

# The Original Rummikub®

## BRINGS PEOPLE TOGETHER

### 공통 설명서

이 설명서는 공통으로 사용되는 설명서로  
게임방법은 모두 동일하며 제품마다 내용물 구성이 다르게 되어 있습니다.

### 내용물 :

타일 106개(1-13까지의 4가지 색깔 타일 각각 2세트, 조커 타일 2개), 받침대 4개

### 루미큐브 XP 와 XP 미니의 내용물 :

5~6인용: 타일 160개 모두 사용(1-13까지의 4가지 색깔 타일 각각 3세트, 조커 타일 4개), 받침대 6개

### 게임의 목표:

자신이 가진 모든 타일을 테이블에 연속이나 그룹 세트로 가장 먼저 내려놓기.

### 세트:

두 가지 종류의 세트가 있으며, 1은 가장 낮은 숫자이며 13뒤에 올 수 없다.

**그룹(Group):** 색깔이 다른 같은 숫자 3~4개의 세트.



**연속(Run):** 3개 이상의 연속되는 숫자로 같은 색깔.



### 게임 준비하기 :

타일을 테이블 위에 뒤집어서 잘 섞는다. 게임자는 타일을 하나씩 고르고, 가장 높은 숫자를 뽑은 게임자부터 게임을 시작한다. 뽑았던 타일은 되돌려 놓고 다시 잘 섞는다. 타일은 사용하기 편하게 7개씩 쌓아두고, 각 게임자는 2묶음씩 14개의 타일을 가져가 받침대에 놓는다. 남아 있는 타일은 '풀'이 된다.

### 게임 규칙:

게임은 시계방향(왼쪽)으로 진행된다. 각 게임자가 맨 처음 타일을 내려놓기 위해서는 타일의 숫자 합이 30이상이 되도록 만들어서 한 세트 또는 그 이상의 세트를 내려놓아야 하며 이것을 등록이라고 한다. 첫 등록은 반드시 자신의 받침대에 있는 타일들로만 가능하며 다른 사람이 테이블에 내려놓은 타일은 사용할 수 없다.

첫 등록을 하고 난 다음 자신의 차례부터는 테이블에 내려진 타일을 이용하여 자신의 타일을 내려놓을 수 있다.

첫 등록에 사용된 조커는 놓인 자리에 해당하는 숫자를 의미한다. 게임자가 내려놓을 타일이 없거나 이번에 내려놓지 않기로 결정했다면 풀에서 타일을 한 개 가져온다. 타일을 한 개 가져오면 자신의 차례는 끝이 난다.

한 플레이어가 타일을 모두 내려놓고 '루미큐브'를 외칠 때까지 게임을 진행한다. 게임이 끝나면 모든 게임자는 자신의 점수를 계산한다(점수 계산의 예 참조). 만약, 아무도 게임을 끝내지 못했는데 풀에 타일이 없더라도 게임은 계속 진행되고 더 이상 진행이 되지 않을 때 게임이 끝이 난다.

숫자조합(Manipulation):

숫자 조합은 '루미큐브' 게임에서 가장 흥미로운 부분으로, 이미 테이블 위에 놓여있는 많은 타일을 이용해서 재정렬하거나 붙여서 세트를 만드는 것이다. 세트는 여러 가지 방법(아래 참조)으로 만들 수 있다. 단, 테이블 위에 남아있는 타일은 항상 3개 이상으로 세트를 이루어야 하며, 한 개나 두 개의 타일로 남지 않아야 한다.

● 1개나 그 이상의 타일을 붙여 새로운 세트 만들기 :

받침대

3

8

테이블

4

5

6

8

8

8

3

4

5

6

8

8

8

8

테이블 위에 있는 파란색 4, 5, 6 연속에 파란색 3을, 8그룹에 파란색 8을 붙인다.

● 4개의 타일로 된 그룹에서 1개를 가져와 새로운 세트 만들기 :

받침대

3

5

6

테이블

4

4

4

4

3

4

5

6

4

4

4

파란색 4가 빠진 연속이 가능한 타일을 가지고 있을 때 4그룹에서 파란색 4를 가져와 파란색 3, 4, 5, 6의 연속을 만든다.

