

SK

pre 2-4 hráčov od 7 rokov

The Original  
**Rummikub**<sup>®</sup>  
BRINGS PEOPLE TOGETHER

With a  
**Twist**

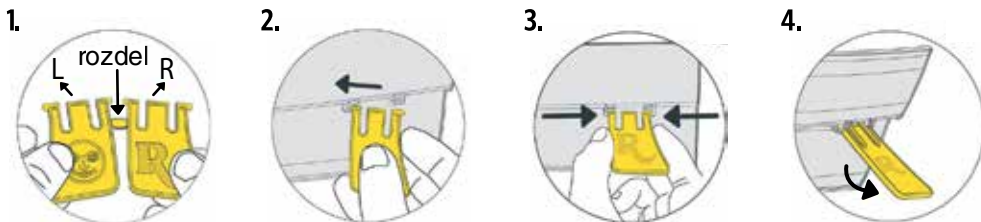


piatnik.com

## Obsah hry:

104 hracích kameňov (dve série s hodnotami 1-13 v čiernej, oranžovej, modrej a červenej farbe), 8 kameňov so žolíkmi, 4 stojančeky s podpierkami, pravidlá hry

## Inštalácia stojančekov:



## Cieľ hry:

Cieľom hry Rummikub je vyložiť ako prvý všetky svoje hracie kamene zo stojančekov na stôl a získať čo najviac bodov.

## Príprava hry:

Položte hracie kamene na dosku stola číslicami dole a dôkladne premiešajte. Každý hráč si vylosuje jeden kameň. Hráč s kameňom najvyššej hodnoty začína, ďalej sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Vylosované kamene sa vrátia späť. Pre lepšiu prehľadnosť doporučujeme vytvoriť komínky vždy po 7 hracích kameňoch (číslami smerom dole). Každý hráč obdrž 2 komínky (14 kameňov), ktoré si zostaví do svojho stojančka. Zvyšné kamene slúžia ako zásobník pre hru.

## Kombinácie:

**Skupina:** je sada 3 alebo 4 kameňov s rovnakou hodnotou, ale v rozdielnych farbách.

**Postupka:** je sada aspoň 3 za sebou idúcich čísel v rovnakej farbe.

Pozor: číslo 1 je najnižšie a nemôže nasledovať za číslom 13.

## Priebeh hry:

Číslo na každom hracom kameni označuje jeho hodnotu. Pokiaľ chce hráč prvýkrát vyložiť hracie kamene, musí mať aspoň 30 bodov. Pri prvom vyložení smie byť použitý žolík.

Hodnota žolíka je daná pozíciou hracieho kameňa, ktorý nahradzuje. Pokiaľ hráč nemôže alebo zo strategických dôvodov nechce vyložiť hracie kamene, musí si zo zásobníka zvyšných hracích kameňov vytiahnuť jeden nový a vyložiť ho do svojho stojančeka. Tým jeho ťah končí a na rade je ďalší hráč.

Pozor: počas prvého kola sa pri vyložení ešte nesmie využívať „**manipulácia**“ s už vyloženými sadami.

Potom, čo hráč prvýkrát vyloží, má v ďalšom kole svoj ťah približne 1 minútu. Teraz už môže so všetkými vyloženými sadami ľubovoľne manipulovať. Počas ťahu musí byť vyložený najmenej jeden hrací kameň zo stojančeka. Na konci ťahu musí vzniknúť platná kombinácia, žiadny z kameňov nesmie byť navyše. Pokiaľ nestihne hráč dokončiť svoje „manipulácie“, musí vrátiť všetky manipulované kamene späť do pôvodného postavenia, pokiaľ nevytvorili skupinu alebo postupku. Ako trest si musí vziať ďalšie 3 hracie kamene zo zásobníku. Pokiaľ hráč nie je schopný vrátiť všetky kamene na svoje pôvodné miesto, vložia sa tieto kamene späť do zásobníka. Ťah končí a na rade je ďalší hráč.

### Možné kombinácie a manipulácie:

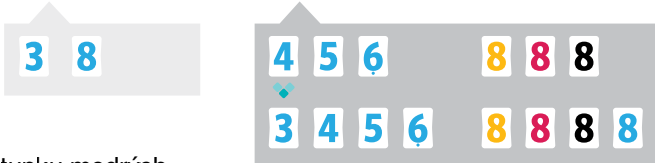
Správne kombinácie a manipulácie sú najzábavnejšou časťou hry Rummikub®. Manipulácia znamená preskupenie alebo doplnenie už vyložených skupín a postupiek s cieľom vyložiť čo najviac kameňov. Kamene môžu byť preskupované akýmkoľvek spôsobom, ale na konci každého ťahu musia byť všetky skupiny a postupky uzatvorené, nikdy nemôžu zostať na konci ťahu na doske voľné hracie kamene.

