

الفائز:

تنتهي اللعبة، عندما يُبرَغ احد المُشترَكين قاعدته من حجارة اللعبة ويعلن: "روميكوب" لا هو الفائز في "اللعبة".
الفائز هو صاحب الانتصارات الاكثر، بإنهاء عدد محدد مُسبقاً من "الالعب".
عندما يكون لمُشترَكين اثنين عدد متساوي من الانتصارات، يفوز صاحب النقاط الاكثر.
ملاحظة: في حال انتهاء كل الحجارة من الخزينة، يستمر المشاركون في اجراء المناورات حسب ترتيبهم لمدة دُور واحد، وتنتهي اللعبة بعد ذلك.

تنقيط:

بإنهاء "اللعبة"، يجمع كل واحد من الخاسرين عدد النقاط التي على حجارة اللعبة التي على قاعدته الخاصة.
يتم تسجيل هذا المجموع كمجموع سالب في حساب المشترك. يُسجَل المجموع الكلي لكل الخاسرين لصالح الفائز كمجموع ايجابي.
في حال انتهاء كل الحجارة من الخزينة ولم يُنه احد، يحسب كل المشاركون مجموع النقاط التي بقيت على قاعدتهم. الفائز هو الذي حصل على المجموع الاقل. ينقُص الخاسرون مجموع قاعدة الفائز من مجموع قاعدتهم ويتم تسجيله كمجموع سلبي. يسجل الفائز لصالحه المجموع الكلي لنقاط الخاسرين كمجموع ايجابي لنفسه.

مثال على جدول حساب نقاط:

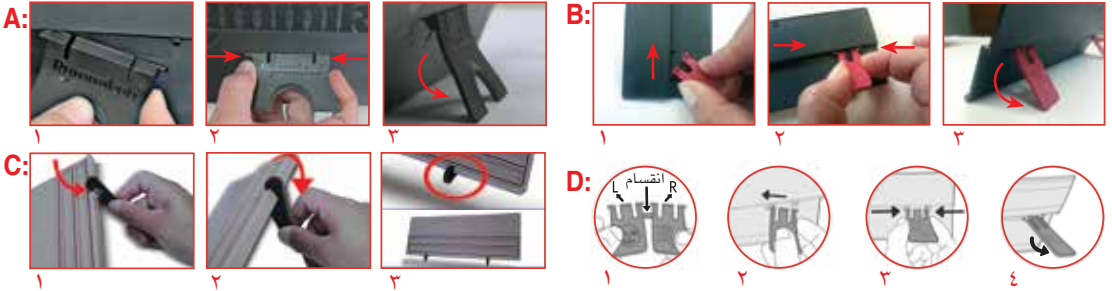
لاعب ٤	لاعب ٣	لاعب ٢	لاعب ١	
-3	-16	-5	+24	لعبة ١
-5	+22	-11	-6	لعبة ٢
+47	-2	-13	-32	لعبة ٣
+39	+4	-29	-14	مجموع النهائي

عند فحص النتائج - يجب ان يكون المجموع الايجابي في اللعبة مساوي للمجموع الكلي السلبي في نفس اللعبة وكذلك ايضا في الحساب النهائي.

استراتيجية:

في بداية اللعبة، يكون التقدم بطيئاً، ولكن كلما تقدمت اللعبة يمكن اجراء مناورات اكثر فاكثر. احياناً، من الافضل حفظ قسم من المتواليات على القاعدة في بداية اللعبة ومتابعة ما ينزله الاخرون من اجل تخطيط المناورات بالشكل الافضل.
احياناً، من الافضل حفظ الحجر الرابع من المتواليات على القاعدة وانزله في الدور القادم، بدلاً من أخذ حجر من الخزينة. حفظ الجوكر على القاعدة قد يكون استراتيجية جيدة، ولكن المشترك يخاطر، في حين انهى احدهم اللعبة، سيتم امساكه مع الجوكر على القاعدة ويُعاقب ب-٣٠ نقطة.

