

The Original **Rummikub**[®] BRINGS PEOPLE TOGETHER **EXCLUSIVE**

Dla 2-4 osób, od 7 lat

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

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

CEL GRY:

Pozbycie się wszystkich kostek z tabliczki. Wygrywa gracz, który wyłoży wszystkie kostki jako pierwszy, a tym samym uzyska największą ilość punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Ułóż wszystkie kostki na środku stołu numerami do dołu i dokładnie wymieszaj. Każdy gracz wybiera jedną kostkę. Partię rozpoczyna gracz, który wylosował najwyższą liczbę. Kolejni gracze kontynuują grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz bierze 14 kostek i umieszcza je na swojej tabliczce według „grup” lub „serii”. Reszta kostek stanowi bank.

UKŁADY KOSTEK:

- „grupa” to układ trzech lub czterech kostek o tym samym numerze, ale w innych kolorach, np. czarna 7, czerwona 7, niebieska 7, pomarańczowa 7

- „seria” to układ trzech lub większej ilości kostek o kolejnych numerach, w tym samym kolorze, np. niebieska 3, 4, 5 i 6

UWAGA: Numer 1 jest zawsze najniższym numerem i nie może następować po numerze 13.

ZASADY GRY:

Ruch polega na układaniu kostek albo wybraniu pojedynczej kostki z banku. Jeżeli chcesz użyć kostki, którą właśnie wybrałeś, musisz poczekać do następnej kolejki. W celu rozpoczęcia gry, pierwszy układ kostek (lub układy), który uda się ułożyć graczowi, musi zawierać numery, które dodane do siebie dadzą minimum 30 punktów. Możesz wstrzymać wejście do gry i kontynuować zbieranie kostek. Jednak nie możesz budować czy manipulować żadnymi układami kostek na stole do momentu ułożenia swojego układu i wejścia do gry.

LIMIT CZASOWY:

Istnieje jednogodzinowy 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 trzy kostki z banku. Jeżeli pozostały jakieś nadliczbowe kostki i gracze nie pamiętają, skąd one pochodzą, kostki powinny zostać zwrócone do banku.

MANIPULACJE:

To najbardziej ekscytująca część gry. Gracze próbują zebrać jak największą liczbę punktów poprzez przebudowywanie lub dodawanie kostek do układów leżących już na stole. Można manipulować układami na różne sposoby (przykłady poniżej) do końca trwania jednej rundy. Na koniec ruchu na stole pozostają ułożone układy, nie można pozostawić pojedynczych kostek.

● 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



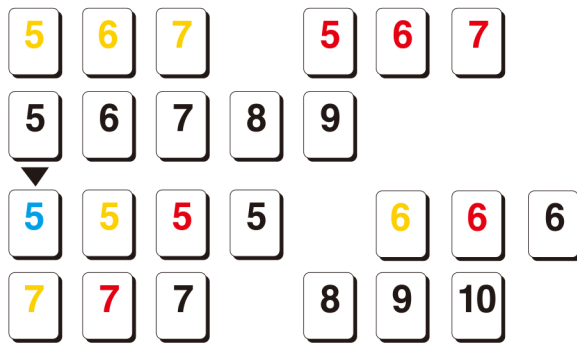
● Połączenie kilku manipulacji

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



JOKER:

Joker może być wykorzystany do zastąpienia jakiejkolwiek kostki, brakującej do utworzenia serii lub grupy. Może być też odzyskany z serii leżącej już na stole, poprzez wymianienie go na kostkę, którą zastępuje. W przypadku serii złożonej z trzech kostek o jednakowych liczbach, joker może zostać zastąpiony kostką pasującą do układu - czyli zawierającą tę liczbę w jednym z brakujących kolorów. Uwolniony joker musi zostać wykorzystany przez gracza w tej samej rundzie do stworzenia nowego układu (grupy lub serii). Zestaw zawierający jokera może być rozdzielany, kostki mogą być do niego dokładane lub zabierane. Jeżeli na koniec gry w twojej tabliczce został joker, dolicza się za niego 30 dodatkowych punktów karnych.

