

# THE ORIGINAL Rummikub® START RIGHT

Wiek: 3-7 Graczy: 2-4

Wprowadzenie do gry:

W Rummikub Start masz różne możliwości i warianty gry, w zależności od umiejętności.

Zachęcamy do poświęcenia odrobiny czasu, przed przystąpieniem do właściwej gry, na zapoznanie się z kostkami i możliwościami ich różnych kombinacji.

Ideą gry Rummikub Start jest nie tylko sama zabawa, ale przede wszystkim wprowadzenie dzieciom pojęcia wartości liczbowej.

## Liczby, Kształty, Kolory...

Kostki Rummikuba występują w czterech kolorach – czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym. Każdy zestaw kostek zawiera cyfry od 1 do 10.

Aby ułatwić zadanie rozpoznawania cyfr najmłodszym graczom, każda cyfra została przyporządkowana do jednego kształtu i zawsze występuje z nim w parze; są to: kwadrat, trójkąt, serce, gwiazdka itp.



W dolnych narożnikach każdej kostki umieszczone są „mini-kształty”. Dzięki nim, dziecko może sprawdzić, czy ułożone przez nie kostki znajdują się we właściwym porządku. Jeśli tak jest – mini-kształty w narożnikach pasują do siebie parami – jak w grze typu domino. W przypadku niewłaściwego ułożenia kolejnych cyfr, można od razu dostrzec, która kostka nie pasuje do sąsiadującej obok i jaka powinna się tam znaleźć w zamian.



✓ poprawnie



✗ niepoprawnie

1

Gdy Twoje dziecko jest właśnie na etapie uczenia się rozpoznawania cyfr oraz liczenia, Rummikub Start staje się doskonałą pomocą. Bawiąc się razem z dzieckiem wybierz jeden zestaw kolorystyczny, pomieszaj kostki i spróbujcie je ułożyć w porządku od 1 do 10.

Gdy to się uda, policzcie razem ułożone kostki, poświęcając chwilę uwagi cyfrze, kształtowi jej przyporządkowanemu i nazywajcie je. Zachęcamy, aby bawić się w ten sposób do chwili, kiedy dziecko przyswoi sobie taką wiedzę, że będzie mogło przystąpić do właściwej gry.

### Dwa różne sposoby tworzenia „serii”:

- 1. Porządek:** taki rodzaj serii zawiera kolejno następujące po sobie cyfry, wszystkie w tym samym kolorze, od najmniejszej (licząc od lewej strony) do największej (po stronie prawej).



- 1. Grupa:** to taki rodzaj serii, gdzie układamy kostki o tej samej wartości liczbowej, ale w różnych kolorach (np. cztery kostki „4” – niebieska, żółta, czerwona, zielona).



Ćwiczenie układanie różnych serii poprzez zabawę – poproś dziecko, aby wybrało jedną kostkę, a następnie zapytaj, jaką następną kostkę o kolejnym numerze można do niej dopasować, która cyfra powinna być następną w porządku. Ułóżcie kostki obok siebie i przekonajcie się, czy mini kształty w ich rogach pasują do siebie.

Stopniowo możecie tworzyć coraz dłuższe serie kostek.

Taka zabawa może mieć też inny wariant – wysypcie wszystkie kostki na stół i wyszukujcie na przykład wszystkie w tym samym kolorze, lub wszystkie z tym samym kształtem i cyfrą...

**Znasz już wszystkie cyfry, kształty i kolory?  
Świetnie – zapraszamy do prawdziwej gry....**

## Rummikub – Krok pierwszy – poziom dla początkujących

### Przygotowanie:

Odlóżcie jokery do pudełka. W tej wersji gry nie będą potrzebne, odlóżcie na bok kostki „Król Rummikuba”. Będą one nagrodą dla zwycięzcy! Włóżcie pozostałe kostki do woreczka i wymieszajcie je. Każdy gracz losuje 7 kostek (Hej! Bez podglądania!). Reszta kostek zostaje w woreczku tworząc Bank. Woreczek połóżcie na środku stołu. Wszyscy gracze odwracają swoje kostki obrazkami do góry i układają je przed sobą, aby zobaczyć wylosowane przez siebie cyfry.

### Zagrajmy!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz i dalej toczy się ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W pierwszej kolejce każdy gracz sprawdza, czy z wylosowanych przez siebie kostek może ułożyć już jakiś „porządek” lub „grupę” (musi to więc być co najmniej para kostek), jeśli tak jest, wyklada ją przed sobą na stole. W kolejnej rundzie, gracze dokładają kostki do wyłożonych już przez innych graczy serii, jeśli mają taką możliwość.

Jeśli gracz nie może uformować własnej serii, ani też dołączyć żadnej ze swoich kostek, do serii już ułożonej, losuje nową kostkę z Banku – woreczka.

Gracze nie mogą rozbijać ułożonych serii, ale mogą je rozbudowywać. Kiedy skończą się kostki w woreczku, każdy z graczy może wykonać jeszcze tylko jeden ruch i po tej rundzie gra się kończy.

### Zakończenie gry:

Pierwszy gracz, który po wyczerpaniu się Banku, pozbędzie się wszystkich swoich kostek wygrywa i zostaje Królem Rummikuba!

Dostaje kostkę z królewskim obrazkiem i kładzie ją na stole przed sobą. W sytuacji, kiedy żaden gracz nie pozbył się wszystkich kostek, zwycięzcą jest ten, który ma ich najmniej.



## Rummikub – Krok Drugi – wersja dla średnio zaawansowanych

Kim jest Joker?



Joker jest kostką, która może zastąpić każdą inną będącą w grze. Jeśli brakuje Ci jednej kostki, aby stworzyć serię (porządek lub grupę), to właśnie jest idealny moment na skorzystanie z Jokera.



Gdy Joker leży już na stole, może być wykorzystany także przez innych graczy, a nawet można go sobie wziąć, kładąc w to miejsce kostkę, którą on zastępował.

## Rummikub – Krok Trzeci – wersja dla zaawansowanych

Jeśli dotarłeś już do tego poziomu – gratulujemy!

W tym wariancie gry serie muszą zawierać co najmniej trzy kostki. Para nie jest już dłużej uznawana za serię. Pozostałe zasady budowania serii oraz używania Jokera, pozostają bez zmian.

To już ostatni wariant gry, z jakim powinieneś się zapoznać przed przystąpieniem do gry w Rummikub Original.

® Rummikub is a Registered Trade Mark.  
© 1950, 1990 Lemada, all rights reserved.  
® Registered Design.  
www.rummikub.com



IMPORTER:  
TM Toys Sp. z o.o.  
Ul. Pomorska 144  
70-812 Szczecin  
Polska  
www.tmtoys.pl



D-1602-0236-0153 010209

4

Zabawka nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na obecność małych elementów.  
Prosimy zachować opakowanie ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację.