

Joker muss im gleichen Spielzug wieder benutzt werden

Bei Spielende zählt der Joker 30 Minuspunkte

Beispiel 1

benutzt werden. Der Joker darf durch einen entsprechenden Spielstein vom Brett oder aus einer Gruppe oder Reihe vom Tisch ersetzt werden, wenn die Manipulation zulässig war (siehe Beispiele 2 bis 4). Falls ein Joker einer aus drei Spielsteinen bestehenden Gruppe entnommen wird, kann er durch eine beliebige der beiden fehlenden Farben ersetzt werden (siehe Beispiel 1). Wird ein Joker ersetzt, muss er im gleichen Spielzug auch wieder eingesetzt werden und darf nicht zurück auf das Brett des Spielers genommen werden. Jeder Joker, der sich am Ende des Spiels auf dem Brett eines Spielers befindet, zählt 30 Minuspunkte.

4 MÖGLICHKEITEN DEN JOKER ZU ERSETZEN:

Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler legt eine blaue 1 von seinem Brett mit der orangefarbenen 1 der Reihe und der roten 1 der Gruppe zu einer neuen Serie zusammen.

Spielsteine auf dem Tisch

3 3 oder 3 3 3 oder 3 3 3 3 frei

Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler teilt die Reihe und entnimmt den Joker.

7

Beispiel 3

Spielsteine auf dem Tisch

2 3 5 6

1 2 3 5 6 7 frei

Spielsteine auf dem Brett

5 Der Spieler fügt die blaue 5 der Reihe hinzu und entnimmt den Joker

Spielsteine auf dem Tisch

6 7

5 6 7 frei

Spielsteine auf dem Tisch

1 2 1 1 1

2 2 2

1 1 1 1 2 2 2 2

frei Der Spieler teilt die Reihe mit dem Joker. Er fügt die schwarze 1 zu der Gruppe von Einsen und die schwarze 2 zu der Gruppe von Zweien hinzu und hat den Joker zur freien Verwendung übrig.

8

Gewinner ist, wer alle Spielsteine zuerst ablegen kann

Gewinner bekommt die addierten Minuspunkte aller Mitspieler als Pluspunkte

Bei mehreren Runden entscheidet die Gesamtpunktzahl

Beispielrechnung:
Als Faustformel gilt:
Die Summe des Gewinners minus die Summe aller Verlierer ergibt immer 0

SPIELLENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Spielsteine auf den Tisch abgelegt und "Rummikub" gerufen hat.

PUNKTE ZÄHLEN:

Sobald ein Spieler das Spiel durch den Ruf „Rummikub“ beendet hat, addiert zunächst jeder der anderen Spieler die Summe der auf seinem Spielbrett verbliebenen Spielsteine (Joker = 30 Punkte) und schreibt sich diesen Wert als MINUSPUNKTE auf. Der Spieler, der die Spielrunde gewonnen hat, bekommt die Summe aller Punkte seiner Mitspieler als PLUSPUNKTE gutgeschrieben. Am Ende des gesamten Spiels addiert jeder Spieler die Summe aller Plus- und Minuswerte und ermittelt so eine Gesamtpunktzahl. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat das Spiel gewonnen.

KEINE SPIELSTEINE MEHR IM POOL:

Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Spielsteine gezogen wurden und kein Weiterspielen mehr möglich ist, gilt folgender Ablauf: Der Spieler, der den letzten Spielstein zieht, sagt dies deutlich der Spielrunde an. Alle Spieler, beginnend mit dem Spieler der den letzten Spielstein gezogen hat, dürfen noch einmal versuchen Ihre Spielsteine abzulegen. Kann kein Spieler alle Spielsteine ablegen, erfolgt die Wertung nach folgender Regelung: Es gewinnt der Spieler, dessen Summe aller auf dem Brett befindlichen Spielsteine am niedrigsten ist. Joker zählen je 30 Punkte. Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Spielsteine auf der Bank hat. Alle Spieler schreiben sich die Summe ihrer auf dem Brett befindlichen Spielsteine als Minuspunkte auf (auch der/die Gewinner/in).

