

Po prostu zagraj!

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

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

Zawartość opakowania:

110 kostek z literami + 2 Jokery

4 tabliczki (stojaki na kostki)

Instrukcja gry

Instrukcja montażu:



Cel gry:

W trakcie każdej kolejki gracze próbują ułożyć jak najdłuższe słowo, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Przygotowanie do gry:

1. Gracze mieszają kostki i układają je w stosy po 7, literami do dołu. Stosy tworzą bank liter.
2. Każdy gracz losuje 14 kostek i układa je na swojej tabliczce.
3. Jedna osoba zapisuje imiona wszystkich graczy i notuje ich wyniki.

Wykładanie kostek

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



Używając tych liter, gracz może ułożyć następujące wyrazy:



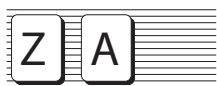
Możliwości jest mnóstwo. Kiedy gracz nie może wyłożyć wszystkich kostek ze swojej tabliczki tworząc całe słowa, może je dokładać do słów już ułożonych na stole.

Przebudowywanie ułożonych słów:

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

• Przykład 1:

Na tabliczce:



Gracz dodaje litery A, Z tworząc słowo:

• Przykład 2:

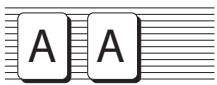
Na tabliczce:



Gracz rozdziela wyraz KOSZYK i dodając literę K tworzy dwa słowa:

• Przykład 3:

Na tabliczce:



Gracz ma na swojej tabliczce litery A, A. Słowa SZCZYT, KOSZYK są już ułożone na stole. Gracz wyklada litery A, A i tworzy trzy nowe słowa:

Na stole:



Na stole:



Na stole:



Kostki można wykladać dopóki tworzą one poprawne słowa.

Limit czasu na ruch:

Zalecany limit czasu na ruch wynosi 1 minutę. Gracz, który w tym czasie nie zakończy swojego ruchu:

- zabiera kostki, które próbował wyłożyć, z powrotem na tabliczkę,
- pozostałe kostki układa tak, jak leżały na stole przed jego ruchem,
- dobiera 1 karną kostkę z banku liter,
- traci kolejkę.

Joker:

W grze występują dwa dzokery. Można nimi zastąpić każdą inną kostkę. Jokera można użyć już podczas układania pierwszego wyrazu. Gracz, w trakcie swojej kolejki, może też zabrać dzokera ze słowa ułożonego na stole, poprzez zastąpienie go odpowiednią literą. Na przykład: Gracz ułożył wyraz „szczyt”, w którym dzoker zastępuje literę „s”. Kolejny gracz może zastąpić dzokera literką „s” i wykorzystać go do ułożenia kolejnego słowa. Kostka, którą gracz chce zastąpić dzokera musi pochodzić z jego tabliczki, nie można wykorzystywać kostek znajdujących się na stole.

Zamieniony dzoker musi być wykorzystany w czasie tej samej kolejki gracza, do ułożenia nowego słowa z kostek znajdujących się na jego tabliczce. Gracze nie mogą wymieniać dzokera przed ułożeniem pierwszego 6-literowego słowa. Słowa z dzokerem można rozbudowywać i przebudowywać.

Punktacja:

Wszystkie litery, również dzoker, liczą się, jako jeden punkt. Suma punktów za każde słowo zależy więc od ilości liter, z jakich się składa. W czasie każdej kolejki gracz może ułożyć na stole tyle słów, ile chce, ale punkty otrzymuje jedynie za najdłuższe z nich. Na przykład: gracz ułożył na stole następujące słowa: SZYSZKA OCZY KAT. Otrzymuje za nie 7 punktów, ponieważ słowo SZYSZKA jest najdłuższym z nich i składa się z 7 liter.

Podwójne punkty:

Gracz, który wyłożył na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki w trakcie jednej kolejki, otrzymuje podwójne punkty.

Przebieg gry:

1. Każdy z graczy losuje kostkę z banku liter. Ten, kto wylosował kostkę z literą znajdującą się najbliżej początku alfabetu, rozpoczyna grę. (Kostki użyte do losowania kolejności gry wracają do banku liter).
2. W pierwszej kolejce każdy gracz, musi wyłożyć na stół wyraz składający się z co najmniej 6 liter. 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).
3. Gracz, który ułożył już pierwsze słowo, może w kolejnych kolejkach tworzyć wyrazy złożone z co najmniej 3 kostek. Może w tym celu wykorzystywać kostki ze swojej tabliczki 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.
4. Gracze mogą przebudowywać słowa ułożone na stole dodając do nich co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki. Najdłuższe słowo również powinno zawierać literę z tabliczki gracza.
5. W trakcie każdej kolejki gracze muszą mieć na swoich tabliczkach 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.

Zasady gry:

1. Nie można wyklądać słów, które są już ułożone.
2. Dozwolone są wszystkie słowa występujące w słownikach języka polskiego, we wszystkich prawidłowych formach gramatycznych, z wyjątkiem: skrótów, wyrazów pochodzących z języka obcego i wyrazów pisanych przez łącznik. Do sprawdzenia poprawności słów, które budzą wątpliwości, gracze mogą użyć słownika. Gracz, który ułożył niepoprawne słowo:
 - powinien usunąć je ze stołu,
 - pozostałe kostki powinien poukładać tak, jak leżały na stole przed jego ruchem,
 - dobiera 1 karną kostkę z banku liter.

Strategia :

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów, gracze powinni więc pamiętać, że:

1. Najdłuższe słowo można ułożyć używając przedrostków i przyrostków,
2. Gracz, który w trakcie jednej kolejki wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki, otrzymuje podwójne punkty.

Opcja:

Rummikub Słowny może być grą tematyczną. Wówczas gracze układają wyłącznie słowa nawiązujące do ustalonego tematu. Jest to opcja gry zalecana dla graczy zaawansowanych.

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 tabliczki.

W przypadku, gdy nie ma już możliwości dobierania liter (bank jest pusty), a żaden z graczy nie może już ułożyć żadnego słowa z kostek na swojej tabliczce – wszyscy gracze mają jedną dodatkową rundę na próbę przebudowania słów na stole. W takiej sytuacji wygrywa gracz z największą ilością punktów.

Zwycięzca:

Zwycięzcą gry jest gracz z największą liczbą punktów.

Zestawienie liter:

A	A	B	C	Ć	D	E	E	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ó	Ó	P	R	S	Ś	T	U	V	Y	Z	Ż	Ż	🎲	
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

