



__REGRAS__

Composição:

O RummiTV é composto por 106 peças, das quais 104 são números e 2 coringas. As peças numéricas são numeradas de um a treze, em quatro cores (preto, amarelo, azul e vermelho). Cada combinação de cor e número é representada duas vezes.

Objetivo:

Ganha o jogo o jogador que primeiro botar todas suas peças na mesa.

Jogando:

Para pôr suas peças na mesa, o jogador deve formar jogos de no mínimo 3 peças, podendo ser:

Seqüências - peças de numeração sucessiva e de mesma cor;

Grupos - peças de mesmo número e de cores diferentes.

Para criar os jogos, o jogador poderá utilizar um dos coringas do jogo.

Os jogos feitos ficarão à mostra de todos os jogadores.

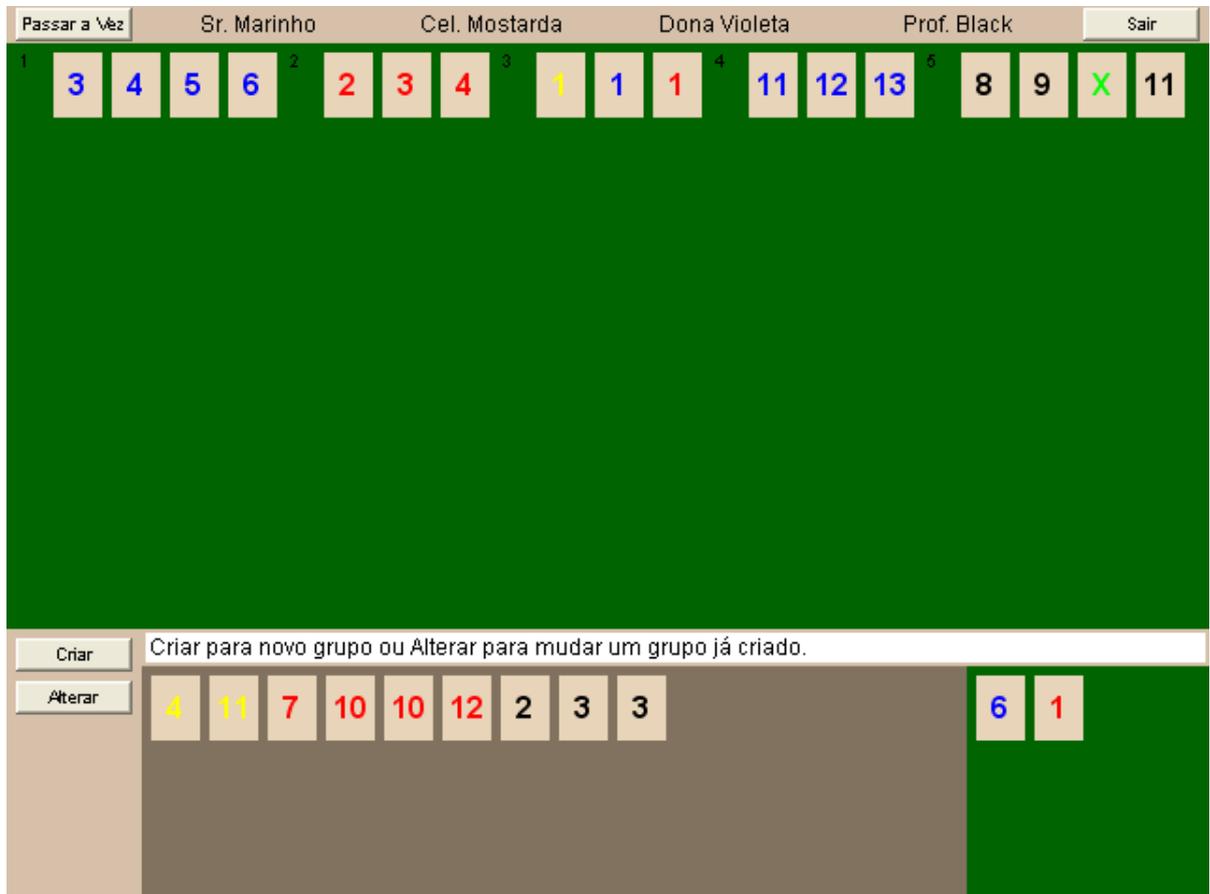
Os jogadores poderão fazer qualquer modificação com os jogos à mostra desde que os mesmos continuem válidos. Isso inclui desfazer grupos para formar seqüências e vice-versa, dividir jogos para formar outros e substituir uma peça por um curinga e vice-versa.

