

# Rummy

## Mängu osad

- 106 klotsi:
  - 2 jokkeriklotsi
  - 2x13 sinist klotsi numbritega 1–13
  - 2x13 rohelist klotsi numbritega 1–13
  - 2x13 punast klotsi numbritega 1–13
  - 2x13 kollast klotsi numbritega 1–13;
- 4 mängualust;
- 1 mängujuhend.

## Ülevaade

Rummy on tõeliselt põnev mäng, millel on lõputu hulk kombinatsioone. Erinevalt tavalistest kaardimängudest on klotsid tähistatud numbrita, mitte sümbolitega.

## Eesmärk

Mängu eesmärk on oma klotsidest võimalikult kiirelt vabaneda. Mängijad käivad lauale klotsikombinatsioone: vähemalt kolmest klotsist koosnevaid ridasid (järjestikused numbrid, sama värvi) või rühmi (sama number, erinevat värvi). Oma klotse võib lisada ka juba välja käidud ridadesse või rühmadesse. Võidab mängija, kes kogub mitme vooru peale enim punkte.

## Ettevalmistus

Iga mängija saab mängualuse. Kõik klotsid asetatakse lauale pildiga allapoole ja segatakse. Seejärel võtab iga mängija endale 14 klotsi ja asetab need oma alusele. Ülejäänud klotsid jäävad lauale pildiga allapoole. Valitakse alustav mängija, edasi liigub käikujärjekord päripäeva.

## Mängimine

Mängija peab oma käigu ajal lauale välja käima oma klotse (moodustama uue kombinatsiooni või täiendama juba lauad olevaid) või võtma hunnikust ühe klotsi juurde. Käigu tegemiseks on aega kaks minutit. Kui mängija käigukorra lõppedes jääb lauale mõni vähem kui kolmest klotsist koosnev kombinatsioon, peab ta need klotsid enda alusele asetama.

klotsi, et seda kasutada uue kombinatsiooni moodustamiseks. Kui lauad on näiteks roheline rida numbritega 2, 3, 4, ja 5, ning mängijal on roheline 6", „kollane 2" ja „sinine 2", saab ta rida pikendada, lisades sinna klotsi „roheline 6". Samuti võib ta moodustada uue rühma, kasutades ära roheline klotsi 2 ja lisades sellele oma kaks klotsi numbriga 2. 3) Lisaks saab ridu tükeldada. Lauad olemasoleva ja numbriga 2, 3, 4, 5 ja 6 koosneva rea saab tükeldada ning koostada kaks uut rida, lisades klotsi „sinine 4". Tulemuseks on kaks rida 2, 3, 4 ja 4, 5, 6.

## Mängu lõpp

Mängijad otsustavad mängu alustades, mitu vooru mängitakse. Voor lõpeb, kui mõni mängija asetab lauad oma viimase klotsi. Teised mängijad liidavad kokku oma kasutamata klotside punktid ja saavad vastava arvu miinuspunkte. Jokkeri väärtus on 25 punkti. Vooru võitja teenib niipalju punkte, kui oli kõigi teiste mängijate miinuspunktide summa. Mängu lõpus liidetakse iga mängija kõigis voorudes teenitud pluss- ja miinuspunktid kokku. Enim punkte teeninud mängija võidab mängu.

## Muud võimalused

### Hand Rummy (Käsi-Rummy)

Kui mängijal õnnestub korraga maha panna kõik oma alusel olevad klotsid, nimetatakse seda käsi-Rummyks. Sel juhul ei pea mängija esimese kombinatsiooni välja käimiseks kokku saama 30-punktilist miinimumsummat. Käsi-Rummy puhul korrutatakse teiste mängijate miinuspunktid kahega.

## Esimene kombinatsioon

Iga mängija esimese välja käidava kombinatsiooni väärtus (klotsidel olevate numbrita summa) peab olema vähemalt 30 punkti. Kui mängijal ei ole 30 punkti väärt kombinatsiooni, peab ta oma käigu ajal hunnikust ühe klotsi juurde võtma. Kui võetud klots aitas mängijal saada 30-punktilise kombinatsiooni, saab ta selle välja käia alles oma järgmisel käigul.

## Kombinatsioonid

Rühm koosneb kolmest või neljast sama väärtusega, kuid erineva värviga klotsist. Rida koosneb vähemalt kolmest sama värvi ja järjestikuse numbriga klotsist. Näiteks: punane 4, punane 5, punane 6.

