

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Gra od 2 do 4 graczy, w wieku od 7 lat

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 104 kostki ponumerowane od 1 do 13, w czterech kolorach (czarny, czerwony, niebieski, pomarańczowy),
- 2 jokery
- 4 podstawki

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA RUMMIKUB

DLA 6 GRACZY

Dla 5 lub 6 graczy:

- 156 kostek ponumerowanych od 1 do 13 w czterech kolorach (czarny, czerwony, niebieski, pomarańczowy) oraz 4 jokery,
- 6 podstawek

CEL GRY:

Gra polega na pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki. Gracz, który dokona tego jako pierwszy – wygrywa.

PRZYGOTOWANIE GRY:

- **Przed pierwszą partią należy wyłonić gracza rozpoczynającego.** W tym celu należy umieścić wszystkie kostki na stole numerami do dołu i starannie wymieszać. Każdy z graczy losuje kostkę; gracz z najwyższą liczbą na kostce rozpoczyna grę. W przypadku remisu należy zrobić dogrywkę między remisującymi graczami. Wylosowane kostki należy ponownie położyć zakryte na stole i wymieszać. Ważne: Powyższa uwaga dotyczy tylko pierwszej partii. W następnych partiach rozpoczynającym jest gracz po lewej stronie od gracza rozpoczynającego w poprzedniej rundzie.

- W celu ułatwienia gry, zaleca się **ustawienie kostek w stosy po 7 sztuk.** W wersji Standard będzie to 14 stosów po 7 kostek i 1 stos z 8 kostkami. W wersji Rummikub 6 osobowej będą to 22 stosy po 7 kostek i 1 stos z 6 kostkami.

- Każdy z **graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk.** Każdy gracz rozpocznie grę posiadając 14 kostek, które umieszcza na swojej podstawce.

- Pozostałe kostki zwane są "bankiem". Jeżeli wśród 14 kostek, jakie gracz otrzymał na początku gry, są trzy dublety (kostki o takim samym numerze i kolorze, na przykład dwie czerwone dwunastki, dwie niebieskie ósemki i dwie czerwone trójki), gracz ma prawo poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom. Może również kontynuować grę z trzema i większą ilością dubletów. Decyzja należy do gracza.

OTWARCIE:

Aby rozpocząć grę, każdy gracz musi wykonać tzw. otwarcie, czyli wyłożyć na stół jeden lub kilka układów o łącznej wartości co najmniej 30 punktów. Punkty te liczone są wyłącznie z kostek pochodzących z własnej tabliczki. Jeśli gracz używa Jokera, przyjmuje się, że ma on wartość kostki, którą zastępuje.

Podczas otwarcia nie wolno manipulować układami, które już znajdują się na stole – nie można ich dzielić ani zmieniać. Jeśli gracz nie może wykonać otwarcia, dobiera jedną kostkę z banku i przekazuje kolejkę dalej. Nie ma obowiązku wykładania otwarcia od razu, nawet jeśli gracz zebrał wymagane punkty.

Dla ułatwienia gry w większym gronie, zwłaszcza przy 5 lub 6 osobach, rekomendujemy wariant bez progu otwarcia – gracze mogą rozpocząć rozgrywkę od dowolnego układu, bez wymogu 30 punktów. Tę wersję warto stosować także przy grze 2-, 3- i 4-osobowej, zwłaszcza z dziećmi, w edukacji oraz podczas pierwszych partii. Pozwala ona szybciej wejść do gry i skoncentrować się na jej mechanice bez początkowej bariery punktowej.

TERMINOLOGIA STOSOWANA W GRZE:

GRUPA to układ trzech lub czterech kostek z tym samym numerem, w różnych kolorach. np. czarna 7, czerwona 7, niebieska 7, pomarańczowa 7.

SERIA to układ trzech lub więcej kostek z kolejnymi numerami w tym samym kolorze. np. niebieska 3,4,5,6. Kostka z numerem 1 ma zawsze najniższą wartość; nie można jej dokładać po 13.

RUCH gracza polega na: dobraniu kostki ze stosu (banku) na swoją tabliczkę lub na wykładaniu kostek na stół tworząc lub rozbudowując grupy lub serie.

MANIPULACJE:

To najbardziej ekscytująca część gry. Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej podstawki do leżących na stole układów (serii lub grup), a także wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej podstawki. Jeżeli nie może wyłożyć kostki z podstawki lub nie chce tego robić celowo bierze z banku jedną kostkę. Graczom nie wolno wyłożyć kostki, którą właśnie wyciągnęli, muszą poczekać do następnej kolejki, żeby zagrać tą kostką. Po zabraniu kostki z banku, gracz kończy kolejkę.

Przykład manipulacji:

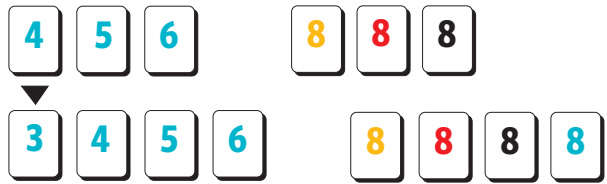
● **Dodanie jednej lub większej ilości kostek do układu na stole:**

Na twojej podstawce



Niebieska 4, 5, 6 leżą na stole. Gracz dodaje niebieską trójkę do serii i niebieską ósemkę do grupy.

