

Conținut:

Autocolante pentru 106 piese

- 2 piese jokeri
- 2x13 piese albastre numerotate de la 1-13
- 2x13 piese negre numerotate de la 1-13
- 2x13 piese roșii numerotate de la 1-13
- 2x13 piese galbene numerotate de la 1-13
- 4 table de joc
- Instrucțiuni

Jucători: 2-4
Vârsta: 7+

JOC REMI

GENERALITĂȚI

Remi este un joc incitant datorită combinațiilor nenumărate pe care jucătorii le pot face. Contrar altor jocuri tradiționale aceste piese au numere și nu simboluri.

Obiectul jocului:

Sfârșitul primului joc este atunci când toate piesele de pe tabla de joc sunt pe masă. Jucătorii trebuie să creeze combinații cu piesele: pentru a forma o linie din numere consecutive crescătoare, să facă o linie cu trei patru piese cu același număr sau să adauge piese la combinațiile create. După câteva runde, jucătorul care acumulează cele mai multe puncte este câștigător.

SETAREA JOCULUI

Fiecare jucător alege o tablă de joc. Pune piesele cu fața în jos pe tablă și amestecă-le. Fiecare jucător alege 14 piese la întâmplare. Piesele rămase pe masă sunt gata. Imediat ce jucătorii decid cine începe primul jocul continuă în sensul acelor de ceas.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător pe rând trebuie să pună seturi (dacă poate sau dorește) sau să ridice o piesă din grămadă. Jucătorii au la dispoziție 2 minute pentru a completa mutarea.

PRIMA COMBINAȚIE

Prima mutare, jucătorii trebuie să pună seturi, fiecare în total are valoarea de 30 de puncte. În timpul jocului fiecare jucător încearcă să colecteze 30 de puncte, de fiecare dată când vine rândul lui el trebuie să aleagă o piesă din grămadă. Dacă nu se poate, trebuie să streze piesa pe care nu a combinat-o. Acesta îi cere încercarea rândului lui. Când jucătorul este gata să expună combinația lui de 30 de puncte, el trebuie să aștepte rândul.

COMBINAȚII

- Combinații de 3 sau 4 piese cu același număr.
Este alcătuit din 3 sau 4 piese cu același număr dar de culoare diferită.
- O linie de piese cu numere în ordine crescătoare
Este alcătuit din cel puțin 3 piese de aceeași culoare, dar în ordine crescătoare.
De exemplu: roșu 4, roșu 5, roșu 6.

Jokerul:

Jokerul poate înlocui orice număr de orice culoare. Jokerul poate lua valoarea unei piese dintr-o combinație (dar la finalul jocului, acumulează doar 25 de puncte). Jokerul folosit în combinație, poate fi schimbat în orice moment de jucător cu o piesă corespunzătoare, în următoarele cazuri:

- a. Jucătorul trebuie să pună combinația.
- b. Trebuie să fie rândul jucătorului.

Combinațiile puse pe masă nu apar în nici unui joc. Deci orice jucător care a pus combinații de 30 de puncte în total, el poate folosi combinația deja existentă pe masă în rândul următor.

EXTINDEREA COMBINAȚIILOR

Când este rândul lui, un jucător extinde orice combinație (3 piese de aceeași culoare sau piese cu număr crescător), folosind orice număr ce se potrivește la combinația existentă. Combinația poate fi extinsă doar dacă jucătorii au expus combinații de 30 de puncte în total.

MANIPULAREA

Combinațiile puse pe masă pot fi manipulate de orice jucător, pentru a crea o combinație nouă. Piesa ce va fi adăugată la combinația precedentă, trebuie să fie apropiată și continuă. Când vine rândul jucătorului, poate lua toate piesele din combinația existentă sau o parte (dar în final, trebuie să fie 3 piese la baza combinației). Toate piesele desenate, trebuie schimbate pentru a crea o combinație nouă. Jokerul nu poate fi utilizat într-o poziție diferită – decât dacă este schimbat cu o piesă cu numărul corect.

