

JAK GRAĆ **W**

THE ORIGINAL
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER



1

GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Grę rozpoczyna osoba, która
siadła do stołu jak osoba „A”, w
następnej rundzie B, C itd.

Inny wariant:

Grę rozpoczyna osoba, która w wyniku losowanie
kostek wyciągnie najwyższy numer. W przypadku
remisu, robimy dogrywkę.

			3 gry	
			Runda I	
Lp.	Numer	Nazwisko i imię	Duże punkty	Małe punkty
1	1A			
2	1B			
3	1C			
4	1D			
5	2A			
6	2B			
7	2C			
8	2D			
9	3A			
10	3B			
11	3C			
12	3D			
13	4A			
14	4B			
15	4C			
16	4D			
17	5A			

2

MAM OCHOTĘ NA
Rummikub[®]

SPRZĄTAM
GRĘ

MAM OCHOTĘ NA
Rummikub[®]

ROZPOCZYNAM
GRĘ

MAM OCHOTĘ NA
Rummikub[®]

ODMIERZAM
CZAS

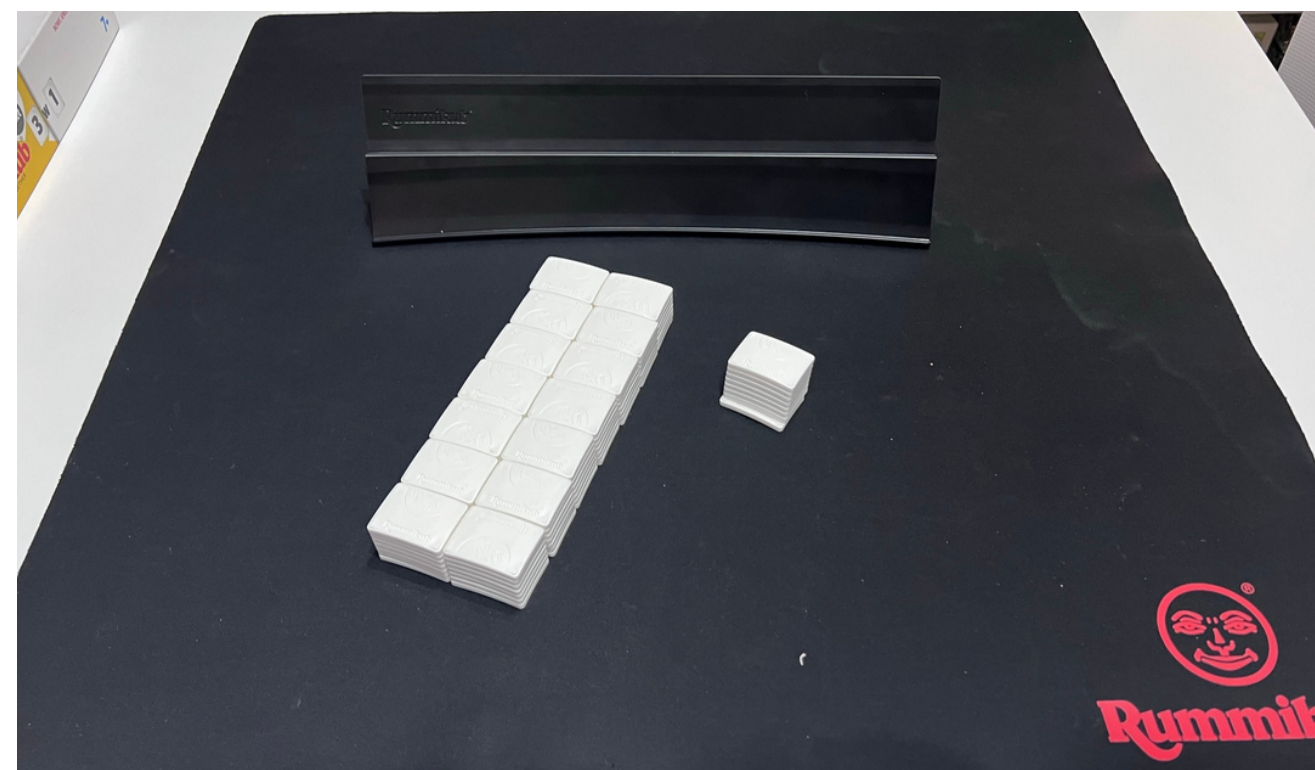
MAM OCHOTĘ NA
Rummikub[®]

ZAPISUJE
WYNIKI

3

UKŁADAMY STOSY

Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek i jeden stos z 8 kostkami.



4

ROZDAJEMY STOSY

Zaczynając od gracza rozpoczynającego grę przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.



5

3 DUBLETY

Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami, gracz posiada co najmniej 3 dublety może zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.



6

USTAWIAMY STOS "8"

Ustawiamy jeden stos na środku stołu, z którego będziemy dobierać kostki w trakcie gry. Zaczynamy od stosu z 8 kostkami. Gdy stos się skończy, gracz który ma dobrać kostkę wybiera z banku stos, który ustawia na środku stołu.



