

Instrukcja

Gra typu Rummikub Słowny, w wersji z oznaczeniami w systemie Braille'a, oraz zaczepami umożliwiającymi łączenie płytek. Gra przeznaczona jest dla uczestników będących osobami niewidomymi lub znacznie słabowidzącymi znającymi oznaczenia w systemie Braille'a lub wypukłe kształty liter.

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy, w wieku od 7 lat.

Zawartość 112 płytek: 110 płytek z literami i 2 płytki Jokerów

Zestawienie liter:

A -9,	Ą -2,	B -2,	C -4,	Ć -1,	D -3,	E -7,	Ę -2,
F -1,	G -2,	H -2,	I -8,	J -2,	K -4,	L -3,	Ł -2,
M -3,	N -6,	Ń -1,	O -7,	Ó -2,	P -4,	R -5,	S -4,
Ś -1,	T -4,	U -3,	W -4,	Y -4,	Z -6,	Ż -1,	Ź -1,
Joker -2.							

Cel gry

W trakcie każdej kolejki gracze próbują ułożyć jak najdłuższe słowo, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Przygotowanie gry

1. Gracz rozpoczynający: umieść wszystkie płytki na stole literami do dołu i wymieszaj. Każdy z graczy losuje płytkę. Grę rozpoczyna gracz posiadający płytkę najbliższą litery „A”. W przypadku remisu następuje dogrywka między remisującymi graczami.
2. Wylosowane płytki należy ponownie położyć zakryte na stole i wymieszać. W następnych partiach graczem rozpoczynającym jest gracz siedzący po lewej stronie od gracza rozpoczynającego w poprzedniej rundzie.
3. W celu ułatwienia gry zaleca się ustawienie płytek w stosy po 7 sztuk (będzie to 16 stosów po 7 płytek).
4. Każdy z graczy wybiera 2 stosy po 7 sztuk (14 płytek).
5. Pozostałe płytki tworzą pulę zwaną „bankiem”.
6. Jeden z graczy zapisuje na kartce imiona graczy i notuje na bieżąco ich wyniki.
7. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry

1. W pierwszej kolejce każdy gracz musi wyłożyć na stół wyraz składający się z co najmniej 6 liter. Jeśli gracz nie potrafi ułożyć takiego wyrazu, dobiera jedną płytkę z „banku” liter i do gry przystępuje kolejna osoba.
2. Gracz, który ułożył już pierwsze słowo, może w kolejnych kolejkach tworzyć wyrazy złożone z co najmniej 3 płytek. Może używać swoich płytek lub dobierać płytki ze stołu. Może też zmieniać wyrazy ułożone na stole: przedłużać je dodając litery w dowolnym miejscu, lub dzielić wyrazy, lub zmieniać kolejność liter.
3. W każdej rundzie gracz musi użyć co najmniej jednej swojej litery, a wszystkie wyrazy muszą mieć prawidłową formę oraz minimum 3 litery.
4. Wszystkie litery, w tym również Jokery, są warte jeden punkt. Gracz zdobywa punkty w każdej turze tylko za najdłuższe słowo umieszczone na stole, które zawiera minimum jedną literę gracza.
5. W trakcie każdej kolejki gracze muszą mieć co najmniej 7 płytek. Na koniec każdej kolejki gracz dobiera z banku liter tyle płytek, aby mieć ich w sumie 7. Jeśli gracz wykorzysta w trakcie swojej kolejki wszystkie litery, dobiera 7 płytek z banku.

Wykładanie płytek

Wykładanie płytek polega na układaniu z nich słów. Na przykład, gracz ma następujące litery:

K A T A K S Z S Z C Z O Y Y

Używając tych liter, gracz może ułożyć następujące wyrazy:

S Z Y S Z K A, **O C Z Y**, **K A T**

Kiedy gracz tworząc słowa, nie może wyłożyć wszystkich płytek, wtedy ma prawo dokładać je do słów już ułożonych na stole.