## Jokkerid

Jokkerid asendavad mis tahes värvi ja numbriga klotsi. Jokkeri väärtus punktide arvestamisel on 25 punkti. Mängija võib jokkeri muu sobiva klotsi vastu vahetada ainult oma käigukorra ajal ja eeldusel, et ta on oma esimese kombinatsiooni juba välja käinud. Kõiki lauad välja käidud kombinatsioone võivad kasutada (s.t. jätkata või muuta) kõik mängijad, kes on oma esimese 30-punktilise kombinatsiooni välja on käinud.

## Kombinatsioonide jätkamine

Mängija võib oma käigu ajal mõnd lauad olevat rida või rühma jätkata mis tahes arvu sobivate klotsidega, eeldusel, et ta on oma esimese 30-punktilise kombinatsiooni juba välja käinud.

## Kombinatsioonide muutmise

Mängijad võivad olemasolevaid kombinatsioone muuta ja/või kasutada juba lauad olevaid klotse uute kombinatsioonide moodustamiseks. Oluline on, et mängija oleks oma käigukorra lõpuks kõik lauad olevad klotsid vähemalt kolmest klotsist koosnevatesse kombinatsioonidesse tagasi paigutanud.

## Näited:

- Olemasolevat rida (nt punane 6, 7, 8) saab jätkata, kasutades oma alusel olevaid klotse "punane 5" või „punane 9". Samuti saab jätkata olemasolevat rühma (punane, kollane ja roheline 8), lisades sellele klotsi „sinine 8".
- Olemasolevasse ritta saab lisada uue klotsi või eemaldada reast mõne

# Rummy

## Spēles komplekts

- 106 kauliņi:
  - 2 džokeri
  - 2x13 zili kauliņi ar skaitļiem no 1 līdz 13
  - 2x13 melni kauliņi ar skaitļiem no 1 līdz 13
  - 2x13 sarkani kauliņi ar skaitļiem no 1 līdz 13
  - 2x13 dzeltenī kauliņi ar skaitļiem no 1 līdz 13;
- 4 kauliņu turētāji;
- spēles noteikumi.

## Spēles ideja

Rummy ir ļoti aizraujoša spēle, jo tajā ir iespējamas nebeidzamas kombinācijas. Atšķirībā no tradicionālajām kārsu spēlēm, spēles kauliņi ir apzīmēti ar cipariem, bet ne simbolu.

## Spēles mērķis

Spēles mērķis ir atbrīvoties no visiem saviem kauliņiem. Lai to izdarītu, spēlētāji cenšas izspēlēt kombinācijas — virknes, trīs vai četrus vienādus — vai arī papildināt jau esošās kombinācijas. Pēc vairākām izspēlēm uzvar spēlētājs ar visvairāk punktiem.

## Sagatavošanās spēlei

Katrs spēlētājs paņem sev kauliņu turētāju. Visus kauliņus ar attēlu uz leju novieto uz galda un sajauc. Pēc tam katrs spēlētājs sev pēc nejaušības principa paņem 14 kauliņus, kurus ar attēlu pret sevi novieto savā kauliņu turētājā. Pārējie kauliņi paliek uz galda ar attēlu uz leju — krājumos (ērtībai tos drīkst sakārtot kaudzītēs). Spēlētāji izvēlas, kurš uzsāks spēli, un pēc tam gājienus veic pulksteņrādītāja virzienā.

## Spēles gaita

Savā gājienā spēlētājam ir vai nu jāizspēlē kāda kombinācija (ja viņš vēlas un var) vai arī jāpaņem jauns kauliņš no krājumiem. Lai izdarītu savu, gājienu spēlētājam ir divas minūtes laika — ja spēlētājs tajās nav spējīgs pieņemt lēmumu, viņš gājienu izlaiž.

### Pirmā kombinācija

Lai izspēlētu savu pirmo kombināciju, visu tajā ietilpstošo kauliņu summai ir jābūt vismaz 30 (neatkarīgi no kombinācijas veida). Ja spēlētājs to nevar izdarīt, tad vienīgā iespēja savā gājienā viņam ir ņemt kauliņu no krājumiem, līdz kādā no nākamajiem gājieniem viņš beidzot var izspēlēt kādu kombināciju ar vērtību vismaz 30.

