

# Travel RUMMY aquamarine games

Pueden jugar 2, 3 y 4 jugadores.

Se repartirán todas las fichas entre los jugadores que juegan.

## PREPARACIÓN

- Las fichas, pueden tener algún arañazo propio de la fabricación o del juego, por esta razón para evitar su identificación se sacarán siempre de la bolsa**
- Comenzará el jugador que al tirar el dado saque el número más alto.
- Siguiendo el juego de izquierda a derecha.
- Cada jugador, cuando le toca el turno, coge 14 fichas de las que le corresponden en el reparto inicial. Todos, excepto el jugador que comienza el primero, que coge una más, es decir 15.
- Existen comodines que se podrán usar en lugar de cualquier ficha, cobrando éste, el valor de la pieza sustituida.
- Se van colocando las 14 (15 para el primero) fichas en el atril en grupos de tríos (tres números iguales de diferentes colores), cuartos (cuatro números iguales de diferentes colores) o escaleras (sucesión de números correlativos).
- El resto de las fichas para coger, son apiladas unas sobre otras en torres de siete, siempre con la cara vuelta hacia abajo.

## INICIO DEL JUEGO

El jugador que inicia el juego después de colocar sus fichas en el atril, se descarta de una colocándola a su derecha boca arriba, con lo que queda el juego abierto y cada jugador con 14 fichas.

## JUGAR LA MESA

Iniciada ya la partida, cada jugador para poder jugar la mesa (expone el juego) deberá conseguir un grupo o más de : tríos, cuartos o escaleras , donde la suma de sus valores alcancen al menos 30 puntos.

El jugador que no pueda jugar la mesa, deberá forzosamente robar ficha de la bolsa .

El comodín utilizado para jugar la mesa, cuenta con una puntuación de 25 puntos.

A partir del momento en el que un jugador ha jugado la mesa, tiene el derecho de añadir las fichas a los grupos existentes en la mesa, para completarlos o manipularlos.

## MANIPULACIÓN

La manipulación de los grupos de las mesas puede hacerse de diferentes maneras:

- Añadir una o varias fichas de su atril a una escalera (por ejemplo: añadir el 3 ó el 7 rojo de su atril a la escalera 4, 5, 6 rojo que está sobre la mesa.
- Añadir la ficha que falta a un trío para formar un cuarto (por ejemplo: añadir el 10 negro a un trío de 10 rojo, 10 azul y 10 amarillo).
- Añadir una cuarta ficha a un grupo y simultáneamente sacar del grupo otra ficha a fin de formar un nuevo grupo (por ejemplo: hay una escalera de 8, 9 y 10 azul sobre la mesa, usted tiene en su atril el 11 azul, 8 negro y ocho amarillo. Añadiendo el 11 azul a la escalera, puede retirar de la mesa el 8 azul y formar con sus dos ochos un trío de 8 sobre la mesa).
- Corte. (Ejemplo: hay una escalera 4, 5, 6, 7 y 8 rojo sobre la mesa, usted tiene el otro 6 rojo en su atril, entonces saca su 6 rojo a la mesa y corta la escalera formando dos escaleras: 4, 5 y 6; y 6, 7 y 8.
- Al final de la manipulación siempre debe quedar un número mínimo de tres fichas en cada grupo.
- Ejemplo de una buena jugada:

Hay los siguientes grupos sobre la mesa

5, 6 y 7 amarillo

5, 6 y 7 rojo

5, 6, 7, 8 y 9 negro

En su atril tiene: 10 negro y 5 azul.

Después de la manipulación y de colocar las dos fichas puede quedar:

Un cuarto: 5, 5, 5, 5

Dos tríos: 6, 6, 6

7, 7, 7

Una escalera: 8, 9 y 10 negro

## PUNTUACIÓN

Gana el que coloca todas las fichas de su atril en la mesa, dejando el atril vacío, y sus puntos son la suma de todas las fichas que le quedan a sus adversarios. Cada perdedor marca en números negativos la suma de las fichas que le quedan a él.