● 3개의 타일로 된 세트에 하나의 타일을 붙이고 그 중 1개를 가져와 새로운 세트 만들기:

받침대

11

8

8

테이블

8

9

10

9

10

11

8

8

8

파란색 11을 파란색 8, 9, 10 연속에 내려놓고 파란색 8을 가져와 자신이 가지고 있는 검은색 8 주황색 8과 함께 새로운 그룹을 만든다.

● 연속 세트 분리시키기 :

받침대

6

테이블

4

5

6

7

8

4

5

6

6

7

8

테이블 위에 있는 빨간색 연속을 4, 5, 6과 7, 8로 나누고 자신이 가진 6을 내려 새로운 2개의 연속을 만든다.

● 그룹과 연속을 조합하여 새로운 세트 만들기 :

받침대

1

테이블

1

2

3

4

1

1

1

1

1

1

1

2

3

4

1

1

1

테이블 위에 있는 주황색 연속에서 1을 가져오고 1의 그룹에서 빨간색 1을 가져와서 자신의 파란색 1과 함께 새로운 그룹을 만든다.

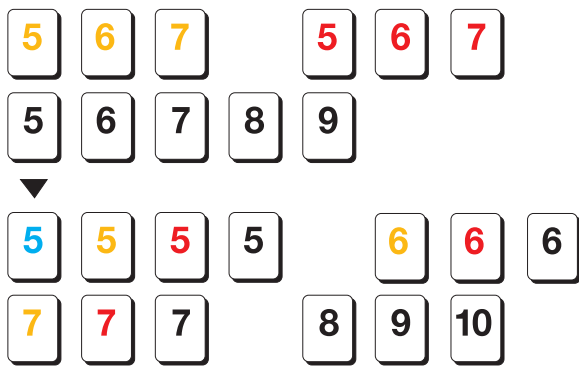
● 복합된 조합 나누기:

받침대



테이블 위에 있는 세 개의 연속과 자신이 가진 검은색 10과 파란색 5를 이용하여 세 개의 그룹과 한 개의 새로운 연속세트를 만든다.

테이블



조커:

어떤 게임자든지 테이블 위에 있는 조커의 자리에 적합한 색깔의 숫자타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 사용할 수 있다. 그러나 테이블 세트에서 가져온 조커든지, 자신이 내린 조커든지 다시 받침대로 가져갈 수 없다. 숫자 3의 그룹에 조커가 놓여 있다면 중복되지 않는 다른 색 3번 타일을 놓고 조커를 사용할 수 있다. 조커가 있는 곳에 적합한 타일을 대체하고 가져온 조커는 곧바로 새로운 세트로 만들어 사용해야 한다. 등록을 하기 전에는 조커의 자리에 적합한 타일을 가지고 있다고 하더라도 사용할 수 없다. 조커가 포함된 세트에 다른 타일을 붙이거나 분리하여 조커를 가져와 사용할 수 있다. 만약 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 벌점 30점을 더 받는다(자신이 가진 조커를 이용하여 등록 할 수 있다).

조커를 사용하는 4가지 방법:

1. 받침대



조커의 자리에 자신이 가진 타일 중 하나를 내리거나 둘 다 내릴 수 있다.

테이블

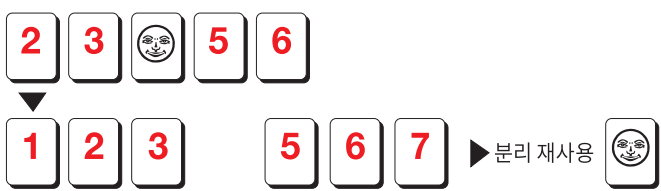


2. 받침대

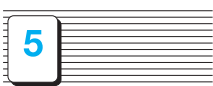


한 개의 연속세트를 분리시켜 두 개의 연속을 만들고 조커를 사용한다.

테이블

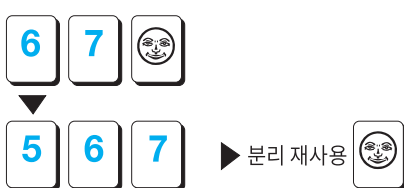


3. 받침대

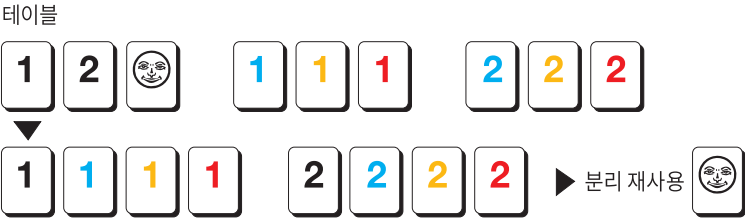


파란색 5를 내리고 조커를 사용한다.

