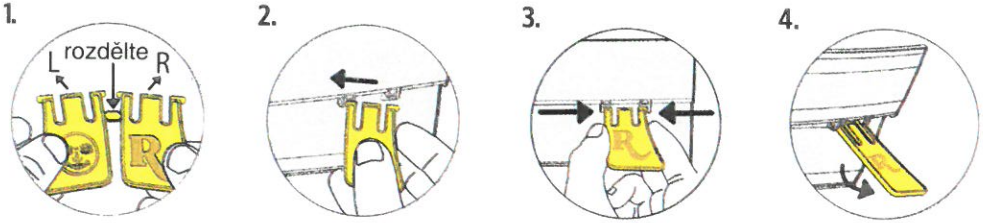
Obsah hry:

104 hracích kamenů (dvě série s hodnotami 1-13 v černé, oranžové, modré a červené barvě), 8 kamenů se žolíky, 4 stojánky s podpěrkami, pravidla hry

Instalace stojánku:



Cíl hry:

Cílem hry Rummikub® je vyložit jako první všechny své hrací kameny ze stojánku na stůl a získat co nejvíce bodů.

Příprava hry:

Položte hrací kameny na desku stolu číslicí dolů a důkladně promíchejte. Každý hráč si vylosuje jeden kámen. Hráč s kamenem nejvyšší hodnoty začíná, dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Vylosované kameny se vrátí zpět.

Pro lepší přehlednost doporučujeme vytvořit komínky vždy po 7 hracích kamenech (číslicemi směrem dolů). Každý hráč obdrží 2 komínky (14 kamenů), které si sestaví do svého stojánku. Zbylé kameny slouží jako zásobník pro hru.

Kombinace:

Skupina: je sada 3 nebo 4 kamenů se stejnou hodnotou, ale v rozdílných barvách.

7 7 7 7

Postupka: je sada alespoň 3 za sebou jdoucích čísel ve stejné barvě.

3 4 5 6

Pozor: číslo 1 je nejnižší a nemůže následovat za číslem 13

Průběh hry:

Číslo na každém hracím kameni označuje jeho hodnotu. Pokud chce hráč poprvé vyložit hrací kameny, musí mít jejich součet hodnotu alespoň 30 bodů. Při prvním vyložení smí být použit žolík. Hodnota žolíka je dána pozicí hracího kamene, který nahrazuje. Pokud hráč nemůže nebo ze strategických důvodů nechce vyložit hrací kameny, musí si ze zásobníků zbylých hracích kamenů vytáhnout jeden nový a vložit ho do svého stojánku. Tím jeho tah končí a na řadě je další hráč.

Pozor: během prvního kola se při vyložení ještě nesmí využívat „**manipulace**“ s již vyloženými sadami.

Poté, co hráč poprvé vyloží, má v dalším kole na svůj tah přibližně 1 minutu. Nyní již může se všemi vyloženými sadami libovolně manipulovat. Během tahu musí být vyložen nejméně jeden hrací kámen ze stojánku.
Na konci tahu musí vzniknout platné kombinace, žádný z kamenů nesmí přebývat.
Nestihne-li hráč dokončit své „manipulace“, musí vrátit všechny manipulované kameny zpět do původního postavení, pokud nevytvořily skupinu nebo postupku.
Jako trest si musí vzít další 3 hrací kameny ze zásobníků. Pokud hráč není schopen vrátit všechny kameny na své původní místo, vloží se se tyto kameny zpět do zásobníků. Tah končí a na řadě je další hráč.

Možné kombinace a manipulace:

Správné kombinace a manipulace jsou nejzábavnější částí hry Rummikub®. Manipulace znamená přeskupení nebo doplnění již vyložených skupin a postupek s cílem vyložit co nejvíce kamenů. Kameny mohou být přeskupovány jakýmkoliv způsobem, ale na konci každého tahu musí být všechny skupiny a postupky uzavřeny, nikdy nesmí zůstat na konci tahu na desce volné hrací kameny.

