

Ekspresowa rozgrywka Rummikub® dla 2 graczy, wiek 7+

**Zawartość:**

18 kości do gry z numerami (cztery kolory, w tym 4 jokery), woreczek ze ściągaczem, instrukcja.

**Cel gry:**

Pozbycie się wszystkich swoich kości i zdobycie jak największej liczby zwycięstw do końca 5 rundy.

**Obszary gry:**

1. **Obszar układania** – tu tworzysz serie i grupy, jak w klasycznej grze.
2. **Obszar przechowania** – miejsce na kości, które chcesz zachować na później.
3. **Obszar przerzutu** – tu odkładasz kości, którymi będziesz rzucać w kolejnej rundzie.

**Podstawowe pojęcia:**

**Tura** to kolejka gracza, w której może rzucać wybranymi kośćmi, układać i modyfikować układy oraz zarządzać kośćmi w obszarach przechowania i przerzutu.

**Runda** to część gry trwająca do 5 tur, kończąca się, gdy gracz pozbędzie się wszystkich kości lub wygra ten z najmniejszą ich liczbą.

**Przygotowanie gry:**

Aby śledzić wynik, przygotuj kartkę i długopis, a następnie zapisz na górze imiona graczy. Wrzuć wszystkie kości do woreczka i dobrze nim potrząśnij. Każdy gracz losuje po 9 kości z woreczka. Pierwszą rundę zaczyna najmłodszy gracz, a w następnych gracze rozpoczynają grę na zmianę.

**Otwarcie:**

W pierwszej turze każdy z graczy rzuca wszystkimi kośćmi. Począwszy od drugiej tury, można zdecydować, czy rzucić wszystkimi, wybranymi czy żadną z kości. Podczas każdej tury gracz umieszcza wybrane kości w "shakerze" (podstawie pudełka) - dokładnie nimi potrząsa, a następnie rzuca je na stół (można również przerzucać w dłoniach).

Aby utworzyć układ, należy ułożyć na stole sekwencję co najmniej 3 kości.

- **Jeśli gracz ma układ**, wyklada go w obszarze układania.

Układ może być "grupą": 3 lub 4 identycznych kości z tym samym numerem, w różnych kolorach (na przykład:   ) lub "serią" 3 lub większą ilośćią

kości z następującymi po sobie numerami w tym samym kolorze (na przykład: **11** **12** **13**).

**2**

- **Jeśli gracz nie ma układu**, może dodawać kości do istniejących układów na stole lub manipulować nimi, aby tworzyć nowe układy (szczegóły znajdziesz w sekcji „Przykłady manipulacji”).
- W trakcie jednej tury gracz może wyłożyć nowe układy, dołożyć kości do istniejących układów lub zmodyfikować układy już znajdujące się na stole. Kość może być użyta w więcej niż jednym układzie, jeśli drugi układ zostanie utworzony prostopadle do pierwszego – tak jak w krzyżówce.
- Jeśli po rzucie gracz nie ma możliwości wykonania ruchu, kolejka przechodzi na następnego gracza.

**Uwaga:** Nie wolno przekreślać ani odwracać kości po ich rzuceniu.

### **Zasady rzutu kośćmi i zarządzania obszarami:**

Od drugiej tury gracz może zdecydować, czy chce rzucać wszystkimi, wybranymi, czy żadną z kości znajdujących się w obszarze przerzutu. Kości odłożone do obszaru przechowania nie są rzucane, ale mogą być użyte do tworzenia układów, jeśli pasują numerem lub kolorem.

**Przykład:** Gracz rozpoczął pierwszą turę z 9 kośćmi i ułożył układ z 3 z nich w obszarze układania. Pozostałe podzielił – część odłożył do **obszaru przechowania**, a część do **obszaru przerzutu**. W drugiej turze może zdecydować, które kości z przerzutu chce ponownie rzucić. Kości, których nie rzuci, może wykorzystać bez zmiany – jeśli pasują do układów. W każdej kolejnej turze gracz ponownie zarządza kośćmi: decyduje, które kości przerzuca, które przechowuje, a które wykłada jako nowe układy lub dołącza do istniejących.

