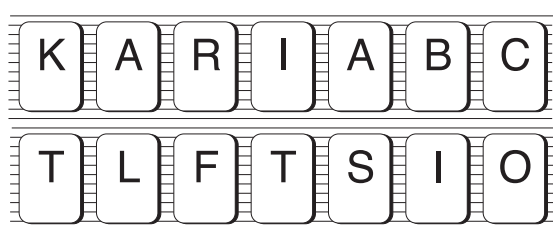


Szóalkotás

Amikor ránk kerül a sor, az állványunkon lévő betűkből szavakat alkotunk. Például, ha ezek a betűk vannak az állványunkon:

Betűk az állványon



Ezekből a betűkből az alábbi szavak bármelyike kirakható:



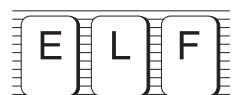
Végtelen sok a lehetőség, de már látható a játék lényege. Érdemes figyelni a már az asztalon fekvő szavakra is.

Átalakítások

A játék legérdekesebb része, amikor kombináljuk az asztalon lévő szavakat az állványunkon lévő betűkkel, azaz különböző módon bevonjuk a szóalkotásunkba. A lényeg, hogy minél hosszabb szót alkossunk, és sok pontot szerezzünk.

1. Példa

Betűk az állványon



Betűk az asztalon



Az állványon lévő betűket az asztalon fekvő betűkkel kombinálva egy hosszabb szót alkotunk:

**2. Példa**

Betűk az állványon



Betűk az asztalon



Az állványon lévő betűket az asztalon fekvő betűkkel kombinálva két új szót alkotunk:



2

A játék menete

- Mindenki húz egy betűt. A játékot az a játékos kezdi, aki által húzott betű elsőként következik az ABC sorrendjében.
- A játékba való bekapcsolódáshoz legalább egy 6 betűből álló szót kell letennünk. Ha nem tudunk szót letenni, akkor húznunk kell egy betűlapkát a bankból, és a játékot a következő játékos folytatja.
- Miután a kezdéshez szükséges 6 betűből álló szót letettük, minden körben, amikor ránk kerül a sor, legalább 3 betűből álló szót kell letennünk, de ehhez már használhatjuk az asztalon fekvő szavak betűit is.
- A körünkben letett szóhoz legalább egy betűt az állványunkról kell felhasználnunk. Tehát az értékelt szónak tartalmaznia kell legalább 1 saját betűt.
- Lépésünk végén a játékvezető felírja nevünk alá a körünkben lerakott leghosszabb szó értékét.
- A körünk végén legalább 7 betűnek kell maradnia az állványunkon. Ha kell, bankból húzással a körünk végén kiegészítjük a betűinket 7-re. Ha az összes betűnket felhasználtuk, akkor 7 új betűlapkát kell húznunk.

Milyen szavakat tehetünk az asztalra?

- Nem tehetünk le olyan szót, amelyen már az asztalon fekszik.
- Érvényes szónak a szótárakban szereplő szavakat tekintjük, a rövidítések, idegen szavak, idegen írásmódú és kötőjeles szavak kivételével. Ha egy szó helyessége kérdésessé válik, akkor szótárban kell ellenőriznünk azt. A hibás szót a lerakó játékosnak vissza kell vennie, és büntetésül plusz egy betűlapkát kell húznia a bankból.

Stratégiai tippek

Mivel a célunk az, hogy sok pontot gyűjtsünk, ezért:

- 1, Igekötékek és toldalékok segítségével igyekezzünk egy meglévő szót meghosszabbítani.
- 2, Használjuk fel az állványunkról az összes betűlapkát, hogy pontjainkat megduplázzuk.

Haladó játékosoknak

Válasszunk egy témakört és játsszuk úgy a játékot, hogy csak olyan szavakat lehet letenni, amik a választott témakörhöz kapcsolódnak.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor a bankból elfogynak a betűlapkák és - vagy egy játékos felhasználta az összes betűjét az állványáról, - vagy már egyik játékos sem tud új szót letenni.

A játék nyertese

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.


A betűlapkák

A játékban 108 betűlapka van, az alábbi kiosztásban:

A-9; Á-6; B-3; C-1; D-3; E-9; É-4; F-2; G-3; H-2; I-3; Í-1; J-2; K-6; L-4; M-3; N-4; O-5; Ó-3; Ő-3; Ű-1; P-2; R-4; S-3; T-5; U-2; Ú-1; Ū-2; Ű-1; Y-5; V-2; Z-2; JOKER-2.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

www.rummikub.com

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved.

© 2009 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited
Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalet st., Arad 8909355, Israel.
Made in Israel.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Fülladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk.
Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

4



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: Izrael

D-2604-3236-0391 211216

3. Példa

Betűk az állványon



Betűk az asztalon



Az állványon lévő betűket az asztalon fekvő betűkkel kombinálva három új szót alkotunk:



Mint látható, az asztalon fekvő szavakat szabadon kombinálhatjuk, azokból betűket vehetünk el, vagy betűket illeszthetünk hozzájuk. A lépésünk végén azonban csak értelmes szó maradhat az asztalon!

Időkorlát

Javasoljuk, hogy a gondolkodási időt 1 percre korlátozzuk. Visszaveszi betűlapjait az a játékos, aki nem fejezi be adott idő alatt a betűk lerakását/átrendezését, és büntetésül plusz egy betűlapkát is húz a bankból.

Joker

A játékban két jokerlapka van. A joker bármelyik betűt helyettesítheti. Jokert csak az éppen soron lévő játékos válthat ki, egy megfelelő betűvel. Feltéve, ha a betű a játékos állványáról származik, és nem az asztalról vette fel. Ahhoz, hogy egy játékos jokert váltson ki, előtte egy legalább 6 betűből álló szót le kell tennie az asztalra. A felvett jokert nem lehet feltenni az állványra, az állványon lévő betűkkel kombinálva új szót kell alkotni a jokerrel az asztalon. A jokert tartalmazó szóhoz ugyanúgy lehet betűket illeszteni, mint egyéb szavak esetén.

Dupla pont

Aki körében felhasználja az összes betűjét az állványáról, az dupla pontot kap az abban a körben lerakott szavak után.

Pontozás

Minden betű és a joker is 1 pontot ér. Minden fordulóban annyi szót rakhatunk ki, amennyit akarunk, de csak a leghosszabb szó után kapunk pontot!

Például, ha a következő szavakat rakjuk ki:



Akkor 11 pontot kapunk, mivel az iskolatáska 11 betűből áll.

3

A betűk játéka
Rummikub®



JÁTSSZ A SZAVAKKAL!

2-4 játékos részére, 7 éves kortól

Tartalom

108 betűlapka
4 állvány és támasztékok

Szerelési útmutató**A játékosok célja**

Minden fordulóban a lehető leghosszabb szót kirakni, ezáltal a legtöbb pontot begyűjteni.

Előkészítés

- 1, Lefordítva keverjük össze a betűlapkákat és rendezzük őket lefordítva, hetes oszlopokba. Ez lesz a bank.
- 2, Mindenki válasszon két oszlopot, és tegye az állványára a 14 betűlapkát.
- 3, Válasszunk egy játékvezetőt, aki felírja a játékban résztvevők neveit egy lapra.

1