

Rummikub®

ES

**Contenido:**  
120 fichas: 118 fichas de letras y 2 comodines  
4 atriles

**Objetivo del juego:**  
Hacer las palabras más largas posible  
(y tener la mayor cantidad de puntos!)

**Preparación:**  
Pon las fichas boca abajo en el centro de la mesa y mézclalas bien. Cada jugador elige una ficha. El jugador que tenga la letra más cerca de la «a» en el abecedario empieza. Los turnos siguen la dirección de las agujas del reloj. Vuelve a poner todas las fichas en la mesa y mézclalas bien. Cada jugador coge 14 fichas y las pone en su atril. El resto de las fichas en la mesa son el fondo. Asignad a alguien que lleve la puntuación y haga una lista con los nombres de los jugadores.

**Tiempo límite:**  
Se recomienda decidir un tiempo límite, no más de un minuto por turno.

- Cómo jugar:**
- Los jugadores deben poner una palabra de al menos 6 letras en la mesa en la primera tirada. Esto se conoce como «primera tirada». Si el jugador no puede hacer una primera tirada, o prefiere retrasar la primera jugada, tiene que retirar una ficha de la mesa y se acaba su turno.
  - Durante la primera jugada, no se pueden cambiar o transformar las palabras con fichas del atril del jugador.
  - Después de crear una palabra de 6 letras y por turno, los jugadores pueden fusionar o manipular palabras que tengan al menos 3 letras. El jugador tiene que usar al menos una letra de su atril para manipular las palabras en la mesa.
  - Durante la partida, los jugadores siempre tienen que tener al menos 7 fichas en sus atriles. Al final de cada turno, los jugadores cogen las fichas del montón hasta tener un mínimo de 7 fichas. El jugador que use todas sus fichas durante su turno, coge otras 7.
  - Si estás jugando con un temporizador y un jugador no ha conseguido cambiar las palabras de encima de la mesa, tiene que asegurarse de que todas las letras formen parte de palabras correctas al final de su turno. Si no lo consigue, todas las letras que no formen parte de palabras se devuelven al montón y el jugador pierde su siguiente turno.

**Fusión:**  
Cuando hablamos de fusión hablamos del proceso de reordenar las letras en una palabra. Por ejemplo, un jugador tiene las siguientes letras en su atril:

AVLRBDEGUPOMFS

Con estas letras, el jugador puede fusionar y crear las siguientes palabras:

AVALAR ABAD REGULAR  
FLEMAS AMOR ARBOL

Las posibilidades son infinitas, como puedes ver. Si no puedes usar todas las letras de tu atril, fíjate en lo que hay en la mesa y une tus letras a otras palabras que ya estén sobre la mesa.

**Cómo cambiar las palabras:**  
Lo más emocionante de jugar al «Word Rummikub» es trastocar las palabras de la mesa. Los jugadores intentan poner la mayor cantidad de fichas en la mesa con palabras larguísimas e intentan reordenar las palabras que ya están en la mesa.

**Ejemplo 1:**

Fichas en el atril: DES Fichas en la mesa: APARECER

El jugador añade las letras D, E, S para formar la palabra: DESAPARECER

**Ejemplo 2:**

Fichas en el atril: PAUZ Fichas en la mesa: SOL

El jugador divide la palabra SOL y usa las letras P, A, U, Z para formar dos palabras nuevas: SOPA y LUZ.

**Ejemplo 3:**

Fichas en el atril: UPN Fichas en la mesa: TELA CUNA

El jugador tiene las letras U, P y N en el atril. En la mesa están las palabras TELA y CUNA. El jugador reordena todas las letras de estas palabras y forma estas tres palabras nuevas: TUL, CUNA y PEÑA.

Como puedes ver, las palabras no tienen que quedarse en su forma original. Se pueden añadir otras letras siempre que al final del turno del jugador, todas las combinaciones de letras en la mesa estén bien escritas.

**El comodín:**

**Hay 2 comodines en el juego.**

- No se puede sacar un comodín antes de la tirada inicial, pero se puede usar como parte de una palabra en la primera tirada.
- Un comodín puede sacarse de un set sustituyéndolo por una ficha con la misma letra que represente. La ficha que se use para sustituir al comodín puede venir del atril del jugador o de la mesa.
- Si se sustituye un comodín, se tiene que usar en la misma tirada como parte de una nueva palabra.
- Se pueden añadir o retirar fichas de una palabra con un comodín. Además, también se la puede dividir.
- El comodín tiene una penalización de 30 puntos menos si se queda en el atril del jugador al final de la partida.

**Doblar los puntos:**  
Los jugadores que ponen todas las fichas de su atril en un solo turno, consiguen una doble puntuación en ese turno.

**Puntuación:**  
Todas las letras, inclusive los comodines, valen un punto cada una. La puntuación de cada palabra depende del número de letras en la palabra. Durante cada turno, un jugador puede poner en la mesa tantas palabras como quiera. Sin embargo, los jugadores no consiguen puntos por todas las palabras, sino únicamente por la palabra más larga que hayan puesto en la mesa durante ese turno. Por ejemplo, un jugador pone las siguientes palabras en la mesa: «MAR», «ROJO», «TODOS» y «SIEMPRE». Consigue 7 puntos porque en ese turno «siempre» es la palabra más larga y tiene 7 letras.

**Qué hacer y qué no:**

- No puedes hacer una palabra que ya esté en la mesa.
- Valen palabras que aparecen en un diccionario estándar y no incluyen abreviaturas, extranjerismos o palabras compuestas con guion.
- Si alguien no está de acuerdo, se puede usar un diccionario para consultar. Si una palabra no se acepta, hay que quitarla de la mesa y el jugador tiene que coger una letra del motón, como castigo.

**Estrategia:**  
Como el objetivo del juego es conseguir la máxima puntuación, recuerda:  
1. Haz la palabra más larga que puedas usando sufijos y prefijos.  
2. Usa todas las fichas del atril para doblar tus puntos de la palabra más larga.

**Más diversión:**  
Elige un tema para el juego. Es decir, usa solamente palabras de un tema específico. Esto complica bastante el juego. Es una modalidad para jugadores expertos.

**Cómo terminar y ganar el juego:**  
El juego se termina cuando se han usado todas las fichas del montón y uno de los jugadores vacía totalmente su atril. La persona con la puntuación más alta gana.

**Distribución de las letras:**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ç	Ñ	☺
10	2	4	4	10	2	3	3	7	1	2	8	3	6	8	4	1	8	7	8	4	1	2	1	2	1	4	2	2

Rummikub®

PT

**Conteúdos:**  
120 peças com letras e 2 peças com jôqueres, 4 suportes

**Objetivo do jogo:**  
Criar as palavras mais longas que se conseguir  
(E conseguir o maior número de ponto)

**Preparação:**  
Começar por colocar peças, viradas para baixo, no centro da mesa e misturá-las bem. Cada jogador pega numa peça. Começa o jogador que tenha pegado na letra mais próxima do "A". A vez passa para a pessoa à esquerda. Voltar a colocar as peças no centro da mesa e misturá-las novamente. De seguida, cada jogador pega em 14 peças e coloca-as no respetivo suporte. As peças que permanecerem na tabela passam a ser o molho. A pessoa escolhida para apontar a pontuação lista os nomes de todos os jogadores e regista os resultados.

**Límite de tempo:**  
É recomendado definir um limite de tempo – cada turno não deve demorar mais do que um minuto!

- Como jogar:**
- Para abrir o jogo, os jogadores devem colocar na mesa uma palavra com pelo menos seis letras. Esta jogada chama-se a "combinação inicial". Se não for possível fazê-la, ou se o jogador escolher atrasar a abertura do jogo, deve tirar uma peça do monte, concluindo assim o seu turno.
  - Durante a combinação inicial, as palavras na mesa não podem ser manipuladas nem desenvolvidas com peças do suporte do jogador.
  - Após abrir o jogo com uma palavra com seis letras, em todos os turnos seguintes os jogadores devem combinar ou manipular palavras com pelo menos três letras.
  - O jogador tem de usar pelo menos uma letra do seu suporte para manipular as palavras na mesa.
  - Ao longo do jogo, os jogadores devem ter sempre pelo menos sete peças nos seus respetivos suportes. No final de cada turno, os jogadores retiram do monte o número necessário de peças para voltarem a ter sete. Se um jogador usar todas as suas peças durante o seu turno, pega em sete peças.

**Combinação:**  
Combinação é o ato de juntar letras para criar uma palavra. Por exemplo, um dos jogadores tem as seguintes letras no suporte:

LEGUSMARTOIMFS

Pode usar estas letras para criar as seguintes palavras:

AVAL RATO REGULAR  
LESMA AMOR

As possibilidades são quase intermináveis, como se pode imaginar. Quando não se consegue usar todas as letras que se tem no suporte, olha para a mesa e combina ou adiciona as tuas letras a outras palavras que já estiverem lá.

