

THE ORIGINAL
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER



THE FAMILY GAME THAT'S NEVER THE SAME

Instrucciones

#50400



Rummikub XP, para 6 jugadores, véase más adelante.

El juego se juega con 106 fichas, incluyendo 2 comodines. Cada ficha (excepto los 2 comodines) tiene un número. Las fichas están enumeradas del 1 al 13 en cuatro colores diferentes: negro, rojo, azul y amarillo. Rummikub se puede jugar con un mínimo de 2 y un máximo de 4 jugadores. El objetivo es ser el primer jugador en deshacerse de todas las fichas.

REGLAS DEL JUEGO

1. Todas las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa, se mezclan bien y luego se forman aleatoriamente pilas de 7 fichas: esto es la pila. Los jugadores cogen sucesivamente una ficha y el que saque el número más alto empieza. A continuación, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Luego se vuelven a colocar las fichas en la pila.
2. A continuación, coge cada jugador 14 fichas y las coloca en el soporte, ordenándolas en lo posible por "escaleras" o "series".

ESCALERA: una escalera está compuesta al menos de **3 fichas del mismo color con números consecutivos**. Por ejemplo: un 8, 9 y 10 rojo. Una escalera puede consistir en varias fichas (1-13). El 13 forma el fin de cada escalera. Después del 13 no se puede colocar un 1.

SERIE: una serie está compuesta al menos de **3 fichas con el mismo número, pero de diferentes colores**. Por ejemplo: un 13 amarillo, rojo y azul. Una serie está compuesta como máximo de 4 colores porque cada color solo puede aparecer una vez en una serie.

3. Para empezar a jugar, un jugador debe colocar en la mesa uno o más conjuntos de fichas (de cualquier combinación) con un valor total de al menos 30 puntos.

Si un jugador no puede colocar una combinación inicial sobre la mesa, debe coger una ficha de la pila. Con esto termina su turno y continúa el siguiente jugador. El juego contiene 2 comodines que se utilizan en lugar de la ficha que falta en una serie o escalera. Un comodín que se utiliza en la combinación inicial tiene el valor de la ficha que representa. El jugador que haya colocado su primera combinación en la mesa, puede añadir inmediatamente o más tarde una o más fichas a cualquier serie o escalera para ampliarlas o para reorganizar las fichas que están sobre la mesa. El jugador también puede coger una serie o escalera completa del soporte y colocarla sobre la mesa.

Si un jugador no puede o no quiere deshacerse de una ficha, serie o escalera, debe coger una ficha de la pila y continuará el siguiente jugador.

ATENCIÓN:

Se forma un campo común de series y escaleras para todos los jugadores y no para cada jugador individual.

REORGANIZAR

Las series y escaleras pueden reorganizarse de la forma siguiente:

- **Añadir:** se añade una o varias fichas del soporte a una escalera o el cuarto color de una serie (por ejemplo: **3 + 4, 5, 6** y/o **8, 8, 8 + 8**. Véase fig. A).
- **Combinar:** en la mesa hay una escalera azul de **8, 9 y 10**. Tiene un **11** azul, un **8** negro y un **8** amarillo. Si añade el **11** azul a la escalera puede retirar el **8** azul y colocar sobre la mesa una serie de **8 - 8 - 8**. Véase fig. B
- **Dividir:** en la mesa hay una escalera roja de **4, 5, 6, 7 y 8**. Tiene un **6** rojo en el soporte. Ahora puede dividir la escalera y formar dos escaleras rojas de **4, 5, 6** y de **6, 7, 8**. Véase fig. C.

Ejemplo:

Sobre la mesa hay las siguientes escaleras:

5, 6, 7	amarillo
5, 6, 7	rojo
5, 6, 7, 8, 9	negro

Tiene en el soporte un **10** negro y un **5** azul. Puede deshacer las escaleras anteriores y formar tres series nuevas (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) y añadir un **5** azul para ampliar una serie (**5, 5, 5, 5**). Además, puede añadir el **10** negro al **8** y **9** negro. Véase fig. D.

COMODÍN

El comodín puede sustituir cada número y cada color, también en la combinación inicial. El comodín puede ser sustituido durante el juego por todos los jugadores por la ficha con el valor y el color correspondiente. El comodín sustituido debe utilizarse en el mismo turno de juego y no puede colocarse en el soporte para futuras jugadas. Cada vez que es sustituido, el comodín adopta un nuevo valor y color.

Otras formas para liberar el comodín son, por ejemplo:

1. Sobre la mesa hay una serie de:
un **3** azul, un **3** rojo y un **comodín**. Puede colocar un **3** amarillo y coger el comodín.
2. Sobre la mesa hay una escalera roja de:
2, 3, comodín, **5, 6**. Puede colocar un **1** rojo delante y un **7** rojo detrás para dividir la escalera en **2** escaleras de **1, 2, 3**, y **5, 6, 7**. Ahora, el comodín está libre para cogerlo.
3. Sobre la mesa hay una escalera azul de:
6, 7 y un comodín representando un 8 azul. Puede desplazar el comodín y colocarlo delante del 6, para que pueda colocar un **4** azul delante del comodín.
4. Sobre la mesa hay una escalera negra de **1, 2** y un **comodín** y 2 series de:
1, 1, 1 azul, amarillo y rojo y **2, 2, 2** azul, amarillo y rojo. De la escalera puede retirar el **1** negro y añadirlo a la serie de unos **1, 1, 1, 1**, y añadir el 2 negro a la serie de doses **2, 2, 2, 2**. Ahora puede coger el comodín.

LÍMITE DE TIEMPO

Para hacer el juego todavía más apasionante puede jugar con un límite de tiempo. Cada jugador tiene 2 minutos para colocar y reorganizar las fichas. Después de 2 minutos deben haber sobre la mesa series y/o escaleras de al menos 3 fichas. Si un jugador excede los 2 minutos, debe retirar las fichas que no forman parte de series y/o escaleras y volverlas a colocar en su soporte. Además, tiene que coger 3 fichas de penalización.

PUNTUACIÓN

El primer jugador que se ha deshecho de todas las fichas gana el juego. Los perdedores deben sumar los puntos de las fichas que les queden en sus soportes y se los anotan en negativo. (De cada ficha se toma el valor indicado y un comodín en el soporte tiene un valor de 25 puntos). El ganador obtiene la suma de los puntos de penalización como puntos positivos.

Ejemplo de puntuación:

	1er juego	2o juego	Total
Jugador A	24	-6	18
Jugador B	-5	-11	-16
Jugador C	-16	22	6
Jugador D	-3	-5	-8

Jugador A ha ganado.

Rummikub XP; para 6 jugadores, contiene 52 fichas extra, 2 comodines extra, 2 soportes extra.

Para 5 o 6 jugadores: Utilizar todas las 160 fichas y las reglas del juego son iguales a las descritas arriba.

Para 4 personas o menos hay las siguientes posibilidades:

- 1) Retire las fichas 1 - 13 de cada conjunto de los 4 colores, más 2 comodines (en total se retiran 54 fichas).
En tal caso jugará la versión oficial del juego Rummikub.
- 2) Puede dejar todas las 160 fichas en el juego, por lo que durará más tiempo.
- 3) Para adelantar el juego puede retirar solo las 52 fichas arriba indicadas y dejar los 2 comodines extra en el juego.

© Goliath Games Iberia SRL. Apartado de correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Email: ac@goliathgames.es. Guardar las instrucciones. Contiene información valiosa del producto. Retener la dirección para futuras referencias. Los colores y diseños pueden variar de los mostrados en la caja. Advertencia. No es conveniente para menores de 3 años por contener piezas pequeñas susceptibles de ser tragadas. Peligro de asfixia. GARANTIA: Goliath B.V garantiza este producto conforme a la legislación vigente. ® Rummikub is a registered trade mark. © Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd, 27 Betzalel str., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura A

Stenen op het plankje
 Pièces sur la planchette
 Steine auf das Brett
 Fichas en el soporte
 Peças no suporte

3 8

Stenen op tafel
 Pièces sur la table
 Steine auf den Tisch
 Fichas en la mesa
 Peças em cima da mesa

4 5 6 8 8 8
 ▼
 3 4 5 6 8 8 8 8

Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura B

11 8 8

8 9 10
 ▼
 9 10 11 8 8 8

Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura C

6

4 5 6 7 8
 ▼
 4 5 6 6 7 8

Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura D

10 5

5 6 7 5 6 7
 5 6 7 8 9
 5 5 5 5 6 6 6
 7 7 7 8 9 10