

The original Word **Rummikub**[®] BRINGS PEOPLE TOGETHER

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy, w wieku od 7 lat.

Zawartość opakowania:

112 płytek: 110 płytek z literami i 2 płytki Jokerów
4 tabliczki (stojaki na płytki)
Instrukcja

Instrukcja montażu:



Zestawienie liter:

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź	☺
9	2	2	4	1	3	7	2	1	2	2	8	2	4	3	2	3	6	1	7	2	4	5	4	1	4	3	4	4	6	1	1	2

Cel gry:

W trakcie każdej kolejki gracze próbują ułożyć jak najdłuższe słowo, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Przygotowanie gry:

1. **Przed pierwszą grą należy wyłonić gracza rozpoczynającego.** W tym celu należy umieścić wszystkie płytki na stole literami do dołu i starannie wymieszać. Każdy z graczy losuje płytkę. Grę rozpoczyna gracz posiadający płytkę najbliższą literze "A". W przypadku remisu należy przeprowadzić dogrywkę między remisującymi graczami. Wylosowane płytki należy ponownie położyć zakryte na stole i wymieszać. Ważne: Powyższa uwaga dotyczy tylko pierwszej partii. W następnych partiach graczem rozpoczynającym jest gracz siedzący po lewej stronie od gracza rozpoczynającego w poprzedniej rundzie.
2. W celu ułatwienia gry zaleca się **ustawienie płytek w stosy po 7 sztuk** (będzie to 16 stosów po 7 płytek).
3. Każdy z **graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk**. Każdy gracz rozpocznie grę posiadając 14 płytek, które umieszcza na swojej tabliczce.
4. Pozostałe płytki tworzą pulę zwaną "bankiem".
5. Jeden z graczy zapisuje na kartce imiona graczy i notuje na bieżąco ich wyniki.

Limit czasu na ruch:

Limit czasu na ruch wynosi 1 minutę. Jeśli czas został przekroczony lub gracz zrobił błąd manipulacji płytkami, musi ułożyć płytki według poprzedniego układu i wziąć jedną płytkę z banku. Jeśli pozostały jakieś nadliczbowe płytki i gracz nie pamięta, skąd one pochodzą, powinien zwrócić je do banku.

Zachęcamy do eksperymentowania, czyli ustawienia innego czasu (90 lub 120 sekund) lub grania bez żadnych limitów. Do odmierzenia czasu można stosować bezpłatną aplikację Rummikub Score Timer dostępną w sklepach Google Play lub App Store.

Przebieg gry:

1. W pierwszej kolejce każdy gracz musi wyłożyć na stół wyraz składający się z co najmniej 6 liter. Jeśli gracz nie potrafi ułożyć takiego wyrazu, dobiera jedną płytkę z „banku” liter i do gry przystępuje kolejna osoba (gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
2. Gracz, który ułożył już pierwsze słowo, może w kolejnych kolejkach tworzyć wyrazy złożone z co najmniej 3 płytek. Może w tym celu wykorzystywać płytki ze swojej tabliczki oraz płytki znajdujące się na stole. Przebudowanie wyrazu może polegać na jego przedłużeniu, czyli dodaniu na początku, na końcu, w środku lub w kilku miejscach jednej lub więcej liter. Gracz może również wziąć litery z jednego lub kilku wyrazów i utworzyć z nich nowe słowo. Po przebudowaniu wszystkie wyrazy muszą mieć prawidłową formę i muszą się składać z co najmniej 3 liter.
3. Gracz musi użyć co najmniej jednej litery ze swojego stojaka, aby manipulacja była poprawna. **WAŻNE: Najdłuższe słowo również powinno zawierać literę z tabliczki gracza.**
4. W trakcie każdej kolejki gracze muszą mieć na swoich tabliczkach co najmniej 7 płytek. Na koniec każdej kolejki gracz dobiera z banku liter tyle płytek, aby mieć ich w sumie 7. Jeśli gracz wykorzysta w trakcie swojej kolejki wszystkie litery, dobiera 7 płytek z banku.
5. Jeśli gramy z limitem czasu, gracz musi upewnić się, czy wszystkie litery tworzą prawidłowe słowa. Jeśli gracz zrobił błąd, a czas na ruch minął, musi odłożyć płytki ułożone na stole w ich pierwotne miejsca, zabrać swoje płytki oraz wyciągnąć jedną płytkę z banku. W ramach kary gracz traci swoją następną kolejkę.

Wykładanie płytek:

Wykładanie płytek polega na układaniu z nich słów. Na przykład, gracz ma następujące litery na swojej tabliczce:



Używając tych liter, gracz może ułożyć następujące wyrazy:



Możliwości jest mnóstwo. Kiedy gracz tworząc słowa, nie może wyłożyć wszystkich płytek ze swojej tabliczki, wtedy ma prawo dokładać je do słów już ułożonych na stole.

