

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

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

Zawartość opakowania:

- 112 kostek: 110 kostek z literami i 2 kostki Jokerów
- 4 podstawki na kostki
- Instrukcja

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:

Celem gry Rummikub Słowny jest układanie jak najdłuższych wyrazów, zdobywanie punktów za ich długość, a także manipulowanie już ułożonymi słowami na stole, aby osiągnąć lepszy wynik.

Przygotowanie gry:

1. **Przed pierwszą grą należy wyłonić gracza rozpoczynającego.** W tym celu należy umieścić wszystkie kostki na stole literami do dołu i starannie wymieszać. Każdy z graczy losuje kostkę. Grę rozpoczyna gracz posiadający kostkę najbliższą litery "A". 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 graczem rozpoczynającym jest gracz siedzący po lewej stronie od gracza rozpoczynającego w poprzedniej rundzie.
 2. W celu ułatwienia gry zaleca się **ustawienie kostek w stosy po 7 sztuk** (będzie to 16 stosów po 7 kostek).
 3. Każdy z **graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk**. Każdy gracz rozpocznie grę posiadając 14 kostek, które umieszcza na swojej podstawce.
 4. Pozostałe kostki tworzą pulę zwaną "bankiem".
 5. Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami gracz posiada maksymalnie 3 samogłoski lub spółgłoski, może zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy - jednak tylko przed rozpoczęciem gry. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
 6. Jeden z graczy przygotowuje kartkę oraz długopis, zapisuje imiona uczestników i notuje na bieżąco ich wyniki w trakcie gry.
- Gotowy szablon karty do zapisywania wyników można pobrać ze strony www.rummikub.pl.

Limit czasu na ruch:

Limit czasu na ruch wynosi 90 sekund. Jeśli czas został przekroczony lub gracz zrobił błąd manipulacji kostkami, musi cofnąć wszystkie manipulacje, które zrobił w tym ruchu i wziąć jedną kostkę z banku. Jeśli pozostały jakieś nadliczbowe kostki i gracz nie pamięta, skąd one pochodzą, to powinien on zabrać te kostki na swoją podstawkę. Zachęcamy do eksperymentowania, czyli ustawienia innego czasu (60 lub 120 sekund) lub grania bez żadnych limitów. Do odmierzania 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 **tylko jeden** wyraz składający się z co najmniej 6 liter. Zachęcamy do eksperymentowania i zmniejszania liczby liter potrzebnych do ułożenia pierwszego wyrazu. Dla początkujących sugeruje się 3- lub 4-literowe słowa jako start. Jeśli gracz nie potrafi ułożyć takiego wyrazu, dobiera jedną kostkę z „banku” liter i do gry przystępuje kolejna osoba (gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). **WAŻNE! Gracz w pierwszym ruchu może wyłożyć tylko jedno słowo ze swojej podstawki.**

2. Gracz, który ułożył już pierwsze słowo, może w następnych kolejkach tworzyć wyrazy złożone z co najmniej 3 kostek. Może w tym celu wykorzystywać kostki ze swojej podstawki oraz kostki 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 swojej podstawki, aby manipulacja była poprawna. **WAŻNE! Najdłuższe, punktowane słowo również musi zawierać literę z tabliczki gracza.**

4. W trakcie każdej kolejki gracze muszą mieć na swoich podstawkach co najmniej 7 kostek. Na koniec każdej kolejki gracz dobiera z banku liter tyle kostek, aby mieć ich w sumie 7. Jeśli gracz wykorzysta w trakcie swojej kolejki wszystkie litery, dobiera 7 kostek z banku.

5. Gracz musi upewnić się, czy wszystkie litery tworzą prawidłowe słowa. Jeśli gracz zrobił błąd, a czas na ruch minął, musi odłożyć kostki ułożone na stole w ich pierwotne miejsca, zabrać swoje kostki na podstawkę oraz wyciągnąć jedną kostkę z banku. Gracz w tym ruchu nie dostaje punktów.

6. Jeśli gracz nie chce lub nie może ułożyć nowego słowa dobiera jedną kostkę z banku, nawet jeżeli ma na podstawce już 7 lub więcej kostek. **WAŻNE: Nie ma górnego limitu kostek na podstawce.**

Wykładanie kostek:

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



Używając tych liter, gracz może ułożyć następujące wyrazy:



Gracz może wykorzystywać kostki ze swojej podstawki do utworzenia nowych słów, ale ma także prawo dokładać litery do istniejących już słów na stole.

