

# The original **Rummikub**<sup>®</sup> *BRINGS PEOPLE TOGETHER*

## Sisältö:

104 numeroitua nappulaa, numeroitu 1–13, 2 kutakin neljää väriä:  
musta, oranssi, sininen ja punainen  
2 jokerinappulaa  
4 nappulanpidikettä  
Peliohjeet

## Kokoamisohjeita



## Pelin tavoite:

Voittaja on se pelaaja, joka siirtää ensimmäisenä kaikki nappulansa pöydälle.

## Pelin valmistelu:

Nappulat asetetaan numeropuoli alaspäin keskelle pöytää ja sekoitetaan huolellisesti. Jokainen pelaaja nostaa yhden nappulan. Korkeimman luvun saanut pelaaja aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään. Nappulat asetetaan takaisin pöydälle ja sekoitetaan. Jokainen pelaaja valitsee nyt 14 nappulaa ja asettaa ne pidikkeeseensä joko ryhmiin tai riveihin. Loput nappuloista kasataan pöydälle.

## Sarjat:

**Ryhmä** koostuu joko kolmesta tai neljästä nappulasta, joilla on sama luku, mutta eri väri. Esimerkki: musta 7, punainen 7, sininen 7, oranssi 7.

**Rivi** koostuu joko kolmesta tai neljästä numerosta rivissä (peräkkäin), joilla on sama väri. Esimerkki: sininen 3, 4, 5 ja 6.

**Huomautus!** 1 on aina pienin luku eikä se voi olla numeron 13 jälkeen.

## Pelin kulku:

Pelaajat heittävät vuorollaan ensimmäisellä heitolla pöydälle vähintään 30 pisteen arvoisen sarjan (luvut lasketaan yhteen). Tätä kutsutaan pelin avaamiseksi. Mikäli pelaaja ei saa vuorollaan avattua peliä tai haluaa siirtää sitä myöhempään ajankohtaan, hänen on otettava yksi nappula kasasta ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Avauksen yhteydessä pelaaja ei saa muuttaa tai täydentää pöydällä olevaa sarjaa eikä täydentää sitä pidikkeessä olevilla nappuloilla.

Pelaajalla on joka kierroksella yhden minuutin aikaraja. Jos pelaaja ei ole yhden minuutin kuluttua pystynyt yhdistämään pöydällä olevia nappuloita, kaikki nappulat palautetaan alkuperäiseen paikkaan ja pelaajan on otettava rangaistukseksi kolme nappulaa kasasta. Jos pöydällä on ylimääräisiä nappuloita (ja pelaajat eivät muista niiden alkuperäistä sijaintia), ne laitetaan takaisin kasaan.

## Yhdistelyt:

Yhdistelyjen muodostaminen tekee Rummikubista jännittävän. Pelaajan on yritettävä siirtää mahdollisimman monta nappulaa pöydälle siirtämällä ja täydentämällä jo pöydällä olevaa sarjaa. Sarjoja voidaan yhdistellä monella tavalla (esimerkkejä myöhemmin) niin kauan kuin pöydällä on oikeita sarjoja ilman ylimääräisiä nappuloita.

### • Muodosta uusi sarja yhdellä tai useammalla pidikkeessä olevalla nappulalla:

Nappulat pidikkeessä



Sininen 4, 5, ja 6 ovat pöydällä. Pelaaja lisää yhden sinisen 3. Sininen 8 asetetaan 8-ryhmään, joka on jo pöydällä.

Nappulat pöydällä



### • Poista yksi ryhmän neljästä nappulasta ja muodosta sen avulla uusi sarja.

Nappulat pidikkeessä



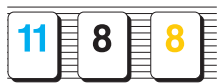
Yksi nappula puuttuu, jotta pidikkeessä olisi kokonainen sininen rivi. Pelaaja ottaa sinisen 4 pöydällä olevasta nelosten ryhmästä ja asettaa rivin: sininen 3, 4, 5, 6..

Nappulat pöydällä



### • Lisää sarjaan neljäs nappula ja poista siitä yksi nappula, jotta voit muodostaa uuden sarjan:

Nappulat pidikkeessä



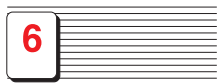
Pelaaja asettaa sinisen 11 riviin ja muodostaa uuden ryhmän kahdeksikkojen avulla.

Nappulat pöydällä



### • Rivin jakaminen:

Nappulat pidikkeessä



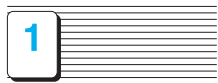
Pelaaja jakaa rivin ja käyttää punaiset 6 uuden rivin muodostamiseen.

Nappulat pöydällä



### • Yhdistetty jakaminen:

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja yhdistää pidikkeessä olevan sinisen 1 rivissä olevan oranssin 1 ja ryhmässä olevan 1 kanssa ja muodostaa uuden ryhmän.

Nappulat pöydällä



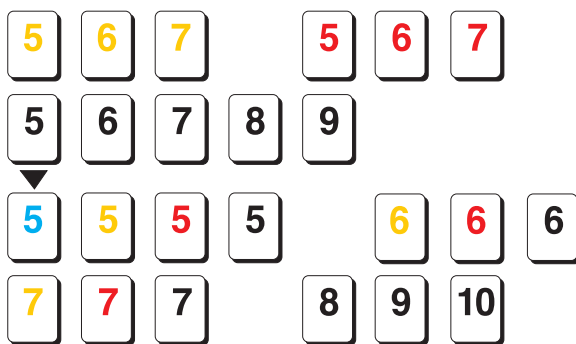
## • Monijako:

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja yhdistää kolme pöydällä olevaa sarjaa ja muodostaa kolme ryhmää ja uuden rivin pidikkeessä olevien mustien kymppiä ja sinisten viitosten avulla.

