



RUS



10+ 2-4 30+

# CLASSIC RUMMY

В коробке находится:

104 плитки-карты (Туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Валет, Дама, Король) по 2 шт. каждой масти; 2 Джокера; 4 подставки, правила игры.

## Цель игры

Первым составить из всех имеющихся на подставке плиток комбинации согласно правилам.

## Подготовка к игре

Поместите плитки рисунком вниз на столе и перемешайте их. Каждый игрок берет по плитке, и обладатель самого большого числа начинает игру. Игра продолжается по часовой стрелке. Взятые вначале плитки возвращаются обратно на стол и все плитки еще раз перемешиваются. Затем каждый игрок берет себе по 14 плиток и размещает их на подставке по группам или рядам. Оставшиеся на столе плитки остаются про запас.

Таблица для подсчета очков													
номинал плитки	A (Туз)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J (Валет)	Q (Дама)	K (Король)
очки	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

## Комбинации

"Группу" образуют три или четыре плитки, у которых одинаковый номинал, но разная масть.



Например:

"Ряд" образуют три или больше плиток одинаковой масти, составляющие последовательность по возрастанию номинала.



Например:

НБ! Туз всегда имеет наименьший номинал и его нельзя ставить после Короля.

## Как играть:

### Начало игры

Во время своего первого хода каждый игрок должен выложить на стол ряды или группы, сумма чисел которых должна быть не менее 30. Этот ход называется начальным. Если игрок не может сделать начальный ход сразу из-за отсутствия необходимых плиток и откладывает свой начальный ход на потом, то он должен взять одну плитку из запаса. На этом его ход закончен.

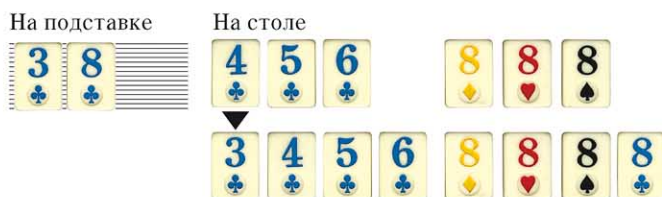
Во время начального хода нельзя использовать уже имеющиеся на столе группы и ряды, созданные соперниками.

### Комбинации

Именно те ходы, во время которых можно комбинировать, делают "Румми" такой увлекательной игрой. После начального хода каждый игрок должен попытаться, когда подойдет его очередь, перекомбинировать имеющиеся на столе ряды и группы, используя при этом как можно больше имеющихся у него плиток. Ряды и группы можно комбинировать и перемещать по-разному (см. объяснения ниже) при условии, что по окончании хода все плитки будут составлять разрешенные комбинации и не останется лишних плиток.

На каждый ход дается ровно одна минута. Если игрок не сможет за это время перекомбинировать имеющиеся на столе ряды и группы, то он должен разместить их таким же образом как они были размещены до его хода, и взять из запаса 3 плитки в качестве штрафа. Если игрок не помнит начального расположения каких-то из плиток, то он должен перемешать их с плитками из запаса.

Добавь одну или больше плиток и образуй новую комбинацию



На столе трефовые 4, 5 и 6. Игрок добавляет трефовую 3. Трефовая 8 добавляется к группе из восьмерок на столе.

Возьми из группы четвертую плитку и образуй новую комбинацию



Одна плитка отсутствует в ряду трэф на подставке. Игрок берет со стола трефовую 4 и образует при помощи своих плиток трефовый ряд 3,4,5,6.

Добавь в комбинацию четвертую плитку и используй одну плитку из этой комбинации для создания новой комбинации

Деление ряда



Игрок добавляет к ряду трефового Валета и использует 8 для образования новой группы.