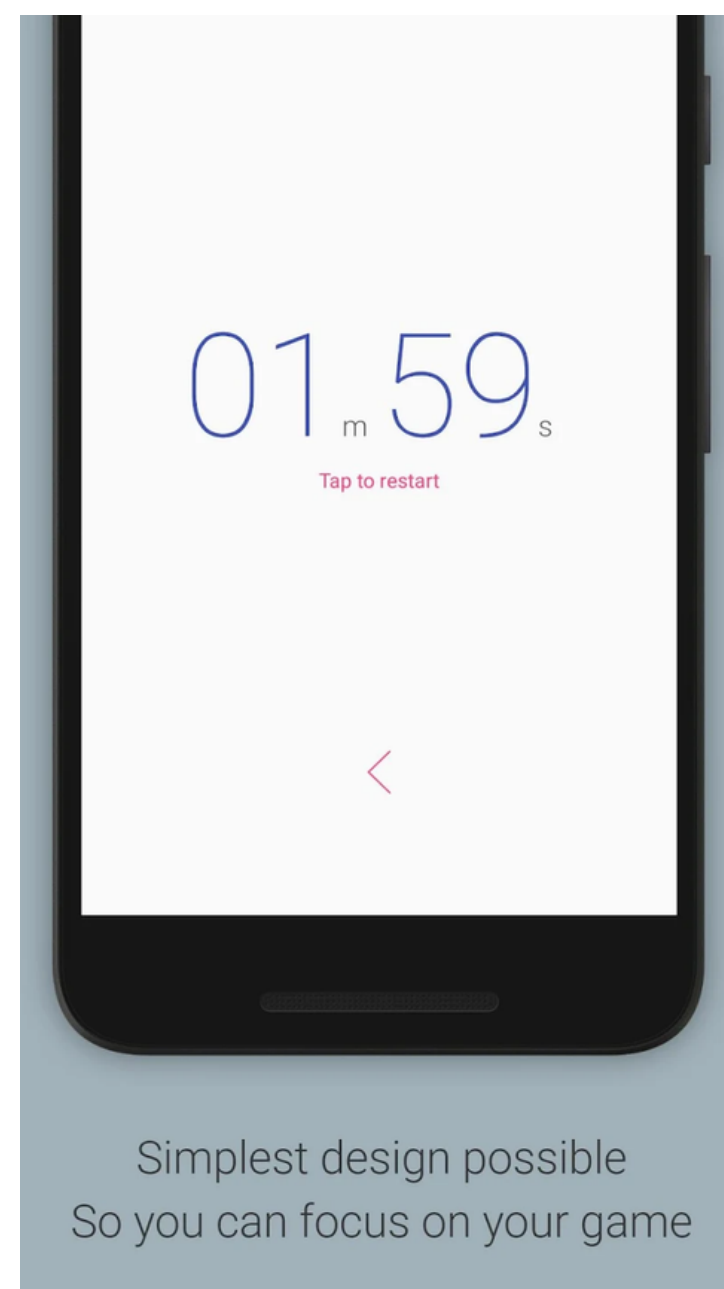
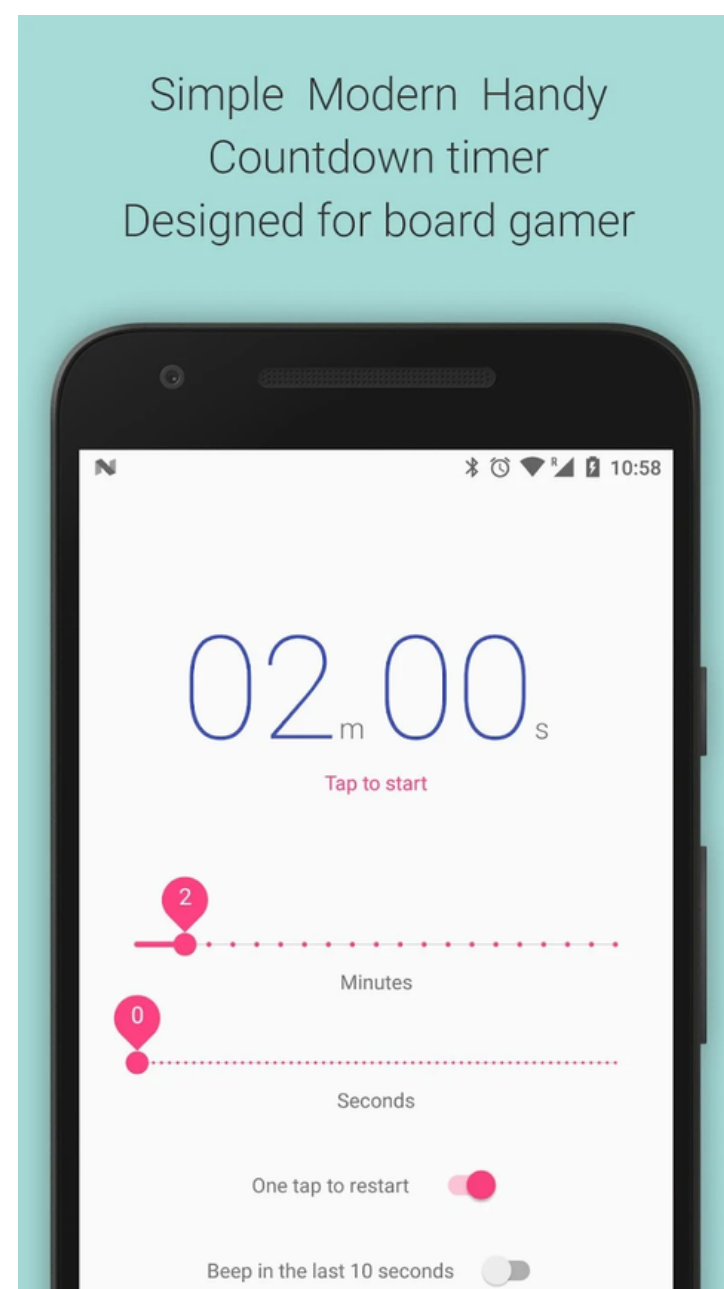
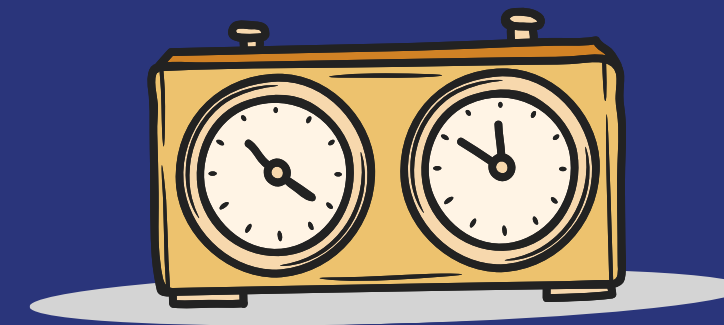
7

