

Per 2-4 giocatori, dagli 8 anni in su

Contenuto:

106 tessere (8 serie di numeri da 1 a 13 in 4 colori e 2 Jolly)
4 supporti per le tessere, sacchetto con laccio, portachiavi Rummikub®

Scopo del gioco:

Liberarsi per primi di tutte le proprie tessere, in "serie" ed in "gruppi" posizionandole al centro del tavolo.

Preparazione:

Le 106 tessere vengono disposte capovolte al centro del tavolo e ben mischiate. Ciascuno pesca una tessera e chi ha numero più alto inizia. Il gioco "gira" sempre in senso orario. Rimettete ora le tessere insieme con le altre e, mischiando di nuovo, componete delle pile da 7 tessere (ne resterà una da 6) che disporrete ai lati del tavolo. Ogni giocatore prende due pile a caso (per un totale di 14 tessere) e le dispone sul proprio supporto. Le altre pile restano nella Riserva, a disposizione per essere pescate durante il gioco.

Combinazioni:

Un **"gruppo"** è costituito da 3 o 4 tessere con lo stesso numero ma sempre di **colore diverso**. Esempio: 7 nero, 7 rosso, 7 blu, 7 giallo.

Una **"serie"** è costituita da 3 o più tessere di numeri consecutivi dello **stesso colore**. Esempio: 3, 4, 5, 6 blu.

Nota: in una serie, la tessera col **numero 1** va sempre posizionata prima del 2 e mai dopo il 13.



Svolgimento della partita:

Si può considerare la partita come composta da due fasi: **prima e dopo l'Apertura**, che è l'azione con cui si calano sul tavolo una o più combinazioni (serie e/o gruppi) per un valore complessivo di almeno 30 (trenta) punti. In ogni caso

Finché non avrà eseguito la propria Apertura, ogni giocatore dovrà limitarsi a pescare una nuova tessera dalla Riserva, senza poter compiere altre azioni. Quando un giocatore cala la propria Apertura, **non pesca** una nuova tessera. Eseguendo l'Apertura non sono ammesse manipolazioni di alcun tipo.

Una volta che si sarà Aperto il proprio gioco (e solo dopo questa operazione), al proprio turno si avranno due opzioni: o si pesca una tessera dalla Riserva (e in questo caso la mano passa automaticamente all'avversario successivo), oppure si cala almeno una carta, potendo eseguire ogni tipo di manipolazione delle combinazioni presenti sul tavolo.

Ogni giocatore ha **un minuto** per completare la propria mossa.

Se la manipolazione delle tessere non va a buon fine entro il tempo stabilito, il giocatore riceverà tre tessere dalla Riserva come penalità. Inoltre sarà necessario (e gli altri giocatori possono contribuire nell'aiuto) ripristinare una situazione valida per le combinazioni presenti sul tavolo. Se questa operazione non fosse possibile, tutte le tessere che non si riesce a ricollocare si aggiungono alle Penalità del giocatore, che le metterà sul proprio supporto.

Manipolazione:

E' la fase più emozionante e divertente del gioco Rummikub. I concorrenti cercano utilizzare al meglio ciò che hanno sul supporto, manipolando una o più combinazioni presenti sul tavolo ed aggiungendovi qualcuna delle proprie tessere. Le combinazioni possono essere manipolate a piacere, a patto però che alla fine ci siano tutte serie o gruppi validi sul tavolo.

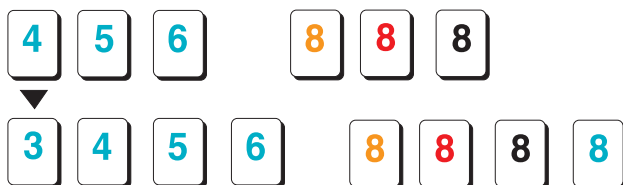
● Aggiungere una o più tessere del supporto per formare una nuova combinazione.

Tessere sul supporto



Il concorrente aggiunge il proprio 3 blu alla serie 4, 5, 6 sul tavolo ed il proprio 8 blu al gruppo di 8 presenti sul tavolo.

