

O ORIGINAL Rummikub Junior



REGRA

Idade: + 6 anos

Participantes: 2 a 4

COMPONENTES

- 40 peças numeradas
- 50 fichas-ponto
- 4 peças curinga
- 4 suportes plásticos

OBJETIVO:

Ganhar o maior número de fichas possível.



COMO GANHAR FICHAS?

Você ganha fichas quando faz uma sequência e/ou quando acrescenta uma peça a uma sequência que já está na mesa.

O QUE É UMA SEQUÊNCIA?

Uma sequência é formada por, no mínimo, três peças ou mais, em ordem numérica e da mesma cor. Exemplo:



ATIVIDADE INTRODUTÓRIA

Atividade pré-jogo para crianças que estão se familiarizando com a contagem de números.

Coloque todas as peças viradas com os números para cima (os curingas não entram nesta parte do jogo). Um adulto pega uma peça e diz em voz alta qual o número e a cor.

Você e os demais jogadores devem tentar encontrar uma peça com o número anterior ou posterior, mantendo a mesma cor.

Quem encontrar a peça correta deve colocá-la ao lado da primeira, ganhando, assim, uma ficha. A brincadeira continua com todos os jogadores procurando pela terceira peça a ser colocada na sequência. O jogador que encontrá-la também ganhará uma ficha.

Todos continuam jogando desta maneira até que as quatro sequências (de 1 a 10) estejam completas. Vence quem ganhar mais fichas.

O JOGO (PREPARAÇÃO)

- Distribua um suporte e seis fichas para cada jogador. Coloque as fichas que sobrarem na mesa: elas formarão o banco.
- Vire todas as peças com os números para baixo e misture-as (inclusive os curingas).
- Cada um pega seis peças e as coloca no seu respectivo suporte, de forma que os outros jogadores não possam vê-las. As peças restantes formam um monte.

INÍCIO DO JOGO

Peça ao jogador mais velho que comece a partida. Ele deverá tentar baixar uma ou mais sequências. Caso ele não tenha uma sequência ou não queira baixar, deverá pagar ao banco uma ficha e pegar uma peça do montante. A vez dele termina e o próximo que joga é quem está à sua esquerda.

Quando um jogador acaba de baixar uma sequência, os jogadores que jogam a seguir podem acrescentar peças nela e/ou baixar novas sequências.

EU SEMPRE DEVO PAGAR FICHAS AO BANCO CASO NÃO BAIXE PEÇAS?

Não, nem sempre. Existem duas ocasiões em que você não precisa pagar fichas ao banco:

1. Se você não tiver nada para baixar e não houver mais peças na mesa para comprar. Neste caso, você passa a vez e não paga ficha.
2. Se você não tiver mais nenhuma ficha. Neste caso, você simplesmente passa a vez e não paga ficha.

QUANDO EU GANHO FICHAS?

Você ganha uma ficha:

- Para cada peça que acrescentar a uma sequência da mesa.
- Para cada sequência que baixar na mesa (ganha uma ficha por ter baixado a sequência, além de ganhar por peça colocada).
- Quando colocar sua última peça na mesa.

Exemplos:

1. O jogador que baixa uma sequência de três peças.



2. O jogador que adiciona peças em sequências que já existem recebe uma ficha a cada peça baixada.



3. O jogador que baixar uma nova sequência e adicionar peças a outras sequências já existentes ganha uma ficha a cada peça baixada e mais uma ficha de bônus pela nova sequência.



JOGADOR ADICIONA

JÁ EXISTE

RECEBE 7 FICHAS NO TOTAL



CURINGA

O curinga é uma peça importante no jogo. Ele pode ser usado como qualquer cor e no lugar de qualquer número da sequência. Dois ou mais curingas podem ser usados na mesma sequência.



Você pode retirar o curinga da sequência desde que nela permaneçam três peças no mínimo e usá-lo em qualquer sequência já existente na mesa (neste caso, você deve adicionar peças).

Na sua vez, você pode pegar o curinga e colocá-lo em seu suporte, desde que você coloque a peça correspondente no lugar dele.

Não existe recompensa pela troca do curinga. Ele por si só já é uma recompensa.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador baixar todas as peças do seu suporte. Este jogador recebe uma ficha como recompensa por terminar primeiro. Cada um dos demais jogadores deve pagar ao banco uma ficha por cada peça que sobrou no suporte. Caso não tenha fichas suficientes, o jogador deve simplesmente entregar as fichas que possui.

Bom divertimento!