Caso o jogador não possa ou não queira jogar, ele deverá comprar uma peça do montante não utilizado entre os jogadores e só poderá jogar na rodada seguinte.

O jogador não pode usar dois coringas num mesmo jogo e no caso de um conjunto de pedras iguais, não pode haver pedras da mesma cor.

JOGABILIDADE

Conhecendo a Tela:



As partes que compõem a tela do Rummi TV são:
A Mesa, A Mão, O Menu, A área de Peças Disponíveis, A Barra superior e a Barra de mensagens.
A seguir serão demonstradas cada uma dessas partes.

Jogo:



Um jogo, é um conjunto de peças, podendo estes conjuntos ser:
Seqüências - peças de numeração sucessiva e de mesma cor;
Grupos - peças de mesmo numero e de cores diferentes.

Barra superior:



Na barra superior estão localizados, além dos nomes dos jogadores que participam da partida, os botões Passar a Vez e Sair.

O botão Passar a Vez termina a jogada do jogador atual, passando assim ao próximo jogador. Para passar a vez, o jogador não poderá ter peças na área de Peças Disponíveis, todos os jogos da Mesa deverão ser válidos e este tem que ter baixado pelo menos uma peça.

Caso contrário, a Mesa voltará a situação inicial da rodada e o jogador receberá uma peça.

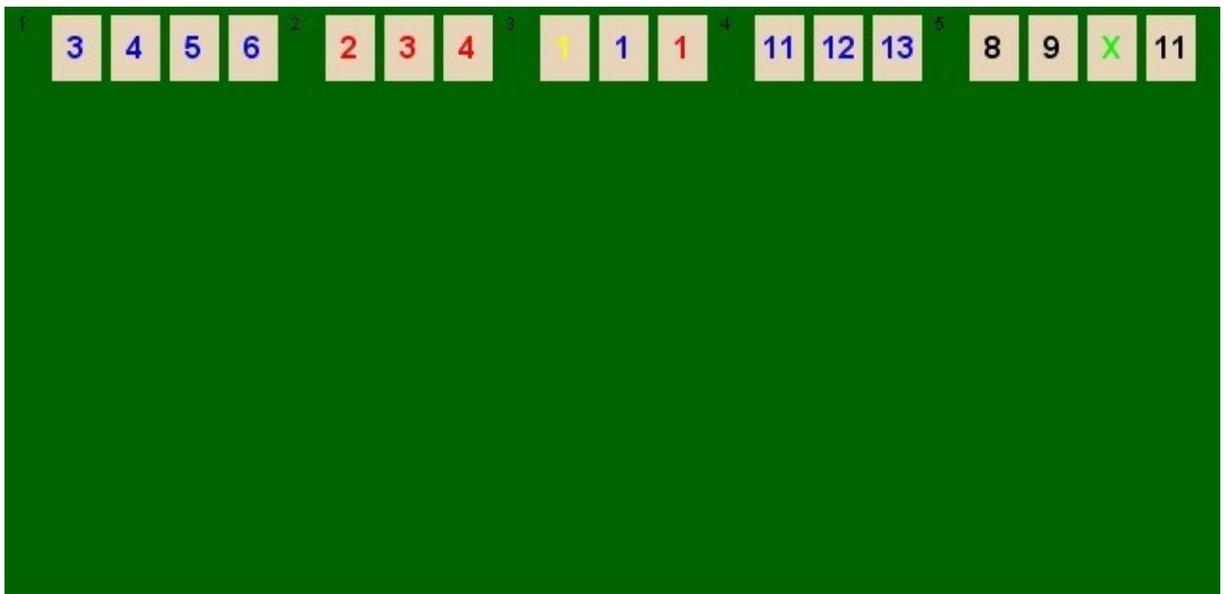
O botão Sair é usado para sair do jogo. A saída de um jogador no meio da partida acarreta na finalização da mesma.