Tessere sul tavolo



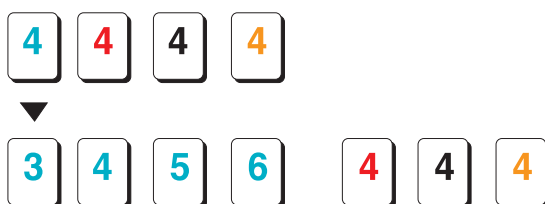
● Utilizzare una tessera già sul tavolo per formare una nuova combinazione.

Tessere sul supporto



Il concorrente preleva da un gruppo sul tavolo il 4 blu per integrarlo alle tessere del suo supporto e poter così formare una nuova serie 3, 4, 5, 6 blu.

Tessere sul tavolo



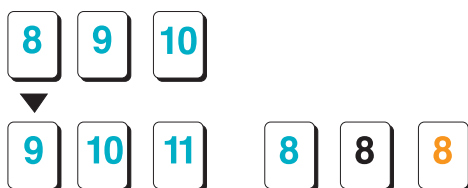
● Aggiungere la 4.a tessera ad una serie, togliendone una per creare un nuovo gruppo.

Tessere sul supporto



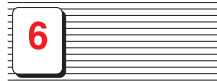
Il concorrente aggiunge il suo 11 blu e preleva 8 dalla serie sul tavolo, creando un nuovo gruppo con le altre sue tessere.

Tessere sul tavolo



● Dividere in due una serie.

Tessere sul supporto



Dividendo in due la serie sul tavolo, il giocatore può aggiungervi la sua tessera.

Tessere sul tavolo



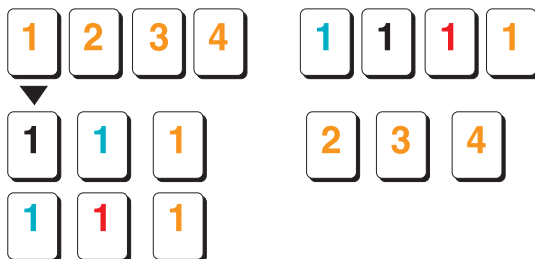
● Trasformare due combinazioni in tre.

Tessere sul supporto



Il concorrente preleva da una serie sul tavolo il 1 giallo e dal gruppo il 1 nero, poi aggiunge il proprio 1 blu al fine di formare un nuovo gruppo di uno.

Tessere sul tavolo



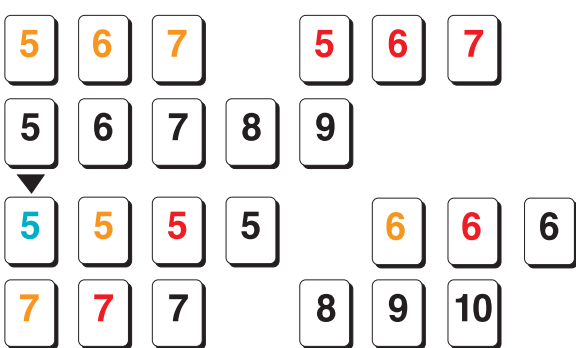
● Separare molteplici serie per creare nuove combinazioni.

Tessere sul support



Il concorrente preleva da una serie sul tavolo l'1 giallo e dal gruppo l' 1 nero, poi aggiunge il proprio 1 blu al fine di formare un nuovo gruppo di uno.

Tessere sul tavolo



I Jolly:

I giocatori non potranno toccare i Jolly sul tavolo fintanto che non avranno aperto il loro gioco. Il Jolly all'interno di una combinazione può essere prelevato da un concorrente che lo rimpiazza con la tessera che sostituiva. Nel caso che il Jolly faccia parte di un gruppo di tre, il concorrente che intende prelevarlo potrà sostituirlo con uno qualsiasi dei colori mancanti.

Una volta recuperato, il Jolly deve essere comunque utilizzato dal concorrente nel medesimo turno di gioco. Una combinazione contenente il Jolly può essere liberamente separata oppure trasformata, come tutte le altre; potrebbe quindi anche non essere necessario sostituire il Jolly con la tessera corrispondente.

Il possesso del Jolly sul proprio supporto comporta un addebito di ben 30 punti al momento della fine della partita.

