

O ORIGINAL

Rummikub®

JUNTE A FAMÍLIA PARA JOGAR

JOY

2 a 4
jogadores

A partir de
7 anos



COMPONENTES

- 106 pedras
- 4 suportes
- 1 saco plástico

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. São embaralhadas. Cada jogador pega 14 pedras e as coloca no suporte. As que sobram formam um monte.

Os jogadores decidem a quantidade de partidas que serão realizadas. Cada partida é composta de uma quantidade de jogos igual à quantidade de jogadores. Quando um jogador baixa a última pedra de seu suporte, o jogo atual termina e segue-se para o próximo jogo, até que a

quantidade combinada de jogos/partidas seja atingida.

O JOGO

Cada pedra vale uma quantidade de pontos igual ao número mostrado nela, e os jogadores organizam suas pedras em séries nos suportes, sempre que possível, podendo ser na forma de “grupos” ou de “sequências”.

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 / uma pedra 7 preta.



SEQUÊNCIA: 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, e não pode ser precedida pela pedra 13.

Para poder baixar suas primeiras pedras (**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). Esta condição vale somente para a **abertura**, e os pontos devem vir apenas de pedras presentes no suporte do jogador, ou seja, durante a **abertura**, o jogador não pode usar pedras já baixadas na mesa.

Obs.: Neste início, o curinga vale o número de pontos da peça que está substituindo.

Caso um jogador não queira fazer a **abertura** ou não tenha atingido o valor mínimo de pontos na sua vez, ele deve pegar uma pedra do monte e passar a vez para o próximo jogador. Após ter feito a **abertura**, o jogador poderá, na rodada seguinte, participar da mesa, baixando pedras de seu suporte e mexendo nas séries já baixadas nas chamadas **MANOBRAS**,

que serão descritas adiante.

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. Um jogador não pode baixar uma pedra que acaba de comprar, pois sua vez acaba imediatamente após a compra.

Existe o limite de tempo de **um minuto** para cada jogador. Um jogador que ultrapasse esse tempo deve comprar uma pedra do monte, e sua vez termina.

O jogador que não conseguir completar suas manobras no limite de tempo deve recolocar as pedras que estavam na mesa nas suas posições originais, recolocar as pedras baixadas para seu suporte e comprar mais 3 pedras do monte como penalidade. E, assim, termina sua vez.

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

A **manobra** é o movimento mais emocionante do Rummikub. Tem como objetivo reorganizar as séries na mesa para adicionar a elas tantas pedras quanto possível na mesma jogada.

Não é permitido manobrar as séries da mesa sem que o jogador baixe pelo menos uma peça do suporte.

Também não é 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 peças do suporte.

As pedras podem ser manipuladas de várias maneiras. Veja a seguir alguns exemplos:

Adicione uma ou mais pedras do suporte a uma sequência:

Pedras no suporte

Pedras na mesa



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

RESULTADO

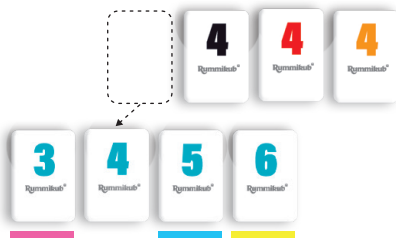


Tire uma quarta pedra de um grupo e use-a para formar uma série:



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

RESULTADO



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



RESULTADO



Dividindo uma sequência:

Pedra no suporte



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

Pedras na mesa



RESULTADO



Divisão Múltipla

Pedras no suporte



Pedras na mesa



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

RESULTADO



Divisão combinada

Pedra no suporte

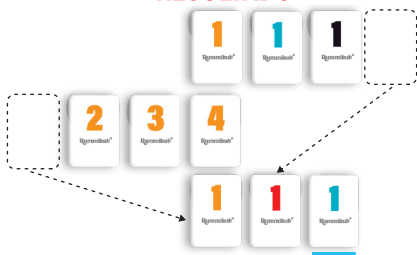


Pedras na mesa



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

RESULTADO



O CURINGA

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

O curinga pode ser utilizado na ação de abertura do jogo, ao ser baixado, assumindo o valor da pedra que está substituindo.



Na sua vez, qualquer jogador pode pegar um curinga que esteja numa série da mesa, desde que possa substituí-lo por uma pedra com o mesmo número e a mesma cor da pedra que ele representa. 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 formar uma nova série. Para isso, o jogador pode usar pedras do seu suporte ou de outras séries na mesa. Não é permitido guardar o curinga novamente no suporte.

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

ATENÇÃO: Se, ao final da partida, algum jogador tiver o curinga em seu suporte, ele perderá 30 pontos como penalidade.



Exemplos de como usar o curinga



Você pode substituir o curinga pelo 3 preto ou pelo 3 amarelo ou ainda descer as duas pedras 3 e deixar o curinga livre para usá-lo em qualquer outro lugar.

RESULTADO



Pedras no suporte



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

Pedras na mesa



RESULTADO



Pedra no suporte



Pedras na mesa



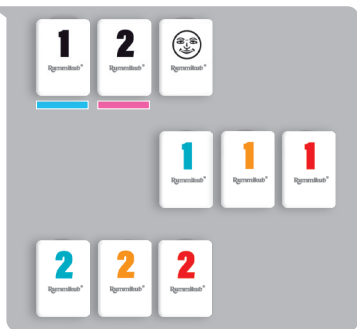
Você substitui o curinga pelo 5 e o deixa livre para usá-lo em qualquer outro lugar:

RESULTADO



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

Pedras na mesa



RESULTADO



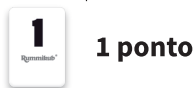
Fim da partida

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 sobrarem em seus suportes e apontam o resultado como pontuação negativa.

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



E assim sucessivamente.



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 anota-as em uma folha. Todas as pedras voltam para o centro da mesa e um novo jogo começa, como mostrado na “Preparação”. Após uma quantidade de jogos igual à quantidade de jogadores, os pontos de cada jogador são somados, e quem fizer mais pontos vence a partida.

TABELA DE PONTUAÇÃO

JOGO	Jogadores			
	André	Beatriz	Celso	Daniela
1	+ 24	- 5	- 16	- 3
2	- 6	- 11	+ 22	- 5
3	- 32	- 13	- 2	+ 47
4	+ 27	- 5	- 7	- 15
Total	+ 13	- 34	- 3	+ 24

Vencedor **Daniela**



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

$$\begin{array}{r} -34 \\ -3 \\ \hline 37 \end{array} \quad \begin{array}{r} +24 \\ +13 \\ \hline 37 \end{array}$$

Obs.: Dificilmente acontece, mas, se todas as pedras do monte acabarem antes de algum participante fazer o Rummikub, quem tiver menos pontos em seu suporte ganha a partida. Cada perdedor soma o valor total de suas pedras no suporte, 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, os pontos ganhos e perdidos em cada um são calculados e é definido o vencedor.
- O mínimo de pontos para 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 ideia segurar algumas pedras que você poderia baixar, deixando seus adversários “abrir” a mesa e darem mais oportunidades de manobras.
- Algumas vezes é bom segurar a quarta pedra de um grupo ou sequência e baixar apenas três. Na próxima jogada você tem a chance de utilizar essa pedra, sem precisar pegar uma do monte.
- Manter o curinga no suporte também pode ser uma boa tática, apesar do risco de estar com ele quando outro jogador disser “Rummikub”.



For your convenience:

- 🕒 free app! "Rummikub score timer" with smart timer, keeps track of score.

Available now:  

- Rummikub® tutorial video on 

www.rummikub.com

® RUMMIKUB and 🧑 are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders.

All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman.

© 1950, 2025 Copyrights E. Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.

“WARNING”! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking Hazard!

Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only. Made in Israel.



D-4600-0236-0014/PT 270525