### Kombinācijas

Trīs vai Četri vienādi ir kombinācija, ko veido 3 vai 4 kauliņi ar vienādu vērtību, bet atšķirīgu krāsu.

Rinda ir kombinācija, kas sastāv vismaz no 3 **vienas krāsas** kauliņiem, kas veido blakus esošu skaitļu virkni (piemēram, sarkans 4, sarkans 5, sarkans 6).

### Džokeri

Džokeri var aizstāt jebkuras krāsas un skaitļa kauliņu. Izspēlēšanas brīdī džokers pieņem tādu krāsu un vērtību, kāda iederas izspēlētajā kombinācijā, tomēr spēles beigās tas vienmēr dod tieši 25 punktus. Uz laukuma izspēlētu džokeru jebkurš spēlētājs drīkst samainīt, ievērojot divus noteikumus: šis spēlētājs jau ir izspēlējis savu pirmo kombināciju un ir viņa gājiens. Uz galda izspēlētais kombinācijas nepieder nevienam spēlētājam, līdz ar to jebkurš spēlētājs, kurš jau ir izspēlējis savus pirmos 30 punktus, drīkst tās izmantot savos nākamajos gājienos.

### Kombināciju turpināšana

Pēc pirmo 30 punktu izlikšanas savā gājienā spēlētājs drīkst turpināt jebkuru laukumā esošu kombināciju (Trīs vienādus vai Rindu), tai pievienojot jaunus, saderīgus kauliņus.

### Pārveidošana

Laukumā esošās kombinācijas drīkst izmantot, lai veidotu jaunas kombinācijas. Klāt pieliktajiem kauliņiem, protams, kombinācija ir loģiski jāturpina.

Savā gājienā spēlētājs drīkst arī paņemt kauliņus no laukumā esošām kombinācijām — ir jāņem vai nu visi kauliņi vai arī daļa (bet tad vismaz 3 kauliņiem ir jāpaliek laukumā). Visi kauliņi, kas tiek paņemti, ir obligāti jāaizstāj ar tikpat daudz citiem kauliņiem, kas arī veido kombināciju.

Džokeru citā vietā drīkst likt tikai tad, ja tas tika aizstāts ar tā vērtībai precīzi atbilstošu kauliņu.

### Piemēri:

- 1) Tu vari papildināt rindu, kas sastāv no sarkana 6, 7 un 8, ar sarkanu 5 vai sarkanu 9. Vai arī Trīs vienādu (sarkanu, dzeltenu un melnu 8) var papildināt ar zilu 8.
- 2) Tu vari pievienot jaunu kauliņu rindai un citu no tās izņemt, lai izveidotu kombināciju. Ja ir, piemēram, rinda, kas sastāv no melna 2, 3, 4 un 5, un tev rokās ir melns 6, kā arī dzeltens 2 un zils 2, tu vari pagarināt rindu, pievienojot tai melnu 6, bet melnu 2 izņemot no tās un izveidot jaunu kombināciju no melnā, dzeltenā un zilā 2.
- 3) Rindas var arī sadalīt. Ja ir, piemēram, rinda, kas sastāv no zila 2, 3, 4, 5, un 6, tu vari izveidot divas jaunas rindas, pievienojot zilu 4 — 2, 3, 4 un 4, 5, 6.

### Spēles beigas

Tiklīdz kāds spēlētājs izspēlē savu pēdējo kauliņu, spēle ir beigusies. Šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Pārējie spēlētāji saskaita savu vēl neizspēlēto kauliņu summu (džokera vērtība ir 25). Uzvarētājs saņem tik punktu, cik ir visu pārējo spēlētāju kopējā neizspēlēto kauliņu summa. Pirms spēles spēlētāji vienojas, cik partijas izspēlēs, un beigās uzvar spēlētājs, kuram pēc visām partijām ir visvairāk punktu.

### Variants

Ja spēlētājam izdodas izspēlēt visus savus kauliņus vienā gājienā to sauc par „Hand Rummy”. Šajā gadījumā spēlētājam nav jāsavāc minimāli nepieciešamie 30 punkti, lai izspēlētu savu pirmo kombināciju. „Hand Rummy” gadījumā pārējo spēlētāju negatīvie punkti tiek dubultoti.