Barra de Mensagens:



A barra de mensagens mostra, a cada passo do jogo, mensagens de instrução sobre como proceder para realizar cada uma das ações do Menu.

Mesa:



A mesa é o lugar onde ficarão os jogos criados pelos jogadores.

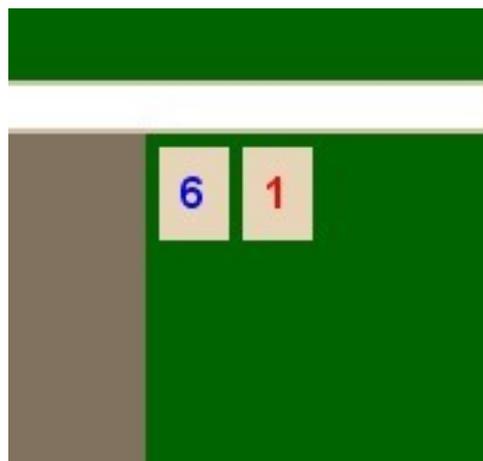
Na figura acima, pode-se ver exemplos de jogos possíveis. Cada jogo da mão conta com um número de identificação, este número aparece ao lado esquerdo de cada jogo.

Mão:



A mão contém as peças de propriedade do jogador. Inicialmente conta com 14 peças, podendo conter até 42 peças.

Peças Disponíveis:



A área de peças disponíveis contém as peças que foram retiradas de algum dos jogos da mesa. Estas peças podem ser usadas para criar novos jogos ou manipular jogos já existentes.

Menu:



O Menu contém as opções que o jogador pode tomar. Estas opções são:

Criar

Utilizado para criar um novo jogo. Depois de clicar nessa opção, o jogador deverá marcar as peças, da mão e/ou da área de peças disponíveis com as quais deseja criar o novo jogo e em seguida OK.

Alterar

Esta opção contém todas as ações possíveis do jogador para manipular um jogo já existente. Essas ações são:

Dividir

Após clicar nessa opção, o jogador deverá indicar o numero de identificação do jogo que deseja manipular, marcar a peça antes da qual o jogo será dividido e em seguida OK.

Vale lembrar que os novos jogos criados da divisão devem ser válidos.

Juntar

Após clicar nessa opção, o jogador deverá informar os números de identificação dos jogos que deseja juntar, sendo indicado primeiro o numero menor e depois o maior.

Esta opção não funcionará se o produto da junção for um jogo inválido.

Retirar

Após clicar nessa opção, o jogador deverá marcar a(s) peça(s) que deseja retirar de um ou mais jogos da mesa. Porém tais peças só poderão ser retiradas se estiverem nos extremos de cada jogo.

Inserir

Esta opção permite inserir uma ou mais peças, da mão e/ou da área de peças disponíveis, em um jogo da mesa. Para tal, o jogador deverá indicar o número de identificação do jogo no qual deseja inserir a(s) peça(s) e em seguida OK.

Substituir

Esta opção permite substituir um coringa pela peça que este representa. Para isso o jogador deverá, após clicar nessa opção, marcar a peça que irá substituir o coringa, indicar o número de identificação do jogo onde o coringa será substituído e em seguida OK.

Cancelar

O botão cancelar está presente a todo momento, permitindo que o jogador volte à situação inicial do menu.

OK

Confirma as escolhas feitas pelo jogador.