

### ★ Der Einsatz der Joker

Im Spiel sind 2 Joker. Sie können jede Zahl bzw. Farbe innerhalb einer Seite ersetzen. Bei einer Startserie erhält der Joker den Wert des Steines, für den er steht. Bei Spielende zählt er als unausgespielter Stein für seinen Besitzer 30 Minuspunkte.

Ein ausgelegter Joker darf von jedem Spieler, der bereits ausgelegt hat, durch den Stein eingetauscht werden, für den er steht. Dieser Stein muss aber aus dem Spielsteinhalter des Spielers kommen.  
 Legt der Joker in einer 3-er-Gruppe, darf er durch eine beliebige der beiden fehlenden Farben ersetzt werden.

Ein eingetauschter Joker muss sofort wieder auf dem Spielbrett als Teil einer neuen Serie eingesetzt werden - zusammen mit Steinen aus dem Halter des Spielers.

Achtung beim Manipulieren: Tellen und Entfernen ist bei Serien mit einem Joker nicht erlaubt. Anlegen ist aber möglich.

### ★ Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Steine aus seinem Spielsteinhalter aus- bzw. angelegt hat. Er gewinnt diese Runde.

**Die Wertung ist einfach:** Die Verlierer zählen die Werte ihrer nicht ausgespielten Steine zusammen und notieren sie jeweils als Minuspunkte.

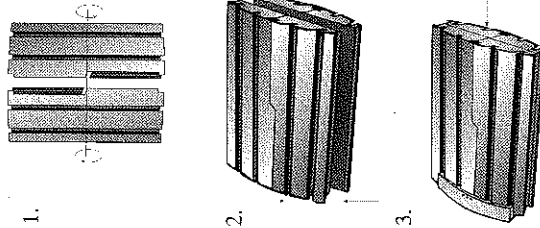
Der Gewinner bekommt die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Beispielwertung	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
1. Spiel	-21	-5	+29	-3
2. Spiel	+25	-15	-9	-1
3. Spiel	+10	-1	-3	-6
<b>Ergebnis:</b>	<b>+14</b>	<b>-21</b>	<b>+17</b>	<b>-10</b>

### Garantieschein

Jedes Jumbo Spiel wird genau kontrolliert bevor es unsere Fabriken verlässt. Jedoch können Inhalt, Zusammenstellung und Qualität Sie zu etwaigen Bemerkungen veranlassen. Bitte schreiben Sie uns dann, aber vergessen Sie nicht diesen Garantieschein mit der Nummer des Spieles und Namen und Adresse Ihres Lieferanten hinzuzufügen. Selbstverständlich kommen nur Fabrikationsfehler in Frage. Bitte, nichts zurücksenden, nur schreiben!

Jumbo International  
 P.O. Box 1729  
 NL 1000 BS Amsterdam



© E. Hertzano, Israel

Rummikub® ist der Markenname für die Originalspiele aus Israel.

Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH,  
 Reidemeisterstr. 3, 58849 Herscheid-Friedlin, BRD

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

# Original Rummikub®

## Das ausgezeichnetenSpiel!

Rummikub kann von 2 - 4 Spielern gespielt werden. Dabei werden alle 106 Spielsteine eingesetzt. Die Spielsteine sind von 1 - 13 nummeriert und in vier Farbsorten aufgeteilt: Rot, Schwarz, Blau und Orange. Zusätzlich gibt es noch 2 Joker.  
 Das Spiel gewinnt, wer als erster alle seine Spielsteine aus- bzw. anlegen konnte.  
 Als Siegpunkte bekommt er den Gesamtwert aller unausgespielten Steine seiner Mitspieler gutgeschrieben.

### ★ Spielzubehör:

- 106 Spielsteine (1 - 13 in 4 Farben und 2 Joker);
- 4 Spielsteinhalter, die sich aus der Box ergeben.

### ★ Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Spielsteinhalter. Alle Spielsteine werden verdeckt auf die Spielfläche gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler zieht nun einen Stein, um den Startspieler zu ermitteln. Der Spieler mit der höchsten Zahl (bei Joker nochmals ziehen) gewinnt.

Alle Steine werden jetzt nochmals gemischt und in Stapeln zu je 7 Stück (1 x 8 Stück) bereitgelegt.  
 Jeder Spieler bekommt 2 Stapel und legt diese 14 Spielsteine in seinen Spielsteinhalter.  
 Die restlichen Spielsteine bilden den Pool.

### ★ Die Grundregel

Die Spieler sortieren ihre Spielsteine in den Haltern zu möglichen Serien vor, die sie später auslegen wollen. Dies können Gruppen oder Reihen sein.

