With a Twist

The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

3 w 1

Dla Twojej wygody: Instrukcja video na: YouTube

Od 2 do 4 graczy, Wiek 7+

Polska edycja Rummikub 3w1 zawiera 3 wersje gry: Standard z dwoma ZWYKŁYMI jokerami, Twist z ośmioma SPECJALNYMI jokerami, Ekspert z ośmioma kolorowymi jokerami.

Zawartość opakowania:

112 kostek (8 zestawów kostek ponumerowanych od 1-13, w czterech kolorach), 8 jokerów w czterech kolorach, 4 tabliczki + nóżki, instrukcja.

Cel gry:

Gra polega na wyłożeniu wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa.

Terminologia stosowana w grze:

GRUPA to zestaw trzech lub czterech kostek z taką samą liczbą, ale w różnych kolorach.

SERIA to zestaw trzech lub więcej kostek z kolejnymi liczbami w tym samym kolorze.

Przygotowanie gry:

Przed pierwszą partią należy wyłonić gracza rozpoczynającego. W tym celu umieść wszystkie kostki na stole numerami do dołu i starannie wymieszaj. Każdy z graczy losuje kostkę; gracz z najwyższą liczbą na kostce rozpoczyna grę. W przypadku remisu należy przeprowadzić 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 szybkiego przeliczenia kostek zalecamy ustawianie ich w stosy po 7 sztuk. W wersji Standard będzie to 14 stosów po 7 kostek i 1 stos z 8 kostkami. W wersji Twist i Ekspert 16 stosów po 7 kostek. Każdy z graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk. Każdy gracz rozpocznie grę posiadając 14 kostek, które umieszcza na swojej tabliczce. Pozostałe kostki nazywane 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. 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 może, ale nie, musi poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.

Rozgrywka:

Gracz w ramach swojego ruchu może albo wykładać kostki na stół, albo dobierać. Żeby móc wykładać kostki konieczne jest otwarcie, czyli wyłożenie jednego lub kilku prawidłowych zestawów o sumie wartości znajdujących się na nich liczb co najmniej 30. W takim przypadku Joker ma wartość liczby, którą zastępuje. Przy otwarciu gracz może korzystać tylko z kostek, które posiada na tabliczce.

Ważna zasada: Gracz, który wykłada otwarcie, nie może manipulować seriami i grupami na stole, jeśli takie leżą. Jeżeli gracz nie ma układów pozwalających na otwarcie, lub celowo się na

to nie decyduje, dobierać je ze stosu/banku, a do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz nie ma obowiązku wykładania otwarcia od razu, jak tylko je zbierze. W turach po tym, jak gracz wyłożył swój początkowy zestaw, ten gracz może budować na innych zestawach na stole kafelkami ze swojej tabliczki. Gracze nie mogą wyłożyć kostki, który właśnie pobrali; muszą poczekać do swojej następnej tury, aby wyłożyć tą kostkę.

Manipulacje:

Manipulacje polegają na dokonaniu dowolnych zmian w zestawach kostek znajdujących się na stole, w wyniku których wszystkie zestawy znajdujące się na stole po zakończeniu ruchu są prawidłowe. Jednocześnie gracz musi dołożyć przynajmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki oraz nie może zabrać żadnej kostki ze stołu na swoją tabliczkę.

Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek do dobierania, tylko aktywny gracz ma prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu.

Przykłady manipulacji kostkami

Dołożenie kostki lub kostek z tabliczki gracza do istniejących zestawów :

Niebieska 4,5,6 znajdują się na stole. Gracz dokłada niebieską 3 do 3 8 istniejącej serii i niebieską 8 do grupy ósemek na stole.

Tworzenie nowego zestawu z czwartą kostką z grupy:

Niebieska 4 jest potrzebna do utworzenia nowej niebieskiej serii z kostek na tabliczce. Poprzez zabranie niebieskiej 4 z grupy czwórek na stole, gracz może ułożyć nową serię: niebieskie 3,4,5,6.

Utworzenie nowego zestawu poprzez dodanie czwartej kostki do istniejącego zestawu oraz zabranie potrzebnej kostki:

Gracz dokłada niebieską 11 do serii, zabiera niebieską 8 i wykorzystuje ją do utworzenia nowej grupy ósemek.

