

ל-2 עד 4 משתתפים מגיל 7 ומעלה.  
מילים ואותיות מבוסס על חוקי משחק הרומיקוב המקורי,  
שפותח בישראל ומשוחק היום בחמש יבשות סביב העולם.

#### מטרת המשחק:

לבנות מילים ארוכות ככל האפשר ועל-ידי כך לזכות במירב הנקודות.

#### הכנת המשחק:

מערבבים את כל האריחים כאשר האותיות כלפי מטה. זו הקופה.  
כל משתתף לוקח 14 אריחים ומסדר אותם על התושבת האישית,  
מוסתרם מעין כל. מכינים דף ועט לרישום התוצאות.

#### איך משחקים?

כל משתתף לוקח אות מהקופה. המשתתף ששלף את האות הקרובה ביותר לתחילת  
הא"ב, מתחיל במשחק.  
שעון החול מאפשר דקה אחת לתכנון וביצוע המהלכים בכל תור.  
במשחק שני שלבים:  
שלב ההורדה ואחריו שלב התמרונים.  
אין לעבור לשלב התמרונים לפני שהושלם שלב ההורדה.

#### 1. שלב ההורדה:

משתתף בתורו יוריד לשולחן מילה בת 6 אותיות לפחות. הנקודות יירשמו לזכותו ובזה  
מסתיים תורו. רק בתור הבא יעבור לשלב התמרונים.  
אם לא הצליח להוריד מילה בת 6 אותיות, ייקח אבן מהקופה וינסה שוב בתור הבא.

#### 2. שלב התמרונים:

בכל תור צריך המשתתף להוריד לשולחן לפחות אריח אחד מן התושבת שלו ולבנות  
ולתמרן מילה בת 3 אותיות לפחות. אחרי התמרונים אסור שיישארו אריחים שהם לא  
חלק ממילה תקנית כלשהי.  
במידה שהמשתתף לא מצליח בסיום הדקה להשלים את התמרונים, יחזיר את כל  
האריחים למקומם לפני תחילת התור.  
לא זוכרים איפה היו? בקשו עזרה מהחברים. כולם לא זוכרים?  
מחזירים לקופה את האותיות שנשארו במילה לא תקנית, והמשתתף מקבל כמספר  
האריחים שהחזיר לקופה ועוד 3 אריחי קנס.

1. הוספת אותיות:

הוסף אות אחת או יותר מהתושבת שלך לתחילתה או סופה של מילה שקיימת על השולחן על-מנת לבנות מילה חדשה.  
לדוגמה: המשתתף מוסיף את האות נ' לתחילת המילה "אות" שעל השולחן וזוכה ב-4 נקודות על בניית המילה "נאות".



המשתתף מוסיף את האותיות ו' ות' שברשותו לסוף המילה "אות" שעל השולחן וזוכה ב-5 נקודות על בניית המילה "אותות".



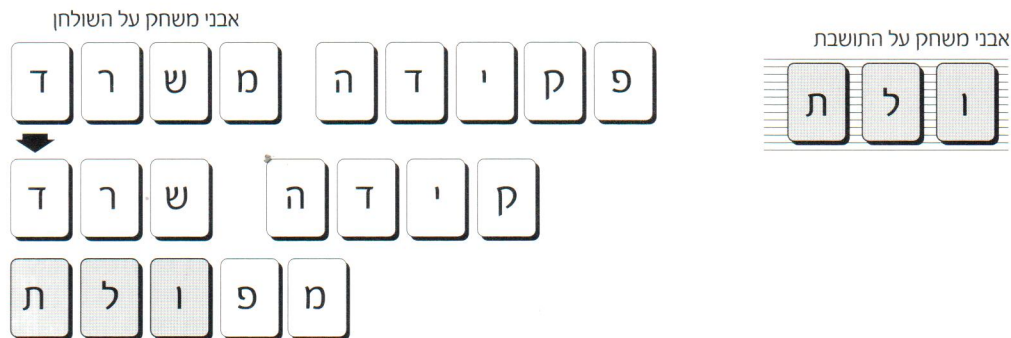
2. הסרת אותיות:

המשתתף לוקח מספר אותיות ממילה שקיימת על השולחן ומשתמש בהן ליצירת מילה חדשה יחד עם אותיות מהתושבת. המהלך מותר בתנאי שהאותיות שנשארות במילה המקורית מהוות מילה תקנית.  
לדוגמה: המשתתף מוסיף את האותיות מ'-ו' שברשותו לאותיות ש' וב' מהמילה "שבשבת" שעל השולחן וזוכה ב-4 נקודות על בניית המילה "מושב". על השולחן נשארת המילה "שבת".