### **Przykłady manipulacji:**

#### **1) Dodawanie jednej lub więcej kości do istniejących układów na stole:**

Kości gracza: **3** **8**      Kości na stole: **4** **5** **6**      **8** **8** **8**

Gracz dodaje niebieską 3 do niebieskiej serii oraz niebieską 8 do grupy ósemek, tworząc następujące układy: **3** **4** **5** **6**      **8** **8** **8** **8**

#### **2) Manipulowanie układami i łączenie ich jak w krzyżówce prostopadłej:**

Kości gracza: **3** **3**      Kości na stole: **3** **4** **5**

Gracz umieszcza swoje dwie kości pod istniejącą niebieską 3, jak w krzyżówce, i tworzy następujące układy:



3

### 3) Manipulowanie istniejącymi układami w celu tworzenia bardziej złożonych kombinacji:

Kości gracza: 3

Kości na stole: 3 4 5 2 2 2

Gracz zmienia kolejność grupy dwójek, umieszcza ją na górze serii 3, 4, 5 i łączy je, używając swojej czarnej 3, tworząc następujące trzy układy:



### Joker:

Joker może zastąpić dowolną liczbę, niezależnie od jego koloru. Aby usunąć Jokera z układu, należy zastąpić go kością o tej samej wartości lub odpowiednio przestawić kości, tak aby Joker został uwolniony - pod warunkiem, że na końcu tury wszystkie układy na stole pozostaną prawidłowe.

Po usunięciu Jokera z układu, należy go natychmiast wykorzystać do uzupełnienia innego układu w tej samej turze.

Na przykład:



Kości gracza: 6 7 5 Kości na stole:



Gracz łączy swoje kości, usuwa Jokera i tworzy następujące układy, używając Jokera od razu w tej samej turze:



### Przypomnienie:

W każdej rundzie, począwszy od drugiej tury, gracze decydują, czy chcą pozostawić kości w obszarze przechowania czy przerzutu.

**Ważne!** Nie obracaj ani nie przekraczaj kości po ich rzuceniu.

Możesz swobodnie przenosić kości między obszarami przechowania i przerzutu.

## Zakończenie rundy i wyłonienie zwycięzcy:

4

Runda kończy się, gdy nastąpi jedna z dwóch sytuacji:

- Gracz wyrzuci wszystkie swoje kości w ciągu 5 tur, wygrywając rundę,
- Po 5 turach gracz z najmniejszą ilością pozostałych kości zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu w ilości kości sumuje się całkowitą wartość pozostałych kości, a gracz z niższym łącznym wynikiem wygrywa. (Joker w ręku liczy się jako 10 punktów). Jeśli nadal utrzymuje się remis - gracze dzielą się zwycięstwem.

## Zaznaczanie zwycięstw w tabeli wyników:

Na koniec każdej rundy zaznacza zwycięstwo w tabeli wyników pod imieniem zwycięskiego gracza.

## Ogólny zwycięzca:

Gracz z największą ilością zwycięstw po 5 rundach zostaje ogólnym zwycięzcą gry.

## Wersja gry dla jednego gracza:

W tym trybie wykorzystuje się wszystkie 18 kości, a gracz ma do dyspozycji tylko 3 tury, aby się ich pozbyć. Jeżeli się to nie uda, celem staje się zakończenie gry z jak najmniejszą liczbą kości w ręku. Każda rozgrywka to okazja do poprawy wyniku i doskonalenia strategii.

® 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.

**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. Opracowano i zaprojektowano w Izraelu. Wyprodukowano w Chinach.

**Producent:** Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.

**Importer:** TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin, Polska,  
[www.tmtoys.pl](http://www.tmtoys.pl), [biuro@tmtoys.pl](mailto:biuro@tmtoys.pl)

Instrukcja video na:



C.LG-1683-0236-0153 010525