# Rummy

## Žaidimo rinkinys

- 106 žaidimo kortelės:
  - 2 jokerio kortelės
  - 2 x 13 mėlynų kortelių, sunumeruotų nuo 1 iki 13
  - 2 x 13 žalių kortelių, sunumeruotų nuo 1 iki 13
  - 2 x 13 raudonų kortelių, sunumeruotų nuo 1 iki 13
  - 2 x 13 geltonų kortelių, sunumeruotų nuo 1 iki 13;
- 4 laikikliai;
- žaidimo taisyklės.

## Žaidimo idėja

Rummy tai jaudinantis žaidimas, žavintis dėl nepakartojamos gausybės galimų derinių. Skirtingai nuo tradicinių kortų žaidimų, Rummy kortos žymimos skaičiais, ne simboliais.

## Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas yra kuo greičiau atsikratyti visų turimų kortelių. Žaidėjai stengiasi sudėlioti įvairius derinius: eiles iš trijų ar keturių rūšių, ar pridėti kortų prie turimų derinių. Po kelių žaidimo raundų, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

## Pasiruošimas žaidimui

Kiekvienas žaidėjas gauna po kortelių laikiklį. Žaidimo kortelės užverstos išdėliojamos stalo viduryje ir sumaišomos. Kiekvienas žaidėjas tuomet nežiūrėdamas traukia po 14 kortelių. Ištrauktas kortelės žaidėjai sudėlioja pasirinkta tvarka turimuose laikikliuose. Likusios kortelės sudedamos į užverstą kaladę. Pirmas žaidėjas išrenkamas burtų keliu, paskui žaidimas vyksta laikrodžio rodyklės kryptimi.

## Kaip žaisti

Savo ėjimo metu, kiekvienas žaidėjas gali sudėti derinį (jei turi tam reikalingas korteles ir nori tai padaryti), arba traukia naują kortelę iš kaladės.

Savo ėjimo metu, taip pat galite perkelti bet kokį skaičių kortelių iš jau sudėtų derinių, ant savo naujai kuriamų (tačiau turite palikti bent 3 korteles originaliame derinyje). Iš kitų derinių paimtos kortelės turi būti nedelsiant panaudojamos naujų derinių sukūrimui. Jokerio negalima laisvai perkelti į kitą derinį, nebent jo vietą užpildote atitinkamos vertės ir spalvos kortele.

## Pavyzdžiai:

- 1) Galite pratęsti jau padėtą seką, pavyzdžiui prie raudonų 6, 7, 8 pridėti raudoną 5 ar raudoną 9 iš savo turimų kortelių. Taip pat galite pratęsti trijų vienos rūšies eilę iš raudono, geltono ir žalio 8, pridėdami mėlyną 8.
- 2) Galite pridėti naują skaičių prie esamos sekos arba nuimti vieną skaičių ir jį panaudoti naujai sekai sudaryti. Jei ant stalo turite žalių skaičių seką su 2, 3, 4 ir 5, ir turite žalią 6, geltoną 2 ir mėlyną 2, galite pratęsti esamą seką pridėdami žalią 6 ir sudėti naują trijų vienos rūšies eilę, panaudodami esamą žalią 2 ir abiejų turimų spalvų 2.
- 3) Taip pat sekas galite padalinti į dvi dalis. Jei turite mėlyną seką sudarytą iš 2, 3, 4, 5 ir 6, galite sukurti dvi naujas sekas pridėdami mėlyną 4 — 2, 3, 4 ir 4, 5, 6.

## Žaidimo pabaiga

Kai tik kuris nors žaidėjas padeda paskutinę turimą kortelę, laimi, ir žaidimas baigiasi. Visi kiti žaidėjai susumuoja, kiek taškų turi ant jiems likusių kortelių. Laikiklyje likes jokeris vertas 25 taškų. Žaidėjai gauna po tiek minus taškų, kiek vertos jų likusios kortelės. Bendri rezultatai su teigiamais ir neigiamais taškais užrašomi. Žaidimas trunka kelis raundus. Kiek raundų bus žaidžiama, susitariama žaidimo pradžioje. Galiausiai, susumuojami visi žaidėjų surinkti teigiami ir neigiami taškai. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

## Žaidimo variantas

### Rummy Ranka

Jei žaidėjai pavyksta vienu ėjimu atsikratyti visų turimų kortelių, tai vadinama Rummy Ranka. Tokiu atveju negalioja 30 taškų taisyklė pirmam žaidėjo deriniui. Jei žaidėjas padeda Rummy Ranką, kitų žaidėjų surinkti neigiami taškai dvigubinasi.

