 3 metų vaikams. Užspringimo pavojus! Sudėtyje yra mažų dalių, kurias galima praryti arba įsisiurbti. Špalvos ir turinys gali skirtis nuo tų, kurios pavaizduoti iliustracijose. Paveikslėliai skirti tik iliustruoti. Saugokite pakuotę ir instrukcijas dėl jose esančios informacijos arba galimų skundų. Prieš duodami Prieš duodant žaislą vaikui, reikia nuimti pakuotę ir tvirtinimo elementus. Pagaminta Izraelyje.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

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. **“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.

**Kliento aptarnavimas:** +48 91 43 111 50, [www.tmtosys.com](http://www.tmtosys.com)

 Importuotojas: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbozowa 4, 70-653 Ślętinia, Lenkija, [www.tmtosys.pl](http://www.tmtosys.pl)

The Original  
**Rummikub**<sup>®</sup>  
BRINGS PEOPLE TOGETHER

2-4 žaidėjams, kurių amžius virš 7 metų

### Dėžutėje yra:

104 keturių spalvų kauliukai, sunumeruoti nuo 1 iki 13 (juodos, raudonos, mėlynos, oranžinės) 2 juokdariai, 4 kauliukų pagrindai, 2 dangteliai


### Žaidimo paskirtis:


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

### Pasiruošimas žaidimui:

- Prieš pirmąjį žaidimą reikia pasirinkti pradedantįjį žaidėją. Visus kauliukus padėkite ant stalo veidu žemyn ir kruopščiai juos sumaišykite ir kruopščiai juos sumaišykite. Kiekvienas žaidėjas ištraukia po kauliuką; žaidėjas turintis didžiausią skaičių ant kauliuko, pradeda žaidimą. Esant lygiam rezultatui tarp lygiųjų žaidėjų rengiamas atkrintamasis mačas. Ištrauktas kauliukai vėl dedami ant stalo ir sumaišomi. Svarbu: Pirmiau aprašyta informacija taikoma tik pirmajam žaidimui. Vėlesniuose žaidimuose žaidėjas, esantis į kairę nuo ankstesnio žaidėjo, yra ankstesnio raundo pradedantis žaidėjas.
- Kad būtų lengviau žaisti, rekomenduojama kauliukus sudėti į krūvelės po 7 vienetus. Standartinėje versijoje bus 14 krūvelių po 7 kauliukus ir 1 krūvelė po 8 kauliukus su 8 kauliukais.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka 2 krūvelės po 7 kauliukus, taigi žaidimą pradeda su žaidimą su 14 kauliukų, kuriuos padeda ant savo lentos.
- Likę kauliukai vadinami „banku“. Jei tarp 14 kauliukų, kuriuos žaidėjas gavo žaidimo pradžioje, yra trys dvigubi (kauliukai su tuo pačiu skaičiumi ir spalva, pvz. du raudoni 12, du mėlyni 8 ir du raudoni 3), žaidėjas turi teisę paprašyti, kad kauliukai būtų permaišyti ir paskirstyti kauliukus visiems žaidėjams. Jis taip pat gali tęsti žaidimą su trimis ir daugiau dvigubų kauliukų. Sprendimą priima pats žaidėjas.

### Žaidime naudojami terminai:

“Grupė” – tai trijų ar keturių kauliukų su tuo pačiu skaičiumi išdėstymas, pvz., raudonas 3, mėlynas 3, juoda 3 ir oranžinė 3. 

“Serija” – tai trijų ar daugiau iš eilės einančių skaičių kubelių išdėstymas, pvz., raudonos spalvos 4, 5, 6 ir 7. 

### Atidarymas:

Norėdami pradėti žaidimą, žaidėjai turi atlikti atidarymą. 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 atidarymas „Juokdarys“ turi kauliuko, kurį jis pakeičia, vertę. **Svarbi taisyklė:** žaidėjas, kuris atlieka pradinį lošimą, negali manipuliuoti serijomis ir grupėmis, kurias prieš tai išdalyti kiti žaidėjai. Jei žaidėjas neturi atidarymo kombinacijos, jis paima vieną kubelį iš banko, o jį paima kitas žaidėjas iš eilės. Žaidėjas neprivalo išlošti atidarymo kauliuko iš karto, kai tik jį pasiima.

