

Dla dzieci

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

Dla 2-4 graczy, Wiek 4-7

Cel gry:

Bądź pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich płytek ze swojej podstawki.

Zawartość:

40 kartonowych płytek z postaciami zwierząt/liczbami, 2 Jokery (jednorożce), 4 podstawki, instrukcja.

Wprowadzenie:

W dziecięcej wersji gry Rummikub® dostępne są dwa różne warianty rozgrywki, dostosowane do poziomu umiejętności graczy. Zanim rozpoczniesz grę, warto poświęcić chwilę na zapoznanie się z płytkami oraz zasadami tworzenia „układów” – ułatwi to zrozumienie gry.

Liczby, postacie zwierząt i kolory:

Płytki w grze Rummikub® Dla dzieci występują w 4 różnych zestawach kolorystycznych: ● czerwonym, ● niebieskim, ● żółtym, ● zielonym. Każdy zestaw zawiera liczby od 1 do 10, a każdej liczbie przypisano inną postać zwierzęcia (na przykład owca znajduje się na wszystkich jedynkach, a królik na dwójkach- co sprawia, że gra staje się bardziej intuicyjna i angażująca).



W dolnych rogach płytek od 2 do 9 znajdują się dwa małe czarne kształty (płytki 1 i 10 mają tylko jeden kształt). Gdy płytki są ułożone w kolejności od najmniejszego numeru do największego, kształty ustawiają się w parę. W ten sposób można zweryfikować, czy stworzony układ jest poprawny.



Jeśli Twoje dziecko wciąż uczy się liczyć i rozpoznawać liczby od 1 do 10, Rummikub® Dla dzieci zapewnia doskonałą okazję do nauki. Razem z dzieckiem wybierz jeden zestaw kolorów (czerwony, niebieski, żółty lub zielony) i pomóż mu ułożyć je w rzędzie od 1 do 10.

Następnie liczcie razem z dzieckiem, wskazując na każdą płytkę po kolei od lewej do prawej, pomagając mu rozpoznawać różne liczby oraz symbole zwierząt. Zaleca się poświęcić na ten etap trochę dodatkowego czasu i nie spieszyć się z przejściem do właściwej gry, zanim dziecko będzie dobrze przygotowane.

Istnieją dwa różne sposoby utworzenia układu:

SERIA:

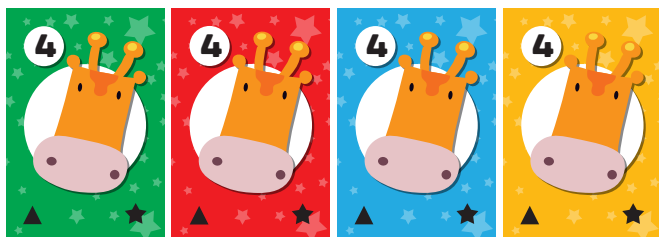
Seria to liczby ułożone rosnąco od najmniejszej do największej, od lewej do prawej, w tym samym kolorze. Wystarczą co najmniej dwie płytki, żeby ją ułożyć.



Ćwiczenie serii zacznij od wybrania płytki z numerem i zapytania dziecka, która liczba w tym samym kolorze może do niej pasować. Połóżcie dwie płytki obok siebie, sprawdzając, czy czarne kształty na dole płytek do siebie pasują. Regularne ćwiczenie pomoże dziecku lepiej rozpoznawać liczby i kolory oraz tworzyć coraz dłuższe serie.

GRUPA:

Grupa to zbiór składający się z co najmniej dwóch płytek z tym samym numerem i postacią, ale w różnych kolorach.



Ćwiczenie tworzenia grup to także świetna zabawa. Rozłóż wszystkie płytki na stole i wspólnie spróbujcie znaleźć grupę (na przykład wszystkie żyrafy z numerem 4, wszystkie koty z numerem 10 itd.). Kiedy Twoje dziecko pozna już wszystkie liczby, postacie i kolory, czas rozpocząć grę!

GRA DLA POCZĄTKUJĄCYCH:

Cel gry:

Bądź pierwszym graczem, który wykorzysta wszystkie swoje płytki, tworząc własne układy lub dodając się do układów innych graczy. Układ musi składać się z co najmniej dwóch płytek.

Przygotowanie:

Odłóż dwa jokery (jednorożce), ponieważ nie są potrzebne w tej grze.

Pozostałe płytki umieść odwrócone w pudełku i dokładnie je wymieszaj, tak żeby nie było widać numerów.

Każdy gracz bierze 7 płytek i układa je na swojej podstawce, tak aby inni gracze ich nie widzieli.

Płytki, które zostaną w pudełku, tworzą pulę dobierania, z której gracze będą losować płytki podczas gry.

Rozgrywka:

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, a następnie kolejka przechodzi w lewo.

Podczas swojej pierwszej tury sprawdź, czy masz już na swojej podstawce układ („serie” lub „grupę”). Jeśli tak, połóż go na środku stołu.

W trakcie gry możesz używać płytek ze swojej podstawki, aby rozbudowywać układy znajdujące się na stole.

Jeśli gracz nie może utworzyć układu ani dodać płytek do już istniejących, dobiera płytkę z puli – to kończy jego turę.

Gracze nie mogą rozdzielać istniejących na stole układów, ale mogą je rozbudowywać. Jeśli skończą się płytki w puli dobierania, każdy gracz ma jedną ostatnią turę i gra się kończy.

Zakończenie gry:

Pierwszy gracz, który nie będzie miał żadnych płytek na swojej podstawce, wygrywa. Jeśli skończą się płytki do dobierania i żadnemu z graczy nie uda się zużyć wszystkich swoich płytek, zwycięża ten, który ma ich najmniej. Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę płytek, gra kończy się remisem.

GRA DLA ZAAWANSOWANYCH:

Ta wersja gry jest rozgrywana według tych samych zasad co gra dla początkujących, ale wprowadza dwa jokery (jednorożce), co dodaje dodatkowy poziom wyzwania i zabawy.

Dodaj jednorożce do pozostałych płytek w pudełku i przygotuj grę w taki sam sposób jak wcześniej. Te płytki mogą zastąpić **DOWOLNĄ płytkę z numerem o DOWOLNYM kolorze.**

Jeśli brakuje Ci jednej płytki do ukończenia układu i masz jokera, to idealny moment, aby go użyć. Gdy joker trafi na stół, każdy gracz może go wykorzystać w swojej kolejce, pod warunkiem że zastąpi go płytką o odpowiednim numerze i kolorze.



Joker

GRUPA



SERIA



www.rummikub.com

© 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, 2025 Copyrights E. Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. 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.

Ostrzeżenia! 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.

Instrukcja video na  YouTube



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



D-1687-0236-0153 010525

4