

**Žolíka**  
Hra obsahuje dva kamery se žolíkem. Hodnota žolíku odpovídá hodnotě kamene, který nahrazuje. Žolíka hráč nesmí použít k prvnímu vytvoření kamenu na stůl. Pokud hráč nahradí vynešeného žolíka kamenem odpovídající hodnoty a barvy, může si ho ze série vzít. K nahrazení žolíka může použít vlastní kámen ze stojánku, ale i kámen ze stolu. Získaného žolíka však musí použít ještě v tom samém tahu. Žolíka se může použít ve stejných kombinacích jako ostatní hrací kamery, může doplňovat postupy i skupiny. Zůstane-li hráči po ukončení hry žolíka ve stojánku, dostane 30 trestných bodů.



**Konec hry a bodování**

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří umístit všechny své kamery ze stojánku na stůl. Ostatní hráči sečtou hodnoty kamenů, které jim zůstaly ve stojánku, žolíka má hodnotu 30 bodů. Tato hodnota tvoří trestné body. Vítěz získá plusové body ve výši součtu všech bodů hráčů, kteří prohráli. Pokud dojdou volné kamery v hromádce a nikdo z hráčů už nemůže nic přiložit, hra také končí. V tomto případě vyhrává hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

**Příklad bodování:**

	Hráč A	Hráč B	Hráč C	Hráč D
1. hra	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. hra	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. hra	- 32	- 13	- 2	+ 47
<b>Součet</b>	- 14	- 29	+ 4	+ 39

