THE ORIGNIAL

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Obsah hry:

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

Instalace stojánku

Cíl hry:

Cílem hry Rummikub je umístit 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 (nesmí se jednat o žolíka). Hráč s kamenem nejvyšší hodnoty začíná, ostatní budou pokračovat ve směru hodinových ručiček. Vylosované kameny se vrátí zpět a znovu důkladně promíchají, poté si každý hráč náhodně vybere 14 kamenů, které si postaví do svého stojánku. Z hracích kamenů sestavují hráči skupiny nebo postupky. Zbylé kameny zůstanou na hromádce.

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

Příklad: 7 černá, 7 červená a 7 oranžová tvoří skupinu.

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

Příklad: modrá 3, 4, 5 a 6 v řadě za sebou tvoří postupku.

Číslo 1 je nejnižší a nemůže následovat za číslem 13.

Průběh hry:

Číslo na každém hracím kameni označuje jeho hodnotu. Hodnota žolíku je dána pozicí hracího kamene, který nahrazuje. Pokud chce hráč poprvé vyložit hrací kameny, musí mít jejich součet hodnotu alespoň 30 bodů. Tyto kameny mohou být vyloženy v jedné skupině nebo postupce nebo také v několika skupinách či postupkách. Po prvním vynesení hracích kamenů tah končí. Pozor: V tomto tahu se ještě nesmí využívat „manipulace“. Pokud hráč nemůže nebo nechce vyložit hrací kameny, musí si z hromádky zbylých hracích kamenů vytáhnout jeden nový. Tím jeho tah končí a na řadě je další hráč. V následujících tazích mohou hráči vykládat nové postupky a skupiny nebo přikládat k již vyloženým postupkám i skupinám, případně provádět „manipulace“. Na to mají hráči přibližně jednu minutu. 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 z hromádky. Pokud hráč není schopen vrátit všechny kameny na své původní místo, vmíchají se tyto kameny zpět do hromádky, 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:**

Hrací kameny hráče: 3 8
Hrací kameny na stole: ▼ 4 5 6 | 8 8 8
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 na stole: ▼ 3 4 5 6 | 8 8 8 8

- **Odebrání čtvrtého kamene ze skupiny a vytvoření nové:**

Hrací kameny hráče: 3 5 6
Hrací kameny na stole: ▼ 4 4 4 4
Hráči chybí do postupky modrý kámen 4, který ale leží na stole ve skupině čtyřek. Tento kámen použije k vytvoření nové postupky.
▼ 3 4 5 6 | 4 4 4

- **Odebrání čtvrtého kamene z postupky a vytvoření nové skupiny:**

Hrací kameny hráče: 11 8 8
Hrací kameny na stole: ▼ 8 9 10
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.
▼ 9 10 11 | 8 8 8

- **Přidání dvou kamenů do stávajících sérií:**

Hrací kameny hráče: 1 2 3 4 5 6 7 8
Hráč může rozdělit červenou postupku, která leží na stole. Přidáním své červené 6 vytvoří dvě nové postupky.
Hrací kameny na stole: ▼ 4 5 6 | 6 7 8

- **Kombinace:**

Hrací kameny hráče: 1
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 na stole: ▼ 1 2 3 4 | 1 1 1 1
▼ 1 1 1 | 2 3 4
▼ 1 1 1

- **Manipulace s několika kombinacemi:**

Hrací kameny hráče: 10 5
Hráč využije tři 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 na stole: ▼ 5 6 7 8 9 | 5 6 7
▼ 5 5 5 5 | 6 6 6
7 7 7 | 8 9 10

Žolík

Hra obsahuje dva kameny se žolíkem. Hodnota žolíku odpovídá hodnotě kamene, který nahrazuje. Žolíka hráč nesmí použít k prvnímu vyložení kamenů na stůl. Pokud hráč nahradí vynesného žolíka kamenem odpovídající hodnoty a barvy, může si ho ze série vzít. K nahrazení žolíka může použít vlastní kámen ze stojánku, ale i kámen ze stolu. Získaného žolíka však musí použít ještě v tom samém tahu. Žolík se může použít ve stejných kombinacích jako ostatní hrací kameny, může dopilňovat postupky i skupiny. Zůstane-li hráči po ukončení hry žolík ve stojánku, dostane 30 trestných bodů.

Možnosti použití žolíka

1. Hrací kameny hráče: 3 3 | Hrací kameny na stole: 3 3
Hráč může nahradit žolíka jedním ze svých kamenů ve stojánku, případně použít oba své kameny.
▼ 3 3 3 nebo 3 3 3 nebo 3 3 3
▼

2. Hrací kameny hráče: 1 7 | Hrací kameny na stole: 2 3 5 6
Hráč rozdělí postupku a získá tím žolíka.
▼ 1 2 3 | 5 6 7 ▶ nahrazený

3. Hrací kameny hráče: 5 | Hrací kameny na stole: 6 7
Hráč doplní postupku a tím získá žolíka.
▼ 5 6 7 ▶ nahrazený

4. Hrací kameny na stole
Hráč rozdělí postupku. Přesune černou 1 do skupiny jedniček, černou 2 do skupiny dvojek a tím uvolní žolíka.
▼ 1 2 | 1 1 1 | 2 2 2
1 1 1 | 2 2 2 2 ▶ nahrazený

nahrazený

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 má hodnotu 30 bodů. Tato hodnota tvoří trestné body. Vítěz získá plusové body ve výši součtu všech bodů hráčů, kteří prohráli. Pokud dojdou volné kameny v hromádce a nikdo z hráčů už nemůže nic přiložit, 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

Strategie

- Hra začíná poměrně pomalu, ale čím více je na stole postupek a skupin, tím více se objevuje možností.
- Také bývá užitečné si některé kameny ponechat a počkat, až ostatní hráči vyloží sady na stůl. Tím se otevírá možnost více manipulovat a vykládat kameny.
- Někdy je dobré nevykládat v postupce nebo skupině 4. kámen, ale schovat si ho pro další tah. V něm pak můžete poslední kámen přiložit k postupce nebo skupině a nemusíte si brát nový kámen z hromádky.
- V některých případech může být dobrou strategií ponechání žolíka ve stojánku. Zvyšuje se tím ale riziko 30 trestných bodů v případě, že hru ukončí jiný hráč.

Máte-li dotazy či připomínky ke hře Rummikub, pište, prosím, na adresu:
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.
Nebezpečí vdechnutí malých částí. Adresu uschovejte.

® Rummikub is a registered Trade Mark.
© 1950, 2012 HERTZANO, all rights reserved.
19 David Navon str. Moshav Magshimim 56910, Israel
www.rummikub.com

120.109.31

D-2600-0236-0444 (CZ) 250512

www.piatnik.com Piatnik