Oryginalny Rummikub®

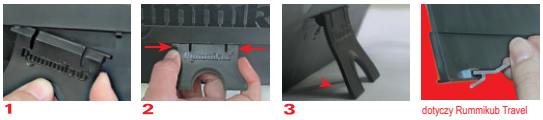
Gra dla całej rodziny

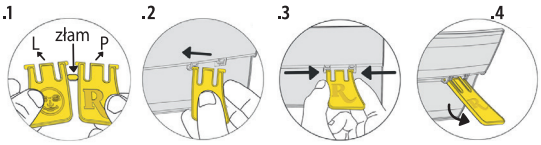
Dla 2 - 4 osób, powyżej 7 lat (dotyczy Rummikub Travel oraz Rummikub Experience)
Dla 2 - 6 osób, powyżej 7 lat (dotyczy Rummikub XP)

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA: (dotyczy Rummikub Travel oraz Rummikub Experience)

- 104 kostki ponumerowane od 1 do 13, w czterech kolorach (czarny, czerwony niebieski, pomarańczowy)
- 2 jokery
- 4 tabliczki (stojaki na kostki)

Instrukcja złożenia





ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA: (dotyczy Rummikub XP)

156 kostek ponumerowanych od 1 do 13, w czterech kolorach (czarny, czerwony, niebieski, pomarańczowy), 4 jokery, 6 tabliczek (stojaków na kostki)

CEL GRY:

Wyłożenie jako pierwszy wszystkich kostek ze swojej tabliczki i zdobycie tym samym największej ilości punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Ułóż wszystkie kostki po środku stołu numerami do dołu i dokładnie wymieszaj. Każdy gracz wybiera jedną kostkę. Partię rozpocz na gracz, który wylosował najwyższa liczbę. Kolejni gracze kontynuują grę zgodnie ze wskazówkami zegara. Każdy gracz bierze 14 kostek i umieszcza je na swojej tabliczce według „grup" lub „serii". Reszta kostek stanowi bank.

UKŁADY KOSTEK:

- „grupa" - to układ trzech lub czterech kostek o tym samym numerze ale w innych kolorach, np. czarna 7, czerwona 7, niebieska 7, pomarańczowa 7
- „seria" to układ trzech lub większej ilości kostek o kolejnych numerach, w tym samym kolorze, np. niebieska 3, 4, 5 i 6

UWAGA: Numer 1 jest zawsze najniższym numerem i nie może następować po numerze 13.

ZASADY GRY:

1. Ruch polega na układaniu kostek albo wybraniu pojedynczej kostki z banku. Jeżeli chcesz użyć kostkę, którą właśnie wybrałeś, musisz poczekać do następnej kolejki.
2. W celu rozpoczęcia gry, pierwszy układ kostek (lub układy) , który uda się ułożyć graczowi musi zawierać numery, które dodane do siebie dadzą minimum 30 punktów. Możesz wstrzymać wejście do gry i kontynuować zbieranie kostek. Jednak nie możesz budować czy manipulować żadnymi układami kostek na stole do momentu ułożenia swojego układu i wejścia do gry.
3. Można manipulować układami kostek na wiele sposobów, w czasie trwania danej rundy. Pozostają odłożone tylko uznane już układy kostek oraz nie wyłożone kostki.

LIMIT CZASOWY:

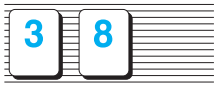
Istnieje 1 minutowy limit czasowy na te działania. Jeśli czas został przekroczony lub zrobisz błąd w manipulacji kostkami , musisz ułożyć kostki według poprzedniego układu i wziąć w ramach kary trzy kostki z banku. Jeżeli pozostały jakieś nadliczbowe kostki i gracze nie pamiętają skąd pochodzą, powinny zostać zwrócone do banku.

MANIPULACJE:

To najbardziej ekscytująca cześć gry. Gracze próbują zebrać jak największą ilość punktów poprzez przebudowywanie lub dodawanie kostek do układów leżących już na stole. Można manipulować układami na różne sposoby (przykłady poniżej) do końca trwania jednej rundy. Pozostają odłożone tylko uznane już układy kostek oraz nie wyłożone kostki.

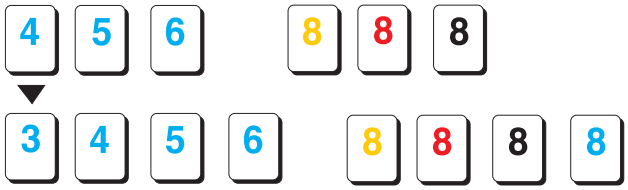
- **Dodanie jednej lub większej ilości kostek do układu na stole:**

Na twojej tabliczce



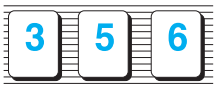
Niebieska 4, 5, 6 leżą na stole. Gracz dodaje niebieską trójkę do serii i niebieską ósemkę do grupy.

Na stole



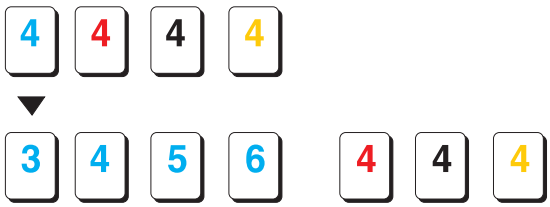
- **Usunięcie kostki z grupy leżącej na stole i wykorzystanie do nowego układu:**

Na twojej tabliczce



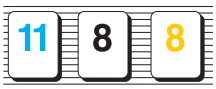
Gracz zabiera niebieską 4 z grupy czwórek i układa serię niebieskich 3,4,5,6.

Na stole



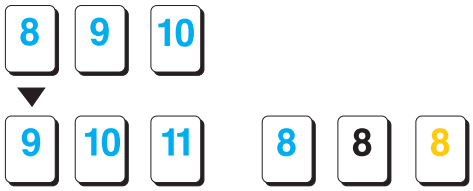
- **Dodanie do serii czwartej kostki i usunięcie z tej serii innej kostki w celu ułożenia nowej grupy:**

Na twojej tabliczce



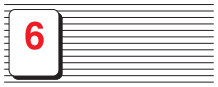
Gracz dodaje niebieską 11 do serii kostek leżących na stole i używa 8 do stworzenia nowej grupy.

Na stole



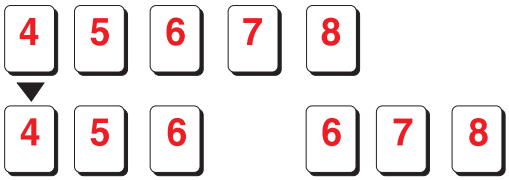
- **Rozdzielanie serii:**

Na twojej tabliczce



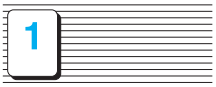
Gracz rozdziela serię leżącą na stole i używa czerwonej 6 do ułożenia dwóch nowych serii.

Na stole



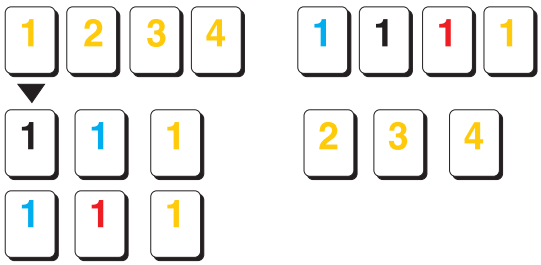
- **Utworzenie nowej grupy z kostek z różnych układów**

Na twojej tabliczce



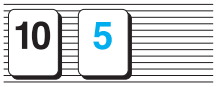
Gracz zabiera niebieską 1 z tabliczki i zamienia z pomarańczową 1 z serii oraz czerwona 1 z grupy aby stworzyć nową grupę.

Na stole

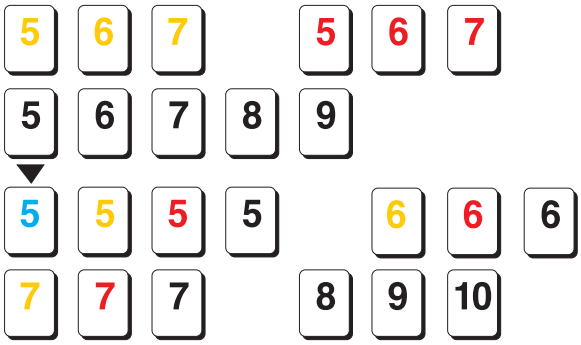


● Połączenie kilku manipulacji

Na twojej tabliczce



Na stole



Gracz manipuluje trzema istniejącymi układami kostek leżącymi na stole i wykorzystuje czarną 10 i niebieska 5 z tabliczki do stworzenia trzech grup i jednej serii.

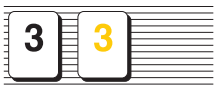
JOKER

Joker może być wykorzystany do zastąpienia jakiejkolwiek kostki, brakującej do utworzenia serii lub grupy. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a masz na swojej tabliczce kostkę, którą zastępuje, możesz zamienić jokera na kostkę. Musisz jednak użyć jokera jeszcze w tej samej rundzie. Nie może pozostać na twojej tabliczce.
Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, możesz zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. Nie możesz zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Nie możesz rozdzielić grupy ani serii zawierającej jokera. Możesz go tylko dokładać do takiego układu kostki. Jeżeli na koniec gry w twojej tabliczce został joker dolicza się za niego 30 dodatkowych punktów.