Ejemplo: Jugador A B C D  
Juego 24 -5 -16 -3

El jugador A ha ganado con 24 puntos. Sus puntos han salido de sumar los puntos negativos de sus compañeros:  $5+16+3= 24$ ; los jugadores B, C y D pierden respectivamente 5, 16, 3.

## NOTAS:

- El jugador que no tiene ninguna pieza en su atril anuncia el FIN la partida.
- Errores de manipulación: Si se comete algún error de manipulación dejando uno o más grupos con menos de tres fichas, el jugador se verá obligado a recoger las fichas no agrupadas y robar 3 fichas suplementarias de penalización.
- El comodín puede reemplazar cualquier ficha. Y otro jugador puede tomarlo pero con dos condiciones:
  - La ficha utilizada para reemplazar el comodín debe ser jugada desde su atril y no de la mesa.
  - El comodín debe ser utilizado inmediatamente para formar un grupo en la mesa.
- Grupo en la que la manipulación está prohibida:  
Un grupo con un comodín no puede ser manipulado salvo para reemplazar el comodín.

Fabricado por:  
COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
España

**FABRICADO EN CHINA REF. ART: DO 003**

**aquamarine games**  
Atención al cliente:91 3164030

**ATENCIÓN: PRODUCTO RECOMENDADO PARA MAYORES DE 7 AÑOS.**

**ART. N. DO003 COMPUDID S.L.**

**¡ADVERTENCIA!**

**NO CONVIENE A MENORES  
DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS**

**Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño. Es útil conservar la dirección del fabricante**

# O Travel RUMMY aquamarine games

## INSTRUÇÕES DO JOGO

Podem jogar 2, 3 e 4 jogadores

Repartirão-se todas as fichas entre os jogadores .

## PREPARAÇÃO

- As fichas, de barriga para baixo, são misturadas e espalhadas sobre a mesa.
- O jogador que lançar o número mais alto com o dado começa
- Segue o jogo da esquerda para a direita.
- Cada jogador, em seu turno, pega 14 fichas correspondentes ao reparto inicial. Todos, salvo o jogador que começa em primeiro lugar, que pegará mais uma, quer dizer 15.
- Existem jokers que poderão ser usados em lugar de qualquer ficha, adquirindo éste, o valor da ficha substituída.
- Se irão colocando as 14 (15 para o primeiro) fichas no atril em grupos de trios (três números iguais de diferentes cores), quartos (quatro números iguais de diferentes cores) ou escadas (sucessão de números correlativos).
- O resto das fichas para pegar, são amontoadas umas sobre outras formando torres de sete, sempre de barriga para baixo.

## INICIO DO JOGO

O jogador que inicia o jogo depois de colocar suas fichas no atril, se descarta de uma colocando-a á sua direita de barriga para cima, ficando assim o jogo aberto e cada jogador com 14 fichas.

## JOGAR A MESA

Iniciada a partida, cada jogador para poder "jogar a mesa" (expõem o jogo) deverá conseguir um grupo ou mais de : trios, quartos ou escadas , onde a soma de seus valores atinjam pelo menos 30 pontos.

O jogador que não possa "jogar a mesa", deverá obrigatoriamente roubar ficha do seu montão e descartar outra, sempre á sua direita.

O joker usado para "jogar a mesa", tem uma pontuação de 25 pontos.

A partir do momento em que um jogador houver jogado a mesa, obtém o direito de acrescentar as fichas aos grupos exixtentes na mesa, para completá-los ou manipulá-los.

## MANIPULAÇÃO

A manipulação dos grupos das mesas pode-se fazer de diferentes maneiras:

