

Оригинальная игра с буквами

Rummikub®

Объединяет людей

Для 2-4 игроков, от 7 лет и старше

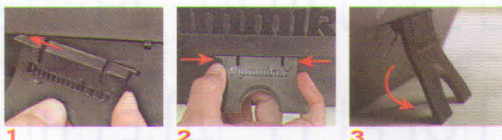
Содержимое:

112 фишек с буквами
4 подставки для фишек + держатели
Инструкция

Цель игры:

Составить самое длинное слово и заработать больше всего очков!

Инструкция по сборке



Подготовка к игре:

Выложите фишки на стол лицевой стороной вниз и тщательно их перемешайте. Это будет банк, из которого каждый из игроков должен взять по одной фишке. Игрок, которому досталась фишка с буквой, наиболее близкой к «А», ходит первым. Игроки ходят по часовой стрелке. Положите все фишки обратно в банк, затем возьмите по 14 фишек и разложите их на своих подставках. Продумайте комбинации, которые вы можете использовать для своего **первоначального расклада**. Выбирается игрок, который запишет на листок бумаги имена всех игроков и будет вписывать туда результаты. Для каждого раунда отводится не более минуты!

Как играть:

- Чтобы вступить в игру, вы должны выложить на стол слово не менее чем из 6 букв. Это ваш первоначальный расклад. Не обязательно делать свой первоначальный расклад в первый же ход, но нельзя выкладывать фишки на стол, не сделав первоначальный расклад. Каждый раз, когда вы пропускаете свой первоначальный расклад (по своему желанию или потому что не можете составить комбинацию), вы берете еще одну фишку на свою подставку, и на этом ваш ход заканчивается.
- После того, как вы сделали свой первоначальный расклад, ходит следующий игрок. Вы сможете продолжить выкладывать фишки только в свой следующий ход.
- В любой следующий ход обязательно составлять или добавлять слово как минимум из 3 фишек.
- Игрок должен использовать, по крайней мере, одну фишку со своей подставки, чтобы составлять слова на столе.
- В течение всей игры у игроков на подставках должно находиться как минимум 7 фишек. По окончании каждого хода игроки берут из банка столько фишек, сколько необходимо, чтобы на подставке их находилось ровно 7. Игрок, который использовал во время хода все свои фишки, берет еще 7 фишек.
- Когда игра идет на время, после окончания хода игрок должен проверить все составленные слова. Он забирает себе все буквы неправильно составленных слов и пропускает следующий ход.

Объединение:

Речь идет о процессе объединения букв в слова. Например, если у игрока следующие набор букв на подставке:

П К О Р Д Е Н О Ъ А К Л С У

Из этих букв он может составить следующие слова:

Д Р Е Л Ь К О К Н О С

К О Р Т Д Е Н Ъ П О Л К А

Если невозможно использовать буквы, которые находятся на подставке, вы можете присоединить ваши буквы к другим словам, уже лежащим на столе.

Перемещение фишек:

Перемещение фишек – самое увлекательное в игре “Rummikub Игра с буквами”. Игроки стараются выложить на столе как можно больше слов, переделывая уже выложенные или складывая новые. Манипулировать комбинациями и менять их можно множеством различных способов (см. примеры ниже). К концу раунда на столе не должно оставаться отдельно лежащих фишек – только слова.

• Пример 1:

Фишки на подставке

П О Д

Игрок добавляет буквы П, О, Д, чтобы составить слово:

Фишки на столе

С Т А В К А

П О Д С Т А В К А

• Пример 2:

Фишки на подставке

Б Р А

Игрок разделяет слово КОЛ и использует буквы Б, Р и А, чтобы составить два новых слова: РАК и ЛОБ.

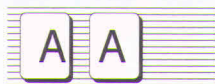
Фишки на столе

К О Л

Р А К Л О Б

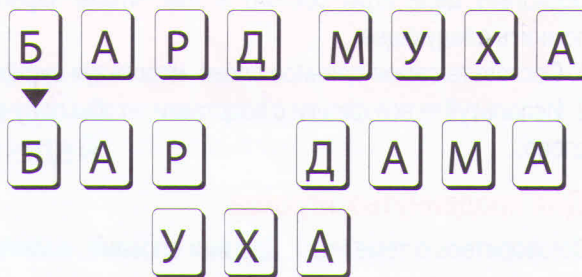
● Пример 3:

Фишки на подставке



У игрока на подставке есть две буквы А. Слова БАРД и МУХА уже лежат на столе. Игрок берет буквы Д и М из этих слов и составляет три новых слова: БАР, ДАМА и УХА.

Фишки на столе



Слова можно изменять в течение хода. Главное, чтобы они были составлены без ошибок.

Джокер:

В игре используются 2 джокера.

- Джокер можно использовать только после того, как вы сделали первоначальный расклад или как часть слова в первоначальном раскладе.
- Забрать джокера из выложенной на столе комбинации можно только взамен той фишки, которую он замещает. Для подобного "обратного замещения" можно использовать фишку как со своей подставки, так и со стола.
- Замененный фишкой джокер должен быть использован как часть нового слова во время того же хода.
- К слову, содержащему джокер, можно добавлять фишки, его можно делить или забирать из него фишки.
- Если к концу игры джокер находится на подставке игрока, тот получает 30 штрафных очков.

Подсчет очков

Стоимость любой буквы или джокера – 1 очко. Стоимость слова зависит от количества букв в нем. В течение хода игрок может выложить на стол столько слов, сколько пожелает. Тем не менее, при подсчете очков игрок не может считать очки за все слова, которые он выложил, а только за самое длинное. Например, игрок выложил на стол слова: «МОСТ», «ХЛЕБ» и «ИГРУШКА». За этот ход он получает 7 очков, так как в самом длинном слове «ИГРУШКА» - 7 букв.

Двойные очки:

Игрок, использовавший все фишки с подставки за один ход, получает в два раза больше очков.

Дополнительные указания:

- Нельзя составлять слово, которое уже выложено на столе.
- Разрешается составлять только существительные в именительном падеже единственного числа.
- Не разрешается использовать имена собственные, сокращения, и слова, пишущиеся через дефис.
- Для проверки орфографии можно использовать орфографический словарь.
- Недопустимое слово должно быть удалено со стола игроком, который его составил. Игрок, совершивший ошибку, берет штрафную фишку из банка.

Стратегия:

Поскольку цель игры состоит в том, чтобы заработать как можно больше очков, необходимо помнить следующее:

1. Составьте самое длинное слово, используя суффиксы и приставки.
2. Используйте все фишки с подставки, чтобы получить в два раза больше очков за самое длинное слово.

Для продвинутых игроков:

Договоритесь о теме игры. Другими словами, посвятите все слова определенной теме. Это сделает игру сложнее и еще интереснее.

Завершение игры:

Как только в банке закончились фишки, и один из игроков полностью истратил все свои фишки с подставки, игра считается завершенной.

Победитель:

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Распределение букв:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З | И | К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Ф | Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Э | Ю | Я | Ъ | Ы | Ь | Ё | Й | ☺ |
| 8 | 3 | 4 | 3 | 4 | 8 | 1 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 10 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.
© Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 2012 Hertzano, all rights reserved.
19 David Navon str. Moshav Magshimim
56910 Israel. Made in Israel.

Играй в **Оригинальный Rummikub** Онлайн
www.rummikub.com

D-2604-0236-0204 010612

4