

Rummikub Solo

Wariant gry opracowany na podstawie gry autorstwa Ephraima Hertzano
Rozgrywka dla 1 gracza w wieku od 7 lat

Autor: Sławek Wiechowski,

Dziękuję wszystkim, którzy pracowali jako testerzy tego wariantu, a w szczególności:
Aleksandrze Gągalskiej i Ewie Cebula.

Cel gry

Gra polega na pozbyciu się wszystkich kostek ze swojej planszy gracza.

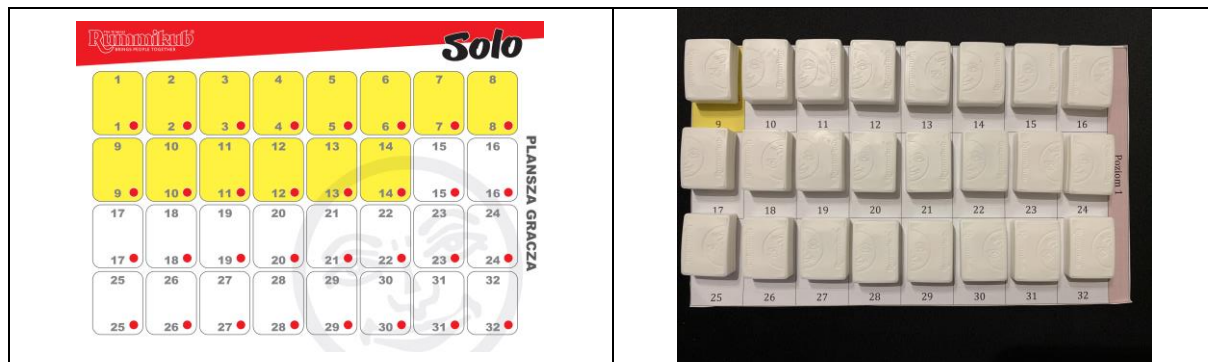
Do gry potrzebne będą:

- Standardowy Rummikub z 104 kostkami z numerami i 2 jokerami
- Pionek (dowolny przedmiot służący do oznaczania pola na planszy gracza)
- Plansza gracza z numerami od 1 do 32 – należy wydrukować lub narysować.
- 7 plansz z poziomami trudności od 1 (najłatwiejszy) do 7 (najtrudniejszy) – należy wydrukować lub narysować.

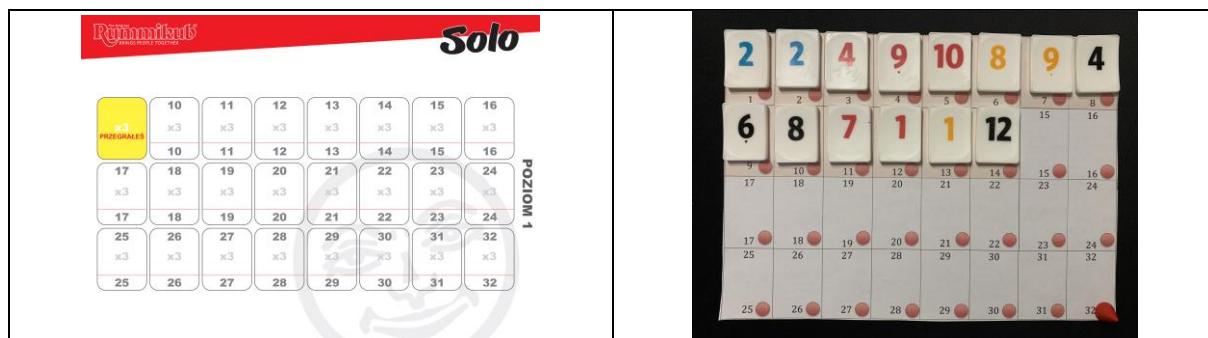
W wariacie solo nie wykorzystujemy podstawek pod kostki

Przygotowanie gry:

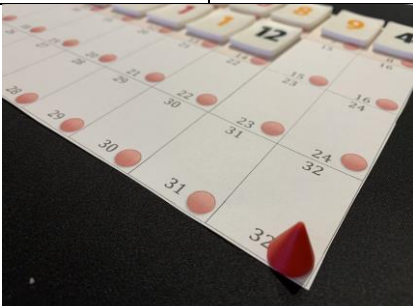
1. W trakcie gry wykorzystywać będziemy 86 losowych kostek (20 kostek losowo wybranych trafia do pudełka)
2. Na środku stołu układamy planszę z wybranym przez siebie poziomem trudności od 1 do 7. Na każdym polu układamy w stosach po 3 kostki (łącznie 72 kostki). Tworzą one "bank" do dobierania.



3. 14 kostek gracz układa pojedynczo odkryte na **planszy gracza** na polach od 1 do 14



4. Pionek ustawiamy na czerwonym kółku na **planszy gracza** w zależności od poziomu na jakim gramy:

Poziom 1- 32	Poziom 2- 31	Poziom 3- 30	Poziom 4- 29	Poziom 5- 28
Poziom 6- 27	Poziom 7- 26			
		<p>Przykład: gram na Poziomie 1 i ustawiamy pionek na polu 32</p>		

Pionek na czerwonym polu wyznacza ile możemy posiadać kostek na swojej planszy gracza. Pionek w trakcie gry będzie się przesuwał, tym samym będziemy mogli posiadać coraz mniejszą liczbę kostek.

Zasady gry:

Obowiązują standardowe zasady z gry Rummikub z następującymi zmianami:

1. Za każdym razem kiedy musisz dobrać kostki, dobierasz z **Planszy głównej** biorąc stos złożony 3 kostek z pola o najwyższym numerze. Na planszy z Poziomem 1 będzie to numer 32. Kolejne stosy 3 kostek gracz bierze w kolejności malejącej, kolejno z pól 31, 30, 29, i tak dalej.
2. Dobrane kostki układamy na **Planszy gracza** na pierwszych wolnych polach. *Przykład: pola od 1 do 14 są zajęte, gracz układa nowe kostki na polach 15, 16, 17 i tak dalej.*
3. Do wyłożenia gracz potrzebuje 30 pkt. Mogą być one wyłożone w kilku układach, także z użyciem jokera. Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.
4. Gracz może posiadać jednocześnie tyle kostek na **Planszy gracza** jaką liczbę wskazuje pole na **Planszy głównej**. A dokładnie po wzięciu stosu 3 kostek gracz przesuwa pionek na swoje planszy gracza na pole o wartości identycznej z jakiej wziął stos z planszy głównej. *Przykład: jeśli gracz wziął z Planszy głównej stos 3 kostek z numeru 26, przesuwa pionek na swoje planszy gracza na pole 26. Od tego momentu może posiadać na swojej planszy gracza dokładnie 26 kostek. Tym samym w trakcie gry będziemy posiadać możliwość przechowywania coraz mniejszej liczby kostek.*
5. Wygrywamy jeśli pozbedziemy się ostatniej płytki z **Planszy gracza**.
6. Możemy przegrać na 2 sposoby:
 - a. Jeśli gracz przekroczy limit kostek na swojej **Planszy gracza** w stosunku do zmieniającego się limitu na **Planszy głównej**. *Przykład: wziąłeś stos 3 kostek z pola 15 i położyłeś kostki na polach 14, 15, 16 na swojej planszy gracza. Tym samym przekroczyłeś dozwolony limit.*
 - a. Jeśli weźmiesz ostatni stos 3 kostek z żółtego pola na **Planszy głównej** z napisem „Przegrałeś”.
7. W grze solo nie obowiązuje limit czasu.