

WORT Rummikub®

Ein Buchstabenspiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt: 112 Buchstaben-Steine, 4 Aufstellbretter, 1 Spielanleitung

Spielziel

Das längste Wort formen, um die meisten Punkte zu erhalten.

Spielvorbereitung

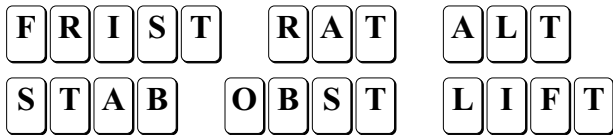
1. Die Spielsteine werden gemischt. Man macht Stapel mit 7 Steinen, die Buchstaben nach unten, also nicht sichtbar.
2. Jeder Spieler nimmt 2 Stapel = 14 Steine. Die restlichen Steine ergeben die Bank.
3. Eine Person notiert die Namen der Spieler und die Anzahl Punkte.

Wörter bilden

Ein Spieler hat folgende Buchstaben auf seinem Aufstellbrett:



Mit diesen Buchstaben kann er folgende Wörter bilden.



Die Möglichkeiten sind unendlich. Oft kann man nicht alle Steine zusammen auslegen, deshalb muss man die ausgelegten Wörter genau studieren. Oft ergibt sich die Möglichkeit, Buchstaben anzuhängen oder mehrere Wörter zusammenfügen.

Beispiel 1:
Aufstellbrett



Tisch



Der Spieler kann diese Buchstaben anschließen, dann ergibt sich das Wort:



Beispiel 2:
Aufstellbrett



Tisch



Der Spieler kann das Wort auseinandernehmen, die Buchstaben M A benützen und 2 neue Wörter bilden:



Beispiel 3:

Der Spieler hat die Buchstaben O und E auf seinem Aufstellbrett.

Die Wörter W O R T und G R A D sind auf dem Tisch ausgelegt.

Er kann die Buchstaben W und G nehmen und so 3 neue Wörter bilden:



Die Wörter müssen nicht in Ihrer initialen Form bleiben. Man darf Buchstaben wegnehmen oder dazulegen, solange der Spieler seine Runde nicht beendet hat, und die Wörter orthografisch richtig sind.

Zeitlimit

Eine Spielrunde dauert 1 Minute. Der Spieler, der die Minute überschreitet, muss alle seine Spielsteine zurück auf das Aufstellbrett legen und nimmt zur Strafe einen Stein aus der Bank.

Die Joker

Es gibt 2 Joker im Spiel. Der Joker kann jeden Buchstaben in einem Wort ersetzen. Der Joker darf auch in der ersten Runde eingesetzt werden. Jeder Spieler darf den Joker durch den entsprechenden Buchstaben ersetzen, wenn er an der Reihe ist. Der Buchstabe, der den Joker ersetzt, darf nur vom Aufstellbrett genommen werden, auf keinen Fall von einem Wort, das schon ausgelegt ist. Der Joker, der ersetzt worden ist, muss in der gleichen Runde wieder gespielt werden, entweder als Teil eines neuen Wortes oder mit den Buchstaben die vom Aufstellbrett kommen. Der Joker darf erst ausgetauscht werden, wenn der Spieler sein Startwort von 6 Buchstaben ausgelegt hat. Ein Wort, das einen Joker enthält, hat den gleichen Wert wie ein anderes. Man kann es teilen, Buchstaben entfernen oder dazulegen.

Punkte verdoppeln

Ein Spieler, der in seiner Runde alle Buchstaben von seinem Aufstellbrett ablegen kann, verdoppelt seine Punkte.

Punktwertung

Nicht jedes Wort zählt Punkte, nur das Längste das auf dem Tisch liegt und in einer Runde gespielt wurde.

Jeder Buchstaben, Joker inbegriffen, zählt 1 Punkt. Der Spieler der an der Reihe ist, kann so viele Wörter auslegen wie er will.

Zum Beispiel Ein Spieler legt folgende Wörter aus:

RAT BALD KURZ VERSORGEN

Er erhält 9 Punkte, weil das längste Wort 9 Buchstaben enthält.

Spielablauf

1. Jeder Spieler nimmt einen Buchstaben. Der Spieler der den Buchstaben der am nächsten beim A ist besitzt, beginnt das Spiel.
2. Am Anfang des Spieles muss jeder Spieler ein Wort von mindestens 6 Buchstaben auslegen. Kann er das nicht, muss er einen Stein aus der Bank nehmen und die nächste Runde abwarten.
3. Der Spieler, der ein Wort von 6 Buchstaben ausgelegt hat, darf in der nächsten Runde die Wörter teilen oder ergänzen. Die Wörter müssen mindestens 3 Buchstaben enthalten.
4. Man darf Wörter nicht teilen oder zusammenfügen, ohne dass ein Buchstaben vom Aufstellbrett hinzugefügt wird.
5. Während des ganzen Spiels muss jeder Spieler immer 7 Buchstaben auf seinem Aufstellbrett haben. Jeder Spieler muss am Ende seiner Runde seine Buchstaben auf 7 ergänzen. Es ist klar, dass ein Spieler der all seine Steine ausgelegt hat, 7 Steine von der Bank nimmt.

