

Rummikub

Pelin sisältö

- 104 numeroitua laattaa (numeroitu 1-13) 2 laattaa kutakin neljää väriä (musta, oranssi, sininen ja punainen)
- 2 jokerilaattaa,
- 4 laattatelinettä,
- pelisäännöt

Pelin tavoite

Tavoitteena on olla ensimmäinen, joka siirtää kaikki telineessä olevat laatat pöydälle.

Pelivalmistelut

Aseta laatat kuvapuoli alaspäin keskelle pöytää ja sekoita hyvin. Jokainen pelaaja nostaa yhden laatan ja pelaaja, joka saa korkeimman numeron aloittaa. Pelivuorot siirtyvät myötäpäivään. Nostetut laatat palautetaan pöydälle ja laatat sekoitetaan uudelleen. Tämän jälkeen jokainen pelaaja nostaa itselleen 14 laattaa ja asettelee ne telineeseensä ryhmiin tai riveihin. Loput pöydälle jäävät laatat kootaan pinoihin ja ne ovat varasto.

Sarjat

"Ryhmä" muodostuu kolmesta tai neljästä laatasta, joissa on sama numero, mutta eri väri.
Esim. musta 7, punainen 7, sininen 7 ja oranssi 7.

"Suora" muodostuu kolmesta tai useammasta samanvärisestä laatasta, jotka ovat numerojärjestyksessä.

Esim. sininen 3, 4, 5 ja 6.

Huom: Numero 1 on pelissä aina pienin numero eikä se voi olla numeron 13 jälkeen.

Pelin kulku

ALOITUS:

Ennen kuin pelaaja voi alkaa asettamaan ryhmiä ja sarjoja pöydälle, tulee hänen avata pelinsä. Pelin avaamisella tarkoitetaan sitä, että pelaajan tulee lyödä tyhjään pöytään vuorollaan sarja, jonka numeroiden yhteenlaskettu summa ylittää 30. Pelaaja ei kuitenkaan saa yhdistellä telineessään olevia laattoja pöydällä jo olevien sarjojen kanssa, ennenkuin hän on saanut pelinsä avattua. Mikäli pelaaja ei saa vuorollaan avattua, hänen tulee ottaa telineeseensä yksi ylimääräinen laatta varastosta. Saatuaan pelinsä avattua pelaaja voi tulevilla vuoroillaan pelata haluamiaan laattoja ja yhdistellä pöydällä jo olevia sarjoja.

Yhdistelyt

Yhdistelevät siirrot tekevät Rummikubin pelaamisen jännittäväksi. Aloituksensa jälkeen pelaajat pyrkivät sijoittamaan suurimman mahdollisen määrän laattojaan pöydälle järjestelemällä tai

täydentämällä pöydällä jo olevia sarjoja. Sarjoja voi yhdistellä monin eri tavoin (ks. esimerkit) edellyttäen, että ne pelivuoron päättyessä ovat ainoastaan sallituissa muodoissa ja ettei niistä ole jäänyt ylimääräisiä laattoja. Jos pelaaja ei voi tai ei halua pelata vuorollaan yhtään laattaa, hänen tulee nostaa 1 laatta varastosta.

Peliaika per pelivuoro on 1 minuutti. Jos pelaaja ei 1 minuutin kuluessa ole onnistunut saattamaan päätökseen pöydällä olevien laattojen yhdistelmiä, on hänen palautettava jokainen laatta alkuperäiseen paikkaansa ja nostettava rangaistuksena kolme laattaa varastosta. Laatat, joiden alkuperäistä paikkaa ei muisteta, sekoitetaan muiden ylimääräisten laattojen joukkoon varastoon.

€ Lisää yksi tai useampi laatta telineestä muodostaaksesi uuden sarjan.



Siniset 4, 5, 6 ovat pöydällä. Pelaaja lisää sinisen 3. Sininen 8 lisätään jo pöydällä oleviin kahdeksikkoihin.



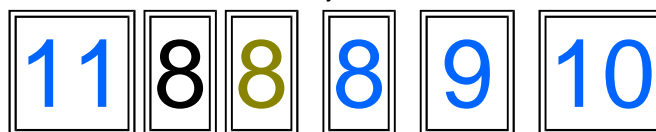
€ Poista neljäs laatta ryhmästä ja muodosta sen avulla uusi sarja.



Yksi laatta puuttuu sinisestä suorasta telineessä. Pelaaja nostaa sinisen 4 pöydältä nelosten ryhmästä ja asettaa pöydälle sinisen suoran 3, 4, 5 ja 6.



€ Lisää neljäs laatta sarjaan ja poista yksi laatta samasta sarjasta muodostaaksesi uuden sarjan.



Pelaaja lisää sinisen 11 suoraan ja käyttää 8 muodostaakseen uuden ryhmän.



€ Suoran jako



Pelaaja jakaa suoran ja käyttää punaista 6 muodostaakseen kaksi uutta suoraa.



€ Yhdistetty jako

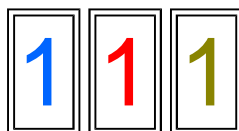
Telineessä



Pöydällä

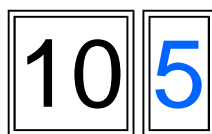


Pelaaja ottaa sinisen 1 telineestä, oranssin 1 suorasta ja punaisen 1 ryhmästä muodostaakseen uuden ryhmän.