**Manipular palavras:**  
Experimentem criar jogos com temas. Por outras palavras, restrinjam as palavras a usar a um tópico específico. Isto torna o jogo mais difícil e é sugerido apenas para jogadores experientes.

**1.º exemplo:**

Peças no suporte: DES Peças na mesa: APARECER

O jogador adiciona as letras D, I e S para formar a palavra: DESAPARECER

**2.º exemplo:**

Peças no suporte: VIT Peças na mesa: MEU

O jogador divide a palavra MEU e usa as letras V, I e T para formar duas novas palavras: TEU e VIU.

**3.º exemplo:**

Peças no suporte: PNIO Peças na mesa: TELA NUCA

O jogador tem as letras P, N, I e O no suporte. As palavras TELA e NUCA já estão na mesa. O jogador pega nas letras T, N, I e O e forma três novas palavras: TIO, NUCA e PENNA.

Como exemplificado, as palavras não precisam de ficar nas suas formas originais. Podem adicionar-se letras umas às outras, desde que, no final do turno do jogador, todas as combinações de letras na mesa criem palavras escritas corretamente.

**O Jôquer:**  
**Existem 2 jokers no jogo.**

- Não é possível levantar um jôquer antes da combinação inicial, mas os jôqueres podem ser usados como parte da palavra da combinação inicial.
- Um jôquer pode ser levantado de um conjunto se for substituído por uma peça da mesma letra que o jôquer representa. A peça usada para substituir o jôquer pode vir do suporte do jogador ou da mesa.
- Um jôquer que tenha sido substituído tem de ser usado nesse turno como parte de uma nova palavra.
- É possível adicionar letras a palavras que contenham jôqueres, assim como dividi-las ou retirar peças delas.
- Se estiver um jôquer estiver no suporte de um jogador no final do jogo, esse jogador perde 30 pontos.

**Pontos a dobrar:**  
Os jogadores que, num só turno, usarem todas as peças que tiverem no suporte ganham pontos a dobrar.

**Pontuação:**  
Todas as letras, incluindo os jôqueres, valem um ponto. A pontuação de cada palavra depende do número de letras da palavra. Durante cada turno, um jogador pode colocar na mesa todas as palavras que quiser. No entanto, os jogadores não ganham pontos por todas as palavras, só pela palavra mais longa colocada na mesa durante esse turno. Imagine-se, por exemplo, que um jogador coloca as seguintes palavras na mesa: "PÁS", "CAPA", "PESOS" e "RECOBRO". Essa pessoa ganha sete pontos nesse turno, porque "Recobro" é a palavra mais longa e tem sete letras.

**A fazer e a evitar:**

- Não se pode formar uma palavra que já esteja na mesa.
- As palavras válidas são as que constam num dicionário normal, excluindo abreviações, palavras estrangeiras, ortografias estrangeiras e palavras com hífens.
- Se alguém questionar a ortografia de uma palavra, pode ser usado um dicionário para confirmá-la. As palavras não aceites devem ser retiradas pelos jogadores que as assentaram e, como penalização, esses jogadores devem tirar uma peça do monte.

**Estratégia:**  
Como o objetivo do jogo é obter o maior número de pontos, não te esqueças de:  
1. Usar prefixos e sufixos para criar palavras com o maior comprimento possível.  
2. Usar todas as peças do suporte para obter pontos a dobrar na palavra mais comprida.

**Mais diversão:**  
Experimentem criar jogos com temas. Por outras palavras, restrinjam as palavras a usar a um tópico específico. Isto torna o jogo mais difícil e é sugerido apenas para jogadores experientes.

**Como terminar e ganhar o jogo:**  
O jogo acaba quando todas as peças do monte forem usadas e um dos jogadores esvaziar completamente o seu suporte. Ganha a pessoa com a pontuação mais alta.

**Distribuição de letras:**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ç	Ñ	☺
10	2	4	4	10	2	3	3	7	1	2	8	3	6	8	4	1	8	7	8	4	1	2	1	2	1	4	2	2

THE ORIGINAL WORD  
**Rummikub**  
BRINGS PEOPLE TOGETHER



www.rummikub.com

RUMMIKUB and are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2023 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Developed and designed in Israel. Made in China.

