

With a  
**Twist**

The Original  
**Rummikub®**  
BRINGS PEOPLE TOGETHER

**3** w **1**

**Gra autorstwa Ephraima Hertzano**  
Gra od 2 do 4 graczy, w wieku od 7 lat

**Motto gry:**

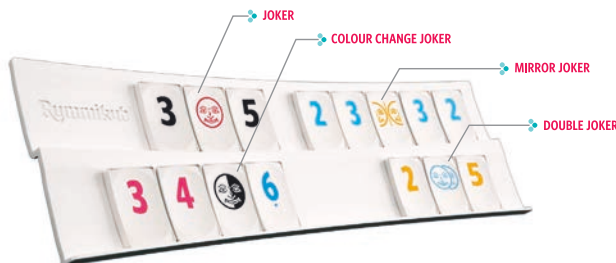
Rummikub to wspaniała gra towarzyska. Prosta, wciągająca, inna w każdej kolejnej rozgrywce. Jest doskonałą grą dla całej rodziny.

**Cel gry**

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

Polska edycja Rummikub 3w1 zawiera 3 wersje gry:

**Standard** – z 2 Jokerami | **Twist** – z 8 specjalnymi Jokerami | **Expert** – z 8 kolorowymi Jokerami



[www.rummikub.pl](http://www.rummikub.pl)

Rummikub® is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.

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.

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

**Producent:** Lemada Light Industries Ltd., P.O.Box 21560, Tel-Aviv 61214 Israel

**Importer:** TM Toys Sp. z o.o., Ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin, Polska | [www.tmotoys.pl](http://www.tmotoys.pl)

Wyprodukowano w Izraelu.

PLAY **Rummikub** ONLINE  
[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

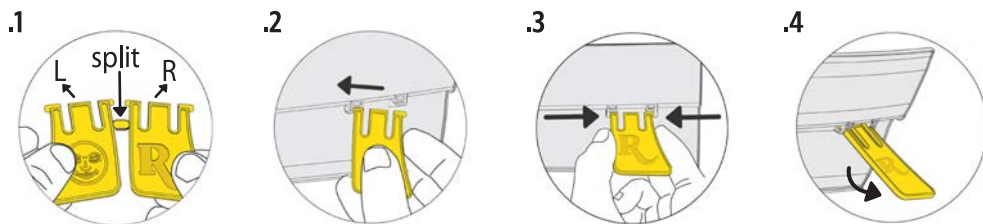


D-8600/8601-2238-0011 011215

## Zawartość opakowania:

112 kostki (8 zestawów kostek ponumerowanych od 1-13, w czterech kolorach), 8 jokerów w czterech kolorach, 4 tabliczki + 8 nóżek, Instrukcja

## Montaż tabliczek:



## Przygotowanie gry:

1. **Gracze ustalają jaką wersję gry będą grali: Standard, Twist czy Expert.** Przygotowanie do gry we wszystkich wersjach wygląda tak samo, za wyjątkiem wersji **Standard**, gdzie przed rozgrywką należy ze stosu kostek wyjąć 6 Jokerów w kolorze: niebieskim, czarnym i żółtym. W wersji **Standard** używa się tylko dwóch Jokerów w kolorze czerwonym.
2. **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 graczem rozpoczynającym jest gracz po lewej stronie od gracza rozpoczynającego w poprzedniej rundzie.
3. 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 **Twist** i **Expert** będzie 16 stosów po 7 kostek.
4. **Każdy z graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk.** Każdy gracz rozpocznie grę posiadając 14 kostek, które umieszcza na swojej tabliczce.
5. Pozostałe kostki zwane są "bankiem".
6. Gracze podejmują **decyzję o ilości partii**, które chcą rozegrać; każda runda składa się z kilku gier. Liczba graczy określa ilość partii w rundzie - dla 4 graczy runda składa się z 4 gier, dla 3 graczy z 3 gier i dla 2 graczy z 2 gier.
7. **Gra kończy się** w momencie wyłożenia przez gracza ostatniej płytki z tabliczki. Należy podliczyć punkty (przykład liczenia punktów na stronie 8). Następnie gracze rozpoczynają kolejną grę, do momentu rozegrania ustalonej liczby gier.