Zde je několik **příkladů:**

Přidávání jednoho nebo více kamenů do stávajících sérií:

Modré kameny 4, 5, 6 tvoří postupku, 8 oranžová, červená a černá tvoří skupinu na stole. Hráč přiloží k postupce svůj kámen s modrou 3 a do skupiny přidá modrou 8. Novou postupku modrých kamenů tvoří 3, 4, 5 a 6. Novou skupinu tvoří 8 modrá, 8 červená, 8 oranžová a 8 černá.

Hrací kameny hráče

3 8

Hrací kameny na stole

4 5 6 8 8 8

3 4 5 6 8 8 8 8

Odebrání čtvrtého kamene ze skupiny a vytvoření nové:

Hráči chybí do postupky modrý kámen 4, který ale leží na stole ve skupině čtyřek. Tento kámen použije k vytvoření nové postupky.

Hrací kameny hráče

3 5 6

Hrací kameny na stole

4 4 4 4

3 4 5 6 4 4 4

Odebrání čtvrtého kamene z postupky (možno odebrat i žolíka) a vytvoření nové skupiny:

Hráč může přidat modrou 11 do postupky 8, 9 a 10, která leží na stole. Poté z ní odebere modrou 8 a přidáním osmiček, které má ve stojánku, vytvoří novou skupinu.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*

Dělení postupky:

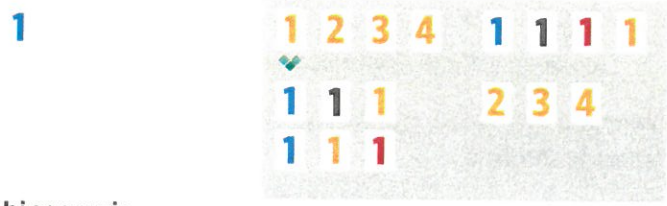
Hráč může rozdělit červenou postupku, která leží na stole. Přidáním své červené 6 vytvoří dvě nové postupky.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*

Kombinace:

Hráč použije svou modrou 1 a přidáním oranžové 1 z postupky a červené 1 ze skupiny, které leží na stole, vytvoří novou skupinu.

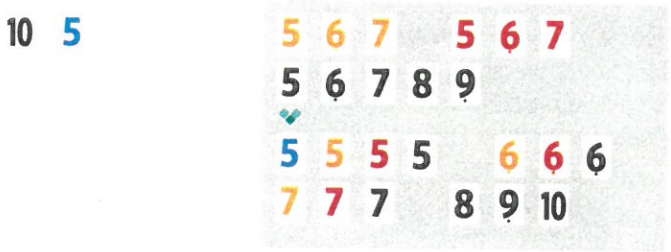
Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*



Manipulace s několika kombinacemi:

Hráč využije 3 stávající postupky na stole. Použije kameny z oranžové, červené a černé postupky a se svou modrou 5 vytvoří nové skupiny. Z černé 8 a 9 vytvoří se svou černou 10 novou postupku.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*



Kameny se žolíky

- Hráč smí nahradit vyloženého žolíka až po vlastním prvním vyložení kamenů na stůl a až přijde v dalším kole opět na řadu.
- Žolíkem lze nahradit hodnotu každého kamene a lze ho umístit kamkoliv v sadě.

- K nahrazení žolíka můžete použít jak kámen ze stojánku, tak kámen z některé z vyložených kombinací.
- Kombinace s žolíkem může být rozdělena jako normální kombinace, kameny lze připojovat nebo odebírat.
- Získá-li hráč vyloženého žolíka, musí ho použít ještě v tom samém tahu v další kombinaci.

Normální žolík

- Vyloženého žolíka může hráč nahradit kamenem té hodnoty, kterou reprezentuje.
- Ve **skupině** se třemi kameny smí hráč žolíka nahradit kamenem jedné z obou chybějících barev.
- Zůstane-li hráči po ukončení hry žolík ve stojánku, obdrží 30 trestných bodů.