Beispiel:	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Spiel 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Spiel 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Spiel 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Gesamt	- 14	- 29	+ 4	+ 39

9

Tipps und Tricks

STRATEGIE:

Am Anfang einer "Rummikub"-Spielrunde ist das Spiel relativ verhalten, bis die Spieler das erste Mal ausgelegt haben. Je mehr Serien dann auf dem Tisch liegen, desto mehr Manipulationsmöglichkeiten gibt es.

Es kann anfangs von Vorteil sein, Spielsteine, die man ablegen könnte, noch zurückzuhalten und anderen Spielern den Vortritt zu lassen, um anschließend mehr Möglichkeiten für das Auslegen und den Umbau bereits auf dem Tisch liegender Serien zu haben.

Kann ein Spieler mehrere Steine ablegen, kann es taktisch klug sein, nur einen pro Runde abzulegen, um in den nächsten Runden keine neuen Spielstein ziehen zu müssen.

Auch das Zurückhalten eines Jokers für die spätere Bildung einer Serie kann lohnenswert sein – allerdings riskiert man, dass sich der Joker noch auf der „Hand“ befindet, wenn ein anderer Spieler „Rummikub“ ruft.

www.rummikub.com
www.rummikub.de

© Rummikub is a Registered Trade Mark.
© Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd, Arad Israël.

Distributed by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH
Postfach 10 14 54 D-40834 Ratingen
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in Israël.
www.jumbo.eu



03980

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

10

D-8500-0236-0061 140214



SPIELREGELN

Inhalt

Spielidee

Auslösen, wer beginnt

Jeder Spieler erhält ein Ablagebrett und 14 Spielsteine

Restliche Steine bilden den „Pool“

Drei oder mehr gleiche Paare können reklamiert werden

Autor: E. Hertzano

für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

SPIELINHALT:

- 104 Spielplättchen, nummeriert von 1 bis 13 in vier Farben (je zweimal): Schwarz, Orange, Blau und Rot
- 2 Spielsteine mit 2 Jokern
- 4 Ablagebretter
- 1 Spielregel

ZIEL DES SPIELS:

Als Erster alle seine Spielplättchen auf dem Tisch ablegen.

SPIELVORBEREITUNG:

Die Spieler einigen sich (oder lösen aus), wer das Spiel beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält ein Ablagebrett.

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler gibt seinem linken Mitspieler 14 Spielsteine. Der Spieler sortiert dann eigenständig die Spielsteine als „Gruppen“ oder „Reihen“ auf seinem Aufstellbrett.

Die restlichen Spielsteine bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen. Sie bilden den Pool.

Sollte ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteinen drei oder mehr Paare gleicher Zahl und Farbe haben (z.B. 2 mal „blaue Drei“, 2 mal „rote Acht“ und 2 mal „orange Zehn“), so kann er verlangen, dass alle Spielsteine neu gemischt werden. Zum Beweis legt er die Spielstein-Paare offen auf den Tisch.

SERIEN:

Die Spieler bilden mit ihren Spielsteinen sogenannte Serien und legen diese auf dem Tisch ab. Serien unterscheidet man in Gruppen und Reihen.

Gruppe: 3 oder 4 Steine



Reihe: 3 bis 13 Steine



Erste Auslage: 30 Punkte

Mindestens einen Stein auslegen oder einen Stein aus dem Pool ziehen

Zeitlimit pro Zug: 1 Minute

Falsche Auslage: 3 Strafsteine

Eine **“Gruppe”** besteht aus drei oder vier Spielsteinen von gleichem Wert, aber **unterschiedlicher Farbe**.
Beispiel: 8 in Orange, 8 in Rot, 8 in Schwarz und 8 in Blau.

Eine **“Reihe”** besteht aus mindestens drei und höchstens 13 Spielsteinen mit aufeinander folgenden Zahlenwerten in **gleicher Farbe**.
Beispiel: 3, 4, 5 und 6 in Blau.

Achtung: Der Spielstein mit dem Zahlenwert 1 darf nicht an die 13 angelegt werden. Eine Auslage mit 12-13-1 ist nicht erlaubt!