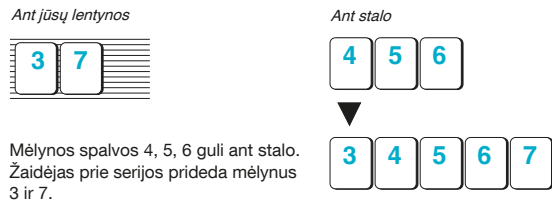
D-9681-1236-0153 120223

### Manipuliacijos:

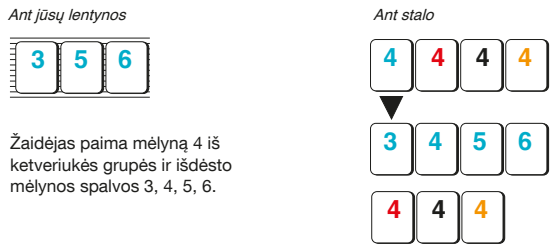
Tai įdomiausia žaidimo dalis. Nuo kito ėjimo po atidarymo burtų traukimo žaidėjas gali pridėti kauliukus iš savo lentos prie ant stalo gulinčių rankų (serijų ar grupių), taip pat atlikti manipuliacijas, t. y. pertvarkyti ant stalo gulinčias rankas. Tačiau jis turi kiekviename ėjime padėti bent vieną savo lentos kubelį.

Jei jis negali padėti kaladėlės nuo 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.

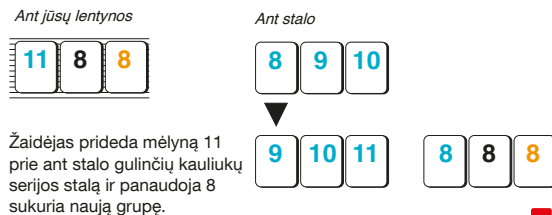
### Vieno ar daugiau kubelių pridėjimas prie stalo išdėstymo:



### Kubelio išėmimas iš ant stalo gulinčios grupės ir jo naudojimas naujam išdėstymui:



### Ketvirtojo kubo įtraukimas į seriją ir kito kubo pašalinimas iš tos serijos kubą, kad būtų suformuota nauja grupė:



2

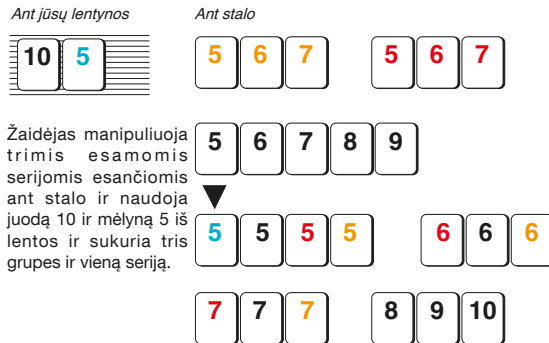
### Serių atskirimas:



### Naujos grupės su skirtingų išdėstymų kubeliais sukūrimas:



### Kelių manipuliacijų sujungimas:



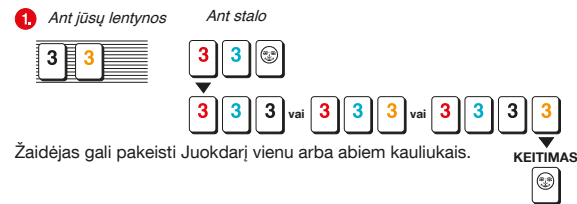
### Laiko limitas:

Šioms veikloms skirtas vienos minutės laiko limitas. Jei laikas viršytas arba suklydote tvarkydami kauliukus, privalote sudėlioti kauliukus pagal ankstesnį išdėstymą ir kaip baudą pasiimti vieną kauliuką iš banko. Jei liko papildomų kauliukų ir žaidėjai neatsimena, iš kur jie atsirado, juos reikia grąžinti į banką. Galite eksperimentuoti ir nustatyti kitokį laiko limitą per judesį: 30 sekundžių, 40 sekundžių arba žaisti be laiko. Laiko nustatymas galite naudoti nemokamą programėlę Rummikub Score Timer kurią galima rasti Google Play arba AppStore.

