

Collection
Classique

RUMMY

В коробці знаходяться:
104 плитки-карти (Туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Валет, Дама, Король) по 2 шт. кожної масті; 2 Джокера; 4 підставки, правила гри.

Ціль гри

Бути першим з гравців, хто зможе скласти з усіх плиток, які розміщені на підставці, комбінації на столі.

Підготовка до гри

Покладіть плитку малюнком вниз на столі та перемішайте їх. Кожний гравець бере одну плитку, і той, кому випало найбільше число, починає гру. Гра продовжується за часовою стрілкою. Плитки повертаються на стіл і всі плитку ще раз перемішуються. Кожний гравець бере собі по 14 плиток і розміщує їх на підставці. Решта плиток лишається "про запас".

Таблиця для підрахування балів													
номінал плиток	A (Туз)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J (Валет)	Q (Дама)	K (Король)
бали	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Комбінації

"Групу" створюють три або чотири плитку, які мають однаковий номінал та різні масті.

Наприклад: 

НБ! Туз завжди має найменший номінал і його не можна розмішувати після Короля.

"Ряд" створюють три або більш плиток однакової масті, які складають послідовність.

Наприклад: 

Як грати:

Початок гри
Впродовж свого першого ходу, кожний гравець повинен скомпонувати на столі ряди або групи, сума чисел яких буде не менше, ніж 30. Цей хід зветься початковим. Якщо гравець не може зробити початковий хід і відкладає його за відсутності необхідних плиток, то він повинен взяти одну плитку з запасу. На цьому його хід закінчено.
Впродовж початкового ходу не можна користуватись групами та рядами, які вже були скомпоновані суперниками.

Комбінації
Ходи, в яких можливо комбінувати, додають "Руммі" неповторності та цікавості. Після початкового ходу кожний гравець повинен зробити спробу, коли підійде його черга, перекомбінувати ті ряди і групи, які розташовані на столі, та при цьому використати якомога більше своїх плиток. Ряди та групи можливо комбінувати та перемішувати декількома варіантами (див. пояснення) при умовах, що до кінця ходу всі плитку будуть складати комбінації, які дозволені правилами гри та не залишаться ні однієї зайвої плитку.

На кожний хід гравцю дається одна хвилина. Якщо гравець не зможе за цей час перекомбінувати ряди і групи, то він повинен повернути плитку на свої місце, та взяти 3 штрафні плитку з запасу. Якщо гравець не пам'ятає початкового розташування плиток, то він перемішує їх з плитками з запасу, при цьому руйнується декілька комбінацій.

Додай одну або більше плиток, щоб зробити нову комбінацію

На підставці



На столі





На столі трефи: 4, 5 і 6. Гравець додає трєфову 3. Трєфова 8 додається до групи з вісімок на столі.

Візьми з групи четверту плитку та зроби нову комбінацію

На підставці



На столі





Одна плитку відсутня в ряду трєф на підставці. Гравець бере із столу трєфову 4, додає свої плитку та отримує трєфовий ряд: 3, 4, 5, 6.

Додай до комбінації четверту плитку та використуй одну плитку з цієї комбінації для створення нової комбінації



Гравець додає до ряду тріфорового Валета і додає 8 для утворення нової групи.

Ділення ряду



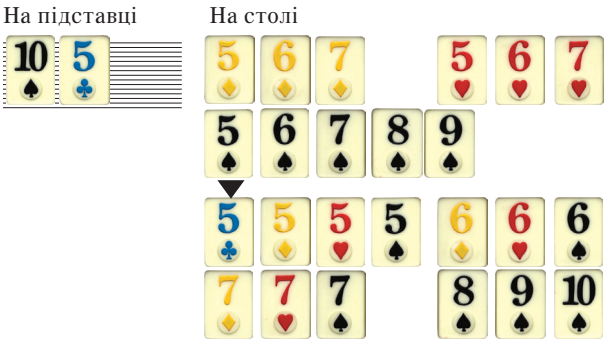
Гравець ділить ряд за допомогою чирвової 6 та отримує два нових ряди.

Ділення, яке об'єднує



Гравець бере з підставки тріфорового Туза, із ряду на столі - бубнового Туза, з групи на столі чирвового Туза та утворює нову групу.

Комбіноване ділення



Гравець міняє на столі три комбінації, додає з підставки пікову 10 і тріфрову 5, утворює три групи і один ряд.

Джокер

Під час свого ходу гравець може взяти з комбінації на столі Джокера, якщо він зможе замінити останнього плиткою, яку Джокер представляє. Плитку, якою гравець бажає замінити Джокера, він може взяти тільки зі своєї підставки. Джокера з групи можливо замінити плиткою однієї з двох мастей, які не використовуються в комбінації. Джокера, якого ви взяли на столі, потрібно використати одразу, до закінчення свого ходу. Джокера неможливо використовувати до того моменту, як зроблено початковий хід. Комбінацію з Джокером можливо ділити, до неї можна додавати і забирати плитку. Коли Джокер залишиться у гравця на підставці до кінця гри, гравець отримає штраф 30 балів.

Переможець

Гра продовжується до тих пір, доки один з гравців не розмістить всі свої плитку на столі і не вигукне "Руммі!". Всі гравці починають складати числа на плитках, які залишилися на підставках. (див. Підрахунок очків).

Підрахунок балів

Коли один з гравців вже використовував всі плитку зі своєї підставки для утворення рядів та груп і голосно вигукне "Руммі!", то решта гравців повинні скласти числа на плитках, які залишилися на підставках. Отримані суми - це мінус бали кожного гравця. Мінус - бали гравців, які програли раунд, складаються і враховуються як плюс - бали переможця. Після закінчення гри додаються плюс- і мінус - бали всіх гравців, які вони заробили в усіх раундах, таким чином, визначається переможець гри (див. таблицю).

Підказка: сума всіх мінус - балів повинна дорівнювати сумі всіх плюс - балів.

ноді трапляється, що використані усі запасні плитку, а ніхто з гравців не зміг крикнути "Руммі!". В цьому випадку переможцем стане той, у кого сума чисел на плитках найменша. Гравці, які програли, додають числа з плиток на своїх підставках, і віднімають з цієї суми суму балів переможця. Отримана різниця буде сумою мінус - балів для цього гравця. Бали переможця в цьому випадку виглядають як сума всіх мінус - балів гравців, які програли, зі знаком плюс.

Приклад підрахування балів				
	Гравець А	Гравець Б	Гравець В	Гравець Г
Гра 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Гра 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Гра 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Разом	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Стратегія

Під час першої гри здається, що гра розвивається не дуже швидко. Але, вже після того як на столі з'являються перші ряди і групи, виникає безліч можливостей для утворення нових комбінацій - гра починає набирати оберти. Може стати корисною порада - не використовувати одразу всі плитку, а залишити їх для подальшої гри, коли суперники скомбінують на столі свої ряди і групи.

ноді треба залишити для наступного ходу четверту плитку із ряду або групи і використати тільки три. Тоді під час наступного ходу не потрібно буде брати плитку з запасу, ця четверта плитку стане в нагоді. Непогано, іноді, не використовувати одразу плитку з Джокером. В цьому випадку залишається ризик отримати штраф, якщо хтось з гравців закінчить гру та вигукне: "Руммі!".