Przebudowywanie ułożonych słów:

Najbardziej ekscytującą częścią gry jest przebudowywanie już ułożonych słów, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Na przykład:

• Przykład 1:

Na tabliczce:



Gracz dodaje litery A, Z i tworzy słowo:

Na stole:



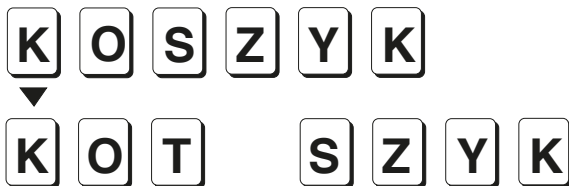
• Przykład 2:

Na tabliczce:



Gracz rozdziela wyraz KOSZYK, dodaje literę T i tworzy dwa słowa:

Na stole:



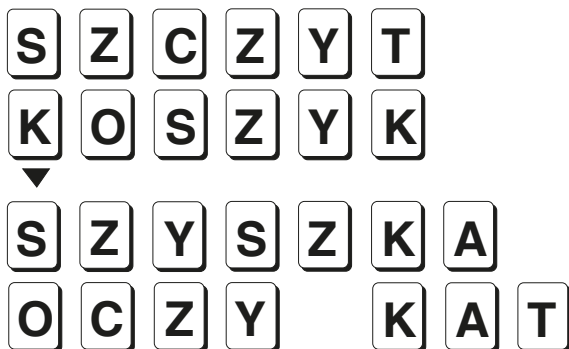
• Przykład 3:

Na tabliczce:



Gracz ma na swojej tabliczce litery A, A. Słowa SZCZYT, KOSZYK są już ułożone na stole. Gracz wyklada litery A, A i tworzy trzy nowe słowa:

Na stole:



Jak widać, słowa nie muszą pozostawać w swojej pierwotnej formie. Litery można dodawać do innej litery, o ile na koniec tury gracza wszystkie kombinacje liter na stole tworzą poprawne słowa.

Joker:

W grze występują 2 Jokery.

- Można nimi zastąpić każdą inną płytkę.
- Można go użyć podczas układania pierwszego słowa, ale tylko ze swojej tabliczki. Tym samym nie można utworzyć pierwszego słowa biorąc Jokera ze stołu.
- Gracz może w trakcie swojej kolejki zabrać Jokera ze słowa ułożonego na stole, poprzez zastąpienie go odpowiednią literą ze swojej tabliczki lub ze stołu.
- Joker, który został zastąpiony, musi być wykorzystany w tej samej kolejce. Nie można umieścić go na swojej tabliczce.
- Do słowa zawierającego Jokera można dodawać litery, rozdzielić wyraz lub przekładać płytki do innego.
- Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole, zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia.
- Pozostawienie Jokera na stojaku na koniec gry, skutkuje otrzymaniem kary równej minus 30 punktów.

Punktacja:

Wszystkie litery, w tym również Jokery, są warte jeden punkt. Wynik za każde słowo zależy od liczby liter w słowie. Podczas każdej kolejki gracz może ułożyć na stole tyle słów, ile chce. Jednak gracz nie zdobywa punktów za każde słowo, ale zdobywa punkty tylko za najdłuższe słowo umieszczone na stole podczas tej tury, które zawiera minimum jedną literę z tabliczki gracza. Na przykład, gracz ułożył na stole następujące słowa: SZYSZKA, OCZY, KAT. Otrzymuje za nie 7 punktów, ponieważ słowo SZYSZKA jest najdłuższe z nich i składa się z 7 liter.

Podwójne punkty:

Gracz, który wyłożył na stół wszystkie płytki ze swojej tabliczki w trakcie jednej kolejki, otrzymuje podwójne punkty.

Co robić i czego nie robić:

- Nie można wykladać słów, które są już ułożone.
- Dozwolone są wszystkie słowa występujące w słownikach języka polskiego, we wszystkich prawidłowych formach gramatycznych, z wyjątkiem: skrótów, wyrazów pochodzących z języka obcego i wyrazów pisanych przez łącznik. Do sprawdzenia poprawności słów, które budzą wątpliwości, gracze mogą użyć słownika.
- Najdłuższe słowo można ułożyć używając przedrostków i przyrostków.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, kiedy gracze wykorzystają już wszystkie płytki z banku liter, a jeden z nich wyłożył na stół wszystkie swoje płytki ze swojej tabliczki.

W rzadkich przypadkach, gra kończy się również, gdy żaden z graczy nie może już ułożyć żadnego słowa z płytek na swojej tabliczce. Po spasowaniu wszystkich graczy, wygrywa gracz z największą ilością punktów. W przypadku remisu gracze współdzielą się zwycięstwem.

Opcja:

Rummikub Słowny może być grą tematyczną. Wówczas gracze układają wyłącznie słowa nawiązujące do ustalonego tematu. Jest to opcja gry zalecana dla graczy zaawansowanych.

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 (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. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel 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 instrukcje 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 Izraelu.

Uwaga: Niektóre płyny i środki do dezynfekcji rąk mogą powodować uszkodzenie farby na płytkach. Aby utrzymać grę Rummikub® w dobrym stanie, zalecamy umyć rąk przed rozpoczęciem gry.



Dla Twojej wygody:

-   Bezpłatna aplikacja! Rummikub zliczająca i śledząca wyniki. Do pobrania w:  
- Instrukcja video na [YouTube](#)



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

D-2604-0236-0153 100122