3. פירוק מילים:  
המשתתף מפרק מילים שעל השולחן ויוצר מילה חדשה עם אותיות מן התושבת.

לדוגמה: המשתתף מוסיף את האותיות ו', ל' ו-ת' שברשותו לאותיות מ' מהמילה "משרד" ולאות פ' מהמילה "פקידה" וזוכה ב-5 נקודות על בניית המילה "מפולת".  
על השולחן נשארו המילים "קידה" ו"שרד".



בסיום תורו של משתתף צריכים להיות על התושבת האישית לפחות 7 אריחים. אם מספר האריחים על התושבת קטן מ-7, ישלים מהקופה ל-7. נגמרו כל האריחים על התושבת האישית? לוקחים 7 אבנים מהקופה.

#### הג'וקר

במשחק 2 ג'וקרים. אפשר להשתמש בג'וקר במקום כל אות. משתתף בתורו יכול לשחרר ג'וקר ממילה שעל השולחן על-ידי החלפתה באות שהוא מייצג. האות המחליפה יכולה לבוא מהתושבת האישית או מתמרונים המבוצעים על השולחן.

המשתתף ששחרר את הג'וקר חייב להשתמש בו עוד באותו התור כדי להרכיב מילה תקנית חדשה. אסור להחזיר את הג'וקר לתושבת. אסור לשחרר ג'וקר לפני ביצוע שלב ההורדה או במהלכו. מילה הנמצאת על השולחן ומכילה ג'וקר מותר לתמרן אותה כמו כל מילה אחרת.

המשחק מסתיים כשהקופה ריקה ואף אחד לא יכול ליצור מילה חדשה במהלך תור אחד.

### מנצח:

המשתתף שצבר את מירב הנקודות בסיום המשחק.

### הניקוד:

ערך כל אות, כולל הג'וקר = נקודה אחת, לפיכך הניקוד לכל מילה שווה למספר האותיות שבמילה. לדוגמה המילה 'אנציקלופדיה' מזכה ב-11 נקודות והמילה 'חג' רק ב-2. אם הוריד המשתתף מספר מילים לשולחן - הניקוד יינתן למילה הארוכה ביותר.

### ניקוד כפול:

משתתף שבנה בתורו מילים מכל האותיות על התושבת שלו מקבל ניקוד כפול עבור המילה הארוכה ביותר שהרכיב באותו התור. משתתף שבסיום המשחק נתפס עם ג'וקר על התושבת, יפחית בסיום המשחק 10 נקודות וגם את הנקודות שצבר במהלך המשחק!

### חוקים לבניית מילים:

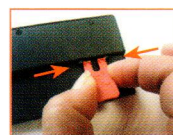
1. מותר לבנות כל מילה המופיעה במילון, להוציא קיצורים וראשי תיבות.
2. אין להשתמש בסמיכויות.
3. אין לבנות מילה זהה למילה שכבר נמצאת על השולחן, גם אם ניתן לקרוא אותה כ- ספר ספר ספר.
4. מותר להחליט על נושא לבניית המילים כרצונכם. כך יהפוך המשחק למעניין וקשה יותר ומותאם אישית למשתתפים.
5. משתתף יכול להתנגד לתקינות מילה מסוימת, לפי הכללים שלעיל, לפני שהמשתתף הבא מתחיל בתורו. אם המילה שמתנגדים לה אינה מתקבלת, מחזיר המשתתף את אותיותיו לתושבת וייקח אות מהקופה.
6. אותיות סופיות: האותיות כ, מ, נ, פ, צ לא מופיעות כאותיות סופיות אך ניתן להשתמש בהן כאות סופית בעת הצורך.
7. בשלב התמרונים ניתן לקחת כל אחת מהן מתחילת או אמצע מילה ולהשתמש בה או בהן כאות סופית. כן אפשר לקחת אות מסוף מילה ולהשתמש בה כאות תחילית או באמצע מילה.

\* ברומיקוב מילים ואותיות כמה סוגי תושבות.

הרכבת תושבת מיני:



3



2



1

D-9664-1236-0000 130714

www.kodkod.com



® Rummikub is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved.

יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. © 2014, כל הזכויות שמורות.

כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.

אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.

ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.