PLAY **Rummikub** ONLINE  
WWW.RUMMIKUB.COM

www.goliathgames.com

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Ⓢ Waarschuwing. Ⓢ Attention. Ⓢ Achtung. Ⓢ Advertencia. Ⓢ Atenção.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Petits éléments. Danger d'étouffement. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Pequenas partes. Risco de asfixia.

THE ORIGINAL WORD  
**Rummikub**  
BRINGS PEOPLE TOGETHER



www.rummikub.com

RUMMIKUB and are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2023 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Developed and designed in Israel. Made in China.

PLAY **Rummikub** ONLINE  
WWW.RUMMIKUB.COM

www.goliathgames.com

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Ⓢ Waarschuwing. Ⓢ Attention. Ⓢ Achtung. Ⓢ Advertencia. Ⓢ Atenção.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Petits éléments. Danger d'étouffement. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Pequenas partes. Risco de asfixia.

**Lost a part? Go to our webshop and order it online!**  
www.goliathgames.com



**Contenu :**  
120 tuiles : 118 tuiles de lettres et 2 jokers, 4 chevalets

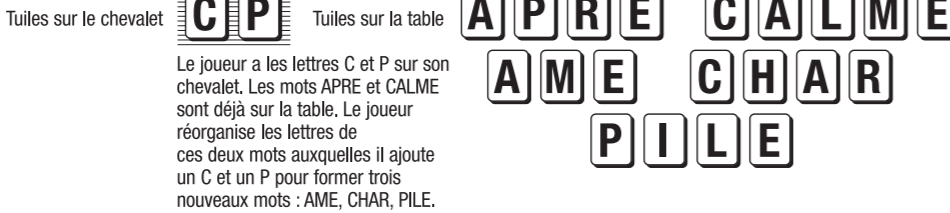
**Mise en place :**  
Avant votre première partie en français, veuillez à retirer les deux tuiles avec la lettre Ñ utilisée en espagnol. Placez les tuiles face cachée au centre de la table et mélangez-les bien. Chaque joueur choisit une tuile. La personne qui a pioché la lettre la plus proche de « A » commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d’une montre. Remettez les tuiles sur la table et mélangez-les à nouveau. Chaque joueur prend alors 14 tuiles et les dispose sur son chevalet. Les tuiles restantes sur la table forment la pioche. La personne chargée de compter les scores inscrit le nom de chaque joueur et note les résultats.

**Limite de temps :**  
Il est recommandé de fixer une limite de temps : pas plus d'une minute par tour !

**Déroulement de la partie :**

- Les joueurs doivent placer un mot composé d’au moins 6 lettres sur la table pour commencer à jouer. Cela s'appelle la « combinaison initiale ». S’il ne peut pas poser une combinaison initiale, ou si le joueur choisit de retarder sa combinaison initiale, il pioche une tuile dans la réserve et son tour se termine.
- Pour poser une combinaison initiale, les joueurs ne peuvent pas manipuler ou étendre les mots sur la table à l’aide des tuiles de leur chevalet.
- Après avoir créé un mot de 6 lettres, les joueurs doivent combiner ou manipuler les lettres pour former des mots d’au moins 3 lettres à chacun de leurs tours. Le joueur doit utiliser

- Exemple 3 :**



Tuiles sur le chevalet  
 Tuiles sur la table  
 Le joueur a les lettres C et P sur son chevalet. Les mots APRE et CALME sont déjà sur la table. Le joueur réorganise les lettres de ces deux mots auxquelles il ajoute un C et un P pour former trois nouveaux mots : AME, CHAR, PILE.

Comme vous le voyez, les mots ne doivent pas nécessairement garder leur forme d’origine. Vous pouvez ajouter des lettres à d’autres lettres tant qu’à la fin du tour du joueur, toutes les combinaisons de lettres sur la table forment des mots à l’orthographe correcte.



**Le Joker :**  
**Il y a deux jokers dans le jeu.**

- Vous ne pouvez pas récupérer un joker sur la table avant la combinaison initiale, mais vous pouvez en utiliser un pour former un mot dans la combinaison initiale.
- Vous pouvez récupérer un joker dans un mot en le remplaçant par une tuile correspondant à la lettre qu’il représente. La tuile utilisée pour remplacer le joker peut venir du chevalet du joueur ou de la table.
- Un joker remplacé par une lettre doit être utilisé lors du même tour de ce joueur pour former un nouveau mot.
- Vous pouvez ajouter des tuiles, diviser ou retirer des tuiles à un mot contenant un joker.
- Le joker a une valeur de pénalité de moins 30 points s’il reste sur le chevalet d’un joueur à la fin de la partie.

