

The Original Rummikub®

משחק ה"רומיקוב" הבינלאומי המקורי

ל-2 עד 4 משתתפים מגיל 8 ומעלה

מטרת המשחק:

להיות המשתתף הראשון שהוריד את כל האבנים מהתושבת האישית שלו לשולחן וצבר את מירב הנקודות.

בתוך הקופסה:

104 אבני רומיקוב ממוספרות מ-1 עד 13, ב-4 צבעים שונים (פעמיים)

2 ג'וקרים

4 תושבות אישיות

הוראות מפורטות

הוראות הרכבה:



3



2



1

הכנות:

1. מניחים את כל האבנים על השולחן (מספרים כלפי מטה) ומערבבים.
2. כל משתתף לוקח אבן אחת. המשתתף בעל המספר הגבוה ביותר מתחיל, המשחק ממשיך לשמאל. מחזירים את אבני המשחק לשולחן ומערבבים.
3. כל משתתף לוקח 14 אבני משחק ומניח אותן על התושבת האישית שלו. שאר האבנים – משמשות קופה.
4. המשתתפים מסדרים את אבני המשחק על התושבות בסדרות במידת האפשר:
סידרה תקנית = "קבוצה" או "רצף".
"קבוצה" = 3 או 4 אבני משחק, בעלות ערך זהה, אך בצבעים שונים.
לדוגמה: 7 אדום, 7 שחור, 7 צהוב ו-7 כחול.
"רצף" = 3 או יותר מספרים עוקבים מצבע זהה.
לדוגמה: 3, 4, 5, 6 אדום.

שימו לב! 1 היא הספרה הנמוכה ביותר. אין להניחה ברצף אחרי המספר 13.

פתיחת המשחק – "ירידה ראשונה":

כדי להתחיל במשחק חייב המשתתף להוריד לשולחן סידרה/סדרות בערך כולל של 30 נקודות לכל הפחות. משתתף שלא יכול לבצע ירידה ראשונה או בוחר שלא לבצע אותה, לוקח אבן משחק מהקופה. אסור לבצע תמרונים לפני התור שבו מתבצעת "הירידה הראשונה", או במהלכו.

ולמשחק –

זמן המשחק לתור מוגבל לדקה אחת.

בכל תור מורידים לפחות אבן משחק אחת מן התושבת האישית לשולחן, או לוקחים אבן מהקופה.

שלב התמרונים:

בכל תור מותר להוסיף אבני משחק לסדרות שעל השולחן, ו/או לפרק סדרות אלו ולהרכיב סדרות חדשות לפי הדוגמאות שבהמשך.

אם בתום הדקה, לא הצליח המשתתף להשלים את התמרונים שתכנן ונשארו אבנים שאינן חלק מסידרה תקנית על השולחן, מחזירים את כל אבני המשחק למקומן. המשתתף נענש ולוקח שלוש אבנים נוספות מן הקופה. במקרה שנשארו אבני משחק שאין המשתתפים זכרים את מקומן המקורי ואינן מסודרות כחלק מסידרה תקנית, מערבבים אותן ומשלבים אותן בתוך הקופה.

הוסף אבן משחק אחת או יותר מהתושבת שלך לסידרה שעל השולחן:

אבני משחק על התושבת



על השולחן הרצף: 5, 4, 6- בצבע כחול, וקבוצת השמיניות. המשתתף מוסיף 3 כחול מתושבתו לרצף 1-8 כחול לקבוצה.

אבני משחק על השולחן



קח אבן מקבוצת צבעים המורכבת מ-4 אבני משחק והשתמש בה ליצירת רצף:

אבני משחק על התושבת



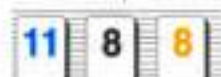
על התושבת סדרה כחולה לא מושלמת. המשתתף לוקח 4 כחול מהקבוצה שעל השולחן ויוצר רצף כחול 1-8.

אבני משחק על השולחן



הוסף אבן לרצף והעבר ממנו אבן אחת ליצירת קבוצה:

אבני משחק על התושבת



המשתתף מוסיף 11 כחול לרצף שעל השולחן ומשתמש ב-8 הכחול ליצירת קבוצה חדשה.

אבני משחק על השולחן



פיצול רצף:

אבני משחק על התושבת



המשתתף מפצל את הרצף שעל השולחן ומשתמש ב-6 האדום מתושבתו ליצירת רצף נוסף.

אבני משחק על השולחן



פיצול משולב דוגמה 1:

אבני משחק על התושבת



המשתתף יוצר קבוצה חדשה המורכבת מ-1 כחול מתושבתו, 1 צהוב מן הרצף שעל השולחן ו-1 אדום מהקבוצה שעל השולחן.

אבני משחק על השולחן



אבני משחק על התושבת



המשתתף מפצל את שלושת
הרצפים הקיימים על השולחן
ומשתמש ב-10 שחור ו-5
כחול מתושבתו ליצירת שלוש
קבוצות ורצף.

אבני משחק על השולחן



הג'וקר:

במשחק שני ג'וקרים (צבעם חסר משמעות). לא ניתן "לשחרר" ג'וקר לפני "הירידה הראשונה".
מותר להוריד ג'וקר במקום כל מספר, ללא הבדל צבע. ערכו של הג'וקר כערך האבן שאת מקומה הוא ממלא.
אפשר "לשחרר" ג'וקר מקבוצה בעזרת האבן שאת מקומה מילא האבן יכולה לבוא מהתושבת או מהשולחן,
או אפשר "לשחררו" מסידרה בעזרת תמרונים.