Ėjimui atlikti skirtos 2 minutės, jei per tą laiką žaidėjas neatlieka jokio veiksmo, prasideda kito žaidėjo ėjimas.

## Pirmasis derinys

Kad galėtų sudėti derinį, derinio vertė turi siekti 30 ar daugiau taškų. Derinio vertė nustatoma sudedant visus taškus iš kiekvienos deriniui priklausančios kortelės.

Kol žaidėjas neturi derinio, kurio vertė siekia bent 30 taškų, per savo ėjimą jis turi traukti naują kortelę. Jei savo ėjimo metu žaidėjas ištraukia reikiamą kortelę, kad galėtų padėti derinį, jis turi palaukti kito ėjimo. Negalima tuo pačiu ėjimu ir traukti kortelės ir dėti derinio.

## Deriniai

Trijų ar Keturių Eilė sudaroma iš 3 ar 4 tos pačios vertės, bet skirtingų spalvų kortelių.

Sekos sudaromos iš bent 3 tos pačios spalvos kortelių su didėjančiais gretimais skaičiais. Pavyzdžiui: raudonas 4, raudonas 5, raudonas 6.

## Jokeriai

Jokeris gali pakeisti bet kurios spalvos kortelę. Jokeriui taikoma vertė nustatoma pagal tai, kokią kortelę jis pakeičia derinyje, kuriame jis panaudojamas (tačiau žaidimo pabaigoje už jokerį visada gaunami minus 25 taškai). Žaidėjai, bet kuriuo žaidimo momentu, derinyje panaudotą jokerį gali pakeisti reikiamos vertės kortele, jei tenkina 2 sąlygas: žaidėjas jau turi būti sudėjęs savo pirmąjį derinį, ir turi palaukti savo ėjimo. Ant stalo padėti deriniai nebepriklauso niekam, todėl visi žaidėjai, surinkę savo pirmuosius 30 taškų, gali laisvai juos papildyti savo ėjimų metu.

## Derinių papildymas

Savo ėjimo metu, žaidėjas gali papildyti ant stalo jau esančius derinius bet kokių tinkamų kortelių skaičiumi, jei jis jau yra padėjęs ant stalo savo pirmuosius 30 taškų.

## Transformacijos

Žaidėjai gali naudoti derinius, esančius ant stalo, kaip jungiamąsias dalis, naujiems deriniams sukurti. Tačiau pridėdamos detalės turi sutapti ir pratęsti su jau pradėtais deriniais, ir sukurti logišką jungtį.



# Румми

## Комплект игры

- 106 фишек:
  - 2 фишки джокера
  - 2x13 синих фишек с номерами от 1 до 13
  - 2x13 зеленых фишек с номерами от 1 до 13
  - 2x13 красных фишек с номерами от 1 до 13
  - 2x13 желтых фишек с номерами от 1 до 13;
- 4 подставки для фишек;
- правила игры.

## Идея игры

Румми — очень увлекательная игра, имеющая бесчисленное количество возможных комбинаций. В отличие от традиционных карточных игр, в Румми на всех фишках указаны цифры.

## Цель игры

Цель каждого игрока — первым избавиться от всех своих фишек. Сделать это можно, выкладывая определенные комбинации: последовательности или группы. Также можно добавлять фишки в уже существующие комбинации. После нескольких раундов побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

## Подготовка к игре

Каждому игроку выдается подставка для фишек. Затем следует поместить все фишки в центр стола, перевернуть их лицевой стороной вниз и тщательно перемешать. После этого каждый игрок берет себе 14 фишек и помещает на свою подставку. Остальные фишки остаются лежать на столе лицевой стороной вниз. Выберите первого игрока случайным образом, далее ходы выполняются по очереди по часовой стрелке.

### Ход игры

Во время своего хода игрок должен либо выложить комбинацию (по желанию), либо взять фишку с середины стола.

У игрока есть две минуты, чтобы сделать свой ход. Если за это время игрок не успевает принять решение, то фишки остаются на месте, а ход переходит к следующему игроку.