Przykłady:

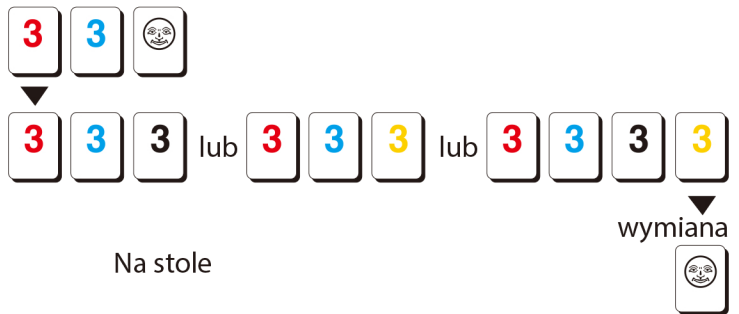
Na twojej tabliczce

1.



Gracz może zastąpić jokera każdą jedną kostką lub obydwoima.

Na stole



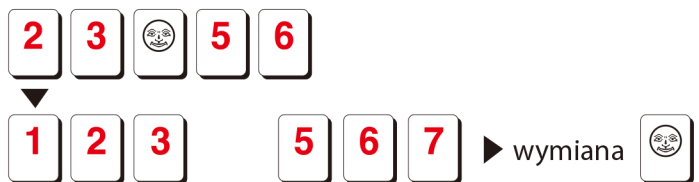
Na twojej tabliczce

2.



Gracz rozdziela serię i wymienia jokera.

Na stole



Na twojej tabliczce

3.



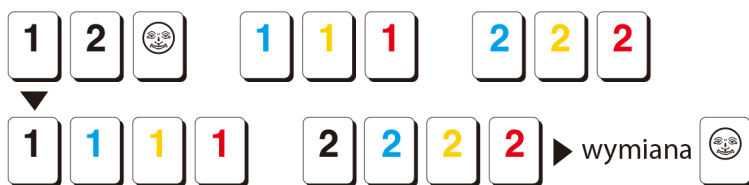
Gracz dodaje niebieską 5 i wymienia jokera.

Na stole



4. Na stole

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



ZWYCIĘZCA:

Gra kontynuowana jest do chwili, gdy jeden z graczy opróżni swoją tabliczkę i powie: „Rummikub”. Przegrani gracze zliczają punkty z kostek, które pozostały na ich tabliczkach (zobacz: ZAKOŃCZENIE GRY). Jeżeli w banku zabraknie kostek, gra toczy się do chwili, kiedy gracze nie mogą już nic dołożyć ze swoich tabliczek. Jeśli żaden z graczy nie może wykonać ruchu, gra automatycznie się kończy.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy pierwszy z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Przegrani gracze zliczają punkty z kostek, które pozostały na ich tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów wszystkich pozostałych graczy. Jeżeli w banku zabraknie kostek przed końcem gry, zwycięzcą zostaje gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnice między wartością posiadanych kostek, a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę pokonanych graczy. Na końcu sesji każdy z graczy zlicza swoje wszystkie kolejno uzyskiwane wyniki, zwycięzcą jest zaś ten, którego wynik jest najwyższy.

W prawidłowo prowadzonym zapisie suma punktów plusowych i minusowych w każdej rundzie oraz ostatecznym rachunku, powinna być taka sama. W rzadkich przypadkach zakończenia gry poprzez wykorzystanie wszystkich kostek z banku, wygrywa gracz, który ma na swojej tabliczce najmniej punktów.

PRZYKŁAD ZAPISU:

			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:

Na 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.

www.rummikub.pl

www.rummikub.com

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.

© 2017 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited

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

Manufactured by: L.L Made in China.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Opakowanie i instrukcję należy zachować ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Przed podaniem dziecku gry należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą nieznacznie różnić się od tych przedstawionych na opakowaniu. Opracowany i zaprojektowany w Izraelu. Wyprodukowano w Chinach. IMPORTER: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin, Polska, www.tmotoys.pl