تعليمات تركيب



For your convenience:

- free app! "Rummikub score timer" with smart timer.
- keeps track of score. Available now:  
- Rummikub® tutorial video on [YouTube](#)



RUMMIKUB و  هي علامات تجارية لـ M&M Ventures (٢٠١٤) المحدودة.
جميع أسماء الشركات أو المنتجات الأخرى هي علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لمالكها المعنيين.
جميع الحقوق التي في مُنَح صراحة محفوظة.
حقوق النشر © ٢٠١٩ لـ M&M Ventures (٢٠١٤) المحدودة.
روميكوب جوكر © ١٩٥٠ لـ M&M Ventures (٢٠١٤) المحدودة.
"تحذير!" غير مناسبة للأطفال تحت سن ٣٦ شهراً. يحتوي على أجزاء صغيرة. خطر الاختناق!
قد تكون الألوان والمكونات مختلفة عن التي في التوضيحات. الصورة للتوضيح فقط.

الجوكر:


في اللعبة جوكرين (لونهما غير مهم). لا يمكن "تحرير" جوكر قبل "الانزال الاول". مسموح تنزيل جوكر مكان اي رقم، بدون فرق لون. قيمة الجوكر مثل قيمة الحجر الذي يملأ مكانه. يمكن "تحرير" جوكر من مجموعة بمساعدة الحجر الذي ملأ مكانه - يمكن للحجر ان يكون من القاعدة او الطاولة، او يمكن "تحريره" من متواليه بمساعدة مناورات.

- من اجل تحرير جوكر من مجموعة هناك حاجة لحجر واحد من الحجرين الناقصين في المجموعة.
- على المشترك ترتيب الجوكر في متواليه جديدة في اثناء نفس الدور الذي حُرر فيه. لا يمكن اعادته الى القاعدة.
- يمكن مناورة متواليه فيها جوكر، بكل واحدة من الطرق المذكورة في مرحلة المناورات.
- قيمة "الجوكر الذي يبقى على القاعدة في نهاية اللعبة يساوي ٣٠ نقطة.


٤ طرق "لتحرير" جوكر:

١


حجارة لعب على القاعدة




حجارة لعب على الطاولة




يمكن للمشارك اثناء دوره ان يبدل الجوكر بمجموعة واحدة من الحجارة التي على قاعدته، او بكلتاهما.




الجوكر حر



الجوكر حر



الجوكر حر



٢

حجارة لعب على القاعدة



حجارة لعب على الطاولة



يفصل المشترك التسلسل و"يحُرر" الجوكر.



الجوكر حر



٣

حجارة لعب على القاعدة



حجارة لعب على الطاولة



يضيف المشترك للتسلسل ٥ أزرق، و"يحُرر" الجوكر




الجوكر حر




٤


حجارة لعب على الطاولة



يفصل المشترك التسلسل: يحرك ١ اسود لمجموعة ال-١، و ٢ الاسود لمجموعة ال-٢، و"يحُرر" الجوكر.

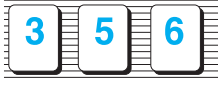


الجوكر حر



خذ حجر من مجموعة الالوان المركبة - ٤ حجارة لعب واستعملها لانشاء تسلسل:

حجارة لعب على القاعدة



على القاعدة متوالية زرقاء غير مكتملة. ياخذ المشترك ٤ ازرق من المجموعة التي على الطاولة وينشئ تسلسل ازرق ٢ و- ٦.

حجارة لعب على الطاولة



أضف تسلسل للحجر وانقل منه حجر واحد لانشاء مجموعة:

حجارة لعب على القاعدة



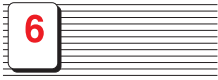
يضيف المشترك ١١ ازرق للتسلسل الذي على الطاولة ويستعمل ٨ ازرق لانشاء مجموعة جديدة.

حجارة لعب على الطاولة



فصل التسلسل:

حجارة لعب على القاعدة



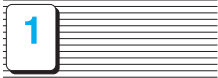
يفصل المشترك التسلسل الذي على الطاولة ويستعمل ٦- احمر من قاعدته لانشاء تسلسل اضافي.

حجارة لعب على الطاولة



فصل ممزوج مثال ١:

حجارة لعب على القاعدة



ينشئ المشترك مجموعة جديدة مركبة من ١- ازرق من قاعدته، ١ اصفر من التسلسل الذي على الطاولة و- ١ احمر من المجموعة التي على الطاولة.