Przebudowywanie ułożonych słów:

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

•Przykład 1:

Na podstawce:



Gracz dodaje litery A, Z i tworzy słowo:

Na stole:



2

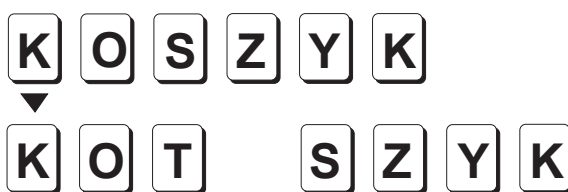
• Przykład 2:

Na podstawie:



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

Na stole:



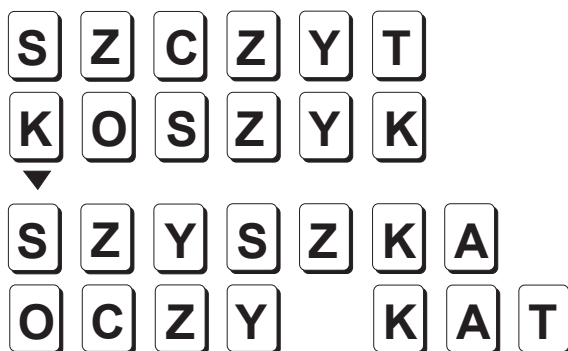
• Przykład 3:

Na podstawie:



Gracz ma na swojej podstawce 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 kostkę.
- Można go użyć podczas układania pierwszego słowa, ale tylko ze swojej podstawki. 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 albo poprzez rozbicie słowa na inne i uwolnienie jokera.
- Joker, który został wzięty, musi być wykorzystany w tej samej kolejce. Nie można umieścić go na swojej podstawce.
- Do słowa zawierającego Jokera można dodawać litery, rozdzielić wyraz lub przekładać kostki do innego.
- Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole, zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia.

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 podstawki 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. Jeżeli gracz w swoim ruchu podmienia jokera w słowie, to ta podmiana nie skutkuje, że to jest jego najdłuższe słowo. Oprócz podmiany należałoby jeszcze jakoś zmienić to słowo, np. zmieniając odmianę słowa. Wtedy, jeżeli to jest najdłuższe ułożone słowo, to może być punktowane.

Podwójne punkty:

Gracz, który wyłożył na stół wszystkie kostki ze swojej podstawki w trakcie jednej kolejki, otrzymuje podwójne punkty za najdłuższe swoje słowo na stole, ułożone w tej kolejce. Dotyczy to także pierwszego wyłożenia. Jeżeli gracz na start wyłoży jedno słowo zbudowane ze wszystkich kostek na swojej podstawce, to dostaje podwójne punkty za to słowo.

Co robić i czego nie robić:

- Nie można wykladać słów, które są już ułożone na stole.
- Dozwolone są wszystkie słowa występujące w słownikach języka polskiego, we wszystkich prawidłowych formach gramatycznych, z wyjątkiem: skrótów, nazw własnych i wyrazów pisanych z łącznikiem. Do sprawdzenia poprawności słów, które budzą wątpliwości, gracze mogą użyć słownika również w trakcie swojej tury, ale nie zatrzymujemy czasu na ruch w trakcie sprawdzania.
- Najdłuższe słowo można ułożyć np. używając przedrostków i przyrostków.
- Dopuszcza się korzystanie w trakcie gry z oficjalnego Słownika Języka Polskiego online, dostępnego pod adresem sjp.pl, np. na telefonie.
- Gracz może ułożyć słowo, które było już wcześniej na stole w trakcie tej rozgrywki, jeżeli w chwili rozpoczęcia jego ruchu, nie było tego słowa na stole.

Zakończenie gry:

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

Sprawdzamy tabelę z punktacją, czy wszyscy gracze mają punkty za tyle samo tur. Jeżeli któryś z graczy miał mniej tur, to może on wykonać jeszcze jeden ruch, tak, żeby każdy gracz miał szansę dostać punkty za tyle samo kolejek.

WAŻNE! Jeżeli gracz nie ma na podstawce 7 liter, to po opróżnieniu podstawki nie dostaje premii w postaci podwojenia punktów za słowo.

W rzadkich przypadkach gra kończy się również, gdy żaden z graczy nie może już ułożyć żadnego słowa z kostek na swojej podstawce, a w banku nie ma już żadnych kostek. 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.

Najważniejsze zasady gry:

1. Przy pierwszym wyłożeniu układamy tylko jedno słowo (otwierające), które musi mieć co najmniej 6 liter. Kolejne – co najmniej 3 litery.
2. Gracze mogą przebudowywać słowa na stole: dzielić, przedłużać, przesuwac litery, by tworzyć nowe słowa ze wszystkich kostek na stole – o ile wszystkie pozostają poprawne językowo.
3. Punktacja: tylko najdłuższe słowo utworzone w danej turze i zawierające co najmniej jedną literę z podstawki gracza daje punkty (1 punkt za literę, Joker liczy jako litera).

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, 2024 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman.

“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. Developed and Designed in Israel. Made in China.

Ostrzeżenie! 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 Chinach.



Instrukcja
wideo



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

C-2601-0236-0153 200324