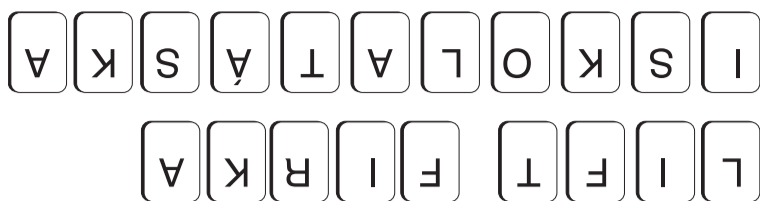


3

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



Például, ha a következő szavakat rakjuk ki:
armennyit akarunk, de csak a leghosszabb szó után kapunk pontot!
Mindem betű és a jöker is 1 pontot ér. Minden fordulóban annyi szót rakhattunk ki,

Pontozás

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

Dupla pont

Illesztleni, mint egyéb szavak esetén.
Kell alkotni a jökerrel az asztalon. A jökert tartalmazó szóhoz ugyanúgy lehet betűket jökert nem lehet feltenni az állványra, az állványon lévő betűkkel kombinálva új szót váltani ki, előtte egy legalább 6 betűből álló szót le kell tenni az asztalra. A felvett állványáról származik, és nem az asztalról vette fel. Ahhoz, hogy egy játékos jökert éppen soron lévő játékosra válthassa ki, egy megfellelő betűvel. Feltehető, ha a betű a játékos A játékban két jökertlapka van. A jökert bármelyik betűt helyettesítheti. Jökert csak az

Jöker

időkorlát, hogy a gondolkodási időt 1 percere korlátozzuk. Visszaveszti betűlapját az a játékos, aki nem fejezi be adott idő alatt a betűk lerakását/átrendezését, és büntetésül plusz egy betűlapkát is húz a bankból.

Időkorlát

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!



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



Betűk az asztalon



Betűk az állványon

3. Példa

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 betűnket 7-re. Ha az összes betűnket felhasználtuk, akkor 7 új betűlapkát kell húznunk.

Milyen szavakat tehetünk az asztalra?

- Nem tehetünk le olyan szót, amilyen 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:
- Igékötők és toldalékok segítségével igyekezzünk egy meglévő szót meghosszabbítani.
 - 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; Ö-3; Ő-1; P-2; R-4; S-3; T-5; U-2; Ú-1; Ü-2; Ű-1; Y-5; V-2; Z-2; JOKER-2.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

© Rummikub is a registered Trade Mark.
©1950, 2012 Hertzano Israel, all rights reserved
19 David Navon str. Moshav Magshimim 56910, Israel.

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

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



D-2604-2236-0391 100112

4

2



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



Betűk az asztalon

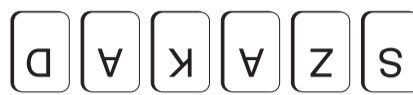


Betűk az állványon

2. Példa



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



Betűk az asztalon



Betűk az állványon

1. Példa

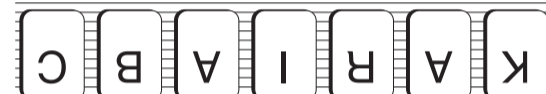
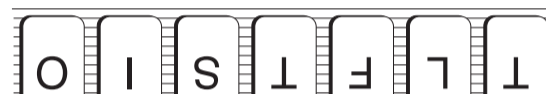
A játék legérdekesebb része, amikor kombináljuk az asztalon lévő szavakat az állványunkon lévő betűkkel, azaz különböző módon bevonjuk a szóalkotásunkba. A lényeg, hogy minél hosszabb szót alkossunk, és sok pontot szerezzünk.

Átalakítások

Végezen sok a lehetőség, de már látható a játékok lényege. Erdemes figyelni a már az asztalon fekvő szavakra is.



Ezekből a betűkből az alábbi szavak bármelyike kirakható:



Betűk az állványon

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

Szóalkotás

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

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

1