



Das Spiel beenden: Der erste Spieler, der alle Täfelchen abgelegt hat, ist der Rummikub-König. Der Spielstein mit König wird vor ihn gelegt. Sind alle Steine aus dem Pool gezogen worden und kein Spieler konnte alle Steine ablegen, gewinnt derjenige, der die wenigsten Spielsteine vor sich liegen hat. Sollten die Spielsteine aus dem Beutel alle gezogen worden sein, so hat jeder Spieler noch einmal die Möglichkeit abzulegen (sofern er das kann) und anschließend ist das Spiel vorbei.

Spielbeginn: Der jüngste Spieler darf anfangen und die Spielrunde wird anschließend im Uhrzeigersinn weitergeführt. In der ersten Runde überprüft jeder Spieler, ob er nicht schon mit einem Paar eine „Reihe“ oder eine „Gruppe“ bilden kann; ist dies so, kann er seine Spielsteine direkt auf den Tisch legen. In der ersten Spielrunde kann jeder Spieler zu seinem Paar auf dem Tisch weitere Spielsteine legen. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keine Spielsteine mehr ablegen kann, muss er einen neuen Spielstein aus dem Beutel ziehen und diesen vor sich ablegen, danach ist der Zug beendet. Reihen und Gruppen, die einmal auf dem Tisch abgelegt worden sind, dürfen nicht mehr auseinandergenommen werden. Lediglich das Anlegen weiterer, passender Spielsteine an eine Reihe oder Gruppe ist erlaubt.

Stufe 1 (Einstieger)
Aufbau: Für diese Spielvariante bleiben die Joker noch unbeachtet und können zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Der Rummikub-König wird an die Seite gelegt - dieser ist einzig für den Gewinner als „Preis“ bestimmt! Die Spielsteine kommen alle in den beiliegenden Beutel und werden darin gut durchgemischt. Nun kann sich jeder Spieler 7 Spielsteine herausziehen - aber Vorsicht: die Augen bleiben dabei geschlossen und schummeln ist auch hier nicht erlaubt! Die Spielsteine bleiben so lange verdeckt vor einem liegen, bis alle Spieler ihre 7 Steine gezogen haben. Der Beutel mit den verbleibenden Spielsteinen wird in die Tischmitte gelegt und bildet den allgemeinen Pool. Jetzt kann jeder Spieler seine Spielsteine umdrehen, damit er die Zahlen erkennen kann.

Jetzt geht's richtig los. Original Rummikub Junior kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

Die Spielregeln - Anfänger oder Experte?

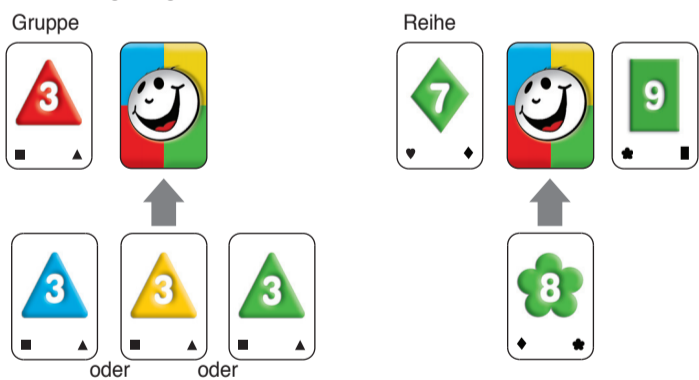
Stufe 2 (Fortgeschrittene) - Der Joker



Jetzt kommt der Joker zum Einsatz. Mit dem Joker kann jeder Spielstein „ersetzt“ werden. Wenn also ein Spielstein fehlt, um eine Gruppe oder Reihe zu vervollständigen und der Spieler einen Joker besitzt, so kann er diesen nun einsetzen, um die Reihe oder Gruppe abzulegen.

Selbstverständlich kann der Joker auch an bereits abgelegte Spielsteine auf dem Tisch angelegt werden.

Wenn der Joker erst einmal auf dem Tisch liegt, kann ihn jeder Spieler - sobald er an der Reihe ist - aufnehmen und durch den richtigen bzw. passenden Spielstein an dieser Stelle ersetzen. Danach kann der Joker an anderer Stelle benutzt werden. Er muss lediglich weiter auf dem Tisch bleiben und darf nicht wieder vor einen Spieler gelegt werden.



Stufe 3 (Experten) - Bereit für die Herausforderung?

In dieser Stufe des Spiels wird es noch ein bisschen schwieriger. Für richtige Rummikub-Profis allerdings kein Problem. Ab jetzt bestehen Reihen und Gruppen immer aus mindestens 3 Spielsteinen! Ein Paar kann also nicht mehr als Gruppe oder Reihe abgelegt werden. Viel Erfolg!

Da Sie mit Ihrem Kind jetzt bereits die Grundregeln von Original Rummikub fast beherrschen, können Sie ja einmal überlegen, ob Sie nicht vielleicht dieses Spiel einmal gemeinsam spielen... Original Rummikub ist für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. Einen Überblick über alle Varianten dieses Spiels erhalten Sie zum Beispiel unter www.rummikub.de oder auch im Spielwaren-Fachhandel.

Uns interessiert Ihre Meinung!

Wir würden gerne wissen, ob Ihnen dieses Spiel gefällt oder ob Sie Verbesserungsvorschläge oder andere Anregungen haben. Sie können uns ganz einfach eine E-Mail an info@rummikub.de schicken. Wir würden uns freuen von Ihnen zu hören.

