

Oryginalny Rummikub®

Gra dla całej rodziny

Gra autorstwa Ephraima Hertzano

Gra od 2 do 4 graczy, w wieku od 7 lat (Standard, Mundo, Exclusive)

Gra od 2 do 6 graczy, w wieku od 7 lat (Rummikub XP)

ZAWAROŚĆ PUDEŁKA Rummikub Standard, Mundo, Exclusive

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

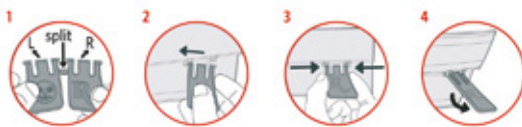
ZAWAROŚĆ PUDEŁKA Rummikub XP

156 kostek ponumerowanych od 1 do 13, w czterech kolorach (czarny, czerwony, niebieski, pomarańczowy), 4 jokery, 6 tabliczek (stojaki na kostki).

Montaż tabliczek:



1 2 3 4
dotyczy Rummikub Travel



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.

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

- 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.

OTWARCIE:

W celu rozpoczęcia gry gracze muszą wykonać otwarcie. Każdy w swoim ruchu musi umieścić kostki na stole, tworząc jeden lub kilka zestawów, których suma wartości wynosi przynajmniej 30 punktów. Punkty te podliczane są wyłącznie z kostek wykładanych z tabliczki gracza; Joker wykorzystany w pierwszym wyłożeniu ma wartość kostki, którą zastępuje.

Ważne zasada: Gracz, który wykłada otwarcie nie może manipulować seriami i grupami na stole jeśli takie leżą. Jeżeli gracz nie ma układów pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz nie ma obowiązku wykładania otwarcia od razu, jak tylko je zbierze.

TERMINOLOGIA STOSOWANE W GRZE:

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

SERIA to zestaw 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.

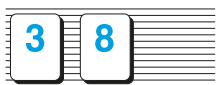
MANIPULACJE:

To najbardziej ekscytująca część gry. Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej tabliczki 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 tabliczki. Jeżeli nie może wyłożyć kostki z tabliczki 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 ze stosu, gracz kończy kolejkę.

Przykład manipulacji:

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

Na twojej tabliczce



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 tabliczce



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 tabliczce



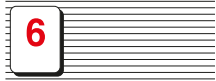
Gracz dodaje niebieską 11 do serii kostek leżących na stole i używa 8 do stworzenia nowej grupy.

Na stole



● Rozdzielanie serii:

Na twojej tabliczce



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 tabliczce



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

Na stole



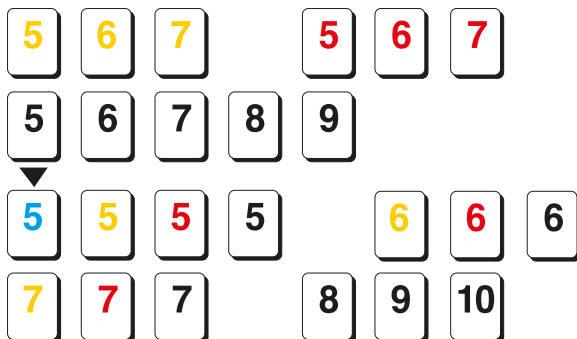
● Połączenie kilku manipulacji

Na twojej tabliczce



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

Na stole



LIMIT CZASOWY:

Istnieje jednogodzinny limit czasowy na te działania. Jeśli czas został przekroczony lub zrobisz błąd w manipulacji kostkami, musisz ułożyć kostki według poprzedniego układu i wziąć w ramach kary jedną kostkę z banku. Jeżeli pozostały jakieś nadliczbowe kostki i gracze nie pamiętają, skąd one pochodzą, powinny zostać zwrócone do banku.

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 tej wersji Standardowej używane są 2 jokery i 4 Jokery w wersji Rummikub XP. 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 może 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 leżącą 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. **Ważne:** Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia.