Na stole



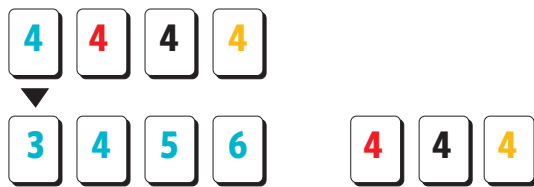
● **Usunięcie kostki z grupy leżącej na stole i wykorzystanie do nowego układu:**

Na twojej podstawce



Gracz zabiera niebieską 4 z grupy czwórek i układa serię niebieskich 3, 4, 5, 6.

Na stole



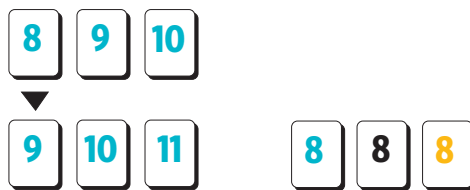
● **Dodanie do serii czwartej kostki i usunięcie z tej serii innej kostki w celu ułożenia nowej grupy:**

Na twojej podstawce



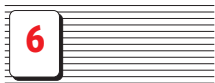
Gracz dodaje niebieską 11 do serii kostek leżących na stole i używa 8 do stworzenia nowej grupy.

Na stole



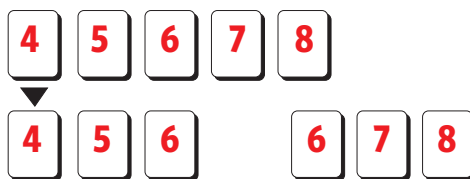
● **Rozdzielanie serii:**

Na twojej podstawce



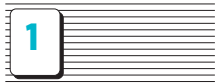
Gracz rozdziela serię leżącą na stole i używa czerwonej 6 do ułożenia dwóch nowych serii

Na stole



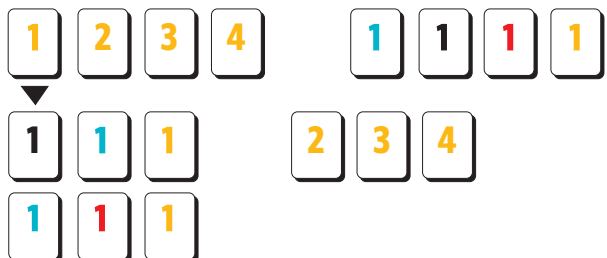
● **Utworzenie nowej grupy z kostek z różnych układów:**

Na twojej podstawce



Gracz zabiera niebieską 1 z tabliczki i zamienia z pomarańczową 1 z serii oraz czerwoną 1 z grupy, aby stworzyć nową grupę.

Na stole



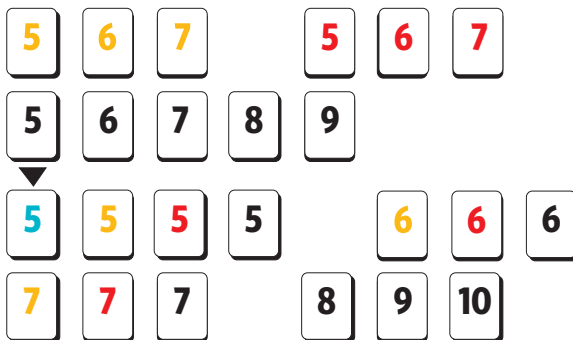
● **Połączenie kilku manipulacji:**

Na twojej podstawie



Gracz manipuluje trzema istniejącymi układami kostek leżącymi na stole i wykorzystuje czarną 10 i niebieską 5 z podstawki do stworzenia trzech grup i jednej serii.

Na stole



LIMIT CZASOWY:

Istnieje jednonominutowy limit czasowy na te działania. Jeśli czas został przekroczony lub zrobisz błąd w manipulacji kostkami, musisz przywrócić wszystkie układy do stanu sprzed Twojego ruchu i wziąć w ramach kary jedną kostkę z banku. Jeżeli pozostały jakieś nadliczbowe kostki i gracze nie pamiętają, skąd one pochodzą, to gracz, którego był ruch powinien je wziąć na swoją podstawkę. Zachęcamy do eksperymentowania i ustawiania innego limitu czasu na ruch: 30 sekund, 40 sekund lub grania bez czasu. Do odliczania czasu można zastosować bezpłatną aplikację Rummikub Score Timer dostępną w sklepach Google Play lub AppStore.