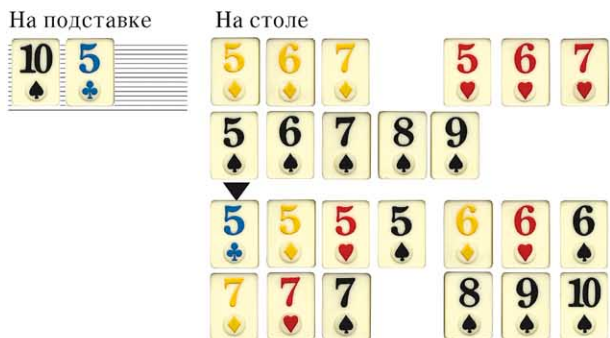
Игрок делит ряд, используя червовую 6, и образует два новых ряда.

Объединяющее деление

Комбинированное деление



Игрок берет с подставки трефового Туза, из ряда на столе бубнового Туза, из группы на столе червового Туза и образует новую группу.



Игрок меняет три имеющиеся на столе комбинации и, используя расположенные на подставке пиковую 10 и тревовую 5, образует три группы и один ряд.

## Джокер

Во время своего хода игрок может взять из имеющейся на столе комбинации Джокера, если он сможет заменить последнего подходящей плиткой. Заменяющая Джокера плитка может быть взята как со стола, так и с подставки. Джокера из группы, состоящей из трех плиток, можно заменить подходящей плиткой одной из двух мастей, которые не используются в комбинации. Взятую на столе Джокера, нужно использовать в какой либо комбинации во время того же хода. Джокера нельзя использовать до того, как сделан начальный ход. Комбинацию с Джокером можно делить, в неё можно добавлять плитки и из неё можно забирать плитки. Если Джокер останется у игрока на руках по окончании игры – штраф 30 очков.

## Победитель

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не разместит все свои плитки на столе и не воскликнет "Румми!". Остальные игроки складывают числа на плитках, оставшихся у них на подставках (см. Подсчет очков).

## Подсчет очков

Когда у одного из игроков закончатся все плитки на подставке, и он громко воскликнет "Румми!", то остальные должны начать складывать числа на плитках, оставшихся у них на подставках. Полученная сумма представляет собой минус - очки каждого игрока. Минус - очки проигравших игроков суммируются и зачисляются в качестве плюс - очков победителю. После окончания игры складываются плюс- и минус - очки всех игроков, набранные ими в раундах и, таким образом, определяется победитель игры.

Подсказка: сумма всех минус - очков должна равняться сумме всех плюс - очков.

Иногда может случиться так, что использованы все запасные плитки, а никто из игроков так и не смог крикнуть "Румми!". В этом случае победитель тот, у кого сумма чисел, оставшихся на подставке плиток, наименьшая. Проигравшие складывают числа, оставшихся у них на подставке плиток, и вычитают из этой суммы сумму очков победителя. Полученная разница и есть сумма минус - очков для этого игрока. Очки, набранные победителем, и в этом случае исчисляются как сумма всех минус - очков проигравших, взятая со знаком плюс.

Пример подсчета очков после нескольких раундов игры

	Игрок А	Игрок Б	Игрок В	Игрок Г
Раунд 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Раунд 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Раунд 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Итого	- 14	- 29	+ 4	+ 39

## Стратегия

Во время первой игры может показаться, что игра развивается очень медленно. Однако, после того как на столе образованы ряды и группы, появляется множество возможностей для составления комбинаций и игра начинает идти быстрее. Может оказаться полезным не выкладывать на стол сразу все плитки, а использовать их тогда, когда другой игрок скомбинирует на столе свои ряды и группы.

Иногда полезно приберечь для следующего хода четвертую плитку из ряда или группы и использовать только три. Тогда во время следующего хода не нужно будет брать плитку из запаса, а можно воспользоваться этой четвертой плиткой. Можно не использовать имеющегося на подставке Джокера сразу. Конечно, в этом случае, велик риск получить большие штрафные очки, если кто-нибудь из игроков закончит игру и воскликнет "Румми!".