

EL ORIGINAL

Rummikub®

UNIENDO A LAS PERSONAS

Instrucciones de montaje

2-4 jugadores | Edad: 7 años y más

Contenido:

106 fichas (2 juegos del 1 al 13 en 4 colores diferentes y 2 comodines)
4 tableros de jugador (6 en Rummikub XP / Mini XP)
Soportes de tablero

Para Rummikub XP/Mini XP:

Para 4 jugadores o menos usar 106 fichas (2 juegos del 1 al 13 en cada color y 2 comodines)
Para 5 o 6 jugadores usar las 160 fichas

Objetivo del Juego:

Ser el primer jugador en quedarse sin fichas en el tablero, para lo cual las debe haber bajado a la mesa e integrado a diferentes sets (grupos o escaleras).

Sets:

Hay 2 tipos de sets:
Un grupo es un conjunto de 3 o 4 fichas del mismo número en diferentes colores.



Una escalera es un conjunto de números consecutivos del mismo color.

Una escalera debe tener como mínimo 3 fichas. El número 1 es el más bajo y el 13 es el más alto. No puede haber un 1 luego de un 13.

Preparación:

Coloca todas las fichas boca abajo en el centro de la mesa y mézclalas. Cada jugador debe coger 14 fichas y ponerlas en su tablero, sin que los demás jugadores las vean. El resto de fichas conforma una reserva general. Los jugadores deciden cuántas partidas quieren jugar. Las partidas son independientes, pero el puntaje se acumula para determinar a un ganador final. Se recomienda jugar por lo menos tantas partidas como número de jugadores hay.

Desarrollo del Juego:

Cada ficha vale tantos puntos como el número que lleva impreso. Para poder hacer su bajada inicial de fichas, cada jugador debe tener sets que sumen al menos 30 puntos entre todas las fichas que contienen. En esta bajada inicial, los jugadores deberán tener sets completos con sus propias fichas y no podrán usar fichas ya bajadas por otros jugadores. Un comodín que se use en la bajada inicial valdrá tantos puntos como la ficha que reemplaza. Cuando en su turno un jugador no puede o no quiere bajar al menos una ficha de su tablero, debe robar una ficha nueva de la reserva general. Dicha ficha no podrá ser usada en ese mismo turno. Cuando un jugador termina su jugada bajando una o más fichas o robando de la reserva, será el turno del jugador a su izquierda. Cada jugador que ya haya hecho su bajada inicial podrá usar los sets que ya hay sobre la mesa para complementarlos con fichas de su tablero. El juego continúa hasta que un jugador vacíe su tablero y grite "Rummikub!". Esto termina la partida, luego de lo cual se registran los puntajes (ver Puntuación). Si se agotan las fichas de la reserva sin que ningún jugador vacíe su tablero, se sigue jugando hasta que nadie pueda bajar más fichas.

Interacción con la mesa:

La interacción con la mesa es la parte más importante de "Rummikub®". Los jugadores deben intentar bajar la mayor cantidad posible de fichas rearmando o complementando sets que ya están en la mesa. Los sets pueden ser manipulados de muchas maneras (ver ejemplos) siempre y cuando al final del turno todas las fichas estén en sets correctos y no quede ninguna suelta.

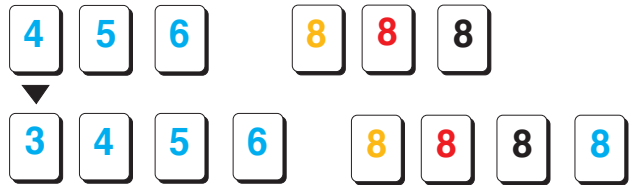
● Añade fichas a un set existente:

Fichas en el tablero



El 3 azul entra al inicio de la escalera azul y el 8 azul entra al grupo de ochos.

Fichas en la mesa



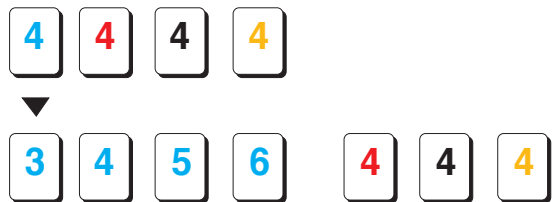
● Sacar la cuarta ficha de un grupo y úsala para formar un set nuevo:

Fichas en el tablero



El 4 azul se saca del grupo de cuatros y se usa para completar una escalera azul del 3 al 6.