JOKER:

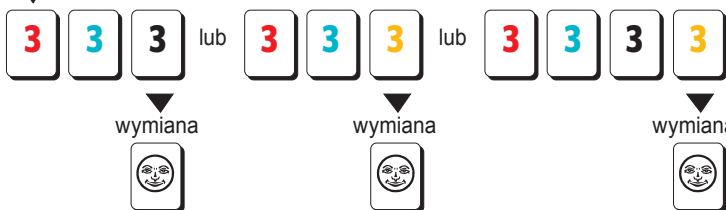
W wersji Standardowej używane są 2 jokery, a w wersji 6 osobowej 4 jokery. Joker może być wykorzystany do zastąpienia jakiejkolwiek kostki, brakującej do utworzenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. Może być odzyskany z serii lub grupy leżącej już na stole lub dołożony ze swojej tabliczki. Joker, który został zastąpiony, musi być wykorzystany w tej samej kolejce jako część nowego zestawu. Nie można wziąć Jokera ze stołu na swoją tabliczkę. Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. Można zastąpić jokera kostką z innej serii lub grupy leżącej na stole. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielanie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki żeby ruch był ważny. Ważne: Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia (otwarcia gry).

1. Na twojej podstawie



Gracz może zastąpić jokera każdą jedną kostką lub obydwoma.

Na stole



2. Na twojej podstawie

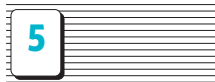


Gracz rozdziela serię i wymienia jokera.

Na stole



3. Na twojej podstawie



Gracz dodaje niebieską 5 i wymienia jokera.

Na stole



4.

Gracz rozdziela serię.
Czarną 1 zabiera do grupy
jedynek, czarną 2 do grupy
dwójek i uwalnia jokera.

Na stole



ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej podstawki (nie może pozostać żadna kostka na podstawce) i poinformuje innych graczy o zakończeniu gry w dowolnej formie (wypowiedzenie słowa Rummikub lub innego słowa np. koniec ewentualnie kliknięcie na czas). Zostaje on zwycięzcą i dostaje 1 duży punkt, pozostali gracze otrzymują 0 dużych punktów. Przegrani gracze liczą punkty na kostkach, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus (jako małe punkty). Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy (jako swoje małe punkty). Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce Jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.

Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.

Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów. Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykladał otwarcie. Ważne: Jokery wliczają się do możliwości wyłożenia się. Kostkę układa po lewej lub prawej stronie tabliczki.

W wyjątkowych sytuacjach gra kończy się, gdy w banku zabraknie kostek, zanim którykolwiek z graczy opróżni swoją podstawkę. Gracz, który dobrał ostatnią kostkę, rozpoczyna ostatnią rundę, w której każdy – również on sam – ma prawo do jednego dodatkowego ruchu. Jeżeli w tej turze któryś z graczy opróżni swoją podstawkę, gra kończy się natychmiast. Jeśli jednak żadnemu z graczy się to nie uda, gra kończy się po zakończeniu pełnej rundy, czyli gdy wszyscy wykonają swój ostatni ruch. Gracz, który nie może wykonać ruchu, ma prawo spasaować.

Zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą liczbą punktów na podstawce. Każdy z przegranych graczy dodaje do swojej ujemnej punktacji wartość punktów zwycięzcy – jako swego rodzaju bonifikatę za to, że gra nie zakończyła się klasycznie (czyli poprzez opróżnienie podstawki).

Przykład: Gracz A ma 1 punkt na podstawce (zwycięzca), gracz B: -5, gracz C: -10, gracz D: -15.

Gracz B, C i D dodają 1 punkt do swojego wyniku, więc zapisują odpowiednio:


- Gracz B: -4
- Gracz C: -9
- Gracz D: -14

Wynik zwycięzcy to suma punktów przeciwników po zastosowaniu bonifikaty: $4 + 9 + 14 = 27$ małych punktów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą, najniższą liczbę punktów, gra kończy się remisem. Wówczas wszyscy ci gracze otrzymują po jednym dużym punkcie, a małe punkty dzielą między siebie po równo.

Imię / Nazwisko	A		B		C		D	
Punkty	Duże punkty	Małe punkty	Duże punkty	Małe punkty	Duże punkty	Małe punkty	Duże punkty	Małe punkty
1 gra	1	+24	0	-5	0	-16	0	-3
2 gra	0	-6	0	-11	1	+22	0	-5
3 gra	0	-32	0	-13	0	-2	1	+47
4 gra	0	-10	0	-25	1	+41	0	-6
SUMA PUNKTÓW	1	-24	0	-54	2	+45	1	+33
	3 miejsce		4 miejsce		1 miejsce		2 miejsce	

Wygrał gracz C, ponieważ zdobył najwięcej dużych punktów.

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, 2022 Copyrights O.Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O.Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia!
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Kolory oraz zawartość zestawu mogą się różnić od tych przedstawionych na ilustracji. Zdjęcia mają jedynie charakter poglądowy. Opakowanie i instrukcję należy zachować ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie oraz elementy mocujące.



Importer: TM Toys Sp. z o.o.;
ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin,
Polska, www.tmotoys.pl

PLAY **Rummikub** ONLINE
GRAJ WWW.RUMMIKUB.COM

Dla Twojej wygody:

  Bezpłatna aplikacja! Rummikub zliczająca

-  i śledząca wyniki. Do pobrania w:  
- Instrukcja video na:  YouTube

Kontakt TM Toys:
biuro@tmotoys.pl
lub +48 91 43 111 50

4

D-4600-1236-0153 180523