The Original
Rummikub®
המשחק המקורי לכל המשפחה

לגילאי 7 ומעלה
2-4 משתתפים

הוראות משחק

תכולה:
106 אריחים (8 סדרות ממוספרות 1-13 בארבעה צבעים שונים + 2 ג'וקרים), 4 תושבות, רגליות

מטרת המשחק:
להיות המשתתף הראשון שהוריד את כל האריחים מתושבתו וסידר אותם בסדרות - **קבוצה** או **רצף**.

סדרות:
ישנן שתי סדרות אפשריות:
קבוצה - סדרה של 3 או 4 אריחים, בעלי ערך מספרי זהה, בצבעים שונים.
רצף - סדרה של 3 אריחים או יותר בעלי מספרים עוקבים בצבע זהה.
הערה: 1 היא הספרה הנמוכה ביותר ואין להניחה ברצף אחרי הספרה 13.

קבוצה: 7 7 7 7
רצף: 3 4 5 6

הכנות:
מניחים את כל האריחים על השולחן כשפניהם כלפי מטה ומערבבים. כל משתתף מרים אריח אחד. המשתתף שעלה בידו האריח עם המספר הגבוה ביותר מתחיל. המשחק ממשיך עם כיוון השעון. מחזירים את האריחים לשולחן כשפניהם כלפי מטה ומערבבים. מומלץ לסדר את האריחים בערימות של שבעה אריחים. כל משתתף לוקח שתי ערימות (14 אריחים) ומניח על תושבתו. יתר האריחים משמשים קופה. המשתתפים מחליטים מראש כמה סבבים הם רוצים לשחק. כל סבב מורכב ממספר משחקונים לפי מספר המשתתפים. לדוגמה: כאשר יש ארבעה משתתפים, הסבב מורכב מ - 4 משחקונים. כאשר אחד המשתתפים מניח את האריח האחרון מתושבתו על השולחן, המשחקון מסתיים. מסכמים את הניקוד ומתחילים משחקון חדש (בהתאם למספר המשחקונים שנקבעו מראש).

מהלך המשחק:
משחק רומיקוב מתנהל מהתושבת אל השולחן ולא ניתן להעביר אריחים מהשולחן בחזרה אל התושבת.
על מנת להתחיל את המשחק, כל משתתף חייב להוריד לשולחן סדרה / סדרות (קבוצה או רצף) בערך מספרי כולל השווה ל- 30 נקודות לכל הפחות (**הורדה ראשונה**). אין לבצע תמרונים לפני ביצוע הורדה ראשונה או במהלכה. משתתף שאין ברשותו סדרה או סדרות אריחים בערך כולל של 30 נקודות, או שבוחר לא לבצע הורדה ראשונה, לוקח בתורו אריח מהקופה.
שימו לב: ערך אריח הינו המספר המופיע עליו. ערך הג'וקר כערך הספרה שהוא מחליף. זמן המשחק המקובל לתור הוא דקה אחת, אך תוכלו לקבוע ולהחליט בעצמכם על משך זמן שונה. בכל תור על כל משתתף שביצע הורדה ראשונה, להוריד לשולחן לפחות אריח אחד. ואם אין לו מה להוריד, עליו לקחת מהקופה אריח אחד.

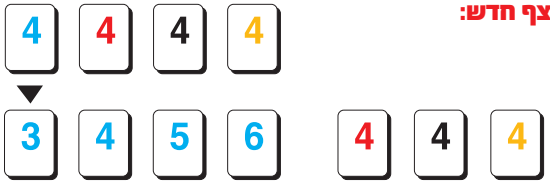
תמרונים:
בכל תור מותר להוסיף אריחי משחק לסדרות שעל השולחן, ו/או לפרק סדרות אלו ולהרכיב סדרות חדשות לפי הדוגמאות שבהמשך. אם בתום הזמן שנקבע לתור, לא הצליח המשתתף להשלים את התמרונים שתכנן ונשארו אריחים שאינם חלק מסדרה תקנית על השולחן, יחזיר את כל אריחי המשחק למקומם הקודם וייקח שלושה אריחים נוספים מהקופה כקנס. במידה ונשארו אריחי משחק שהמשתתפים אינם זוכרים את מקומם המקורי ואינם מסודרים כחלק מסדרה תקנית, מערבבים אותם ומשלבים אותם בתוך הקופה.
נגמרו האריחים בקופה? המשתתפים ממשיכים לעשות תמרונים בתורם במשך תור אחד, ולאחריו המשחק מסתיים.