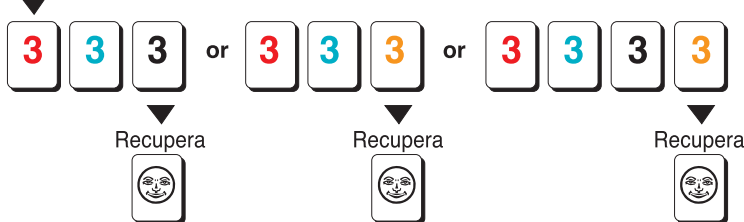
4 modi di impiegare il Jolly:

1. Tessere sul support



Il giocatore può recuperare il Jolly sostituendolo con una qualunque delle due tessere o con entrambe.

Tessere sul tavolo



2. Tessere sul support



Il giocatore può recuperare il Jolly dividendo una serie in due e completando ciascuna delle parti.

Tessere sul tavolo



3. Tessere sul support



Il giocatore recupera il Jolly aggiungendo il suo 5 alla serie

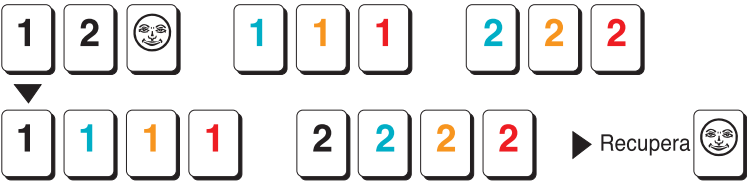
Tiles on table



4.

Il giocatore divide la serie nera collocando negli altri due gruppi le due tessere numerate e liberando di conseguenza il Jolly.

Tessere sul tavolo



Fine della partita: il vincitore.

La partita continua finché uno dei concorrenti riesce a liberarsi di tutte le tessere sul supporto, dichiarando "Rummikub". Ciascuno degli avversari sommerà quindi i punti che gli rimangono sul supporto (vedi schema). Nel raro caso che le tessere si esauriscano, il giocatore che ha pescato l'ultima tessera fa terminare la partita, ma gli altri giocatori avranno ancora una mossa per cercare di calare altre combinazioni (e liberarsi di quanti più punti possibili).

Punteggio.

Non appena un concorrente avrà dichiarato "Rummikub!" ognuno degli avversari sommerà i punti che restano sul suo supporto e segnerà il totale come punteggio negativo. Il vincitore invece otterrà come punteggio la somma dei punteggi negativi degli altri concorrenti, ma in positivo. Così facendo, il punteggio complessivo di ogni partita sarà sempre uguale a zero. Al termine del numero di partite stabilito, ogni giocatore farà la somma dei punti man mano conseguiti: si stabilirà così colui che sarà il gran vincitore dell'intera sessione.

Nel raro caso che una partita non termini regolarmente, per via delle tessere esaurite, ogni concorrente mostrerà le tessere che gli rimangono sul supporto: colui che avrà il punteggio inferiore vincerà la partita e agli avversari verrà attribuito un punteggio negativo per i punti di differenza. La somma di questi punti, in positivo, sarà invece attribuita al vincitore.

Esempio di conteggio:	Giocatore A	Giocatore B	Giocatore C	Giocatore D
Partita 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Partita 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Partita 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Partita 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Totale	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Strategia di gioco e consigli.

Le fasi iniziali d'ogni partita possono apparire alquanto lente, ma dopo breve tempo il gioco diverrà sempre più dinamico grazie alle nuove combinazioni che si formeranno ad ogni turno sul tavolo. Talvolta può essere conveniente trattenere la quarta tessera di una combinazione sul proprio supporto, per calarla sul tavolo al turno successivo ed evitare così di pescarne una nuova. Tenere un Jolly in mano consente di gestire con grande flessibilità le proprie combinazioni, ma comporta altresì un grosso rischio nel caso un avversario dichiarasse "Rummikub!", prima di averci dato modo di calarlo sul tavolo.

www.rummikub.com

© RUMMIKUB and are Registered Trademarks of O. Fidelman.
All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman.
© 1950, 2025 Copyrights E. Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.
AVVERTENZE: Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.
I colori e le forme potrebbero differire leggermente dall'illustrazione. Made in Israel.



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



D- 5075-0236-0281/IT 010525