



Dla 2-4 graczy
Wiek 4+

Zawartość:

- ✦ 40 płytek ponumerowanych od 1 do 10 (10 czerwonych, 10 niebieskich, 10 żółtych i 10 czarnych),
- ✦ 4 płytki z Jokerem,
- ✦ Żetony z gwiazdkami
- ✦ 4 tabliczki (stojaki na płytki)



Cel gry:

Zebranie jak największej liczby gwiazdek. Jak to zrobić? Zdobywasz gwiazdki, gdy stworzysz serie i/lub dodasz płytki do już utworzonych serii.

Sposób przyznawania punktów przedstawiono w sekcji „**Nagrody**” znajdującej się poniżej.

Czym jest seria?

Seria składa się z co najmniej trzech płytek (jednak w tej wersji Rummikub może zostać rozszerzona do maksymalnie 10 płytek o kolejnych numerach, na przykład: 2, 3, 4 lub 7, 8, 9. Ponadto wszystkie liczby w serii **muszą mieć ten sam kolor**.

Uwaga dla rodziców i/lub opiekunów

Jeśli grasz po raz pierwszy z małymi dziećmi, zacznij od gry wprowadzającej przedstawionej poniżej, **bez stojaków na płytki i Jokerów**. Ułatwi to opanowanie przez dziecko zasad gry.

Gra wprowadzająca

- ✦ Połóż wszystkie płytki na stole numerami do góry. Rodzic lub opiekun wskazuje płytkę i odczytuje na głos jej kolor i cyfrę. Następnie pozostali gracze próbują znaleźć płytkę w tym samym kolorze, ale o kolejnym numerze (mniejszym lub większym o 1 od poprzedniego).
- ✦ Gracz, który znajdzie odpowiednią płytkę, powinien położyć ją obok płytki, która została wskazana jako pierwsza. Za tę czynność otrzyma gwiazdkę. Gra toczy się dalej, a jej celem jest znalezienie trzeciej płytki. Gracz, który ją znajdzie, również otrzyma gwiazdkę. W tym momencie rodzic/opiekun ogłasza koniec serii.
- ✦ Gra toczy się dalej do utworzenia serii o maksymalnej długości (pełen ciąg cyfr od 1 do 10), a za każdym razem, gdy graczowi uda się znaleźć odpowiednią płytkę, otrzymuje on gwiazdkę. Gra kończy się po zakończeniu wszystkich czterech serii.

Gra właściwa

Przygotowanie gry

Każdy gracz otrzymuje stojak na płytki oraz 6 gwiazdek (pozostałe gwiazdki stanowią bank). Odwróć wszystkie płytki, w tym Jokery, numerami do dołu i dokładnie wymieszaj. Tworzą one pulę płytek (można również płytki ułożyć w stosy). Każdy gracz wybiera z puli 6 płytek i umieszcza je na swoim stojaku (gracze nie powinni pokazywać przeciwnikom swoich płytek).

Gra

Najstarszy gracz, rodzic lub opiekun rozpoczyna grę, próbując stworzyć jedną lub kilka serii. Jeśli gracz nie chce lub nie może ułożyć serii, musi zapłacić bankowi jedną gwiazdkę i wziąć płytkę z puli. Na tym kończy się jego kolejka.

Następnie kolejka przechodzi na gracza znajdującego się po lewej stronie. Jeśli następny gracz nie stworzy żadnej serii, gra toczy się dalej zgodnie z powyższym opisem.

Jednak, gdy tylko pierwsza seria zostanie wyłożona, następny gracz może dodać odpowiednią płytkę lub płytki do obecnie leżących na stole serii. Gracz może również układać nowe serie.

Czy zawsze muszę płacić bankowi gwiazdkę, jeśli nie wykładam płytek?

W dwóch przypadkach nie musisz płacić bankowi żadnej gwiazdki:

1. Jeśli gracz nie może wziąć udziału w grze, a bank płytek jest pusty, nie płaci karnej gwiazdki. Jego kolejka kończy się, aż do czasu następnej kolejki.
2. Jeśli gracz nie ma już żadnych gwiazdek, jego kolejka kończy się do czasu następnej kolejki.

Nagrody

A. Za każdą wyłożoną płytkę: jedna gwiazdka. 

B. Za każdą ułożoną serię: jedna gwiazdka. 

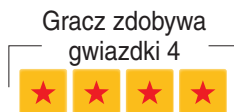
C. Za wyłożenie ostatniej płytki, co jest równoznaczne z opróżnieniem stojaka gracza: jedna gwiazdka. 

Przykłady

1. Gracz, któremu uda się ułożyć serię 3 płytek, otrzymuje 4 gwiazdki (jedna gwiazdka za każdą płytkę tworzącą serię oraz jedna gwiazdka bonusowa za ułożenie serii).

Patrz rysunek 1.

Rysunek 1



2. Gracz, któremu uda się dodać 3 płytki do 2 istniejących serii, otrzymuje 3 gwiazdki. Patrz rysunek 2.



3. Gracz, któremu uda się ułożyć nową serię i dodać płytki do innych, istniejących już serii, otrzymuje gwiazdkę za każdą płytkę wykorzystaną w nowej serii, a także jedną dodatkową gwiazdkę za ułożoną serię oraz jedną gwiazdkę za każdą dodatkową płytkę dołożoną do istniejącej serii. Patrz rysunek 3.



Joker

Joker to ważna i cenna płytki. Może być używana jako płytki o dowolnym kolorze lub numerze w serii. W tej samej serii można użyć dwóch lub więcej Jokerów. Możesz zabrać Jokera z serii, pod warunkiem, że ma ona nadal co najmniej trzy płytki, i natychmiast dodać go do istniejącej serii. W swojej kolejce możesz również zabrać Jokera z istniejącej serii i umieścić go na swoim stojaku, pod warunkiem, że w jego miejsce umieścisz płytkę o odpowiednim kolorze i numerze.
(Uwaga: Jest to odmiana oryginalnych zasad Rummikub z wersji dla dorosłych).
Za odzyskanie Jokera gracz nie otrzymuje gwiazdki. Przejęcie Jokera jest już nagrodą samą w sobie.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy poprawnie wyłoży wszystkie płytki ze swojego stojaka. Ten gracz otrzymuje gwiazdkę bonusową za ukończenie gry jako pierwszy. Pozostali gracze płacą bankowi po jednej gwiazdce za każdą płytkę, która pozostała na ich stojaku.

Jeśli pozostało im mniej gwiazdek niż płytek, po prostu wpłacają do banku tyle gwiazdek, ile im pozostało (jeśli gracz nie posiada żadnych gwiazdek, nie płaci nic!).

Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą gwiazdek.


W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje ten gracz, który jako pierwszy wykorzysta wszystkie swoje płytki.

Nowa gra

Wszystkie gwiazdki należy zwrócić do banku. Wszystkie płytki należy zwrócić do puli. Należy powtórzyć przygotowania opisane w sekcji „Gra właściwa” i wymieszać.



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. © 2017 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 instrukcję należy zachować ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie oraz elementy mocujące.

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 umycie rąk przed rozpoczęciem gry.

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



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