## Terminologia stosowane w grze:

**Grupa:** to zestaw trzech lub czterech kostek z tym samym numerem, w różnych kolorach.

**Seria:** to zestaw trzech lub więcej kostek z kolejnymi numerami w tym samym kolorze. Kostka z numerem 1 ma zawsze najniższą wartość; nie można jej dokładać po 13.

Runda: określona przez graczy liczba gier (partii).

## Zasady gry | Otwarcie:

Każda z kostek ma wartość wyrażoną w liczbie (liczba na kostce). Aby wykonać otwarcie, każdy gracz musi umieścić kostki na stole, tworząc jeden lub kilka zestawów, których suma 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.

Przykład 1:

9 10 11

Przykład 2:

2 3 5 6

**Ważna zasada:** Gracz, który wyklada otwarcie nie może manipulować seriami i grupami na stole. 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.

**Podsumowanie:** Zestaw musi wynosić minimum 30 punktów. Otwarcie może być z kilku zestawów. Zestaw otwarcia może być z Jokerem.

## Manipulacje

Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej tabliczki do leżących na stole układów (**serie lub grupy**), 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, gracz kończy kolejkę.

Gra trwa do momentu gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Gra kończy się, a gracze podliczają swoje punkty (patrz: Liczenie Punktów). Jeśli w banku nie ma już kostek, a żaden z graczy nie opróżnił swojej tabliczki, gra toczy się do momentu, gdy nie można wykonać już żadnych manipulacji. Gra kończy się i następuje podliczanie punktów (patrz: Liczenie Punktów).

## Przykłady manipulacji kostkami

Wykorzystywanie strategii podczas manipulacji stanowi ekscytującą część gry w "Rummikub". Każdy z graczy stara się wyłożyć na stół jak najwięcej kostek, tworząc nowe zestawy oraz przerabiając i dokładając się do istniejących. Rozbijając istniejący zestaw, gracz musi wykorzystać wszystkie kostki z tego zestawu w trakcie tej samej kolejki. Każdy zestaw musi być ułożony zgodnie z zasadami dla tworzenia grup i serii (patrz wyżej). Zestawami można manipulować na wiele sposobów, co pokazano w następujących przykładach.

❖ **Dokładanie się do zestawu poprzez dodanie jednej lub więcej kostek z twojej tabliczki:**

Niebieska 4,5,6 znajdują się na stole. Gracz dokłada niebieską 3 do istniejącej serii i niebieską 8 do grupy ósemek na stole.

Kostki na tabliczce

3 8

Kostki na stole

4 5 6 8 8 8  
3 4 5 6 8 8 8 8

❖ **Tworzenie nowego zestawu z czwartą kostką z grupy:**

Niebieska 4 jest potrzebna do utworzenia nowej niebieskiej serii z kostek na tabliczce. Poprzez zabranie niebieskiej 4 z grupy czwórek na stole, gracz może ułożyć nową serię: niebieskie 3,4,5,6.

Kostki na tabliczce

3 5 6

Kostki na stole

4 4 4 4  
3 4 5 6 4 4 4

- ❖ **Utworzenie nowego zestawu poprzez dodanie czwartej kostki do istniejącego zestawu oraz zabranie potrzebnej kostki:**

Gracz dokłada niebieską 11 do serii, zabiera niebieską 8 i wykorzystuje ją do utworzenia nowej grupy ósemek.

Kostki na tabliczce

11 8 8

Kostki na stole

8 9 10  
9 10 11 8 8 8

- ❖ **Rozbicie serii:**

Gracz rozbija serię, poprzez wykorzystanie czerwonej 6 do utworzenia dwóch oddzielnych serii.

Kostki na tabliczce

6

Kostki na stole

4 5 6 7 8  
4 5 6 6 7 8

- ❖ **Podział kombinowany:**

Nowa grupa jedynek zostaje utworzona poprzez zabranie niebieskiej 1 z tabliczki, żółtej 1 z serii i czerwonej 1 z grupy.