40 SEKUND NA KAŽDY RUCH



8A

APLIKACJE

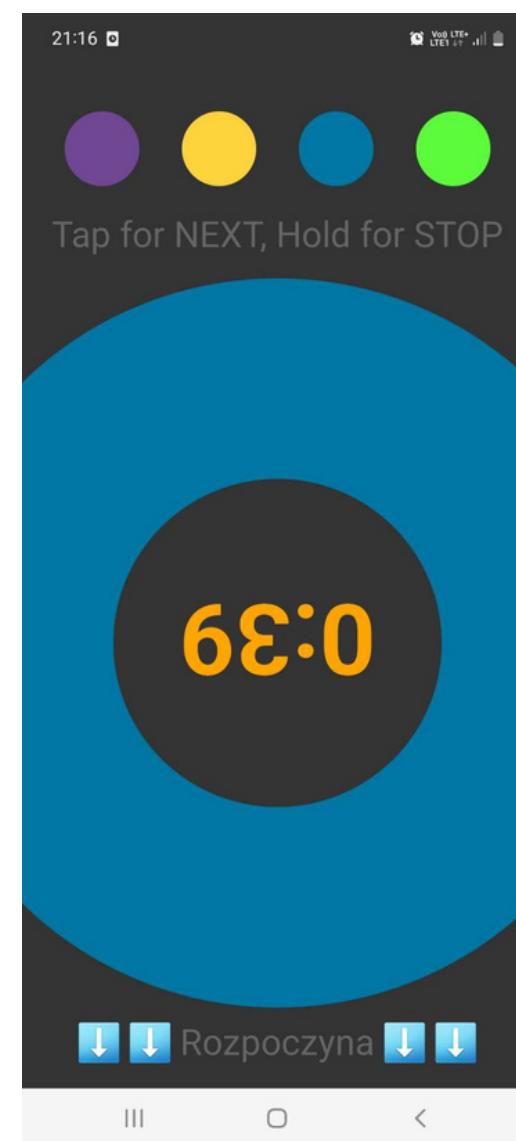
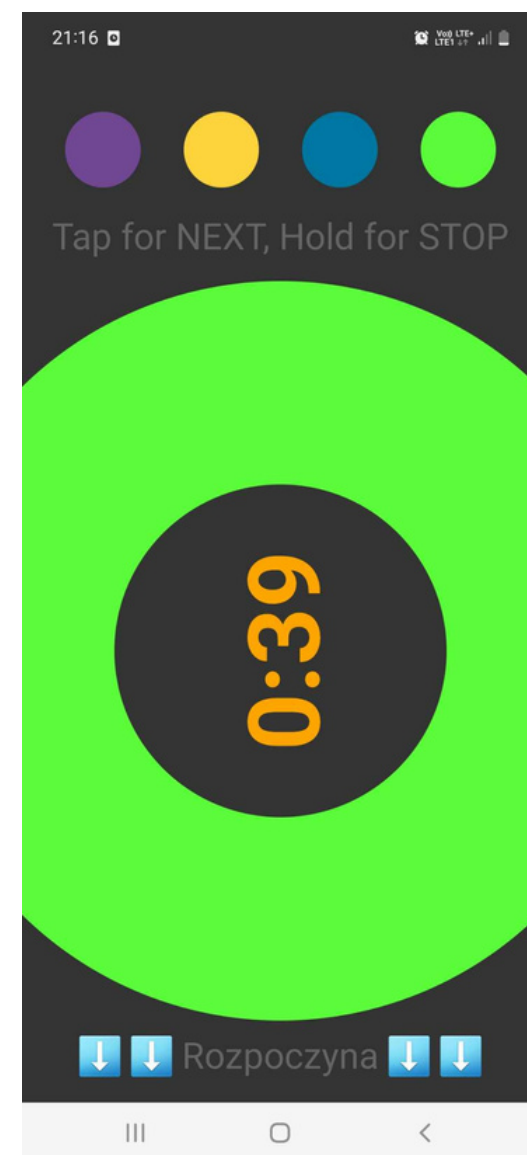
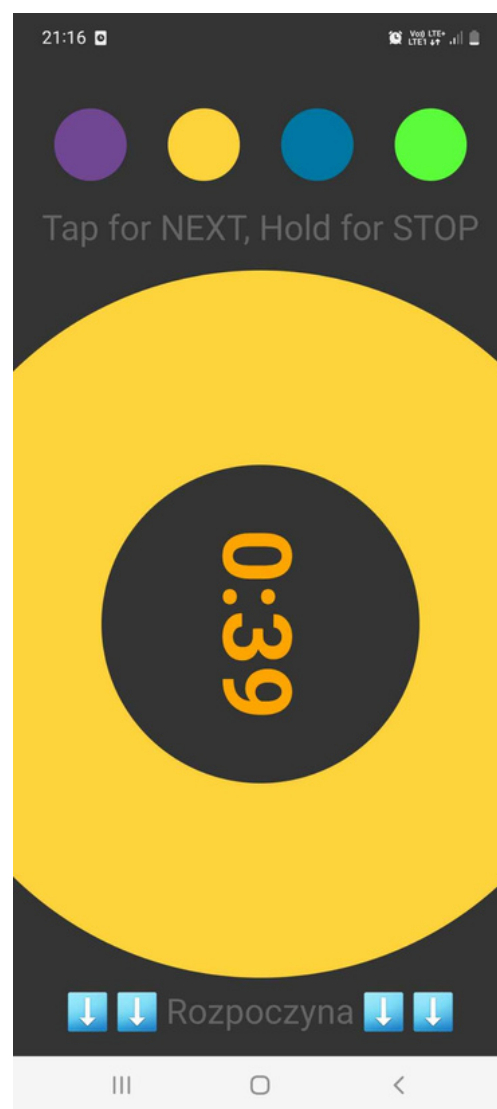
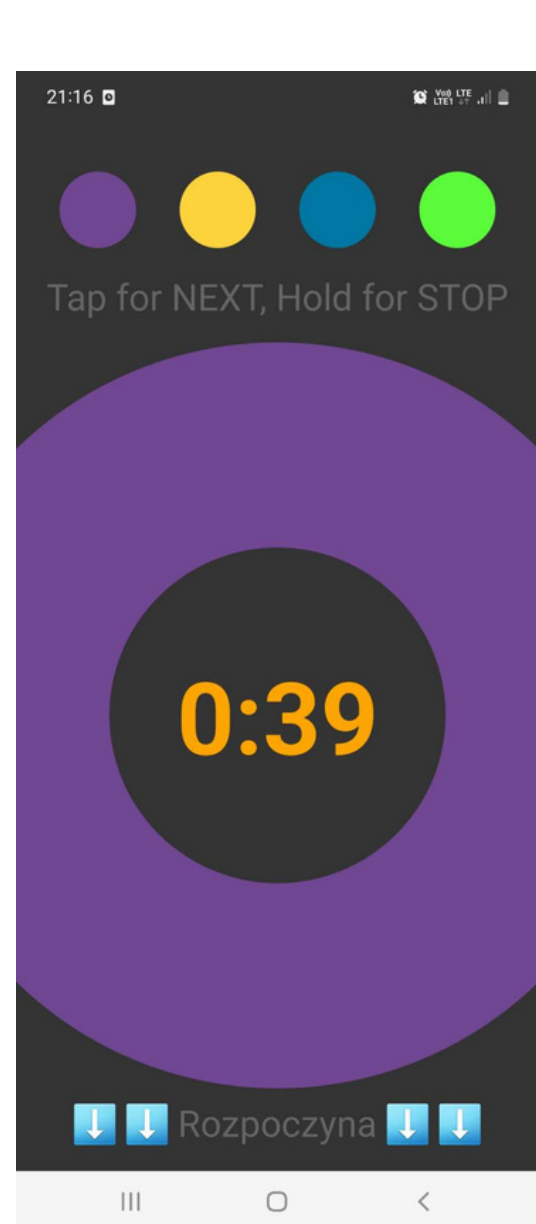
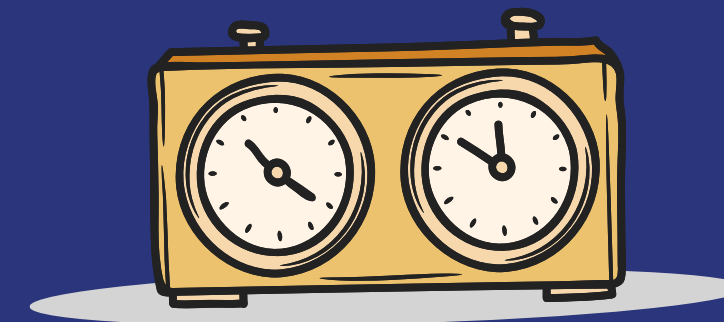


Timer for Board Games (Android)

PRETTIEST RUMMIKUB (Android)