حجارة لعب على الطاولة



فصل ممزوج مثال ٢:

حجارة لعب على القاعدة



يفصل المشترك التسلسلات الثلاثة الموجودة على الطاولة ويستعمل ١٠ اسود و- ٥ ازرق من قاعدته لانشاء ثلاث مجموعات وتسلسل.

حجارة لعب على الطاولة



العمر: ٧ سنوات وما فوق ٢-٤ لاعبين

هدف اللعبة:

ان تكون المشارك الاول الذي نزل كل الحجارة من قاعدته الخاصة الى الطاولة وجمع اكثر النقاط.

ماذا في اللعبة:

١٠٦ حجارة (٨ متواليات مرقمة ١ - ١٣ باربعة الوان مختلفة + ٢ جواكر), مساند, Rumikub XP / Mini XP في ٦.

في Rumikub XP / Mini XP - (٥-٦ لاعبين) استخدم جميع حجارة ١٦٠.

تجهيزات:

١. توضع كل الحجارة على الطاولة (الارقام الى الاسفل) ونخلطها.
٢. ياخذ كل مشترك حجر واحد. المشترك صاحب اكبر رقم يبدأ اللعب، تستمر اللعبة نحو اليسار. نرجع حجارة اللعبة الى الطاولة ونخلطها.
٣. ياخذ كل مشترك ١٤ حجر لعبة ويضعهم على القاعدة الخاصة به، باقي الحجارة - تستعمل كخزينة.
٤. يرتب المشتركون حجارة اللعبة على القواعد بمتواليات قدر الامكان:



متوالية منتظمة = "مجموعة" او "تسلسل"

مجموعة = ٢ او ٤ حجارة لعبة، ذات قيمة مماثلة ولكن بالوان مختلفة.

مثال: ٧ احمر، ٧ اسود، ٧ اصفر، و-٧ ازرق.

تسلسل = ٢ او اكثر من الارقام المتتالية ذات نفس اللون.

مثال: ٣، ٤، ٥، و- ٦ ازرق

انتبهوا ! ١ هو الرقم الاصغر، لا يمكن وضعه في التسلسل بعد الرقم ١٣.

افتتاح اللعبة - "النزول الاول":

من اجل ابتداء اللعبة يجب على المشترك ان ينزل الى الطاولة متوالية/متواليات بقيمة كلية ذات ٣٠ نقطة على الاقل. المشترك الذي لا يستطيع تنفيذ الانزال الاول او اختار ان لا ينزل، ياخذ حجر لعبة من الخزينة. ممنوع اجراء مناورات قبل الدور الذي يتم فيه "الانزال الاول"، او في اتائه.

ولعبة

الوقت المحدد لكل دور في اللعبة هو دقيقة واحدة.

في كل دور يتم انزال حجر لعبة واحد على الاقل من القاعدة الخاصة على الطاولة، او اخذ حجر من الخزينة.

مرحلة المناورات:

في كل دور يُسمح اضافة حجارة لعب للمتواليات التي على الطاولة، و/او تفكيك هذه المتواليات وتركيب متواليات جديدة حسب الامثلة القادمة.

بانتهاء الدقيقة، اذا لم ينجح المشترك اكمال المناورات التي خططها وتبقى حجارة هي ليست جزء من متوالية منتظمة على الطاولة، تعاد كل حجارة اللعبة الى اماكنها. يعاقب المشترك وياخذ ثلاثة حجارة اضافية من الخزينة. في حال بقيت حجارة لعب لا يذكر المشتركون اين مكانها الاساسي وهي غير مرتبة كجزء من متوالية منتظمة، يتم خلطها ودمجها داخل الخزينة.

أضف حجر لعب واحد او اكثر من قاعدتك الخاصة للمتوالية على الطاولة:

حجارة لعب على القاعدة



حجارة لعب على الطاولة



على الطاولة التسلسل: ٤، ٥ و- ٦ باللون الازرق، ومجموعة الثمانيات. يضيف المشترك ٣ ازرق من قاعدته للتسلسل و- ٨ ازرق للمجموعة.