



Woord Rummikub®

WOORD-RUMMIKUB is een variant op het overbekende Rummikub-cijferspel. Het biedt veel mogelijkheden en variaties voor de hele familie. Hier volgen twee van de meest populaire manieren om WOORD-RUMMIKUB te spelen.

1. De **SABRA** manier, waarbij men op ontspannende wijze snel woorden kan vormen en vaak wel heel lange! Deze spelvariant met vrijwel onbeperkte mogelijkheden biedt dan ook buitengewoon speelplezier aan jong en oud.
2. De **INTERNATIONALE** manier, waarbij zowel de inbreng van uw woordenkennis als het wedstrijdelement een duidelijke rol spelen.

Het eigenlijke verschil tussen de **INTERNATIONALE** en de **SABRA**-manier is:

- Bij de **INTERNATIONALE** manier moet altijd een correct restwoord op tafel blijven liggen, bij de **SABRA** manier mag het hele woord gebruikt en zelfs opgeheven worden.
- Bij de **INTERNATIONALE** manier moeten minimaal 3-letterwoorden gevormd worden, bij de **SABRA** manier mogen ook 2-letterwoorden gemaakt worden.

SPELINHOUD: spelregels, 4 opzetplankjes, 110 letterstenen, 2 jokerstenen

LETTERVERDELING: A-7; B-3; C-2; D-5; E-18; F-2; G-4; H-4; I-7; J-2; K-2; L-3; M-3; N-10; O-7; P-3; Q-1; R-6; S-3; T-6; U-3; V-2; W-2; X-1; Y-2; Z-2

DE SABRA MANIER, voor 1-4 spelers vanaf 7 jaar.

DOEL VAN HET SPEL: Per beurt zo lang mogelijke woorden op tafel vormen om uiteindelijk de hoogste score te behalen.

Speelt u voor het eerst, lees dit dan eerst!

BELANGRIJKE OPMERKING VOOR BEGINNERS: Wij adviseren u aan de hand van onderstaande voorbeelden de spelmogelijkheden te volgen door de letterstenen open op tafel te plaatsen en de voorbeelden "na te spelen".

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord HUT, op uw plankje de letters O, E en N. Van het reeds gelegde woord HUT en de letters van uw plankje kunt u een nieuw woord samenstellen: HOUTEN. U scoort 6 punten.

voorbeeld 2: Op tafel liggen POES en LEER, op uw plankje hebt u de E. Van LEER laat u EER liggen, met deze L en met de E van uw plankje vormt u samen met het woord POES een nieuw woord: SOEPEL en u scoort 6 punten, 1 punt per letter van dit nieuwe woord.

voorbeeld 3: Op tafel ligt het woord DOOR. Op uw plank hebt u de letters K, L, E, E. U kunt van het woord DOOR de D wegnemen, OOR blijft liggen. Samen met deze D en de letters op uw plankje vormt u: KLEED. Uw score is 5 punten.

voorbeeld 4: Op tafel liggen de woorden MENEER en MAAR, op uw plankje de letters L, E en N. Van MENEER laat u EN liggen, van MAAR laat u AR liggen. Van de overige letters vormt u samen met de L, E en N van uw plankje het nieuwe woord MEERMALEN. Uw score is 9 punten.

voorbeeld 5: Op tafel liggen de woorden ROOD, TIK, RUN, GIET en TIEN, op uw plankje de letter C. Door de letters van al deze woorden in een andere volgorde te zetten en tevens de C van uw plankje te gebruiken, kunt u het woord INTRODUCTIEKORTING vormen en maar liefst 18 punten scoren!

voorbeeld 6: Op tafel liggen de woorden LUCHT, WARM, VIN en TEER. Op uw plankje (o.a.) de letters H, G en E. Als u de letters van deze woorden in een andere volgorde plaatst en de H, G en E van uw plankje daarbij voegt, kunt u 19 punten scoren door het vormen van het woord HETELUCHTVERWARMING.

voorbeeld 7: Op tafel de woorden BEK en EN, een D op uw plankje. U kunt de woorden samenvoegen en de D toevoegen, zodat een nieuw woord ontstaat: BEKEND. Score: 6 punten.

voorbeeld 8: Op tafel liggen de woorden STER, SCHOEN en VETE. Op uw plankje hebt u de P. Deze P wisselt u met de R uit STER, en de R gaat samen met SCHOEN en VETE een nieuw woord SCHOENVETER vormen. Zoals u ziet is de P van uw plankje gebruikt in een 4-letterwoord, maar u scoort 11 punten voor het langste nieuwe woord: SCHOENVETER. **LET OP:** Na het beëindigen van uw beurt mogen er geen losse letters op tafel blijven liggen. Ook mogen er nooit letters van het speelveld op uw plankje geplaatst worden!

