



## بازی RUMMY

بازی با کارت همراه چرخش

تعداد بازیکن ها: ۲ تا ۴ نفر  
مناسب برای گروه سنی ۸ سال به بالا

از محصولات شرکت روزبرگر

### محتویات جعبه بازی و نحوه چیدن آن

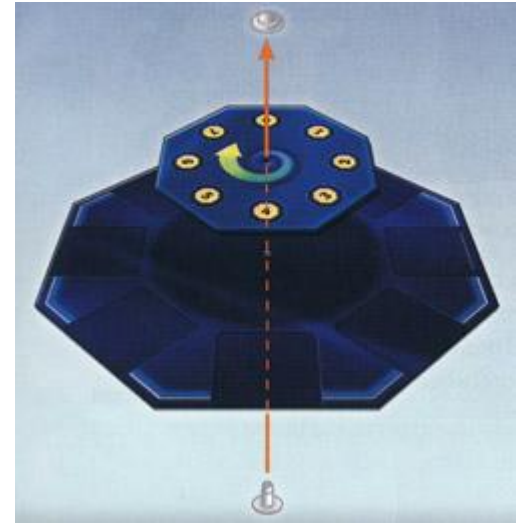
- ۱- یک صفحه بازی شامل گردانه قیمت گذاری و محل قرار گرفتن کارت ها
- ۲- گردانه قیمت گذاری کارت ها که میزان ارزش هریک از کارت ها را نشان می دهد.
- ۳- ۸۰ کارت بازی، که از شماره ۱ تا ۱۰ در رنگ های زرد، قرمز، آبی و بنفش و از هر رنگ، دو سری کارت موجود می باشد.
- ۴- ۲۰ مهره بازی به رنگ های مشکی، سفید، صورتی و فیروزه ای، که از هر رنگ ۵ عدد موجود است.
- ۵- ۴۸ ژتون که ۳۰ عدد از آن ها به ارزش ۱ و ۱۸ عدد به ارزش ۵ است.
- ۶- ۹ کارت ماموریت دوطرفه که هر کدام از آن ها شامل ۴ زمینه فعالیت می باشند.
- ۷- ۲۰ کارت علامت و نشان های اختصاری که این کارت ها چند زبانه هستند.



Bank:  
بانک

Draw pile:  
کارت هایی که در طول بازی کشیده می شوند

Discard pile:  
کارت هایی که یک بار بازی شده اند



قبل از شروع بازی برای اولین بار، همانطور که در تصویر نشان داده شده است، صفحه بازی را سر هم کنید.

از نگه دارنده مدور پلاستیکی در وسط صفحه بازی برای اتصال ۲ قسمت اصلی صفحه، استفاده نمایید.

### هدف بازی

بازیکن ها به منظور تکمیل کردن هرچه سریعتر ۵ ماموریت، کارت های بازی را گردآوری می کنند. پس از پایان یافتن هر ماموریت، معمولا امتیازی ویژه برای بازیکنی که آن را به انجام رسانده، در نظر گرفته شده است. هرچه شما ماموریت خود را سریعتر به پایان برسانید، امتیاز ویژه شما ارزشمندتر خواهد بود. به همین دلیل بین بازیکن ها رقابت بالایی برای اول شدن در انجام ماموریت ها در جریان است. اولین بازیکنی که هر ۵ مهره بازی اش را بر روی کارت های ماموریت گذاشته باشد، برنده بازی است.

### راه اندازی بازی

- هر بازیکن ۵ مهره بازی از یک رنگ را دریافت می کند.
- صفحه بازی را در وسط میز بازی جای دهید. همه ۸۰ کارت را بُر بزنید و سپس ۸ کارت را طوری که شماره آن ها مشخص باشد، در محل کارت ها و بر روی صفحه بازی جای دهید. بقیه کارت ها را نیز طوری که روی آن ها به سمت پایین باشد، در کنار صفحه بازی قرار دهید.
- ۷ کارت ماموریت که حاشیه دایره های بر روی زمینه آن نقره ای رنگ هستند را از طرفی که حاشیه نقره ای به رو باشد، به صورت نیم دایره اطراف صفحه بازی جای دهید. ۲ کارت ماموریت باقیمانده، در این بازی مورد نیاز نیست و می توانید آن ها را در جعبه بازی بگذارید.
- از کات هایی که بُر زده اید، هر بازیکن ۵ کارت دریافت می کند و در دستش جای می دهد. هر بازیکن باید مراقب کارت های خود باشد تا سایر بازیکن ها کارت های او را نبینند.
- جوان ترین بازیکن، بازی را شروع کرده و به ارزش ۴ ژتون دریافت می کند. در جهت عقربه های ساعت، هر بازیکن از نفر سمت چپی خودش یک ژتون به ارزش ۱ بیشتری دریافت می کند. یعنی در صورتیکه تعداد بازیکن های بازی ۲، ۳ و ۴ نفر باشند، به ترتیب ژتون هایی با ارزش ۵، ۶ و ۷ دریافت می کنند. باقیمانده ژتون ها را در کنار صفحه بازی انبار می کنیم که این مکان بانک بازی می باشد.

