

Instrukcja do gry magnetycznej Rummy - ZOO

Czas gry: 10-20 minut, ilość graczy 2-4

Zawartość opakowania: 4 metalowe tabliczki, 48 magnesów ze zwierzątkami + 2 jokery (zwierzak na trójkolorowym tle)

Przygotowanie do gry: Wyjmij wszystkie magnesy z opakowania, pomieszaj je i ułóż na stole rysunkiem do dołu.

Każdy gracz bierze jedną metalową tabliczkę i losowo wybiera 6 magnesów. Przez cały czas trzymaj swoją tabliczkę tak aby inni gracze nie mogli zobaczyć Twoich magnesów.

Cel gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się ze swojej tabliczki wszystkich magnesów. Można pozbyć się magnesów na dwa sposoby: kładąc na stole stworzoną serię magnesów lub dodając magnesy do istniejących serii.

Jak stworzyć serię: Pierwszym naszym celem jest stworzyć co najmniej jedną serię (3 lub 4 magnesy), która spełnia jedno z poniższych kryteriów:

- 3 lub 4 identyczne zwierzątka; lub

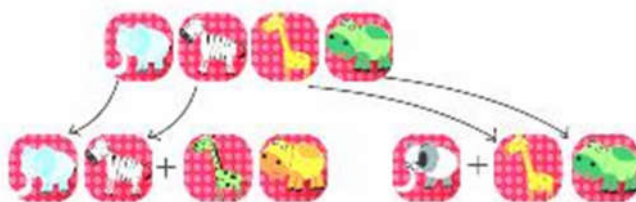
- 3 lub 4 różne zwierzątka z tej samej rodziny (zwierzęta z dżungli lub zwierzęta morskie lub ptaki - tego samego koloru). Przykład: zwierzętami z dżungli mogą być: hipopotam, zebra, żyrafa – wszystkie tego samego koloru.

Kolejnym przykładem może być rodzina zwierząt morskich składająca się z rozgwiazdy, rekina i ośmiornicy – wszystkie tego samego koloru; lub

- 3 lub 4 różnego koloru zwierzęta z tej samej rodziny. Przykład: serią zwierząt z dżungli może być hipopotam, słoń, żyrafa – każdy innego koloru

Jak grać: Grę rozpoczyna najmłodszy i toczy się ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdym ruchu możesz dobrać sobie 1 z magnesów z puli leżących na stole lub położyć na stole serię. Jeśli posiadasz serię stworzoną zgodnie z powyższymi warunkami możesz w swoim ruchu położyć ją na stole tak aby była widoczna dla wszystkich. Jeśli nie posiadasz serii dobierasz magnes z puli dopóki nie będziesz w stanie jej stworzyć. Po stworzeniu co najmniej jednej serii i ułożeniu jej na stole możesz wykorzystać swój ruch aby dodawać swoje magnesy do serii leżących na stole (łącznie z seriami stworzonymi przez innych graczy). W jednym ruchu możesz dołożyć tyle magnesów ile jesteś w stanie, zgodnie z warunkami ich tworzenia. Pomoże Ci to pozbyć się magnesów szybko. Kiedy dodajesz magnesy do ułożonych już na stole serii możesz zarówno dodać pasujący do nich magnes (na przykład dodać niebieskiego słonia do niebieskiej grupy zwierząt z dżungli) lub też możesz podzielić istniejące serie i stworzyć całkiem nowe. Jest to bardziej wyrafinowane zagranie, które wymaga kreatywności i starannego planowania. Jeżeli wykonasz taki sprytny ruch musisz być pewien, że wszystkie magnesy które zostały podzielone znajdują się w nowych seriach. Nie możesz zabrać pozostałych magnesów z powrotem na swoją metalową tabliczkę.

UWAGA: Joker (zwierzak na trójkolorowym tle) zastępuje dowolny magnes.



Seria ułożona na stole

Z ułożonej na stole serii możesz stworzyć dwie nowe serie (i pozbyć się trzech magnesów ze swojej tabliczki).