Kostki na tabliczce

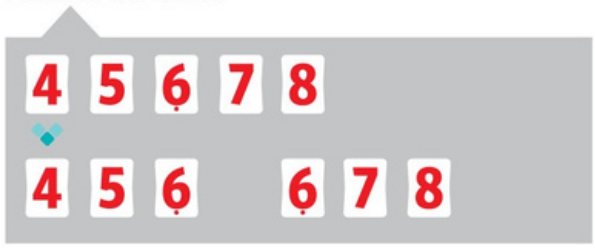
Kostki na stole

Rozbicie serii:

Gracz rozbija serię, poprzez wykorzystanie czerwonej 6 do utworzenia dwóch oddzielnych serii.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole

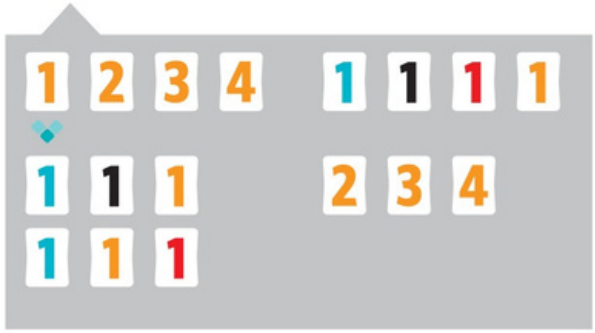


Podział kombinowany:

Nowa grupa jedynek zostaje utworzona poprzez zabranie niebieskiej 1 z tabliczki, żółtej 1 z serii i czerwonej 1 z grupy.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole

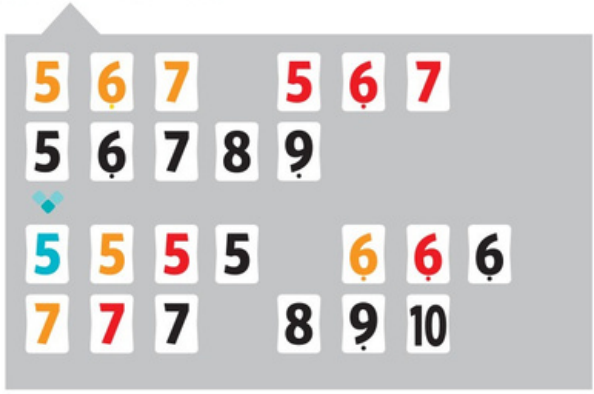


Podział wielokrotny:

Gracz manipuluje trzema istniejącymi zestawami i wykorzystuje czarną 10 oraz niebieską 5 z tabliczki, aby utworzyć nowe grupy i jedną nową serię.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole



Jokery

- Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy.
- Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje.
- Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera.
- Joker, który został zastąpiony, musi być użyty w tej samej turze jako część nowego zestawu.

Zwykły Joker

- Joker zastępuje dowolną kostkę. Gracz może wykorzystać jokera w każdym zestawie, zastępując nim dowolną kostkę.
- Zastępujemy: Jeżeli w wyniku manipulacji gracz uwolni jokera, nie może go zabrać na tabliczkę i musi wykorzystać w tym samym ruchu w dowolnym zestawie.

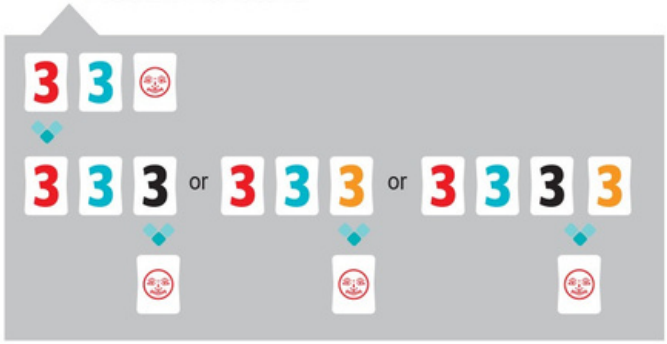
Istnieją 4 sposoby pozbycia się Zwykłego Jokera:

1

Gracz zastępuje Jokera dowolną kostką.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole

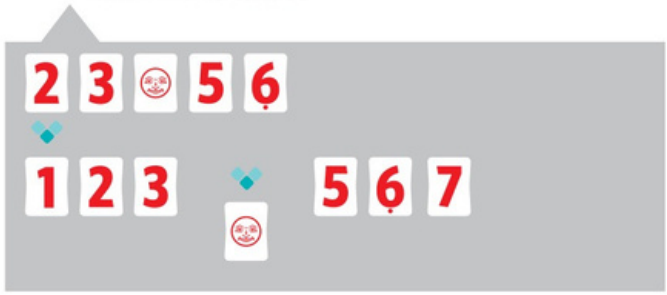


2

Gracz rozbija serię i uwalnia Jokera.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole

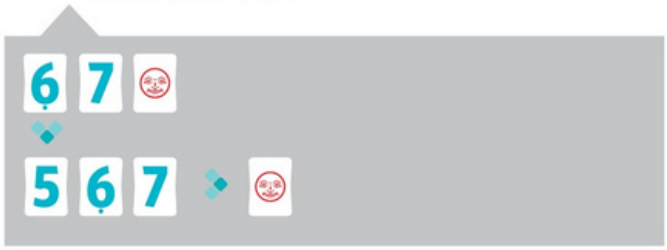


3

Gracz dodaje niebieską 5 i uwalnia Jokera.

Kostki na tabliczce

Kostki na stole



4

Gracz rozbija serię - czarna 1 zostaje przesunięta do grupy jedynek, a czarna 2 zostaje przesunięta do grupy dwójek, uwalnia Jokera.

Kostki na stole

Każdy joker specjalny ma inną określoną funkcję:

Jokery Specjalne

- Jokery Specjalne nie mogą zastąpić zwykłego Jokera, nie mogą też zastąpić innych Jokerów Specjalnych.

- Przypomnienie: Dowolny układ kafelków, który leży na stole, powinien składać się z co najmniej 3 kafelków. W żadnym przypadku (nawet gdy masz podwójnego Jokera), nie wolno zostawiać na stole układów składających się z dwóch kafelków.

- Podczas początkowego wyłożenia, Joker Specjalny reprezentuje numer, lub numery, które zastępuje. **Uwaga:** wartość Jokera Lustrzanego wynosi zero.

Podwójny Joker - kolor niebieski

Podczas otwarcia Joker Specjalny przyjmuje wartość kostek, które zastępuje. **Uwaga:** wartość Jokera Lustrzanego wynosi zero.

- Na przykład:

Seria

Seria - 2 - Podwójny Joker -5. Podwójny Joker zastępuje 3 i 4. Przy pierwszym wyłożeniu, kostka ta otrzymuje wartość obu liczb, które zastępuje (w tym wypadku suma wartości 3 i 4 czyli 7).

Grupa

Grupa- Niebieska 3 – Czerwona 3 – Podwójny Joker. Podwójny Joker zastępuje Żółtą 3 i Czarną 3.

- Podwójny Joker może być zastąpiony zarówno poprzez obie kostki, którym odpowiada w zestawie lub poprzez manipulację zestawem w celu uwolnienia Jokera.

- Kostka z Podwójnym Jokerem może być wykorzystana w każdym miejscu serii; jako pierwsza, środkowa lub końcowa kostka.

- Podwójny Joker nie może być wykorzystany przed kostką 2 lub po kostce 12 (Tylko 1 może znaleźć się przed 2 i tylko 13 może znaleźć się po 12).

Joker Zmiany koloru - kolor czarny

Joker Zmiany koloru wykorzystywany jest jedynie w seriach i używany jest do utworzenia zestawu w dwóch kolorach. Joker zmiany koloru może być ułożony na poczatku lub na końcu serii.

- Podczas korzystania z Jokera Zmiany Koloru w seriach, kostki znajdujące się przed jokerem muszą być innego koloru niż kostki umieszczane po nim.

- Joker Zmiany koloru może być wykorzystany na końcu serii, jednak kostki wyłożone po nim muszą być w innym kolorze.

- Joker Zmiany Koloru przyjmuje wartość liczby, którą zastępuje w serii.

Lustrzany Joker - kolor żółty

Joker Lustrzany wykorzystywany jest do tworzenia serii lustrzanych zarówno w seriach jak i w grupach.

Na przykład:

- W seriach

- W grupach

- Każdą liczbę dołożoną po jednej stronie, należy również dołożyć po drugiej stronie Jokera.
- Joker Lustrzany odpowiada wartości liczby na środku. Joker Lustrzany ma wartość zero.
- Do zestawu można odejmować lub dokładać kości, jednak ten Joker Specjalny musi być wykorzystany wyłącznie jako Joker Lustrzany.
- Joker Lustrzany nie może być zastąpiony żadną kostką. Można go uwolnić jedynie rozbijając układ.
- Jest doskonałym narzędziem do gry podwójnymi kostkami.

Przykład 1:

Przykład 2:

Limit czasowy:

Istnieje jednominutowy limit czasowy. Jeśli czas został przekroczony lub popełnisz 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, 40 lub 60 sekund. Do odliczania czasu można zastosować bezpłatną aplikację dostępne w sklepach Google Play lub AppStore.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Punkty dzielimy na DUŻE i MAŁE. 1 duży punkt przyznawany jest zwycięzcy. Pozostali gracze otrzymują 0 punktów.

Małe punkty to punkty przegranych gracze z kostek, które pozostały im na tabliczkach. Zliczją je i zapisują na kartce 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 w wersji Twist i Ekspert, minus 50 punktów w wersji Standard.

Imię Nazwisko	A		B		C		D	
Punkty	**Duże punkty**	*Małe punkty*	**Duże punkty**	*Małe punkty*	**Duże punkty**	*Małe punkty*	**Duże punkty**	*Małe punkty*
1 gra	1	+24	0	-5	0	-16	0	-3
2 gra	0	-6	0	-11	1	+22	0	-5
3 gra	0	-32	0	-13	0	-2	1	+47
4 gra	0	-10	0	-25	1	+41	0	-6
SUMA PUNKTÓW	**1**	**-24**	**0**	**-54**	**2**	**+45**	**1**	**+33**
	3 miejsce		4 miejsce		1 miejsce		2 miejsce	

Wygrał gracz C, ponieważ zdobył najwięcej dużych punktów.

Wersja Expert:

Wersja Expert to najbardziej zaawansowany wariant gry Rummikub. Charakteryzuje się większą strategią oraz koniecznością użycia wszystkich 8 jokerów w kolorach: czarnym, żółtym, czerwonym i niebieskim. W tej wersji kluczowe jest uwzględnienie koloru jokera, a nie jego wygląd.

JOKERY: Zasady gry w wersji Expert są zbliżone do tych w wersji Standard, z jednym istotnym wyjątkiem dotyczącym jokerów. Kolor jokera ma kluczowe znaczenie:
W serii: Joker musi pasować kolorem do serii. Oznacza to, że niebieskiego jokera można dodać tylko do niebieskiej serii, czerwonego jokera do czerwonej serii, żółtego jokera do żółtej serii, a czarnego jokera do czarnej serii. Przykład: kombinacja 4, 5 i niebieski joker jest prawidłowa, ale nie można dodać niebieskiego jokera do czerwonej serii.
W grupie: Zastosowanie jokera w grupie musi być zgodne z kolorem. Na przykład, jeśli w grupie mamy czerwoną i żółtą kostkę o wartości 10, można dodać niebieskiego jokera. Natomiast niedozwolone jest dodanie niebieskiego jokera do grupy, która już zawiera niebieską kostkę. *Przykład niedozwolonej kombinacji: jeśli w grupie znajduje się niebieska, czerwona i czarna 10, nie możemy dodać do niej niebieskiego jokera, ponieważ jest już w niej niebieska kostka o wartości 10.*

Jeśli przy podliczaniu punktów,gracz ma na swojej tabliczce jokera w chwili zakończenia gry, otrzymuje za niego karę w postaci minus 30 punktów.

Więcej informacji na temat zasad znajdziesz na naszej stronie:
https://rummikub.pl/instrukcje/

www.rummikub.com

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, 2016 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. EU Registered Design No. : 001429344 O.Fidelman.
Ostrzeżenia! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Ryzyko zadławienia! 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.
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

8600/8601-2236-0153 011023