3

### Juokdarys:

NGT versijoje naudojami 2 juokdariai. Juokdariu galima pakeisti bet kurį trūkstantį kauliuką, kad būtų sudaryta serija arba grupė. Juokdario vertė yra tokia pati kaip ir kauliuko, kurį jis pakeičia. Jis gali būti atstatytas iš ant stalo jau esančios serijos ar grupės arba pridėtas iš atskiros lentelės. Pakeistą Juokdarį reikia panaudoti tame pačiame ėjime kaip naujos grupės dalį. Juokdario negalima paimti nuo stalo ant savo lentelės. Jei ant stalo guli grupė, sudaryta iš dviejų kauliukų ir Juokdario, jį galima pakeisti vienos iš dviejų trūkstantų spalvų kauliuku. Juokdarį galima pakeisti ant stalo gulinčiu kito serijos ar grupės kubeliu. Galima padalyti grupes arba serijas, kuriose yra Juokdarys. Jei žaidėjas gauna Juokdarį padalydamas ant stalo gulinčią seriją stalą arba pakeisdamas jį kauliuku, paimtu nuo stalo, šiam ėjimui jis privalo panaudoti bent vieną kauliuką iš savo planšetės. Svarbu: žaidėjas negali pakeisti ant stalo gulinčio Juokdario, kol nėra atlikęs pirmosios rankos.



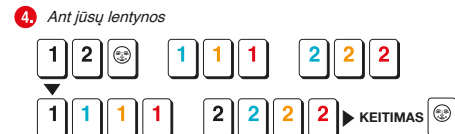
KEITIMAS 



KEITIMAS 



KEITIMAS 



KEITIMAS 

4

### Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad viens spēlētājs ir nolīcis uz galda visus kauliņus no sava statīva. Viņš kļūst par uzvarētāju. Pārējie spēlētāji saskaita punktus uz tiem kauliņiem, kuri viņam ir palikuši uz statīva, un pieraksta tos ar minusa zīmi. Uzvarētājs ar plusa zīmi pieraksta pārējo spēlētāju punktu summu. Ja spēles beigās spēlētājam uz statīva ir palicis džokers, viņam tiek pierakstīti minus 30 punkti. Ja spēlētājam neizdodas izdarīt pirmo gājienu līdz brīdim, kad cits spēlētājs beidz spēli, viņam tiek pieskaitīti minus 100 punkti, ja vien viņam nav bijuši 30 punkti, kas nepieciešami pirmajam gājenam.

Ja izrādās, ka spēlētājam bija iespēja izdarīt pirmo gājienu, bet spēlētājs to nav izdarījis, viņam tiek pieskaitīti minus 200 punkti. (Spēlētājs var izvairīties no šī soda, ja viņš pēdējā kārtā paņēma pirmajam gājenam nepieciešamo kauliņu un paziņoja, ka izdarīs pirmo gājienu nākamajā gājenā). Svarīgi: Džokeri tiek ņemti vērā, novērtējot iespēju veikt pirmo gājienu.

Retos gadījumos spēle beidzas arī tad, kad bankā ir beigušies kauliņi, pirms kāds spēlētājs beidz spēli. Sākot no spēlētāja, kurš izvilka pēdējo kauliņu, katram spēlētājam ir viens gājiena (ieskaitot spēlētāju, kurš izvilka pēdējo kauliņu). Uzvarētājs ir spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu uz statīva. Pārējie spēlētāji pieraksta savu kauliņu summu ar minusa 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 dala uzvaru.

