



ИГРА РЕМИ
КЛАСИЧЕСКИ КОМПЛЕКТ
ИНСТРУКЦИИ ЗА ИГРА



Комплектът съдържа:

- 4 игрални дъски
- 106 плочки за игра
- 1 зар

Брой играчи: 2 - 4

Цел на играта:

Получаване на възможно най-висок брой точки, при разкриването на плочките в редове или групи на масата за игра.

Подготовка на играта

Всеки играч получава игрална дъска. За да се определи кой започва, играчите хвърлят зара и човекът с най-нисък резултат подрежда плочките. Играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Игралните плочки се смесват върху масата, с лицето надолу, след което се групират в купчини по 7 и се подреждат в центъра на зоната за игра. Останалата плочка се повдига с лицето нагоре и се поставя върху купчината със същия номер, където замества най-горната плочка, която се поставя с лицето надолу върху съседната купчина. Ако плочката с лицето нагоре е 1 или жокер (една от 2-те плочки с усмихнати лица), това се счита за двойна игра и резултатите в края се удвояват. Най-високата купчина се дава на играча отдясно на този, който е подредил плочките. Играчът който получи най-високата купчина е и този, който започва играта. След това всеки играч получава две купчини, като останалите две купчини в средата на игралното поле се приближават една до друга, като това е мястото от където ще бъдат теглени нови плочки. Преди началото на играта играчите могат да обявят двойки, т.е. две плочки с еднакъв цвят и стойност (малка двойка - плочки от 2 до 9; голяма двойка - плочки от 10 до 13); двойно едно - 1). Ако играч има 3 двойки, той може да поиска разбъркване и преразпределение на плочките. Ако другите играчи също имат

двойки, те могат да изберат да разменят плочки помежду си, като ги поставят с лицето надолу на масата.

Ако играч има същата плочка на дъската като тази, обърната нагоре в купчините за игра, той трябва да обяви "коз" и ще получи 50 бонус точки в края на играта.

Развитие на играта

Играчът, който има 15 плочки на дъската, поставя една от нежеланите плочки на масата. Тази плочка не може да се използва по никакъв начин по време на играта и маркира началото на колоната, като се поставя перпендикулярно на позицията на следващите свалени плочки.

Следващият играч изтегля плочка от високата купчина и пуска една нежелана плочка която поставя на колоната, на игралната маса. След като първият рунд приключи и всеки играч изтегли и остави една плочка, разкриването може да започне. Играчите трябва да свалят, разкривайки до собствената си игрална дъска, комбинации от плочки, подредени в редове или групи, с обща стойност минимум 45 точки. Първото разкриване трябва да има поне един набор от комбинация по ред (напр. 3,4,5 или 10,11,12 от един и същи цвят) и комбинация по група (напр. 12,12,12; всяка плочка с различен цвят).

Комбинациите по ред имат най-малко 3 последователни плочки, в еднакъв цвят. Комбинациите по група съдържат поне 3 плочки с еднаква стойност, в различни цветове.

Плочката с цифра 1 може да се използва в комбинации от типа "1, 2, 3", но също и "1, 12, 13, 1".

Когато се разкриват, плочките имат следните стойности:

- от 2 до 9: 5 точки

- от 10 до 13: 10 точки

- 1 в комбинация „1, 2, 3“: 5 точки

- 1 в комбинация „12, 13, 1“: 10 точки

- 1 в комбинация по група „1,1,1“: по 25 точки за всяка плочка

- Жокер: стойността на плочката, която заменя

От втория ход, играчите могат да изберат да откъснат плочка от колоната със свалени такива (вместо да теглят от купчината), като откъснат само последната плочка или една от средата на редицата (като в последния случай са задължени да поставят на дъската си за игра всички плочки в редицата, които следват издърпаната). Какъвто и да е случаят, плочката която е била откъсната и издърпана, трябва да се използва в комбинация, разкрита в същия ход. Останалите плочки могат да бъдат запазени на дъската и разкрити в нови комбинации или прикрепени към вече съществуващи такива, собствени или комбинации на други играчи. В края на играта плочките, залепени към комбинациите на други играчи, се връщат обратно и се броят към резултата на играча, на когото принадлежат.

Ако на игралната дъска останат три плочки, тогава играчът може да откъсне само последната плочка. Ако играчът има останали една или две плочки на игралната дъска, тогава той вече не може да откъсне последната плочка в редицата, а трябва да изтегли една от купчината.

Последната плочка на дъската трябва да бъде добавена към вече съществуваща комбинация, за да се затвори играта, тя не може да се използва за образуване на нови комбинации. Играчите трябва да обявят, когато имат останали 3 плочки на игралната дъската, в противен случай се наказват с 500 точки в края на играта.

Играта приключва или когато един от играчите успешно направи комбинации с всички плочки от дъската, с изключение на последната, която той използва, за да затвори играта, или когато купчините от игралното поле свършат. Ако играч затвори играта с 1 или жокер, неговите точки се удвояват. Жокера може да замени всяка плочка при разкриване или може да бъде залепен по време на игра към която и да е от комбинациите, разкрити от същия играч. Може да бъде сменен с плочката, която заменя от всеки играч, но в края на играта ще бъде отчетен от резултата на играча, който го е използвал първоначално. Когато се използва в комбинации по групи, Жокера може да бъде заменен само от двете липсващи плочки от дадената комбинация.

Накрая резултатите се изчисляват, както следва:

- Плочките от 2 до 9 имат стойност по 5 точки, всяка
- Плочките от 10 до 13 имат стойност по 10 точки всяка
- 1 носи 25 точки, независимо от комбинацията
- Джоли струва 50 точки
- Затварянето носи 50 точки
- Козът е на стойност 50 точки

От общата сума на събраните точки се приспада стойността на плочките останали на дъската.

Ако играч не е разкрил нито една комбинация до края на играта, се отнемат 100 точки.

Ако играч избере да играе на дъската, той трябва да го обяви в първите 3 хода, като му е позволено да откъсне от редицата със свалени плочки, единствено последната поставена плочка.

В играта на дъска можете да изберете:

- Обикновена игра – формират се комбинации по ред и група, в произволен ред, на стойност 500 точки;
- Беце - образуват се 2 комбинации по група от 4 плочки и 2 комбинации по група от 3 плочки, на обща стойност 700 точки;
- Мозайка – комбинация по ред, от 1 до 1, без последователни плочки от един и същи цвят. На стойност 1000 точки;
- Двухцветно - 2 комбинации по ред в 2 цвята, на стойност 1200 точки;
- Двойна - трябва да се образуват 7 двойни двойки, с обща стойност 1300 точки;
- Едноцветно – пълна комбинация по ред в един цвят, на стойност 1500 точки.