Ihr JUMBO Spiele Team

Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.
© Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1980 Hertzano Israel, all rights reserved.
© Registered Design.
Schachtel mit Hersteller anschrift bitte aufbewahren. Der Inhalt kann von der Abbildung abweichen. Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset, Zaandam, NL
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH
Postfach 10 14 54, D-40834 Ratingen

www.jumbo.eu
www.rummikub.de
www.rummikub.com

Auch das Üben der „Bildung von Gruppen“ ist sinnvoll, um den kleinen Zahlen-Heiden den richtigen Umgang zu veranschaulichen. Verteilen Sie am Besten alle Spielsteine (der gesamten Farpalette) auf dem Tisch und suchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind beispielsweise alle Vierer (oder in einer leichteren Variante unter Einbezug der Formen alle Sterne mit der Zahl 4). Sie werden sehen, dass macht schon richtig Spaß!

Es ist ratsam, dass Sie vorab mit Ihrem Kind ein paar „Reihen“ üben zu legen, indem Sie ihm z.B. eine Zahl vorgeben und Ihr Kind die nun folgende Zahl, egal ob mit niedrigerem oder höherem Wert, zusammensetzen lassen. Legen Sie dabei am Besten die Spielsteine dann direkt nebeneinander, damit auch die Übereinstimmung der kleinen Formen in den Ecken verglichen werden kann und Ihr Kind diesen Mechanismus direkt verinnerlichen kann.



1. In „Reihen“: eine Folge aufeinander folgender Zahlen in gleicher Farbe, beginnend mit der kleinsten Zahl.

2. In Gruppen“: eine Folge gleicher Zahlen und damit auch gleicher Formen in verschiedenen Farben.

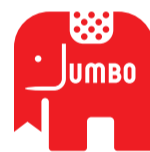
Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle seine Spielsteine in Paaren auf dem Tisch abzulegen. Grundsätzlich wird bei Original Rummikub Junior zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten, seine Steine abzulegen, unterschieden:

Die Grundlagen des Spiels - Reihen und Gruppen

Sie werden sehen wie spielend schnell Ihr Kind Lernfortschritte macht und sich auf neues Zahlenwissen und den Umgang mit Zahlen freut. Wichtig ist nur, sich vor dem eigentlichen Original Rummikub Junior Spielvergnügen genügend Zeit mit Ihrem Kind einzuräumen, damit die Kleinen nicht überfordert sind, das Beherrschen der Grundvoraussetzungen in das Spiel stürzen und die Begeisterung an der Zahlenwelt verlieren.

Original Rummikub Junior ist die perfekte Mischung zwischen Spielen und Lernen. Dabei ist es völlig egal, ob Ihr Kind bereits Kenntnisse der Zahlen hat oder gerade erst erwirbt. Sie können die Spielsteine von Original Rummikub Junior auch zur Unterstützung beim Lernen verwenden. Lassen Sie Ihr Kind doch einfach die Zahlenreihe von 1-10 mit Hilfe der Spielsteine in einer Farbe legen.

Einige Tipps am Rande - Lernen mit Spaß



03954/03955



Original Rummikub Junior - Der Spielspaß mit Lerneffekt.

Spielanleitung

- Original Rummikub Junior kann mit 2-4 Spielern ab 3 Jahren gespielt werden.

Ein paar Worte vorab - Die Idee von Original Rummikub Junior

Die Idee von Original Rummikub Junior: Kindern auf leicht verständliche und umsetzbare Weise das Verständnis für die Zahlenwelt zu vermitteln und in einem weiteren Schritt das logische Denkvermögen zu fördern. Original Rummikub Junior bietet auf verschiedenen Spielstufen großes Spielvergnügen, dass sich jeweils auf die Fähigkeiten und Lernstufen Ihres Kindes richtet. Wir empfehlen Ihnen, sich vorab mit Ihren Kindern zusammen die Spielsteine einmal genau anzuschauen. So werden Frustrationen im späteren Spiel von vornherein minimiert.

Zahlen, Formen und Farben - die Grundlagen des Spiels

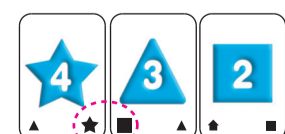
Rot, Blau, Grün und Gelb – in diesen Farben sind die Spielsteine von Original Rummikub Junior. In jeder der Farben gibt es die Spielsteine mit den Ziffern von 1 bis 10. Zur Erleichterung des Erkennens und Zuordnens der Zahlen ist jede Zahl mit einer nur ihr zugeordneten Form (Quadrat, Herz, Dreieck, Stern usw.) umgeben.



Außerdem befinden sich auf jedem Spielstein - jeweils in den unteren Ecken, links und rechts - kleinere schwarze Formen (ausgenommen ist dabei die 1, da hier eine Reihe beginnt) dadurch wird das anfängliche Bilden der Zahlenreihen kinderleicht und ein weiterer Kontrollmechanismus ist gewährleistet. Legen die Kleinen die Zahlen in der richtigen, aufsteigenden Reihenfolge ab, ergeben die kleinen Formen zweier aufeinander folgender Spielsteine ein Paar (ähnlich denen eines Domino-Spiels).



✓ übereinstimmende Symbole



✗ nicht übereinstimmende Symbole