- Acrescentar uma ou varias fichas de seu atril a uma escada (por exemplo: Acrescentar o 3 ou o 7 vermelho de seu atril à escada 4, 5, 6 vermelha que está sobre a mesa.
- Acrescentar a ficha que falta a um trío para formar um quarto (por exemplo: Acrescentar o 10 preto a um trío de 10 vermelho, 10 azul e 10 amarelo).
- Acrescentar uma quarta ficha a um grupo y simultaneamente tirar do grupo outra ficha com o fim de formar um novo grupo (por exemplo: há uma escada de 8, 9 e 10 azul sobre a mesa, você tem no seu atril o 11 azul, 8 preto e 8 amarelo. Acrescentando o 11 azul à escada, poderá retirar da mesa o 8 azul e formar com seus dois 8 um trío de 8 sobre a mesa).
- Corte. (Exemplo: há uma escada 4, 5, 6, 7 e 8 vermelha sobre a mesa, você tem o outro 6 vermelho no seu atril, então tira seu 6 vermelho à mesa e corta a escada formando duas escadas: 4, 5 e 6; y 6, 7 e 8.
- Ao final da manipulação sempre deve ficar um número mínimo de três fichas em cada grupo.
- Exemplo de uma boa jogada:

Há os seguintes grupos sobre a mesa

5, 6 e 7 amarelo

5, 6 e 7 vermelho

5, 6, 7, 8 e 9 preto

No seu atril tem: 10 preto e 5 azul.

Depois da manipulação e de colocar as duas fichas pode ficar:

Um quarto: 5, 5, 5, 5

Dois trios: 6, 6, 6

7, 7, 7

Uma escada: 8, 9 e 10 preto

## PUNTAÇÃO

Ganha quem coloca todas as fichas do seu atril sobre a mesa, deixando o atril vazio, e seus pontos são a soma de todas as fichas com que fiquem seus adversários. Cada perdedor marca em números negativos a soma das fichas com as que ficou.

Exemplo: Jogador A B C D  
Jogador 24 -5 -16 -3

O jogador A ganhou com 24 pontos. Seus pontos resultam da somar dos pontos negativos de seus companheiros:  $5+16+3= 24$ ; os jogadores B, C e D perdem respectivamente 5, 16, 3.

## NOTAS:

- O jogador que não tem ficha nenhuma em seu atril, anuncia o FIM da partida.
- Erros de manipulação: Se é cometido algum erro de manipulação deixando um ou mais grupos com menos de três fichas, o jogador deverá recolher as fichas não agrupadas e robar 3 fichas suplementarias de penalização.
- O joker pode substituir qualquer ficha. E otro jogador pode toma-lo, mas com duas condições:  
3.1 A ficha utilizada para sustituir o joker deve ser jogada desde seu atril e não desde a mesa.  
3.2 O joker deve ser utilizado imediatamente para formar um grupo na mesa.
- Grupo em que a manipulação nao está permitida:  
Um grupo com um joker não pode ser manipulado salvo para substituir o joker.

Fabricado por:COMPUDID S.L.

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

España

Atención al cliente:+3491 3164030

ART. N. DO 003 COMPUDID S.L.

¡ATENÇÃO!:

CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.

PIEÇAS PEQUINAS. PERIGO DE ASFIXIA

É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE

RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

# Travel RUMMY aquamarine games

This game is for 2, 3 or 4 players.

All the game pieces will be shared out among the players.

## **PREPARATION**

- a) Put the pieces face down, outspread, and mix them.
- b) The players roll the die and, the one who gets the higher score, begins the game.
- c) And the turns continue from left to right.
- d) Each player, in his turn, takes 14 pieces from the ones which have given to him at the beginning. Except the one who has begun the game, he takes one more, so, 15 pieces.
- e) There are jokers which can be used instead of any piece and they get the value of that piece.
- f) The players place their 14 pieces (15 for the first one) on the stand in trios (Three identical numbers of different colours), quartets (four identical numbers of different colours) or straights (pieces with successive ranks).
- g) The rest of the pieces, which are going to be taken, are stacked ones on the others, as towers of 7 pieces, and, always, face down.

## **AT THE BEGINNING OF THE GAME**

The player who begins the game, afterwards he has put his pieces on the stand, discards one placing it on his right and face up. The game is open and each player has 14 pieces.

## **TO PLAY THE TABLE**

The game play begins and each player, to be able "to play the table", has to get a group or more of: trios, quartets or straights, and which sum of their values has to reach, at least, 30 scores.

The player who can't "play the table" has to take one piece of his owns and discard another, always on his right.

The value of the joker used to play the table, is 25 scores.

From the moment the player has played the table, he has the right to add the pieces to the existing groups on the table, to complete or to handle them.

## **HANDLING**

The handling of the groups on the table can be done by different ways:

- 1) By adding one or more pieces of his stand to a straight (example: by adding the red 3 or 7 of his stand to a straight which has red 4, 5, and 6 on the table).
- 2) By adding the piece which is missing in a trio to create a quartet (example: to add the black 10 to a trio of red 10, blue 10 and orange 10).
- 3) By adding the fourth piece to a group and, at the same time, by taking out a piece from this group to create a new one (example: there is a straight of a blue 8, 9 and 10 on the table. You have, on the stand, the blue 11, the black 8 and the orange 8. By adding the blue 11 to the straight, you can take out the blue 8 from the table and create a trio by adding your black and orange eights to the blue one).
- 4) Cut. (Example: There is a straight of a red 4, 5, 6, 7 and 8 on the table. You have the other red 6 on your stand, so you put yours on the table and cut the straight to create two: 4, 5, 6; and 6, 7, 8.
- 5) Always, at the end of the handling, there has to be, at least, 3 pieces in each group.
- 6) Example:

There are the following groups on the table:

Orange 5, 6 and 7

Red 5, 6 and 7

Black 5, 6, 7, 8 and 9

On your stand: Black 10 and blue 5.

After the handling and after you place the two pieces, there can be:

A quartet: 5, 5, 5, 5

Two trios: 6, 6, 6, and 7, 7, 7

A straight: black 8, 9 and 10

## **SCORING**

The player who puts all the pieces of his stand on the table (the stand is empty) wins the game. His scores are the sum of all the pieces the other players have. Each loser write down the sum of the pieces he is still having in negative numbers.

Example: 

Player	A	B	C	D
Game	24	-5	-16	-3

The player A wins the game with 24 scores. Their scores are the sum of the pieces of his opponents:  $5+16+3=24$ ; the players B, C and D lose with 5, 16, and 3 respectively.

## **NOTES:**

- 1) The player who has no pieces on his stand announces the END of the game play.
- 2) Handling mistakes: If there is a handling mistake, leaving one or more groups with less than 3 pieces, the player has to collect the pieces which aren't in groups and to take three extra pieces as a penalty.
- 3) The joker can replace any piece. Another player can use it but with two conditions:
  - 3.1 The piece used to replace the joker has to be played from his stand, not from the table.
  - 3.2 The joker has to be used immediately to create a group on the table.
- 4) A group that can't be handled: The one with the joker can't be handled except for replacing the joker.

Manufactured by:

COMPUDID S.L.

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

Spain

**MADE IN CHINA**

**REF. ART: DO 003**

**aquamarine games**

Customer service: 91 3164030

**WARNING: NOT RECOMMENDED FOR CHILDREN UNDER 7 YEARS.**

**WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.**

**WARNING! CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.**

**REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD**

# Travel RUMMY aquamarine games

Questo gioco è per 2, 3 o 4 giocatori.

Tutte i pezzi del gioco verranno distribuiti tra i giocatori.

## PREPARAZIONE

- I pezzi, che potrebbero presentare alcuni difetti di fabbricazione, verranno estratti dal sacchetto per impedirne l'identificazione.
- I giocatori lanciano il dado e, colui che ottiene il punteggio più alto, inizia la partita.
- Giocare da sinistra a destra.
- Ogni giocatore, quando è il proprio turno, prende 14 pezzi; tranne il giocatore che inizia la partita, che ne prenderà 15.
- I jolly possono essere scambiati con qualsiasi pezzo, e assumeranno il valore del pezzo scambiato.
- Tutti i giocatori dovranno giocare i loro 14 pezzi (tranne colui che inizia la partita che ne ha 15) in modo da comporre tris (tre numeri uguali di colori diversi), quartetti o quattris (quattro numeri uguali di colori diversi) e scale (successione di numeri).
- I pezzi rimanenti verranno messi sul tavolo per formare torri di 7 pezzi coperti.

## INIZIO DEL GIOCO

Il giocatore che inizia la partita, dopo aver sistemato i propri pezzi, ne scarta uno scoperto mettendolo alla propria destra. Il gioco è iniziato e ogni giocatore ha 14 pezzi

## APRIRE IL GIOCO

Ogni giocatore, per essere in grado di "aprire il gioco", deve comporre uno o più tris, quattris o scale che sommati devono dare un punteggio di almeno 30 punti.

Il giocatore che non può "aprire il gioco" deve prendere un pezzo dal sacchetto e scartarne un altro, mettendolo sempre alla sua destra.

Il valore del jolly è di 25 punti.

Quando un giocatore apre il gioco, ha diritto di collocare i pezzi sul tavolo per completare le combinazioni precedentemente fatte da altri giocatori.

## COMBINAZIONI

Le combinazioni dei pezzi possono essere effettuate in diversi modi:

- Aggiungendo uno o più pezzi a una scala (esempio: aggiungendo il 3 o 7 rossi a una scala di 4, 5 e 6 rossi).
- Aggiungendo un pezzo a un tris per poter comporre un quattris (esempio: aggiungendo il 10 nero a un tris di 10 rosso, blu e arancione).
- Aggiungendo un quarto pezzo a una combinazione sul tavolo e, allo stesso tempo, prendendone un altro per creare una nuova combinazione (esempio: sul tavolo da gioco c'è una scala di 8, 9 e 10 blu, ed il giocatore ha un 11 blu, un 8 nero e un 8 giallo. Aggiungendo l'11 blu alla combinazione sul tavolo, il giocatore avrà il diritto di prendere a sua volta l'8 blu e aggiungerlo, così, alla sua coppia di 8 per comporre un tris).
- Divisione (Esempio: sul tavolo c'è una scala di 4, 5, 6, 7 e 8 rossi. Un giocatore ha un 6 rosso e lo utilizza per dividere la scala in due parti e ottenere così due scale: 4, 5, 6; e 6, 7, 8).
- Alla fine di ogni giocata devono esserci sempre almeno 3 pezzi per ogni combinazione.

6) Esempio di una buona giocata:

Ci sono le seguenti combinazioni sul tavolo:

Giallo: 5, 6 e 7

Rosso: 5, 6 e 7

Nero: 5, 6, 7, 8 e 9

Il giocatore ha un 10 nero ed un 5 blu.

Dopo aver giocato ed aver collocato i due pezzi, si possono ottenere tre combinazioni:

Un quattris: 5, 5, 5, 5

Due tris: 6, 6, 6 e 7, 7, 7

Una scala: 8, 9 e 10 nero.

## PUNTEGGIO

Il giocatore che riesce a mettere tutti i propri pezzi sul tavolo vince la partita. Il suo punteggio equivale alla somma di tutti i pezzi degli altri giocatori. Ogni perdente annota la somma, in numeri negativi, dei pezzi che ha ancora.

Esempio:

giocatore	A	B	C	D
gioco	24	-5	-16	-3

Il giocatore A vince la partita con 24 punti. Il suo punteggio è la somma dei pezzi dei suoi avversari:  $5 + 16 + 3 = 24$ ; i giocatori B, C e D perdono rispettivamente 5, 16 e 3 punti.

## NOTE:

- Il giocatore che non ha più pezzi annuncia la fine del gioco.
- Errori di combinazione: se si verifica un errore di combinazione, e si lascia una o più combinazioni con meno di 3 pezzi, il giocatore deve prendere i pezzi che non sono stati combinati ai quali dovrà aggiungere altri tre pezzi come penalità.
- Il jolly può sostituire qualsiasi pezzo. Un altro giocatore può utilizzarlo ma a due condizioni:
  - Il pezzo utilizzato in sostituzione del jolly deve essere giocato, ma non sul tavolo.
  - Il jolly deve essere utilizzato immediatamente per creare una combinazione sul tavolo.
- Una combinazione con un jolly non può essere modificata tranne che per sostituire il jolly.

Manufatto: **COMPUDID S.L.**

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

Customer service: 3491 3164030

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

España

ART. N. DO003. COMPUDID S.L.

**No adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di asfissia. Removere tutti gli elementi dell'involucro.**