

O ORIGINAL Rummikub®

O JOGO QUE O MUNDO ESTÁ JOGANDO!



Componentes:

- 104 pedras numeradas de 1 a 13 (4 cores: preto, laranja, azul e vermelho)
- 2 pedras-curinga
- 4 suportes
- Regra



Objetivo

Ser o primeiro jogador a baixar todas as pedras do seu suporte.

Preparação

Coloque as pedras na mesa com a face numerada voltada para baixo e misture-as. Peça a cada jogador que escolha uma pedra (o curinga não conta e, se for escolhido, deve ser trocado). Quem tiver a pedra mais alta começa a partida. O jogo segue no sentido horário.

As pedras retornam à mesa e são misturadas. Cada jogador pega 14 pedras e as coloca no suporte. As que sobram formam um monte.

O jogo

Os jogadores organizam **séries de pedras** nos suportes sempre que for possível. As séries podem ser **“grupos”** ou **“seqüências”**.

O **GRUPO** é formado por três ou quatro pedras de mesmo número e cores diferentes. Exemplo: uma pedra 7 vermelha, uma pedra 7 azul, uma pedra 7 laranja e uma pedra 7 preta.



A **SEQÜÊNCIA** é formada por uma sucessão numérica de três ou mais pedras da mesma cor. Exemplo: 3, 4, 5 e 6 vermelhas.



Obs.: A pedra 1 é a menor, não pode ser precedida pela pedra 13.

Para começar a jogar (abertura), cada participante **deve baixar, numa única jogada** e usando apenas pedras do seu suporte, uma ou mais séries com o valor mínimo de 30 pontos (resultado da soma de todas as pedras). Essa condição vale somente para a “abertura”. O jogador que não atingir o valor mínimo, na sua vez, deve pegar uma pedra do monte e passar a vez ao próximo jogador.

Para a “abertura”, o jogador não pode encaixar pedras de seu suporte em jogos já baixados na mesa. Na “abertura”, o curinga vale o número de pontos da pedra que está substituindo.

Somente depois da “abertura”, cada jogador pode, na mesma rodada e nas rodadas seguintes, “participar da mesa”. Pode, por exemplo, mexer nas séries baixadas na mesa ou manobrá-las de qualquer uma das maneiras descritas no item **“Manobras”**.

Obs.: As séries baixadas na mesa não têm dono, elas devem ser compartilhadas entre todos os jogadores.

Quando o jogador não puder, ou não quiser baixar ao menos 1 pedra, ele compra uma pedra do monte e passa a vez.

Cada jogador tem o **limite de 1 minuto** para suas jogadas. Se, nesse espaço de tempo, suas manobras não derem certo, ele deverá retornar com as pedras à posição inicial e será penalizado com a compra de três pedras do monte. Se restarem pedras fora das séries, e os jogadores não se lembrarem de suas posições originais, elas deverão ser colocadas no monte de compra com a face voltada para baixo.

No final da jogada, o jogador diz: “passo”, e a vez vai para o jogador seguinte.

Manobras

Manobrar é o aspecto mais emocionante do Rummikub. Manobrar é reorganizar séries na mesa para adicionar a elas tantas pedras quanto for possível na mesma jogada.

Não é permitido manobrar as séries da mesa sem que o jogador baixe pelo menos uma peça. Também não será

permitido baixar uma peça e “bagunçar” propositalmente toda a mesa. Ou seja, só será permitido mexer nas pedras da mesa com o objetivo de baixar uma ou mais pedras de seu suporte.

As pedras podem ser manipuladas utilizando-se, combinando-se ou rearranjando-se qualquer uma das manobras descritas a seguir:

Adicione uma ou mais pedras do suporte a uma seqüência:

Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



As azuis 4, 5 e 6 estão na mesa. Você adiciona a pedra 3 e a pedra 7 azuis, que estavam no suporte:



Tire uma quarta pedra de um grupo e use-a para formar uma série:

Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



No suporte, há uma seqüência azul com uma pedra faltando. Você pega a pedra 4 azul do grupo de quatro números quatro na mesa e baixa a seqüência 3, 4, 5 e 6 azuis:



Adicione uma quarta pedra a uma série e, tirando qualquer pedra, forme uma nova série.

Pedras no suporte:



Você põe uma pedra 11 azul na sequência e usa a pedra 8 para formar um novo grupo:

Pedras na mesa:



Dividindo uma sequência:

Pedras no suporte:



Você divide a sequência e usa a pedra 6 azul para formar duas novas sequências:

Pedras na mesa:



Divisão combinada:

Pedras no suporte:



Você forma um novo grupo com a pedra 1 azul do suporte, a 1 amarela da sequência e a 1 vermelha do grupo anterior:

Pedras na mesa:



Divisão múltipla:

Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



Você manipula as três seqüências da mesa, utiliza a pedra 10 preta e a pedra 5 azul do suporte, obtendo três grupos e uma nova seqüência:



O Curinga

Há dois curingas no jogo que podem substituir qualquer pedra numa série, independentemente de cor ou de número.