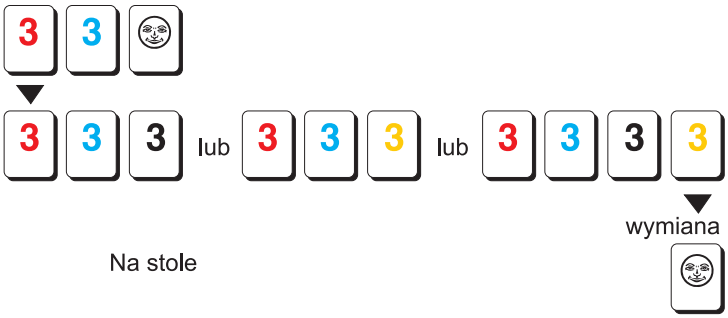
Przykłady :

Na twojej tabliczce

1.



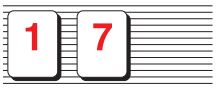
Na stole



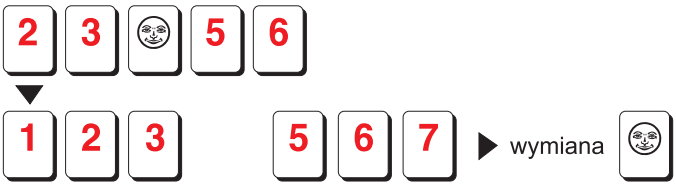
Gracz może zastąpić jokera każdą jedną kostką lub obydwoma.

Na twojej tabliczce

2.



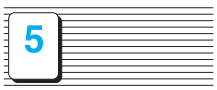
Na stole



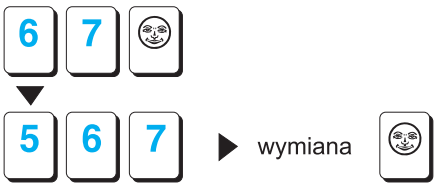
Gracz rozdziela serię i wymienia jokera.

Na twojej tabliczce

3.



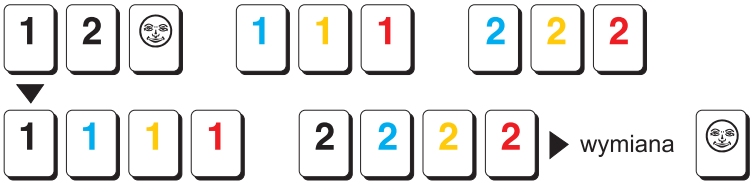
Na stole



Gracz dodaje niebieską 5 i wymienia jokera.

4. Na stole

Gracz rozdziela serię. Czarną 1 zabiera do grupy jedynek, czarną 2 do grupy dwójek i uwalnia jokera.



ZWYCIĘZCA

Gra kontynuowana jest do chwili gdy jeden z graczy opróżni swoją tabliczkę. Przegrani gracze zliczają punkty z kostek, które pozostały na ich tabliczkach (zobacz: ZAKONCZENIE GRY). Jeżeli w banku zabraknie kostek gra toczy się do chwili , kiedy gracze nie mogą już nic dołożyć ze swoich tabliczek. Jeśli żaden z graczy nie może wykonać ruchu, gra automatycznie kończy się.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się gdy pierwszy z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Przegrani gracze zliczają punkty z kostek, które pozostały na ich tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów wszystkich pozostałych graczy. Jeżeli w banku zabraknie kostek przed końcem gry, zwycięzcom zostaje gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnice między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę pokonanych graczy. Na końcu sesji każdy z graczy zlicza swoje wszystkie kolejno uzyskiwane wyniki, zwycięzcą jest zaś ten, którego wynik jest najwyższy.

W prawidłowo prowadzonym zapisie suma punktów plusowych i minusowych w każdej rundzie oraz ostatecznym rachunku, powinna być taka sama.

PRZYKŁAD ZAPISU:

		Gracz A	Gracz B	Gracz C	Gracz D
1 gra	1	+ 24	- 5	- 16	- 3
2 gra	2	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 gra	3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Razem		- 14	- 29	+ 4	+ 39

STRATEGIA:

Z początku gra może wydawać się nudna ale w miarę jak się rozbudowuje, coraz więcej manipulacji jest możliwych. W pierwszych chwilach gry można wstrzymać się z wykładaniem kostek i poczekać aż któryś z graczy rozpocznie, aby mieć większe możliwości manipulacji. Czasem dobrze jest wstrzymać się z wyłożeniem układu złożonego z czterech kostek i wyłożyć tylko trzy z nich. W ten sposób w następnej rundzie będziesz można dołożyć kostkę bez konieczności dobierania kostki z banku. Dobrą strategią może być także zatrzymanie jak najdłużej jokera, trzeba jednak pamiętać, żeby nie zostać z jokerem kiedy inny gracz wyłoży wszystkie kostki i zakończy grę.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie, za względu na zawarte informacje bądź ewentualną reklamację. Przed podaniem zabawki dziecku, prosimy usunąć opakowanie oraz wszelkie elementy mocujące.
Importer: TM Toys Sp. z o.o. Ul. Zbożowa 4 (wejście B) 70-653 Szczecin, Polska www.tmtoys.pl www.rummikub.pl

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 not expressly granted are reserved.
© 2007 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.

D-2600-6236-0153 040517