## روش بازی

بازی در جهت عقربه های ساعت انجام می شود.

وقتی نوبت بازی شما رسید، می توانید یکی از سه حرکت زیر را انجام دهید؛

**الف- فروختن یک کارت**

یا

**ب- خریدن یک یا دو کارت**

یا

**ج- به انجام رساندن یک ماموریت**

هنگامی که یکی از این سه حرکت بالا به انجام برسد، بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا می کند تا زمانی که یکی از بازیکن ها برنده بازی شود.

## الف- فروختن یک کارت

یکی از کارت هایی را که در دست دارید، انتخاب نموده و بر روی صفحه بازی در محلی که هیچ کارتی نباشد یا حداکثر فقط یک کارت قرار داشته باشد، جای دهید. کارت دوم در این محدوده باید طوری قرار داده شود که عدد کارت اول قابل مشاهده باشد. برای فروختن کارت، شما به اندازه شماره مکانی که بر روی گردانه قیمت گذاری کارت ها مشخص شده است، از بانک ژتون دریافت می نمایید.

بر روی هر یک از مکان های قرار گرفتن کارت ها بر روی صفحه بازی، حداکثر دو کارت می توان قرار داد و اگر محلی قبلا با دو کارت پر شده باشد، شما نمی توانید کارت خود را در آن محل به فروش برسانید.

## مثال:

یکی از بازیکنان کارت زرد رنگ خود را با شماره ۹ می فروشد. او تصمیم می گیرد تا کارت خود را به ارزش ۶ ژتون به فروش برساند. به این ترتیب او ۶ ژتون را دریافت می کند. حالا اگر بازیکن دیگری هم بخواهد کارت خود را به ارزش ۶ ژتون به فروش برساند، امکان پذیر نیست چون این مکان با دو کارت پر شده است.



## ب- خرید یک یا دو کارت

می توانید با انتخاب هر کدام از کارت هایی که بر روی صفحه بازی قرار دارند، آن کارت را به ترتیبی که در زیر توضیح داده می شود، خریداری نمایید؛

۱- تمام کارت هایی که در مکانی از صفحه بازی، با ارزش مورد نظر شما قرار دارند را جمع کنید. با ژتون هایی که در اختیار دارید، مبلغ مشخص شده در گردانه قیمت گذاری را به بانک بپردازید. یک یا دو عدد بودن تعداد کارت هایی که در مکان انتخابی شما قرار دارند، تاثیری بر روی قیمت آن ها ندارد.

**نکته:** ژتون هایی با ارزش ۵ را می توان در هر زمان با ۵ ژتون به ارزش ۱ عوض کرد.

۲- گردانه قیمت گذاری را در جهت فلش بر روی صفحه به اندازه یک موقعیت، حرکت داده و می چرخانیم تا قیمت تمامی کارت های باقیمانده نیز تغییر پیدا کنند.

**نکته مهم:** گردانه قیمت گذاری فقط در هنگام فروش کارت ها حرکت داده می شوند.

۳- اگر ۳ شماره یا بیشتر از مکان هایی که بر روی گردانه قیمت گذاری قرار دارند، بدون کارت باقی مانده باشند، می توانید از کارت هایی که در بازی بُر زده و هنوز استفاده نکرده اید، برای پُر کردن جاهای خالی به ترتیب از کمترین امتیاز بر روی گردانه قیمت گذاری، شروع کنید.