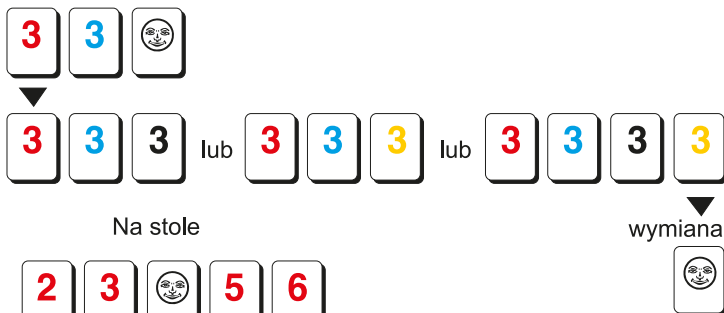
Przykłady :

Na twojej tabliczce



Gracz może zastąpić jokera każdą jedną kostką lub obydwoma.

Na stole

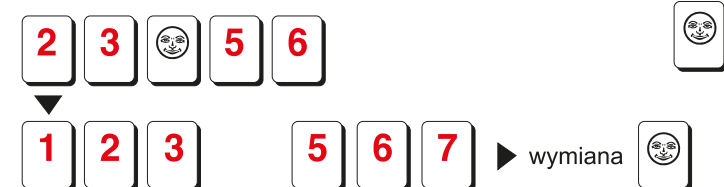


Na twojej tabliczce



Gracz rozdziela serię i wymienia jokera.

Na stole



Na twojej tabliczce



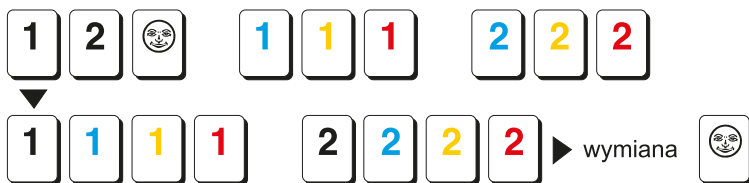
Gracz dodaje niebieską 5 i wymienia jokera.

Na stole



4. Na stole

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



ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty na kostkach, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce Jokera, zapisuje się za niego minus 30 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 wzięł w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykladał otwarcie).

Ważne: Jokery nie wliczają się do możliwości wyłożenia się.

W rzadkich przypadkach gra kończy się również jeżeli w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Od gracz, który dobrał ostatnią kostkę, każdy ma jeden ruch (włącznie z graczem, który dobrał ostatnią kostkę). Zwycięzcą zostaje gracz, z najmniejszą liczbą punktów na tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus wartość posiadanych kostek. Zwycięzca sumuje punkty pokonanych graczy i odejmując wartość ujemną ze swoich kostek. Przykład: Suma kostek: pierwszego gracza -1, drugiego -5, trzeciego -10, czwartego -15. Wyniki zwycięzcy $(15+10+5)-1=29$.

PRZYKŁAD ZAPISU 3 GIER:

		Gracz A	Gracz B	Gracz C	Gracz D
1 gra	1	+ 24	- 5	- 16	- 3
2 gra	2	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 gra	3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Razem		- 14	- 29	+ 4	+ 39

STRATEGIA:

Z początku gra może wydawać się nudna, ale w miarę jak się rozbudowuje, możliwych jest coraz więcej manipulacji. W pierwszych chwilach gry można wstrzymać się z wykładaniem kostek i poczekać aż, któryś z graczy rozpocznie, aby mieć większe możliwości manipulacji. Czasem dobrze jest wstrzymać się z wyłożeniem układu złożonego z czterech kostek i wyłożyć tylko trzy z nich. W ten sposób w następnej rundzie będzie można dołożyć kostkę bez konieczności dobierania kostki z banku. Dobrą strategią może być także zatrzymanie jak najdłużej jokera, trzeba jednak pamiętać, żeby nie zostać z jokerem, kiedy inny gracz wyłoży wszystkie kostki i zakończy grę.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie, ze względu na zawarte informacje bądź ewentualną reklamację. Przed podaniem zabawki dziecku, prosimy usunąć opakowanie oraz wszelkie elementy mocujące.

Importer: TM Toys Sp. z o.o. Ul. Zbożowa 4 (wejście B), 70-653 Szczecin, Polska www.tmotoys.pl www.rummikub.pl

www.rummikub.pl

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved.

© 2007 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited

Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,
27 Betzael st., Arad 8909355, Israel.

"WARNING!" Not suitable for children under 36 months. Contains small parts.
Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown.

Picture is for reference only. Made in Israel.