

Vier Möglichkeiten um den Joker zu ersetzen:

1 Spielsteine auf dem Brett

 Der Spieler kann den Joker mit jedem der beiden Spielsteine ersetzen (oder beiden anlegen)

Spielsteine auf dem Tisch

 oder  oder  frei 

2 Spielsteine auf dem Brett

 Der Spieler teilt die Reihe und entnimmt den Joker.

Spielsteine auf dem Tisch

 
 frei


3 Spielsteine auf dem Brett

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

Spielsteine auf dem Tisch

 frei 

4
 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.

Spielsteine auf dem Tisch
 

  frei 

Spielende:
 Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Spielsteine auf den Tisch abgelegt und "Rummikub" gerufen hat. Die anderen Spieler zählen dann die Zahlenwerte ihrer Spielsteine zusammen (siehe Punkte zählen).

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 dem Brett hat. Alle Spieler schreiben sich die Summe ihrer auf dem Brett befindlichen Spielsteine als Minuspunkte auf. (auch der/die Gewinner/in)

Punkte zählen:
 Sobald ein Spieler das Spiel durch den Ruf „Rummikub“ beendet hat, addiert zunächst jeder der anderen Spieler die Summe der auf seiner „Hand“ 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.


Als Kontrolle gilt:
Die Summe des Gewinners minus die Summen aller Verlierer ergibt Null.

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

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 dann, dass sich der Joker noch auf der „Hand“ befindet, wenn ein anderer Spieler „Rummikub“ ruft.



Rummikub bringt Menschen zusammen!
 Der Deutsche Rummikub Verband organisiert dazu viele Events in ganz Deutschland für Junioren und Senioren in verschiedenen Spielklassen. Du hast Lust Deine eigenen Taktiken mit anderen Spielern zu messen oder möchtest einfach nur neue Spieler kennen lernen? Dann informier Dich unter www.klub-rummikub.de (Kontakt: Dieter Krapp). Dort findest Du neben vielen Informationen zu Rummikub und den Events auch weitere Tipps, Kontakt zu Spielgruppen und Hilfe wenn noch Fragen bestehen.

Distributed by Koninklijke Jumbo B.V.
 Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH Postfach 101444 D-42758 Haan
 2017 Jumbodiset, all rights reserved.

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

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited.
 All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved.
 © 2011 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited
 Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited
 Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in Israel.




ORIGINAL Rummikub
 BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN
 CLASSIC

WELTWEIT DAS MEISTGESPIELTE ZAHLENABLEGESPIEL - FÜR DIE GANZE FAMILIE

D-2800-2236-0051 280317

ORIGINAL Rummikub®

BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN



Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

-es gibt auch ein Ergänzungsset für den 5. und 6. Spieler-

Inhalt:

- 104 Spielsteine, nummeriert von 1 bis 13 in vier Farben (je zweimal): schwarz, orange, blau und rot
- 2 Joker
- 4 Aufstellbrettchen mit Aufsteller
- 1 Spielanleitung

Zusammenbau der Aufstellbretter:



Abbildung 1: Nehmen Sie den Aufsteller und drücken Sie die obere linke Stiftkante zuerst in das Stellbrett.

Abbildung 2: Drücken Sie nun die obere rechte Stiftkante in das Stellbrett.

Abbildung 3: Haben Sie den Aufsteller eingesetzt, klappen Sie diesen leicht vom Stellbrett nach hinten ab.

Ziel des Spiels:

Als Erster alle seine Spielsteine auf dem Tisch abzulegen.

1

Spielvorbereitungen:

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielsteine wieder zurück auf den Tisch legen und noch einmal mischen. Jeder Spieler nimmt sich nun insgesamt 14 Spielsteine und sortiert sie als "Gruppen" oder "Reihen" auf seinem Aufstellbrett.

Sollte ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteinen aus dem Pool drei 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.

Die restlichen Spielsteine bleiben als Pool verdeckt in Stapeln zu je sieben Spielsteinen und einem Stapel mit acht Spielsteinen auf dem Tisch liegen.

Serien:

Eine „Gruppe“ besteht aus drei oder vier Spielsteinen von gleichem Wert, aber **unterschiedlicher Farbe**.

Beispiel: 7 in schwarz, 7 in rot, 7 in blau und 7 in orange.

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 ist immer der niedrigste Zahlenwert und darf nicht an die 13 angelegt werden.

Spielbeginn:

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, noch einen Joker ersetzen.

Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann oder noch nicht auslegen möchte, muss einen Spielstein aus dem Pool nehmen. Damit ist der nächste Spieler an der Reihe. Für jeden Spieler gilt ein Zeitlimit von 1 Minute pro Spielzug. Falls ein Spieler nach Ablauf einer Minute seinen Spielzug nicht abgeschlossen hat, müssen alle Spielsteine in ihre ursprüngliche Position gebracht und als Strafe drei Spielsteine aus dem Pool aufgenommen werden.

Können Spielsteine nicht mehr in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden, so werden sie unter die im Pool liegenden Spielsteine gemischt und der Spieler nimmt 3 Strafsteine plus die entsprechende Zahl von Strafsteinen, die nicht mehr in die ursprüngliche Position gebracht wurden auf.

2

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 Spielsteine wie möglich auf dem Tisch abzulegen. Serien können auf vielfältige Art manipuliert werden (siehe die folgenden Beispiele), 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.

Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett neue Serien bilden:

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch

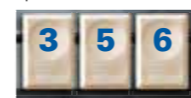


Die 4, 5 und 6 in Blau liegen auf dem Tisch. Der Spieler legt eine blaue 3 dazu.

Die blaue 8 wird zu den bereits ausliegenden Achten dazugelegt.

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

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



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

3

Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett neue Serien bilden:

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



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

Eine Reihe teilen:

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



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

Kombiniertes Teilen:

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



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.

4

Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett neue Serien bilden:

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



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.

Der Joker:

Vor und während der ersten Auslage kann ein Joker nicht eingetauscht werden. Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen. Sobald er eingesetzt wird, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Spielsteins.

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 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. Falls ein Joker einer aus drei Spielsteinen bestehenden Gruppe entnommen wird, kann er durch eine beliebige der beiden fehlenden Farben ersetzt werden (z.B. in der Gruppe: "blaue 3, rote 3, Joker" kann der Joker durch die gelbe oder schwarze 3 ersetzt werden). 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.

5