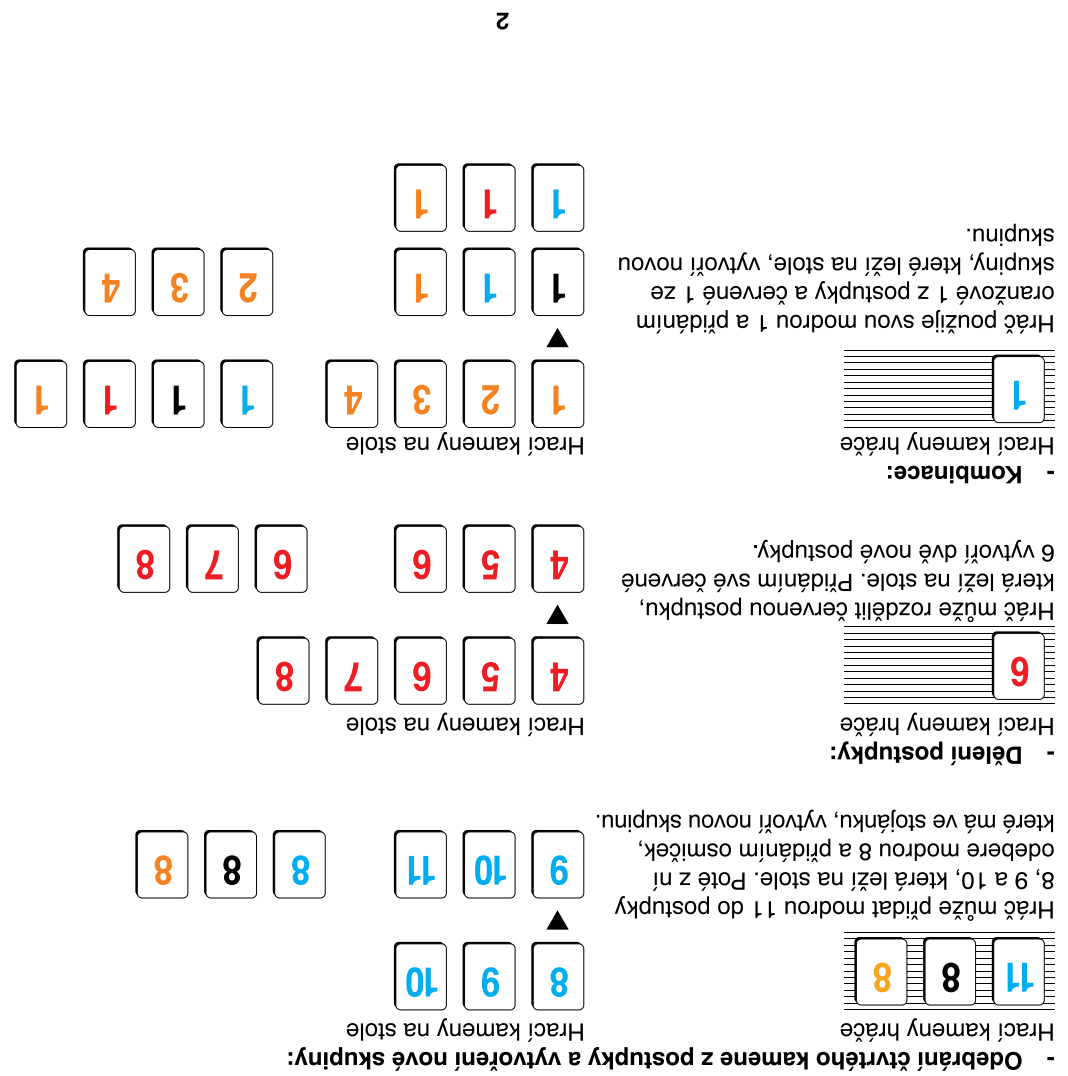
**Strategie**

- Hra začíná poměrně pomalu, ale čím více je na stole postupek a skupin, tím více se objevuje možnosti.
- Také bývá užitečné si některé kamery ponechat a počkat, až ostatní hráči vyloží sady na stůl. Tím se otevírá možnost více manipulovat a vykládat kamery.
- Někdy je dobré nevykládat v postupce nebo skupině 4. kámen, ale schovat si ho pro další tah. V něm pak můžete poslední kámen přiložit k postupce nebo skupině a nemusíte si brát nový kámen z hromádky.
- V některých případech může být dobrou strategií ponechání žolíka ve stojánku. Zvyšuje se tím ale riziko 30 trestných bodů v případě, že hru ukončí jiný hráč.

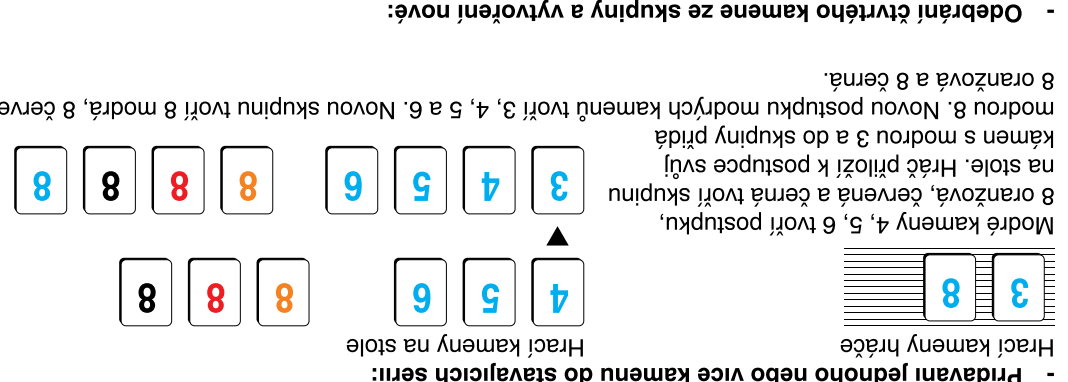
Máte-li dotazy či připomínky ke hře Rummikub, pište, prosím, na adresu:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

**Pozor!**  
Nevhodné pro děti do 36 měsíců.  
Nebezpečí vdechnutí malých částí. Adresu uschovejte.

© Rummikub is a registered Trade Mark.  
© 1950, 2012 HERTZANO, all rights reserved.  
19 David Navon str. Moshav Magshimim 56910, Israel  
www.rummikub.com



**Odebírání čtvrtého kamene z postupy a vytvoření nové skupiny:**  
Hráč může přidat modrou 1 do postupy 8, 9 a 10, která leží na stole. Po té z ní odebere modrou 8 a přidáním osmiček, které má ve stojánku, vytvoří novou skupinu. Hráč může přidat modrou 4, která leží na stole ve skupině čtyřek, tento kámen použije k vytvoření nové postupy.