הוספת אריח אחד או יותר מהתושבת לסדרה שעל השולחן:

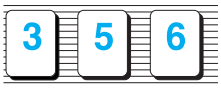
על השולחן הרצף: 4, 5, 6 בצבע כחול וקבוצת השמיניות. המשתתף מוסיף 3 כחול מתושבתו לרצף ו- 8 כחול לקבוצה.

שימוש באריח הנמצא על השולחן ליצירת רצף חדש:

אריחי משחק על השולחן



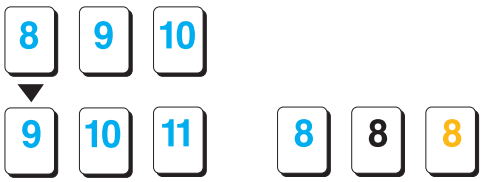
אריחי משחק על התושבת



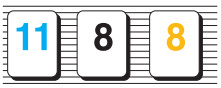
על התושבת סדרה כחולה לא מושלמת. המשתתף לוקח 4 כחול מהקבוצה שעל השולחן ויוצר רצף כחול 3, 4, 5, 6.

הוספת אריחים מהתושבת ויצירת קבוצה חדשה:

אריחי משחק על השולחן



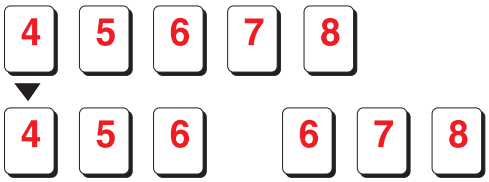
אריחי משחק על התושבת



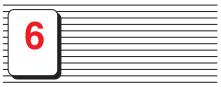
המשתתף מוסיף 11 כחול לרצף שעל השולחן ומשתמש ב- 8 הכחול ליצירת קבוצה חדשה.

פיצול רצף:

אריחי משחק על השולחן



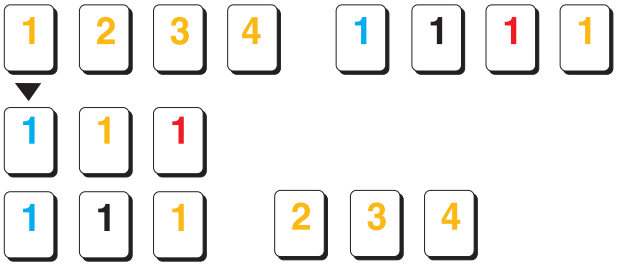
אריחי משחק על התושבת



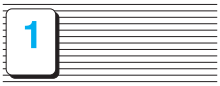
המשתתף מפצל את הרצף שעל השולחן ומשתמש ב- 6 האדום מתושבתו ליצירת רצף נוסף.

פיצול משולב דוגמה 1:

אריחי משחק על השולחן



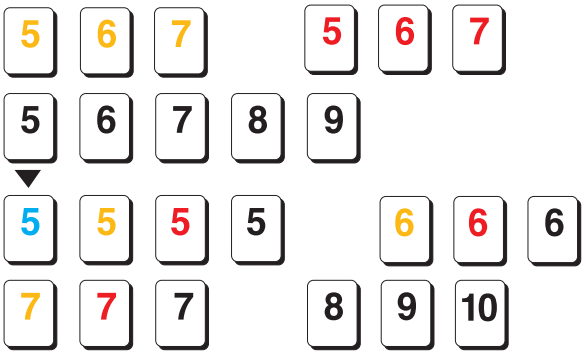
אריחי משחק על התושבת



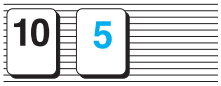
המשתתף יוצר קבוצה חדשה המורכבת מ- 1 כחול מתושבתו, 1 צהוב מן הרצף שעל השולחן ו- 1 אדום מהקבוצה שעל השולחן.

