

# DELUXE RUMMY-O

6035367

Rummy-O е Американската версия на световноизвестната игра Реми, само че се играе с пластмасови плочки, които съответстват на 2 тестета карти с включени и 2 жокера. Комплектът съдържа 106 пластмасови плочки, които са разделени на 4 цвята – Червен, Син, Черен и Зелен вместо традиционните „цветове“ – Спатия, Каро, Купа, Пика. Всеки цвят съдържа 2 поредици от числата 1 - 13. Включени са и 2 жокера.

Целта на играта е да изиграете първи всичките си плочки, така че да не Ви остане нито една. Първият играч, който успее е победител. В процеса на играта трябва да се стремите да оставате с възможно най-малко плочки в ръката си. Този играч, който първи се е освободил от всичките си плочки, е победител. Загубилите играчи броят стойността на останалите им неизиграни плочки и сборът от точките на всички играчи се записва за победителя.

Стойността на всяка плочка е числото, което е написано на плочката. Изключение правят само числата 1, 11, 12 и 13. Плочките с тези номера се броят за 10 точки всяка. Жокерите Ви носят по 25 точки.

**НАЧАЛО НА ИГРАТА:** Rummy-O може да се играе от 2, 3 или 4 играча, както следва. Всички плочки се подреждат с лице надолу в центъра на масата и се разбъркват. Всеки играч си избира плочка и този, изтеглил най-високо число, започва първи. Всеки играч си изтегля по 14 плочки на случаен принцип от обърнатите с лице надолу в средата на масата и ги подрежда на стойката пред себе си. Всеки играч си ги подрежда по цвят и последователност. След като сте разгледали плочките, с които разполагате, сте готови да започнете игра. За първоначално сваляне на плочките (всички или само част от тях) трябва да направите комбинации – групиране на числа или поредица от числа, като общият сбор на свалените плочки да е поне 25 точки.

**ГРУПИРАНЕ:** 3 или 4 плочки с едно и също число на тях, но всяко в различен цвят.

**ПОРЕДИЦА:** поне 3 плочки от един и същи цвят, които да са подредени в числов ред.

**ПРИМЕР ЗА ГРУПИРАНЕ:**

8 зелено  
8 синьо  
8 черно

**ПРИМЕР ЗА ПОРЕДИЦА:**

5, 6, 7 (всички от един цвят)  
11, 12, 13 (всички от един цвят)  
(може да използвате всяка поредица от числа, стига да са от един и същи цвят)

Жокерите може да се използват на мястото на която и да е плочка. При броене, ако на някой от играчите му е останала плочка Жокер, то тя се брой за 25 точки.

Ако играчът, който започва има нужните комбинации, носещи му поне 25 точки, то той може да свали тези плочки на масата (част от тях или всички). Ако той не може да направи този ход и да свали комбинации, трябва да изтегли плочка от купа в центъра на масата и да „изчисти“ една плочка, като я остави от лявата си страна. Следващият играч (по посока на часовниковата стрелка) може или да вземе последно изчистената плочка или да изтегли от купа в центъра на масата. Играта продължава и с другите играчи по същия начин.

Играчите не могат да свалят веднага комбинации, ако са изтеглили плочка от купа, или са взели „изчистената“ плочка от предходния играч. За да свалят своите комбинации, те трябва да изчакат следващия си ред.

Когато на масата са свалени комбинации от плочки, то те вече стават собственост на всички играчи. Който и да е от участниците в играта, ако е направил своя първи ход, може да добавя плочки към свалените комбинации или да ги променя, без значение кой е свалил съответната комбинация.

**ПРИМЕР:** Ако играчът държи плочка с номер 8 в червено и ако на масата има свалена комбинация 5, 6, 7 – в червено, той може да добави своята плочка към комбинацията. Същото се отнася и ако има свалена комбинация от плочки с 3 еднакви числа, например: 12 синьо, 12 червено и 12 зелено. В този случай играчът може да завърши групирането като добави плочка с номер 12 в черно.

Свалените на масата комбинации може също да се променят, като минималният брой плочки, които трябва да останат за всяка комбинация е 3.

#### **Свалени на масата:**

Черно – 4, 5, 6, 7 и

Черно – 9, 10, 11, 12, 13

Играчът може да вземе номер 7 от едната комбинация и номер 9 от другата и да добави своята плочка с номер 8 в черно. По този начин създава нова, отделна комбинация Черно – 7, 8, 9.

Играчът също така може да раздели вече поставена комбинация на масата. Ако има поставена комбинация 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, то той може да я раздели на 1, 2, 3 и 5, 6, 7 и да вземе номер 4, за да го използва за своя комбинация.

#### **ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЖОКЕРИ:**

Жокерът може да бъде използван като част от която и да е комбинация.

Жокерът може да бъде добавян към всяка от свалените на масата комбинации.

Ако Жокерът е бил използван за завършване на комбинация и тя е вече свалена на масата, играчът може да го вземе, само ако на негово място постави съответното липсващо число и го използва веднага за създаване на нова комбинация.

Максималното време за завършване на ход е 3 минути за всеки играч.

Рундът приключва, когато някой от играчите успее да свали на масата всичките си плочки. Този играч е победител на рунда и печели общия сбор от точките на плочките, останали в ръцете на другите играчи.