8B

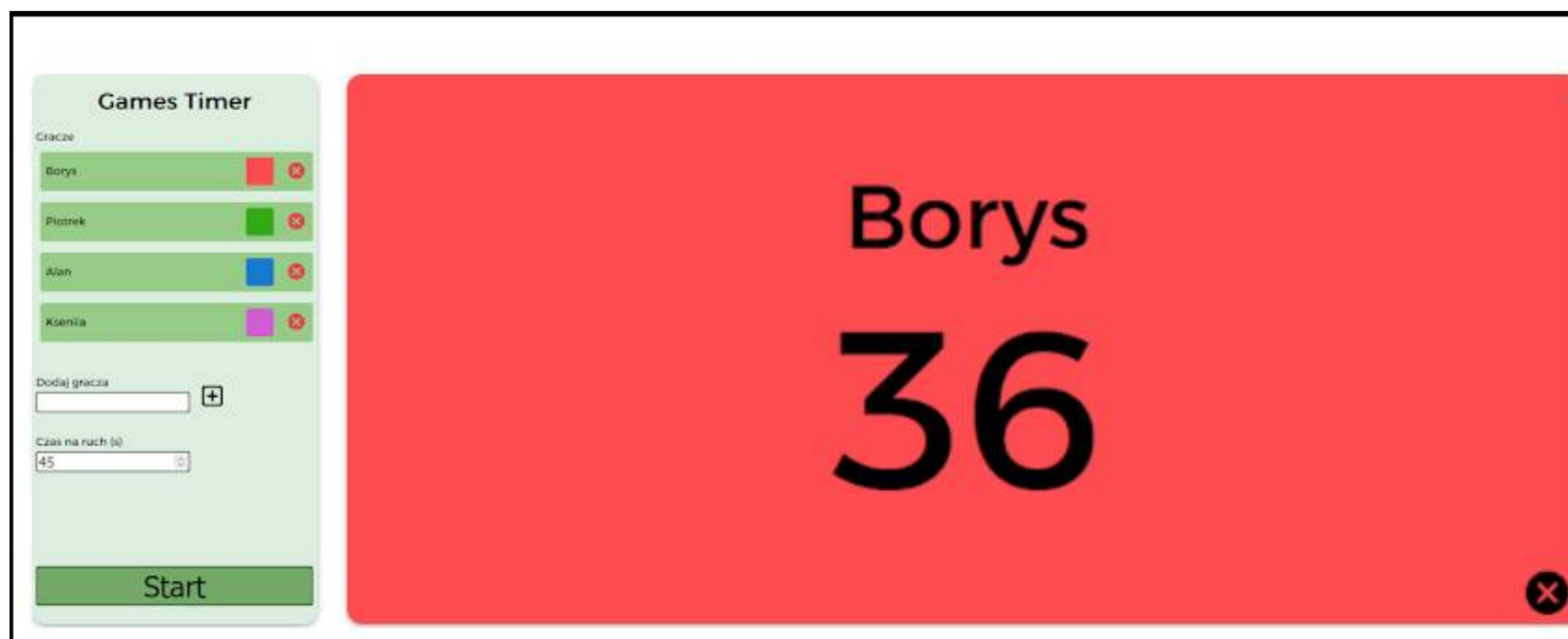
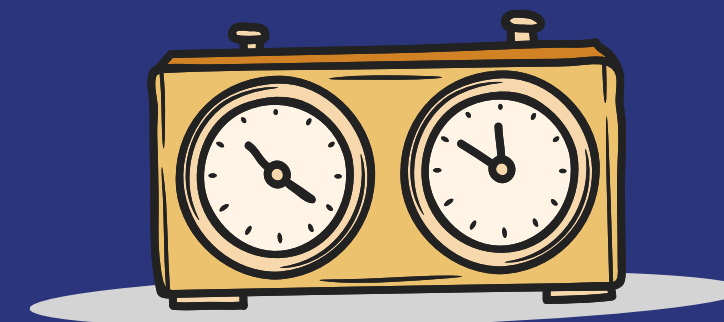
APLIKACJE



TTL Rummikub (Android)

8C

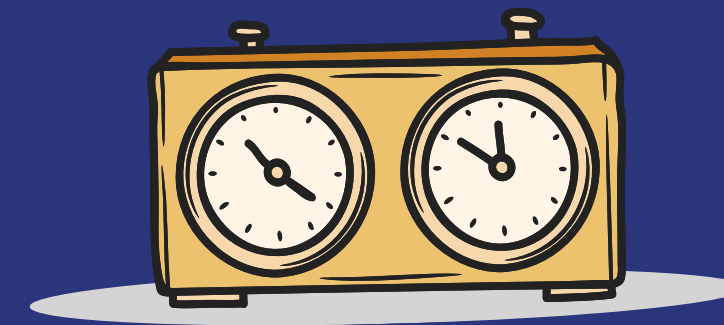
APLIKACJE



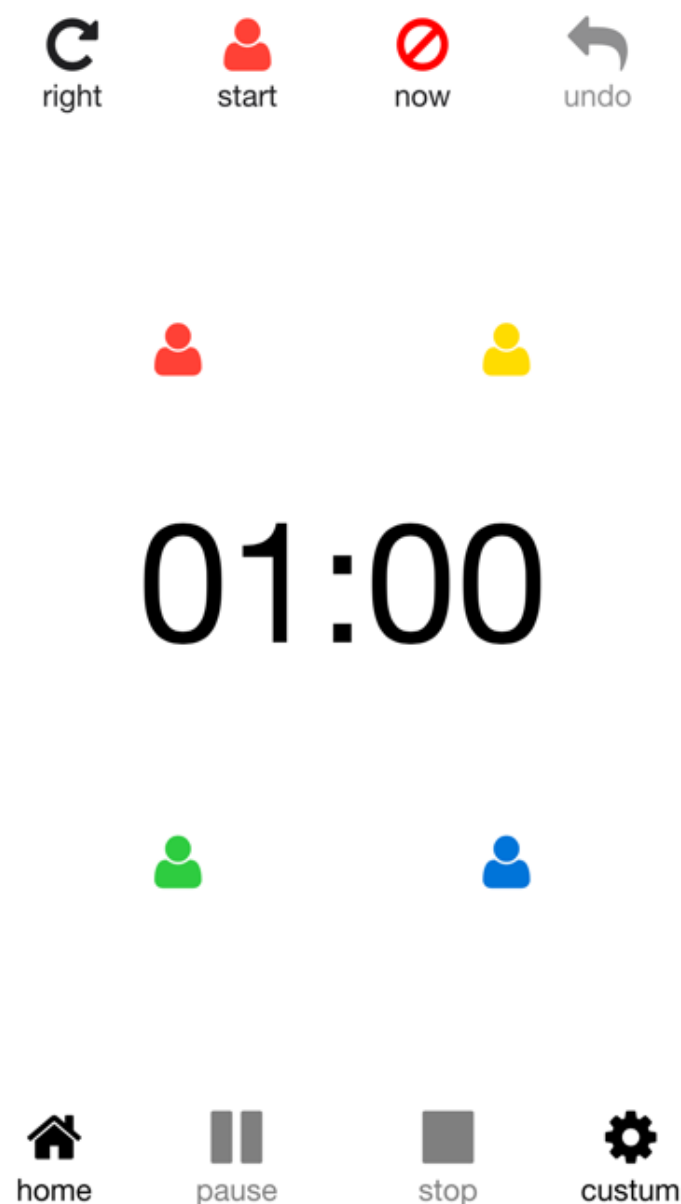
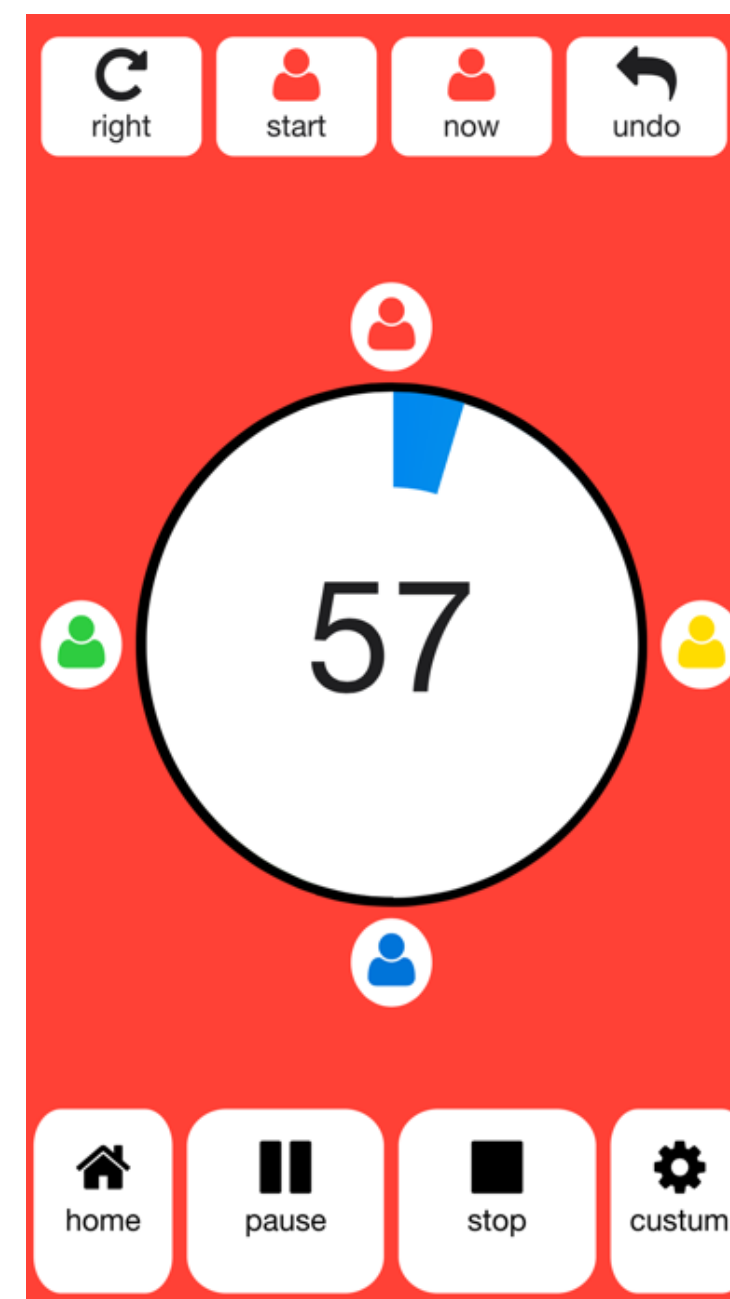
Games Timer
(Android)

8D

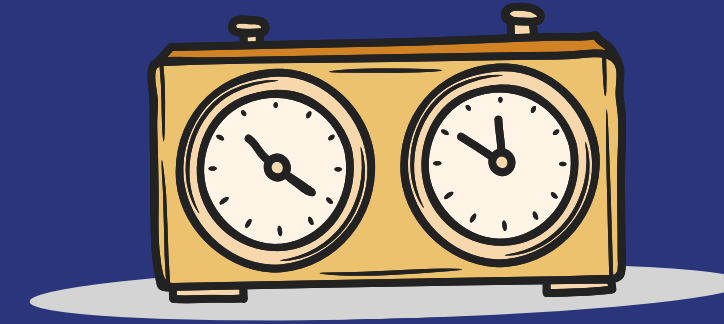
APLIKACJE



PerfectGameClock
(App Store)



APLIKACJE



Chess Clock

Chess.com

4,7★
21,2 tys. opinii

5 mln+
Pobrane

E
Dla wszystkich

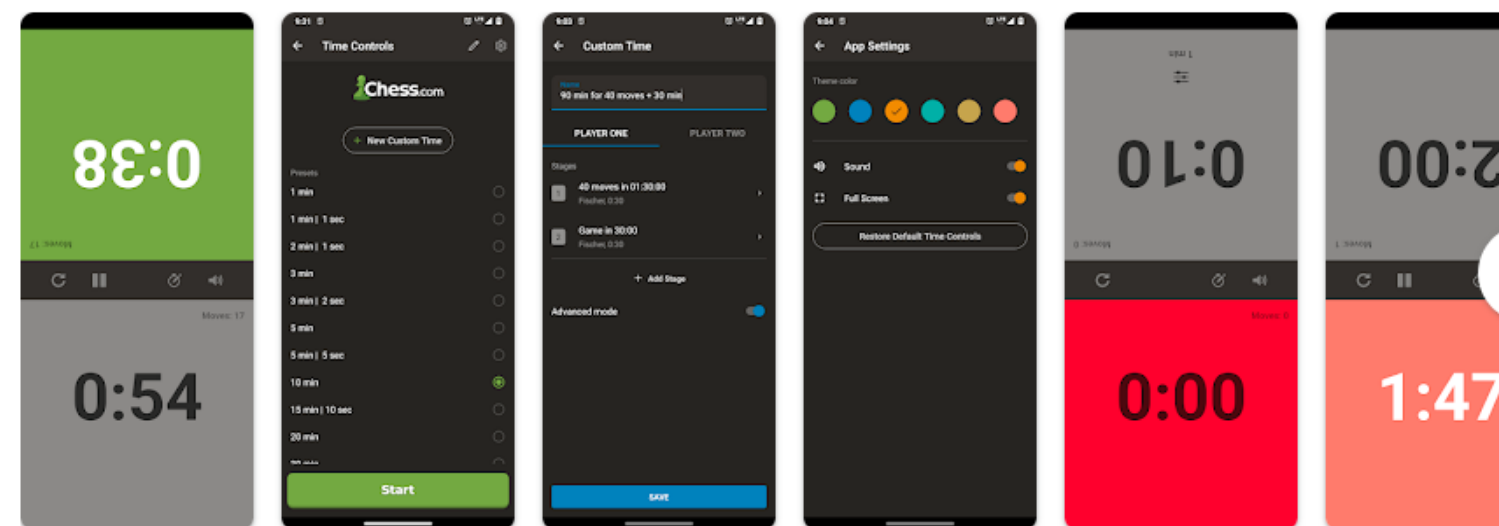
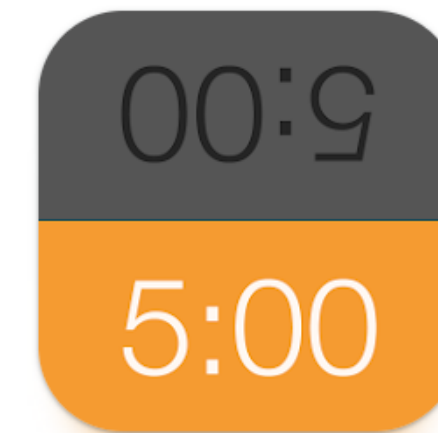
Zainstaluj

Udostępniaj

Dodaj do listy życzeń

Nie masz żadnych urządzeń

Możesz udostępnić to swojej grupie rodzinnej. [Więcej informacji o Bibliotece rodzinnej](#)



