

특수 조커:

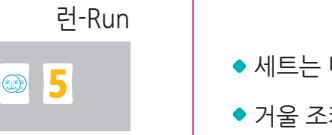
- ◆ 특수 조커는 일반 조커 자리에 놓일 수 없고 다른 특수 조커의 자리에도 놓을 수 없다.
- ◆ 테이블 위에 놓여진 세트는 항상 3개 이상의 타일로 구성되어야 한다. 더블 조커가 포함된 세트라 하더라도 세트는 항상 3개 이상의 타일로 구성되어야 한다.
- ◆ 첫 등록을 할 때 특수 조커는 놓여진 자리의 숫자들을 나타낸다.

더블 조커:

이 특수 조커는 항상 더블 조커로 사용된다.(놓여진 자리부터 연속 두 숫자)

예를들어:

노랑2, 더블 조커, 노랑5 연속세트에서의 더블 조커는 3, 4가 된다.
첫 등록할 때 더블 조커는 놓여진 자리의 두 숫자가 된다.
(예시에서는 7이 된다)



파랑3, 핑크3, 더블 조커 그룹세트에서의 더블 조커는 노랑3, 검정3이 된다.



- ◆ 더블 조커를 분리하려면 조커가 놓여진 자리에 두 수를 놓거나, 세트를 적절하게 조합하여야 한다.
- ◆ 더블 조커는 세트의 맨 앞이나 중간, 끝에 올 수 있다.
- ◆ 더블 조커는 2앞이나 12뒤에 놓일 수 없다. (2앞에는 1만 올 수 있고 12뒤에는 13만 올 수 있다.)

색 바꿈 조커:

- 색 바꿈 조커는 연속세트에서만 사용될 수 있고 두 가지 색깔이 포함된 한 세트를 만드는데 사용된다.
- ◆ 연속에서 색 바꿈 조커를 사용할 때는 색 바꿈 조커 앞의 타일과 조커 뒤의 타일 색깔이 달라야 한다.
 - ◆ 색 바꿈 조커는 세트의 끝에 놓여질 수 있지만 조커 뒤에 오는 타일은 색깔이 달라야 한다.



거울 조커:

거울 조커는 연속이나 그룹에서 거울 시리즈를 만들 때 사용한다.

예를들어:

연속으로 사용할 때



그룹으로 사용할 때



- ◆ 한쪽에 숫자타일을 놓으면 반드시 반대편에도 같은 숫자 타일을 놓아야 한다.
- ◆ 거울 조커는 세트의 가운데 숫자를 나타낸다.
예시에서 조커는 5가 된다.



- ◆ 세트는 나누어지거나 다른 타일이 더해질 수 있지만 거울 조커는 항상 거울조커로만 사용된다.
- ◆ 거울 조커는 더블타일(같은 숫자 같은 색의 타일 2개)을 가지고 있는 게임자에게는 아주 유용하게 쓰일 수 있다.
- ◆ 한 세트에는 한 개 이상의 특수 조커나 일반 조커가 포함될 수 있다.
한쪽의 연속세트는 거울 조커를 중심으로 반대편에도 항상 똑같은 숫자가 반사되어야 한다.(조커 포함)

사용 예 1:



사용 예 2:



시간제한:

각 게임자에게는 자신의 차례에 1분의 시간제한이 있다. 자신의 차례에 1분의 시간을 초과하였다면 풀(타일더미)에서 한 개의 타일을 가져가고 자신의 차례는 끝이 난다.

미완성된 세트:

자신의 1분이라는 시간 내에 조합을 완성하지 못하였다면 테이블에 있는 타일은 제자리로 되돌리고 내려놓았던 타일을 다시 가져가고 별첨으로 풀에서 타일 3개를 가져간다.

세트로 만들기:

게임자는 자신의 차례가 끝났을 때 테이블 위에 세트를 만들지 못하고 남아있는 타일만 없다면, 앞서 설명한 룰에 맞게 다양한 조합을 할 수 있다.

우승자:

모든 라운드가 끝났을 때, 가장 많이 이긴 게임자가 우승자가 된다.
만약 승수가 같다면 가장 높은 점수를 얻은 게임자가 우승자가 된다.

점수 계산하기:

한 게임자가 자신의 타일을 모두 내려놓고 '루미큐브'를 외쳤다면, 다른 게임자는 자신의 받침대에 남아있는 타일의 숫자를 더하여 마이너스 점수를 얻게 되고 우승자는 나머지 게임자의 점수를 더한 만큼의 플러스 점수를 얻게 된다. 각 라운드가 끝났을 때 우승자의 점수와 다른 게임자들의 점수 합이 동일한지 확인한다.
게임이 끝났을 때 조커를 가지고 있으면 벌점 30점을 받는다.

풀의 타일을 모두 사용하였는데도 게임을 끝낸 게임자가 없고 더 이상 게임을 진행할 수 없다면 가장 적은 점수를 가진 사람이 우승자가 된다. 각 게임자는 자신의 타일숫자를 더하고 우승자의 타일 숫자의 합을 뺀 만큼의 마이너스 점수를 가진다. 이 점수의 합이 우승자의 플러스 점수를 된다.

점수계산을 한 다음 게임자들은 모든 타일을 테이블에 내려놓고 게임 준비하기 설명에 따라 다음 게임을 준비한다. 점수를 기록하여 각 게임자가 몇 번의 게임을 우승하였고 어떤 점수를 얻었는지 알아볼 수 있도록 한다.

점수계산의 예:

	게임자 A	게임자 B	게임자 C	게임자 D
Game 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Game 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Game 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Game 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
합계점수	- 24	- 54	+ 45	+ 33

3위: 1승 -24점

1위: 2승

2위: 1승 +33점

전략:

루미큐브 게임을 시작할 때는 느리게 진행되는 듯이 보이지만, 세트들을 내려놓기 시작하면 다양한 방법의 게임 진행이 가능해진다.

어떤 때는 연속이나 그룹에서 4개의 타일 중에서 3개만 내려놓고 4번째 타일은 가지고 있다가 다음 차례에 풀에서 타일을 가져오는 대신 4번째 타일을 내려놓는 것도 좋은 전략이며, 조커를 게임 초반 부터 내려 놓지 않고 가지고 있는 것이 누군가 루미큐브를 외칠 때 30점의 벌점을 받을 위험이 있다 하더라도 꼭 필요할 때 사용할 수 있는 좋은 전략이 될 수 있다.

www.rummikub.com

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.
© 2016 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

PLAY Rummikub ONLINE
www.rummikub.com

KOD KOD
INTERNATIONAL GAMES

놀아속의 세상
www.rummikub.co.kr

D-8600/8601-1236-0352 080517



KOD KOD
INTERNATIONAL GAMES
놀아속의 세상
www.rummikub.co.kr