테이블



조커가 포함된 연속을 분리시켜 검정 1은 1그룹에, 검정 2는 2그룹에 놓고 조커는 다시 사용한다.



**시간 제한 :**

각 게임자의 차례에는 1분의 시간 제한이 있다. 1분이 지나면 타일 한 개를 가져가고 차례가 끝이 난다.

**완성하지 못한 세트 :**

1분 이내에 세트를 완성하지 못했다면 원래의 자리로 타일들을 돌려놓고 자신의 내려놓은 타일은 되가져가고 풀에서 3개의 타일을 벌칙으로 가져가고 차례가 끝이 난다.

**세트 만들기 :**

각 게임자는 앞서 제시한 다양한 방법(이러한 방법의 조합)으로 세트를 만들 수 있고 자신의 차례가 끝이 났을 때 테이블에 놓여진 타일이 규칙에 맞아야 하며 1개 또는 2개가 따로 떨어져 있는 타일이 남아있지 않아야 한다.

**점수계산 :**

한 게임자가 모든 타일을 다 내리고 "루미큐브" 라고 외치면 나머지 게임자들은 자신이 가진 타일의 숫자를 더하여 마이너스 점수를 가지고 승자는 나머지 게임자들의 마이너스 점수의 총합에 해당되는 플러스 점수를 가진다. 계산이 바르게 됐는지 확인하려면 각 게임에서 게임자의 마이너스 점수의 합과 플러스 점수가 같은지 확인하면 된다.

아주 드문 경우로 테이블 위의 타일을 모두 가져갔는데도 아무도 "루미큐브" 를 외친 사람이 없이 게임이 끝날 경우 각 게임자가 가진 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에 이기게 된다. 이 때 각 게임자는 자신이 가진 타일의 숫자를 더한 합에서 승자의 합을 뺀 수 만큼의 마이너스 점수를 가진다. 이 마이너스 점수의 합이 승자의 점수가 된다.

점수계산의 예	Player A	Player B	Player C	Player D
Game 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Game 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Game 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Game 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Total Rounds	- 24	- 54	+ 45	+ 33

**우승자 :**

마지막 게임이 끝나면, 가장 많은 게임을 이긴 게임자가 우승자가 된다.

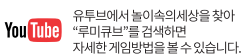
승수가 같다면 높은 점수를 얻은 게임자가 우승하게 된다.

**전략:**

처음 게임을 시작할 때는 게임이 천천히 진행되는 것처럼 보이지만 테이블 위에 세트들이 놓여지면 조합의 가능성이 점점 더 높아진다. 시작 단계에서는 타일들을 가지고 있는 것이 좋은 전략이 될 수 있다. 그러면 다른 게임자들이 테이블 위에 타일을 내려 놓았을 때 더 많은 기회를 갖게 되기 때문이다.

가끔은 자신이 가진 타일 4개의 연속이나 그룹 중에 타일 3개만 내려 놓고 네 번째 것을 가지고 있는 것이 유용한 전략이 될수도 있다. 그러면 다음 차례에 테이블 위의 타일을 가져오는 대신 그 타일을 내면 되기 때문이다.

조커를 빨리 내리지 않고 계속 가지고 있는 것 또한 좋은 생각이다. 비록 그 동안 누군가 "루미큐브" 를 외칠 위험이 있다 하더라도 도전 해 볼만한 전략이다.



www.rummikub.com

© RUMMIKUB and are Registered Trademarks of O.Fidelman.  
All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O.Fidelman.  
© 1950, 2024 Copyrights E.Hertzano.  
Rummikub Joker © 1950 O.Fidelman.  
"WARNING"! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts.  
Choking Hazard! Colours and components may differ from that shown.  
Picture is for reference only.



**놀이속의 세상**  
www.rummikub.co.kr  
Tel. (051)724-6721