Tu je niekoľko **príkladov**:

#### ❖ Pridávanie jedného alebo viac kameňov do existujúcich sérií:

*Hracie kamene hráča*      *Hracie kamene na stole*

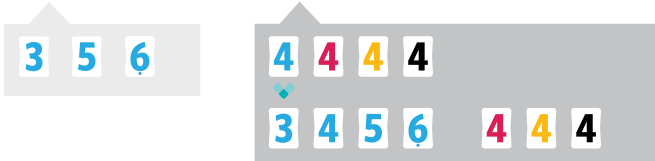
Modré kamene 4, 5, 6 tvoria postupku, 8 oranžová, červená a čierna tvorí skupinu na stole. Hráč priloží k postupke svoj kameň s modrou 3 a do skupiny pridá modrú 8. Nový postupku modrých kameňov tvorí 3, 4, 5 a 6. Novú skupinu tvorí 8 modrá, 8 červená, 8 oranžová a 8 čierna.



#### ❖ Odobratie štvrtého kameňa zo skupiny a vytvorenie novej:

*Hracie kamene hráča*      *Hracie kamene na stole*

Hráčovi chýba do postupky modrý kameň 4, ktorý ale leží na stole v skupine štvoriek. Tento kameň použije k vytvoreniu novej postupky.



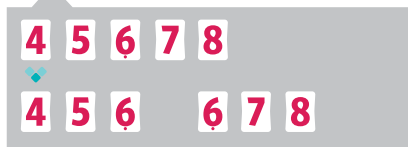
## ❖ Odobratie štvrtého kameňa z postupky (možno odobrať aj žolíka) a vytvorenie novej skupiny:

Hráč môže pridať modrú 11 *Hracie kamene hráča* *Hracie kamene na stole*  
do postupky 8, 9 a 10, ktorá  
leží na stole. Potom z nich  
odoberie modrú 8 a  
pridaním osmičiek, ktoré  
má v stojančeku, vytvorí  
novú skupinu.



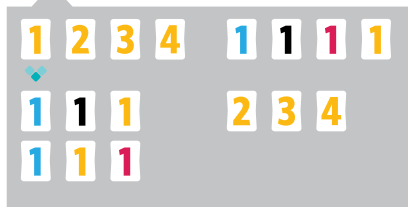
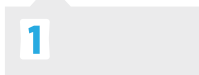
## ❖ Delenie postupky:

Hráč môže rozdeliť červenú *Hracie kamene hráča* *Hracie kamene na stole*  
postupku, ktorá leží na  
stole. Pridaním svojej  
červenej 6 vytvorí dve nové  
postupky.



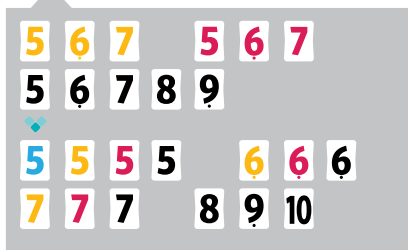
## ❖ Kombinácie:

Hráč použije svoju modrú 1 *Hracie kamene hráča* *Hracie kamene na stole*  
a pridaním oranžovej 1 z  
postupky a červenej 1 zo  
skupiny, ktorá leží na stole,  
vytvorí novú skupinu.



## ❖ Manipulácie s niekoľkými kombináciami:

Hráč využije 3 existujúce *Hracie kamene hráča* *Hracie kamene na stole*  
postupky na stole. Použije  
kamene z oranžovej, červenej  
a čiernej postupky a so svojou  
modrou 5 vytvorí nové skupiny.  
Z čiernej 8 a 9 vytvorí so svojou čiernou  
10 novú postupku.



## Kamene so žolíkami

- ❖ Hráč smie nahradiť vyloženého žolíka až po vlastnom prvom vyložení kameňa na stôl a až príde v ďalšom kole zase na rad.
- ❖ Žolíkom je možné nahradiť hodnotu každého kameňa a je možné ho umiestniť kdekoľvek v sade.

- ◆ K nahradeniu žolíka môžete použiť ako kameň zo stojančeka, tak kameň z niektorej z vyložených kombinácií.
- ◆ Kombinácie so žolíkmi môže byť rozdelená ako normálna kombinácia, kamene je možné pripájať alebo odoberať.
- ◆ Pokiaľ získa hráč vyložený žolíka, musí ho použiť ešte v tom istom ťahu v ďalšej kombinácii.

## Normálny žolík



- ◆ Vyložený žolíka môže hráč nahradiť kameňom tej hodnoty, ktorú reprezentuje.
- ◆ V skupine s tromi kameňmi smie hráč žolíka nahradiť kameňom jednej z oboch chýbajúcich farieb.
- ◆ Pokiaľ zostane hráč po ukončení hry žolík v stojančeku, obdrží 30 trestných bodov.

## 4 možnosti výmeny žolíka

- ◆ 1. Hráč môže nahradiť žolíka jedným správnym kameňom zo správneho stojančeka, prípadne použiť obidva svoje kamene.

Hracie kamene hráča

3 3

Hracie kamene na stole



- ◆ 2. Hráč rozdelí postupku a získa tým žolíka.

Hracie kamene hráča

1 7

Hracie kamene na stole

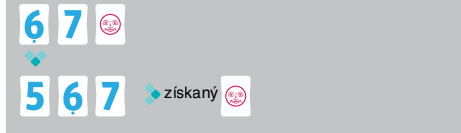


- ◆ 3. Hráč doplní postupku a tým získa žolíka.

