

Römi társasjáték fából játékszabály:

A játék célja:

A játékosok számkombináció, vagy számsor letételével megpróbálnak elsőként megszabadulni a játéklapjaiktól. Lehetőleg minél több pontot érő lapokat hagyva a játékos társaik állványain.

A játék előkészítése:

- A játékosok kiválasztják a kezdőjátékost, úgy hogy a játéklapokat lefordítva az asztalra teszik, megkeverik és mindenki húz egy lapkát. Aki a legnagyobb értékűt húzza, az kezd (joker nem számít). A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.
- A játékosok visszateszik a lapkákat, megkeverik és mindenki kap 14 lefordított lapkát.
- A játékosok a felhúzott lapkákat csoportokba, vagy sorozatokba rendezve az állványaikra helyezik. Az asztalon maradt lapkák képezik a bankot.
- Egy csoport 3 vagy 4 különböző színű, de azonos számjegyű játéklapokból áll.
- Egy sorozat 3 vagy 4 azonos színű egymást követő számjegyet tartalmazó játéklapokból áll.
- Az 1-es lapkával csak kezdeni lehet sorozatot. Nem szerepelhet a 13-as játéklap után!

A játék menete:

- A lapkákon szereplő számok megegyeznek az érték kapható pont értékével, a joker pedig mindig annyit fog érni, amilyen számot épp helyettesít.
- A beszálláshoz a játékosoknak összértékben legalább 30 pontot érő sorozatokat, vagy csoportokat kell letenniük. Ha a játékos még nem szeretne beszállni, húz egy lapot a bankból.
- Beszálláskor nem kombinálhatóak a lerakott számok a már lent lévő lapkákkal!
- Miután a játékos már beszállt, a következő körben 1 perc fog a rendelkezésére állni, hogy minél több lapkát kijátszon az állványáról. - Ha nem sikerül egy perc alatt ezt elvégezni, akkor az abban a körben kijátszott lapkái visszakerülnek az állványára, valamint büntetésül fel kell húznia még 3 lapkát a bankból.

Kombinálás:

A játékos az asztalon lévő lapkákat úgy kombinálja, hogy a kialakult csoporthoz, vagy sorozathoz minél többet oda tudjon illeszteni az állványán lévő lapkákból. A lent lévő lapkák szabadon kombinálható - az egyetlen feltétel, hogy 1 perc alatt végezzen a játékos, valamint nem maradhat egy játéklapka sem felhasználatlan!

Joker lapkák:

A játékos kicserélheti a joker lapkákat, ha nála van az a számlapka, amit a joker helyettesít. Viszont a joker lapkát még abban a körben fel kell használnia a játékosnak, nem maradhat az állványán!

A játék vége és a játék értékelése:

A játék elején a játékosok megegyeznek, hogy hány forduló legyen a játék.

Egy forduló kétféleképpen érhet véget:

1. Amikor egy játékos az utolsó lapkáját is leteszi és Rummikub-ot kiállt.
2. Ha elfogynak a bankból a lapkák és már egy játékos sem tud több lapkát letenni az asztalra.

A forduló végén a játékosok összeadják az állványukon maradt lapkák értékét (A joker 30 pontot ér majd) Minden játékos az eredményének megfelelő mínuszpontot kap. A forduló nyertese pedig megkapja pluszpontként a játékos társai mínuszpontjainak összegét. A játékot az a játékos nyeri, akinek a fordulók összegzése után a legtöbb pontja lesz.