Einschränkungen und Verbote

1. Ein Wort, das schon ausgelegt ist, darf nicht noch einmal ausgelegt werden.
2. Alle Wörter die man im Wörterbuch findet sind erlaubt, außer zusammengesetzte Wörter und Fremdwörter. Das Wörterbuch darf zur Kontrolle der Rechtschreibung verwendet werden. Die Buchstaben des Wortes, das nicht akzeptiert ist, werden zurückgenommen und es gibt einen Strafstein.

Strategie

Das Ziel des Spiels ist die meisten Punkte zu erhalten. Denk daran:

1. Lege das längstmögliche Wort und gebrauch auch Vor- und Nachsilben.
2. Lege alle deine Buchstaben vom Aufstellbrett auf einmal aus, so verdoppelst du die Punkte.

Du kannst...

ein spezielles Thema wählen. In anderen Worten, Tier-, Blumenthemen etc. Das Spiel wird so viel schwerer, ist aber nur für experimentierte Spieler bestimmt.

Spiel-Ende

Aind alle Buchstaben sowohl vom Aufstellbrett wie von der Bank ausgelegt, ist das Spiel zu Ende.

Sieger

Der Spieler mit der höchsten Punktesumme gewinnt.

A-6; B-2; C-4; D-6; E-12; F-3; G-3; H-5; I-8; J-I; K-3; L-4; M-4; N-9; O-4; P-1; Q-1; R-6; S-8; T-4; U-6; V-1; W-2; X-1; Y-1; Z-2; Ä-1; Ö-1; Ü-1; JOKERS-2.

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: verschluckbare Kleinteile.



® Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1978 Hertzano, all rights reserved.
® Registered Design. Made in Israel.
© 2008 by Edition Carlit, Würenlos

DES MOTS

Rummikub®

Le célèbre jeu de lettres

Pour 2–4 joueurs à partir de 7 ans et plus

Contenu: 112 lettres, 4 supports, 1 règle de jeu

But du Jeu

A chaque tour, former le plus long mot possible pour obtenir le maximum de points.

Préparation du jeu

- 1 Les joueurs mélangent les plaques et les empilent pour former des tas de 7, face non visible.
- 2 Chaque joueur prend 14 lettres et les positionnent sur son support. Le reste des tas constitue la banque de lettres.
- 3 Une personne est responsable de relever le nom de chaque joueur sur une feuille et d'inscrire le score.

«Formation» des mots

La «Formation» est la procédure d'arranger les lettres pour former un mot. Par exemple, un joueur dispose des lettres suivantes sur son support:

K A R I A B C T L F T S I O

Avec les lettres, le joueur peut former les mots suivants:

T A R I F A I R R A T
T O I T L A I T B O I S

Les possibilités sont infinies, mais il faut avoir le coup d'œil. Sans avoir besoin de le dire, il y a de nombreuses occasions où vous n'aurez pas la possibilité d'utiliser toutes les lettres dont vous disposez. A cet effet, observez la table de jeu et essayez de rattacher ou de rajouter vos lettres aux mots déjà posés sur la table.

La manipulation des mots

La partie la plus attrayante du jeu consiste à jouer avec les mots déjà placés sur la table en les manipulant afin d'obtenir le plus grand nombre de points. Disons que les mots suivants sont déjà placés sur la table:

Exemple 1:

sur le support:

D I S

sur la table:

P A R A I T R E

Le joueur peut rajouter les lettres D, I, S pour former le mot suivants:

D I S P A R A I T R E

Exemple 2:

sur le support:

L E P

I M A G E

Le joueur peut défaire le mot IMAGE et utiliser les lettres L, E, P pour former deux nouveaux mots:

P A G E M I E L

Exemple 3:

sur le support:

R O

D R O L E B O E U F

Le joueur dispose des lettres R et O sur son support. Les mots DROLE et BOEUF sont déjà disposés sur la table. Il peut prendre les lettres D et B de ces mots et former trois nouveaux mots:

R O L E B O R D O E U F

Comme vous pouvez le remarquer, les mots ne doivent pas nécessairement rester dans leur forme initiale. La manipulation peut s'effectuer jusqu'à ce que le joueur ait fini son tour et que les mots soient orthographiés correctement.