Kostki na tabliczce

1

Kostki na stole

1 2 3 4 1 1 1 1  
1 1 1 2 3 4  
1 1 1

- ❖ **Podział wielokrotny:**

Gracz manipuluje trzema istniejącymi zestawami i wykorzystuje czarną 10 oraz niebieską 5 z tabliczki, aby utworzyć nowe grupy i jedną nową serię.

Kostki na tabliczce

10 5

Kostki na stole

5 6 7 5 6 7  
5 6 7 8 9  
5 5 5 5 6 6 6  
7 7 7 8 9 10

## Jokery

W tej wersji Standardowej używane są dwa jokery w kolorze czerwonym. (6 Jokerów w kolorze niebieskim, czarnym i żółtym należy odłożyć do pudełka). Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a gracz ma na swojej tabliczce kostkę, którą joker zastępuje, może go

zabrać, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Joker, który został zastąpiony, musi być wykorzystany w tej samej kolejce jako część nowego zestawu. Nie może pozostawić go na swojej tabliczce.

Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. 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. Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia.

## Istnieją 4 sposoby pozbycia się Zwykłego Jokera:



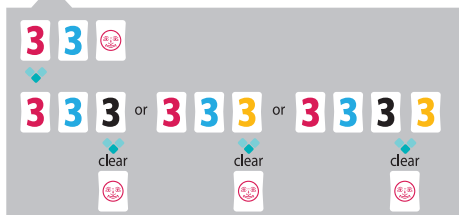
1

Gracz może zastąpić Jokera zarówno jedną jak i obiema kostkami z tabliczki.

Kostki na tabliczce



Kostki na stole



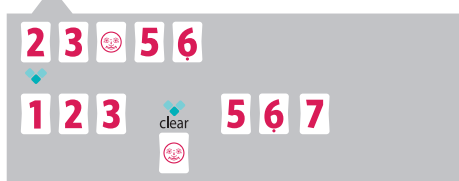
2

Gracz rozbija serię i "czyści" ją z Jokera.

Kostki na tabliczce



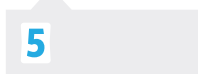
Kostki na stole



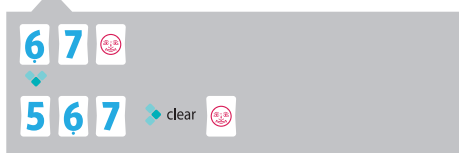
3

Gracz dodaje niebieską 5 i "czyści" z Jokera.

Kostki na tabliczce



Kostki na stole



4

Gracz rozbija serię - czarna 1 zostaje przesunięta do grupy jedynek, a czarna 2 zostaje przesunięta do grupy dwójek, "czyszcząc" z Jokera.

Kostki na stole



## Limit czasowy

Limit czasu na wykonanie ruchu obowiązuje w grach turniejowych. W grze towarzyskiej może być stosowany, ale nie musi.

Limit czasowy dla każdego z graczy to 1 minuta na każdy ruch. Gracze, którzy przekroczą limit czasowy muszą ciągnąć kostkę z banku, kończąc w ten sposób swój ruch.

Gracze, którzy nie mogą ukończyć ruchu w przeciągu 1 minuty, muszą odłożyć kostki ułożone na stole w ich pierwotne miejsca, zabrać kostki, którymi grali oraz pociągnąć jedną kostkę z banku. Ta czynność kończy kolejkę.

Gracze mogą odmierzać czas za pomocą mobilnych aplikacji na smartfony.

## Dokładanie kostek do zestawów

Gracz może dokładać się do zestawów w którykolwiek z powyższych sposobów (lub kombinacji tych sposobów), pod warunkiem, że na stole wyłożone są dozwolone zestawy, a pod koniec ruchu nie zostaną żadne pojedyncze kostki.

## Zakończenie pojedynczej gry (dwa sposoby)

1. Pojedyncza 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.

a. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce dowolnego Jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.

b. 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.

c. 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.)

2. W nielicznych przypadkach gra kończy się również jeżeli w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Grę kontynuujemy do momentu spasowania przez wszystkich graczy. Zwycięzcą zostaje gracz, z najniższą ilością 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  $(15 + 10 + 5) - 1 = 29$ .

## Punktacja dodatkowa

Graczowi, który wygrał grę zapisujemy 1 „duży” punkt za zwycięstwo. Pozostali gracze otrzymują 0 „dużych” punktów.

## Zakończenie gry:

Po rozegraniu określonej liczby partii, należy podliczyć w pierwszej kolejności wygrane w pojedynczych grach (duże punkty). Wygrywa gracz, który wygrał ich najwięcej. W przypadku remisu, zwycięzcą jest gracz z największą ilością małych punktów (punktacji za kostki z tabliczek).

Przykładowy wynik:

|       | Gracz 1 | Gracz 2 | Gracz 3 | Gracz 4 |
|-------|---------|---------|---------|---------|
| Gra 1 | + 29    | - 5     | - 10    | - 15    |
| Gra 2 | - 100   | - 1     | - 2     | + 103   |
| Gra 3 | - 10    | - 1     | - 1     | + 12    |
| Gra 4 | + 25    | - 1     | - 13    | - 11    |
| Suma  | - 56    | - 8     | - 26    | + 89    |

W powyższym przykładzie zwycięzcą jest Gracz 4 (wygrał 2 razy i zdobył 89 punktów). Drugie miejsce zajął Gracz 1 (choć zdobył najwięcej minusowych punktów o jego 2 miejscu decydują 2 wygrane partie). Gracz 2 i 3 nie wygrali ani razu i o ich miejscu decydują punkty. Trzecie miejsce zajmuje Gracz 2, posiada mniej punktów minusowych od Gracza 3.

## Strategia

W pierwszej fazie, gra w Rummikub może wydawać się powolna, jednak wraz z rozbudową tabliczki, przybywa możliwości do gry. We wczesnym etapie, dobrym pomysłem jest zatrzymanie kilku kostek. Pozostali gracze wyłożą otwarcie, dostarczając w ten sposób więcej możliwości do gry. Czasem korzystnie jest zatrzymać czwartą kostkę z grupy lub serii i wyłożyć jedynie trzy, tak by w kolejnym ruchu móc zagrać kostką a nie pobierać ją z banku. Równie dobrą strategią jest zatrzymanie Jokera na tabliczce; przy czym ryzykuje się otrzymaniem kary w wysokości 50 punktów, gdy inny gracz skończy grę!

## Wersja Twist

Wersji Twist oferuje nowoczesne i świeże spojrzenie na Rummikub. Rozgrywka jest szybsza, bardziej dynamiczna i strategiczna. Zastosowanie specjalnych Jokerów odkryło nowe możliwości manipulacji przed graczem: Zasady gry są takie same jak w wersji podstawowej. Jediną różnicę stanowią przepisy, odnoszące się do jokerów specjalnych.

W grze wykorzystujemy 8 Jokerów:

2x „Podwójny Joker” – kolor niebieski, 2x „Lustrzany Joker” – kolor żółty,

2x „Joker Zmiany koloru” – kolor czarny, 2x „Standardowy Joker” – kolor czerwony

## Jockery Specjalne

Jokery Specjalne nie mogą zastąpić zwykłego Jokera, nie mogą też zastąpić innych Jokerów Specjalnych. Przypomnienie: Każda seria wyłożona na stół musi składać się z co najmniej 3 kostek. W żadnym przypadku (nawet jeśli posiadasz Podwójnego Jokera), nie wolno wykładać na stół serii składającej się z dwóch kostek. Przy punktowaniu pierwszego wyłożenia, Joker Specjalny odpowiada liczbie lub liczbom, które zastępuje.

## Podwójny Joker – kolor niebieski

To specjalny joker, który może być wykorzystany jedynie jako joker Podwójny (zastępuje dwie kolejne kostki).

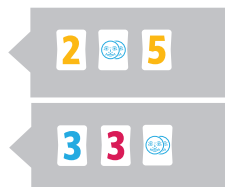
Na przykład:

**Seria** - 2 - Podwójny Joker -5. Podwójny Joker zastępuje 3 i 4.

Przy pierwszym wyłożeniu, kostka ta otrzymuje wartość obu liczb, które zastępuje. (w tym wypadku suma wartość 3 i 4 czyli 7).