Hoe gebruik je de joker? @ Voorbeelden.

HET GEBRUIK VAN DE JOKER EN VOORBEELDEN HIERVAN: De joker kan voor iedere letter gelegd worden. Gedurende het spel is het iedere speler toegestaan indien mogelijk de joker in te wisselen voor de desbetreffende letter. Een ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden. De joker mag dus nooit vanaf het speelveld op een speelplankje genomen worden. De

joker die rechtstreeks uit de pot op een plankje komt, mag u uiteraard op uw plankje houden tot het moment dat u hem wilt gebruiken. Hier volgen ter illustratie enkele voorbeelden van mogelijkheden om de joker te gebruiken en ook hoe men de joker vrij kan maken om opnieuw te gebruiken.

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord ZON en u hebt op uw plankje de joker. Nu kunt u het woord @ZON (= OZON) vormen door uw joker voor het woord ZON te plaatsen en u scoort 4 punten.

voorbeeld 2: De joker ligt op tafel in het woord RIN@ (=RING), op uw plankje hebt u (o.a.) de letters E en L. Hiervan kunt u een nieuw woord samenstellen: het woord RELIN@ (=RELING) en u scoort hiervoor 6 punten.

voorbeeld 3: De joker ligt op tafel in het woord KORAA@ (=KORAAL). De joker ligt hier dus voor een L. De letters D en I heeft u op uw plankje. Van dit woord en deze letters kunt u twee nieuwe woorden samenstellen: RADIO en KA@ (=KAT). Nu ligt de joker niet meer voor een L maar nu voor een T. U scoort altijd voor het langste van de nieuwgevormde woorden, hier dus 5 punten voor het woord RADIO.

voorbeeld 4: De woorden RINGSLA@G (=RINGSLANG) en OP liggen op tafel, en een T op uw plankje. Op de volgende manier kunt u de joker vrijmaken voor eigen gebruik (op tafel!): U splitst het woord RINGSLA@G in RING en SLA@G, daarna verwijdert u de joker uit SLA@G zodat daaruit het woord SLAG overblijft en u de joker beschikbaar heeft om een nieuw woord te vormen. Samen met T van uw plankje voegt u de joker toe aan OP en vormt zo een nieuw woord: @TOP (=STOP). Score: 4 punten, voor STOP of voor SLAG.

voorbeeld 5: Op tafel liggen de woorden PIA@O (=PIANO) en TIN, op uw plankje de T. Door de T bij TIN te voegen tot het woord TINT zou u 4 punten kunnen scoren. Echter, door de letters van beide woorden in een nieuwe volgorde te plaatsen en tevens de T van uw plankje te gebruiken, kunt u als nieuw woord vormen: PATIOT@IN (=PATIOTUIN). U scoort i.p.v. 4 punten nu 9 punten!

voorbeeld 6: Op tafel liggen de woorden KOFFER en DEE@ (=DEEG). U hebt op uw plankje de letters O en I. Door het combineren van deze letters en woorden kunt u het woord @OEDERKOFFIE (=POEDERKOFFIE) vormen en u scoort 12 punten. Merk op dat de joker eerst voor een G lag, daarna voor een P.

Iedere speler neemt 7 stenen uit de pot.

VOORBEREIDINGEN:

- Alle stenen worden met de letters naar beneden in de pot geplaatst.
- Iedere speler neemt blindelings 7 stenen uit de pot om op zijn opzetplankje te plaatsen.
- Tevens wordt de speler aangewezen die beginnen mag (bijv. de oudste, de jongste of ieder neemt een steen uit de pot en wiens letter volgens de alfabetische volgorde het dichtst bij de letter A staat, mag beginnen).
- Men wijst een speler aan die de puntentelling bij gaat houden. Deze noteert de namen van de spelers in de volgorde van spelen, dit in verband met de laatste speelronde.

Elke letter 1 punt.

PUNTE TELLING: Per beurt mag een speler meerdere woorden op tafel vormen, maar men scoort uitsluitend voor het langste woord dat men tijdens die beurt gevormd heeft. Voor iedere letter van dit woord scoort men een punt. Na iedere beurt de score (laten) noteren.

Ieder moet een eerste woord van minstens 3 letters leggen. Plankje telkens aanvullen tot 7 stenen.

DE REGELS VOOR HET SPELEN: Iedere speler heeft 7 stenen uit de pot genomen en ieder moet op zijn beurt vanaf zijn eigen plankje een beginwoord van minstens 3 letters vormen en op tafel brengen.

Wie niet kan, neemt 1 steen uit de pot en zijn beurt is voorbij. Tijdens de beurt waarin men zijn **beginwoord** legt, mag men nog niet aanleggen bij andere woorden op het speelveld op de tafel. Ook moet ieder telkens na het beëindigen van zijn beurt meteen het aantal stenen op zijn plankje weer tot het aantal van 7 stenen aanvullen. De **HOOFDREGEL** bij dit spel is deze: **ALLE WOORDEN OP TAFEL mogen aangebroken, gesplitst, omgevormd en zelfs "opgeheven" worden om SAMEN MET MINSTENS 1 LETTER VAN EIGEN PLANKJE** nieuwe woorden op tafel te vormen. De volgorde der letters van de reeds op tafel gevormde woorden is dus niet gebonden! (Dit in onderscheid van de internationale manier van het Woord-Rummikubspel waarbij van een reeds gevormd woord altijd een correct restwoord van minstens 3 letters moet blijven liggen). Tijdens een speelbeurt mag een speler dus meerdere woorden op tafel vormen, echter alleen met het langste woord dat tijdens deze beurt gevormd werd, scoort men punten en wel 1 punt per letter. Ook het vormen van 2-letterwoorden is dus toegestaan! Alleen het **beginwoord** moet uit minstens 3 letters bestaan.

Mag het wel of mag het niet?

WEL EN NIET TOEGESTANE WOORDEN (ALGEMEEN ADVIES):

De spelers kunnen tevoren gemaakte afspraken hanteren. Het zelf maken van spelregels is uiteraard nooit "verboden", wel altijd creatief. We geven een algemeen advies om niet toe te staan: Eigennamen, aardrijkskundige namen, afkortingen, verkleinwoorden, alle werkwoorden en werkwoordsvormen, en alle

meervoudsvormen. Wordt in twijfel getrokken of een bepaald woord is toege- staan, raadpleeg dan een woordenboek als "scheidsrechter". Let ook op bij 3- letter-woorden dat Y voor 1 letter telt en LJ (= L en J) voor 2 letters.

LET OP: Ook kan men niet scoren voor het restwoord dat ONVERANDERD op tafel blijft liggen. Ter verduidelijking volgen hier enkele voorbeelden:

voorbeeld 1: Op tafel liggen de woorden TEKENTAFEL en MAN, op uw plankje de letter D. De D voegt u bij MAN tot het woord MAND. Van TEKENTAFEL laat u TAFEL als (onveranderd) restwoord liggen. TEKEN vormt u om tot een nieuw woord KETEN. U scoort hier (5 punten) voor dit nieuwe woord KETEN omdat dit het langste is van de nieuw ontstane woorden.

voorbeeld 2: Op tafel liggen de woorden REGENDRUPPEL en MAN, op uw plankje de letter K. De K voegt u bij MAN tot het woord MANK. Van REGENDRUPPEL laat u DRUPPEL als (onveranderd) restwoord liggen. REGEN vormt u om tot een nieuw woord NEGER en u scoort voor dit woord omdat NEGER het langste woord is van de in deze beurt ontstane woorden. Dat de letter van uw plankje in een ander woord is gebruikt, doet er niet toe. Voor DRUPPEL kunt u dus niet scoren omdat de lettervolgorde in dit restwoord niet veranderd is!

voorbeeld 3: Het woord KOKSMAAT ligt op tafel en de letters O en P op uw plankje. Van KOKSMAAT haalt u de S weg, zodat eigenlijk twee (onveranderde) restwoorden blijven liggen. De S wilt u gebruiken om met de O en de P van uw plankje het woord SOP te vormen. U scoort voor SOP en niet voor MAAT of KOK, omdat daarin de lettervolgorde onveranderd is gebleven. Is gedurende het spel een woord al eerder op tafel gevormd, dan wordt er voor dat woord niet gescoord! Ook wordt niet gescoord als een woord dubbel op tafel komt te liggen.

EINDE VAN HET SPEL: Worden door een speler de laatste stenen uit de pot genomen, dan betekent dit dat na deze ronde de SLOTRONDE begint. Hierin probeert iedere speler uiteraard weer een zo lang mogelijk woord te vormen, maar ook benut ieder deze laatste beurt om te proberen alle letters van zijn plankje uit te spelen. Ook heeft iedere speler zo evenveel beurten gehad. Alle spelers trekken voor iedere steen die zij nog op hun plankje hebben 1 punt af van eigen totaalscore. Voor een joker op het plankje moeten 10 punten afgetrokken worden! De winnaar is degene die uiteindelijk de hoogste totaalscore heeft behaald.

ALGEMENE OPMERKINGEN: Indien men de speeltijd wil bekorten of het spel door slechts twee spelers gespeeld wordt, dan kan men bij de puntentelling bijv. 50 punten als eindscore aanhouden. Bereikt een van de spelers 50 punten, dan wordt de ronde uitgespeeld zodat iedere speler evenveel beurten heeft gehad (!) en wie na deze ronde de hoogste totaalscore heeft behaald, is de winnaar.

TIJDSLIMIET: Het verdient aanbeveling de denktijd te bepalen, bijv. 3 minuten per speler per beurt. Bij deze (Sabra)manier van spelen blijkt dat een iets ruimere denktijd aangehouden moet worden, vooral als het spel vordert. Gebruik van de Rummikub-zandloper of de elektronische Rummikub-timer is dan ook aan te bevelen. Extra spanning brengt een strafmaatregel bij overschrijden van de tijdslimiet: voor deze beurt wordt geen score behaald!

TIP: Als spelvariatie kan met een "open" pot i.p.v. een "gesloten" pot gespeeld worden. Verdeel dan de pot in vier stapeltjes, zodat de spelers als zij uit de pot moeten nemen, telkens keuze uit 4 letters hebben.

SOLITAIR SPELEN: U volgt dezelfde spelregels en u bent uiteraard steeds aan de beurt. Wanneer ALLE stenen op zijn, is de spelronde afgelopen. Bij de volgende ronde probeert u uw record te verbeteren door te proberen een nog langer woord te leggen. Bijv.: Bestond uw langste woord in de vorige ronde uit 16 letters, probeer dan deze keer een woord van meer dan 16 letters te vormen.

DE INTERNATIONALE MANIER, voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar.

DOEL VAN HET SPEL: Per beurt een zo lang mogelijk woord vormen om uiteindelijk de hoogste score te behalen.

Speelt u voor het eerst, lees dit dan eerst!

BELANGRIJKE OPMERKING VOOR BEGINNERS: Plaats alle stenen open op tafel en volg zo de spelmogelijkheden aan de hand van de verschillende voorbeelden die hier aangegeven worden.**MEERDERE VOORBEELDEN VAN COMBINEREN EN SCOREN:**

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord BEST. Op uw plankje de letters A-N-D. Hiervan kunt u een nieuw woord vormen: BESTAND. U scoort 7 punten: een punt voor elke letter van het (langste) nieuw gevormde woord.

voorbeeld 2: Op tafel ligt het woord ROOD. Op uw plankje de letter B. U kunt

BROOD als nieuw woord vormen en u scoort 5 punten hiervoor.

voorbeeld 3: Op tafel ligt het woord KANTOOR, op uw plank de letters D en M. U kunt KANTOOR splitsen: KANT en OOR. Uw letters D en M gevoegd bij O-O-R kunnen een nieuw woord vormen: DROOM. Let op: u scoort niet voor het woord KANT, want u scoort alleen voor het langste van de nieuwe woorden, in dit geval dus voor het woord DROOM. U scoort 5 punten.

voorbeeld 4: Op tafel ligt het woord PELOTON, op uw plank de letter S. U laat van PELOTON als rest het woord LOT liggen. Van de overige letters P-E-O-N combineert u samen met de S van uw plankje: SNOEP, score 5 punten.

voorbeeld 5: Op tafel liggen de woorden KOETS en HEN, op uw plank hebt u de letter G. Van het woord KOETS laat u KOE als restwoord liggen. Het woord HEN combineert u met de G van uw plankje en met de S en de T die u bij KOETS hebt weggenomen tot een nieuw woord: HENGST. U scoort 6 punten.

voorbeeld 6: U kunt meer dan één woord van de tafel gebruiken om samen met minstens één steen van uw plank een nieuw woord samen te stellen, mits eventueel resterende delen nog correcte woorden zijn: Op tafel liggen de woorden VOORBEELD en UITVOER. Op uw plankje hebt u het woord GANG. U kunt natuurlijk GANG gewoon uitleggen en 4 punten scoren, maar door combineren kunt u nu meer punten scoren: Van VOORBEELD neemt u VOOR weg, van UITVOER neemt u UIT weg, en samen met GANG van uw plankje vormt u een nieuw woord: VOORUITGANG. En u scoort hiervoor 11 punten. (i.p.v. 4 punten voor GANG.) Geen score dus voor BEELD en VOER, alleen voor het langste nieuwe woord.

voorbeeld 7: Op tafel ligt het woord LIEVELING, op uw plankje hebt u de R, T en N. Van het woord LIEVELING laat u als correct woord VEL liggen, samen met de overige letters van dit woord en de R van uw plank vormt u een nieuw woord LERING. U houdt nog een I over, waarvan u samen met de T en N van uw plankje het woord TIN kunt vormen. U scoort voor het langste nieuwe woord, dus voor LERING: 6 punten.

De joker mag voor iedere letter gelegd worden. Eenmaal op tafel moet de joker op tafel blijven.

De joker @

HET GEBRUIK VAN DE JOKER EN VOORBEELDEN HIERVAN: De joker kan voor iedere letter gelegd worden en is niet gebonden. Gedurende het spel is het iedere speler toegestaan indien mogelijk de joker te vervangen voor de desbetreffende letter. Zo'n ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden. Hier volgen enkele voorbeelden van mogelijkheden om de joker te gebruiken en vrij te maken om opnieuw te gebruiken:

voorbeeld 1: Op tafel ligt OOR, een speler heeft (vanuit de pot) de joker op zijn plankje gekregen. Nu kan hij de joker bij OOR aanleggen: OOR@ (=OORD). Score 4 punten.

voorbeeld 2: Een speler heeft op zijn plankje: KEER@UNT (=KEERPUNT). Hij kan dit op tafel brengen en scoort daarmee 8 punten.

voorbeeld 3: Op tafel ligt PA@. De joker kan hier verschillende letters voorstellen, zoals een N, K of D enz. Als een speler een N, A en L op zijn plankje heeft, kan hij hier de joker voor de N inruilen, en daarna met de joker, de A en de L een nieuw woord vormen, bijv. @AL (=DAL of GAL enz.) Als een joker geruild is voor een letter, is de joker dus vrij om voor elke willekeurige letter weer gebruikt te worden.

voorbeeld 4: Op tafel ligt PLAAT@, de joker stelt hier een S voor. Hier kan door een speler zonder meer de joker weggenomen worden en op tafel blijft dan PLAAT liggen. De joker moet op tafel blijven, maar is nu dus vrij om opnieuw gebruikt te worden.

voorbeeld 5: Op tafel ligt @A@IO (=RADIO) en TUIN. Wanneer een speler deze woorden samenvoegt tot @A@IOTUIN (=PATIOTUIN), scoort hij 9 punten. Let op: Deze speler moet tijdens zijn beurt nog wel minstens 1 steen van eigen plank op tafel brengen! Hij scoort voor het langste woord dat hij tijdens zijn beurt vormde.

voorbeeld 6: Op tafel liggen de woorden VEL@ (=VELD) ARBEID en OVEREENKOMST. Op uw plankje hebt u de letter G. De joker in VEL@ (=VELD) kan gewisseld worden voor de G van uw plankje voor een nieuw woord: VELG.

Vervolgens gaat de joker nu een S voorstellen als verbinding tussen de woorden ARBEID en OVEREENKOMEST, zodat u 19 punten kunt scoren voor het langste nieuwe woord: ARBEID@OVEREENKOMST (=ARRFIDSOVEREENKOMST)

voorbeeld 7: Op tafel ligt een joker in het woord TA@ELKLEED (=TAFELKLEED) en op uw plankje de letters K, U, N en D. Van het woord laat u KLEED liggen. Van de letterstenen TA@EL vormt u samen met de letters K, U, N en D van uw plankje een nieuw woord: TA@LKUNDE (=TAALKUNDE). Hiervoor scoort u 9 punten. De joker stelde eerst een F voor, in het nieuwe woord een A.

Iedere speler neemt 7 stenen uit de pot.

VOORBEREIDINGEN:

- Alle stenen worden met de letters naar beneden in de pot geplaatst.
- Ieder neemt blindelings 7 stenen uit de pot om op zijn opzetplankje te plaatsen.
- Tevens wordt de speler aangewezen die beginnen mag (bijv. de oudste, de

jongste of ieder neemt een steen uit de pot en wiens letter volgens de alfabetische volgorde het dichtst bij de letter A staat, mag beginnen.)
- Men wijst een speler aan die de puntentelling gaat bijhouden. Deze noteert de namen der spelers in de volgorde van spelen, dit i.v.m. de laatste speelronde.

Iedere letter 1 punt.

PUNTELLING: Per beurt mag een speler meerdere woorden vormen, maar men scoort uitsluitend voor het langste woord dat men tijdens deze beurt gevormd heeft. Voor iedere letter van dit woord scoort men een punt. Na iedere speelbeurt wordt de score genoteerd door de hiervoor aangewezen persoon.

Ieder moet een eerste woord van minstens 3 letters leggen. Geen woord gevormd? Neem dan een steen uit de pot!

HET BEGIN VAN HET SPEL: Allereerst moet iedere speler vanaf eigen plankje met letterstenen een woord van minstens 3 letters vormen en het open op het gezamenlijke speelveld op tafel leggen. Dit eerstgelegde woord noemen we het **BEGINWOORD** en iedere speler moet eerst zo'n **BEGINWOORD** op tafel brengen alvorens verder deel te kunnen nemen aan het spel. Kan een speler dit "beginwoord" niet leggen, dan moet hij een steen uit de pot nemen en is zijn beurt voorbij. Zolang een speler zijn beginwoord nog niet kan leggen, moet hij telkens wanneer hij aan de beurt is een steen uit de pot nemen tot hij uiteindelijk wel in staat is een "beginwoord" vanaf eigen plankje op tafel te brengen. Wanneer een speler zijn "beginwoord" legt, mag hij tijdens deze beurt geen letters aanleggen bij reeds op tafel liggende woorden of combineren met letters van de op tafel liggende woorden.

LET OP: Bij alle volgende beurten waarbij nieuwe woorden gevormd worden, moeten deze woorden uit minstens 3 letters bestaan en **MINSTENS EEN LETTER MOET VAN EIGEN PLANKJE KOMEN!!!** Gedurende het hele spel geldt: Wie geen steen op tafel kan brengen, moet een steen uit de pot nemen en zijn beurt is dan voorbij.

Woorden vormen door "uitleggen" of door "combineren". Ook 1 steen van eigen plank op tafel brengen.

VERDER VERLOOP VAN HET SPEL: Tijdens het verdere verloop van het spel zijn er de volgende 2 mogelijkheden/manieren om woorden op tafel te vormen:
A. Door **UITLEGGEN** - d.i. een woord op tafel uitleggen met uitsluitend letters van eigen opzetplankje

voorbeeld: Op uw plank heeft u de letters B-U-I-T-E-N; dit mag u op het speelveld uitleggen en u scoort 6 punten.

B. Door **COMBINEREN** - d.i. een woord vormen door het combineren van een of meer letters van eigen plankje samen met letters en/of woorden van het gezamenlijke speelveld op tafel.

voorbeeld: Op het speelveld ligt het woord **SOEP**, u heeft op uw plank een E en een L. U kunt nu vormen het woord **SOEPEL** en u scoort 6 punten. Een speler die zijn "beginwoord" al heeft uitgelegd, mag bij zijn volgende beurten dus nieuwe woorden van minstens 3 letters vormen of door uitleggen, of door combineren. Bij het combineren mag de speler op tafel liggende woorden gebruiken door deze te splitsen en veranderen, echter altijd zo dat van een "aangebroken" woord op tafel **MINSTENS 3 LETTERS IN DEZELFDE VOLGORDE ALS RESTWOORD MOETEN BLIJVEN LIGGEN !!!** Uiteraard moeten deze letters ook een correct woord vormen. v.b.: Op tafel ligt het woord **OPENBAAR**, op uw plankje hebt u de letter T. Van **OPENBAAR** laat u **OPEN** als een correct restwoord liggen. **BAAR** combineert u met de T van uw plankje tot een nieuw woord: **RABAT**. U scoort 5 punten.

Van een woord op tafel minstens 3 letters laten liggen.

LET OP: Een woord van het speelveld mag nooit helemaal opgeheven worden, maar wel is toegestaan dat een woord van het speelveld in zijn geheel wordt toegevoegd aan een ander woord. Bovendien moeten de letters van dit toegevoegde woord ook in het nieuwe woord beslist in dezelfde volgorde blijven staan:

voorbeeld: Op tafel liggen de woorden **GANG** en **UIT**. Deze mogen samengevoegd worden tot het woord **UITGANG**, maar aangezien bij iedere beurt ook altijd minstens 1 steen van eigen plankje gebruikt moet worden, zal u tijdens deze beurt nog een nieuw of een reeds gevormd woord moeten vinden waar een steen van eigen plankje bijgevoegd kan worden. Telt dit woord minder dan 7 letters, dan scoort u voor het woord **UITGANG**, (7 punten) omdat dit dan het langste nieuwe woord is! Wanneer men bij zijn beurt geen woord kan vormen, dan neemt men een steen uit de pot en daarmee is de beurt voorbij.

VOORBEELD VAN WAT NIET MAG: Op tafel ligt het woord **VER** en u heeft op uw plankje de letter E. U wilt de E tussenvoegen in het woord **VER**, zodat het woord **VEER** zou ontstaan. Dit is echter niet toegestaan, omdat er op deze manier van het bestaande woord geen restwoord zou blijven liggen!

Plankje leeg? Meteen 7 stenen uit de pot.

LEEG OPZETPLANKJE (TIJDENS HET SPEL): Heeft een speler alle letterstenen van zijn plankje gebruikt, dan neemt hij meteen weer 7 stenen uit de pot en zet die op zijn plankje. Na het nemen uit de pot is de beurt voorbij. Zijn er minder dan 7 stenen in de pot, dan neemt de speler gewoon het aantal stenen dat nog wel in de pot is.

Einde van het spel.

EINDE VAN HET SPEL: Heeft één van de spelers 50 punten bereikt, dan is dit "de bel voor de laatste ronde", d.w.z.: wie nog een speelbeurt tegoeed heeft, mag nu zijn laatste beurt spelen. Iedere speler heeft zo evenveel speelbeurten gehad. De WINNAAR is degene die na de laatste ronde de hoogste totaalscore heeft behaald. Alle spelers trekken voor iedere steen die zij nog op hun plankje hebben 1 punt af van eigen totaalscore, terwijl de joker op het plankje 10 minpunten oplevert. U kunt natuurlijk ook spelen tot de stenen in de pot op zijn. Als de laatste steen uit de pot genomen wordt, dan betekent dat, dat dit de voorlaatste ronde is. In de laatste ronde heeft iedere speler de kans om te proberen alle stenen van zijn plankje op tafel te brengen. En ieder heeft zo evenveel speelbeurten gehad.

Mag het wel of mag het niet?

WEL- EN NIET TOEGESTANE WOORDEN (ALGEMEEN ADVIES): De spelers kunnen tevoren gemaakte afspraken hanteren. Het zelf maken van spelregels is uiteraard nooit "verboden", wel altijd creatief. We geven een algemeen advies om niet toe te staan: Eigennamen, aardrijkskundige namen, afkortingen, verkleinwoorden, alle werkwoorden en werkwoordsvormen, en alle meervoudsvormen. Wordt in twijfel getrokken of een bepaald woord is toegestaan, raadpleeg dan een woordenboek als "scheidsrechter". Let ook op bij 3-letter-woorden dat Y voor 1 letter telt en IJ (I en J) voor 2 letters.

LET OP: Ook kan men niet scoren voor een restwoord dat onveranderd op tafel blijft liggen. Ter verduidelijking volgen hier enkele voorbeelden:

voorbeeld 1: Op tafel liggen de woorden TEKENTAFEL en MAN, op uw plankje de letter D. De D voegt u bij MAN tot het woord MAND. Van TEKENTAFEL laat u TAFEL als (onveranderd) restwoord liggen. TEKEN vormt u om tot een nieuw woord KETEN. U scoort hier (5 punten) voor dit nieuwe woord KETEN omdat dit het langste is van de nieuw ontstane woorden.

voorbeeld 2: Op tafel liggen de woorden REGENDRUPPEL en MAN, op uw plankje de letter K. De K voegt u bij MAN tot het woord MANK. Van REGENDRUPPEL laat u DRUPPEL als (onveranderd) restwoord liggen. REGEN vormt u om tot NEGER en u scoort voor dit woord omdat NEGER het langste woord is van de in deze beurt ontstane woorden. Dat de letter van uw plankje in een ander woord is gebruikt, doet er niet toe. Voor DRUPPEL kunt u dus niet scoren omdat de lettervolgorde in dit restwoord niet veranderd is!

voorbeeld 3: Het woord KOKSMAAT ligt op tafel en de letters O en P op uw plankje. Van KOKSMAAT haalt u de S weg, zodat eigenlijk twee (onveranderde) restwoorden blijven liggen. De S wilt u gebruiken om met de O en de P van uw plankje het woord SOP te vormen. U scoort voor SOP en niet voor MAAT of KOK, omdat daarin de lettervolgorde onveranderd is gebleven. Is gedurende het spel een woord al eerder gevormd geweest, dan wordt voor dat woord niet gescoord. Ook wordt niet gescoord als een woord dubbel op tafel komt te liggen.

TIJDSLIMIET: Het verdient aanbeveling de denktijd te bepalen, bijv. 2 of 3 minuten per speler per beurt. Dit kan o.a. met gebruik van de Rummikub-zandloper c. de elektronische Rummikub-timer.

TIP 1: Als spelvariatie kan met een "open" pot i.p.v. een "gesloten" pot gespeeld worden. Verdeel dan de pot in vier stapeltjes, zodat de spelers als zij uit de pot moeten nemen, telkens keuze uit 4 letters hebben.

TIP 2: Aanbevolen wordt wanneer het spel door kinderen wordt gespeeld om ook 2-letterwoorden toe te staan, zoals: DE, IN, OP, LA, enz. En in plaats van restwoorden van minimaal 3 letters blijven dan restwoorden van minimaal 2 letters liggen.

Ook kan het vormen van werkwoorden dan toegestaan worden.

SOLITAIR SPELEN: U volgt dezelfde spelregels en u bent uiteraard steeds aan de beurt. Wanneer ALLE stenen op zijn, is het spel afgelopen. In het volgende spel probeert u uw record te verbeteren door te proberen een nog langer woord te leggen. Bijv.: Bestond uw langste woord in de vorige ronde uit 16 letters, probeer dan in de volgende ronde een woord van meer dan 16 letters te vormen.

© E. Hertzano, Israël.

© Goliath, Hattem, Holland.

Eveneens verkrijgbaar:
Rummikub en de oerhollandse spellen:
Kinder-Rummikub Abalone Stap op
Woord-Rummikub Padvinderspel
Rummikub-accessoires Kom er maar eens achter
Memokub (Junior en standaard)
Triggery Hulsje boompje beestje...
Partnerlink