Limite de temps

Une limite de temps d'une minute est recommandée pour chaque tour. Le joueur qui ne respecte pas cette limite doit reprendre toutes les lettres qu'il vient de poser sur la table lors de la manipulation, sur son support. De plus, il doit prendre une lettre de pénalité dans la banque de lettres, puis laisser passer son tour.

Les Jokers

Il y a deux jokers dans le jeu. Ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre dans un mot. Le joker peut être utilisé dans l'annonce de départ qu'un joueur effectue. Chaque joueur peut reprendre un joker et le réutiliser, s'il a la possibilité de remplacer ce joker par la lettre qu'il représente. Il ne peut effectuer cette manipulation que lors de son tour.

La lettre qui remplace le joker doit toujours provenir du support du joueur et non de la table.

Lorsque le joker a été ramassé, il doit être rejoué dans le même tour comme élément d'un nouveau mot, avec des lettres provenant de son support.

Le joueur ne peut pas ramasser un joker avant d'avoir effectué l'annonce de départ de son premier mot de 6 lettres.

Un mot qui contient un joker a les mêmes caractéristiques qu'un autre mots. On peut le décomposer, prendre des lettres ou en rajouter.

Double points

Les joueurs qui arrivent à déposer toutes les lettres qui se trouvent sur leur support en un tour gagnent le double de points pour ce tour.

Le Score

Toutes les lettres ainsi que les jokers valent un point. Le score de chaque mot dépend du nombre de lettres qui le forme.

A chaque tour, le joueur peut poser autant de mots qu'il décide. Les joueurs ne marquent pas de point pour tous les mots, seulement pour le plus long mot posé sur la table lors de leur tour.

Par exemple, le joueur place les mots suivants sur la table : «EAU», «VIE», «LOURD» et «CHAMBRE». Il ne marquera que 7 points, car «CHAMBRE» est le mot le plus long et il a 7 lettres.

Le jeu

- 1 Chaque joueur prend une lettre au hasard et le joueur possédant la lettre qui se rapproche le plus du A commence.
- 2 Pour pouvoir entrer dans le jeu, chaque joueur doit poser un mot d'au moins 6 lettres. S'il ne peut pas le faire, il doit prendre une lettre supplémentaire dans la banque de lettres et attendre son prochain tour.
- 3 Après avoir présenté leur premier mot de 6 lettres, les joueurs peuvent à ce moment – là commencer à former des mots ou à les manipuler, ceci au moment de leur tour respectif. Les mots doivent être composés d'au moins 3 lettres.
- 4 Un joueur ne peut pas manipuler des mots qui se trouvent déjà sur la table sans utiliser au moins une lettre de son support. Le mot le plus long doit contenir au moins une lettre du support.
- 5 Tout au long de la partie, les joueurs doivent toujours avoir au moins 7 lettres sur leur support. Si nécessaire, à la fin de leur tour respectif, les joueurs tirent autant de lettres dans la banque qu'ils ont besoin pour disposer de ces 7 lettres. Naturellement, si un joueur épuise toutes ses lettres en un tour, il devra tirer une autre pile de 7 lettres.

Restrictions et limitations

- 1 Vous ne pouvez pas former un mot qui se trouve déjà sur la table.
- 2 Les mots qui sont acceptés sont tous ceux qui apparaissent dans un dictionnaire, excepté ceux qui sont abrégés, les mots étrangers ou les mots composés. Un dictionnaire peut être utilisé pour vérifier l'orthographe d'un mot qui est contesté.

Les lettres d'un mot qui ne peut être accepté doivent être reprises par le joueur, qui lui devra prendre une lettre de pénalité dans la banque.

Stratégie

Etant donné que le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points, rappelez-vous de:

- 1 Faire le plus long mot possible en utilisant des suffixes et préfixes.
- 2 Utiliser toutes les lettres de votre support, afin de marquer le double de points avec votre mot le plus long.

Vous pouvez...

Décider de créer un jeu avec un thème particulier. En d'autres mots, développer des mots se rapportant à un sujet spécifique. Cela rend le jeu plus difficile et n'est conseillé qu'à des joueurs expérimentés.

Fin du jeu et vainqueur

Lorsqu'il ne reste plus aucune lettre dans la banque et qu'un des joueurs n'a plus de lettre sur son support, le jeu est terminé. La personne qui a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

Répartition des lettres

A – 8; B – 3; C – 3; D – 6; E – 8; F – 3; G – 3; H – 3; I – 8; J – 2; K – 4; L – 4; M – 4; N – 5; O – 8; P – 3; Q – 3; R – 5; S – 6; T – 6; U – 6; V – 2; W – 2; X – 2; Y – 2; Z – 1; JOKERS – 2

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



© Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1978 Hertzano, all rights reserved.
© Registered Design. Made in Israel.
© 2008 by Edition Carlit, Würtenlos