



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 tabliczki (stojaki na kostki)

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA RUMMIKUB XP

Dla 5 lub 6 graczy:

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

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 XP 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 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. Może również kontynuować grę z trzema i większą ilością dubletów. Decyzja należy do gracza.

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 zasady: Gracz, który wyklada 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 STOSOWANA 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:

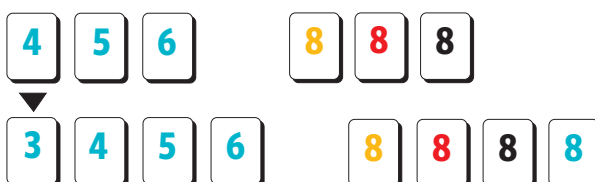
● Dodanie jednej lub większej ilości kostek do układu na stole:

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



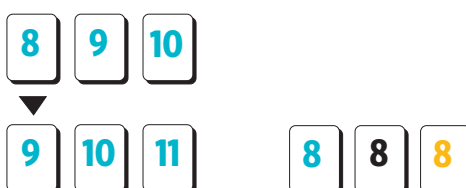
● Dodanie do serii czwartej kostki i usunięcie z tej serii innej kostki w celu ułożenia nowej grupy:

Na twojej tabliczce



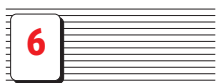
Gracz dodaje niebieską 11 do serii kostek leżących na stole i używa 8 do stworzenia nowej grupy.

Na stole



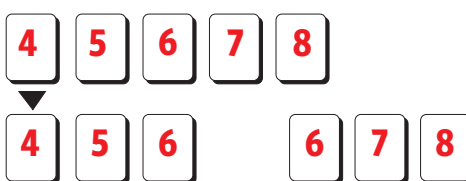
● Rozdzielanie serii:

Na twojej tabliczce



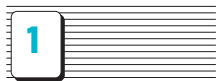
Gracz rozdziela serię leżącą na stole i używa czerwonej 6 do ułożenia dwóch nowych serii

Na stole



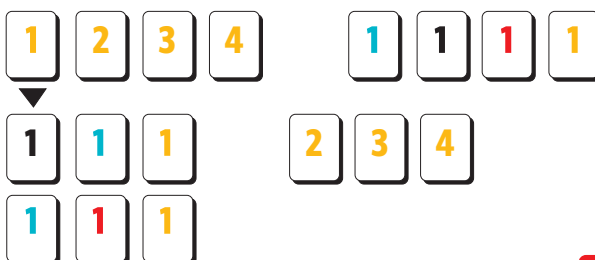
● Utworzenie nowej grupy z kostek z różnych układów:

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



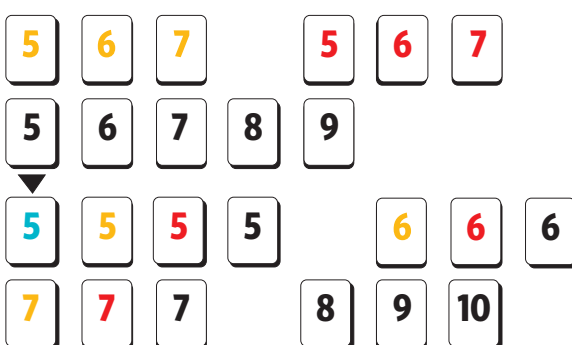
● Połączenie kilku manipulacji:

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 jednonominutowy 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:

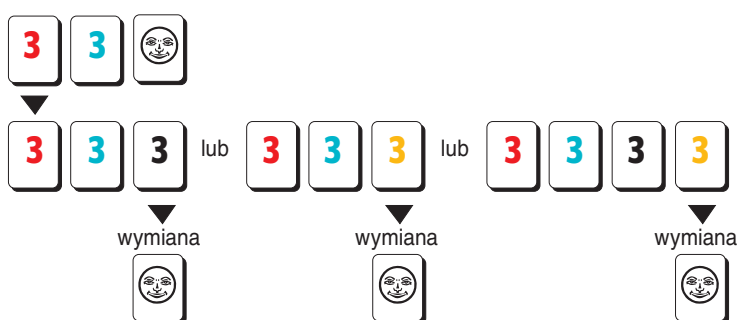
W wersji Standardowej używane są 2 jokery, a w wersji XP 4 jokery. Joker może być wykorzystany do zastąpienia jakiejkolwiek kostki, brakującej do utworzenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. Może być odzyskany z serii lub grupy leżącej już na stole lub dołożony 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 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.

1. Na twojej tabliczce



Gracz może zastąpić jokera każdą jedną kostką lub obydwoma.

Na stole

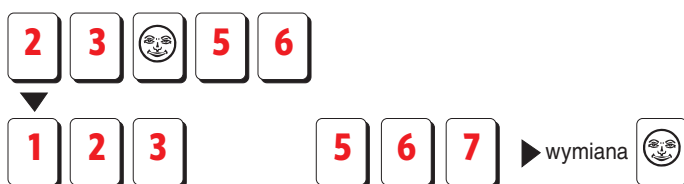


2. Na twojej tabliczce

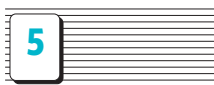


Gracz rozdziela serię i wymienia jokera.

Na stole



3. Na twojej tabliczce



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 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 wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykladał otwarcie. Ważne: Jokery wliczają się do możliwości wyłożenia się.

W rzadkich przypadkach gra kończy się również jeżeli w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Od gracza, 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 odejmuje wartość ujemną ze swoich kostek. Przykład: Suma kostek: pierwszego gracza -1, drugiego -5, trzeciego -10, czwartego -15. Wyniki zwycięzcy $(15+10+5)-1=29$. W powyższym przykładzie gra może zakończyć się remisem. Gracze współdzielą się zwycięstwem.

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.

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 (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to M&M Ventures (2014) Limited.
© 1950, 2022 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited.
Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited.
Developed and Designed in Israel. Made in China.



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

Dla Twojej wygody:

- Bezpłatna aplikacja! Rummikub zliczająca i śledząca wyniki. Do pobrania w i .
- Instrukcja video na



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

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.

D-4600-0236-0153 030522