### Первая комбинация

Чтобы выложить первую комбинацию, сумма цифр на используемых в ней фишках должна быть не менее 30 очков (вне зависимости от комбинации).

Если игрок не может выложить комбинацию на сумму в 30 очков, то он должен взять одну фишку с середины стола. Если взятая фишка позволяет ему составить комбинацию на 30 очков, то он обязан подождать своего следующего хода, чтобы ее выложить.

### Комбинации

“Группа” образуется из 3 или 4 фишек с одинаковыми цифрами, но разных цветов.

“Последовательность” образуется из по меньшей мере 3 фишек одного цвета, идущих по порядку. Например: красная 4, красная 5 и красная 6.

### Джокеры

Джокер заменяет любую фишку в комбинации (в конце игры он считается за 25 очков). Джокер, который был использован в комбинации, может быть заменен в любой момент любым из игроков соответствующей фишкой, но только если: 1) у игрока, который заменяет Джокера, уже выложена первая комбинация; 2) в данный момент играет его ход.

Комбинации, выложенные на столе, не принадлежат никому из игроков, поэтому каждый, кто выложил хотя бы одну комбинацию на 30 очков, может использовать другие комбинации во время своих последующих ходов.

### Продолжение комбинации

Во время своего хода игрок может продолжить любую выложенную

на столе комбинацию (группу или последовательность) любым количеством подходящих фишек, но только при условии, что сам он уже выложил комбинацию на 30 очков.

### Использование комбинации

Комбинации, выложенные на столе, могут быть использованы игроками для новых комбинаций. Разумеется, добавленные фишки должны продолжать разрешенные комбинации.

Также во время своего хода игрок может взять все или часть фишек из уже выложенной комбинации (но должен оставить в старой комбинации как минимум 3 фишки) и использовать их в новой комбинации. Джокер из комбинации нельзя использовать в качестве другой фишки, отличной от той, что он заменял в старой комбинации, пока он не будет заменен соответствующей фишкой.

### Примеры продолжения и использования комбинаций:

1) Вы можете продолжить существующую комбинацию последовательности, состоящую из фишек красного цвета с цифрами 6, 7 и 8, фишкой 5 или фишкой 9 со своей подставки. Либо вы можете добавить в группу, состоящую из фишек красного, желтого и зеленого цвета с цифрами 8, синюю фишку с цифрой 8.

2) Вы можете добавить фишку в существующую последовательность и убрать из нее другую фишку, чтобы использовать ее в другой комбинации. Например: если на столе выложена последовательность из фишек зеленого цвета с цифрами 2, 3, 4 и 5, и у вас есть зеленая фишка с цифрой 6, а также желтая фишка с цифрой 2 и синяя фишка с цифрой 2, то вы можете добавить в существующую последовательность зеленую фишку с цифрой 6, а также создать новую комбинацию, использовав зеленую фишку с цифрой 2 из той же последовательности и желтую фишку с цифрой 2 и синюю фишку с цифрой 2 со своей подставки.

3) Вы также можете разбить последовательность. Например, если на столе выложена последовательность, состоящая из синих фишек с цифрами 2, 3, 4, 5 и 6, то вы можете разбить ее на две последовательности, добавив еще одну синюю фишку с цифрой 4 (получится две последовательности: 2, 3, 4 и 4, 5, 6).

### Конец игры

Как только кто-либо из игроков выкладывает на стол свою последнюю фишку, игра останавливается, и этот игрок объявляется победителем раунда. Остальные игроки суммируют цифры на всех фишках, которые остались у них на подставках, это их штрафные очки со знаком минус. Эти штрафные очки также являются очками победителя раунда, но со знаком плюс (каждый игрок должен записать свои очки отдельно). Ценность Джокера всегда равняется 25 очкам.

Игра проходит в несколько раундов. Игроки сами решают, сколько раундов они будут играть.

В конце игры игроки подсчитывают свои очки за все раунды: от полученных очков за победы они отнимают штрафные очки за проигрыши. Игрок с наибольшим положительным результатом является победителем всей игры.

### Вариант

#### Супер-румми

Если у игрока получилось выложить все фишки со своей подставки за один ход, то это называется Супер-румми. В этом случае игроку не нужно, чтобы сумма цифр на фишках его первой комбинации была не менее 30 очков. Также в случае Супер-румми штрафные очки других игроков удваиваются.