



## Rummikub - gra dla całej rodziny

**Dla 2-4 osób od 8 lat**

**Zawartość pudełka:**

- 104 ponumerowane kostki w czterech kolorach
- ponumerowane od 1 do 13
- 2 jokery
- 4 tabliczki i 4 nóżki

### **Cel gry:**

Jako pierwszy wyłożyć na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki.

### **Przygotowanie gry:**

Zamocuj podpórkę do każdego stojaka tak, jak to pokazano na obrazku, a następnie rozdaj graczom. Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę, przyczepia do niej nóżki i ustawia przed sobą na stole. Wszystkie kostki kładzie na środku stołu numerami do dołu i dokładnie miesza. Następnie każdy gracz bierze jedną kostkę. Ten kto wylosował najwyższą liczbę, będzie rozpoczynał pierwszą partię. Użyte do losowania kolejności kostki wracają na stół, ponownie miesza się wszystkie kostki i każdy gracz bierze ze stołu po 14 kostek. Ustawia je na swojej tabliczce tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank. Można je ustawić w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek). Jeśli gracze będą zapisywać punktu, trzeba przygotować również kartkę i ołówek.

### **Układy kostek:**

Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być serie albo grupy.

Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze.

Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach.

### **Otwarcie:**

Jeżeli gracz, na którego przypada kolejka zgromadził na swojej tabliczce jeden lub kilka układów o łącznej wartości przynajmniej 30 punktów, może wyłożyć je na stół. (Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa). Nie musi wykladać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów. Jeżeli gracz nie ma układów pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

### **Manipulacje**

Jeżeli gracz wyłożył otwarcie, może wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki. Jeśli nie może tego zrobić, bierze z banku jedną kostkę.

### **Przykłady manipulacji**

#### **Joker**

W zestawie są dwa jokery. Jeżeli masz na tabliczce jokera, możesz zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do ułożenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość jak kostka, którą zastępuje. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a masz na swojej tabliczce kostkę, którą joker zastępuje, możesz zabrać jokera, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Musisz jednak w tej samej kolejce wyłożyć jokera w innej serii lub grupie - nie możesz zostawić go na swojej 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 zastąpić jokera kostką

wziętą ze stołu. Nie możesz rozdzielić grupy ani zawierającej jokera, możesz tylko dokładać do takiego układu kostki. Jeżeli na końcu gry na twojej tabliczce został joker, liczy się za niego 30 punktów.

### **Limit czasu**

Gracze mogą uzgodnić rozgrywkę z limitem czasu, np. 1 minuta na każdy ruch. Jeżeli gracz rozpocznie manipulacją i nie zdąży jej zakończyć przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i za karę wziąć z banku 3 kostki. Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

### **Zakończenie gry**

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy. Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.

### **Strategia**

Nie trzeba wykladać od razu na stół wszystkich posiadanych układów, szczególnie na początku gry. Można poczekać na wyłożenie kostek innych graczy, aby mieć większe możliwości manipulacji. Gdy masz na tabliczce układ złożony z 4 kostek, możesz wyłożyć tylko trzy z nich a czwartą zostawić na tabliczce. W następnej kolejce będziesz miał kostkę nadającą się do dołożenia i unikniesz konieczności dobierania kostki z banku. Dotyczy to także jokera - często lepiej zachować go na później. Trzeba tylko uważać, żeby nie zostać z jokerem, gdy inny gracz wyłoży wszystkie kostki.

• **Rozdzielenie serii**

Na twojej tabliczce



Rozdziel leżącą na stole serię na dwie części, wykorzystując kostkę ze swojej tabliczki.

Na stole



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

Na twojej tabliczce



Zabierz z serii żółtą 1, z grupy zabierz czerwoną 1 i dołóż do nich niebieską 1 z tabliczki, tworząc nową grupę.

Na stole



• **Połączenie kilku manipulacji**

Na twojej tabliczce



Zabierz z każdej serii 5 i wraz z 5 z tabliczki utwórz z nich nową grupę. Utwórz grupy z trzech 6 i trzech 7. Do czarnych 8 i 9 dodaj z tabliczki 10, tworząc nową serię.

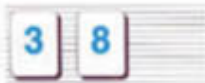
Na stole



## PRZYKŁADY MANIPULACJI

- Dodanie kostki (lub kostek) do układu na stole

Na twojej tabliczce



Dołóż 3 do serii i  
8 do grupy

Na stole



- Wykorzystanie kostki z leżącej na stole grupy do utworzenia nowej serii

Na twojej tabliczce



Weź z leżącej na stole grupy  
niebieska 4 i utwórz z niej i  
z kostek na tabliczce nową  
serię.

Na stole



- Dodanie do serii czwartej kostki i zabranie z tej serii innej kostki,  
potrzebnej do utworzenia nowej grupy

Na twojej tabliczce



Dołóż do kostek leżących  
na stole niebieska 11, zabierz  
niebieską 8 i utwórz nową grupę.

Na stole

