



REGRAS ON-LINE

Bom divertimento!



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, 2024 COPYRIGHTS E.HERTZANO. RUMMIKUB JOKER© 1950
O. FIDELMAN. MADE IN BRAZIL

sac@grow.com.br
11 4393 3003



Objetivo do jogo:

Criar as palavras mais longas que conseguir por rodada. (E conseguir o maior número de pontos).

Componentes:

120 peças (118 peças com letras e 2 peças com curingas), um saco plástico, um bloco de anotações e 4 suportes.

Preparação:

Comece colocando as peças, viradas para baixo, no centro da mesa, e misture-as bem. Cada jogador pega uma peça. Começa o jogador que tenha pegado a letra mais próxima do "A". A vez passa para o jogador à esquerda.

Coloquem as peças novamente no centro da mesa, misturando-as bem. Em seguida, cada jogador pega 14 peças e coloca-as no respectivo suporte. As peças que permanecerem de fora passam a ser o monte.

A pessoa escolhida para marcar a pontuação lista os nomes de todos os jogadores e registra os resultados.

Limite 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 aumentadas com peças do suporte do jogador.

• Após abrir o jogo com uma palavra com seis letras, os jogadores devem combinar ou manipular palavras, em todos os turnos seguintes, 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 respectivos suportes. No final de cada turno, os jogadores retiram do monte o número necessário de peças para ficarem novamente com sete. Se um jogador usar todas as suas peças durante o seu turno, pega 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 essas letras para criar as seguintes palavras:

AVAL RATO LESMA

REGULAR AMOR

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

Manipular palavras:

A manipulação de palavras é a parte mais empolgante de jogar "Rummikub com Palavras". Os jogadores tentam colocar na mesa o maior número possível de peças ao criar as palavras mais longas, podendo também reordenar palavras que já estejam na mesa ou adicionar-lhes letras.

1º Exemplo:

Peças no suporte: Peças na mesa:

DES APARECER

O jogador adiciona as letras D, E, S para formar a palavra:

DESAPARECER

2º Exemplo:

Peças no suporte: Peças na mesa:

VIT MEU

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

TEU VIU

3º Exemplo:

Peças no suporte: Peças na mesa:

PNIO 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 as letras T, N, I e O e forma três novas palavras: TIO, NUCA e PENA.

TIO NUCA PENA

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

O curinga:



Existem 2 curingas no jogo.

• Não é possível levantar um curinga antes da combinação inicial, mas os curingas podem ser usados como parte da palavra da combinação inicial.

• Um curinga pode ser retirado de um conjunto se for substituído por uma peça da mesma letra que ele representa. A peça usada para substituir o curinga pode vir do suporte do jogador ou da mesa.

• Um curinga que tenha sido substituído tem de ser usado neste turno como parte de uma nova palavra.

• É possível adicionar letras a palavras que contenham curingas, assim como dividi-las ou retirar peças delas.

• Se um curinga estiver no suporte de um jogador no final do jogo, esse jogador perde 30 pontos.

Pontos para dobrar:

Os jogadores que, num só turno, usarem todas as peças que tiverem no suporte dobram seus pontos.

Pontuação:

Todas as letras, incluindo os curingas, valem um ponto. A pontuação de cada palavra depende do número que ela tem. 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. Se, por exemplo, um jogador coloca na mesa: "PÁS", "CAPA", "PESOS" e "RETORNO", ele ganha sete pontos nesse turno, porque "RETORNO" é a palavra mais longa e tem sete letras.

O que fazer e o que 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 e palavras com hífens.
- Se alguém questionar a ortografia de uma palavra, pode ser usado um dicionário para confirmá-la. As palavras não aceitáveis devem ser retiradas pelos jogadores que as colocaram e, como penalização, esses jogadores devem tirar uma peça do monte.
- Não valem palavras no plural. Por exemplo, não vale o jogador acrescentar um S ao final de "CAMISA" e pontuar como "CAMISAS".
- É permitido o uso de palavras em letras que são acentuadas. O jogador pode sinalizar isso aos outros jogadores.*

Estratégia:

Como o objetivo do jogo é obter o maior número de pontos, é importante:

1. Usar prefixos e sufixos para criar palavras com a maior extensão possível.
2. Usar todas as peças do suporte para obter pontos a dobrar com palavra mais comprida.

Mais diversão:

Experimentem criar jogos com temas. Por outro lado, vocês podem restringir as palavras a ser usadas a um tópico específico. Isso torna o jogo mais difícil e é recomendável 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 o jogador com a pontuação mais alta.

Distribuição das letras:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N
11	2	5	4	11	3	3	3	9	2	7	3	6

O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z	☺
8	4	2	7	6	8	7	2	3	2	2

*O "C" (cê-cedilha) é um símbolo adicionado sob certas letras como um sinal didático para modificar sua pronúncia. Por esse motivo, o jogo não o tem como letra. Os jogadores podem combinar antes de uma partida se irá valer palavras com a letra C e o símbolo do cê-cedilha aplicados.