EXEMPLE

1. Puteți extinde o combinație existentă de numere crescătoare consecutive, 6,7,8 roșu prin adăugarea 5 roșu sau 9 roșu. Puteți extinde și o combinație existentă de 3 numere identice 8 roșu, 8 galben și 8 negru, adăugând o piesă 8 albastru.
2. De asemenea puteți adăuga o piesă la o combinație existentă mărind numărul și apoi scoateți o piesă pentru a crea o combinație nouă. De exemplu dacă există o combinație pe masă de 2,3,4,5 negre și pe tabla de joc jucătorul are 6 negru și 2 galben și 2 albastru, puteți extinde combinația cu 6 negru și crea o combinație nouă de 3 piese cu același număr, folosind 2 negru și adăugând 2 galben și 2 albastru.
3. Puteți și desprindeți combinații. De exemplu, dacă este prezent o combinație de numere crescătoare consecutive 2,3,4,5 și 6 albastru, atunci puteți crea 2 combinații noi adăugând încă un 4 albastru, și rezultatul 2,3,4 și 4,5,6 albastru.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Dup ce juc torul a expus toate piesele lui pe mas , atunci runda este finalizat i acel juc tor câ tig . Ceilal i juc tori trebuie s adauge valoarea r mas a pieselor lor de pe tabla de joc. Jokerul are întotdeauna valoarea 25 de puncte. Valoarea total numeric a pieselor r mase pe mas este considerat minus (negativ), precum scopul jocului este ca fiecare juc tor s r mân cu cât mai pu ine piese. Câ tig torul rundeii colecteaz totalul negativ al valorilor juc torilor ca valoare pozitiv total . Valoarea pozitiv total este marcat cu + i cea negativ cu - .

Fiecare joc const din câteva runde. La începutul jocului, juc torii decid câte runde vor juca. La sfâr itul rundeii, juc torii noteaz scorul acumulat negativ sau pozitiv. La sfâr itul jocului, toate valorile negative i pozitive sunt adunate pentru fiecare juc tor în parte, valorile negative sunt deduse din cele pozitive. Juc torul cu valoarea cea mai mare pozitiv este considerat câ tig tor.

Remi cu o mutare

Dac juc torul reu e te s pun toate piesele dintr-o mi care este numit Remi cu o mutare n acest caz juc torul nu trebuie s colecteze 30 de puncte pentru a expune prima combina ie. Dac exist remi cu o mi care valoarea negativ a celuiilalt juc tor se dubleaz .

СЪДЪРЖАНИЕ:

106 плочки

- 2 жокер плочки
- 2 x 13 плочки със сини числа от 1 до 13
- 2 x 13 плочки с черни числа от 1 до 13
- 2 x 13 плочки с червени числа от 1 до 13
- 2 x 13 плочки с жълти числа от 1 до 13
- 4 поставки за плочки
- Инструкции

Играчи: 2-4
Възраст: 7+

RUMMY

ОПИСАНИЕ

Вълнуваща настолна игра, в която играчите могат да направят безброй комбинации. За разлика от другите традиционни настолни игри плочките съдържат номера, а не символи.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Всеки играч трябва да се отърве от всичките си плочки. Играчите се опитват да сформират с плочките комбинации от числа: тоест да образуват редица от плочки с последователни нарастващи числа, да поставят в редица **3** или **4** плочки със същото число или да добавят плочки към комбинации, които вече са създали. След няколко кръга играчът, събрал най-много точки, печели играта!

ПОДГОТОВКА

Играчите вземат по една поставка. Плочките се поставят обратно обърнати на масата и се разбъркват. Всеки играч избира произволно **14** плочки и ги поставя на поставката пред себе си. Плочките, които остават на масата, се подреждат обратно обърнати в купчина. Играчите решават кой ще започне пръв, а останалите участници се включват в играта по посока на часовниковата стрелка.

НАЧИН НА ИГРА

Всеки играч в своя ред на игра трябва да направи комбинация (ако може или ако желае) или да вземе плочка от купчината с плочки, останали на масата. Играчите имат **2** минути на разположение, за да завършат своя ход. Ако не могат да решат, трябва да задържат плочките, които не са успели да комбинират.

ПЪРВАТА КОМБИНАЦИЯ

За да започнат да правят комбинации, ще трябва стойността на първите комбинациите, които играчите възнамеряват да сформират, да бъде най-малко **30** точки. Докато събере първите **30** точки, играчът в своя ред на игра взема всеки път по една плочка от купчината. Ако взетата плочка му осигурява сбор от **30** точки, играчът трябва да изчака следващия си ред на игра, за да я използва.

КОМБИНАЦИИ

- Комбинация от **3** или **4** плочки със същото число, но в различни цветове.
- Комбинация от три или повече плочки в същия цвят и с последователно нарастващи числа.
Например: червена **4**, червена **5**, червена **6**.

ЖОКЕР ПЛОЧКИ

Жокерите могат да заменят всеки номер във всеки цвят. Жокерът взема стойността на плочката, която заменя в една комбинация (но в края на играта винаги се брой за **25** точки). Жокерът, използван в комбинация, може по всяко време да бъде заменен от всеки играч със съответната плочка в следните два случая:

- Играчът трябва вече да е образувал комбинация.
- Трябва да бъде неговият ред на игра.

Комбинациите, които са поставени на масата, вече не принадлежат на нито един играч – така че всеки играч, поставил комбинация с обща стойност **30** точки, в следващите кръгове може да използва плочките на комбинациите, които вече са на масата.

УДЪЛЖАВАНЕ НА КОМБИНАЦИИ

По време на реда си на игра всеки играч може да удължи всяка една комбинация (3 плочки от същия цвят или редица от плочки с последователно нарастващи числа), използвайки което и да било число, подходящо на комбинациите, които вече е създал. Удължаването на комбинациите може да се извърши само при условие, че играчът е образувал комбинации на плочки с обща стойност от 30 точки.

ИЗМЕНЕНИЯ

Комбинациите, които вече са поставени на масата, могат да бъдат използвани от всеки играч, за да образува нова комбинация. Плочката, която ще се добави в предишна комбинация, задължително трябва да подхожда и да продължава редицата.

Всеки играч по време на реда си на игра може да вземе всички или някои плочки от предишна комбинация (но трябва да останат поне 3 плочки в основната комбинация). Всички отстранени плочки ще трябва да се заменят, за да се създаде нова комбинация. Жокерът не може да се използва в друга позиция - освен ако се замени с плочка с правилното число.

ПРИМЕРИ

1. Можете да удължите вече съществуваща комбинация от последователно нарастващи числа, например 6, 7, 8 в червено, добавяйки червена 5 или червена 9. Можете също така да удължите вече съществуваща комбинация от 3 плочки със същото число, например червена 8, жълта 8, черна 8, добавяйки 8 в синьо.
2. Можете да добавите една плочка в съществуваща комбинация от плочки с последователно нарастващи числа и да отстраните плочка, за да създадете нова комбинация. Например: Ако на масата има комбинация, състояща се от черни 2, 3, 4, 5 и във вашата поставка имате черна 6, жълта 2 и синя 2, можете да удължите първата комбинация с черна 6 и да създадете нова комбинация от 3 плочки със същото число, използвайки черна 2 и добавяйки 2 в жълт и син цвят.
3. Можете също така да разделите комбинациите. Например, ако има комбинация в последователно нарастващи числа 2, 3, 4, 5 и 6 в син цвят, тогава можете да създадете 2 нови нарастващи комбинации, добавяйки синя 4, така че да получите 2, 3, 4 в синьо и 4, 5, 6 в синьо.

КРАЙ НА ИГРАТА

Кръгът приключва, когато един от играчите постави всичките си плочки на масата. Този играч е победител. Останалите играчи събират числата на плочките, останали в техните поставки. Стойността на жокера е винаги 25 точки. Стойността на останалите в поставката плочки, се счита за „отрицателен резултат“, тъй като целта на играта е играчът да има в

поставката си плочки с възможно най-малка стойност. Победителят в кръга получава „положителен резултат“ равен на сбора на „отрицателния резултат“ на всеки играч. Положителните резултати се отбелязват с (+), а отрицателните с (-).

Всяка игра се състои от няколко кръга. Играчите решават в началото колко кръга ще играят. В края на кръга всеки играч отбелязва положителния или отрицателния си резултат. В края на играта за всеки играч поотделно се изчисляват всички положителни и отрицателни резултати (отрицателните резултати се изваждат от положителните). Играчът с най-висок положителен резултат печели играта.

ВЕРСИЯ: RUMMY С ЕДИН ХОД

„Rummy с един ход“ - когато един от играчите успее да постави едновременно всички плочки от своята поставка. В този случай не е необходимо играчът да събере най-малко 30 точки, за да направи първата си комбинация. В тази версия отрицателните резултати на останалите играчи се удвояват.

CONTENTS:

106 tiles

- 2 Joker tiles
- 2 x 13 tiles in blue color, numbered from 1 to 13
- 2 x 13 tiles in black color, numbered from 1 to 13
- 2 x 13 tiles in Red color, numbered from 1 to 13
- 2 x 13 tiles in Yellow color, numbered from 1 to 13
- 4 tile racks
- Instructions

Players: 2-4

Age: 7+

RUMMY

BASICS

Rummy is an exciting game due to the countless combinations players can make. As opposed to other traditional board games, the tiles have numbers and not symbols.