Przebudowywanie ułożonych słów

Najbardziej ekscytującą częścią gry jest przebudowywanie już ułożonych słów, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Przykład 1

Gracz: **Z A**

Na stole: **S Z C Z Y T**

Gracz dodaje litery **A**, **Z** i tworzy słowo: **Z A S Z C Z Y T**

Przykład 2

Gracz: **T**

Na stole: **K O S Z Y K**

Gracz rozdziela wyraz **K O S Z Y K**, dodaje literę **T** i tworzy dwa

słowa: **K O T**, **S Z Y K**

Przykład 3

Gracz: **A A**

Na stole: **K O S Z Y K**, **S Z C Z Y T**

Gracz ma litery **A**, **A**. Słowa **S Z C Z Y T**, **K O S Z Y K** są już ułożone na stole.

Gracz wykłada litery **A**, **A** i tworzy trzy nowe słowa:

S Z Y S Z K A, **O C Z Y**, **K A T**

Słowa nie muszą pozostawać w swojej pierwotnej formie. Litery można dodawać do innej litery, o ile na koniec tury gracza wszystkie kombinacje liter na stole tworzą poprawne słowa.

Joker

1. W grze występują 2 Jokery. Można nimi zastąpić każdą inną płytkę.
2. Jokera można użyć podczas układania pierwszego słowa, o ile Joker nie był zabrany ze stołu.
3. Gracz może w trakcie swojej kolejki zabrać Jokera ze słowa ułożonego na stole, poprzez zastąpienie go odpowiednią literą ze swojej tabliczki lub ze stołu.
4. Joker, który został zastąpiony, musi być wykorzystany w tej samej kolejce. Nie można zabrać go do swoich płytek.
5. Do słowa zawierającego Jokera można dodawać litery, rozdzielić wyraz lub przekładać płytki do innego.
6. Gracz nie może zastąpić Jokera leżącego na stole, zanim nie dokona swojego pierwszego wyłożenia.
7. Pozostawienie Jokera na koniec gry, skutkuje otrzymaniem kary równej minus 30 punktów.

Punktacja

1. Wszystkie litery, w tym również Jokery, są warte jeden punkt. Wynik za każde słowo zależy od liczby liter w słowie. Podczas każdej kolejki gracz może ułożyć na stole tyle słów, ile chce.
2. Gracz zdobywa punkty tylko za najdłuższe słowo umieszczone na stole podczas tury, które zawiera minimum jedną literę z tabliczki gracza. Na przykład, gracz ułożył na stole następujące słowa: **S Z Y S Z K A**, **O C Z Y**, **K A T**. Otrzymuje za nie 7 punktów, ponieważ słowo **S Z Y S Z K A** jest najdłuższe z nich i skład się z 7 liter.
3. Podwójne punkty: gracz, który wyłożył na stół wszystkie płytki ze swojej tabliczki w trakcie jednej kolejki, otrzymuje podwójne punkty.

Co robić i czego nie robić

1. Nie można wykladać słów, które są już ułożone.
2. Dozwolone są wszystkie słowa występujące w słownikach języka polskiego, we wszystkich prawidłowych formach gramatycznych, z wyjątkiem: skrótów, wyrazów pochodzących z języka obcego i wyrazów pisanych przez łącznik. Do sprawdzenia poprawności słów, które budzą wątpliwości, gracze mogą użyć słownika.
3. Najdłuższe słowo można ułożyć używając przedrostków i przyrostków.

Zakończenie gry

1. Gra kończy się, kiedy gracze wykorzystają już wszystkie płytki z banku liter, a jeden z nich wyłożył na stół wszystkie swoje płytki ze swojej tabliczki.
2. W rzadkich przypadkach, gra kończy się również, gdy żaden z graczy nie może już ułożyć żadnego słowa z płytek na swojej tabliczce. Po spasowaniu wszystkich graczy, wygrywa gracz z największą ilością punktów.
3. W przypadku remisu gracze współdzielą się zwycięstwem.

Opcja

Gra tematyczna: gracze układają wyłącznie słowa nawiązujące do ustalonego tematu. Jest to opcja gry zalecana dla graczy zaawansowanych.