SPIELBEGINN:

Erste Auslage:

Jeder Spieler muss beim ersten Auslegen mindestens 30 Punkte (die addierten Zahlenwerte der Spielsteine) mit einer oder mehreren eigenen Serien von seinem Brett auf den Tisch legen. In diesem Spielzug darf der Spieler auf dem Tisch liegende Serien weder manipulieren, noch an sie anlegen, oder einen Joker ersetzen. Kann oder will ein Spieler keine erste Auslage machen, muss er einen Stein aus dem Pool ziehen und der nächste Spieler ist am Zug.

Weitere Züge:

Nach der ersten Auslage besteht ein Zug immer aus einem von zwei Ereignissen:
- Wer an der Reihe ist, spielt mindestens einen Spielstein von seinem Ablagebrett aus.
- Wer nicht auslegen kann oder nicht auslegen möchte, muss einen Spielstein aus dem Pool ziehen.
In beiden Fällen ist der Spielzug damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zeitlimit:

Für jeden Spieler gilt ein Zeitlimit von 1 Minute pro Spielzug.

Strafsteine:

Falls ein Spieler nach Ablauf einer Minute seinen Spielzug nicht abgeschlossen hat, müssen die Spielsteine in ihre ursprüngliche Position gebracht und als Strafe drei Spielsteine aus dem Pool aufgenommen werden. Können

Nur gültige Serien

Keine Spielsteine zurück auf das Ablagebrett

Beispiel 1:
Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett neue Serien bilden

Beispiel 2:
Den vierten Spielstein einer Gruppe für die Bildung einer neuen Serie verwenden

Spielsteine nicht mehr in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden, so werden sie unter die im Pool liegenden Spielsteine gemischt. Der Spieler erhält 3 Strafsteine plus die entsprechende Anzahl von Strafsteinen, die in den Pool zurückgegeben wurden.

MANIPULIEREN:

Durch das Manipulieren von bestehenden Serien wird “Rummikub” erst richtig spannend. Die Spieler versuchen, durch Umbauen von oder Anlegen an Serien, die bereits auf dem Tisch liegen, so viele Steine wie möglich auf dem Tisch abzulegen. Serien können auf vielfältige Art manipuliert werden (siehe Beispiele 1 bis 6), wobei am Ende jedes Spielzugs nur vollständige Serien auf dem Tisch liegen und keine einzelnen Spielsteine übrig bleiben dürfen. Es dürfen keine Spielsteine zurück auf das Brett genommen werden.

Spielsteine auf dem Brett

Die 4, 5 und 6 in Blau liegen auf dem Tisch. Der Spieler legt eine blaue 3 dazu. Die blaue 8 wird zu den bereits ausliegenden Achten dazugelegt.

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

Ein Spielstein fehlt, um eine gültige blaue Reihe auf dem Brett zu haben. Der Spieler nimmt die blaue 4 aus der Gruppe der Vieren von dem Tisch und legt die Reihe: 3, 4, 5 und 6 in Blau ab.

Beispiel 3:
Einen Spielstein einer Reihe für die Bildung einer neuen Serie austauschen

Beispiel 4:
Eine Reihe teilen

Beispiel 5:
Kombiniertes Teilen

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler fügt einer Serie eine blaue 11 hinzu und bildet mit den Achten eine neue Gruppe.

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler teilt eine Reihe und verwendet die rote 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler legt eine blaue 1 von seinem Brett mit der orangefarbenen 1 der Reihe und der roten 1 der Gruppe zu einer neuen Serie zusammen.

Beispiel 6:
Mehrfaches Teilen

Joker ersetzt jeden Spielstein

Serien mit Joker dürfen manipuliert werden

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

Der Spieler baut die drei bestehenden Serien auf dem Tisch um und verwendet die schwarze 10 und die blaue 5 vom Brett, um drei Gruppen und eine neue Reihe zu bilden.

Spielsteine auf dem Tisch



DER JOKER:

Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen. Sobald er eingesetzt wird, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Spielsteins. Vor und während der ersten Auslage kann ein Joker nicht eingetauscht werden. Eine Gruppe oder Reihe, die einen Joker enthält darf manipuliert oder durch Anlegen ergänzt werden. Ein Joker kann auch durch das Manipulieren einer Gruppe oder Reihe entfernt und neu