

# Regole Ufficiali di Rummikub

(precisano e/o integrano quelle presenti nella confezione del gioco edito da Ravensburger)

1. L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie tessere posizionandole in set sul tavolo. Si ottengono punti per le tessere rimaste nelle rastrelliere degli avversari.
2. Per iniziare il gioco, ogni giocatore riceve 14 tessere dal mazzo (due pile, di 7 tessere ciascuna).
3. Durante un turno, un giocatore può pescare una tessera dal mazzo OPPURE posizionare una o più tessere dalla rastrelliera sul tavolo. Le tessere non vengono mai restituite dal tavolo alla rastrelliera (a meno di penalità - vedi punto 7 qui sotto).
4. Per entrare nel gioco, le prime combinazioni che vengono posizionate sul tavolo, devono sommare almeno 30 punti. ("La fusione iniziale" in italiano conosciuta come "Apertura").  
Nota: Un giocatore non può aggiungere o manipolare set sul tavolo prima o durante la sua Apertura.
5. Un giocatore può scegliere di ritardare l'ingresso continuando a pescare una tessera dal mazzo, ad ogni turno (anche se potrebbe fondere uno o più set dalla sua rastrelliera).
6. I set possono essere manipolati in molti modi, purché alla fine del turno rimangano solo set legittimi e non ci siano tessere isolate.
7. **Il limite di tempo per turno è di 60 secondi.** Se il tempo scade prima di completare una manipolazione, tutte le tessere tornano alle loro posizioni originali e vengono prese 3 tessere di penalità dal mazzo. Gli altri partecipanti allo stesso tavolo aiuteranno a ripristinare le posizioni originali delle tessere. Se ci sono tessere rimaste e il giocatore non ricorda a quali set appartenevano, il giocatore deve prenderle nella sua rastrelliera, comprese le 3 tessere di penalità.
8. La tessera "1" può essere utilizzata solo prima della tessera "2". Non è consentito aggiungerla dopo la tessera "13".
9. Il jolly può essere usato per rappresentare qualsiasi tessera. Un set che contiene un jolly può avere tessere aggiunte ad esso o può essere diviso nel solito modo di manipolazione. Se ciò libera il jolly, deve essere utilizzato nello stesso turno come sostituto di qualsiasi numero/colore in un nuovo set. (Il jolly non può essere riportato alla rastrelliera).
10. Il jolly in un gruppo (ad esempio, 222) può essere sostituito da un solo colore mancante (il giocatore non ha bisogno di 2 colori mancanti per sostituire il jolly).
11. Ogni jolly rimasto nella rastrelliera alla fine del gioco conta come 100 punti.
12. Se un giocatore non effettua una fusione iniziale quando il gioco termina, gli verranno addebitati 100 punti, a condizione che non possa fondere 30 punti di valore di faccia. Se avesse avuto la possibilità e ha scelto di non farlo, gli verranno addebitati 200 punti.
13. Alla fine di ogni partita, tutti i giocatori devono aspettare e **non svuotare** la rastrelliera fino a quando l'arbitro ha finito di contare i punti rimasti nelle rastrelliere.
14. Se un giocatore ottiene 3 "doppie" (2 dello stesso numero e colore) prima dell'inizio del gioco, può richiedere un nuovo inizio per tutti i giocatori seduti al tavolo.
15. Gli organizzatori del WRC si riservano il diritto di apportare modifiche a queste regole.
16. Nel caso molto raro in cui tutte le tessere siano finite e nessuno abbia vinto il gioco, ogni giocatore riceverà un altro turno e solo dopo verranno conteggiate tutte le tessere dei giocatori nella loro rastrelliera. Le tessere del giocatore con la quantità più piccola (ad esempio, Giocatore b) verranno sottratte dal punteggio totale di ciascun giocatore (a, b, c e d). Ciò significa che il giocatore b avrà zero punti ed è il vincitore. Gli altri giocatori otterranno un numero negativo (i punti dopo aver sottratto i punti del giocatore b).