Pomoc dotycząca aplikacji

Więcej od: Chess.com

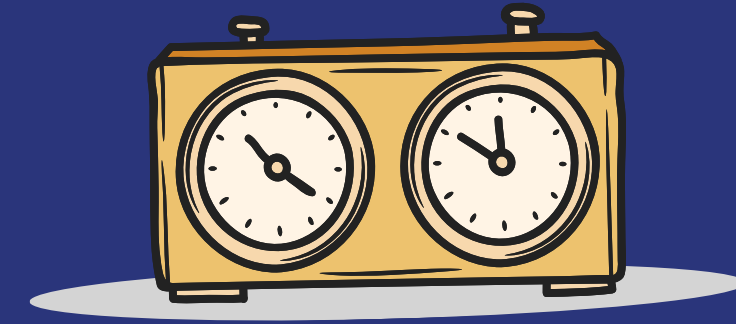


Szachy · Graj i Ucz się
Chess.com
4,7★

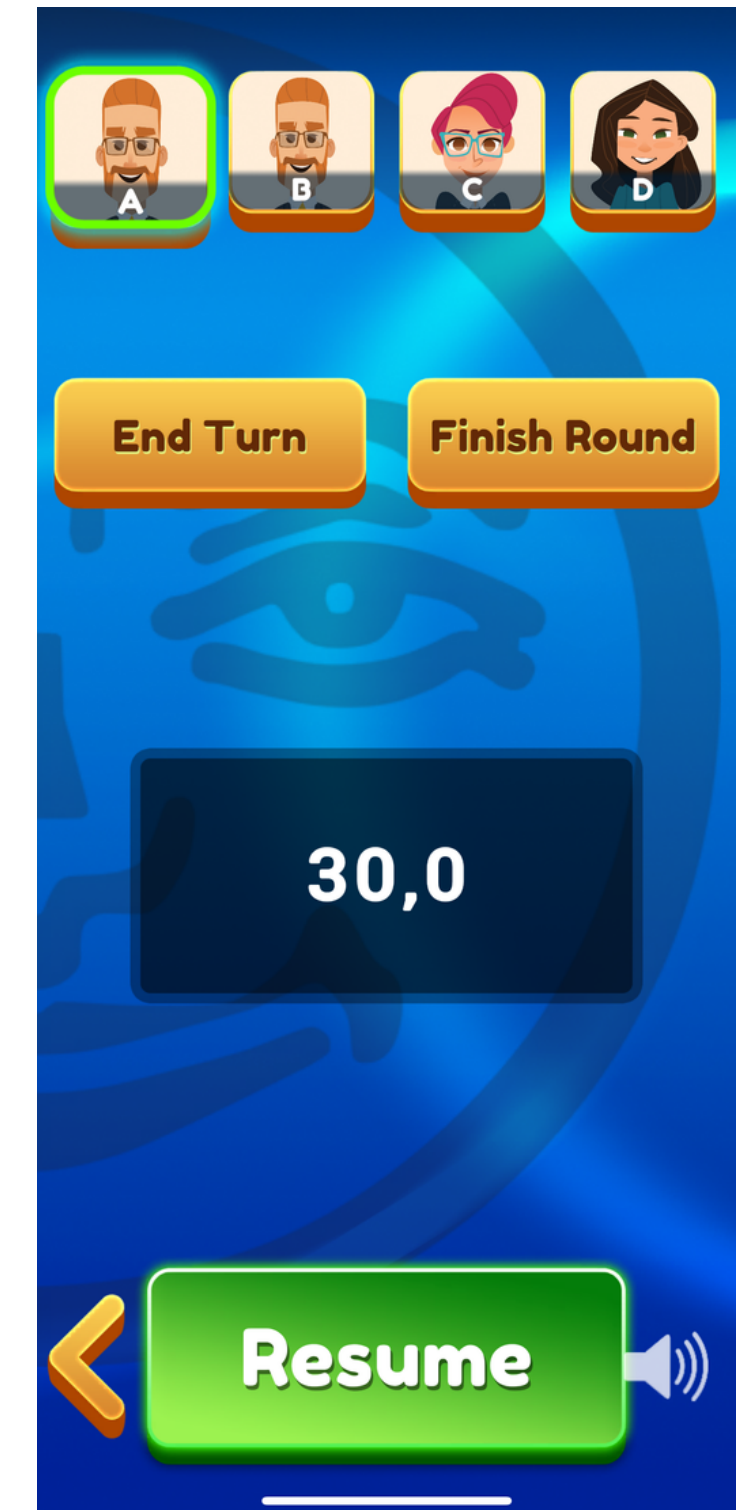


Learn Chess with Dr. Wolf
Chess.com
4,6★

APLIKACJE



Rummikub Score



9

30 PUNKTÓW



Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.

CZAS NA RUCH

Po upływie czasu graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu. Jeżeli w ręku pozostanie kostka gracza, może ją odłożyć na swoją tabliczkę. Pozostałe poprawne układy pozostają na stole. Jeśli gracz dołożył swoją kostkę, ruch uznaje się za wykonany. Jeżeli graczowi pozostanie w ręku kostka pochodząca ze stołu, ruch uznaje się za niewykonany i należy go cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.

WYKŁADANIE KOSTEK

Gracz w ramach swojego ruchu może albo wykladać kostki na stół, albo dobierać. Żeby móc wykladać 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”

JOKER



Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielenie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.

SYTUACJA SPORNA



Jeżeli w trakcie gry wydarzy się sytuacja sporna, każdy gracz ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, w trakcie którego sytuacja zaistniała, oraz wezwania sędziego. W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, sędzia ma ostateczny głos.