O curinga pode ser usado nas séries iniciais que o jogador baixa, assumindo o valor da pedra que está substituindo.

Na sua vez, qualquer jogador pode **pegar um curinga que esteja numa série da mesa**. No caso de um **grupo** com três pedras, o curinga pode ser substituído por uma pedra de qualquer cor que esteja faltando.

Um curinga retirado de uma série deve ser usado na mesma jogada. Para isso, o jogador pode usar pedras do seu suporte, de outras séries que estão na mesa ou, ainda, simplesmente encaixá-lo em um dos jogos da mesa. Não é permitido guardar o curinga novamente no suporte.

O jogador pode adicionar pedras, retirar pedras ou dividir as séries que tenham um curinga sempre que precisar.

Se, ao final da partida, o jogador tiver um curinga em seu suporte, sofrerá uma penalidade de 30 pontos.

Exemplos de como usar o curinga:

Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



Você substitui o curinga pelo 3 preto ou pelo 3 amarelo ou ainda desce as duas pedras 3 e deixa o curinga livre para usá-lo em qualquer outro lugar.



ou



Livre

Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



Você substitui o curinga pelo 1, separa as seqüências e desce o 7 para a mesa e deixa o curinga livre para usá-lo em qualquer outro lugar.



Pedras no suporte:



Pedras na mesa:



Você substitui o curinga pelo 5, e o deixa livre para usá-lo em qualquer outro lugar.



Livre

Sem precisar descer nenhuma pedra, você pode remanejar o curinga da mesa, deixando-o livre para outras seqüências ou grupos:

Pedras na mesa:



Livre

Fim da partida

A partida continua até um jogador esvaziar seu suporte e dizer **“Rummikub”**.

A contagem de pontos é feita como está detalhado no item **“Pontuação”**.

Pontuação

Depois de um jogador ter esvaziado seu suporte e falado **“Rummikub”**, os perdedores somam os valores das pedras que sobraram em seus suportes e apontam o resultado como pontuação negativa.

- O valor de cada pedra corresponde ao número impresso nela:

Pedra 1 = **1 ponto**

Pedra 2 = **2 pontos**

Pedra 3 = **3 pontos,**

e assim sucessivamente.

- Pedra Curinga = **30 pontos**

O vencedor da partida tem uma pontuação positiva igual à soma dos pontos negativos de todos os perdedores.

No final do jogo, cada participante calcula suas pontuações negativas e positivas e obtém um total. Quem fizer mais pontos será o vencedor.

Para conferir os resultados, lembre-se: os pontos positivos devem igualar o total de negativos de cada partida e do cálculo final.

Exemplo de pontuação:

	Jogadores			
	A	B	C	D
Partida 1	+24	-5	- 16	-3
Partida 2	-6	-11	+22	-5
Partida 3	-32	-13	- 2	+47
Total	-14	-29	+4	+39
Vencedor : Jogador D				

Obs.: Dificilmente acontece, mas, se todas as pedras do monte acabarem antes de algum participante dizer **“Rummikub”, quem tiver menos pontos em seu suporte ganha a partida. Cada perdedor soma o valor total de suas pedras, subtrai dele o total do vencedor e considera o resultado como pontuação negativa. O total dos pontos dos perdedores é computado como pontuação positiva para o vencedor.**

Observações gerais

- Ao final de uma série de partidas, que fica a critério dos jogadores (ex.: 3 partidas), os pontos ganhos e perdidos em cada uma são calculados e é definido o vencedor.

- O mínimo de pontos para a “abertura” e o tempo-limite da jogada poderão ser alterados conforme o grau de dificuldade desejado.

Estratégias

- O começo de uma partida de Rummikub pode parecer lento, mas, à medida que a mesa vai aumentando, são

possíveis cada vez mais manobras.

- Nas fases iniciais do jogo, é uma boa idéia segurar algumas pedras que você poderia baixar, deixando seus adversários “abrirem” a mesa e darem mais oportunidade de manobras.

- Algumas vezes, é bom segurar a quarta pedra de um grupo ou sequência e baixar apenas três.

Na próxima rodada, você tem uma pedra garantida para baixar e não terá de pegar uma do monte.

- Manter um curinga no suporte também pode ser uma boa tática, apesar do risco de estar com ele quando outro jogador disser **“Rummikub”**.

Bom divertimento!



sac@grow.com.br
11 4393.3003



GROW JOGOS E BRINQUEDOS LTDA.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5 - CEP: 09860-065
São Bernardo do Campo - São Paulo - Brasil