**Doublé :**  
Les joueurs qui posent toutes les tuiles de leur chevalet en un tour doublent leurs points pour ce tour.

**Scores :**  
Toutes les lettres, y compris les jokers, valent un point chacune. Le score de chaque mot dépend du nombre de lettres qu’il contient. À chaque tour, un joueur peut déposer autant de mots qu’il le souhaite. Les joueurs ne marquent pas de points pour chaque mot, mais seulement pour le mot le plus long placé sur la table pendant ce tour. Par exemple, un joueur place les mots suivants sur la table : « TOI », « CAPE », « LOURD » et « REGARDS ». Il marque 7 points pour ce tour car « Regards » est le long mot joué et comporte 7 lettres.

**Recommandations :**

- Vous ne pouvez pas former un mot qui figure déjà sur la table.
- Les mots valables sont ceux qui figurent dans un dictionnaire standard, à l’exclusion des abréviations, des mots étrangers, des orthographes étrangères ou des mots comportant un trait d’union.
- Vous pouvez vérifier l’orthographe d’un mot dans le dictionnaire s’il est contesté. Un mot inacceptable doit être retiré par le joueur qui l’a posé, qui doit alors prendre une lettre dans la pioche à titre de pénalité.

**Stratégie :**  
Le but du jeu étant de marquer le plus de points, n’oubliez pas de :

- Créer le mot le plus long possible grâce aux suffixes et aux préfixes.
- Utiliser toutes les tuiles du chevalet pour doubler vos points sur votre mot le plus long.

**Variante :**  
Décidez de lancer une partie à thème. En d’autres termes, consacrez tous les mots à un sujet spécifique. Cela complique le jeu et n’est conseillé qu’aux joueurs expérimentés.

**Victoire et fin de la partie :**  
Lorsque la pioche est vide et que l’un des joueurs a complètement vidé son chevalet, la partie est terminée. La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

**Répartition des lettres :**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ç	Ñ
10	2	4	4	10	2	3	3	7	1	2	8	3	6	8	4	1	8	7	8	4	1	2	1	2	1	4	2



Tuiles sur le chevalet  
 Tuiles sur la table  
 Le joueur sépare le mot APTE et utilise les lettres T, R et H pour former deux nouveaux mots : PART et THE.



**Inhoud :**  
120 spelstenen: 118 letters en 2 jokers, 4 opzetplankjes

**Vorbereiding :**  
Leg alle stenen omgekeerd in het midden van de tafel en schud ze goed door elkaar. Elke speler pakt een steen. Degene met de letter die het dichtst in de buurt van de letter "A" komt, mag als eerste aan zet. Er wordt met de klok mee gespeeld. Leg alle stenen terug in het midden van de tafel en schud ze opnieuw door elkaar. Elke speler pakt 14 stenen en zet die op zijn plankje neer. De overige stenen op de tafel vormen de pot. Een van de spelers houdt een lijst bij met de punten van alle spelers.

**Tijdslimiet :**  
Het valt aan te raden om een tijdslimiet van maximaal één minuut per beurt te hanteren!

**Tijdens het spel :**

- De spelers moeten tijdens hun eerste zet een woord van minimaal zes letters op de tafel uitleggen. Als een speler daar niet in slaagt of besluit om zijn eerste zet uit te stellen, moet die een steen uit de pot pakken en komt zijn beurt ten einde.
- De spelers mogen tijdens hun eerste zet woorden die al eerder zijn gevormd niet aanpassen of uitbreiden met stenen op hun plankje.
- Na het vormen van een woord van zes letters moeten de spelers elke daaropvolgende beurt woorden van minimaal drie letters vormen of bestaande woorden aanpassen. Spelers moeten minimaal één letter van hun plankje gebruiken voor het aanpassen van eerder gevormde woorden.
- Gedurende het spel moeten de spelers altijd zeven stenen op hun plank hebben. Aan het einde van elke beurt pakken de spelers net zoveel stenen als maar nodig is om opnieuw zeven stenen op hun plankje te krijgen. Een speler die tijdens zijn beurt al zijn stenen uitspeelt, pakt er dus zeven nieuwe stenen bij.
- Als je met een tijdslimiet speelt en het een speler niet is gelukt om eerder gevormde woorden aan te passen, moet de speler ervoor zorgen dat alle letters op tafel aan het einde van drie letters vormen of bestaande woorden aanpassen. Als dat niet het geval is, moet de speler alle letters die geen woorden vormen terug in de pot stoppen en komt zijn beurt ten einde.