Nappulat pöydällä



## Jokeri:

Jokeria ei voi korvata ennen pelin avausta. Jokeri voidaan poistaa sarjasta korvaamalla se nappulalla, jonka luku tai väri on sama kuin jokerin. Nappula, jolla jokeri korvataan, voi tulla joko nappulapidikkeestä tai pöydältä. Jos jokeri on osa kolmen ryhmää, se voidaan korvata jommallakummalla puuttuvan värisellä nappulalla.

Korvattu jokeri tulee käyttää saman kierroksen aikana uudessa sarjassa. Sarjaa, joka sisältää jokerin, voidaan muuntaa, jakaa ja siitä voidaan poistaa nappuloita. Pelaaja saa rangaistukseksi 30 miinus pistettä, jos jokeri on pelin lopussa pelaajan pidikkeessä.

## 4 tapaa poistaa jokeri

### 1. Nappulat pidikkeessä



Pelaaja voi korvata jokerin yhdellä pidikkeessä olevalla nappulalla tai käyttää kummatkin.

Nappulat pöydällä



poistettu



### 2. Nappulat pidikkeessä

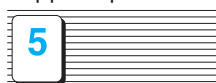


Pelaaja jakaa rivin ja poistaa jokerin.

Nappulat pöydällä



### 3. Nappulat pidikkeessä



Pelaaja lisää yhden sinisen 5 ja poistaa jokerin

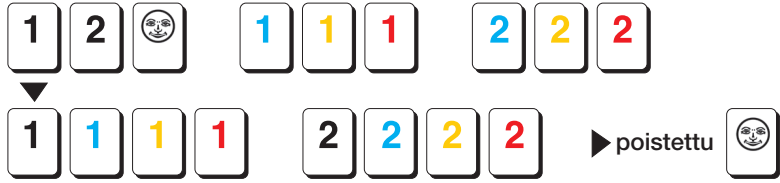
Nappulat pöydällä



4.

Pelaaja jakaa rivin. Hän siirtää mustan 1 ykkösten ryhmään. Sen jälkeen hän siirtää mustan 2 kakkosten ryhmään. Siten jokeri vapautetaan.

Nappulat pöydällä



## Voittaja:

Peliä jatketaan, kunnes ensimmäinen pelaaja on tyhjentänyt pidikkeensä ja huutaa Rummikub. Muut pelaajat laskevat sen jälkeen pidikkeensä pisteet yhteen (katso kohta Pisteet). Jos kasan nappulat loppuvat, jokainen pelaaja pelaa vuorotellen asettamalla pidikkeestään vähintään yhden nappulan pöydälle, kunnes joku pelaajista päättää pelin. Jos pelaaja ei pysty jatkamaan, peli päättyy.

## Pisteet:

Kun pelaaja on tyhjentänyt pidikkeensä ja huutanut Rummikub, hävinneet pelaajat laskevat pidikkeessään olevien nappuloiden pisteet yhteen. Pisteluku lasketaan miinus-pisteinä. Kierroksen voittaja saa häviäjien yhteenlaskettuja miinus-pisteitä vastaavan summan pluspisteitä. Pelin lopussa jokainen pelaaja laskee miinus- ja pluspisteensä yhteen saadakseen kokonaispistemäärän. Pelin voittaja on se, joka on saanut korkeimman kokonaispistemäärän. Jos pelejä pelataan useampi, pistemäärät jokaiselle pelille lasketaan lopuksi yhteen. (Katso esimerkki pistetaulukon lopputuloksesta).

Pisteiden laskennassa pluspisteiden ja miinus-pisteiden on vastattava toisiaan jokaisella kierroksella sekä pelin lopussa.

Joissakin tapauksissa, jos kaikki kasan nappulat on käytetty ennen kuin pelaaja on ehtinyt sanoa Rummikub, voittaja on se, jolla on alin pistemäärä pidikkeessä. Häviäjät laskevat pisteensä yhteen ja vähentävät summasta voittajan pistemäärän. Pisteluku lasketaan miinus-pisteinä. Voittajan kohdalla ne lasketaan pluspisteinä.

### Esimerkki lopputuloksesta

	Pelaaja A	Pelaaja B	Pelaaja C	Pelaaja D
<b>Peli 1</b>	+ 24	- 5	- 16	- 3
<b>Peli 2</b>	- 6	- 11	+ 22	- 5
<b>Peli 3</b>	- 32	- 13	- 2	+ 47
<b>Yhteensä</b>	- 14	- 29	+ 4	+ 39

## Strategia:

Ensimmäisen Rummikub-pelikierroksen aikana peli saattaa tuntua hieman hitaalta, mutta sitä mukaa, kun pöytä täyttyy, yhdistelmien määrä lisääntyy. Pelin alussa voi olla hyvä idea säästää muutama nappula, jotta muut pelaajat avaavat pöydän ja tarjoavat lisämahdollisuuksia yhdistelmien muodostamiseen.

Joskus voi olla hyvä idea säästää ryhmän tai rivin neljäs nappula ja laittaa pöydälle vain kolme nappulaa. Näin voit seuraavallakin kerralla asettaa nappulan, eikä sinun tarvitse nostaa kasasta.

Jokerin säästäminen pidikkeessä voi myös olla hyvä strategia. Siinä on kuitenkin se riski, että se voi jäädä pidikkeeseen, kun joku pelaajista huutaa Rummikub.