4 možnosti výměny žolíka

1. Hráč může nahradit žolíka jedním správným kamenem ze svého stojánku, případně použít oba své kameny.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*

2. Hráč rozdělí postupku a získá tím žolíka.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*

3. Hráč doplní postupku a tím získá žolíka.

Hrací kameny hráče *Hrací kameny na stole*

4. Hráč rozdělí postupku. Přesune černou 1 do skupiny jedniček, černou 2 do skupiny dvojek a tím uvolní žolíka.

Hrací kameny na stole

Speciální žolíci:

- Speciální žolík nesmí být nahrazen normálním žolíkem ani jiným speciálním žolíkem.
- Připomenutí: každá vyložená kombinace se musí skládat nejméně ze tří hracích kamenů. Kombinace složená jen ze dvou kamenů NIKDY neplatí, tedy ani v případě, že je použit dvojitý žolík.
- Použije-li hráč speciálního žolíka při prvním vyložení, odpovídá té hodnotě, příp. těm hodnotám, které reprezentuje. Zrcadlový žolík má hodnotu 0.

Dvojitý žolík

Tento speciální žolík smí být použit výhradně jako dvojitý žolík.

- V **postupce** dvojitý žolík nahrazuje dvě po sobě jdoucí hodnoty čísel. Například: 2 – dvojitý žolík – 5. Dvojitý žolík nahrazuje hodnoty 3 a 4. Při prvním vyložení odpovídá dvojitý žolík součtu hodnot, které reprezentuje (v tomto případě hodnotě 7).

- Ve **skupině** dvojitý žolík nahrazuje dvě barvy jedné číselné hodnoty. Například: modrá 3 – červená 3 – dvojitý žolík. Dvojitý žolík nahrazuje oranžovou a černou 3.

- Dvojitý žolík může být nahrazen buď oběma kameny, které reprezentuje, nebo ho lze získat manipulací.
- Dvojitý žolík může být vyložen na jakémkoliv místě: na začátku, uprostřed nebo na konci kombinace.
- Dvojitý žolík nesmí být umístěn před kámen s hodnotou 2 a za kámen s hodnotou 12 (před 2 smí být pouze 1, za 12 pouze 13).

Dvoubarevný žolík

Dvoubarevného žolíka lze použít pouze v **postupkách**, umožňuje vyložení dvoubarevných kombinací.

- Použije-li hráč dvoubarevného žolíka, musí být hodnoty před žolíkem v jedné barvě a hodnoty za žolíkem v jiné barvě.
- Dvoubarevný žolík může být umístěn na konec postupky, za něj však musí být přiloženy kameny odlišné barvy

Zrcadlový žolík:

Zrcadlového žolíka lze použít k vyložení zrcadlové kombinace skupin nebo postupek.

Příklad:

- V postupkách

- Ve skupinách

- Připojí-li hráč hodnotu na jedné straně kombinace nebo ji z ní odebere, musí stejnou hodnotu připojit nebo odebrat i na straně druhé.
- Na rozdíl od ostatních speciálních žolíků nereprezentuje zrcadlový žolík žádnou číselnou hodnotu. Slouží jen jako zrcadlo. Kameny na obou stranách žolíka se musí vždy zrcadlit.
- Kameny mohou být k této kombinaci připojovány nebo odebírány, tento speciální žolík smí však být použit výhradně k zrcadlení.
- Zrcadlový žolík je dobrý pomocník k vyložení kamenů stejné hodnoty i barvy.

POZNÁMKA: jedna kombinace smí obsahovat více než jednoho normálního nebo speciálního žolíka.

Příklad:

Konec hry a bodování:

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří umístit všechny své kameny ze stojánku na stůl. Ostatní hráči sečtou hodnoty kamenů, které jim zůstaly ve stojánku, žolík (i speciální žolík) má hodnotu 30 bodů. Výsledná hodnota tvoří trestné body.

Vítěz získá plusové body ve výši součtu všech bodů hráčů, kteří prohráli. Pokud jsou vyčerpány zásobníky volných kamenů a nikdo z hráčů nemůže přiložit žádný kámen, hra také končí. V tomto případě vyhrává hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

Příklad bodování:

	Hráč A	Hráč B	Hráč C	Hráč D
1. hra	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. hra	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. hra	- 32	- 13	- 2	+ 47
Součet	- 14	- 29	+ 4	+ 39

PLAY THE ORIGINAL Rummikub® ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

Pokud máte ke hře **Rummikub® Twist** nějaké otázky nebo připomínky, prosím, napište nám:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

www.rummikub.com
Rummikub ® is a Registered Trade Mark.
© Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,
27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.
Made in Israel.

Piatnik • VIENNA •

D-8600/8601-0236-3903 14062016