**Woorden leggen :**  
Tijdens hun eerste zet moeten de spelers woorden vormen met behulp van letters. Stel bijvoorbeeld dat een speler de volgende letters op zijn plankje heeft:



Met deze letters kan de speler elk van de volgende woorden leggen:



Zoals je kunt zien, komt er vrijwel geen einde aan de mogelijkheden. Als je er niet in slaagt om alle letters op je plankje uit te spelen, moet je proberen om letters toe te voegen aan eerder gevormde woorden om daarmee een nieuw woord te vormen.

**Woorden aanpassen :**  
Het aanpassen van woorden is het leukste onderdeel van Word Rummikub. De spelers proberen zoveel mogelijk stenen uit te spelen door zo lang mogelijke woorden te vormen en door eerder gevormde woorden aan te passen of uit te breiden.

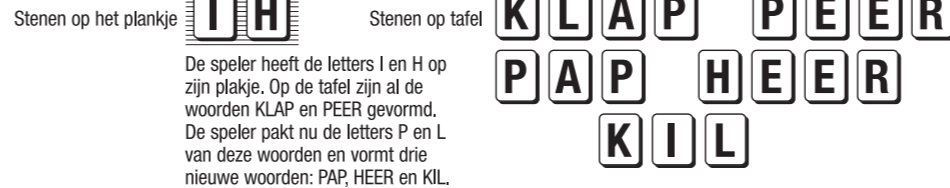


Stenen op het plankje  
 De speler voegt de letters H, E en R toe om het volgende woord te vormen:



Stenen op het plankje  
 De speler splitst het woord AAP op en gebruikt de letters L, T en H om twee nieuwe woorden te vormen: HAP en LAT.

- Voorbeeld 3 :**



Stenen op het plankje  
 De speler heeft de letters I en H op zijn plankje. Op de tafel zijn al de woorden KLAP en PEER gevormd. De speler pakt nu de letters P en L van deze woorden en vormt drie nieuwe woorden: PAP, HEER en KIL.

Zoals je ziet hoeven de woorden niet in hun oorspronkelijke vorm te blijven. Het is mogelijk om letters aan andere letters toe te voegen, zolang de lettercombinaties aan het einde van de beurt correcte woorden spellen.



**De joker :**  
**Er zijn 2 jokers in het spel.**

- Een joker mag niet voor de eerste zet van tafel worden gepakt, maar mag wel worden ingezet als de speler die al op zijn plankje had.
- Een joker kan uit een woord worden verwijderd door die te vervangen door een steen met de letter die de joker binnen het woord vertegenwoordigt. De steen die wordt gebruikt voor het vervangen van de joker mag van het plankje van de speler of van de tafel komen.
- Een joker die door een andere letter wordt vervangen moet tijdens dezelfde speelbeurt worden gebruikt als onderdeel van een nieuw woord.
- Een woord dat een joker bevat mag met stenen worden uitgebreid en mag ook worden opgesplitst. Er mogen ook stenen van dat woord worden verwijderd.
- Als een joker zich aan het einde van het spel nog steeds op het plankje van de speler bevindt, levert dat hem of haar 30 strafpunten op.

**Dubbele punten :**  
Als een speler tijdens zijn beurt erin slaagt om alle stenen van zijn plankje uit te spelen, wordt zijn score voor die beurt verdubbeld.

**Punten toekennen :**  
Alle letters, met inbegrip van jokers, zijn elk één punt waard. De score voor elk woord is afhankelijk van het aantal letters waaruit dat woord bestaat. Tijdens elke beurt kan een speler zoveel woorden vormen als die maar wil. De speler scoort dan echter geen punten voor elk woord, maar alleen voor het langste woord dat die tijdens de beurt op tafel vormt. Stel bijvoorbeeld dat een speler de volgende woorden vormt: "ZEE", "WEER", "ZWAAR" en "MATROOS". De speler scoort in dat geval zeven punten voor zijn beurt, omdat "MATROOS" met zeven letters het langste woord is.