פיצול משולב דוגמה 2:

אריחי משחק על השולחן



אריחי משחק על התושבת



המשתתף מפצל את שלושת הרצפים הקיימים על השולחן ומשתמש ב- 10 שחור ו- 5 כחול מתושבתו ליצירת שלוש קבוצות ורצף.

הג'וקר:

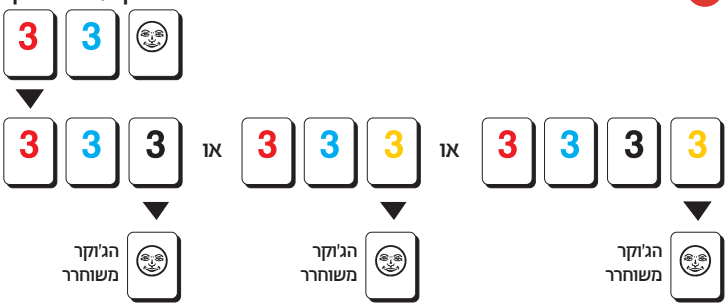
הג'וקר הוא אריח מיוחד המשמש תחליף לכל אריח. במשחק שני ג'וקרים (צבעם חסר משמעות).
לא ניתן "לשחרר" ג'וקר מקבוצה או מרצף לפני הורדה ראשונה. כדי לשחרר ג'וקר מסדרה המונחת על השולחן יש להחליפו באריח מתאים. ג'וקר יכול להחליף כל מספר, בכל צבע. ערכו של הג'וקר כערך האריח שאת מקומו הוא ממלא. אפשר לשחרר ג'וקר על ידי החלפתו באריח בעל ערך מספרי וצבע אותו הוא מייצג.

- חובה על המשתתף ששחרר ג'וקר להשתמש בו לבניית סדרה חדשה עוד באותו התור. לא ניתן להחזירו לתושבת.
- מותר לתמרן סדרה שבה יש ג'וקר, בכל אחת מן הדרכים המוזכרות בשלב התמרונים.
- ערכו של ג'וקר שנשאר על התושבת בסיום המשחקון הוא 30 נקודות.

4 דרכים לשחרור ג'וקר:

1

אריחי משחק על השולחן

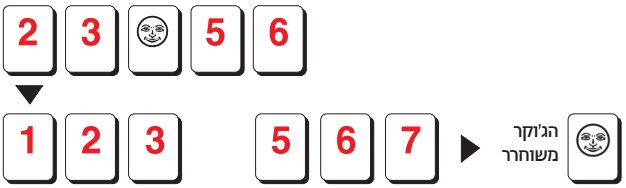


אריחי משחק על התושבת

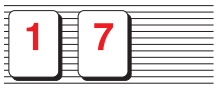
משתתף בתורו יכול להחליף את הג'וקר בקבוצה, באחד מהאריחים שעל התושבת שלו, או בשתיהם.

2

אריחי משחק על השולחן



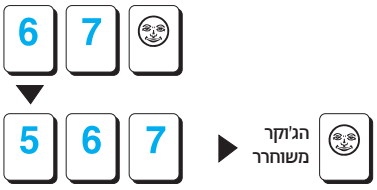
אריחי משחק על התושבת



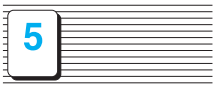
המשתתף מפצל את הרצף ומשחרר את הג'וקר.

3

אריחי משחק על השולחן



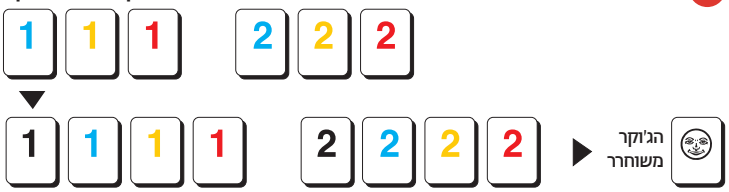
אריחי משחק על התושבת



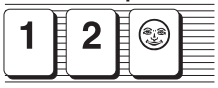
המשתתף מוסיף לרצף 5 כחול ומשחרר את הג'וקר.

4

אריחי משחק על השולחן



אריחי משחק על התושבת



המשתתף מפצל את הרצף שעל תושבתו:
הוא מוסיף 1 שחור לקבוצה של ה- 1
ואת 2 שחור לקבוצה של ה- 2
ומשחרר את הג'וקר.