LICZBA KOSTEK

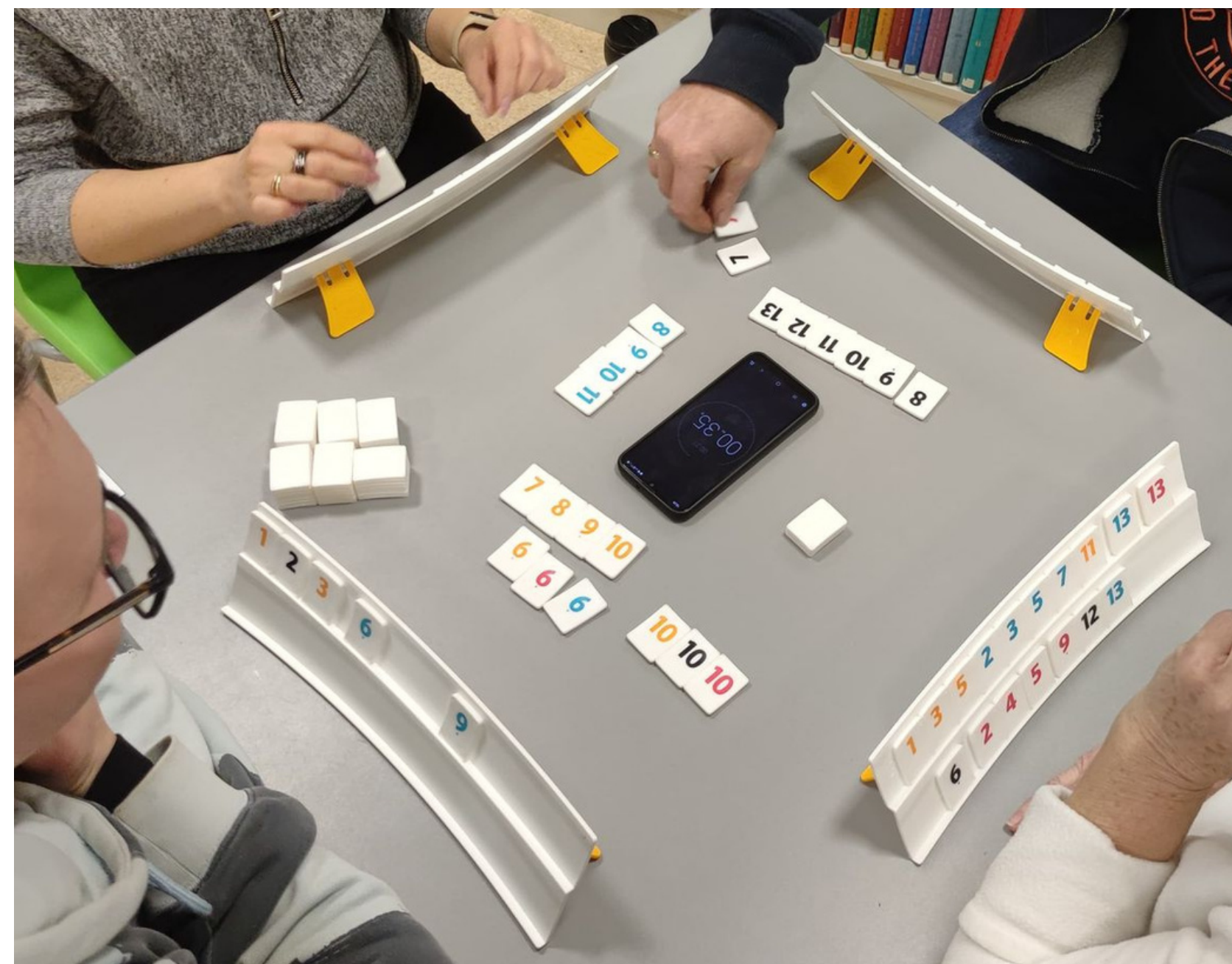


Ilość kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.

15

UKŁADANIE KOSTEK

Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku. Tym samym dozwolone jest układanie kostek w ciągach rosnących i malejących.



16



GRA KOŃCZY SIĘ



5

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki (nie może pozostać żadna kostka na podstawce) i poinformuje innych graczy o zakończeniu gry w dowolnej formie (położenie tabliczki lub wypowiedzenie słowa Rummikub lub innego słowa np. koniec). Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. W razie potrzeby pozostałe osoby mogą sprawdzić poprawność zliczonych/wpisanych punktów.



2

17

-50 PUNKTÓW



18

-100 PUNKTÓW

Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę:
zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.

-200 PUNKTÓW

Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów. (gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział że w następnym ruchu będzie się wykladał przed kliknięciem stopera)
Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”.

20

UKŁADANIE STOSÓW

Po każdej rozgrywce gracze układają kostki w stosy, przygotowując stół dla następnych graczy.

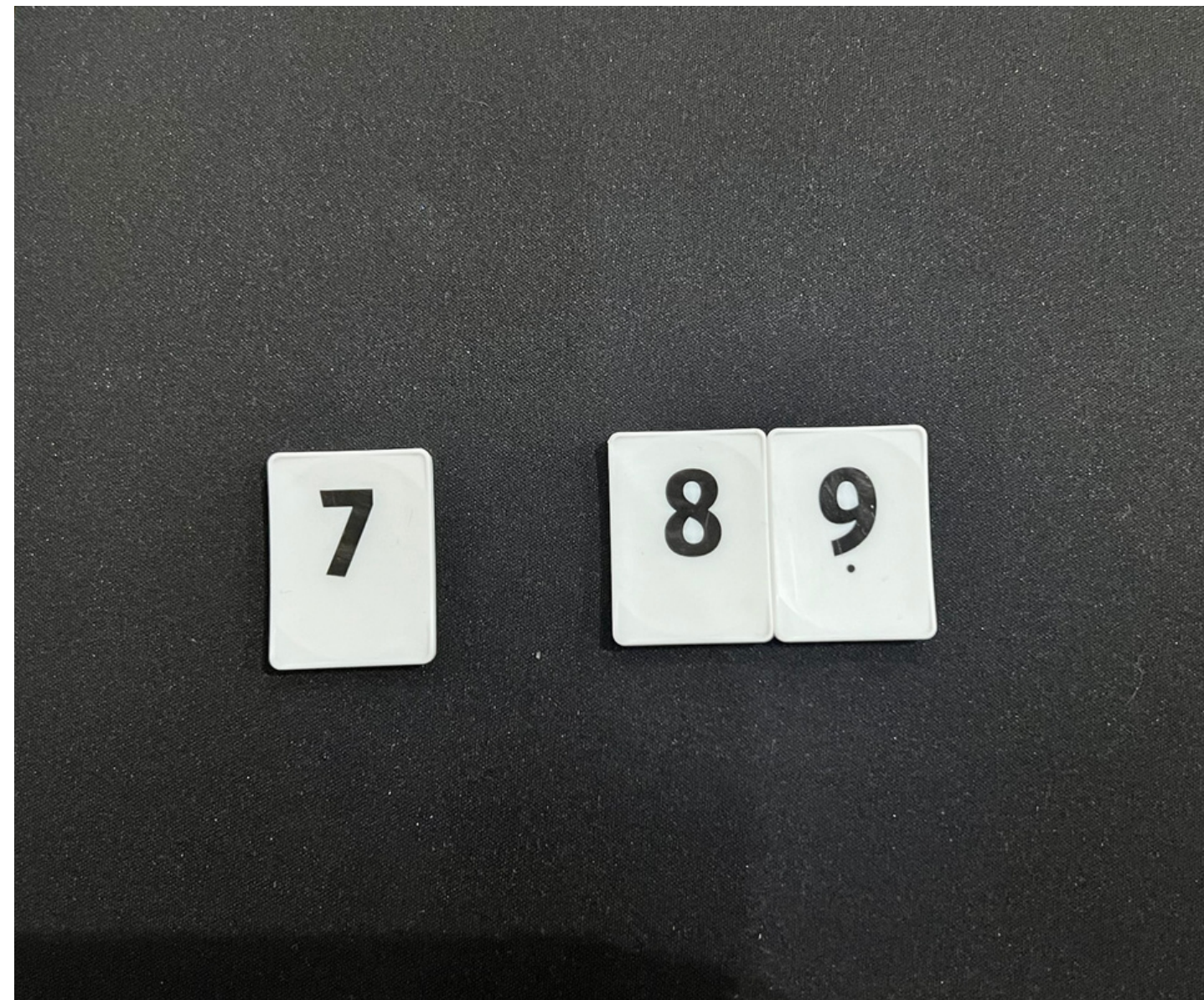
TO NIE JEST BŁĄD



TO NIE JEST BŁĄD



BŁĘDY



BŁĘDY



TURNIEJ



RUNDA	NUMER STOLIKA:							
IMIĘ NAZWISKO								
BIEŻĄCY NUMER TURNIEJOWY	A		B		C		D	
PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1 GRA								
2 GRA								
3 GRA								
4 GRA								
Suma punktów								
	-50 JOKER -30 TWIST I EKSPERT		-100 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK -200 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK CHOĆ GRACZ MIAŁ TAKĄ MOŻLIWOŚĆ I POSIADAŁ 30 PUNKTÓW NA STOJAKU (JOKERY WLICZAJĄ SIĘ W MOŻLIWOŚĆ WYŁOŻENIA)					