**Do's & Don't's :**

- Je mag geen woord vormen dat al op de tafel is gevormd.
- Woorden zijn alleen geldig als ze in een standaard woordenboek voorkomen. Je mag geen gebruik maken van afkortingen, buitenlandse woorden of buitenlandse spellingswijzen.
- Bij onenigheid kun je woorden opzoeken in een woordenboek. Een onacceptabel woord moet worden verwijderd door de speler die het heeft gevormd. In dat geval moet de speler voor straf een steen uit de pot pakken en aan zijn plankje toevoegen.

**Strategie :**  
Het doel van het spel is om de meeste punten te scoren. Hier een paar tips:  
 1. Maak zo lang mogelijke woorden door gebruik te maken van voorvoegsels en achtervoegsels.  
 2. Speel alle stenen op je plankje uit om dubbele punten te scoren voor je langste woord.

**Voor nog meer spelplezier :**  
Bedenk een speciaal thema voor het spel. Met andere woorden: alle woorden moeten betrekking hebben op een specifiek onderwerp. Dit maakt het spel er een stuk lastiger op en wordt daarom alleen aangeraden voor gevorderde spelers.

**Einde van het spel :**  
Als er geen stenen meer in de pot zitten en een van de spelers alle letters op zijn plankje heeft uitgespeeld, komt het spel ten einde. De speler met de meeste punten is in dat geval de winnaar!

**Letterverdeling :**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ç	Ñ
10	2	4	4	10	2	3	3	7	1	2	8	3	6	8	4	1	8	7	8	4	1	2	1	2	1	4	2



**Inhalt :**  
120 Steine: 118 Buchstabensteine und 2 Jokersteine, 4 Ablagebrettchen

**Spielvorbereitung :**  
Zunächst müssen die Steine verdeckt in die Tischmitte gelegt und gut gemischt werden. Jeder Spieler nimmt sich einen Stein. Der Spieler, dessen Buchstabe am nächsten am Buchstaben „A“ ist, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Die Steine müssen zurück auf den Tisch gelegt und erneut gemischt werden. Jeder Spieler nimmt sich dann 14 Steine und legt sie auf sein Ablagebrettchen. Die restlichen Steine auf dem Tisch bilden den Steinvorrat. Der Punktezähler schreibt die Namen aller Spieler auf und hält die Ergebnisse fest.

**Zeitbegrenzung :**  
Es ist empfehlenswert, ein Zeitlimit festzulegen – nicht mehr als eine Minute für jede Runde!

**Spielverlauf :**  
Zunächst müssen die Steine verdeckt in die Tischmitte gelegt und gut gemischt werden. Jeder Spieler nimmt sich einen Stein. Der Spieler, dessen Buchstabe am nächsten am Buchstaben „A“ ist, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Die Steine müssen zurück auf den Tisch gelegt und erneut gemischt werden. Jeder Spieler nimmt sich dann 14 Steine und legt sie auf sein Ablagebrettchen. Die restlichen Steine auf dem Tisch bilden den Steinvorrat. Der Punktezähler schreibt die Namen aller Spieler auf und hält die Ergebnisse fest.

**Auslegen :**  
Auslegen ist der Vorgang des Kombinierens von Buchstaben zu einem Wort. Ein Spieler hat zum Beispiel die folgenden Buchstaben auf seinem Ablagebrettchen:



Aus diesen Buchstaben kann er jedes der folgenden Wörter legen:



Die Möglichkeiten sind fast endlos. Wenn nicht alle Buchstaben vom Ablagebrettchen verwendet werden können, dürfen bereits ausgelegte Wörter mithilfe der Steine des Spielers, der am Zug ist, erweitert oder verändert werden.

**Wörter verändern :**  
Wörter zu verändern ist der aufregendste Teil von „Word Rummikub“. Ziel ist es, möglichst viele Steine auszulegen, indem die längsten Wörter gebildet und Wörter, die bereits auf dem Tisch liegen, verlängert oder umgeordnet werden.



Steine auf dem Ablagebrettchen  
 Der Spieler fügt die Buchstaben W, E, G hinzu, um das folgende Wort zu bilden:

Steine auf dem Ablagebrettchen  
 Der Spieler teilt das Wort TAT und verwendet die Buchstaben N, O, R, um zwei neue Wörter zu bilden: RAT und TON.



Steine auf dem Ablagebrettchen  
 Steine auf dem Tisch  
 Der Spieler hat die Buchstaben E und L auf seinem Ablagebrettchen. Die Wörter AUTO und FREI liegen bereits auf dem Tisch. Der Spieler ordnet die Buchstaben dieser Wörter mit seinen beiden Buchstaben zu drei neuen Wörtern um: TOR, AUF und EILE.