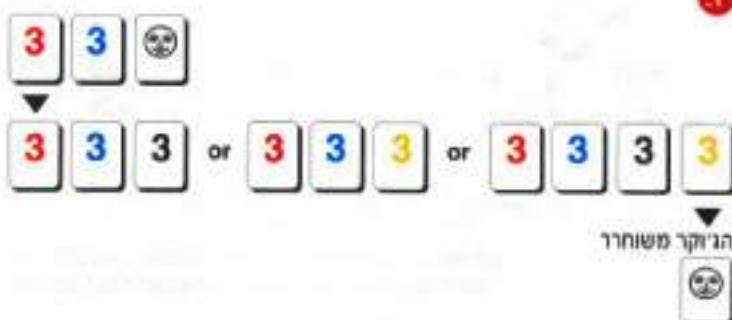
- כדי "לשחרר" ג'וקר מקבוצה יש צורך רק באחת משתי האבנים החסרות בקבוצה.
- על המשתתף לסדר את הג'וקר בסידרה חדשה עוד באותו תור שבו נפדה. אסור לקחת אותו חזרה לתושבת.
- מותר לתמרן סידרה שבה יש ג'וקר, בכל אחת מן הדרכים המוזכרות בשלב התמרונים.
- "מחירו" של ג'וקר שנשאר על התושבת בסיום המשחק שווה 30 נקודות.

4 דרכים ל"שחרור" ג'וקר:

אבני משחק על התושבת



משתתף בתורו יכול להחליף
את הג'וקר בקבוצה, באחת
מהאבנים שעל התושבת שלו,
או בשתייה.



אבני משחק על התושבת

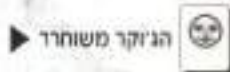


המשתתף מפצל את הרצף
ו"משחרר" את הג'וקר.

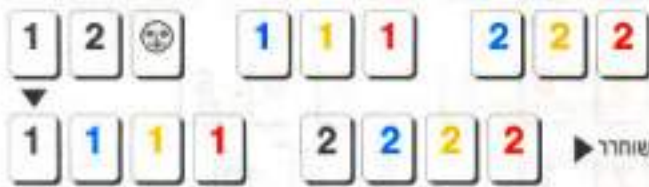
אבני משחק על השולחן



2



אבני משחק על השולחן



המשתתף מפצל את הרצף:
הוא מזיז 1 שחור לקבוצה
של ה-1, ואת 2 שחור לקבוצה
של ה-2, ומשחרר את הגורר.

המנצח:

המשחק נגמר, כשאחד המשתתפים מרוקן את תושבתו מאבני משחק ומכריז: "רומיקוב!" הוא המנצח ב"משחקון".
המנצח הוא בעל הניצחונות הרב ביותר, בסיום מספר קבוע מראש של "משחקונים".
במקרה של שני משתתפים עם מספר ניצחונות זהה, מנצח בעל סכום הנקודות הגבוה ביותר.
הערה: במקרה שנגמרות כל האבנים בקופה, המשתתפים ממשיכים לעשות תמרונים בתורם במשך תור אחד, ולאחריו המשחק מסתיים.

ניקוד:

בסיום "משחקון", כל אחד מן המפסידים מסכם את סכום הנקודות שעל אבני המשחק שעל תושבתו האישית.
סכום זה נרשם לחובת המשתתף כסכום שלילי. הסכום הכולל של כל המפסידים נרשם לזכות המנצח כסכום חיובי.
במקרה שבו נגמרו כל האבנים בקופה ואף אחד לא סיים, מחשבים כולם את סכום הנקודות שנשארו על תושבתם.
המנצח הוא המשתתף שצבר את הסכום הנמוך ביותר. המפסידים מפחיתים את הסכום שעל תושבת המנצח מן הסכום שעל תושבתם והוא נרשם כסכום שלילי. המנצח רושם לזכותו את הסכום הכולל של המפסידים כסכום החיובי שלו.

דוגמה לטבלת סיכום נקודות:

משחקון 1	יואב	יעל	שרית	דניאל
משחקון 2	-6	-11	+22	-5
משחקון 3	-32	-13	-2	+47
סה"כ חישוב סופי	-14	-29	+4	+39

כשבודקים את התוצאות - הסכום החיובי ב"משחקון" צריך להיות שווה לסך כל הסכומים השליליים באותו "משחקון" וכך גם בחישוב הסופי.

אסטרטגיה:

בתחילת המשחק, ההתקדמות היא מעט איטית, אך ככל שהמשחק מתקדם אפשר לבצע יותר ויותר תמרונים.
לעיתים, כדאי לשמור חלק מן הסדרות על התושבת בתחילת המשחק ולראות מה האחרים מורידים כדי לתכנן את התמרונים בצורה הטובה ביותר.
לעיתים, כדאי לשמור על התושבת את האבן הרביעית בסידרה ולהורידה בתור הבא, במקום לקחת אבן מהקופה.
שמירת הגורר על התושבת יכולה להיות אסטרטגיה נכונה, אך המשתתף מסתכן, שכן אם מישהו אחר גמר את המשחק, הוא ייתפס עם הגורר על התושבת וייענש ב-30 נקודות.

© 1998 כל הזכויות שמורות למועד תעשיית קלית בעים.
© 1950 1998 הוצגו בעים. כל הזכויות שמורות.
החודשאות כחובות בלשון זכר אך מיועדות לשני המינים כאחד.

לקוח נכבד!

גידך משחק נוסף מביט "קודקודי" - משחקי חברה בינלאומיים, המיועדים באיכות מעולה ומחשבים
חידושים לסביבה ככל שניתן. במקרה של פגם בסוגר או אובדן חלקים, חפצות, הצעות או שאלות
אנא פנה במכתב ל- "קודקודי" משחקי חברה בינלאומיים מחלקת שירות לקוחות. ת.ד. 21560 תל-אביב 61214