**Přidávání jednoho nebo více kamenů do stávajících sérií:**  
Modré kamery 4, 5, 6 tvoří postupku, 8 oranžová, červená a černá tvoří skupinu 8 kamenev, 3 kamery s modrou 3 a do skupiny přidá kámen s modrou 3 a postupec svdů na stole. Hráč přiloží k postupce 3, 4, 5 a 6. Novou postupku modrých kamenů tvoří 3, 4, 5 a 6. Novou skupinu tvoří 8 modrá, 8 červená, 8 oranžová a 8 černá.

**THE ORIGINAL Rummikub BRINGS PEOPLE TOGETHER**

**Obsah hry:**

- 104 hracích kamenů (dvě série s hodnotami 1-13 v černé, oranžové, modré a červené barvě)
- 2 kamery se žolíky
- 4 stojánky s podpěrkami
- 1 pravidla hry

**Instalace stojánku**



**Cíl hry:**

Cílem hry Rummikub je umístit jako první všechny své hrací kamery ze stojánku na stůl a získat co nejvíce bodů.

**Příprava hry:**

Položte hrací kamery na desku stolu číslicí dolů a důkladně promíchejte. Každý hráč si vylosuje jeden kámen (nesmí se jednat o žolíka). Hráč s kamenem nejvyšší hodnoty začíná, ostatní budou pokračovat ve směru hodinových ručiček. Vytosované kamery se vrátí zpět a znovu důkladně promíchají, poté si každý hráč náhodně vybere 14 kamenů, které si postaví do svého stojánku. Z hracích kamenů sestavují hráči skupiny nebo postupy. Zbylé kamery zůstanou na hromádce.

Skupina: je sada 3 nebo 4 kamenů se stejnou hodnotou, ale v rozdílných barvách.

Příklad: 7 černá, 7 červená a 7 oranžová tvoří skupinu.

Postupka: je sada alespoň 3 za sebou jdoucích čísel ve stejné barvě.

Příklad: modrá 3, 4, 5 a 6 v řadě za sebou tvoří postupku.

Číslo 1 je nejnižší a nemůže následovat za číslem 13.

**Průběh hry:**

Číslo na každém hracím kameni označuje jeho hodnotu. Hodnota žolíku je dána pozicí hracího kamene, který nahrazuje. Pokud chce hráč poprvé vyložit hrací kamery, musí mít jejich součet hodnotu alespoň 30 bodů. Tyto kamery mohou být vyloženy v jedné skupině nebo postupce nebo také v několika skupinách či postupkách. Po prvním vynesení hracích kamenů tah končí. Pozor: V tomto tahu se ještě nesmí využívat „manipulace“. Pokud hráč nemůže nebo nechce vyložit hrací kamery, musí si z hromádky zbylých hracích kamenů vytáhnout jeden nový. Tím jeho tah končí a na řadě je další hráč. V následujících tazích mohou hráči vykládat nové postupy a skupiny nebo přikládat k již vyloženým postupkám i skupinám, případně provádět „manipulace“. Na to mají hráči přibližně jednu minutu. Nestihne-li hráč dokončit své „manipulace“, musí vrátit všechny manipulované kamery zpět do původního postavení, pokud nevytvořily skupinu nebo postupku. Jako trest si musí vzít další 3 hrací kamery z hromádky. Pokud hráč není schopen vrátit všechny kamery na své původní místo, vmíchají se tyto kamery zpět do hromádky, tah končí a na řadě je další hráč.

**Možné kombinace a manipulace**

Správné kombinace a manipulace jsou nejobtavnější částí hry Rummikub. Manipulace znamená přeskupení nebo doplnění již vyložených skupin a postupek s cílem vyložit co nejvíce kamenů. Kamery mohou být přeskupovány jakýmkoliv způsobem, ale na konci každého tahu musí být všechny skupiny a postupy uzavřeny, nikdy nesmí zůstat na konci tahu na desce volné hrací kamery. Zde je několik příkladů: