

### ג'וקרים מיוחדים

- לכל ג'וקר ככלים המיוחדים לו. הג'וקרים המיוחדים לא יכולים להחליף את הג'וקר הקלאסי או סוג אחר של ג'וקר מיוחד.
- תזכורת- כל סדרה על השולחן חייבת להכיל לפחות 3 אריחים (גם שיש ג'וקר כפול).
- בכל מקרה לא ניתן להשאיר סדרה עם 2 אריחים על השולחן.
- ב"הורדה ראשונה" ג'וקרים מיוחדים מקבלים את הערך המספרי אותם הם מייצגים בסדרה. שימו לב: הערך המספרי של "ג'וקר מראה" הוא אפס.

### "ג'וקר כפול"

"ג'וקר כפול" מחליף 2 מספרים.

### לדוגמה:

"**רצף**" 2, "ג'וקר כפול", 5. ה"ג'וקר הכפול" מחליף את הספרות 3 ו-4 צהוב ב"הורדה הראשונה" ה"ג'וקר הכפול" מקבל את הסכום של שני האריחים שאותם הוא מייצג (במקרה הזה- הסכום הוא 7).

"**קבוצה**" 3 כחול, 3 אדום, "ג'וקר כפול". ה"ג'וקר הכפול" מייצג את המספרים 3 צהוב ו- 3 שחור (הסכום הוא 6).

- "ג'וקר כפול" יכול להתחלף עם שני האריחים שאותם הוא מייצג או על ידי תמרון ל"שחרור" הג'וקר.
- "ג'וקר כפול" יכול להיות ממוקם בכל מקום ברצף/קבוצה- בהתחלה, באמצע או בסוף.
- לא ניתן להשתמש ב"ג'וקר כפול" לפני הספרה 2 או אחרי הספרה 12 (רק הספרה 1 יכולה לבוא לפני 2 ו-13 אחרי 12).

### "ג'וקר מחליף צבע"

- ניתן להשתמש ב"ג'וקר מחליף צבע" רק ב"רצף" כך שיצור רצף בצבעים שונים.
- כאשר משתמשים ב"ג'וקר מחליף צבע" ב"רצף", האריחים לפני הג'וקר צריכים להיות בצבע אחד בעוד שהאריחים שאחרי הג'וקר צריכים להיות בצבע אחר.
- "ג'וקר מחליף צבע" יכול להיות גם בסוף "רצף". בתורים הבאים ניתן להניח אריח משחק בצבע שונה מהסדרה (בהתאם לג'וקר מחליף צבע) הערך המספרי של "ג'וקר מחליף צבע" הוא הערך המספרי של האריח אותו הוא מייצג.

### "ג'וקר מראה"

ניתן להשתמש ב"ג'וקר מראה" ב"רצף" או ב"קבוצה". לדוגמה:

ב"רצף": ב"קבוצה":

- כל מספר שמתווסף לצד אחד של "ג'וקר מראה" חייב להתווסף גם לצד השני, וכל מספר שמוסר מצד אחד חייב להיות מוסר גם מהצד השני.

- ל"ג'וקר מראה", בשונה משאר הג'וקרים, אין ערך מספרי (0 = ).

- שימו לב- סדרה יכולה להכיל מספר ג'וקרים מיוחדים וג'וקר קלאסי. אך תמיד צד אחד חייב להיות זהה לצד השני של "ג'וקר המראה".

דוגמה 1: דוגמה 2:

טיפ: העזרו ב"ג'וקר מראה" בכדי להפטר מאריחים כפולים.

### הגבלת זמן:

ישנה הגבלת זמן של דקה לתור למשתתף. משתתף אשר עובר את הזמן המוקצב לוקח אריח מהקופה ומסיים את תורו.

### תור שלא הושלם בפרק הזמן המוקצב:

משתתף שלא מצליח לסיים את התמונים בזמן הקצוב חייב להחזיר את האריחים שהזיז על השולחן למקומם הקודם, מחזיר לתושבתו את האריחים שהוריד ולוקח קנס 3 אריחים מהקופה.

משתתף יכול לבנות סדרות בכל דרך ותמרון אך עליו לבנות סדרות מבלי להשאיר אריחים בודדים על השולחן ובלבד שכל הסדרות תקינות.

### המנצח:

המשתתף שניצח במספר הרב ביותר של משחקונים בסבב, הוא המנצח. במידה ויש יותר ממשתתף אחד עם אותו מספר נצחונות, המשתתף עם הניקוד הגבוה ביותר- מנצח.

### ניקוד:

כאשר משתתף מסיים את אריחי המשחק שלו ומכריז "חמיקוב", שאר המשתתפים מסכמים את סכום האריחים שנתרו להם על התושבת. הסכום נרשם לחובת המשתתף כסכום שלילי. מסכמים את כל הסכום השלילי של המשתתפים והוא נרשם כזכות עבור המנצח בסכום חיובי. שימו לב- כאשר נשאר ג'וקר על התושבת (כל ג'וקר) הוא מחושב כ- 30 נקודות.

במקרה שנגמרו כל האריחים בקופה ואף משתתף לא סיים. מסכמים את כל האריחים שעל התושבת. המשתתף בעל הסכום הנמוך ביותר הוא המנצח במשחקו. המפסידים מפחיתים את הסכום שעל תושבת המנצח מהסכום שעל תושבתם והוא נרשם כסכום שלילי. המנצח חושם את הסכום הכולל של כל המפסידים כסכום חיובי שלו.

לאחר שמסכמים את הניקוד, מחזירים את כל האריחים לשולחן, מערבבים ומתחילים את המשחקו הבא.

### דוגמה לטבלת סיכום ניקוד:

שחקן א'	שחקן ב'	שחקן ג'	שחקן ד'
משחקון 1: - 3	שחקן ב' - 16	שחקן ג' - 5	שחקן ד' + 24
משחקון 2: - 5	שחקן ב' + 22	שחקן ג' - 11	שחקן ד' - 6
משחקון 3: + 47	שחקן ב' - 2	שחקן ג' - 13	שחקן ד' - 32
משחקון 4: - 6	שחקן ב' + 41	שחקן ג' - 25	שחקן ד' - 10
סיכום + 33	שחקן ב' + 45	שחקן ג' - 54	שחקן ד' - 24

### אסטרטגיה:

בתחילת המשחק, ההתקדמות מעט איטית, אך ככל שהמשחק מתקדם ניתן לבצע יותר ויותר תמונים. לעיתים, כדאי לשמור חלק מהסדרות על התושבת בתחילת המשחק על מנת לראות מה האחרים מורידים וכך לתכנן את התמונים בצורה הטובה ביותר. כמו כן, כדאי לשמור על התושבת את האריח הרביעי בסדרה ולהורידו בתור הבא כדי לא לקחת אריח מהקופה.

שמירת ג'וקר על התושבת יכולה להיות אסטרטגיה נכונה, אך הזירה, בסיום המשחק, משתתף שייפס עם ג'וקר (כל ג'וקר) על התושבת יענש ב-30 נקודות. למשחק מהיר- מומלץ להתחיל את המשחק עם 3 ערימות אריחים (21 אריחים). שאר המשחק מתנהל באותו אופן.

www.rummikub.com  
 RUMMIKUB and are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited.  
 All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2017 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited  
 Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited  
 Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael 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-8600/8601-1236-0000 040517

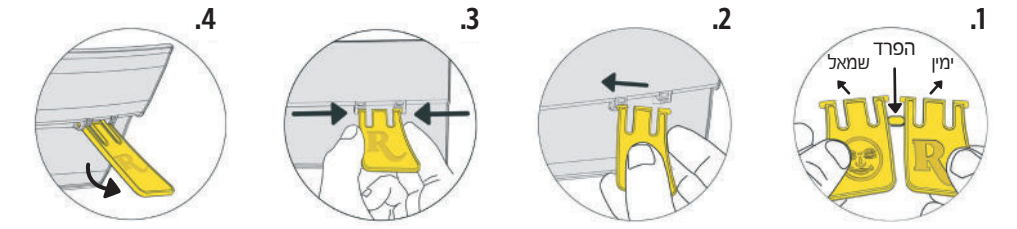


4-2 משתתפים, מגיל 7 ומעלה.

### תכולת המשחק:

112 אריחי משחק (8 סטים של אריחים 1-13 ב-4 צבעים ו-8 ג'וקרים), 4 תושבות, 8 רגליות.

### הרכבה:



### מטרת המשחק:

להיות המשתתף הראשון שהוריד את כל האריחים מתושבתו וסידר אותם בסדרות- "קבוצה" או "רצף".

### סדרות:

ישנן שתי סדרות אפשריות:

"קבוצה" הינה סדרה של 3 או 4 אריחים, בעלי ערך מספרי זהה, אך בצבעים שונים.

### רצף:

הינו סדרה של 3 אריחים או יותר בעלי מספרים עוקבים בצבע זהה. היא הספרה הנמוכה ביותר ואין להניחה ברצף אחרי הספרה 13.

### הכנות:

מניחים את האריחים על השולחן כשפניהם כלפי מטה ומערבבים.

כל משתתף מרים אריח אחד, המשתתף עם המספר הגבוה ביותר מתחיל מחזירים את האריחים לשולחן ומערבבים בשנית.

מומלץ לסדר את אריחי המשחק בערימות של 7. כל משתתף לוקח 2 ערימות (14 אריחים)

ומניח על תושבתו. יתר האריחים משמשים כקופה.

המשתתפים מחליטים מראש כמה סבבים הם רוצים לשחק. כל סבב מורכב ממספר משחקונים לפי מספר המשתתפים. לדוגמה- כאשר יש 4 משתתפים, סבב מורכב מ-4 משחקונים.

כאשר משתתף מניח את האריח האחרון מתושבתו על השולחן, המשחקון מסתיים.

סופרים את הניקוד ומתחילים משחקון חדש (בהתאם למספר המשחקונים שנקבעו מראש).

### מהלך המשחק:

משחקרומיקוב מתקיים מהתושבת לשולחן ולא הפוך.

על מנת להתחיל את המשחק, כל משתתף חייב להוריד לשולחן סדרה / סדרות ("קבוצה" או "רצף")

בערך מספרי כולל השווה ל-30 נקודות. אין לבצע תמרונים בהורדה ראשונה.

שימו לב: ערך אריח הינו המספר המופיע עליו.



בתור שלאחר ההורדה הראשונה ניתן להתחיל לסדר "קבוצה" או "רצף" עם האריחים שכבר קיימים על השולחן (תמרונים).

בהורדה ראשונה הערך המספרי של הג'וקר נספר לפי ערך האריח שאותו הוא מחליף. משתתף שלא יכול לבצע הורדה ראשונה או בוחר שלא לבצע אותה, לוקח אריח מהקופה. המשחק ממשיך בכיוון השעון.

בכל תור שמשתתף אינו מוריד אריח מהתושבת לשולחן, עליו לקחת אריח מהקופה ותורו מסתיים ועובר למשתתף הבא. משתתף לא יכול להוריד את האריח שכרגע לקח מהקופה, עליו לחכות לתור הבא שלו. המשחקון ממשיך עד שאחד המשתתפים מוריד את כל האריחים מהתושבת שלו וקורא- "רומיקוב". המשחקון מסתיים והמשתתפים סופרים את ערך האריחים שנותרו על התושבת שלהם (כל אריח שווה ערך למספר המופיע עליו- ראו טבלת ניקוד).

כאשר נגמרו האריחים בקופה ואף משתתף לא יכול להוריד עוד אריחים לשולחן - המשחקון מסתיים.

### דוגמאות לתמרונים אפשריים:

#### הוספת אריח אחד או יותר מהתושבת לסדרות הנמצאות על השולחן:

4, 5, 6 כחולים על השולחן  
ברצף וקבוצת שמיניות.  
המשתתף מוסיף 3 כחול  
מתושבתו לרצף ו-8 כחול  
לקבוצה.



#### פיצול קבוצה המורכבת מ-4 אריחים ויצירת סדרות חדשות:

על התושבת סדרה כחולה  
לא מושלמת. המשתתף, בעזרת  
4 כחול מהקבוצה שעל השולחן  
והאריחים שעל תושבתו, יוצר  
רצף כחול 3 עד 6.



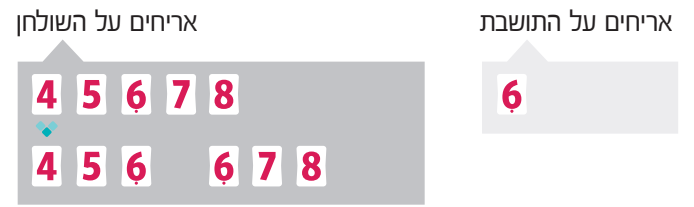
#### פיצול רצף ויצירת סדרות חדשות:

המשתתף מוסיף 11 כחול  
מתושבתו לרצף שעל השולחן  
ומשתמש ב-8 הכחול  
מהשולחן ליצירת קבוצה  
חדשה של 8 בעזרת האריחים  
מתושבתו.



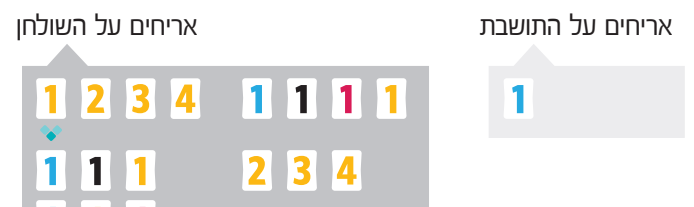
#### פיצול רצף ויצירת רצפים חדשים:

המשתתף מפצל את הרצף  
שעל השולחן ומשתמש ב- 6  
האדום מתושבתו ליצירת רצף  
נוסף.



#### פיצול משולב:

המשתתף יוצר קבוצה חדשה  
המורכבת מ-1 כחול מתושבתו, 1  
צהוב מן הרצף שעל השולחן ו-1  
אדום מהקבוצה שעל השולחן.



#### מספר פיצולים משולבים:

המשתתף מפצל את שלושת  
הרצפים הקיימים על השולחן  
ומשתמש ב- 10 שחור ו-5 כחול  
מתושבתו ליצירת שלוש קבוצות  
ורצף.



### הג'וקר:

- לא ניתן ל"שחרר" ג'וקר מסדרה בהורדה הראשונה.
- ניתן ל"שחרר" ג'וקר מקבוצה בעזרת אריח שווה ערך מספרי למקומו של הג'וקר בסדרה. האריח יכול לבוא מהתושבת או מהשולחן (ובלבד שהורד אריח כלשהו מהתושבת).
- על המשתתף לסדר את הג'וקר בסדרה חדשה עוד באותו תור שבו נפדה. אסור לקחת אותו חזרה לתושבת.
- ניקוד הג'וקר שנשאר על התושבת (כל ג'וקר) בסיום משחק שווה ל-30 נקודות.



### ג'וקר קלאסי:

- ניתן להחליף את הג'וקר הקלאסי באריח השווה בערך המספרי לאריח שאותו החליף.
- ב"קבוצה" בעלת 3 אריחים הג'וקר יכול להחליף אריח באחד משני הצבעים החסרים.

#### ישנן 4 דרכים ל"שחרור" ג'וקר:

#### 1

משתתף בתורו יכול להחליף את הג'וקר בקבוצה באחד מהאריחים שעל תושבתו או בשניהם.



#### 2

המשתתף מפצל את הרצף ו"משחרר" את הג'וקר.



#### 3

המשתתף מוסיף לרצף 5 כחול מתושבתו ו"משחרר" את הג'וקר.



#### 4

המשתתף מפצל את הרצף- מזיז 1 שחור לקבוצה של ה-1 ואת ה-2 השחור לקבוצה של ה-2 ו"משחרר" את הג'וקר.

