

8, 9, 10. A questo punto potrà aggiungere il proprio 5 blu e formare un nuovo gruppo (5, 5, 5, 5).

### **I Joker**

Un joker che rimane alla fine in mano a un giocatore ha un valore di 30 punti negativi. Nel gioco esso può servire per sostituire qualunque tessera in una cor:binazione. Dopo che è stato giocato può essere sostituito con la tessera che stava a rappresentare da qualunque giocatore al suo turno, purché la tessera che si sostituisce al joker appartenga al giocatore stesso e non sia presa da una combinazione già sul tavolo. Una volta che il joker è stato sostituito, il giocatore deve utilizzarlo nello stesso turno. Una combinazione che include un joker non può essere manipolata in nessuna maniera.

### **Punteggio**

Ogni giocatore ha a disposizione due minuti durante i quali studiare ed effettuare le proprie manipolazioni. Quando ritiene di non avere più possibilità di manipolare dovrà dichiarare che ha finito. Il punteggio viene calcolato al termine di ogni mano attribuendo al giocatore che ha chiuso per primo tanti punti positivi quanti sono i punti negativi persi dagli altri giocatori. Questi ultimi si calcolano facendo la somma dei valori delle tessere rimaste sui loro leggi. Come si è detto a questo fine il joker ha un valore di 30 punti. I punteggi positivi e negativi di ogni giocatore si scrivono in colonna sotto il nome del giocatore stesso e alla fine della partita viene fatta la somma algebrica dei punti di ciascun giocatore. Il giocatore che alla fine della partita totalizza il punteggio positivo più alto sarà il vincitore. Per controllare che si siano segnati ogni volta i punti in modo corretto basterà controllare che la somma dei punteggi positivi e negativi sia sempre uguale a zero.

### **Errori**

Qualora un giocatore provi a manipolare le combinazioni esistenti sul tavolo spostando effettivamente le tessere e non riesca poi a concludere la mossa rispettando la regola che vuole che tutte le tessere distinte sul tavolo

# mmiikub<sup>®</sup>

Original

Règles du jeu  
Spielregeln  
Regole del gioco

la table. Vous avez l'autre 6 rouge en main. Vous pouvez couper la suite en formant 2 suites : 4, 5, 6 et 6, 7, 8).

### 5 Joker

- Le joker peut remplacer n'importe quelle plaque.
- Un autre joueur peut le reprendre à deux conditions :
  - la plaque utilisée pour remplacer le joker doit être jouée de sa main et non de la table
  - le joker doit être réutilisé immédiatement pour former un groupe sur la table.

**6** A la fin de la manipulation, il doit toujours y avoir un minimum de 3 plaques dans chaque groupe.

**7** Exemple d'une bonne manipulation :  
il y a les groupes suivants sur la table :

- 5, 6, 7, jaune
- 5, 6, 7, rouge
- 5, 6, 7, 8, 9, noir

Dans votre main, vous avez le 10 noir et le 5 bleu. Après manipulation et la pose de vos deux plaques, il peut y avoir :

- un carré : 5555
- deux tierces : 666 ~ 777
- une suite : 8910 noir

### Marquage

Celui qui n'a plus de plaques en main marque la somme de toutes les plaques restantes chez les adversaires. Chaque perdant marque en points négatifs la somme de ses plaques restantes (un joker restant est compté pour 20 points).

Exemple :

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Jeu 1	+24	-5	-16	-3
Jeu 2	-6	-11	+22	-5
TOTAL	+18	-16	+6	-8

Le joueur A a gagné le premier jeu. Les joueurs B, C et D perdent respectivement 5, 16 et 3 points (la somme de leurs plaques restantes).

### Préparation du jeu

- Chaque joueur prend un support
- Les plaques sont posées sur la table, face cachée, et mélangées.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune commence.
- Chacun prend au hasard 14 plaques et les place sur son support. Il les dispose selon les différentes combinaisons possibles, c'est-à-dire :
  - Suite : série de 3 chiffres ou plus, de même couleur, qui se suivent
  - Tierce : 3 plaques de même valeur et de couleurs différentes
  - Carré : 4 plaques de la même valeur et de couleurs différentes.

### Déroulement du jeu

- 1 UN TOUR** consiste
  - soit à piocher une plaque
  - soit à poser au moins une plaque sur la table en la liant avec des plaques déjà posées, avec ou sans manipulation.

### 2 POUR OUVRIR :

Sans manipulation des plaques sur la table, l'ouverture de chaque joueur doit être d'une ou plusieurs combinaisons dont la somme des valeurs atteint au moins 30 points.

Le joker utilisé pour ouvrir à la valeur de la plaque qu'il remplace.

Lorsqu'un joueur a terminé son ouverture, il a le droit d'ajouter des plaques à des groupes existants sur la table, à les compléter ou à les manipuler.

Un joueur qui ne peut pas ouvrir doit forcément piocher une plaque.

### Manipulation

La manipulation des combinaisons étalées sur la table peut être faite de différentes façons :

La somme des points négatifs des perdants est marquée  
comme points positifs pour joueur A, le gagnant.

# Original Rummikub

## Spielanleitung

Das Spiel wird mit 106 Spielsteinen gespielt. Darin enthalten sind 2 Joker. Die Spielsteine sind von 1 - 13 in 4 verschiedenen Farben numeriert: schwarz, rot, blau und gelb. Rummikub kann von zwei, drei oder vier Spielern gespielt werden. Das Ziel des Spiels ist es, der erste zu sein, der alle seine Spielsteine ausgelegt hat.

1) Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und vermischt. Jeder Spieler zieht nun einen Spielstein, und der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn.

2) Alle vermischten Spielsteine werden nun in Stapeln zu je 7 - der letzte Stapel zu 8 - auf dem Tisch plaziert. Jeder Spieler nimmt sich nun 2 Stapel (insges. 14 Spielsteine) und arrangiert sie auf seinem Spielbrett in Serien. Diese Serien können entweder Reihen von mindestens 3 Steinen sein, die in richtiger Reihenfolge und Farbe zusammenpassen, oder Gruppen, die Steine von gleichem Wert enthalten aber verschiedene Farben tragen.

## Beginn des Spieles

Jeder Spieler, der mindestens 30 Punkte auslegen kann, legt, wenn er an der Reihe ist, seine Gruppen oder Reihen mit den Zahlen nach oben auf den Tisch. Diese 30 Punkte können entweder aus einer einzigen Reihe bestehen oder auch aus mehreren Reihen und Gruppen. Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann, muß einen Stein aus dem Pool nehmen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort, bis der Spieler in der Lage ist, 30 Punkte auszulegen. Wenn Joker benutzt werden, zählt der Joker die Punktezahl, die durch ihn ersetzt wird. Wenn die Spieler ihre 30

oder 10, 10, 10 in rot, blau und schwarz, hinzu kommt 10 in gelb.

2. Sie legen an eine Reihe einen Stein an und nehmen einen anderen fort, um eine neue Reihe zu bilden, z.B. liegt auf dem Tisch eine Reihe 8, 9, 10 in blau. Sie haben eine blaue 11, eine schwarze 8 und eine gelbe 8. Sie legen die 11 an die Reihe an und nehmen die 8 fort. Jetzt können Sie eine neue Gruppe aus 8, 8, 8 auslegen.

3. Splitten - Auf dem Tisch liegt eine rote Reihe aus 4, 5, 6, 7, 8. Sie haben eine rote 6. Nun können Sie diese Reihe splitten und 2 rote Reihen bilden: (a) 4, 5, 6, (b) 6, 7, 8.

4. Auf dem Tisch liegt eine gelbe Reihe aus 1, 2, 3, 4 und eine Gruppe aus 1, 1, 1. Sie haben eine blaue 1 auf dem Brett. Nun können Sie die gelbe 1 der Reihe und die rote 1 der Gruppe entnehmen und eine neue Gruppe aus 1, 1, 1 bilden. Sie dürfen alle Reihen und Gruppen, die auf dem Tisch liegen, so manipulieren und umbauen, daß immer mindestens 3 Steine von jedem Set auf dem Tisch bleiben. Sie haben dazu immer 2 Minuten Zeit.

## Joker

Im Spiel befinden sich 2 Joker. Die Joker zählen im Spiel den Punktwert der Zahl, die sie ersetzen. Wenn ein Spieler den Stein hat, der von dem Joker ersetzt wird, darf er ihn austauschen, den Joker aber nicht auf sein Brett zurücknehmen, sondern er muß ihn gleich zum Bilden einer neuen Gruppe oder Reihe benutzen. Gruppen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wenn ein Spieler versucht, zu manipulieren und es nicht im vorgegebenen Zeitlimit schafft, muß er alle Steine, die auf dem Tisch liegen und noch nicht zu Gruppen oder Reihen zusammengefügt sind, auf sein Brett zurücknehmen und zusätzlich zur "Strafe" 3 Steine aus dem Pool aufnehmen.

## Punkte zählen

Wenn ein Spieler alle Steine von seinem Brett ausgelegt hat, ist er Sieger. Die anderen Spieler zählen die Punkte der Steine, die noch auf ihrem Brett liegen, zusammen und schreiben sie als "Strafe" auf. Für jeden Stein, der noch auf

# Original Rummikub

## Preliminari

Rummikub è un gioco per due, tre o quattro giocatori che si servono di 106 tessere; queste comprendono due joker e quattro serie di tessere numerate da 1 a 13 e distinte in quattro diversi colori: nero, rosso, blu e giallo. Ogni tessera è ripetuta due volte.

Lo scopo del gioco è di riuscire ad eliminare per primo tutte le proprie tessere.

Prima di iniziare la partita le tessere vanno messe sul tavolo a faccia in giù e accuratamente mescolate. Ogni giocatore dispone di fronte a sé il proprio leggio e pesca dal mucchio centrale quattordici tessere che disporrà sul proprio leggio cercando, nella misura del possibile, di formare delle serie (sequezze numeriche di almeno tre tessere dello stesso colore), o gruppi (tre o quattro tessere dello stesso valore numerico ma di colore diverso).

Le tessere restanti costituiscono il pozzo e vengono sistemate a faccia in giù in pile di 7.

## Fasi di gioco

Perché i giocatori, al loro turno, possano cominciare a scartare delle tessere o combinazioni di tessere dalla propria mano, bisogna che almeno un giocatore abbia effettuato l'apertura. L'apertura è costituita da qualunque numero di gruppi o serie di tessere il cui valore numerico sommato sia almeno di 30. Dopo che è stata effettuata l'apertura ogni giocatore, al suo turno di gioco, dovrà o scartare almeno una tessera dalla propria mano secondo le modalità che saranno spiegate in seguito, oppure pescare una tessera dal pozzo.

usati e questi ultimi sino al proprio turno successivo. Anche all'inizio del gioco, quando nessun giocatore ha ancora effettuato l'apertura, i giocatori dovranno continuamente pescare al loro turno una tessera dal pozzo sinché uno di loro non apra.

## Modifica delle combinazioni

Le modifiche delle combinazioni già disposte sul tavolo possono essere effettuate nei modi seguenti:

1. Aggiungendo una o più tessere dalla propria mano a una serie, oppure il quarto colore a un gruppo (ci sia sul tavolo il 4, 5, 6 rosso, si potrà aggiungere il 3 o il 7 dello stesso colore; se ci sono tre 10 di colori diversi, sarà possibile aggiungere il 10 del quarto colore).
  2. È possibile aggiungere una quarta tessera a un gruppo e toglierne poi una per formare una nuova combinazione (esempio vi sia una serie blu 8, 9, 10; il giocatore ha un 11 blu, un 8 nero e un 8 giallo. Aggiungendo l'11 alla serie blu sarà possibile rimuovere l'8 e formare un gruppo di tre 8 colori diversi sul tavolo).
  3. Si può rompere una serie purché se ne formino due di almeno tre tessere ciascuna (esempio: ci sia una serie rossa 4, 5, 6, 7, 8; il giocatore ha un 6 rosso; può rompere la serie per formare due serie rosse 4, 5, 6 e 6, 7, 8).
  4. Via siano sul tavolo due combinazioni: una serie gialla 1, 2, 3, 4 e un gruppo 1, 1, 1 (nei 4 colori). Il giocatore possiede un 1 blu; potrà allora prendere l'1 rosso dal gruppo e l'1 giallo dalla serie e formare un nuovo gruppo 1, 1, 1 (rosso, giallo, blu).
  5. Facciamo un esempio più complesso. Vi siano sul tavolo le seguenti combinazioni:  
5, 6, 7            giallo  
5, 6, 7            rosso  
5, 6, 7, 8, 9    nero
- Il giocatore sul proprio leggio ha un 10 nero e un 5 blu. Egli potrà manipolare le combinazioni descritte sopra e formare tre nuovi gruppi (5, 5, 5) (6, 6, 6) (7, 7, 7) e una nuova serie