## ج- به انجام رساندن یک ماموریت

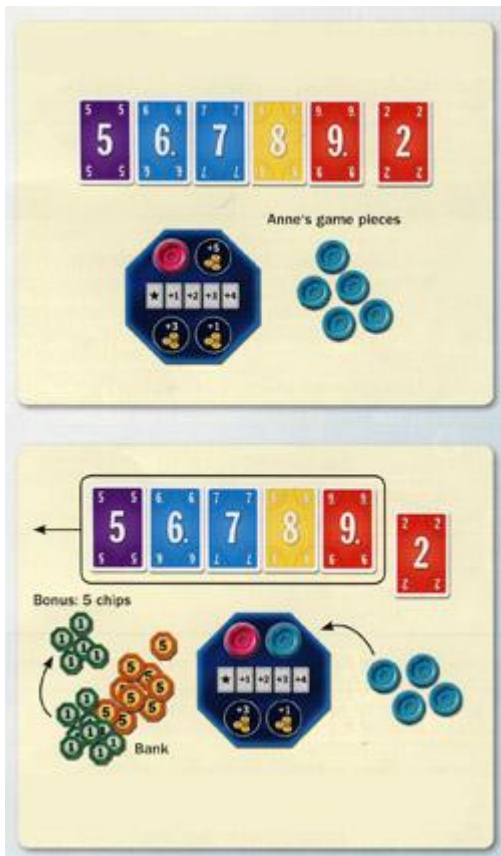
می توانید ماموریت خود را با انجام ترکیب صحیح کارت ها که بر روی یکی از کارت های ماموریت نشان داده شده است، به اتمام برسانید. سپس با قرار دادن یک مهره بر روی یکی از دایره های همان کارت ماموریت، امتیاز دریافت کرده و یا جریمه شوید.

اگر امکان پرداخت کامل جریمه مورد نظر را نداشته باشید، شما ماموریت خود را کامل نکرده اید. کارت ها را بعد از اتمام ماموریت در محل کارت های بازی شده قرار دهید.

یکی از بازیکن ها ترکیبی از کارت ها را در دستش دارد که می تواند یکی از ماموریت ها به نام "ترتیب ۵ کارت پشت سرهم" را به انجام برساند.

جایزه: به ارزش ۵ ژتون

او یکی از دایره های امتیاز کارت ماموریت را انتخاب نموده و یکی از مهره های خود را بر روی آن قرار می دهد و امتیازی به ارزش ۵ ژتون از بانک دریافت می نماید.



**نکته مهم:** هر ماموریت تنها یک بار توسط هر یک از بازیکن ها انجام می شود. از هر رنگ نیز فقط یک مهره می تواند بر روی هر یک از کارت های ماموریت قرار گیرد.

## پایان بازی

بازی زمانی به پایان می رسد که یکی از بازیکن ها آخرین مهره خود را بر روی کارت های ماموریت قرار دهد. او برنده بازی است.

## شرایط خاص در بازی

اگر نوبت بازی به شما رسید و شما در دستتان کارتی برای بازی کردن نداشته باشید، همچنین به اندازه کافی ژتون برای خرید کارت نیز نداشته باشید، شما نوبت بازی خود را در آن دور بازی از دست می دهید و می توانید یک ژتون به ارزش ۱ را از بانک برداشت نمایید.

اگر کارت های بُر زده ای که در کنار صفحه بازی گذاشته بودید تمام شده باشند، می توانید کارت هایی را که قبلا بازی شده اند را مجددا بُر بزینید و طوری که روی آنها به طرف پایین باشد به عنوان کارت های جدید از آن ها استفاده کنید.

## ایده های جدید بازی

از ۹ کارت ماموریت ۷ کارت را به صورت تصادفی انتخاب نموده و به صورت نیم دایره از هر سمت کارت که بخواهید، در اطراف صفحه بازی می چینید.

## پایان جایگزین

در این حالت، زمانی که یکی از بازیکن ها تمام ۵ مهره خود را بر روی کارت های ماموریت بگذارد، بازی تمام نمی شود و ادامه دارد.

اگر بیشتر از یک بازیکن تمام مهره های خود را بر روی کارت های ماموریت قرار داده باشند، آن بازیکنی برنده بازی است که بیشترین تعداد کارت را در دستش داشته باشد. اگر هنوز انتخاب برنده بازی میسر نباشد، بازیکنی که بیشترین ارزش ژتون ها را داشته باشد، برنده خواهد بود و اگر هنوز انتخاب برنده مشکل است، همه بازیکن ها برنده بازی خواهند بود.