המנצח:

המנצח במשחקון, הוא ראשון המשתתפים שנותר ללא אריחים על תושבתו ומכריז "רומיקוב!"
המנצח בסבב הוא המשתתף שצבר את מספר הניצחונות הרב ביותר, בסיום מספר קבוע מראש של משחקונים.
במקרה של תיקו בין שני משתתפים בסבב, המנצח הוא מי שצבר את הניקוד הגבוה ביותר בסיום כל המשחקונים.

ניקוד:

בסיום משחקון, כל אחד מן המפסידים מסכם את סכום הספרות המופיעות על אריחי המשחק שעל תושבתו האישית. סכום זה נרשם לחובת המשתתף כסכום שלילי. הסכום הכולל של כל המפסידים נרשם לזכות המנצח כסכום חיובי.

במקרה שבו נגמרו כל האריחים בקופה ואף משתתף לא סיים לרוקן את תושבתו, כל המשתתפים מחשבים את סכום הנקודות שנשארו על תושבתם. המנצח הוא המשתתף שצבר את הסכום הנמוך ביותר. המפסידים מפחיתים את הסכום שעל תושבת המנצח מן הסכום שעל תושבתם והוא נרשם כסכום שלילי. המנצח רושם לזכותו את הסכום הכולל של המפסידים כסכום החיובי שלו.

במידה ומשתתף לא הוריד אריחים מתושבתו - בודקים את האריחים בתושבת שלו. במידה ולא היתה לו אפשרות לבצע הורדה ראשונה, הוא נקנס ב-100 נקודות. במידה ויכול היה להוריד אריחים אך בחר שלא להוריד - סכום הנקודות שלו נרשם כסכום שלילי לחובתו.

דוגמה לטבלת סיכום נקודות:

	שחקן א'	שחקן ב'	שחקן ג'	שחקן ד'
משחקון 1	+24	−5	−16	−3
משחקון 2	−6	−11	+22	−5
משחקון 3	−32	−13	−2	+47
סה"כ חישוב סופי	−14	−29	+4	+39

כשבודקים את התוצאות - הסכום החיובי במשחקון צריך להיות שווה לסך כל הסכומים השליליים באותו משחקון וכך גם בשורת החישוב הסופי.

אסטרטגיה:

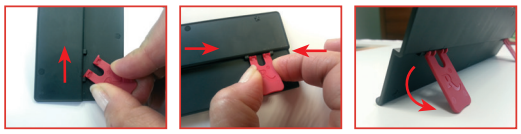
בתחילת המשחק, ההתקדמות היא מעט איטית, אך ככל שהמשחק מתקדם, אפשר לבצע יותר ויותר תמרונים.

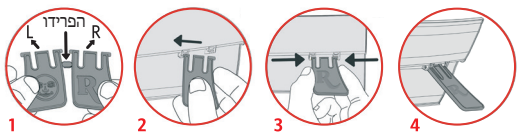
לעיתים, כדאי לשמור חלק מן הסדרות על התושבת בתחילת המשחק ולראות מה האחרים מורידים כדי לתכנן את התמרונים בצורה הטובה ביותר.

לעיתים, כדאי לשמור על התושבת את האריח הרביעי בסדרה ולהורידו בתור הבא, במקום לקחת אריח מהקופה.

שמירת הג'וקר על התושבת יכולה להיות אסטרטגיה נכונה, אך המשתתף מסתכן, מפני שאם משתתף אחר ינצח במשחקון - הוא ייתפס עם הג'וקר על התושבת וייענש ב-30 נקודות.

הוראות הרכבה:





For your convenience:

- 13 free app! "Rummikub score timer" with smart timer, keeps track of score. Available now: Google play App Store
- Rummikub® tutorial video on YouTube

RUMMIKUB and are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited.
All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved.
© 1950 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited
Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel 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.

לנוחותכם, סרטון הדרכה ב- YouTube
חפשו: רומיקוב סרטון הדרכה

PLAY THE ORIGINAL Rummikub ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ.
©1950, כל הזכויות שמורות.
כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.
אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.

www.kodkod.com
קוד קוד
משחקי חברה בינלאומיים

D-2600-4236-0000 131119