Die Wörter müssen nicht ihre ursprüngliche Form behalten. Buchstaben können an andere Buchstaben angelegt werden, solange am Ende des Zuges eines Spielers alle Buchstabenkombinationen auf dem Tisch korrekt buchstabierte Wörter ergeben.



**Joker :**  
**Es gibt 2 Joker in dem Spiel.**

- Vor seinem ersten Auslegen darf ein Spieler keine Joker vom Tisch aufnehmen. Er darf einen Joker von seinem Ablagebrettchen aber zum ersten Auslegen als Teil seines ersten Wortes verwenden.
- Ein Joker darf aus einem ausgelegten Wort aufgenommen werden, indem er durch einen Stein mit demselben Buchstaben ersetzt wird, der er darstellt. Der Stein, der den Joker ersetzt, darf vom Ablagebrettchen des Spielers oder vom Tisch kommen.
- Ein aufgenommener Joker muss noch im selben Zug als Teil eines neuen Wortes wieder ausgelegt werden.
- Ein Wort, das einen Joker enthält, darf verkürzt, verlängert oder aufgeteilt werden.
- Der Joker hat einen Strafpunktwert von minus 30 Punkten, falls er sich am Ende des Spiels auf dem Ablagebrettchen eines Spielers befindet.

**Doppelte Punkte :**  
Spieler, die in einem Zug alle Steine von ihrem Ablagebrettchen auslegen, erhalten in dem Zug doppelte Punkte.

**Punktevergabe :**  
Alle Buchstaben, auch Joker, sind jeweils einen Punkt wert. Die Punktezahl für jedes Wort hängt von der Anzahl der Buchstaben des Wortes ab. Während jedes Zuges kann ein Spieler so viele Wörter auslegen, wie er möchte. Spieler erhalten aber nicht für jedes Wort Punkte, sondern nur für das längste Wort, das sie während eines Zuges ausgelegt haben. Ein Spieler legt zum Beispiel die folgenden Wörter auf den Tisch: „TON“, „HERD“, „GABEL“ und „GENETIK“. Er erzielt in dem Zug 7 Punkte, weil „Genetik“ das längste Wort ist und 7 Buchstaben hat. Wenn ein Spieler ein Wort verlängert, zählen ebenfalls die Buchstaben des gesamten Wortes. Bei Beispiel 1 würde der Spieler, der die Buchstaben W, E, G angelegt hat für das Wort „Weggehen“ 8 Punkte erhalten - wenn es das längste ist, das er in seinem Spielzug ausgelegt hat.

**Zu beachten :**

- Es darf kein Wort ausgelegt werden, das bereits auf dem Tisch liegt.
- Gültige Wörter sind alle, die in einem Standardwörterbuch stehen, mit Ausnahme von Abkürzungen, ausländischen Wörtern und ausländischen Schreibweisen.
- Sie können in einem Wörterbuch nachschlagen, wenn ein Spieler die Schreibweise eines Wortes anzweifelt. Ein falsches oder ungültiges Wort muss von dem Spieler entfernt werden, der es ausgelegt hat. Er muss dann als Strafe einen Stein aus dem Vorrat ziehen.

**Strategie :**  
Da das Spielziel darin besteht, die meisten Punkte zu erzielen, ist es am sinnvollsten:  
 1. Mithilfe von Vor- und Nachsilben das längstmögliche Wort zu bilden.  
 2. Alle Steine vom Ablagebrettchen zu verwenden, um doppelte Punkte für das längste Wort zu erhalten.

**Maximaler Spielspaß :**  
Runden können auch unter einem bestimmten Thema gespielt werden. Mit anderen Worten: Alle Wörter müssen zu dem vorgegebenen Thema passen. Dadurch wird das Spiel schwieriger. Dieser Modus ist nur für erfahrene Spieler empfehlenswert.

**Spielende und Gewinnen :**  
Wenn alle Steine aus dem Vorrat im Umlauf sind und ein Spieler alle Spielsteine von seinem Ablagebrettchen abgelegt hat, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen!

**Buchstabenverteilung :**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ç	Ñ
10	2	4	4	10	2	3	3	7	1	2	8	3	6	8	4	1	8	7	8	4	1	2	1	2	1	4	2

**Hinweis :**  
Die Steine Ç und Ñ müssen vor Spielbeginn zur Seite gelegt werden, da sie in der deutschen Spielversion nicht ausgespielt werden können.