Hracie kamene hráča

5

Hracie kamene na stole



- 4. Hráč rozdelí postupku. Presunie čiernu 1 do skupiny jedničiek, čiernou 2 do skupiny dvojok a tým uvoľní žolíka.

Hracie kamene na stole



### Špeciálni žolíci:

- ◆ Špeciálny žolík nesmie byť nahradený normálnym žolíkom ani iným špeciálnym žolíkom.
- ◆ Pripomenutie: každá vyložená kombinácia sa musí skladať najmenej z troch hracích kameňov. Kombinácia zložená len z dvoch kameňov NIKDY neplatí, teda ani v prípade, že je použitý dvojitý žolík.
- ◆ Pokiaľ použije hráč špeciálneho žolíka pri prvom vyložení, odpovedá tej hodnote, prípadne tým hodnotám, ktoré reprezentuje. Zrkadlový žolík má hodnotu 0.

### Dvojitý žolík

Tento špeciálny žolík smie byť použitý výhradne ako dvojitý žolík.

- ◆ V **postupke** dvojitý žolík nahradzuje dve po sebe idúce hodnoty čísiel.  
Napríklad: 2 – dvojitý žolík – 5.  
Dvojitý žolík nahradzuje 3 a 4. Pri prvom vyložení odpovedá dvojitý žolík súčtu hodnôt, ktoré reprezentuje (v tomto prípade hodnote 7).

2  5

- ◆ V **skupine** dvojitý žolík nahradzuje dve farby jednej číselnej hodnoty.  
Napríklad: modrá 3 – červená 3 – dvojitý žolík. Dvojitý žolík nahradzuje oranžovú a čiernu 3.

3 3 

- ◆ Dvojitý žolík môže byť nahradený buď oboma kameňmi, ktoré reprezentuje, alebo ho je možné získať manipuláciou.
- ◆ Dvojitý žolík môže byť vyložený na akomkoľvek mieste: na začiatku, v strede alebo na konci kombinácie.
- ◆ Dvojitý žolík nesmie byť umiestnený pred kameňom s hodnotou 2 a za kameň s hodnotou 12 (pred 2 smie byť len 1, za 12 len 13).

### Dvojfarebný žolík

Dvojfarebného žolíka je možné použiť len v **postupkách**, umožňuje vyloženie dvojfarebných kombinácií.

- ♦ Pokiaľ použije hráč dvojfarebného žolíka, musia byť hodnoty pred žolíkom v jednej farbe a hodnoty za žolíkom v inej farbe.
- ♦ Dvojfarebný žolík môže byť umiestnený na koniec postupky, za neho však musia byť priložené kamene odlišnej farby.

3 4  6

## Zrkadlový žolík

Zrkadlového žolíka je možné použiť k vyloženiu zrkadlovej kombinácie skupín alebo postupiek.

Napríklad:

- ♦ V postupkách

2 3  3 2

- ♦ V skupinách

3 3  3 3

- ♦ Pokiaľ pripojí hráč hodnotu na jednej strane kombinácie alebo ju z nej odoberie, musí rovnakú hodnotu pripojiť alebo odobrať aj na strane druhej.
- ♦ Na rozdiel od ostatných špeciálnych žolíkov nereprezentuje zrkadlový žolík žiadnu číselnú hodnotu. Slúži len ako zrkadlo. Kamene na oboch stranách žolíka sa musia vždy zrkadliť.
- ♦ Kamene môžu byť k tejto kombinácii pripájané alebo odoberané, tento špeciálny žolík smie však byť použitý výhradne k zrkadleniu.
- ♦ Zrkadlový žolík je dobrý pomocník k vyloženiu kameňov rovnakej hodnoty aj farby.

**POZNÁMKA:** jedna kombinácia smie obsahovať viac ako jedného normálneho alebo špeciálneho žolíka.

Príklad:

4  6  6  4

3  5  5 4 3

## Koniec hry a bodovanie:

Hra končí vo chvíli, kde sa niektorému z hráčov podarí umiestniť všetky svoje kamene zo stojančeka na stôl. Ostatní hráči spočítajú hodnoty kameňov, ktoré im zostali v stojančeku, žolík (i špeciálny žolík) má hodnotu 30 bodov. Výsledná hodnota tvorí trestné body.

Víťaz získa plusové body vo výške súčtu všetkých bodov hráčov, ktorí prehrali. Pokiaľ sú vyčerpané zásobníky voľných kameňov a nikto z hráčov nemôže priložiť žiadny kameň, hra tiež končí. V tomto prípade hráč s najmenším počtom trestných bodov.

**Príklad bodovania:**

	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
Súčet	- 14	- 29	+ 4	+ 39

PLAY THE ORIGINAL **Rummikub**® ONLINE  
WWW.RUMMIKUB.COM

Pokiaľ máte k hre **Rummikub**® **Twist** nejaké otázky alebo pripomienky, prosím, napíšte nám:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice, info@piatnik.cz,  
www.piatnik.cz

**Pozor!** Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

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.