**Eine Gruppe** besteht aus drei oder vier Steinen mit derselben Zahl, aber verschiedenen Farben,  
 z.B. *Blau 5, Rot 5 und Schwarz 5.*

**Eine Reihe** besteht aus drei oder mehr Steinen derselben Farbe mit einer Zahlenfolge innerhalb von 1 bis 13.  
 z.B. *Rot 3 - 4 - 5 - 6.*

3468  
 3460



**Wer an der Reihe ist**, versucht möglichst viele seiner Steine auszuliegen, anzulegen oder mit ihnen zu manipulieren, d.h. umzubauen. Dabei dürfen am Ende seines Spielzuges nur gültige Reihen oder Gruppen auf der Spielfläche liegen. Die Details hierzu werden später erklärt.

**Das Recht Steine herauszulegen**, erwirbt ein Spieler zu Beginn erst dann, wenn es ihm gelungen ist, Serien im Wert von mindestens 30 Punkten auf einmal auszuliegen.

Jeder Stein zählt seinen aufgedruckten Wert, der Joker den angenommenen Wert.

Ab jetzt darf dieser Spieler sofort auch an andere Serien anlegen und diese manipulieren.

**Kann oder will ein Spieler nicht auslegen**, muss er einen Stein aus dem Pool aufnehmen. Anschließend ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

★ **So wird manipuliert:**

Die Manipulation ist der spannendste Aspekt beim Rummikub-Spielen. Manipulieren bedeutet, dass jeder Spieler ausgelegte Gruppen oder Reihen umbauen und an diese anlegen darf, um so möglichst schnell alle seine Steine auszuliegen.

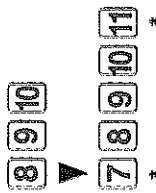
Die folgenden Beispiele zeigen die vielfältigen Möglichkeiten. Dabei ist vor allem zu beachten, dass am Ende eines Spielzuges jeweils komplette, gültige Serien aus mindestens drei Steinen auf der Spielfläche liegen und keine einzelnen Steine übrig bleiben.

**A. Einen oder mehrere eigene Steine an eine Reihe anlegen:**

Eigene Steine:



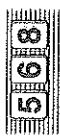
Steine, die auslegen:



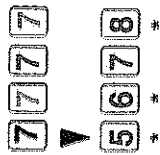
Auf der Spielfläche liegen Rot 8, 9 10. Der Spieler legt aus seinem Halter die rote 7 und 11 an.

**B. Den 4. Stein einer Gruppe entfernen und ihn zum Auslegen einer neuen Reihe nutzen:**

Eigene Steine:

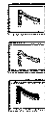


Steine, die auslegen:



Im Spielsteinhalter ist eine rote Reihe, bei der aber ein Stein fehlt.

Der Spieler nimmt die rote 7 aus der 7-er-Gruppe von der Spielfläche und legt mit seinen Steinen nun eine rote Reihe 5-6-7-8 aus.

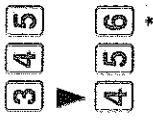


**C. Einen 4. Stein an eine Reihe anlegen, einen anderen Stein dieser Reihe entfernen und ihn für eine neue Gruppe nutzen:**

Eigene Steine:



Steine, die auslegen:



Der Spieler fügt eine rote 6 an die Reihe und nutzt die rote 3, um eine neue 3-er-Gruppe auszuliegen.

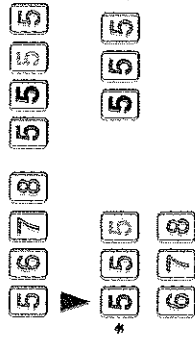


**E. Eine kombinierte Teilung:**

Eigene Steine:



Steine, die auslegen:



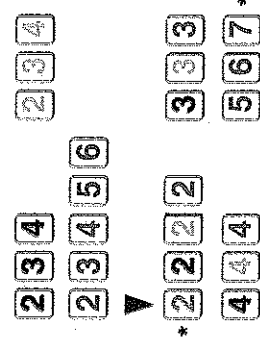
Der Spieler nimmt seine rote 5, die blaue 5 aus der vorhandenen Reihe und die orange 5 aus der vorhandenen Gruppe, um so eine neue Gruppe auszuliegen.

**F. Eine Mehrfach-Teilung**

Eigene Steine:



Steine, die auslegen:



Der Spieler manipuliert die drei bestehenden Serien auf der Spielfläche und nutzt seine rote 7 sowie seine blaue 2, um drei neue Gruppen und eine neue rote Reihe 5-6-7 auszuliegen.