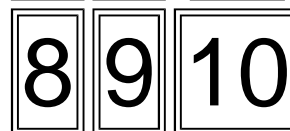
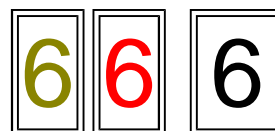


€ Monijako

Telineessä



Pelaaja muuttaa kolmea pöydällä olevaa sarjaa ja käyttää telineestä mustan 10 ja sinisen 5 muodostaakseen kolme ryhmää ja yhden uuden suoran.



Jokeri

Pelissä on kaksi jokeria. Jokeri korvaa minkä tahansa muun laatan numerosta tai väristä riippumatta. Jokeria voidaan käyttää myös pelaajan avauksessa ja se on aina pisteiltään sen laatan arvoinen, jota korvaamaan se on asetettu.

Jokeri voidaan ottaa jo pelatusta sarjasta, mikäli pelaaja voi korvata sen laatalta, joka on saman

värinen ja arvoinen kuin laatta, jota jokeri edustaa. Jokerin korvaavan laatan tulee olla pelaajan telineestä, ei pöydältä. Jos jokeri on osa kolmen laatan ryhmää, sen voi korjata kumpi tahansa puuttuvan värinen laatta. Yhdessä sarjassa saa olla korkeintaan yksi jokeri.

Mikäli pelaaja korvaa jokerin, hänen tulee pelata tuo jokeri osana uutta sarjaa, jonka hän muodostaa telineestään, vielä saman kierroksen aikana. Pelaaja ei voi korvata jokeria ennenkuin hän on avannut pelinsä. Sarjoja, joissa on jokeri, ei saa jakaa eikä siitä saa poistaa laattoja (paitsi jokerin silloin kun se korvataan), mutta sarjaa saa jatkaa normaalisti. Jokerin sakkoarvo on 30 pistettä, jos se jää pelaajan telineeseen pelin päätyttyä.

Pelin voittaja

Peli jatkuu kunnes ensimmäisen pelaajan teline on tyhjä ja hän huutaa: "Rummikub!".

Muut pelaajat laskevat telineissään olevien laattojen pisteet (ks. pisteiden lasku).

Mikäli laatat loppuvat varastosta, jokainen pelaaja pelaa yhden vuoron "pöydälle" asettamalla ainakin yhden laatan telineestään pöydälle kunnes joku pelaajista päättää pelin. Jos pelaajat eivät tämänkään jälkeen pysty asettamaan uusia sarjoja, peli päättyy ja voittaja on pelaaja, jonka telineessä on pienin summa.

Pisteiden lasku

Kun yksi pelaaja on tyhjentänyt telineensä ja huutanut "Rummikub!" hävinneet pelaajat laskevat telineissään olevien laattojen yhteispisteet. Nämä pisteet ovat miinuspisteitä.

Kierroksen voittaja saa kaikkien hävinneiden pelaajien yhteenlaskettuja miinuspisteitä vastaavan määrän pluspisteitä.

Pelattujen kierrosten jälkeen jokainen pelaaja laskee omat kertyneet miinus- ja pluspisteensä päästääkseen kokonaispistemäärään. Pelaaja, jolla on suurin kokonaispistemäärä on voittaja.

Laskemisen helpottamiseksi: Pluspistemäärä vastaa miinuspisteiden määrää joka kierroksella ja loppupisteissä.

Siinä harvinaisessa tapauksessa, että kaikki laatat on käytetty ennen kuin kukaan pelaajista on voinut huutaa "Rummikub", voittaja on se pelaaja jonka telineessä on pienin summa. Kukin häviöjä laskee yhteen laattojensa yhteispisteet ja vähentää siitä voittajan pistemäärän. Tämä tulos on häviäjän miinuspistemäärä. Häviäjien miinuspisteiden yhteismäärä on voittajan pluspistemäärä.

Esimerkki - pistetaulukko:

	Pelaaja A	Pelaaja B	Pelaaja C	Pelaaja D
Peli 1	+ 24	5	16	3
Peli 2	6	11	+ 22	5
Peli 3	32	13	2	+ 47
Yhteensä	14	29	+ 4	+ 39

Strategia:

Ensimmäisen "Rummikub" pelikierroksen aikana peli saattaa tuntua hitaasti etenevältä, mutta kun pöydällä olevat sarjat muotoutuvat, ovat useammatkin yhdistelmät mahdollisia. Pelin alussa saattaa olla hyvä idea säästää muutamaa laattaa niin, että muut pelaajat ehtivät avata pelin ja tarjota enemmän yhdistelymahdollisuuksia.

Joskus on hyödyllistä säästää ryhmän tai suoran neljättä laattaa ja asettaa vain kolme laattaa.

Näin voi seuraavallakin pelivuorolla asettaa laatan eikä joudu nostamaan varastosta.

Jokerin pitäminen telineessä voi myös olla hyvä strategia - joskin siinä on riski, että se jää telineeseen, kun joku pelaajista huutaa "Rummikub!".