**Grupa** - Niebieska 3 – Czerwona 3 – Podwójny Joker. Podwójny Joker zastępuje Żółtą 3 i Czarną 3.

- Podwójny Joker może być zastąpiony zarówno poprzez obie kostki, którym odpowiada w zestawie lub poprzez manipulację zestawem w celu uwolnienia Jokera.
- Kostka z Podwójnym Jokerem może być wykorzystana w każdym miejscu serii; jako pierwsza, środkowa lub końcowa kostka.
- Podwójny Joker nie może być wykorzystany przed kostką 2 lub po kostce 12 (Tylko 1 może znaleźć się przed 2 i tylko 13 może znaleźć się po 12).



## Joker Zmiany koloru – kolor czarny

Joker zmiany koloru wykorzystywany jest jedynie w seriach i używany jest do utworzenia zestawu w dwóch kolorach: • Używając Jokera Zmiany koloru w seriach, kostki przed jokerem powinny być w jednym kolorze, podczas gdy kostki po Jokerze powinny być w innym kolorze.

• Joker Zmiany Koloru może być wykorzystany na końcu serii, jednak kostki wyłożone po nim muszą być w innym kolorze.

• Joker Zmiany Koloru nie może być zastąpiony żadną kostką.

Można go uwolnić jedynie rozbijając układ.



## Lustrzany Joker – kolor żółty



Joker Lustrzany wykorzystywany jest do tworzenia serii lustrzanych zarówno w seriach jak i w grupach. Na przykład:

W seriach



W grupach



- Każdą liczbę dołożoną po jednej stronie, należy również dołożyć po drugiej stronie Jokera.
  - Joker Lustrzany odpowiada wartości liczby na środku, na przykład: wartość Jokera to 5
- 
- Do zestawu można odejmować lub dokładać kości, jednak ten Joker Specjalny musi być wykorzystany wyłącznie jako Joker Lustrzany.
  - Joker Lustrzany nie może być zastąpiony żadną kostką. Można go uwolnić jedynie rozbijając układ.
  - Jest doskonałym narzędziem do gry podwójnymi kostkami.

Przykład 1:



Wersji Expert to najbardziej wymagający wariant gry. Rozgrywka jest bardziej strategiczna. W tym wariantcie należy użyć wszystkich 8 jokerów w kolorach czarnym, żółtym, czerwony oraz niebieskim. Liczą się tylko kolory jokerów a nie to jaki jest ich wygląd.

### JOKERY:

Zasady gry Expert są takie same jak w wersji Standard z jednym wyjątkiem. W trakcie rozgrywki **znaczenie ma kolor jokera**. Można go dokładać tylko do odpowiednich serii i grup.

### W serii:

Niebieskiego jokera do niebieskiej serii. Czerwonego jokera do czerwonej serii. Żółtego jokera do żółtej serii. Czarnego jokera do czarnej serii.

Przykład: **4,5 i niebieski joker**. Niedozwolone jest dokładanie np. niebieskiego jokera do serii czerwonej.

**W grupie:** Stosowanie jokerów w grupie wygląda następująco: **Czerwona 10, zielona 10 i niebieski joker**. Niedozwolone jest dokładanie np. niebieskiego jokera do grupy w której znajduje się niebieska kostka.

*Przykład: W grupie znajduje się niebieska, czerwona, czarna 10. Nie możemy dołożyć niebieskiego jokera ponieważ znajduje się już tam niebieska 10.*

### WYJĄTEK PRZY PODLICZANIU PUNKTÓW

Jeżeli w chwili zakończenia gry, gracz ma na tabliczce dowolnego Jokera, zapisuje się za niego minus 20 punktów, a nie jak w standardowej wersji -50.

### CIEKAWOSTKI

- Jeśli ułożyłoby się wszystkie wyprodukowane kostki Rummikuba tak, aby jeden ich koniec stykał się z drugim, utworzyłyby linię, która okrążyłaby ZIEMIĘ dwuipółkrotnie.
- Na całym świecie w Rummikuba gra w przybliżeniu miliard osób!
- Biorąc pod uwagę dane ze sprzedaży, do dnia dzisiejszego na całej kuli ziemskiej używanych jest ponad 40 milionów jokerowych kostek.