Dodaliśmy
miejsce do
wpisania
typu gry w
jaką wersję
gramy

Dodaliśmy
litery w
komórkach z
bieżącego
numeru
turniejowego

Dodaliśmy
małe kółka do
liczenia
punktów przy
remisach

Ujednoliciliśmy
punktację za
Jokery w Twist i
Ekspert

1 GRA

A KASIA WYGRANA

B
MACIEK



MAREK
C

ASIA
D

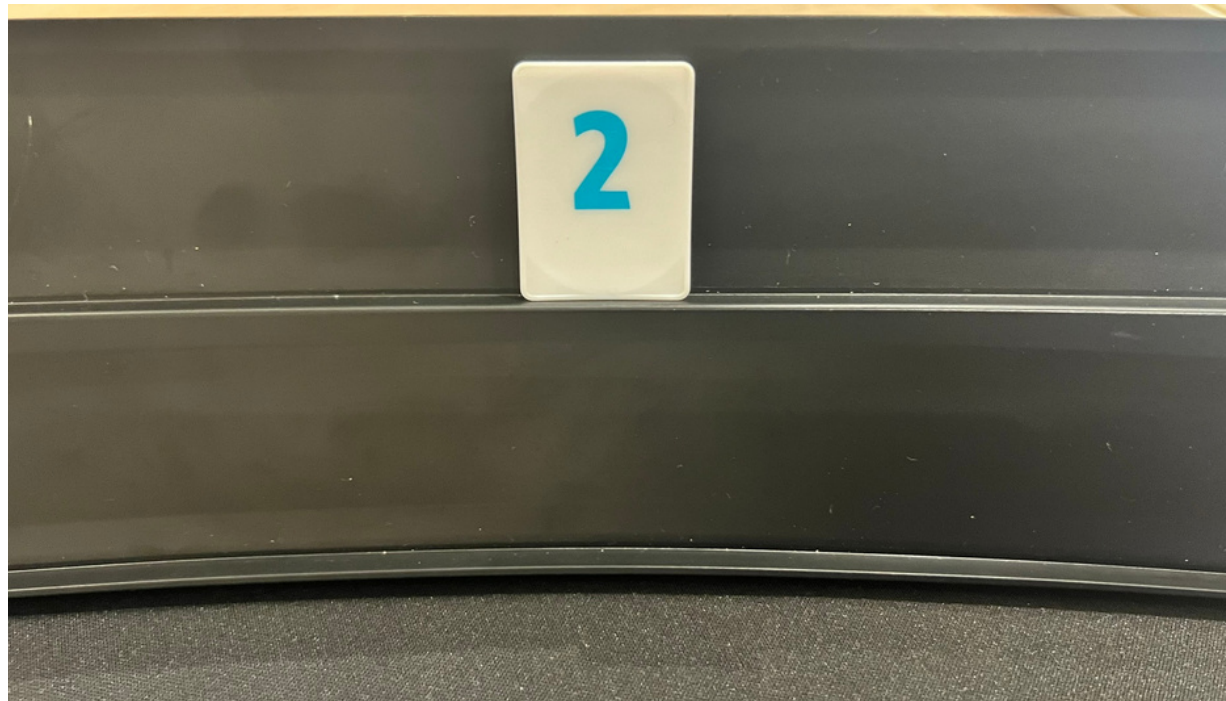


PODLICZANIE PUNKTÓW

TURNIEJ The Original Rummikub® BRINGS PEOPLE TOGETHER								
RUNDA	I		NUMER STOLIKA:				4	
IMIĘ NAZWISKO	KASIA		MACIEK		MAREK		ASIA	
BIEŻĄCY NUMER TURNIEJOWY	4 A		4 B		4 C		4 D	
PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1 GRA	1	+74	0	-4	0	-60	0	-10
2 GRA								
3 GRA								
4 GRA								
Suma punktów								
	-50 JOKER -30 TWIST I EKSPERT		-100 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK -200 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK CHOĆ GRACZ MIAŁ TAKĄ MOŻLIWOŚĆ I POSIADAŁ 30 PUNKTÓW NA STOJAKU (JOKERY WLICZAJĄ SIĘ W MOŻLIWOŚĆ WYŁOŻENIA)					

2 GRA

A
KASIA



B
MACIEK



MAREK
C



ASIA
D



PODLICZANIE PUNKTÓW

TURNIEJ 								
RUNDA	I		NUMER STOLIKA:				4	
IMIĘ NAZWISKO	KASIA		MACIEK		MAREK		ASIA	
BIEŻĄCY NUMER TURNIEJOWY	4 A		4 B		4 C		4 D	
PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1 GRA	1	+74 ○	0	-4 ○	0	-60 ○	0	-10 ○
2 GRA	1	+68 ⁻² ○	0	-2 ⁻⁴ ○	0	-58 ⁻⁶⁰ ○	0	-8 ⁻¹⁰ ○
3 GRA		○		○		○		○
4 GRA		○		○		○		○
Suma punktów								
	-50 JOKER -30 TWIST I EKSPERT		-100 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK -200 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK CHOĆ GRACZ MIAŁ TAKĄ MOŻLIWOŚĆ I POSIADAŁ 30 PUNKTÓW NA STOJAKU (JOKERY WLICZAJĄ SIĘ W MOŻLIWOŚĆ WYŁOŻENIA)					

3 GRA

A
KASIA



B
MACIEK



MAREK
C



ASIA
D



PODLICZANIE PUNKTÓW

TURNIEJ 								
RUNDA	I		NUMER STOLIKA:				4	
IMIĘ NAZWISKO	KASIA		MACIEK		MAREK		ASIA	
BIEŻĄCY NUMER TURNIEJOWY	4 A		4 B		4 C		4 D	
PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1 GRA	1	+74 	0	-4 	0	-60 	0	-10 
2 GRA	1	+68 	0	-2 	0	-58 	0	-8 
3 GRA	1	+31 	1	+31 	0	-56 	0	-6 
4 GRA								
Suma punktów								
	-50 JOKER -30 TWIST I EKSPERT		-100 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK -200 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK CHOĆ GRACZ MIAŁ TAKĄ MOŻLIWOŚĆ I POSIADAŁ 30 PUNKTÓW NA STOJAKU (JOKERY WLICZAJĄ SIĘ W MOŻLIWOŚĆ WYŁOŻENIA)					

4 GRA

A
KASIA



B
MACIEK



MAREK
D



ASIA
C



PODLICZANIE PUNKTÓW

TURNIEJ 								
RUNDA	I		NUMER STOLIKA:				4	
IMIĘ NAZWISKO	KASIA		MACIEK		MAREK		ASIA	
BIEŻĄCY NUMER TURNIEJOWY	4 A		4 B		4 C		4 D	
PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1 GRA	1	+74	0	-4	0	-60	0	-10
2 GRA	1	+68 ⁻²	0	-2 ⁻⁴	0	-58 ⁻⁶⁰	0	-8 ⁻¹⁰
3 GRA	1	+31 ⁻⁴	1	+31 ⁻⁴	0	-56 ⁻⁶⁰	0	-6 ⁻¹⁰
4 GRA	1	0	1	0	1	0	1	0
Suma punktów	4	+173	2	+25	1	-174	1	-24
	-50 JOKER -30 TWIST I EKSPERT		-100 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK -200 ZA BRAK WYŁOŻENIA KOSTEK CHOĆ GRACZ MIAŁ TAKĄ MOŻLIWOŚĆ I POSIADAŁ 30 PUNKTÓW NA STOJAKU (JOKERY WLICZAJĄ SIĘ W MOŻLIWOŚĆ WYŁOŻENIA)					