Fichas en la mesa



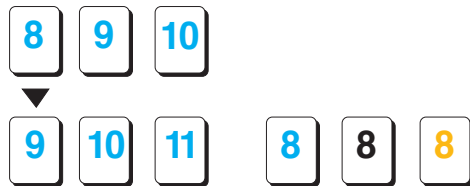
● Añade una cuarta ficha a un set y saca otra para completar un set nuevo:

Fichas en el tablero



Se añade el 11 azul a la escalera y se saca el 8 azul, el cual es usado para formar un nuevo grupo de ochos.

Fichas en la mesa



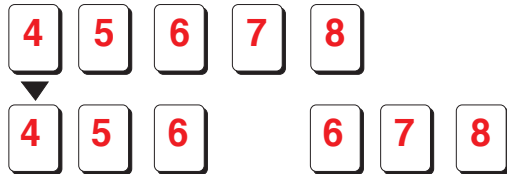
● Separa una escalera:

Fichas en el tablero



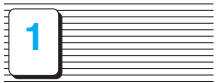
Se separa la escalera roja y se pone el 6 en el medio para formar 2 nuevas escaleras.

Fichas en la mesa



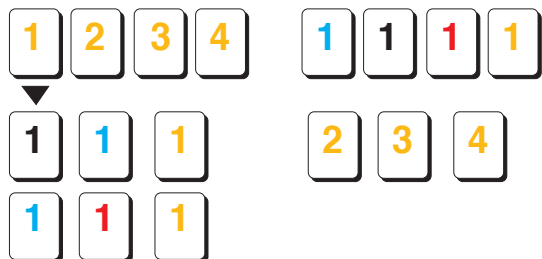
● Libera múltiples fichas:

Fichas en el tablero



Se saca el 1 amarillo de la escalera y el 1 negro del grupo para combinarlos con el 1 azul y formar un grupo nuevo.

Fichas en la mesa



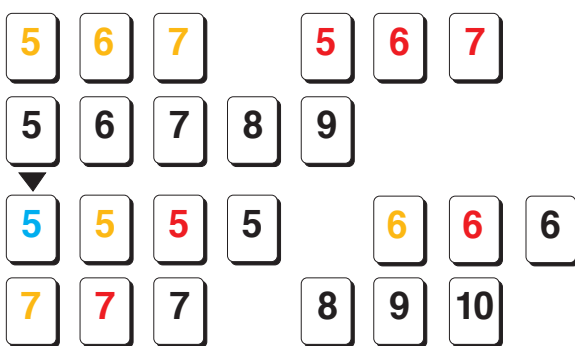
● Transformación total de sets:

Fichas en el tablero



Las escaleras se desarman y se rearmen como grupos. El 10 negro forma una nueva escalera con las fichas sobrantes y el 5 azul entra al grupo de cincos recién formado.

Fichas en la mesa



El Comodín:

Hay 2 comodines en el juego. Cada uno puede ser usado como cualquier ficha en un set, tomando el número y color de la ficha que falta. En algún turno siguiente un jugador puede liberar el comodín reemplazándolo por la ficha que representa o reorganizando los sets de manera que el comodín quede libre.

Cuando un jugador libera un comodín debe usarlo de inmediato, no puede subirlo a su tablero. Una vez liberado, el comodín puede tomar nuevamente cualquier número y color de manera que beneficie más al jugador que lo tiene.

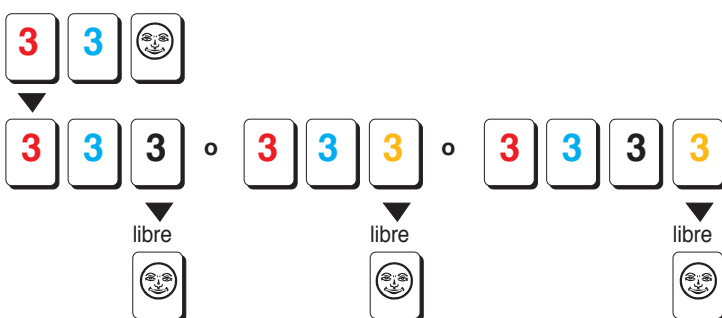
Hay 4 maneras de liberar un comodín:

1. Fichas en el tablero



Se puede usar cualquiera de los 3 o ambos juntos para reemplazar al comodín

Fichas en la mesa

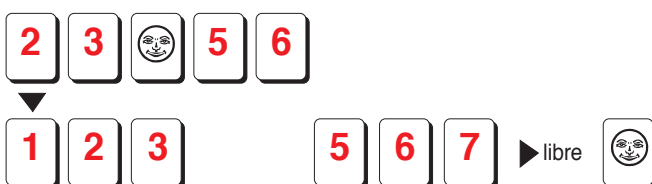


2. Fichas en el tablero



Se parte la escalera y se libera el comodín

Fichas en la mesa

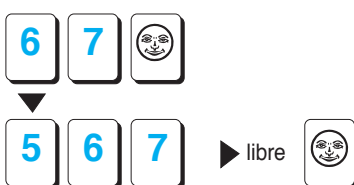


3. Fichas en el tablero



Se añade una ficha a la escalera para liberar el comodín

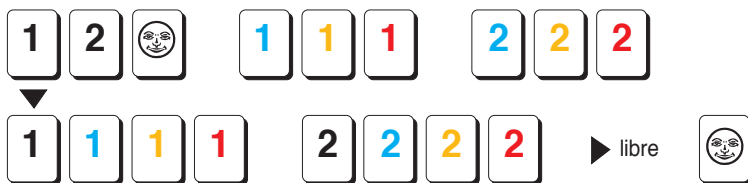
Fichas en la mesa



4.

Se reubica en otros sets las fichas que están en el set del comodín, con lo cual este queda libre.

Fichas en la mesa



Límite de tiempo:

Hay un límite de tiempo de 1 minuto por turno. Cualquier jugador que se exceda del tiempo límite debe robar una ficha de la reserva general y terminar su turno.

Jugadas incompletas:

Si un jugador intenta reorganizar los sets pero no logra que queden bien, deberá regresar todo a su posición original y subir a su tablero cualquier ficha que no haya logrado acomodar de manera válida. Luego de esto, termina su turno.

Final del juego:

Cuando termina la última partida, el jugador que haya ganado más partidas es el vencedor. En caso de empate, gana el que haya acumulado más puntos (ver puntuación).

Puntuación:

Cuando un jugador baja todas sus fichas y grita "Rummikub!", los otros jugadores suman el puntaje de sus fichas y lo anotan como puntaje negativo, y el ganador recibe un puntaje positivo igual a la suma de los negativos de todos los demás. La suma de los puntajes de cada partida, por lo tanto, debe ser 0.

Cada comodín que estuviera en el tablero de un jugador al terminar una partida vale 30 puntos.

En el caso improbable de que se agoten las fichas de la reserva general sin que nadie pueda bajar todas sus fichas, se considera ganador al jugador con menos puntos en su tablero. En ese caso los demás jugadores registrarán puntajes negativos iguales a la diferencia entre su propio puntaje y el del ganador, y el ganador como siempre sumará en positivo los puntajes negativos de todos los demás.

Ejemplo de tabla de puntuación:	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D
Partida 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Partida 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Partida 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Partida 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Total	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Estrategia:

El inicio de una partida de Rummikub® es lento, pero conforme la mesa se llena de fichas muchas más jugadas se hacen posibles. Al inicio del juego puede convenir guardar ciertas fichas para futuros turnos en vez de bajar todo a la vez, de manera que luego no sea necesario robar fichas de la reserva si no se tiene nuevas jugadas. Guardar un comodín esperando el mejor momento para usarlo puede ser una buena idea, excepto cuando el final de la partida se acerca y se vuelve peligroso el potencial puntaje negativo de 30 puntos.

PLAY **Rummikub** ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

www.rummikub.com

© RUMMIKUB y son Marcas Registradas de O.Fidelman.
Todos los demás nombres de empresas o productos son Marcas Comerciales o Marcas Registradas de sus respectivos propietarios. Todos los derechos (registrados o no) no concedidos expresa o implícitamente quedan totalmente reservados para O.Fidelman. © 1950, 2025 Copyrights E.Hertzano.
Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.
Fabricado: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.
¡"ADVERTENCIA"! No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. ¡Peligro de asfixia! Los colores y componentes pueden diferir de los mostrados. La imagen es solo de referencia. Hecho en Israel.

Pensando en ti:

- Aplicación gratuita "Rummikub score timer", mantén el control de los puntajes. Disponible en Google play App Store
- Rummikub® video tutorial en YouTube

KOD KOD
INTERNATIONAL GAMES

4

D-4600-0236-0014/ES 270525