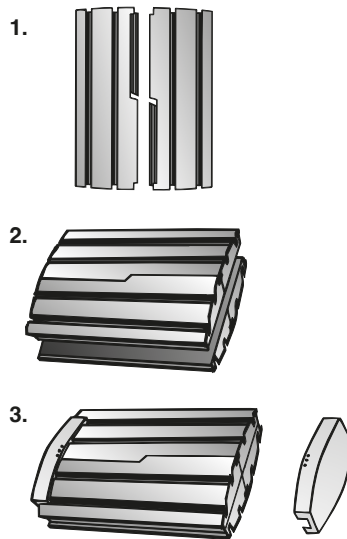
### Pieraksta piemērs:

	Spēlētājs A	Spēlētājs B	Spēlētājs C	Spēlētājs D
1 spēle	+24	- 5	- 16	- 3
2 spēle	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 spēle	- 32	- 13	- 2	+ 47
Summa	- 14	- 29	+ 4	+ 39

### Stratēģija:


Sākumā spēle var šķīst garlaicīga, taču laika gaitā ir iespējams veikt arvien jaunus darbības. Spēles pirmajos brīžos var atturēties no kauliņu liksanas 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 gājenā, neizvelkot kauliņu no bankas. Laba stratēģija var būt saglabāt Džokeru pēc iespējas ilgāk. Tomēr jāatceras, ka nevaradzētu atstāt Džokeru līdz spēles beigām, kad cits spēlētājs noliek visus kauliņus un beidz spēli.

### Salikšanas instrukcija:



**Bridinājums!** Nav paredzēts bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem. Aizrīšanās risks! Satur nelielus elementus, kuri var tikt norīti vai ielopti. Krāsas un komplekta saturs var atšķirties no attēlos parādītajiem. Attēli ir paredzēti tikai informatīviem nolūkiem. Iepakojums un instrukcijas ir jāsaglabā turpmākai uzzīnai vai iespējamai sūdzībai. Pirms dodat rotaļlietu bērnam, noņemiet iepakojumu un stiprinājumus.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

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. **“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.

**Kliento aptarnavims:** +48 91 43 111 50, [www.tmoys.com](http://www.tmoys.com)



Importētājs: TM Toys Sp. z o.o.;  
ul. Zbozowa 4, 70-653 Szczecin,  
Polija, [www.tmoys.pl](http://www.tmoys.pl)

The Original  
**Rummikub**<sup>®</sup>  
BRINGS PEOPLE TOGETHER

Spēle 2 līdz 4 spēlētājiem vecumā virs 7 gadiem

### Saturs:

104 kauliņi ar numuriem no 1 līdz 13, četrās krāsās (melnā, sarkanā, zilā, oranžā),  
2 Džokeri, 4 kauliņu statīvi, 2 vāciņi

### Spēles mērķis:

Spēles mērķis ir atbrīvoties no visiem kauliņiem ar numuriem uz sava statīva. 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 izvelk kauliņu. Spēli sāk tas spēlētājs, kurš ir izvilcis kauliņu ar lielāko numuru uz kauliņa. Ja rezultāts ir neizšķirts, spēlētāji, kuri izvilka kauliņus ar vienādu numuru, velk kauliņus vērreiz. Izvilktie kauliņi atkal jānoliek uz galda ar numuriem uz leju un jā sajauc. Svarīgi: minētā piezīme attiecas tikai uz pirmo spēli. Nākamā spēli sāk tas spēlētājs, kurš atrodas pa kreisi no spēlētāja, kurš sāka iepriekšējo spēli.
- Lai atvieglotu spēli, ieteicams kauliņus novietot kaudzītēs pa 7 kauliņiem. Standarta versijā būs 14 kaudzītes ar 7 kauliņiem un 1 kaudzīte ar 8 kauliņiem.
- Katrs spēlētājs izvēlas 2 kaudzītes pa 7 kauliņiem, tādējādi uzsākot spēli ar 14 kauliņiem, kurus viņš novieto uz sava statīva.
- 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 palūgt vērreiz sajaukt kauliņus un izdalīt tos visiem spēlētājiem. Viņš var arī turpināt ar trīs vai vairāk dubletiem. Lēmumu pieņem pats spēlētājs.

### Spēles terminoloģija:

“**Grupa**” – trīs vai četrus kauliņu kombinācija ar vienādu numuru, bet dažādās krāsās, piemēram: sarkanie 3, zilie 3, melnie 3 un oranžie 3.



“**Sērjā**” – trīs vai vairākus kauliņu kombinācija ar secīgiem numuriem un vienādu krāsu, piemēram, sarkanie 4, 5, 6 un 7.



### Atklātne:

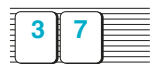
Lai sāktu spēli, spēlētājiem ir jāizdara atklātne. Katram spēlētājam savā kārtā ir jānoliek kauliņi uz galda, izveidojot vienu vai vairākus komplektus, kuru kopsumma ir vismaz 30 punkti. Šie punkti tiek skaitīti tikai par tiem kauliņiem, kas ņemti no spēlētāja statīva; pirmajā gājenā izmantotajam Džokeram ir tāda kauliņa vērtība, ko tas aizstāj. **Svarīgs princips:** Spēlētājs, kurš izdara atklātņi, nevar manipulēt ar sērjām un grupām, ko iepriekš uz galda ir nolikuši citi spēlētāji. Ja spēlētājam nav kombināciju, kas ļautu izdarīt atklātņi, viņš paņem vienu kauliņu no bankas, un spēli turpina nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā. Spēlētājam nav pienākuma izdarīt atklātņi, tiklīdz viņš savās nepieciešamos kauliņus.

## Manipulācijas:

Šī ir spēles visai zraujošākā daļa. Sākot ar nākamo gājieni pēc pirmā gājiena izdarīšanas, spēlētājs no sava statīva var pievienot kauliņus uz galda esošajām kombinācijām komplektiem (sērijām vai grupām), kā arī veikt manipulācijas, t.i., pārveidot uz galda esošās kombinācijas. Tomēr katrā gājienā spēlētājam ir jāizspēlē vismaz viens kauliņš no sava statīva. Ja viņš nevar izspēlēt kauliņu no statīva 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.

## Viena vai vairāku kauliņu pievienošana kombinācijai uz galda:

Uz tava statīva



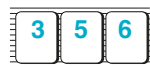
Zilais 4, 5, 6 atrodas uz galda. Spēlētājs pievieno zilo 3 un 7 sērijai.

Uz galda



## Kauliņa noņemšana no grupas, kas atrodas uz galda, un tā izmantošana jaunas kombinācijas veidošanai:

Uz tava statīva



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

Uz galda



## Ceturta kauliņa pievienošana sērijai un cita kauliņa noņemšana no šīs sērijas, lai izveidotu jaunu grupu:

Uz tava statīva



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

Uz galda



## Sēriju sadalīšana:

Uz tava statīva



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

Uz galda



## Jaunas grupas izveidošana, izmantojot kauliņus no dažādām kombinācijām:

Uz tava statīva



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

Uz galda



## Vairāku manipulāciju apvienošana:

Uz tava statīva



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:

Šīm darbībām 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 viņam ir jāpaņem viens kauliņš no bankas. Ja kādi kauliņi ir palikuši pāri un spēlētāji nespēj atcerēties, no kurienes tie ir saņemti, tie ir jāatdod bankai. Eksperimentējiet un nosakiet citu gājiena laika ierobežojumu: 30 sekundes, 40 sekundes vai spēle bez laika ierobežojuma. Lai skaitītu laiku, var izmantot bezmaksas lietotni Rummikub Score Timer, kas pieejama pakalpojumā Google Play vai AppStore.

## Džokers:

Šajā NGT versijā tiek izmantoti 2 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 statīva. Nomainītais džokers ir jāizmanto tajā pašā gājienā kā daļa no jaunas kombinācijas. Nedrīkst paņemt džokeru no galda, lai uzliktu to uz sava statīva. 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 iegūst Džokeru, sadalot uz galda esošu kombināciju vai aizstājot to ar kauliņu, kas paņemts no galda, viņam šajā gājienā ir jāizmanto vismaz viens kauliņš no sava statīva. **Svarīgi:** Spēlētājs nevar nomainīt uz galda esošu Džokeru, kamēr viņš nav izdarījis atklātni.

### 1. Uz tava statīva

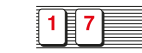


Uz galda



Spēlētājs var aizstāt Džokeru ar vienu kauliņu vai abiem.

### 2. Uz tava statīva



Uz galda



Spēlētājs sadala sēriju un samaina Džokeru.

### 3. Uz tava statīva



Uz galda



Spēlētājs pievieno zilo 5 un samaina Džokeru.

### 4. Uz tava statīva



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

### 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 miinusmärgiga üles. Võitja kirjutab plussmärgiga teiste mängijate punktisumma üles. Kui mängijal on mängu lõpus tahvlil 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 mängija 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 tahvlil on kõige vähem punkte. Teised mängijad kirjutavad oma täringute väärtuse miinusmärgiga 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. Ülaloodud näites võib mäng lõppeda viigiga. Mängijad jagavad võitu ühiselt.

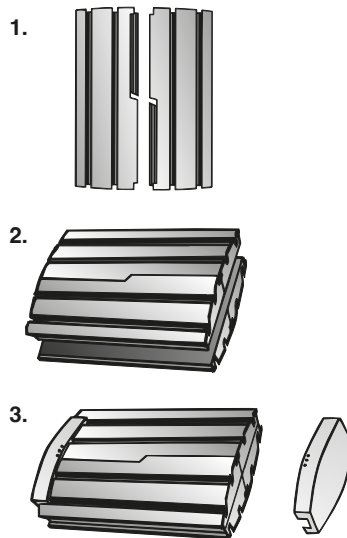
### Salvestamise näide:

	Mängija A	Mängija B	Mängija C	Mängija D
1 spêle	+24	- 5	- 16	- 3
2 spêle	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 spêle	- 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.

### Kokkupanemine:



**Hoiatused!** I sobi alla kolmeaastastele lastele. Lämpumisoht! Sisaldab väikeste 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 kinnitusvahendid.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

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 Betzalet st., Arad 8909355, Israel. **“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.

**Klienditeenindus:** +48 91 43 111 50, [www.tmtosy.pl](http://www.tmtosy.pl)

Maaletooja: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbozowa 4, 70-653 Szczecin, Poola, [www.tmtosy.pl](http://www.tmtosy.pl)

The Original  
**Rummikub**<sup>®</sup>  
BRINGS PEOPLE TOGETHER

Mäng 2-4 mängijale vanuses alates 7. eluaastast

### Sisu:

104 nelja värvi (must, punane, sinine, oranž) (täringud numbritega 1-13)  
2 jokkerit, 4 täringuhoidikud, 2 katet

### Mängu eesmärk:

Mängu eesmärk on vabaneda kõigist oma tahvlil 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 väljaloositud 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.
- Iga mängija valib 7 täringust koosnevad 2 kuhja; iga mängija alustab mängu 14 täringuga, mille ta asetab oma tahvile.
- 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 kaheistkümmet, kaks sinist kaheksat ja kaks punast kolme), on mängijal õigus nõuda, et täringud segatakse uuesti ja jaotatakse kõigi mängijate vahel. Ta võib jätkata ka mängu või enama topelttäringute kuhjaga. Otsus on mängija enda teha.

### Mängus kasutatav terminoloogia:

“Rühm” on kolme või nelja erinevas värvitoonis sama numbriga täringu komplekt, nt punane 3, sinine 3, must 3 ja oranž 3.



“Seeria” on kolmest või enamast täringust koosnev komplekt, millel on sama värvi järjestikused numbrid, nt punane 4, 5, 6 ja 7.



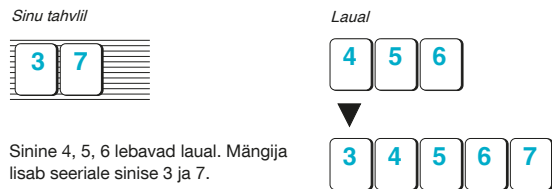
### Avamine:

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 mängijate tahvlilt maha pandud täringutel; esimeses avamises kasutatud jokker on selle täringu väärtusega, mille see asendab. **Ouline reegel:** Mängija, kes mängu avab, ei saa manipuleerida seeriata või rühmadega, mida teised mängijad on varem välja käinud. 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.

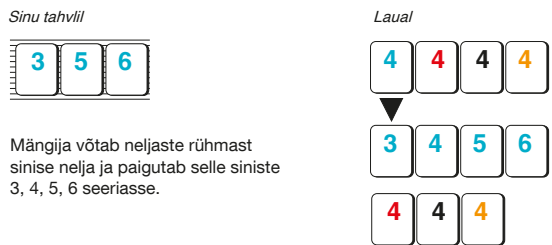
### Manipuleerimine:

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 lebavaid 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.

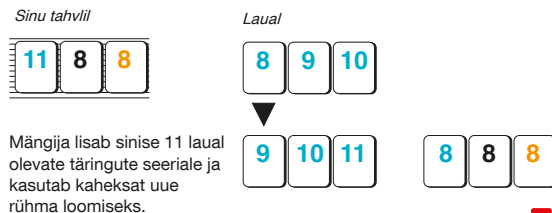
### Ühe või mitme täringu lisamine lauale:



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

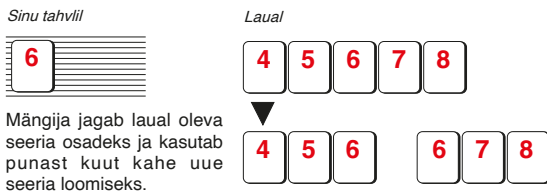


### Neljanda täringu lisamine seeriasse ja teise täringu eemaldamine sellest seeriast uue rühma moodustamiseks:

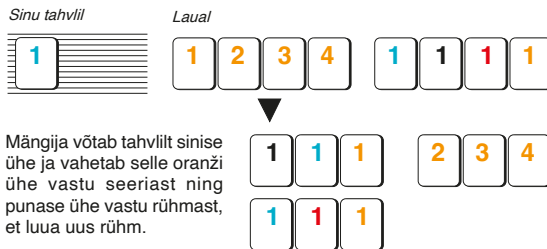


2

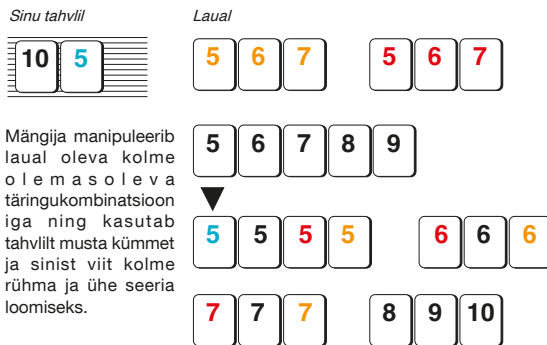
### Seeria jagamine:



### Uue rühma loomine erinevatest paigutustest pärit täringutest:



### Mitme manipulatsiooni ühendamine:



### Ajalimit:

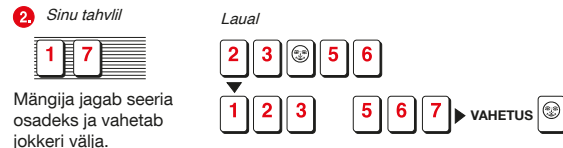
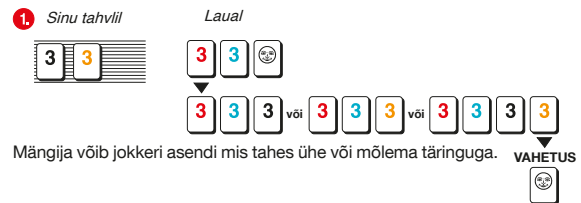
Nende toimingute jaoks on üheminutilise ajapiirang. Kui aeg on ületatud või eskite täringutega manipuleerimisel, tuleb täringud järjestada eelmises paigutuses ja võtta pangast karistuseks üks täring. Kui alles on jäänud mingid lisatäringud ja mängijad ei mäleta, kust need pärinevad, tuleb need pankka 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.

3

### Jokker:

NGT versioonis on kasutusel 2 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 selle 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 puuduvast värvist täringuga. Jokkeri võid asendada laual lebava täringuga teistest sarjast või rühmast. Jokkerit sisaldavad rühmad või seeriad võib osadeks jagada. Kui mängija saab jokkeri laual oleva paigutuse jagamise või laual 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.



4