OBJECT OF THE GAME

Every player must get rid of all his tiles. Players try to create number combinations with the tiles: to form a line of tiles by consecutive increasing numbers, to place in line three or four tiles with the same number or add tiles to combinations they have already created. After several rounds, the players who collected most points, wins the game.

GAME SET-UP

Every players picks up a rack. Place the tiles face down on the table, and mix them well. Every player picks up randomly 14 tiles and places them on the rack in front of them. The remaining tiles on the table, are the pool. As soon as players decide who will play first, the game continues in a clockwise direction.

HOW TO PLAY

Every player in his turn, must place sets (if he can or if he wishes to) or pick up a tile from the pool. The players have 2

minutes to complete their move. If they cannot decide, they must keep the tiles they could not combine.

THE FIRST COMBINATION

In the first move, players must place sets, the total of which has value at least 30 points. During the process a player is trying to collect 30 points, each time in his turn, he must pick up a tile from the pool. This move concludes his turn. When the player is ready to place down combinations of 30 points total value, he must wait for his next turn.

COMBINATIONS

- Combination of 3 or 4 tiles with the same number
- This is formed with 3 or 4 tiles with the same number but different color.

- A line of tiles by consecutive increasing number

This is formed with at least 3 tiles of numbers of the same color, but in consecutive, increasing numbers.

For example: red 4, red 5, red 6.

JOKER

Jokers can replace any number of any color. Jokers can take the value of the tile they replace in a combination (but at the end of the game, they always count for 25 points). The joker used in a combination, can be replaced any time and by any player with a respective tile, in the following 2 cases:

- a. The player must have already placed combination
- b. Must be player's turn to play.

The combinations placed on the table do not belong to any player. Therefore, any player who has placed combinations of total value 30 points, he can use the tiles of the combinations already existing on the table, in the next rounds.

EXTENSION OF COMBINATIONS

In his turn, a player may expand any combination (3 tiles with the same color or tiles by consecutive increasing number), using any number that fits in the existing combinations. The extension of the combination can be made only if players has already placed combinations of total value of 30 points.

MANIPULATION

The combinations already placed on the table, may be manipulated by any player, in order to make a new combination. The tile that will be added in the previous combination, must definitely be appropriate to fit and continue the sequence.

In his turn, a player can take all the tiles from an existing combination or, a part of tiles (but at the end, there must be 3 tiles left at the basic combination). All the tiles drawn, must be replaced to create a new combination. The joker cannot be used in a different position – unless it is replaced with the respective tile with the correct number.

EXAMPLES

1. You can expand an existing combination of a consecutive increasing number, for instance, 6,7,8 red by adding 5 red or 9 red. You can also expand an existing combination of 3 tiles with the same number consisting of 8 red, 8 yellow and 8 black, by adding an 8 blue.

2. You can also add a tile in an existing combination of tiles in consecutive increasing number and then deduct a tile, in order to create a new combination. For instance, if there is a combination on the table consisting of 2,3,4,5 black and on your rack you have black 6 and yellow 2 and blue 2, you can expand the first combination with black 6 and create a new combination of 3 tiles with the same number, using black 2 and adding yellow 2 and blue 2.

3. You can also split combinations. For instance, if there is a combination in a consecutive increasing number with 2,3,4,5 and 6 blue, then you can create 2 new combinations by consecutive increasing number, adding one more 4 blue, that is, 2,3,4 blue and 4,5,6 blue.

END OF THE GAME

Once a player has placed all his tiles on the table, then the round is over and this player is the winner. The rest players must add the value of the tiles left on their rack. The value of the joker is always 25 points. The total value of the number tiles left on the rack, is considered as "minus" (negative), as the aim of the game is for every player to have the least number of tiles, with the least total value. The winner of the round collects the total of the "negative" total values of all players as "positive" total value. The positive total values are marked with (+) and the negative with (-)

Every game consists of several rounds. At the beginning of the game, players decide how many rounds they will play. At the end of the round, players note down the positive and negative score they collected. At the end of the game, all positive and negative scores are calculated separately for every player and finally, the negative values are deducted from the positive ones. The player with the highest positive score is the winner.

VARIATION: RUMMY WITH ONE MOVE

If a player succeeds to place at the same time all his tiles in his rack, this is called "Rummy with one Move".

In this case, this player does not have to collect at least 30 points in order to place his first combination. When there is a "Rummy with one Move", the negative total values of the other players are doubled.